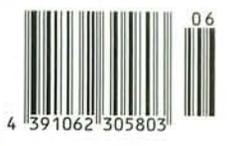


DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



# VIDEO GAMES

**Die Nr.1**

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK

**ACTION TOTAL**

## Super Turrican 2

★ Super NES

## Neuheiten im Überblick

- ★ ECTS-Messebericht
- ★ Playstation
- ★ Saturn ★ 32X

**GEHEIM!**

## Acclaims High-Tech-Labor in New York

**DIE HIRNI-HAKEN-HORRORSHOW**

# BRAINDEAD 13

★ Neuer Geistesfritz der Dragon's Lair-Designer



# ILLUSION of TIME™\*

*Erforsche die dunklen Seiten vergangener Zivilisationen.*

Nur für Super Nintendo®

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd., ©1995 Nintendo Co., Ltd., ©1993, 1994 ENIX/QUINTET/MOTO HAGIO/MARIKO OHARAYASUHIRO KAWASAKI Licensed to Nintendo

Zeitreise-Fans aufgepaßt - das neueste Game-Adventure garantiert spannende Entdeckungen und aufregende Eroberungen rund um den Globus: Alle 800 Jahre nähert sich der Erde ein Chaos stiftender Komet. Die Zeitgrenzen verfließen und geheimnisvolle Mächte verwandeln Will in zwei hilfreiche Krieger. Begleite Will und seine Freunde auf der Suche nach Wills Vater, der von einer seiner Expeditionen nicht mehr zurückgekehrt ist. Die Reise führt durch sagenumwobene Ruinen längst vergangener Zeiten... Illusion of Time™\*: Der neueste Nintendo® Adventure-Hit nach Secret of Mana und Zelda! 80% Spielspaß laut Maniac 12/94.



**Nintendo®**  
*Have more fun!*

Mit deutschen Texten und 76-seitigem Spieleberater.

# Auf hoher See

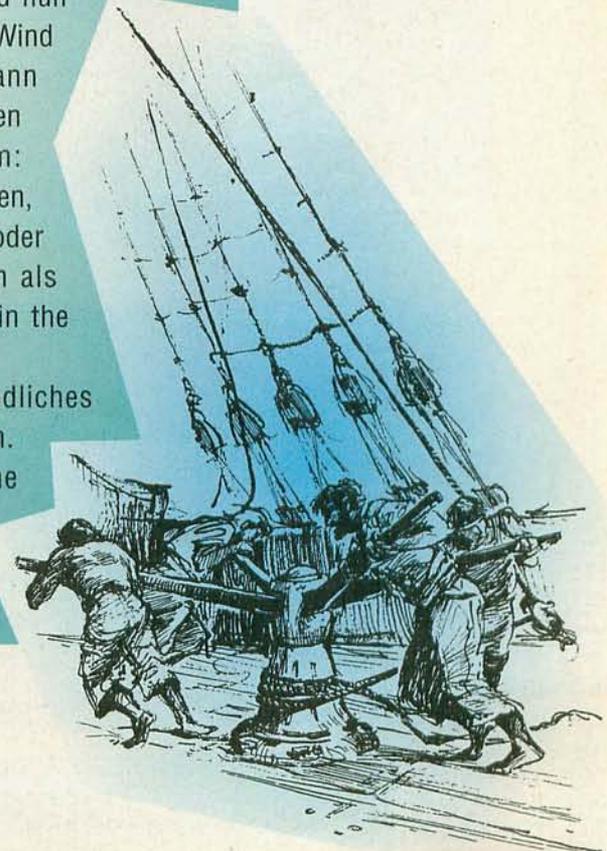
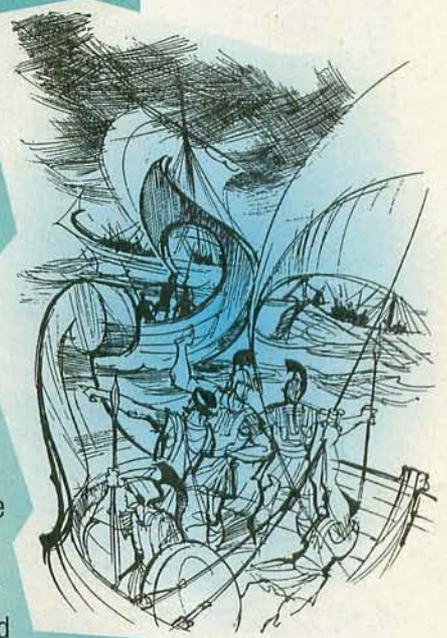
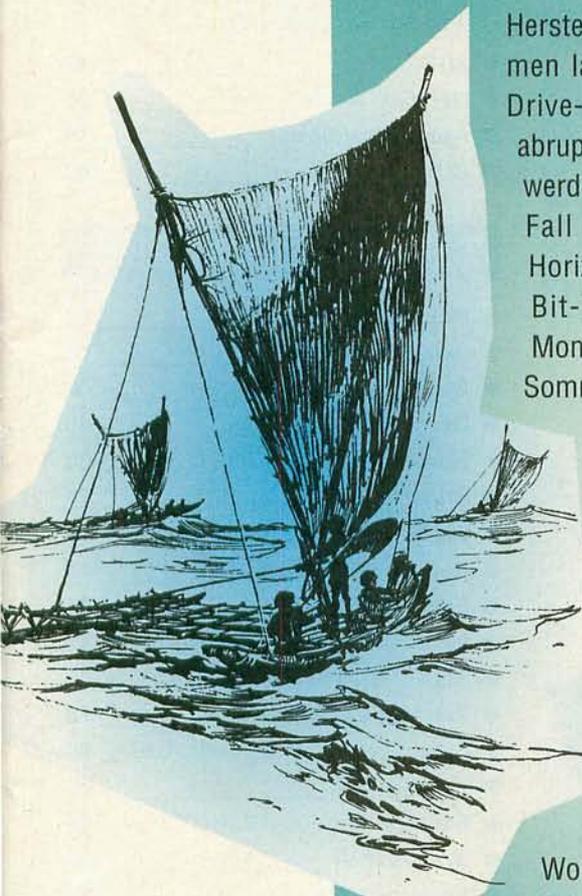
**L**ife is what happens to you, when you are making other plans", sagt der Amerikaner und meint damit, daß sowieso alles anders kommt, als man sich gedacht hat. Auf die Videospielebranche trifft diese Weisheit

im Moment zu, wie kaum eine andere. Kein Hersteller im 16-Bit-Boot hätte sich je träumen lassen, daß dem Geschäft mit Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spielen derart abrupt der Wind aus den Segeln genommen werden würde, wie es nun offensichtlich der Fall ist. Zwar wissen alle, daß sich am Horizont bereits die langersehnte 32/64-Bit-Brise zusammenbraut. Doch im Moment regt sich kaum ein Lüftchen, die Sommerloch-Sonne sengt unbarmherzig auf die Boote, und hie und da werden langsam, aber sicher die Vorräte knapp. Bei manchem Kahn sind schon größere Teile der Mannschaft von Bord gegangen, um auf Konkurrenz-Klippen anzuheuern oder auf eigene Faust Land zu suchen. Welche Crew wird nun die Segel setzen, wenn der Wind kommt? Welcher Steuermann wird die gefährlichsten Klippen sicher umschiffen? Vor allem:

Woher wird der Wind denn nun blasen, wenn er auffrischt? Aus S wie Sony oder N wie Nintendo? Welchen Kurs soll man halten als Lizenznehmer? The answer my friend, is blowin' in the wind...

Übrigens: Aufmerksamen Lesern wird unser niedliches "Nr. 1" auf dem Titel sicher nicht entgangen sein. Video Games ist nach wie vor das meistgelesene herstellerunabhängige Videospielemagazin im deutschsprachigen Raum. Und darauf sind wir schon ein wenig stolz...

*Eure Video Games Crew*





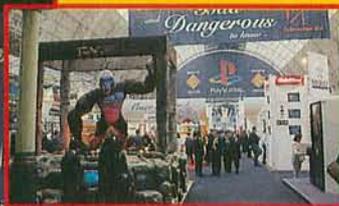
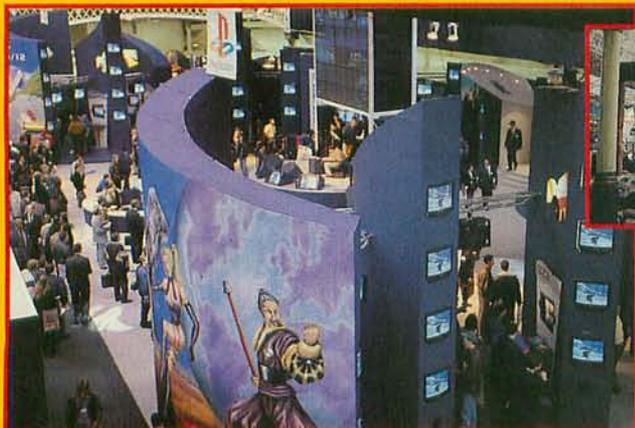
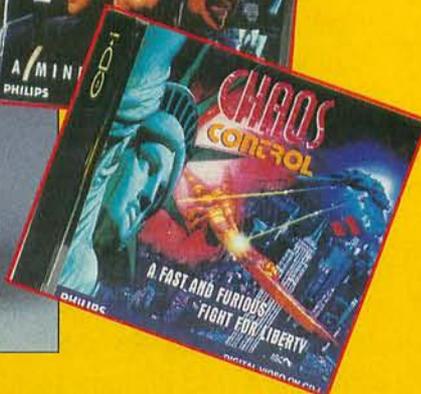
22

New York:  
Acclaims  
neues  
Trickstudio

ist so geheim, daß die  
Presse zu einer geheimen  
Besichtigungstour extra  
eingeladen werden  
mußte...

80

Philips läßt die CDi-Hüllen fallen: Was gibt's denn außer einem neuen Joypad sonst noch zu bestaunen? Im CDi-Special zeigen wir Euch eine Palette der aktuellen Neuerscheinungen.



6

London: Dirk trieb sich auf der Frühjahrs-ECTS herum. Warum wohl die Presseleute danach mit Löchern im Bauch von dannen gingen?

## NEWS

- ECTS-London \_\_\_\_\_ 6  
Der große Überblick
- Namco \_\_\_\_\_ 20
- Argonaut \_\_\_\_\_ 21
- Nintendo News \_\_\_\_\_ 26
- Motherbase, 32X \_\_\_\_\_ 28  
3D-Action für Shooting-Freunde
- Judge Dredd \_\_\_\_\_ 30
- Saturn News \_\_\_\_\_ 32
- Playstation News \_\_\_\_\_ 34  
Tekken, Starblade Alpha
- 3DO News \_\_\_\_\_ 43
- Neo Geo News \_\_\_\_\_ 76
- Automaten News \_\_\_\_\_ 79
- CDi \_\_\_\_\_ 80

## TIPS & TRICKS

- Phantasy Star IV (MD) \_\_\_\_\_ 52
- Lemmings 2 (SN) \_\_\_\_\_ 58
- Clayfighter 2 (SN) \_\_\_\_\_ 58
- Dragon (SN) \_\_\_\_\_ 60
- Burning Soldier (3DO) \_\_\_\_\_ 60
- Super Game Boy (SN) \_\_\_\_\_ 60
- Radikal Rex (MD/MCD) \_\_\_\_\_ 60
- Radikal Rex (SN) \_\_\_\_\_ 60
- Star Trek (SN) \_\_\_\_\_ 61
- Int. Superstar Soccer (SN) \_\_\_\_\_ 61
- Rise of the Robots (SN) \_\_\_\_\_ 62
- Pac Man 2 (SN) \_\_\_\_\_ 62
- Super Return of the Jedi (SN) \_\_\_\_\_ 62
- Unirally (SN) \_\_\_\_\_ 62
- Samurai Shodown 2 (NG/CD) \_\_\_\_\_ 64
- Brainis (SN) \_\_\_\_\_ 64
- Redzone (MD) \_\_\_\_\_ 65
- Warlock (SN) \_\_\_\_\_ 65
- Top Gear 3000 (SN) \_\_\_\_\_ 65
- Powr Drive (SN) \_\_\_\_\_ 65
- Earthworm Jim S. E. (MCD) \_\_\_\_\_ 65
- Alien Soldier (MD) \_\_\_\_\_ 66
- Action Replay Codes \_\_\_\_\_ 66

## RUBRIKEN

- Comic \_\_\_\_\_ 70
- Hitparaden \_\_\_\_\_ 87
- Impressum \_\_\_\_\_ 118
- Inserenten \_\_\_\_\_ 107
- Kleinanzeigen \_\_\_\_\_ 73
- Leserpost \_\_\_\_\_ 46
- Rat & Tat \_\_\_\_\_ 50
- So bewerten wir \_\_\_\_\_ 84



© Square / NTT Publishing Co, LTD.  
S. Fujishima / Kodansha / TBS / KSS

110

Sie sind unzertrennlich: Videospiele und Animes. Wir geben Euch einen umfassenden Einblick in die Welt der Japano-Zeichentrickfilme.

**TEST**

**3DO**

- Gex \_\_\_\_\_ 88
- Flashback \_\_\_\_\_ 88
- Rise of the Robots \_\_\_\_\_ 89

**JAGUAR**

- Hover Strike \_\_\_\_\_ 89
- Double Dragon \_\_\_\_\_ 90

**32X**

- Chaotix \_\_\_\_\_ 91
- NBA Jam T.E. \_\_\_\_\_ 92
- Golf Magazine: 36 Holes \_\_\_\_\_ 92
- Tempo \_\_\_\_\_ 90
- WWF Raw \_\_\_\_\_ 93

**MEGA CD**

- Die Schlümpfe \_\_\_\_\_ 94
- Lords of Thunder \_\_\_\_\_ 94

**MEGA DRIVE**

- Justice League \_\_\_\_\_ 99
- NBA Action \_\_\_\_\_ 98
- Phantasy Star IV \_\_\_\_\_ 96
- Skeleton Krew \_\_\_\_\_ 95
- The Punisher \_\_\_\_\_ 97

**SUPER NINTENDO**

- Brandish \_\_\_\_\_ 106
- Carrier Aces \_\_\_\_\_ 105

- James Pond 3 \_\_\_\_\_ 102
- Jelly Boy \_\_\_\_\_ 102
- Seaquest DSV \_\_\_\_\_ 104
- Shien's Revenge \_\_\_\_\_ 105
- Speedy Gonzales \_\_\_\_\_ 103
- Stone Protectors \_\_\_\_\_ 101
- Theme Park \_\_\_\_\_ 107
- T. Aikman Football (mit JAG) \_\_\_\_\_ 106
- Super Turrigan 2 \_\_\_\_\_ 100
- Whizz \_\_\_\_\_ 103

**GAME GEAR**

- Championship Hockey \_\_\_\_\_ 108
- Kawasaki Superbikes \_\_\_\_\_ 108
- Die Schlümpfe \_\_\_\_\_ 108
- James Pond 3 \_\_\_\_\_ 108
- Super Columns \_\_\_\_\_ 108

**GAME BOY**

- Animaniacs \_\_\_\_\_ 109
- Lion King \_\_\_\_\_ 109
- World Heroes 2 Jet \_\_\_\_\_ 109
- True Lies \_\_\_\_\_ 109
- Game Boy Gallery \_\_\_\_\_ 109

**THEMA**

- Acclaim \_\_\_\_\_ 22  
Die Tricklabors in New York
- Japanimation \_\_\_\_\_ 110  
Bewegte Bilder aus Nippon



100

Lange Zeit mußte man auf den Nachfolger von Super Turrigan (SN) warten.



34

Auf der Playstation darf wieder geprügelt werden: Tekken - Die Eiserne Faust



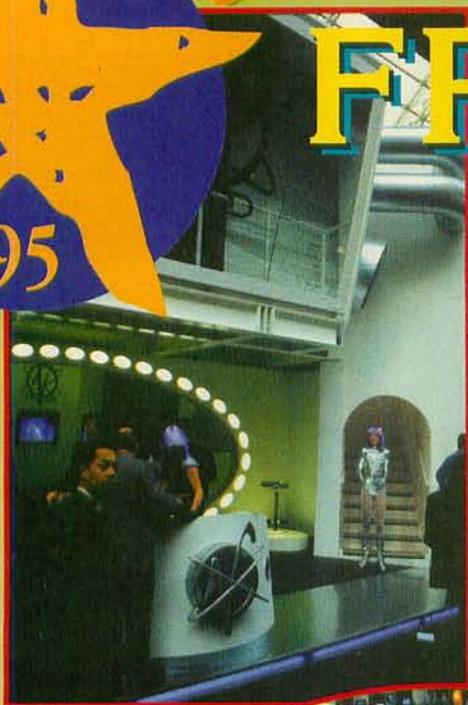
32

Das Jump'n'Run Astal für den Saturn ist wahrlich ein Grafikwunder

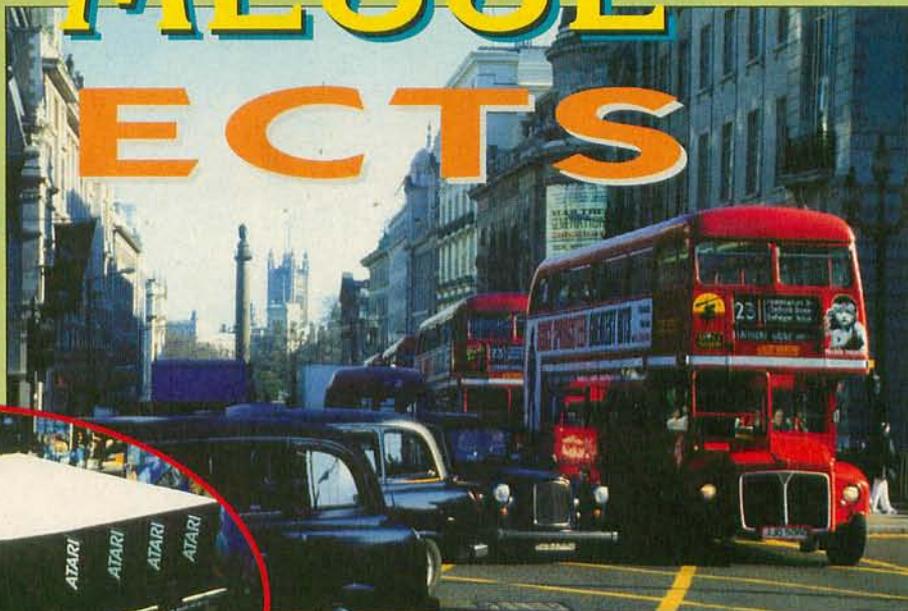
SPRING

'95

# FRÜHJAHRSMESSE ECTS



Virgins spacer Stand war ein ziemlicher Blickfang auf der hiesigen Frühjahrsmesse



In der letzten Ausgabe war nur noch Platz für ein paar kurze Infos, heute geht's dafür in die Tiefe. Auf den folgenden neun Seiten könnt Ihr Euch einen Überblick über den derzeitigen Soft- und Hardwaredschungel verschaffen.

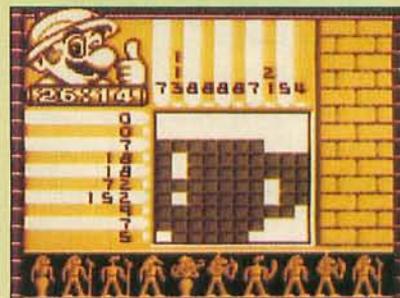
Die zweite große Umwälzungsphase des Nach-Atari-Zeitalters, seit die Videospielebranche Mitte der 80er Jahre dank *Nintendo* erneut zu wirtschaftlichem Leben erweckt worden ist, steht kurz bevor. Beim Übergang von 8 Bit zu 16 Bit wurden die Karten bereits neu verteilt. Noch nie gab es allerdings so viele Mitstreiter im Kampf um die Spiele-Dollars wie jetzt beim Übergang zur nächsthöheren Stufe. Wer das größte Kuchenstück abbekommt, ist noch völlig ungewiß und schwer vorherzusagen. Es muß auch nicht immer der Bessere siegen. Das Wettrennen Super Nintendo vs. Mega Drive in Amerika hat gezeigt, daß gutes Marketing ebenso entscheidend für den Durchbruch ist. Der Preis und wirklich gute Spiele sind ein weiterer Schlüssel zum Erfolg. *Sega* und *Sony* liegen derzeit mit *Virtua Fighter*/ *Toh-Shin-Den* und *Daytona*/ *Ridge Racer*

ziemlich gleichauf, obschon in London eher der Eindruck hängenblieb, daß die *Playstation* momentan die Nase vorne hat. Und obwohl diese beiden bereits mit ihren Konsolen auf dem Markt präsent sind, darf der dritte im Bunde, *Nintendo*, nicht unterschätzt werden. Big N hat einfach einen fantastischen Namen in der Branche und steht vor allem für überragende Software. Ende des Jahres kann alles wieder anders aussehen, so das Ultra denn kömmt. *Panasonic* (3DO) ist auch noch ein ernst zu nehmender Mitbewerber. Hier stimmt vor allem bereits das Softwareangebot. Recht exotisch mutet dagegen *Ataris* *Jaguar*, *Segas* *32X* und *Philips'* *CDI* an. Als Verlierer im Rennen kann man bereits getrost *Commodores* *CD32* bezeichnen, das einfach kaum mehr jemand unterstützt.

### Nintendo:

Der Marktriase hatte, welche historische Sensation, überhaupt keinen Messestand in London. Ganz nach der Firmenphilosophie, nie voreilig News rauszulassen, bevor neue Produkte auf den Markt kommen, gab es nix zu sehen für die Presse. Hardwaremäßig wird voll auf die (außen) farbigen *Game Boys* mit dem *Swatch*-Appeal gesetzt, durch die dieses Jahr allein in Deutschland 100 Millionen Mark Umsatz erzielt und ein zweiter *Game Boy* Frühling eingeläutet werden soll. Ob und wann der *Virtual Boy* seinen Weg nach Europa findet, steht dagegen völlig in den Sternen. An Spielen will *Nintendo* bis zum Sommer noch *Soccer Shootout* für bis zu vier Spieler, die deut-

sche Version von *Pac Man 2* (55% in VG 2/95) und *Unirally* (74% in VG 4/95, US-Name:



Donkey und Mario's Picross: Nintendo will mit dem Game Boy Kohle machen

IT'  HERE.

Uniracers) herausbringen. Die erhofften vielen neuen Game Boy-Besitzer dürfen sich an **Donkey Kong Land** (ab Juni), **Mario's Picross**, einem faszinierenden neuen Knobelenspiel, **Kirby's Dreamland 2**, in dem jetzt drei neue Figuren, nämlich Eule, Fisch und Hamster mitspielen, und **Pac-in-Time** erfreuen. Das Ultra 64 wird in Europa mit Sicherheit nicht vor April '96 offiziell erscheinen, zu groß sind die Rückstände in der Entwicklung. Kein Programmierer, mit dem ich gesprochen habe, hat je ein Entwicklungssystem gesehen, geschweige denn kennt irgendwer jemanden, der bereits eines gesehen hätte. Bis dato werden von den wenigen ausgewählten Lizenznehmern immer noch die irrsinnig teuren Onyx-Modelle der Silicon Graphics Workstations zum Programmieren benutzt. Bei diesen sind dann viele wichtige Funktionen abgeschaltet bzw. blockiert, so daß eine Art Ultra 64-Gerüst übrigbleibt. Da aber *Nintendo* immer noch keine Entscheidung gefällt hat, aus welchen Bausteinen letztlich das Ultra entstehen soll, ist diese Art der Programmierung recht unsicher und dauernden Änderungen unterworfen. Abgesehen vom Ärgernis des in der Herstellung sehr teuren Modul-Datenträgers für die Spiele, wird eine Vorgabe von nur 2 MB RAM Hauptspeicher von der Programmierergemeinde am meisten bemängelt.



*Mit ordentlich Tsching-derassabum ging die Vorstellung des Saturn über die Bühne*

**Sega:**

Auf der Messe selbst hatte *Sega/England* nur einen kleinen Alibi-Stand gemietet, die Haupt-Show wurde bereits zwei Tage vor Beginn der ECTS im wenige 100 Meter entfernten *Sega-UK-Building* abgezogen. Ausgesuchte Vertreter von Presse und Handel feierten die offizielle Saturn-Europa-Premiere mit viel Rauch, Schall und Schnittchen. Einen Saturn gab es auch zu gewinnen, welcher aber unglücklicherweise in spanische Hände fiel. Der Marketing Direktor von *Sega/Europe* und John Ross (eine Art englischer Tommi Gottschalk) moderierten die Niederkunft recht profimäßig und verbreiteten massiv Zukunftsoptimismus. Mehr zu neuen Saturn-Spielen weiter hinten.



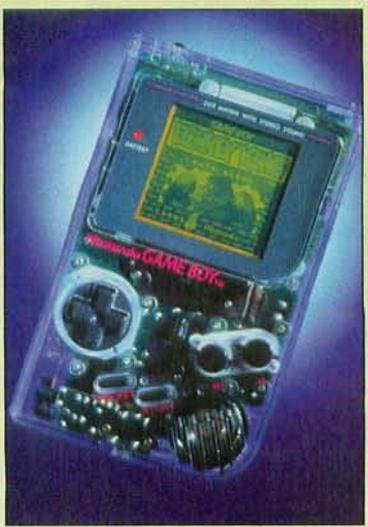
*Oben: Eternal Champions MCD  
Unten: Showbiz im Sega HQ bei der Premiere*



**Ooze**, wo Ihr ein amöbisches Schleimgebilde

Die bestehenden Systeme will *Sega* vor allem mit ausgesuchter Software am Leben erhalten. Allerdings stehen nicht alle während der letzten US-Messe gezeigten Neuheiten auch bei uns auf der Veröffentlichungsliste. Für das Mega Drive erscheint dieses Jahr der Action-Hammer **Alien Soldier**, der von Treasure, den Gunstar Heroes-Machern, programmiert wurde (siehe Test in VG 5/95), **Batman**, **Comix Zone** mit neuartiger Spielidee und **Beat'em Up-Touch**, und

steuert, der/die/das seine Feinde umfließt und auf diese Art ihrer Herr wird. Auf dem Mega CD war das interaktive **Surgical Strike** mit vielen Actionhaltigen Videoclips und **Eternal Champions CD** anspielbereit. Letztere Silberscheibe müßt Ihr Euch aber während des Sommerurlaubs im Umland besorgen, da die Jugendschützer ein Release in Deutschland sicherlich verhindern werden. 32-Steck mich auf"-X-Besitzer dürfen sich auf Pal-Versionen von **Chaotix**



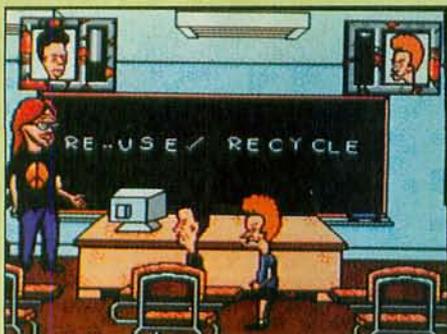
(siehe Test in dieser Ausgabe), **Metal Head**, **Stellar Assault** und einem grafisch aufgemotzten aber akustisch etwas enttäuschenden **Mortal Kombat II** (natürlich auch wieder nur als Euro-Import) freuen. Hier weitere Neuerscheinungen für die am meisten verbreiteten beiden großen Systeme und deren Handheld-Ableger, sortiert nach Genres. Im Anschluß folgen die Neuheiten für alle übrigen Konsolen.

**Action-Jump'n Run-Plattform-Sektor:**

Konami hat unter dem Arbeitstitel **Castlevania-Vampire's Kiss** einen weiteren Teil der beliebten Dracula-Serie angekündigt, sowie **Animaniacs II** auf SNES und MD. **Animaniacs 1** kommt außerdem demnächst auch auf dem GB heraus. **Virgin** wird mit **Pinocchio** sicher an Weih-

nachts-Erfolge wie **Aladdin** oder **Lion King** anknüpfen können. Viel vom eigentlichen Spiel war noch nicht zu sehen, außer schönen Animationen und einem putzigen Männlein. **Infogrames** setzt weiter auf den Niedlichkeitsfaktor allseits bekannter Comicfiguren und hat vier (GB), bzw. fünf (SNES) verschiedene **Asterix-Comics** in **Asterix und Obelix** verwurstet. Die SNES-Version orientiert sich am alten Konami-Automaten und glänzt durch starken Sound, flüssige Animationen, 25 abwechslungsreiche Level und Zweispielermodus.

Auch **Spirou** für das MD, eine weitere Comic-Adaption, kann sich sehen lassen. Ein abwechslungsreicher Mix aus Jump'n Run, Knobeln und Schießen lassen ein Highlight vermuten. An **Tim und Struppi** wird gerade noch programmiert. **Izzy** heißt das **U.S. Gold**-Spiel, in dem es um das Maskottchen der '96er Olympiade in Atlanta geht (SNES und MD). **Flashback** erscheint dieses Jahr endlich fürs MCD, auch über **U.S. Gold**, genauso wie **Indiana Jones** für MD, der durch verbesserte Spielbarkeit und längere Cut-Scenes überzeugt. Ein Mix verschiedener **Mega Man**-Level aus vorangegangenen Spielen, die auf ein GG-Modul gepackt wurden, war auch noch zu sehen.



Beavis & Butt-Head werden auch auf PAL-Super NES's losgelassen. Unten: Titus' Oscar macht einen Ausflug ins Spielzeugland



In Asterix 2 geht es mehr um Obelix. Zwei sportliche Szenen aus der GB und SNES-Version

**Interplay** haucht dem alten Gut-gegen-Böse-Spiel wieder Leben ein und legt **Blackhawk** für das 32X mit neuer Rotoscope-Technik, besseren Animationen und verschönertem Sound neu auf. Bei der **Casper**-Filmumsetzung profitiert ebenso das 32X alleine. **Bubsy 2** für SNES und GB bekommt endlich einen Distributor in Deutschland. Das **Accolade**-Kätzchen ist bei **Mind-**

scape untergekröchen, die ansonsten die **Titus**-Spielepalette unter ihrem Firmennamen verkaufen. **Realm** von **Titus**, ein Action-Titel mit reichhaltigem Waffenarsenal, sowie die Jumper **Whizz** und **Oscar** (alle SNES) stehen dabei als näch-



Spirou von Infogrames sieht grafisch vielversprechend aus (oben und links)



Realm (SNES) und Blackhawk (32X) sind zwei Leckereien für Action-Liebhaber

# Mario's Picross™

Lös das  
Geheimnis um  
die versteck-  
ten Bilder...

Neu und  
exklusiv für  
Nintendo®

Zeichen,  
Zeichen auf dem  
Screen – wer knackt Marios  
Kniffeldisziplin? Um das Rätsel um  
Mario's Picross™ zu lösen, mußt Du erst die  
Zahlencodes auf dem Screen  
knacken. Knifflige Zahlen-  
puzzles und magische Felder  
verbergen geheimnisvolle Bilder.  
Wenn Du auf Zack bist und wirklich  
alle Rätsel knacken kannst, bist Du  
genauso genial wie Mario's  
Picross™. Schlaufüchse und Cleverlis –  
laßt Euch nichts vormachen,  
und stürzt Euch in den  
Kniffelwettbewerb!  
Mario's Picross™, das pffiffige  
Rätselspiel für echte  
Gehirnakrobaten!



**Nintendo®**

**Have more fun!**



stes auf der Veröffentlichungsliste. **Porky Pig's Haunted Holiday** und **Zero The Kamikaze Squirrel**

beschert **Sunsoft** den SNES-Besitzern, ansonsten wendet man sich in diesem Hause verstärkt der Planung von PS- und SAT-Spielen zu. **Ocean** bleibt dafür '95 noch dem Modul treu und mischt demnächst unter anderem **Jelly Boy** (SNES/MD/GB), den blauen Blob Putty in **Putty Squad** (SNES/MD), die MD-Versionen von **Flintstones**, **Addams Family Values**, **Mr. Nutz 2**, **Demolition Droid Mr. Tuff** (SNES) und **Green Lantern**

len Waffen und Gegnern aber wenig Animationsphasen und **Congo** für MD und SNES, ein Afrika-Adventure, das auf der Story des gleichnamigen Buchs von Michael Crichton basiert, der wiederum auch das Script zu JP verfaßt hat. Bei **Cadillacs and Dinosaurs** (für MCD) fahrt Ihr mit Jack and Hannah im Namen von **BMG Interactive Entertainment** ebenso durch den Dschungel. **THQ**, bisher in Europa wenig in Erscheinung getreten, kann durch Lizenzdeals mit **EA** und **Lucas Arts** gleich mit einer ganzen Reihe Titel für alle Systeme aufwarten: das langangekündigte **The Mask** für SNES und MD, **Akira** (gegen Ende des Jahres) für SNES, MD, GG und GB und die **seaQuest DSV**-Konvertierung für das MD stehen auf der Liste. Noch mehr Futter hält **THQ** für die Handhelds parat: **Michael Jordan: Chaos in the Windy City** sowie **Super Return of the Jedi** sollen bis Weihnachten sowohl für GB als auch für GG erscheinen.

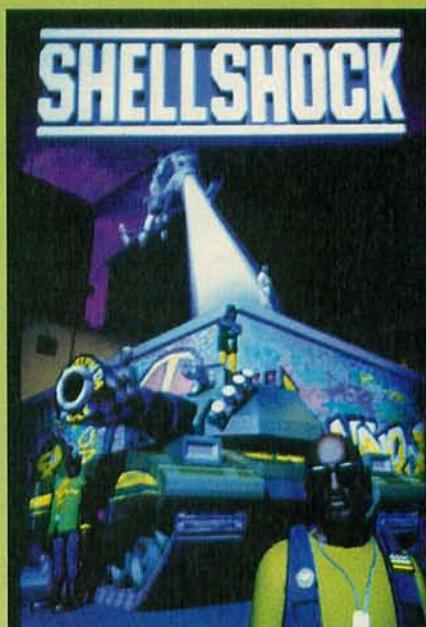
#### Neue Shoot-Spiele:

**Super Turrigan 2** und **Wild Guns** sind in London eindeutig die Highlights dieser Sparte gewesen. **Factor 5's** Turrigan-Sequel, das wir Euch in dieser



*Wild Guns kommt endlich offiziell nach Europa (links + oben).*

*Core Design programmiert wie wild für das 32X (Soulstar X, oben)*



auch bei **Urban Strike** GB und GG in die Bresche. Außerdem kommt im Juni **Jungle Strike** auf dem Game Gear heraus. Weiterhin wird **T-Mek**, eine als



*Bei Shellshock wird zu Hip Hop in Krisenregionen aufgeräumt*

Automat erfolgreiche Panzer-simulation, die man in der Spielhalle als Link-Up mit bis zu sechs Leuten spielen konnte, von **Time Warner Interactive** für das 32X umgesetzt.

**Core Design** hat auch einige interessante Projekte in der Pipeline, nur leider war das in dieser Ausgabe getestete **Skeleton Krew** (MD) die letzte 16-Bit Kreation. Folgende Spiele erscheinen nurmehr fürs 32X: **Soulstar X**, **Thunderhawk 2**, das ultra-brutale **Machinehead** und **Shellshock** sind in Vorbereitung. Letzterer Titel klingt wie ein Level aus **Cool Spot**, hat aber einen wesentlich kriegerischeren Hintergrund. Mit Eurer Söldnercrew, bestehend aus New Yorker Hip-Hop-Typen, und per Panzer dürft Ihr unter anderem in Ex-Jugoslavien im Dienste der Gerechtigkeit klar Schiff machen.

#### Neue Prügelspiele

Nur vier Neuankündigungen kamen mir auf der Messe zu Ohren: **Argonauts FX Fighter** (kommt im Sommer von Nintendo), **Interplays** 32X-Umsetzung von **Clayfighter 2**, **Game-tek's Brutal 2** fürs 32X, das mit zwei neuen Kämpfern, **Psycho Kitty** und **Chung Poe** plus zusätzlichen Moves pro Fighter ausgestattet wird und **Primal Rage** von **Time Warner** (siehe auch VG 5/95) die lustige Dinosaurierprügelei, das war's. Beim SNES, MD, GG und GB ist im Herbst Dinosaurierzeit; die 32X-CD dauert etwas länger (Winter).



*Time Cop von Hudson bietet zwar Action, wirkt aber sehr hölzern bei den Animationen*

(SNES), starring Kyle aus dem gleichnamigen DC Comic, unters Volk. Des weiteren wurden SNES-, MD- und GB-Umsetzungen zu Öko-Costners-Kassenschlager **Waterworlds** angekündigt, der diesen Sommer anläuft. **Gametek** kann nur mit **Tarzan** und **Star Trek TNG** für das GG aufwarten. **Pitfall** von **Activision** ist ein weiterer Titel, der die 32X-Bibliothek dieses Jahr bereichern wird. **Cyberwar** von **SCI** greift **Lawnmower Man**-Elemente auf und erscheint nur fürs MCD. Von **Viacom** kommt finally **Beavis and Butthead** als Pal-Versionen für MD, SNES und GG. Die SNES-Version sah etwas besser aus, als der bereits getestete und für Schotter befundene MD-Import. Im Herbst außerdem von **Viacom**: **Phantom 2040** für MD, SNES und GG mit vie-

**Neue Sportspiele:**

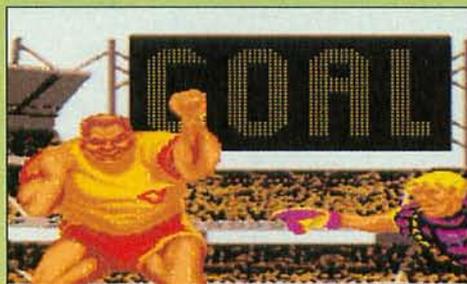
Die früher eher unsportlichen *Konamis* werden bis Ende des Jahres die Fortsetzung zu **International Superstar Soccer** fertiggestellt haben, ebenso wie ein 3D-Basketballspiel. **ISS 2** fällt mit 16 Megs doppelt so groß aus wie der erste Teil, was hauptsächlich an den zusätzlichen Sprachsamples liegt. *Ocean* konkurriert mit **Manchester United Championship Soccer** (SNES/MD). Kommentare wie in ISS werden hier genauso geboten, optional ist eine isometrische Sicht à la Konami, die aber auch umgeschaltet werden kann. **Fever Pitch Soccer** von *U.S. Gold* bringt dagegen Beat'em Up-Elemente mit ins Stadion und kann mit bis zu fünf Teammates gespielt werden (SNES und MD).

*Demnächst im Test: Ob der Spielspaß bei Primal Rage auch zum Brüllen ist?*

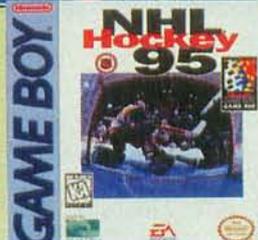


*Virgin golft: Hooked für SNES*

*Time Warner Interactive* begibt sich bei **Wayne Gretzky's NHLPA All Star Hockey** aufs Glatteis; mit Batterie und Vierpielermodus kommt der Spaß für SNES-Besitzer im Herbst und für MD-Freunde im Frühjahr. Obwohl *Codemasters* langsam aber sicher zum CD-ROM-Format wechselt, fällt für Mega Drive-Besitzer dieses Jahr noch das fantastische **Pete Sampras Tennis '96** und das etwas exotische **Brian Lara Cricket** ab. *Virgin* hat lediglich



*Je ein Shot zu Fever Pitch Soccer (oben) und Wayne Gretzky's NHLPA All Star Hockey (unten)*



*THQ verhilft GB-Freunden zu einigen sportlichen Leckerbissen*

**Hooked** (SNES) zu bieten, eine nette Golfsimulation mit vier Plätzen, gutem 3D-Feeling und neuartiger Ball-Sicht-Perspektive. *Core Design* setzt auch beim Sport auf das 32X-Pferd. **The Scottish Open: Virtual Golf** bietet sieben Spielmodi und vier grüne Kurse. *THQ* hat auch ein Wörtchen mitzureden: **PGA European Tour Golf** und **PGA Tour Golf '96** stehen für das SNES an.



*Sattes Grün bei The Scottish Open: Virtual Golf von Core*

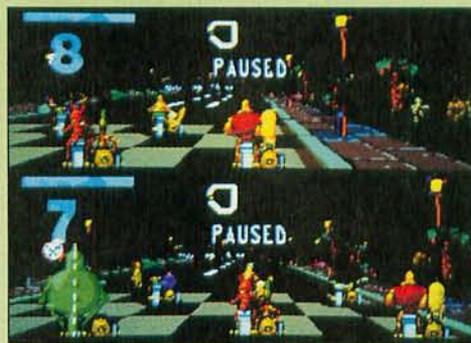
Noch mehr Futter gibt's für die Handhelds: **FIFA '96**, **PGA European Tour Golf**, **PGA Tour Golf '96**, **NHL Hockey '96** und **Madden '96** werden als GB- und GG-Module erscheinen; für den GB alleine gibt's noch **NHL '95**.

**Neue Puzzle-/Strategie-spiele:**

Die wichtigste Neuerscheinung in diesem Bereich ist **Bomberman 3** von Hudson, das vor wenigen Wochen in Japan erschienen ist und Ähnlichkeiten mit Mega-Bomberman aufweist. Ein Europa-Release steht allerdings noch nicht fest. *Sunsoft* schickt die in Japan recht beliebten Hebereke-Figuren in **Popoitto Hebereke** erneut aufs SNES. Diesmal erinnert alles eher an Tetris 2. Von *Interplay* gibt es außerdem **Casino Funpak**, **Solitair Funpak** und **5 in 1 Funpak** auf GG-Basis. **Pac Man 2** für MD erscheint über *Namco/Philips*, genauso wie **Pac Attack** für MD und GB unter dem Namen **Pac Panic**. Das hinlänglich bekannte **Theme Park** ist in Bälde über *Ocean* endlich auch auf dem SNES spielbar.

**Neue Rennspiele:**

Nicht viel los in den Rennställen der Programmierer: *Codemasters* hat sage und schreibe gleich zwei Titel angekündigt, **Super Skidmarks**, das als J-Card-Modul (kein Multi-Player-Adapter mehr notwendig) für bis zu vier Spieler konzipiert ist und die **Micro Machines 2**-Umsetzung für Game Gear sind hier ge-



*BC Racers 32X und Kawasaki SNES*

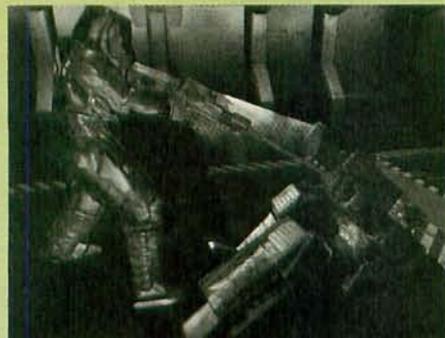
meint. Time Warner Interactive prescht mit **Kawasaki Superbikes** für das SNES vor – grafisch erinnert es allerdings eher an ein Mega Drive Spiel. **BC Racers**, der Titel aus Core Designs 32X-Reihe, der bereits am weitesten gediehen ist, sieht zwar schöner aus, als auf dem MCD, ein super Fahrgefühl kommt trotzdem ebensowenig rüber.



Tiefblau und nicht käuflich erwerbbar, die Debugging-PS

**Playstation:**

Sony hat, falls sich der Preis von 600 Mark bzw. darunter



Die PS-Version von "XS" enthält eine Netzwerkoption



Der Name ist bereits Programm bei Demolish'em Derby

Cyber-Punk-Adventure G-Police (rechts)



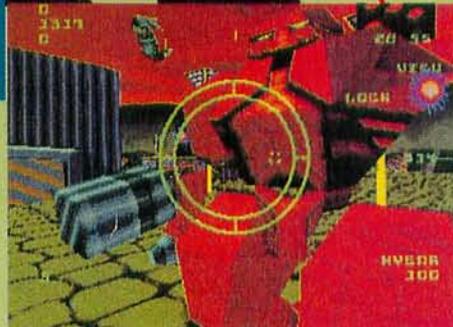
bewahrheiten sollte, auf alle Fälle das schlagkräftigste Kauf-Argument gegenüber der Sega- und Panasonic-Konkurrenz. Einfach zu programmieren soll die Powermaschine ja sein, die Kosten von über 30.000 Mark für ein Entwicklungssystem sind allerdings für einige kleinere Entwickler nicht gerade ein Pappenstiel. 25 Titel werden bis Weihnachten zu haben sein, darunter eine verbesserte Euro-Version von **Motortoon Grand Prix**.

Virgins **Hart of Darkness** war für mich die eigentliche Spiele-Sensation in London. Alles in London gezeigte Material zu diesem Knüller bezog sich zwar noch auf die PC-CD-ROM-Version, die Umsetzung für die PS ist aber bereits in der Mache. In H.o.D. taucht Ihr in die dunkelsten Ängste eines kleinen Jungennamens Andy ein, den Ihr durch seine feindselige Phantasiewelt steuert, die stellenweise an Another World erinnert. Super-schöne Animationen, tolle Übergänge von Spiel zu Digi-Sequenzen, Humor

In Krazy Ivan steuert Ihr einen haushohen Battle Mech

und viele neue Ideen sind einige der Punkte, weswegen man sich diesen Namen unbedingt vormerken sollte.

Sonys Haus- und Hofproduzent in Liverpool, **Psygnosis**, werkelt zur Zeit an sage und schreibe neun Playstation-Spielen/-Umsetzungen. Darunter sind sichere Hits wie der Nitro-Blaster **Wipeout** (Zwei-Spieler-Modus), das Weltraum-Adventure **Sentient**, ein neuartiges Lemmings mit dem Namen **Lemmings 3D** und **Krazy Ivan**, wo Ihr mit einem riesenhaften Battle-Mech in unwirtli-



chen Sphären gefangene Erdlinge befreit und Aliens niederwalzt. Die folgenden Projekte sollen ebenfalls bis Anfang September abgeschlossen sein, viel über deren Güte läßt sich aber im Moment noch

In verschiedenen Arenen muß der Gegner 5x getroffen werden

nicht sagen: ein Crasheracer, **Demolish 'em Derby**, das Beat'em Up **Spawn**, Laser-Kriegs-Spiel **Assault Rigs**, mit Zwei-Spieler-Modus und Netzwerkoption für bis zu vier vernetzte Playstations und ein verbessertes **Nova-storm** kommen auf Euch zu. Die Umsetzung des Fantasy-Adventures' **Discworld** braucht ebenso wie die Produktion von **G-Police**, einem Genremix, der aber doch mehr ein Adventure ist, noch etwas mehr Zeit. Außerdem hat **Psygnosis** den Euro-Vertrieb für **Sunsofts** surrealistisches Macintosh-Adventure **Myst** an sich ge-

In Wipeout seid Ihr Piloten in der F 3600 Racing-League

Eine Beta-Version von Rayman für die PS ist bereits im Umlauf



DMB&B IMPARC

SMOKE ON THE WATER

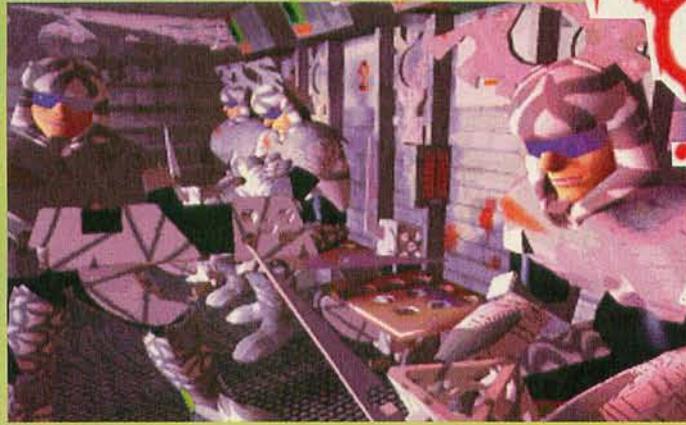


GET THE TASTE



**Kingdom o' Magic für Playstation und Saturn**

nommen. Sunsoft selber beschert den Geschicklichkeits-Freunden noch eine 32-Bit-Version von Hebereke unter dem Namen **Popoitto Hebereke**, **Galaxy Fight** (as seen on Neo Geo), ein 32-Bit **Zero**, **Shanghai Patchinko** (vier verschiedene japanische Brettspiele) und das Rennspiel **Outlive** (Arbeitstitel). Bei SCI waren ebenso nur Demos der PC-Versionen von fünf angekündigten PS-Projekten zu beschnuppern. Die Filmumsetzung **Cyberwar** und **XS**, ein Fighting-Action Game sollen noch vor Weihnachten '95 erscheinen. **Kingdom of Magic**, ein lustiges Adventure, **Gender Wars**, das den Geschlechterkampf Mann-Frau zum Thema hat und **Lawnmower Man**



**Mann gegen Frau und Frauen gegen Männer (Gender Wars)**



**world** gearbeitet, einem Action/Adventure, das sich an der Storyline des gleichnamigen Films mit Kevin Costner und Dennis Hopper, der diesen Sommer in den USA anläuft, orientiert. Core hat auch hier Umsetzungen von **The Scottish Open: Virtual Golf**, **Soulstar X**, **Shellshock**, **Thunderhawk 2** und **Machinehead** angekündigt. Dieses Jahr wird's aber wohl nix mehr. **Time Warner Interactives Primal Rage** darf auch bei Sony nicht fehlen. **Konamis** Entwicklungslabors sind mit **Polygon-Soccer** (Arbeitstitel), einem Basketball, **Castlevania** und einem Rollenspiel beschäftigt.

**Saturn:**

Segas Flaggschiff hat wirklich gute Chancen auf einen der vorderen Plätze, wenn der Preis bei der Einführung im Herbst niedrig genug ist. Obwohl grafisch der erste Eindruck bei den Sony-Konkurrenzprodukten überwältigender war, so stimmt bei Daytona und Virtua Fighting vor allem der Langzeitspielspaß. Viele Programmierer geben zudem dem Saturn größere Chancen, da hier eher in die Hardware hinein programmiert werden kann. Von den sechs Haupt-



**Heart of Darkness von Virgin sorgte für Begeisterungstürme**

2 sind dagegen für '96 angekündigt.

Interplay legt mit **Lost Vikings 2**, **Casper**, **Rock'n Roll Racing 2** richtig los auf der PS. Außerdem wird an **Water-**

Chips des Saturn werden bisher nur zwei wirklich genutzt, weshalb spätestens in einem Jahr bei Ausschöpfung der vollen Kapazitäten noch bessere Spiele möglich sein werden. Ein weiterer Vorteil des Saturn ist die Möglichkeit per optionalem MPEG-Zusatz-Modul auch Video-CDs abzuspielen. Drei auf der Messe gezeigte Video CDs, die speziell für den Saturn codiert wurden, überzeugten durch ausgezeichnete Qualität. „Normale“ Video CDs kamen im Vergleich dazu allerdings nicht an derartige Laserdisc-Qualität heran. Segas R&D-Department arbeitet derweil fleißig an neuer Software:



**Sega Championship Rally ist ein weiterer Saturn-Flitzer**

Nach Clockwork Knight wird **Bug** den Jump'n Run-Sektor bereichern. **Daedalus** ist Segas Antwort auf Kileak: The Blood, natürlich auch mit Texture Mapping und langen, dü-

steren Gängen. **Virtual Hydlide** und **Real Yumemi** decken den Rollenspielbereich ab. Sportliche Spieler werden am großzügigsten bedacht. Bei **Virtua Soccer**, **Sega International Victory Goal** und **World Striker** wird gleich dreimal das Leder getreten. **Pebble Beach Golf**, **NHL Hockey** und sind außerdem sportlicherseits angekündigt. Was prügeltechnisch sehr beeindruckend aussah, war **Virtua Fighter 2** als Automat. Die Saturn-Umsetzung soll bis Weihnachten unter Dach und Fach sein, ein sicherer Hit, wie ich meine. Zu 50% ist auch **Shinobi Ex** bereits fertig, das grafisch ziemlich an **Mortal Kombat** erinnert. Daytona bekommt mit **Grand Chaser**



**Frische Polygone und Textures für Gran Chaser von Sega**



**3-D Abenteuer Real Yumemi**



**Rollenspiel Virtual Hydlide**

Digital Pictures



# Too real to imagine

100% INTERACTIVE, LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

## Slam City

Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister, wo's lang geht!

## Supreme Warrior

Die Schlacht beginnt. Mit dem großen Drachen aller Fighting-Games, denn jetzt kommt der Look, das Feeling und die ultimative Action eines echten Kung Fu Films.

**When Movie-makers make games,  
everything else is just cartoons.**



*Slam City*

MEGADRIVE  
**32X**  
MEGA-CD



*Supreme Warrior*

einen internen Mitstreiter. **Virtua Racing** wird dagegen von **Time Warner Interactive** programmiert und vermarktet,

was auch auf **Primal Rage** zutrifft. **Interplay** debütiert mit **Cyberia** und **Casper**. **Casper** ist, wie schon weiter vorne erwähnt, die Filmumsetzung von Spielbergs Sommer-Blockbuster, die vom alten Gemäuer **Whipstaff Manor** und seinen „geistlichen“ Bewohnern, **Casper**, **Stinky**, **Stretch** und **Fatso** handelt. **SCI** hat fünf SAT-Projekte in Vorbereitung. Nur die Filmumsetzung **Cyberwar** soll allerdings noch vor Weihnachten '95 erscheinen. **Adventure Kingdom of Magic**, Geschlechterkampf-Spiel **Gender Wars**, das Fighting-Action Game **XS** und **Lawnmower Man 2** sind dagegen erst für '96 angekündigt. **Core Design** hat **The Scottish Open: Virtual Golf**, **Soulstar X**, **Shellshock**, **Thunderhawk 2** und **Machinhead** ebenso für den Saturn



„Ugly Kid“ **Fritz** wird in Europa jetzt von **Empire** betreut (oben)

**Pinball Arena** für den Saturn sieht sehr realistisch aus

jekte werden genauso für den Saturn wie für die Playstation entwickelt.

### 3DO-Neuigkeiten:

**Panasonic Deutschland** hat einen Einführungspreis „zwischen 900 und 1000 Mark angedacht“. Auch **Goldstar** wollte da nicht unterbieten. Ob die ewig späte Markteinführung bei uns, gepaart mit einem derart stolzen Preis nicht schon jetzt das Aus bedeutet, werden die Käufer entscheiden, leicht wird es das 3DO hier sicher nicht haben. Voll-

aus alleinige Marktführerschaft für den Rest der Welt berufen, da **Jaguar**, **32X** und **CDI** schließlich auch längst erschienen sind. Zudem sind die verkauften Stückzahlen in Amerika und England nicht gerade berauschend, so daß sich das 3DO nach der Markteinführung von Saturn und Playstation Ende '95 schnell an letzter Stelle der Verkaufscharts befinden könnte. Von Entwicklerseite wird außerdem ständig bemängelt, wie langsam die Kiste doch sei. Vielleicht wird es der **Bulldog**, das 3DO 2, ja richten. An Spielen herrscht im Moment zumindest kein Mangel, auch Neuankündigungen gibt's reichlich:

Eine der interessantesten Neuankündigungen betrifft **Art Data**, die mit einer **Doom**-Umsetzung für **Trip Hawkins'** 32-Biter aufwarten können. Eine vierte Episode mit 9 neuen Leveln soll darin enthalten sein. **Interplay** schüttelte **Cyberia**, eine Umsetzung des sehr abwechslungsreichen und auf dem PC immens erfolgreichen Action-Adventures mit **Knobel-**

einlagen aus dem Ärmel. **Waterworld** und der freundliche Geist **Casper** dürfen natürlich auf **Interplays** Liste auch nicht fehlen. **Infogrames** hat dann noch **Alone in the Dark**, **Time Warner Interactive Primal Rage**, **U.S. Gold Flashback** und **Namco Starblade** zu bieten. **Mindscape** setzt **Dragon Lore-The Legend Begins** und **Panzer General** um – auch nicht uninteressant. Gegen Ende des Jahres folgen **Shellshock** und **Thunderhawk 2** von **Core**. **Gametek** ist mit **Quarantine**, einem Driving Game mit Waffeneinsatz und Taktik-Elementen und dem Cyberpunk Adventure **Hell**, beides übrigens Umsetzungen von PC-Titeln, beschäftigt. **Domark** hat dem Konsolenbereich fast völlig den Rücken gekehrt. Nur das 3DO bekommt noch **Flying Nightmares** ab. **Activision** richtet sich mit **Triple Threat Shanghai** in der Strategie/Tüf-



Neue Grafik, aber altes Shinobi

wie für die Playstation angekündigt. **Konami** ist mit der Umsetzung von **Parodius 2** bereits durch, ein Fußballspiel sowie **Castlevania** folgen.

Sony-Tochter **Psygnosis** hat naturgemäß eher wenig Interesse an großem Softwarenschub für den Saturn. Gerade mal eine **Novastorm**- und **Megamorph**-Umsetzung fallen für Sega ab. **Sunsoft** dagegen teilt brüderlich: **Myst**, **Popoitto Hebereke**, **Galaxy Fight**, ein aufgemotzter **Zero Kamikaze Squirrel**, **Shanghai Patchinko** und mehrere Rollenspielpro-



er Zweckoptimismus waren denn auch die Engländer, die von „50% Marktanteil (bei den Next-Generation-Systemen) in Japan und 100% in Amerika und Europa“ (Rob Faber, 3DO Europe) sprachen. Ganz abgesehen davon, daß sich diese Zahlen null mit denen uns vorliegenden Statistiken decken (unter 20% in Japan), kann das 3DO sich überhaupt nicht



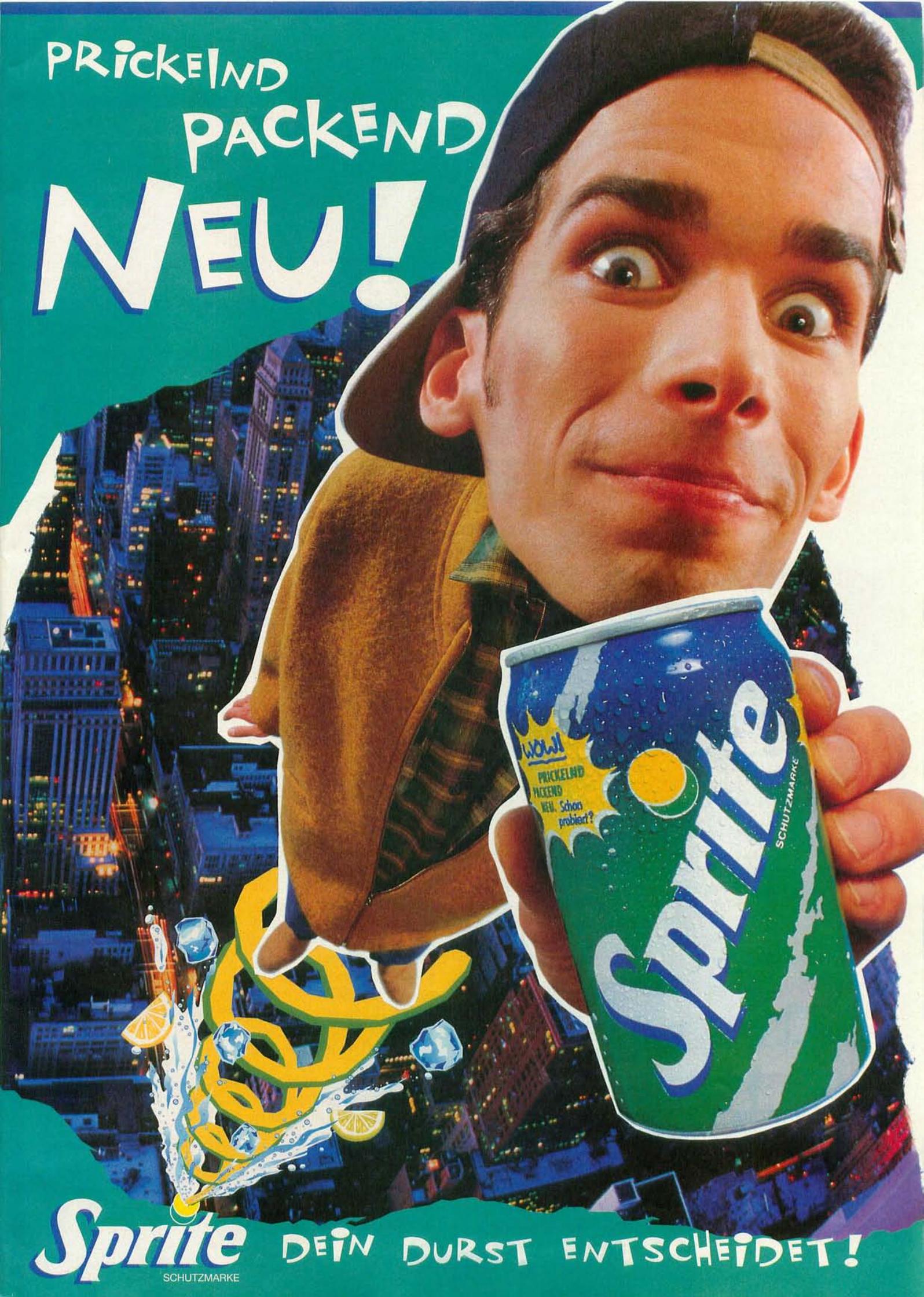
Der erste 3DO-Titel von **Activision**: **Shanghai: Triple Threat**

tel-Nische ein. Der Bertelsmann-Ableger **BMG Interactive Entertainment** mischt in der Spielebranche vor allem auf dem 3DO-Markt mit, da der deutsche Multi unter anderem die Europa-Rechte von **Christal Dynamics** und **GTE** ergattert hat. Nach sechs bereits über **BMG** erschienenen



Terroristen regieren die Welt in **Cyberia**. Unter dem ewigen Eis in Alaska lauert die Rettung...

PRICKELND  
PACKEND  
**NEU!**



**Sprite**  
SCHUTZMARKE

DEIN DURST ENTSCHIEDET!

Crystal Dynamics-Titeln folgen bis zum Sommer noch **Jammit**, **Gex**, **VR Stalker**, **Slam'n'Jam** und das Prügelspiel **Ballz**.

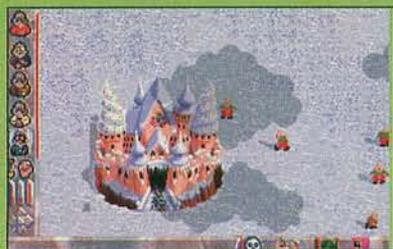
### Jag-Talk

Einer der führenden deutschen Distributoren, die *Cosmo Entertainment* Gruppe wird den Jaguar demnächst für 379 Mark und den CD Player mit einem Spiel für 349 Mark in Umlauf bringen. Bei einem Preis von über 700 Mark für das komplette Jag-CD-System siedelt sich *Ataris* Raubtier gerade mal zwischen Playstation und Saturn an. Der entscheidende Preisvorteil, der ihm bisher nachgesagt wurde,



Gute 700 Mark kostet das Komplett-Set

dürfte damit auf Dauer obsolet werden, da die Entwicklung neuer Spiele mittelfristig nur noch auf CD-Basis stattfinden wird und man so quasi gezwungen ist, das CD-Add-On zu kaufen. Noch wurden allerdings viele neue Spiele auf Modul-Basis vorgestellt (das CD-Laufwerk ist ja auch gerade erst im Mai erschienen):



Über 90 Erfindungen können die Baldies in ihrer kahlen Welt machen. 3DO und Playstation-Versionen werden folgen.

**Ultra Vortex**, ein Prügler von *Beyond Games*, und das in der VG 3/95 gepreviewte **Fight for Life** hauten mich beide nicht vom Hocker, **Rayman** der Firma *Ubisoft* scheint, wie



In *Robinson's Requiem* (Jag) kämpft Ihr gegen *Predators*, *Krankheit* und *Hunger*.

schon so oft berichtet, ein brillantes Jump'n Run zu werden, ist leider nur immer noch nicht fertig (gäh), **Doom** überzeugte vor allem durch die Link-Option, **Powerdrive Rally** von *Time Warner Interactive* sah gut aus, ebenso **Flashback** von *U.S. Gold*. Außerdem angekündigt für demnächst (oder irgendwann mal): **Hardball III**, **Ruiner Pinball**, **Tiny Toon Adventures**, **Brett Hull Hockey**, **Dactyl Joust**, **Flip Out**, **Redemption**, **Legions of the Undead** und **Hammerhead**.

Die folgenden Spiele werden nur noch auf CD erscheinen: *Gametek* macht dem CD-ROM mit **Baldies** ein schönes Einstandsgeschenk. Das Strategiespiel, in dem unter anderem wuselige Glatzköpfe,

Stinktiere, Hasen und Engel mitspielen, enthält als Gerüst wesentliche Elemente von *Settlers*, *Populous* und *Lemmings*. Viele schräge Gags wie ans Bein pissen oder kollektiver Selbstmord durch Ertrinken (ähnlich der Mega-Sprengung bei *Lemmings*) deuten auf ein ziemliches Highlight hin. **Super Burnout**, das von Atari immens gepriesene Motorraddrennen für zwei Spieler, enttäuschte mich dagegen völlig, besser sah **Formula 1 Racer** aus. **White Men Can't Jump** von *Trimark* ist Ataris lausche Antwort auf *NBA Jam*. *Cores* 64-Bit-**Soulstar** kommt gut und wird in einigen Monaten zeitgleich mit dem Flug/Schieß-Spiel **Blue Lighting** erscheinen. **Varuna's Forces**, ein Strategiespiel, **Creature Shock**, **Highlander**, ein Rollenspiel (oho!) und *Time Warners* **Primal Rage** waren noch zu unfertig, um groß ein Urteil darüber abgeben zu können.

Sonstige Neuankündigungen für dieses Jahr: **Barkeley Basketball**, **Freelancer 2120** und **Robinson's Requiem**.

Eine Jaguar-Version von **NBA Jam Tournament Edition**



on mit neuen Codes und neuen versteckten Spielern ist außerdem für Weihnachten angekündigt. Bei Redaktionsschluß stand aber noch nicht fest, ob das Spiel nur auf CD oder auch als Modul herausgebracht wird.

### CDI zum Schluß:

Da wir in dieser Ausgabe einen CDI-Schwerpunkt bringen, erübrigen sich viele Worte über das Schlußlicht in den Konsolen-Verkaufscharts. Das waren jedenfalls die Software-Highlights am *Phillips*-Stand:

- **Chaos Control**, ein wirklich guter 3D-Shooter (*Infogrames/ Phillips Media*)
- **Creature Shock**, Umsetzung des erstklassigen PC-CD ROM-Titels (*Argonaut/ Virgin*)
- **Flashback**, auch ein Klassiker (*U.S. Gold*)
- **Micro Machines**, witziges Spielzeugauto-Rennspiel (von *Codemasters*)
- **FX Fighter**, *Argonauts* neues Prügelspiel
- **Kingdom – The Far Reaches**, Rollenspiel mit Adventure-Elementen (*Phillips*)
- **NFL Hall of Fame**, Footballspiel für Zwei mit Interaktiv-Touch (*Phillips*)

**Microcosm** und **Zelda's Adventure** wurden gecancelt, dafür gab es Ankündigungen von **Rise of the Robots** (uahh), **Lost Eden** (naja), **Who Shot Johnny Rock?** (ja, wer war es wohl?), **Discworld**, **World Cup Golf**, u.a.



Gag von SCI: Die Spiel-Charaktere flüchten von den Entwicklern





# NAMCO



*Cosmo Gang (jap.) und Pac Attack bieten jeweils Zweispieler-Spaß*



*Pac Man 2 und Pac in Time sind die beiden neuesten SNES-Produkte*

*15 Jahre her: Galaxian* ▶



Alten Spielhasen ist der Name seit über 'ner Dekade wohlbekannt, und das nicht nur wegen Pac Man. Im Zuge der Ridge Racer-Euphorie sahen wir uns genötigt, endlich mal vor Ort, nämlich bei Namco Europe Ltd. in London, aufzukreuzen.

**N**amco hat weltweit nicht einmal 2000 Mitarbeiter (in der "Europazentrale" London sind es gerade mal derer zehn). Dennoch hat die Firma letztes Jahr weit über 1 Milliarde Mark Umsatz erwirtschaftet.

Eine Erfolgsstory aus dem Land der aufgehenden Sonne: Die Nakamura Manufacturing Ltd. (eine Umbenennung in Namco erfolgte erst '72) wurde 1955 in Tokio gegründet und fertigte die ersten Jahre lediglich alberne elektrische Reitpferde, wie sie heute noch manchmal vor Supermärkten für kleine Kinder anzutreffen sind. In den 60er Jahren stellte man für amerikanische Ver-

gnügungsparks, unter anderem für Disneyland, Figuren, Gondeln und ähnliches Zubehör her. 1974 begann der Einstieg in den Automatenspielbereich durch die Übernahme der japanischen Atari-Tochter. 1977 stellte sich der erste Erfolg mit dem Baller-Automaten *Shoot Away* ein. Ab dann ging es rasant aufwärts. Namco/USA wurde ein Jahr später gegründet, der Münzfresser *Gee-Bee* im gleichen Jahr noch in Kalifornien aufgestellt. Das Jahr '79 brachte mit *Galaxian* den absoluten Durchbruch, das Spiel übrigen, bei dem



*Ms. Pacman ist heute schüchtern, an der Wand läuft Tokioter Zeit, wie bei uns*

man sich während des Ladevorgangs von *Ridge Racer* die Finger wärmen kann. 1980 löste *Pac Man* einen weltweiten Boom aus, der Namco die folgenden Jahre gut bei Kasse halten sollte, bis '82 die F1-Simulation *Pole Position* auch wieder ein großer Hit wurde. '83 war der Release von *Xevious*, einem Ballerautomaten, der erstmals mit Computergraphiken aufwarten konnte. '84 liefen die ersten NES-Spiele Namcos vom Band. Einer der größten Hits



*Final Lap Automat mit Link-Option*



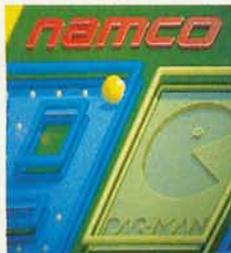
*Cyber Cycles, big in Japan*



◀ *Das war Winning Run vor 6 Jahren*

▶ *Für bis zu vier: Suzuki 8 Hours*

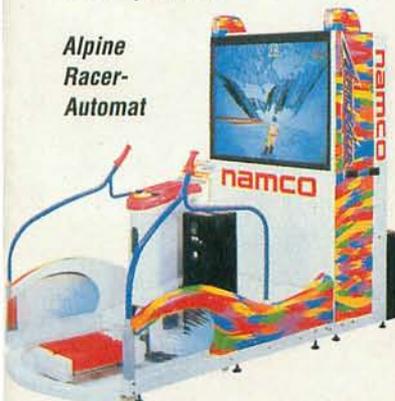
in Japan war *Pro Baseball Family Stadium* '86. Die nächsten Jahre waren von rasantem Wachstum geprägt, was nicht zuletzt an der Ausrichtung der Geschäfte hin zu den Freizeitparks lag. Im Spiele-Bereich waren der *Final Lap*-Automat ('87) mit Zweispieler-Competition-Modus -für "damalige" Verhältnisse eine Sensation- und der F1-Automat *Winning Run* ('89) weitere Meilensteine in der Firmengeschichte. In den Neunziger Jahren hat sich das Hauptgewicht von der eigentlichen Spieleherstellung noch mehr in Richtung Vergnügungsparks und Spielhallen verlagert. Alleine in den USA betreibt Namco über 350 Arcades. Heute machen diese beiden Geschäftszweige ca. 80 Prozent des Umsatzes aus; der Videospielebereich kommt grad' noch auf schlappe 14 Prozent. Mal sehen, ob Playstation und Co. das Prozentverhältnis wieder verschieben können. Laut eigenen Angaben hat sich *Ridge Racer* in den ersten vier Monaten nach Er-



Die Legende:  
Pac Man-Original

scheinen bereits 400 000mal verkauft. *Ridge Racer 2* mit neuen Kursen soll Ende des Jahres fertig sein, zusätzlich wird an einer PC-Version von RR gearbeitet. Der derzeitige Automatenhit in Japan, *Cyber Cycles*, kommt außerdem für die Playstation. ds

Alpine Racer-Automat



**Argo ist ein etwas anderes Softwarehaus, mit starkem Focus auf 3D und eigenen Hardware-Ingenieuren. Oberhäuptling Jez San begleitete die VG einen Tag lang durch sein Reich.**

Zwei winzig kleine Gebäude im Londoner Norden dienen den 120 Mitarbeitern als Arbeitsstätte. Kein Schild an der Tür zeugt von den millionenschweren Rechenmaschinen, die dahinter fast rund um die Uhr in Betrieb sind. 40 Leute arbeiten ausschließlich in der Hardwareabteilung, an der Programmier-Software BRender und am FX-Chip, Argos RISC-Grafik-Prozessor, der schon Starfox und Vortex zu großem Ruhm verholfen hat. Er soll nun FX Fighter, Starfox 2 und Comanche in

vertierbar, weshalb schon viele namhafte Firmen wie Time Warner Interactive, Disney Soft oder Rocket Science Kunden bei Argonaut sind. Sieben Teams, bestehend aus Programmierern, Designern, Musikern, Künstlern und einem Producer arbeiten derzeit an neuen Spielen. Das *Starfox 2*-Team ist so gut wie durch, nur noch zwei Spielertechniker befinden

Auftrag gegeben, unter anderem eine Film-Umsetzung von *Tank Girl* (Spielfilm läuft erst im Sommer in den USA an). *Submission* und *Hortice* sind reine PC-Titel, während hingegen *Incubus* (Action) und *Saphyr* (Adventure) auch für die 'Next Generation'-Konsolen geplant sind. Ein weiterer Titel mit dem Codenamen *C.S.* erscheint auf 3DO und CDI. In einer Science-fiction-Welt werdet Ihr hier mal wieder von Aliens erfolgt. Generell kann man zu diesen Projekten aber noch wenig sagen. Alle Spiele sind Aufträge von Drittfirmen, die im Moment wenig Interesse an PR haben, da die Erscheinungstermine (wie z.B. bei *Incubus*) erst für 1997 angesetzt sind. Was beim Blick hinter die Kulissen auch faszinierte, war die Begegnung mit dem "On-Line-Editing", wie bei *FX Fighter* gesehen. Ein

Spielertester probiert dabei verschiedene Moves aus und kann unmittelbar beim Spielen Animationsframes wie Schlag-

Anfang Juni kommt FX Fighter in den USA raus



Merkwürdige Utensilien wohin man schaut

die Top 10 der Verkaufscharts hieven. Besagtes BRender ist ein von Argonaut entwickeltes Programmier-Werkzeug, das sehr leicht zu handhaben ist, auf einem normalen PC betrieben werden kann und erstaunliche Grafikeffekte wie Gouraud Shading, Tiefenwirkung ("Z-Buffering") oder Spiegelungen erzeugt. Mit BRender programmierte Software ist außerdem für alle gängigen Systeme leicht kon-

sich im Moment bei Nintendo in Japan, um die Feinabstimmung zu koordinieren. Für das SNES erscheint außer *Starfox 2* und *FX Fighter* noch *Scoobie Doo*, ein Hüpfspiel, das für Sunsoft programmiert wird. GTE Interactive hat drei Titel in



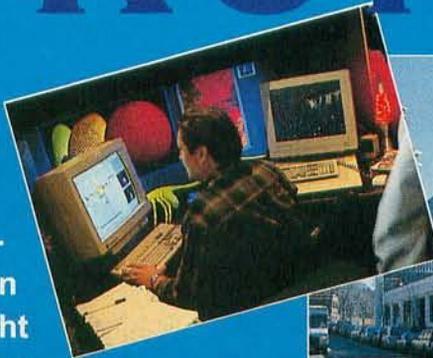
Hier wird an den letzten Feinheiten der PC-Version gefeilt

stärke oder Wurfhöhe, mit Hilfe eines Move-Editors verändern. Diese Technik verkürzt wesentlich die Wege, da Verbesserungsvorschläge schnell und direkt getestet und umgesetzt werden können.

Argonaut ist eine der innovativsten europäischen Spiele-Schmieden, die die Szene sicher noch prägen wird, nicht zuletzt durch Ihr Hardware-Standbein. ds

# ZUKUNFTS

Um den Möglichkeiten moderner Spielhardware Rechnung zu tragen, müssen die Hersteller mittlerweile ganze Trick-Laboratorien einsetzen. Wie eine hochmoderne Videospiegelproduktion funktioniert, erzählt dieser Bericht von Acclains ATG-Group



Gerade fertiggestellt ist Acclains nobles Headquarter. Oben links der Arbeitsplatz eines Animations-Spezialisten.

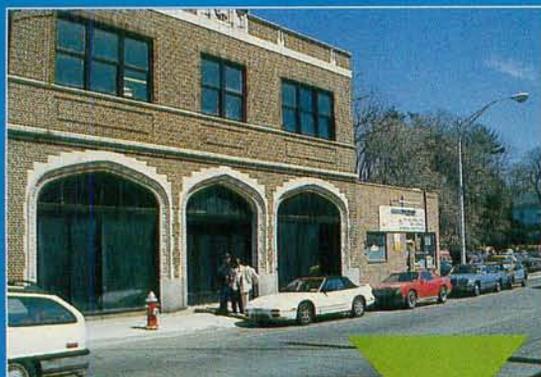
**E**ifrige Leser der VG werden sich an einen Bericht vom Dezember '94 erinnern, in dem wir erstmals über Acclains Advanced Technology Group berichteten. Damals hatten wir keine besonders detaillierten Informationen, denn die Arbeit der ATG wurde streng geheim-

lerterte Form der Animation wurde durch handgezeichnete Bitmaps realisiert, also einzelne Pixelbilder. Man lud sie komplett in den Arbeitsspeicher der Konsole. Genau wie beim Zeichentrickfilm unterschied sich jedes Bild ein klein wenig vom vorhergehenden. Schnell genug hintereinander abgespielt, ergab sich durch die Trägheit des Auges eine mehr oder weniger fließende Bewegung. Leider fraß diese Art der Animation viel Speicher, da für jeden Charakter alle Bewegungen fertig abgelegt wer-

den mußten. Außerdem veränderten sich die Charaktere mit jeder Bewegung, da die pixelgebundene Bildschirmdarstellung die Proportionen meist nicht korrekt wiedergab. Obwohl es viel Können, Mühe und Zeit kostete, naturgetreue Bewegungsabläufe von Hand zu zeichnen, sahen die Sprites stets zweidimensional und platt aus, es fehlte einfach die räumliche Tiefe. Acclaim war damit bald nicht mehr zufrieden und begann 1991 damit, ein Spezialistenteam aus Programmierern, Grafikern, Film-, Videoprofis und Biomechanikern zusammenzustellen, die nur an einer Aufgabe arbeiteten: Bewegungen so natürlich wie möglich wiederzugeben.

Der erste Schritt kam aus dem Filmbusiness und war alles andere als neu: Beim sog. Blueboxing oder Blue-Screen-

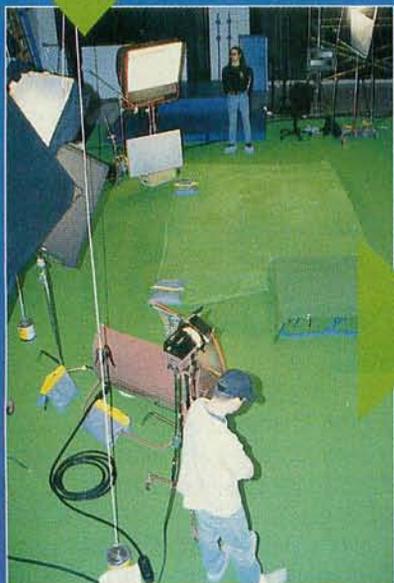
Verfahren, von Fachleuten auch "Chromakey-Verfahren" oder "Elektronische Stanze" genannt, bewegt sich der Akteur vor einem vollkommen einfarbigen Hintergrund. Einzige Bedingung ist, daß die Farbe der Kulisse nirgends sonst in der Szene bzw. am Akteur auftaucht. Ein Computer rechnet alle Farbwerte weg, die der Kulisse entsprechen. Übrig bleibt nur der bewegte Charakter. Der freigestellte Akteur läßt sich jetzt problemlos in allen Bewegungsstufen digitalisieren. Damit die Animation später nicht zuviel Speicher frißt, wählt man nur so viele Frames (Bilder) wie unbedingt nötig aus. Nach beliebig aufwendiger manueller Nachbearbeitung werden die einzelnen Frames als Animationssequenz zusammenkopiert, die Bilddaten noch einmal komprimiert



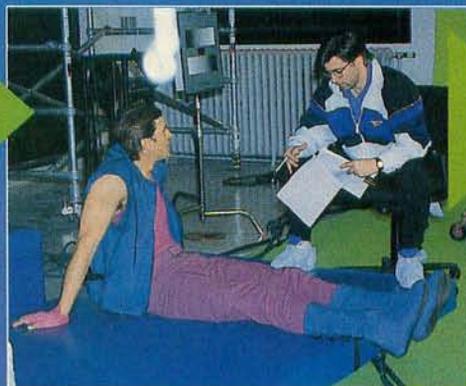
Von außen unauffällig...

gehalten. Ende März lud Acclaim jedoch einige handverlesene Fachjournalisten in das eben fertiggestellte Headquarter auf Long Island nahe bei New York ein und ließ einen Blick hinter die Kulissen zu.

Mit der ATG rüstet sich Acclaim für den Sprung ins nächste Jahrtausend. Seit Spielgeräte eine Ton- und Bildqualität ermöglichen, die locker Spielfilmniveau erreicht, naht das Ende der manuell gezeichneten Sprites. Ein Blick zurück: Die al-



...im Inneren ein komplettes Studio



Ablaufbesprechung vor der Aufzeichnung



Anlauf und ...

# MUSIK

und schließlich im Programmcode abgelegt. Das Programm lädt die Bilddaten bei Bedarf in den Arbeitsspeicher und kopiert sie in einen beliebigen Spielhintergrund. So kann ein und derselbe Kämpfer in beliebigen Stages auftreten.

Durch das Chromakey-Verfahren muß man Bewegungen zwar nicht mehr von Hand zeichnen, doch genau wie beim handgezeichneten Sprite ist der Speicherbedarf hoch. Vor allem wirken Schatten und Lichtquellen im Bild nicht besonders natürlich, da die Übergänge zwischen dem einkopierten Charakter und dem Hintergrund einfach zu künstlich wirken. Ein Beispiel: Der Akteur wird vor einer giftgrünen Kulisse aufgenommen.

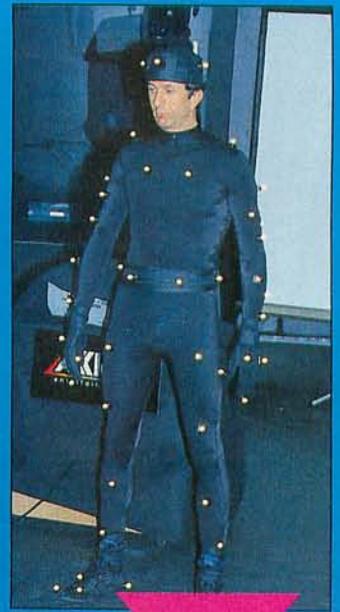
## Blueboxing-Verfahren

Von drei Seiten werfen helle Studioleuchten ihr Licht von schräg oben in die Szene. Weißlicht-Ausleuchtung ist notwendig, damit die elektronische Stanze optimal funktioniert. Außerdem versucht man, eine möglichst neutrale Ausleuchtung (wenig Schatten) zu finden, die sich für möglichst viele Spiel-Szenen eignet. Im Spiel wirkt der Akteur nämlich nur dann halbwegs natürlich, wenn vergleichbare Lichtver-

hältnisse wie im Studio herrschen. Bewegt er sich jedoch z. B. in einem düsteren Dungeon, in dem rote Fackeln flackern oder gar im fahlen Mondlicht, wirkt ein heller Charakter sofort deplaziert. Mit einer flackernden Lichtquelle von einer Seite würde die elektronische Stanze nicht funktionieren. Außerdem wäre der Speicherbedarf viel zu groß.

Trotz der angesprochenen Einschränkungen war das Chromakey-Aufzeichnungsverfahren ein großer Sprung nach vorne, und für die Grafikmöglichkeiten der 16-Bit-Konsolen reichte die Technik ja auch allemal aus. Für zukünftige Projekte jedoch, für Playstation-, Saturn- oder Ultra 64-Spiele, mußte ein völlig neues Verfahren her – eines, mit dem man völlig natürlich wirkende Charaktere künstlich erschaffen konnte. Das Problem besteht nämlich nicht nur darin, daß die Lichtverhältnisse beim Chromakey-Verfahren nachträglich kaum noch zu ändern sind, die Akteure selbst lassen sich nur mit Mühe modifizieren, ohne an Wirkung zu verlieren. Ein Alien im Spiel muß eben auch als Alien vor der Kulisse herumhüpfen. Der Aufwand für Kostüme und Schauspieler droht ähnlich groß zu werden wie für Filmproduktionen. Also mußte eine bessere Lösung her. Der nächste

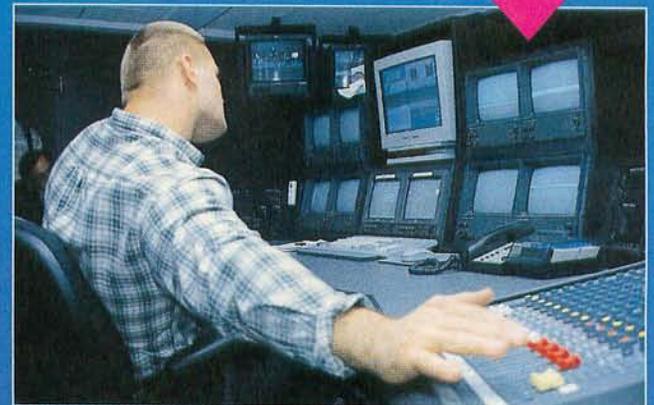
Schritt hieß Motion Capture. Bereits Jahre vorher hatten Grafikspezialisten damit begonnen auf sündhaft teuren Grafik-Workstations bewegte Figuren zu konstruieren, indem sie mathematische Drahtmodelle mit Texturen (Oberflächen) überzogen, die dem Vektor-Skelett ein verblüffend echtes Aussehen verliehen. Mit Texturen ließen sich Metall-, Holz-, oder Glasoberflächen realisieren, Schatten und Lichtquellen wurden hinzugefügt. Damals waren die Rechner von Silicon Graphics



Die Kamera "sieht" nur die weißen Sensorpunkte



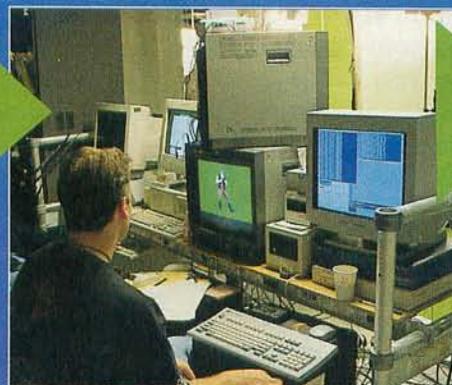
In Wirklichkeit ist das Studio nachtschwarz



Hier werden Beleuchtung, Kameras und Aufzeichnung gesteuert



...Action! Jetzt zeichnet die Kamera auf.



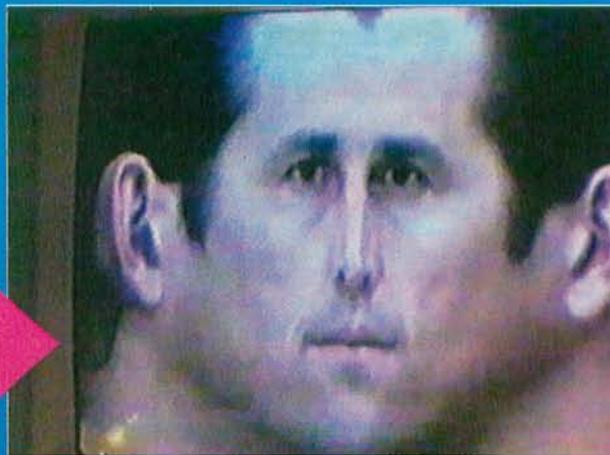
Sofort folgt die Bearbeitung am Monitor



Die Animationssequenz ist im Kasten



Komplexe Oberflächen wie Gesichter werden gescannt...



...auf dem Bildschirm zur Textur weiterverarbeitet...

zwar noch nicht in aller Munde, aber bereits fester Bestandteil der Computergrafik-Welt. Erst die sog. objektorientierte Programmierung ermöglichte es, einen Körper von Grund auf über mathematische Funktionen zu definieren. Der entscheidende Unterschied zur Bitmap (zum Pixelbild) ist die Tatsache, daß ein Objekt nicht als Ansammlung von Bildpunkten definiert wird, sondern über Algorithmen. Für jedes Gelenk und jeden Knochen gibt es Vektorgruppen bzw.

onsstufen zerlegt werden – und zwar in um so mehr, je länger die Bewegung dauert. Der Hauptvorteil der Drahtgitter-Objekte besteht also darin, daß sich ein Körper, erst einmal definiert, beliebig drehen, bewegen, zoomen und aus verschiedenen Perspektiven betrachten läßt. Ein Vektor-Objekt braucht weit weniger Speicher als eine animierte Bildsequenz. Der Entwicklungs- und Rechenaufwand für solche gerenderten Objekte ist jedoch ungeheuer: Zunächst muß das

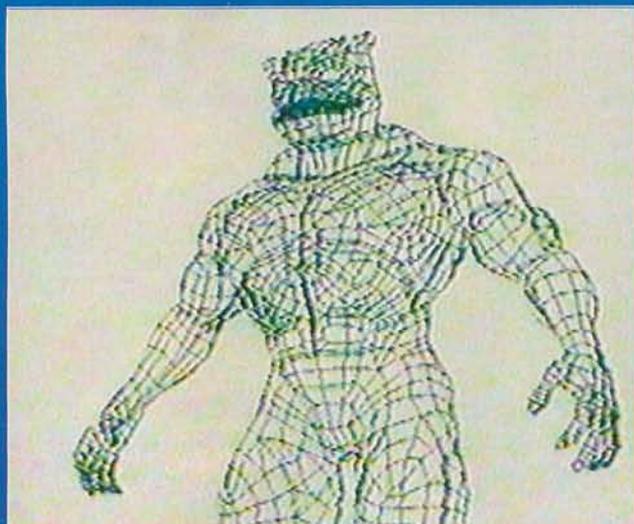
seinen komplexen Bewegungsabläufen, Hunderten von Knochen und ausschließlich unregelmäßigen Oberflächen animiert werden soll? Der Konstruktionsaufwand (und damit die Kosten und der Zeitbedarf) für einen einzigen Charakter dieser Art ist so irrwitzig groß, daß er in keinem Verhältnis zu dem steht, was letztendlich im Spiel zu sehen sein wird. Schließlich wäre ein Akteur z. B. in einem Prügelspiel nur einige Zentimeter groß – er müßte aber trotzdem mit sämtlichen Bewegungskoodinaten definiert werden, um nur halbwegs natürlich zu wirken.

Im Vergleich zu seinem virtuellen Bruder sah der per Blueboxing aufgezeichnete Charakter stets echter aus – solange man nur genügend Frames zur Animation abspielte und die Lichtquellen optimierte. Das ärgerte die Entwickler der ATG. So oder so

war der Aufwand für Spielentwicklungen einfach zu groß. Mal stand man tagelang im Studio, mal rechneten sich die Grafik-Workstations zu Tode. Es mußte doch möglich sein, beide Techniken miteinander zu kombinieren! Man begann damit, ein neues Verfahren zu entwickeln – und damit sind wir endlich beim vorläufig letzten und spektakulärsten Schritt der ATG.

## Motion Capture

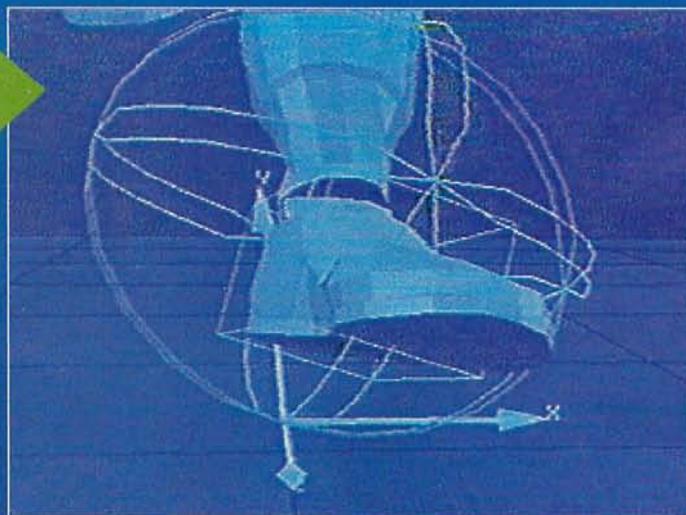
Acclams patentiertes System besteht aus drei wesentlichen Arbeitsgängen: Modeling, Motion Capture und der Verbindung der Ergebnisse aus beiden Verfahren. Beim Modeling geht es zunächst darum, ein computergeneriertes dreidimensionales Modell des gewünschten Charakters zu konstruieren. Hier wird festgelegt, wo die Gelenke sitzen



Polygonzüge im Drahtmodell. Soll die Figur z. B. einen Arm heben, ändert man lediglich die Koordinaten bzw. die Parameter des Armes durch eine Winkelfunktion und definiert Geschwindigkeit und Richtung der Bewegung, die durch das Skelett mit seinen Gelenkspielräumen ja bereits eingeschränkt ist. Bei der Bitmap dagegen muß die gesamte Bewegung in einzelne Animati-

3D-Gitter aus dem Modeling

Motiv mühsam Schritt für Schritt als Drahtgitter konstruiert und definiert werden, jeder Knochen, jedes Gelenk, jeder Gelenkspielraum. Eine Maschine oder ein Roboter ist ja noch halbwegs einfach zu realisieren, weil die Bewegungen ohnehin eckig und viele Flächen glatt und eben sind. Doch wie ist es, wenn ein Lebewesen mit



Jedes Gelenk folgt hochkomplexen biomechanischen Regeln



... und um das 3D-Drahtgitter des Kopfes gelegt

und welche Proportionen die Figur eigentlich haben soll. Wird es ein Mensch, ein Alien, ein Predator? Ein Skelett mit Polygon-Oberfläche entsteht. Allerdings fehlt dem "Rohbau" noch jegliche Animation. Bisher begann man in dieser Stufe Entwicklung damit, den Gelenken des Rohkörpers Winkelfunktionen zuzuweisen, also jede Bewegung künstlich zu definieren. Das Problem dabei war, daß kein Programmcode der Welt gut genug war, um das Zusammenspiel aller Gelenke zu simulieren und dabei noch so hochkomplexe biomechanische Vorgänge wie Geometrieänderungen durch Muskelkontraktion, Bänderdehnung oder Nachgeben von Gewebe zu berücksichtigen. Allein die zahlreichen Fuß- und Handknochen eines Menschen und die daraus resultierenden Bewegungsspielräume stellten jeden Rechner vor unlösbare

Aufgaben. "Wenn sich Bewegungen schon nicht simulieren lassen", dachten sich die Entwickler der ATG, "dann nehmen wir sie eben auf". Acclaims Boß Greg Fischbach ließ die Investitionsmillionen fließen, und es entstand ein zweites Studio, speziell für Motion Capture. Dieses Studio ist innen völlig mattschwarz und mit weichem Boden ausgelegt. Der turnhallengroße Raum ist über zehn Meter hoch, um selbst ausgefallene Kamerafahrten realisieren zu können. Kein Kabel liegt am Boden, nichts behindert den natürlichen Ablauf der Bewegungen während der Aufzeichnung. Scheinwerfer bewegen sich ferngesteuert an den Wänden. Ein Tor zur anschließenden Tiefgarage bietet Raum für sperrige Gegenstände bzw. An- und Auslauf für besonders rasante

Aufnahmen. Herz des Studios ist eine ca. 15 Quadratmeter große Fläche. Dort stehen die Akteure, gekleidet in mattschwarze hautenge Lycra-Anzüge. Am Stoff hängen kleine Sensoren. Diese kleinen schwarzen Plastikhütchen mit



Das Ergebnis ist ein völlig natürlich wirkendes Digital-Face

ihren schneeweißen Reflektor-Köpfchen lassen sich je nach Bedarf versetzen – und spielen die Hauptrolle im Motion-Capture-Verfahren. Sie hängen überall dort am Körper, wo Bewegungen aufgezeichnet werden sollen. Bis zu 300 Sensoren sind maximal möglich, pro Person genügen etwa 50 bis 70. Das Oberlicht geht aus, Jalousien dunkeln den Raum völlig ab.

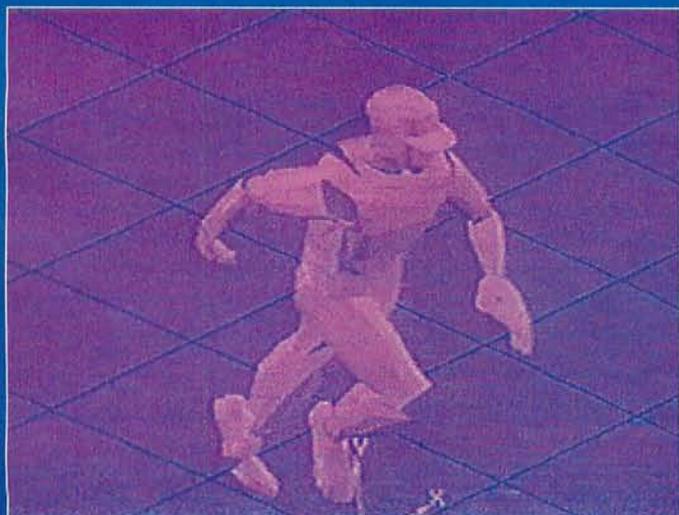
## Sensorpunkte

Die Studiobleuchtung wird positioniert und eingeschaltet. Vier ferngesteuerte Videokameras stehen bereit. Lichtempfindlichkeit bzw. Aufnahmekontrast wurden so gewählt, daß die Kameras im pechschwarzen Studio nichts anderes "sehen" können, als die weiß reflektierenden Sensoren auf den Anzügen der Akteure. Jetzt beginnt die Aufnahme: Kampfszene, Sprünge, Überschlag, ein Fausthieb. Natürlich sind auch Aufnahmen mit Tieren möglich. Ende der Vorstellung. Das Licht geht an. Jetzt beginnt die Arbeit in der Rechenzentrale. Mehrere Workstations übernehmen die aufgezeichneten Punkt-Koordinaten und errechnen daraus ein räumliches Gebilde, das

sog. Raw Point File. Es besteht aus nichts als Bewegungskordinaten. Die Software verbindet die Bewegungspunkte automatisch zu einem zusammenhängenden Skelett. Die Grundlage dazu bildet das 3D-Polygonoskelett, das ja bereits im Modeling-Schritt konstruiert wurde. Plötzlich bewegt sich das Alien-Drahtgitter, der Baseballspieler oder das Hunde-Modell verblüffend natürlich. Mit einem Bewegungs-Editor lassen sich nun zusätzliche Effekte erzielen, die in dieser Form niemals aufgezeichnet werden könnten, beispielsweise läßt sich der Bewegungsablauf eines Ab-sprungs so strecken, daß der Akteur aus dem Stand zehn Meter hoch springt, ohne deswegen unnatürlich zu wirken.

Allerdings fehlt dem Charakter jetzt noch die Oberfläche, die Textur. Da Gesichter oder ähnlich komplexe Gebilde kaum rechnerisch zu gestalten sind, werden sie ebenfalls gescannt – mit einem 360-Grad-Laserscanner. Die so gewonnene Textur wird auf das 3D-Skelett gerendert. Danach gehen die fertigen Motion Files an die Digital Production Group, die sie, je nach Bedarf weiter aufbereitet und z. B. in Spiele-Landschaften einbaut. Neben Automaten-spielen und Software für Heimanwender bearbeitet Acclaim auch zunehmend Aufträge für Hollywood – schließlich werden "Terminator"-Spezialeffekte mit dieser Technik kostengünstig wie nie zuvor.

Bei aller Faszination für das innovative Potential der ATG sollte man eines allerdings nicht vergessen: Geniale Animation und atemberaubend lebendige Charaktere machen noch lange kein gutes und schon gar kein erfolgreiches Spiel. Letztendlich ausschlaggebend sind vor allem neue Spielprinzipien, exzellente Spielbarkeit und langfristige Spielmotivation. Wer annimmt, mit einer Steigerung der Grafikqualität sei schon alles getan, der täuscht sich. Aber wem erzähl' ich das... hu



Ohne Raw Point File wäre das Modell kaum natürlich zu animieren



Die Sommerflaute läßt noch immer auf sich warten. Mit **Batman Forever**, **Prehistorik Man** und **Jungle Strike** kündigen sich gleich drei potentielle Hits an



*Rock-Konzert oder was? Gegen theatrale Auftritte scheint er wohl nichts zu haben, unser Batman...*

**Batman Forever**

Wieder mal hat sich Acclaim die Rechte für eine äußerst lukrative Filmumsetzung gesichert. Während die ebenfalls geplanten 32-Bit-Versionen für Saturn und Playstation mit Full-Motion-Video und vielen digitalen Spezialeffekten glänzen, beschränkt sich die Super-Nintendo-Umsetzung auf Altbekanntes. Allein oder mit Robin, im Zweispielermodus kämpft Ihr Euch durch acht Level, die meist Filmszenen nachempfunden wurden.

Wie schon bei *Judge Dredd* und *Star Gate* legten die Entwickler viel Wert auf eine möglichst realistische Animation aller Charaktere.

Die 16-Bit-Versionen von *Batman Forever* sollen im August erscheinen, gefolgt von den 32-Bit-Umsetzungen rechtzeitig vor Weihnachten. Die Bilder stammen alle vom Super Nintendo.

**Prehistorik Man**

Jump'n'Run-Fans aufgepaßt – *Prehistorik Man* kommt! Titus präsentiert uns mit dem gewitzten Neandertaler vielleicht den Sommerhit 95. In den unzähligen Levels prügelt sich der niedliche Steinzeitmensch mit Bären, Säbelzähntigern, riesigen Ameisen und Bienen, übt sich im Drachenfliegen, sucht nach verborgenen Schätzen und flirtet mit



*Prähistorisch oder prä-hysterisch? Spring, Homo Sapiens!*

*Wieder zurück im Dschungel: Knapp zwei Jahre dauerte die Umsetzung. Aber nun kann die Terroristenjagd endlich wieder weitergehen.*



*The Drug Lord and Madman have fled to their hideouts. The Soviet Commander you captured gave us their locations.*



*Die gewohnte Ansicht aus der Luft*

**Jungle Strike**

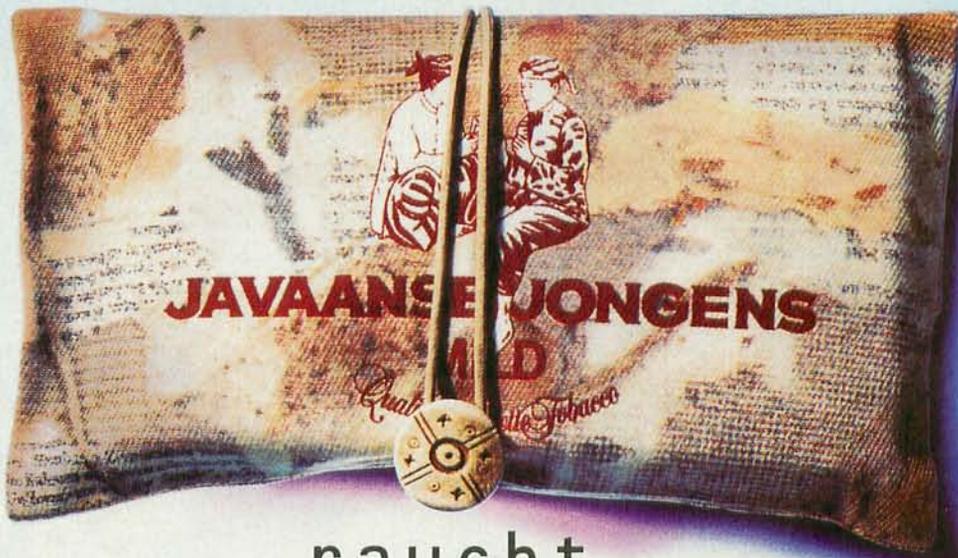
Miss Neandertal. In jedem Spielabschnitt gibt es eine Vielzahl geheimer Gänge und Räume zu finden. Nach jeder Stage teilt Euch Opa in Prozent mit, wieviel vom Level Ihr gesehen habt. Neben der üblichen Jump'n'Run-Action haben die Entwickler weitere nette Spielideen eingebaut, so daß nie Langeweile aufkommt. Ein ausführliches Preview folgt in der nächsten Video Games.



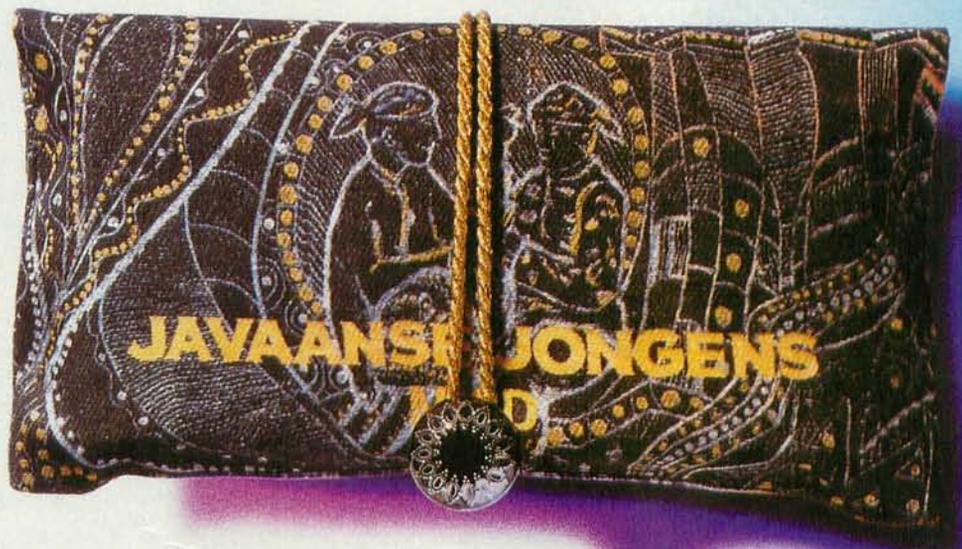
Mit fast zweijähriger Verspätung (das MD-Modul erhielt in der VG 7/93, 85% Spielspaß) dürfen sich endlich auch SNES-Piloten im Dschungelkrieg erproben und Terroristen jagen. Grafisch hat sich im Vergleich zum Mega Drive fast nichts geändert und auch spielerisch blieb alles beim alten. In jeder Stage werden Euch sechs bis acht Missionen gestellt, in denen Ihr z.B. wichtige Persönlichkeiten retten oder gegnerische Gebäude zerstören sollt. Auch die SNES-Umsetzung wird Euch durch Nonstop-Action und nervenzerreißende Spannung nicht mehr loslassen. Der Test und ein Gewinnspiel folgen in der nächsten Ausgabe.



Das Auge



raucht



mit!



Javaanse Jongens Mild. Im Stoffbeutel. Für kurze Zeit beim Tabakhändler.



Eine riesige Untertasse taucht aus der Tiefe als fieser Endgegner auf

Langsam, aber sicher kommt der MD 32X-Softwarezug ins Rollen. Ballerspiel-freunde dürfen sich auf einen weiteren Shooting-Actiontitel von Sega freuen.

Wer den Sega-Urklassiker *Zaxxon* noch kennt, wird sich beim neuesten 32X-Spiel sofort heimisch fühlen. *Motherbase* scrollt weder hori-

zontal noch vertikal; zur Abwechslung seht Ihr das Spielgeschehen wie bei *Oldie Zaxxon* oder dem vergleichbaren *View Point* (Neo Geo, MD) aus einer 3D-Perspektive von schräg oben. Ihr geleitet einen ausbaufähigen Kampfraum durch über ein Dutzend gefährliche Spielstufen. Die Hintergrund-Szenarien wechseln ständig, mal düst Ihr über verbaute High-Tech-Plattformen hinweg oder schießt Euch im unendlichen Baller-Weltraum Eure Flugbahn frei. Als Unterstützung taucht des öfteren ein

Geleitschutz verschiedener Raumschiffkategorien auf, die Ihr per Knopfdruck "andocken" könnt. Dadurch läßt sich die Kampfkraft Eures Minijägers waffentechnisch erheblich steigern. Die restliche Flotte begleitet Euch noch eine Weile, bis sie schließlich das Zeitliche gesegnet hat. Eure Mission ist kein Pappenstein und nur etwas für erfahrene Joypad-Piloten. Geschütztürme, tonnenweise Robo-Mechs und andere Abartigkeiten fordern Euch zum ultimativen Shooting-Fight heraus. Ist

zerstört. Alle Objekte erscheinen dank der 3D-Perspektive plastisch und sehr realistisch. Wie bei *Shooting-Star Viewpoint* wird die gesamte Gegnersprite-Palette in aufwendiger Polygongrafik dargestellt. Alle Feinde werden nach einem Volltreffer buchstäblich in ihre Einzelteile zerlegt, und am Ende jeder Stage wartet der obligatorische Endboß auf seine Huldigung. Shoot'em-Up-Fans, die im Besitz des 32X-Adapters sind, sollten sich *Motherbase* schon mal vormerken.

Bereits im ersten Level versucht ein gigantischer Polygon-Mech-Warrior Euch zu zertrampeln

# MOTHERBASE



# MAKE MY DAY

(DIRTY HARRY)

Note 2+ (Total! 4/95)  
„Tolle Grafiken, klasse Ideen  
und gute Spielbarkeit.“

## Demons Crest

Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.

## X-Men

Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse“ ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves“.



Super NES

Super NES

Der Arcade Smash Hit  
nun auf Super Nintendo.  
Von den Entwicklern von  
Streetfighter 2.

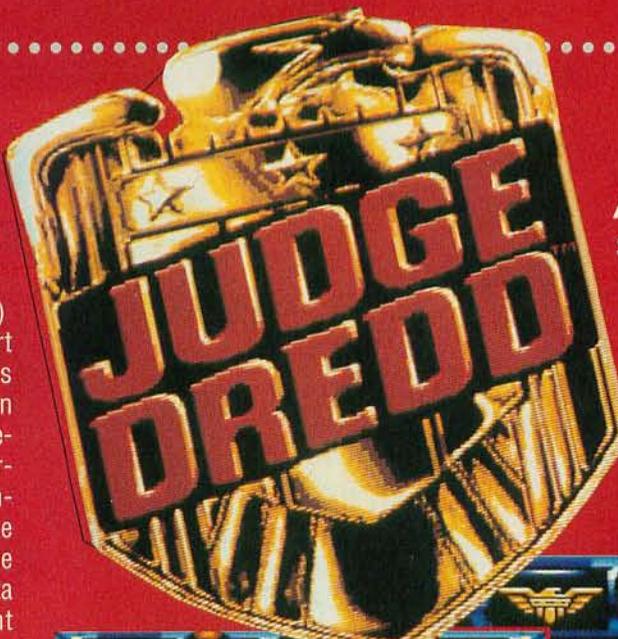
avalon  
video games

CAPCOM

Capcom is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

**N**ach dem großen Atomkrieg spaltete sich Nordamerika in drei Teile, Mega-City eins bis drei. Die Polizeigewalt wurde durch Judges (Richter) ersetzt, die Kriminelle an Ort und Stelle verknacken, und das Urteil auch gleich vollstrecken dürfen. Alle Judges sind genetische Klones von Judge Fargo, dem ersten der unbarmherzigen Richter. Als Judge Dredd fährt Sylvester Stallone durch das verseuchte Amerika des Jahres 2045, um Recht und Ordnung sicherzustellen. Sein Gegenspieler ist Judge Rico, ein Richter, der sich dem Bösen verschrieben hat.

Die 16-Bit-Versionen von *Judge Dredd* bestehen aus 14 Levels, die sich jeweils in drei Abschnitte aufteilen. In jeder Stage müßt Ihr eine Hauptmission erfüllen, die Euch der Computer mitteilt. Die Aufgaben unterscheiden sich von Level zu Level, es gilt z.B., Sprengstoffvorräte zu vernich-



Acclaim hat auch bei Sylvester Stallones neuestem Action-Kracher wieder die Nase vorn. Das Endzeit-spektakel *Judge Dredd* könnte der Science-fiction-Hit des Sommers werden.



Gegen unfreundliche Roboter ist man immer schlecht gewappnet



Stallone läßt die Muskeln spielen: Techno-Science-fiction pur

# GAMES

Kostenlose Preisliste anfordern

action & price power

**SUPER NES**

Akira dt	129.-
Brandish us	139.-
Breath of Fire us	139.-
Cannonfodder dt	109.-
Carrier Aces dt	119.-
Clay Fighter 2 dt	119.-
Crazy Chase dt	109.-
Demolition Man dt	119.-
Demons Crest dt	139.-
Donkey Kong Country dt/us	129.-
Earth Worm Jim dt	99.-
Fatal Fury Special dt	139.-
Firemen dt	119.-
Final Fantasy 2 us	129.-
Final Fantasy 3 us	149.-
Illusion of Time (Gaia) dt	115.-
Infer. Superstar Soccer dt	119.-
Kid Clown dt	117.-
Lothar Matthäus dt	119.-
Lord of the Rings dt	109.-
NBA Jam Tournament dt	125.-
NBA Live 95 dt	119.-
NHL 95 dt	119.-
Ninja Warriors dt	135.-
Pac in Time dt	132.-
Pacman 2 us/dt	119.-/109.-
Power Drive dt	109.-
Realm dt	125.-
Robin & Batman dt	139.-
Robotop vs Terminator (Bloody) us	69.-
Schlumpfe dt	109.-
Sidestreet PAL	99.-
Slam Masters dt	129.-
Speedy Gonzales dt	135.-
Star Trek: Next Generation dt	119.-
Star Trek: Star Fleet dt	115.-
Stargate dt	129.-
Stunt Race FX dt	109.-
Super Conflict dt	119.-
Super Punch Out dt	115.-
Syndicate dt	119.-
Tetris & Dr. Mario	119.-
Theme Park dt	119.-
Top Gear 3000 dt	119.-
True Lies dt	129.-

Unirally dt	115.-
Wario Woods dt	89.-
Wild Guns dt	125.-
WWF Raw dt+Video	149.-
X-Men dt	129.-
Top Secret Spieleberater	25.-
6-Spieler Adapter	59.-
60Hz Adapter/ 1-Stecker	39.-
Action Replay 2 dt	99.-
Scart Kabel SNES dt/us	29.-
SNES Powerstation	189.-
Tri-Star Adapter (NES Spiele auf SNES)	89.-
Morefun Set (SNES+SuperGameboy) dt	295.-
Umbau 50/60Hz+Schacht	79.-
u.v.m.	

Actraiser dt	69.-
Desert Fighter PAL	69.-
Return of the Jedi (Star Wars 3) dt	69.-
Indiana Jones dt	79.-
World Cup USA 94 dt	49.-
Streetside dt	89.-
GP-1 PAL	49.-
Hulk dt	49.-
Lion King dt	89.-
Tiny Toons Wild'n Wacky Sports dt	79.-
Sparkster dt	69.-
Animaniacs dt	69.-
Blackhawk dt	79.-
Paws of Fury dt	69.-
Soul Blazer dt	99.-

Donkey Kong Land dt	65.-
Gameboy 6-Farben	115.-
u.v.m.	
<b>AKIRA dt</b>	<b>115.-</b>
Batman & Robin dt	115.-

Battlefrenzy dt	99.-
Battletech dt	119.-
Cannon Fodder dt	99.-
Dynamite Headdy dt	99.-
Earth Worm Jim dt	125.-
I-1 '94 dt	119.-
Fatal Fury 2 dt	115.-
FIFA 95 dt	109.-
Jimmy White Snooker dt	89.-
John Madden 95 dt	99.-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	112.-
Kawasaki Powerbikes dt	95.-
König der Löwen dt	99.-
Lothar Matthäus dt	109.-
Megaman Wily Wars dt	109.-
NBA Jam Tournament dt	119.-
NHL Hockey 95 dt	109.-
Mickey & Minnie dt	109.-
Micromachines 2 dt	99.-
Pirates Gold us	119.-
Probotector dt	109.-
Psycho Pinball dt	109.-
Road Rash 3 dt	99.-
Samurai Showdown dt	115.-
Shaq Fu dt/us	79./69.-
Shining Force 2 dt	129.-
Slam Masters dt	139.-
Sonic & Knuckles dt	109.-
Stargate dt	119.-
Striker dt	125.-
Story of Thor dt	135.-
Taughtman Boxing dt	109.-
True Lies dt	119.-
Urban Strike dt	69.-
WWF Raw dt	119.-
Zero the Kamikaze Squirrel dt	99.-
Zero Tolerance dt	49.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA dt	59.-
6-Button Pad dt	39.-
Action Replay Pro 2	89.-
60Hz Converter	39.-
Megadrive 2 Grundgerät	199.-

RGB-Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz	49.-
u.v.m.	
<b>MEGACD</b>	
<b>MEGACD</b>	
Demolition Man dt	109.-
Dunaeon Explorer 2 dt	99.-
Dunaeon Master 2 dt	99.-
Heimdall dt	99.-
KITO Flying Squad dt	99.-
Links dt	109.-
Lords of Thunder dt	99.-
Novastorm dt	109.-
Popful Mail us	109.-
Road Rash 3 dt	99.-
Shining Force 2 us	399.-
CD-Rom incl. Spiel dt	399.-
CDX Adapter 1.8X	99.-
u.v.m.	
<b>SEGA 32X</b>	
<b>SEGA 32X</b>	
Corpse Killer CD dt	125.-
Cosmic Carnage dt	129.-
Doom dt	139.-
Metal Heat dt	139.-
Motocross Champion dt	129.-
32X PAL dt/jp	379.-/349.-
u.v.m.	
<b>3DO</b>	
<b>3DO</b>	
Fifa Soccer dt	99.-
Gex us	109.-
Need for Speed dt/us	99.-
Rebel Assault dt	109.-
Sesam Straße us	19.-
Super Streetfighter us	139.-
Syndicate dt	99.-
Wing Commander 3 dt	109.-
Theme Park dt	99.-
3DO PAL/NTSC/RGB/2CD	899.-
u.v.m.	

<b>PLAYSTATION</b>	
<b>PLAYSTATION</b>	
Flopan	149.-
Philosoma	159.-
Starblade	159.-
Tekken	159.-
Toshiden	149.-
Vampire	159.-
Playstation/RGB-K./220V/	
Spiel nach Wahl	1099.-
u.v.m.	

<b>JAGUAR</b>	
<b>JAGUAR</b>	
Bubsy dt	89.-
Cannonfodder dt	119.-
Doom dt	129.-
Iron Soldier dt	129.-
Kasumi Ninja dt	135.-
Rayman dt	139.-
Sensible Soccer dt	109.-
Syndicate dt	139.-
Theme Park dt	129.-
Troy Aikman dt	139.-
Tiny Toons dt	99.-
Ultra Vortex dt	119.-
CD-ROM inkl. Spiel	389.-
Scart-Kabel	49.-
Jaguar PAL dt	459.-

<b>SATURN</b>	
<b>SATURN</b>	
Daytona mit/ohne Lenkrad	139.-/269.-
Deadalis	139.-
Panzer Dragon	139.-
Saturn/RGB-K./220V/Virtua Fighter	
u.v.m.	

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München  
 Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr,  
 Fax 089/534254,  
 0 89 / 54 38 088  
 DEUTSCHLAND

NEUER VERKAUFLADEN: Stadtgraben 45 • 94315 Straubing  
 ÖSTERREICH: Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau  
 SCHWEIZ: Laubenstraße 8 • CH-9444 Diessenau  
 05071/733134 071/733134  
 ÖSTERREICH SCHWEIZ

D-Versandkosten DM 9,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei  
 A-Versandkosten OS 60,- inkl. NN, ab OS 2000,- frei  
 CH-Versandkosten SFr 10,- inkl. NN, ab SFr 250,- frei  
 Händleranfragen erwünscht. Franchise-Partner gesucht  
 Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme  
 Sendungen werden nicht angenommen.  
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



Grafisch kann Judge Dredd überzeugen. Gut gezeichnet sind auch die Details im Hintergrund. Die Aufgabstellung in den Missionen erinnert an Black Hawk oder Stargate.



Wie in Stargate sind auch hier die Menschen-Sprites lebensecht und flüssig animiert. Sie tragen viel zur atmosphärischen Stimmung bei.

ten oder bestimmte Gegner auszuschalten. Für die Erfüllung der Nebenmissionen erhält Ihr Bonuspunkte und eventuell einige nützliche Extras. Nach jedem der 14 Spielabschnitte erwartet Euch noch ein Endgegner, den Ihr aber mit ausreichender Bewaffnung ohne Probleme umnietet. Außer der regulären Knarre benutzt Judge Dredd bei Gelegenheit auch Handgranaten, Minen und weitere witzige

“Spielzeuge”. Die Computerterminals, die in allen Stages rumstehen, verraten Euch Euren Munitionsvorrat, Gesundheitszustand und wie weit Ihr Eure Mission schon erfüllt habt. Vor allem auf die bei älteren Acclaim-Spielen doch recht hölzerne Animation legten die Entwickler viel Wert, deshalb bewegen sich die Sprites auch überraschend flüssig und lebensecht über den Bildschirm. Die detaillierten Hintergründe geben die düstere Gesamtstimmung der postatomaren Zeit, in der Judge Dredd spielt, gut wieder. Außer den normalen Action-Levels gibt es zumindest bei der Super-Nintendo-Version auch einige Mode-7-Abschnitte, die allerdings nur als Bonus-Stages dienen. Wie bei Acclaim in letzter Zeit üblich, erhält auch Judge Dredd wieder ein Paßwortsystem, was den Frust besonders bei mittelmäßigen Spielern in Grenzen halten sollte. Außer den beiden 16-Bit-Umsetzungen plant Acclaim auch Handheld-Versionen für Game Boy und Game Gear, die ebenfalls im Juli oder August erscheinen sollen.

17

# Der PlayStation Versand

**TELEFON (0261) 84074**

**PSX, 220V: 958.-**  
 + RGB + Spiel: 1158.-  
 Toh Shin Den: 149.-  
 Arc the Lad: 149.-  
 Raiden Project: 149.-  
 Gunners Heaven: 149.-  
 Tekken: 149.-  
 Starblade: 149.-  
 Philorama: 149.-  
 Hori Stick: 169.-  
 Memory Card: 79.-  
 Negcon Pad: 159.-  
 Pad: 79.-

Vampire: 149.-  
 Fant. Pinball: 149.-  
 Ridge Racer 2: 149.-

**Virtual Boy lieferbar!**

**Saturn, 220V: 928.-**  
 + RGB + Spiel: 1128.-  
 Daytona: 139.-  
 Shinobi: 139.-  
**Clockwork: 89.-**  
 Mem. Card: 79.-  
 Pad: 69.-

**We beat every price! Call us!**

BECOSyS, Koblenz, Fax. 0261/84072

**Neuheiten!**  
 Neo Geo CD!  
 Jaguar! 3DO! 32X!  
**PC-Engine GT**  
 Bester Farbhandheld der Welt!  
**NEU: 288.-**  
 Inklusive Spiel!  
**2<sup>nd</sup> Hand 3DO's!**  
**Alle Neuheiten lieferbar!**

## Ihr Fachgeschäft in Österreich!

### Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn		Sony Playstation	
inkl. Virtua Fighter	ab 9.990.-	inkl. RGB Umbau	ab 7.990.-
Crystal Astar	1.390.-	Ridge Racer	1.390.-
Lenkrad Daytona	2.990.-	Tekken	1.390.-
Daytona USA	1.390.-	Starblade	1.390.-
Virtua Hydlide	1.390.-	Darkstalkers	1.390.-

Neo Geo		Mega Drive	
CD Rom inkl. 2 Joypads	7.990.-	Story of Thor	999.-
+ Spiel ASO II oder Streethoop		Soleil	1.019.-
Fatal Fury III CD	1.299.-	Stargate	999.-
Puzzle Bobble CD	1.149.-	Samurai Showdown	949.-
3 Count Bout CD	1.199.-	Phantasy Star IV	1.199.-
Sengoku 2 CD	1.199.-		
Robo Army CD	1.199.-	Super Nintendo	
Z Blade CD	1.199.-	New Horizons	1.079.-
Neo Geo CD's	ab 749.-	Final Fantasy III	1.299.-
Neo Geo Module	ab 1.490.-	Robotrek	1.099.-
		Rise of the Phoenix	1.049.-
		Ogre Battle	1.099.-
		Firemen	999.-

Umbauten		3DO	
Mega Drive 50/60 Hz Umbau	400.-		
Neo Geo CD 50/60 Hz Umbau	600.-	Wing Commander III	999.-
Neo Geo CD jap./am. Umbau	500.-	Gex	949.-
SNES 50/60 Hz Umbau	808.-	Shockwave II	999.-
Neo Geo 50/60 Hz Umbau	400.-		
Neo Geo jap. Umbau (BLUT!)	900.-	Jaguar	
Jaguar 50/60 Hz Umbau	500.-	CD Rom für Jaguar	ca. 2.590.-
3 DO RGB Umbau	2.490.-	Hoverstrike	949.-
Saturn u. Sony RGB-Umbau	1.000.-	Rayman	990.-

**TOP PC Spiele zu Hammerpreisen lagernd !!**  
 2334 Vosendorf, SCS-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418  
 1030 Wien, Landstr. Hptstr./Barichg. 4-Tel+Fax 0222/7157090  
 Achtung: Deutschland, Schweiz bitte rufen Sie 0043-223661418  
 Versand lagernder Titel per Nachnahme binnen 24 Stunden !!

## A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

# ANKAUF & VERKAUF

**ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER UND SOFORT LIEFERBAR**  
 SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, SONY PSX, SATURN,  
 3DO, JAGUAR, MEGA CD, NES, GB, 32X, GG, SM

Tel.: **0 45 21/48 73**  
 Fax: **0 45 21/10 25** täglich: 13-20 Uhr

**KOSTENLOS** GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.  
 Gleich anfordern.

**A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin**



## SATURN - NEWS

Nach dem Hammer von *Daytona* wartet man besonders gespannt auf die nächsten Spiele. Nun greift Sega auf ihr Know-how in Sachen Jump'n'Run zurück und schickt einen neuen Helden aufs Spielfeld.

*Astal* jumpst sich durch neun kunterbunte Zauberwelten. An manchen Stellen (wie im Wolken-Level rechts) verlangsamt sich die Geschwindigkeit ein wenig, das Spiel bleibt aber kontrollierbar.



Spieler direkt gesteuert werden kann. Natürlich beherrscht auch Astal einige Special Moves, die durch einfache Kombination von Richtungs- und Schlagtaste (B-Button) ausgelöst werden. Zwischen den einzelnen Levelblöcken (nach jedem Boßgegner) gibt's natürlich animierte Zwischensequenzen, die die Story auf Japanisch weiter erzählen. Aber keine Sorge,



### Astal

Es war dunkel aus der Tiefe, und die Göttin erschuf aus jeweils einem Kristall ein Mädchen namens Reda und einen Jungen namens Astal. So beginnt die Geschichte von *Astal*, der auf der Suche nach seiner entführten Freundin Reda die Monsterwelt in Furcht und Schrecken versetzt. Durch insgesamt neun Levels, die allesamt durch zauberhaft brillante Grafik bestechen, geht die Seitenscroll-Reise. An manchen Stellen kommen sogar stufenlose Zoom- und Rotationseffekte zum Einsatz. Nach dem ersten Level gesellt sich ein Vogel hinzu, der Euch mit Special Moves (einen für Angriffe und einen zum Auffrischen von HPs) tatkräftig unterstützt, wenn seine Kristall-Power (die Euch die Gegner hinterlassen) voll aufgeladen ist. Interessant ist, daß dieser fliegende Kumpan auch von einem zweiten



auch ohne sie kann man das Spiel getrost an einem Abend mal kurz durchspielen.

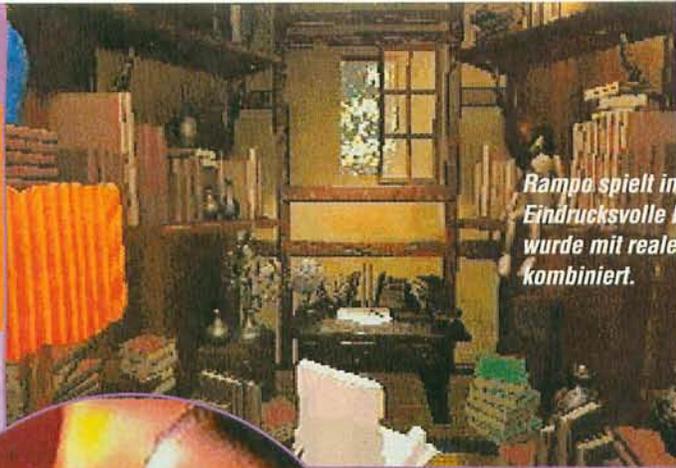
### Rampo

Anhand des Titels könnte man meinen, hier gehe es um "ramponierte" Gestalten, die in Japan der Vorkriegszeit herumgei-



*Man beachte die wunderbaren Spiegel-Effekte auf dem Eis (oben). Nach jedem Level stellen sich phantastische Bosse in den Weg.*





Rampo spielt im alten Japan. Eindrucksvolle Polygongrafik wurde mit realen Video-Bildern kombiniert.



## Wan Chai Connection

Und wieder geht es um ungeklärte Mordfälle. Diesmal ist der Schauplatz die Millionenmetropole Hongkong. Ihr schlüpft in die Rolle eines Kriminalbeamten, der zusammen mit einer Freundin (die seltsamerweise zu Beginn der Story nackt und bewußtlos am Strand gefunden wird und fortan unter Gedächtnis-schwund leidet) versucht, den Mord an einem zwielichtigen Geschäftsmann aufzuklären. Wieder müßt Ihr Euch durch zahllose interaktive Gespräche mit wichtigen Items einholen. Also auch hier keine Chance für Japano-Muffel! (Alle Import-Muster: High Score Game)

## Video-CD-Decoder

Für das, was beim Hi-Saturn von Hitachi bereits zur Serienausstattung gehört, muß der Normal-Saturn-Verbraucher erst einmal 19800 Yen (ca. 320 Mark) hinblättern (daß der Hi-Saturn auch um 320 Mark teurer ist, sei dahingestellt, grins). Der neue Video-CD-Decoder RG-VC1 von JVC ist ein MPEG-Modul, das (in Verbindung mit einem Saturn natürlich) gängige Formate wie Video-CD (MPEG 1/Ver.2.0) Photo-CD (Kodak) und CD-G unterstützt. Für Film- und Anime-Freaks wäre das also eine Alternative zum CDi. Aber aufgepaßt! Solange der Saturn und der Video-CD-Decoder nicht in PAL-Ausführungen existieren, können (logischerweise) nur japanische oder US-NTSC-Video-CDs in Verbindung mit einem NTSC-tauglichen Fernsehmonitor abgespielt werden. tet



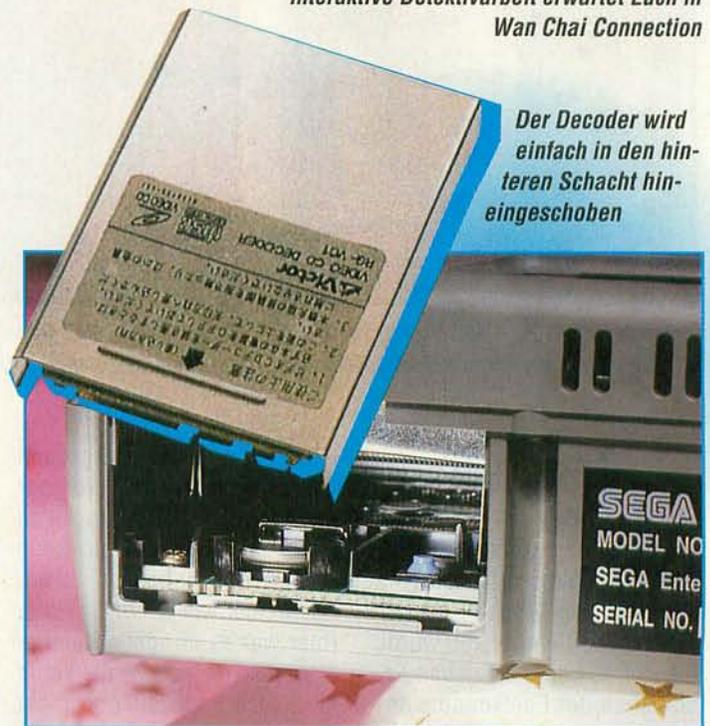
Ganz oben seht Ihr einen gekonnten Judo-Wurf. Auf einem Wassertier geht's weiter.



## SATURN-NEWS



Interaktive Detektivarbeit erwartet Euch in Wan Chai Connection



Der Decoder wird einfach in den hinteren Schacht hineingeschoben

## Release-Liste

Mai		
Hyper Parodius	Shoot'em Up	Konami
Greatest Nine	Baseball-Simulation	Sega
Gran Chaser	Rennsimulation	Sega
Pretty Fighter X	Beat'em Up	Imagineer
Juni		
New Shinobi	Jump'n'Run	Sega
Blue Seed	Rollenspiel	Sega
Go! Bakabons	Robotnics-Clone	General Entertainment
Juli		
Puyo Puyo 2	Robotnics 2	Compile
Clockwork Knight 2	Jump'n'Run	Sega
Magic Knight Rayers	Action Adventure	Sega
Riglord Saga	Rollenspiel	Sega

Nach dem phänomenalen *TohShinDen* erschien mit *Tekken* ein weiterer 3D-Polygon-Knaller für Sonys graue Wunderkiste. Ist Segas *Virtua Fighter*-Serie erneut in Gefahr geraten?



Muskelprotz Jack wird zu Boden gebeten



Treffer werden durch Farbleckse angezeigt



Anfangs stehen Euch acht Fighter zur Wahl. Später wächst die Riege auf 18 Recken an!



Samurai-Krieger Yoshimitsu versucht hier, Paul gewaltig eins überzubraten. Ob das wohl seine Frisur aushält?



CHAMP LEADER

1	JACK	18.7%
2	PAUL	14.3%
3	ARMOR KING	12.7%
3	YOSHIMITSU	12.7%
5	KAZUYA	8.0%
6	NINA	7.6%
7	LAW	7.6%
8	KING	6.6%
9	ANNA	5.0%
10	MICHELLE	3.3%
11	KUBA	2.8%
12	GANGSU	0.6%
12	WANG	0.6%

Bevor Tekken geladen wird, dürft Ihr den Klassiker Galaga zocken

## Tekken

Noch vor einigen Monaten war Namcos zweiter Beat'em-Up-Versuch als brandaktuelle Neuheit in den Spielhallen anzutreffen. Die Heimversion wurde bereits seit dem offiziellen Erscheinen der Edelkonsole angekündigt. Für den Automaten verwendete Namco eine modifizierte PSX-Hardware (siehe VG 3/95), dadurch stand einer 1:1-Umsetzung nichts mehr im Wege, und die *Tekken*-Entwickler mußten lediglich noch die CD-Laderoutinen in den Programmcode einbauen. Allerdings hat keiner damit gerechnet (inklusive unsere Mitbewerber, die bereits PSX-Tests der Automatenfassung veröffentlichten), daß sich Namcos "In-House-Team" einige zusätzliche Features einfallen ließ, damit die

Playstation-Variante insgesamt besser abschneidet. Weniger spektakulär, aber dafür um so amüsanter für Nostalgie-Fans, ist der "Galaga-Loader" zu bewerten, der wie bei *Ridge Racer* (hier war es übrigens Namco-Klassiker *Galaxian*) die kaum merkbare Ladezeit geschickt vertuscht. Leider sind nur die Bonus-Stages von *Galaga* enthalten, die nun wiederum mittels

der "Select"-Taste unbegrenzt gespielt werden können. Laut Gerüchten zufolge erhält man Zugriff auf alle Zwischenbosse, wenn alle acht "Challenging Stages" von Beginn bis zum Ende



Oben seht Ihr King in einer von zwei verschiedenen Siegerposen.

Links: Die Hintergründe wirken stellenweise sehr trist und einfalllos.

mit "Perfect" beendet werden. Im Gegensatz zu den spärlichen Render-Intros des *Tekken*-Automaten gibt's dank Speicherriesen CD-ROM einen minutenlangen Filmvorspann in allerfeinster Silicon-Graphics-Qualität zu bewundern. Wenn alle Gegner mit einem Charakter besiegt wurden, darf als Belohnung ein weiterer Siegabschnitt bestaunt werden. Insgesamt sechs extravagante Kämpfer und zwei ultraharte Mädels stehen zur direkten Anwahl bereit. Bis auf den Samurai-Krieger "Yoshimitsu" – der über ein Schwert als Waffe verfügt – verläßt sich die restliche Fighter-Riege auf ihre durchschlagenden Martial Arts-Künste. Genau wie bei *Toh Shin Den* wurden alle Polygon-Figuren mit Texturen und Gouraud-Shading-Effekten verkleidet. Die Hinter-



Hat es Michelle auf die schönen Schuhe von Anna abgesehen?

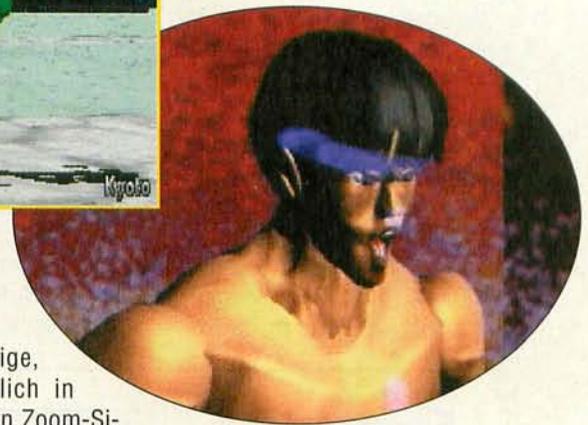
Ein Blick auf die zweite Perspektive



Am Ende des Kampfes wird die letzte Aktion in Zeitlupe wiederholt. Und immer kräftig auf die Birne.



Wang aus China macht das Big 'N'-HQ in Kyoto unsicher



gründe dagegen werden mit traditionellen Bitmap-Grafiken am Horizont eingeblenet. Lediglich der farblich angepaßte Untergrund der Kampfschauplätze wird in Echtzeit berechnet. Hier haben die Beat'em-Up-Konkurrenten *Toh Shin Den* und *Virtua Fighter 2* visuell eindeutig die Nase vorn. Außerdem ist der Bewegungsfreiraum nicht frei wählbar, das bedeutet, das Kampfgeschehen spielt sich wie bei Segas Polygon-Prüglern auf einer Ebene ab und wird mit entsprechenden Kameraschwenks geschickt in Szene gesetzt. Neben dem konventionellen Blickwinkel gibt es eine zweite Perspektive, die das Geschehen aus einer schrägen

Draufsicht präsentiert. Hat man bei *Tekken* acht knallharte Runden gewonnen, taucht der erste Endgegner auf und zum finalen Schluß gilt es, Obermütz "Heihachi" einen Satz heiße Ohren zu verpassen. Wenn ein Match komplett durchgezockt wurde, kann der "Vorboß" im Player-Select-Screen als Spielfigur direkt angewählt werden. Auch die variantenreiche Special-Move-Palette kann sich sehen lassen und birgt einige knochenbrecherische Überraschungen. Ansonsten sind bei *Tekken* keine großen Mankos festzustellen, mal abgesehen von den leichten Flackeranfällen der obe-

ren Statusanzeige, die hauptsächlich in rechenintensiven Zoom-Situationen auftauchen. In puncto Grafikpräsentation wirken einige Charaktere auf den ersten Blick etwas fehlproportioniert, allerdings war das von den Designern so beabsichtigt, um *Tekken* eine "coolere" Ausstrahlung zu geben, was sicherlich nicht jedermanns Geschmack trifft. Als weiteres Feature speichert die Memory-Card alle Gesamtrekordzeiten und weitere Statistiken ab. Bleibt zu sagen: *Tekken* erreicht grafisch nicht die Finesse

von *Toh Shin Den*, hinterläßt dafür im spielerischen Bereich einen weit besseren Eindruck. Jeder Playstation-Besitzer darf zugreifen. Aber trotzdem heißt es weiterhin sparen, denn Takaras Konter *Toh Shin Den 2* ist bereits in der Mache und soll dieses Jahr erscheinen! (Import-Muster Galaxy, München, Telefon: 0 89 / 7 60 51 51) ws



Schade, daß Ihr den Render-Vorspann nicht in Bewegung seht  
- Euch würden garantiert die Augen überlaufen!



Neben Tekken gab es natürlich auch andere Neuheiten aus dem Sony-Lager zu vermelden. Wir berichten, ob diese Spiele genauso interessant für den deutschen Markt sind.



Die Flugbahn verläuft strikt auf vorberechneten Koordinaten

## Starblade Alpha

Nachdem nun fast alle gängigen CD-Konsolen die Jagd auf das "Red Eye"-Imperium bereits hinter sich gebracht haben, hat Namco die vorerst letzte Umsetzung für die Playstation veröffentlicht. Eine Saturn-Konvertierung steht zwar noch aus, wird aber angesichts der Tatsache, daß Namco auch für diese Konsole entwickelt, nicht mehr lan-



ge auf sich warten lassen. Wie bei der 3DO-Fassung hat der Joypad-Pilot die Wahl zwischen



Von SF-Filmtricks kaum noch zu unterscheiden: Die Explosionswolken sehen bombastisch aus!

der Originalautomaten-"Polygon-Version" oder einer aufpolierten "Texture-Mapping"-Vari-

ante. Das Spielprinzip blieb ebenfalls unverändert: Ihr nehmt Platz im Cockpit eines High-Tech-Sternenjähgers und kämpft Euch auf vorberechneten Flugbahnen durch drei "Star Wars"-verwandte Shooting-Missionen. Eure Aufgabe ist es, Ziele mit einem Fadenkreuz ins Visier zu nehmen und aus allen Laserrohren auf die Feindobjekte zu ballern. Gegenüber der 3DO-Umsetzung hat sich nicht viel geändert, lediglich der Dolby-Surround-Sound dröhnt voluminöser aus den Lautsprechern und die Grafik ist einen Tick farbenfroher und detaillierter ausgefallen. Alles in allem eine sehr gut gelungene Automatenkonvertierung für die Playstation, die allerdings nur für kurzfristige Unterhaltung sorgt. (Importmuster: High-Score)

## Fantastic Pinball

Zwischen unzähligen Mahjongg und Patchinko-Versionen durften PSX-Fans im fernen Nippon-Land bereits wählen. Damit etwas Abwechslung in diese recht eintönige Genre-Palette kommt, gibt es seit neuestem eine reinrassige Flippersimulation. Für die Entwicklung verantwortlich war der Thunderforce-Erfinder "Tecno-Soft", die bereits mit *Hot Blooded Family* ihr erstes (leider mißglücktes!) Playstation-Debüt feierten. Das Thema von *Fantastic Pinball* hat nicht viel mit konventionellen Flipperplattformen zu tun, sondern basiert auf eine lustige Anime-Umgebung, die mit zahlreichen Gags im Knuddel-Sprite-Look aufwartet. Vor Spielbeginn werden Euch drei Spielfiguren angeboten, die der Stahlkugel unterschiedliche "Speed"-Fähigkeiten verleihen. *Fantastic Pinball* besteht aus drei Abschnitten, die von jeweils zwei Schlägern "be-



Kunterbunt und Anime-typisch präsentiert sich der Tecno-Flipper

wacht" werden. Da nicht alles gleichzeitig auf einen Bildschirm paßt, wird nach Bedarf vertikal gescrollt. *Fantastic Pinball* besitzt 'zig Bahnen, ver-



Zahlreiche Extra- und Bonus-Stages sorgen für mehr Abwechslung

steckte Öffnungen und Targets. Trifft man bestimmte Ziele, verwandeln sich diese kurzzeitig in seifenblasenspuckende Monster oder geben gar einen Sonderbonus frei. Neben den herumwuselnden Mini-Monstern und Phantasie-Figuren gibt's noch weitere Besonderheiten: Ein knappes Dutzend zusätzlicher bildschirmgroßer Bonus-Spielfelder können durch gezielte Schüsse erreicht werden. Einen fetten Punkteberg erntet der Spieler, der dort vorgegebene Ziele demoliert. Eine Tilt-Möglichkeit, Extrabälle und ein Zwei-Spieler-Modus sorgen neben der Highscore-Liste und einem Paßwortsystem (inklusive Memory-Card-Speicherfunktion!) für solide Flipperunterhaltung. (Importmuster: Galaxy) ws



SONY-NEWS



### Space Griffon VF-9

Tja, ein 3D-Rollenspiel à la *Crime Crackers*, wo man kein Wort (Japanisch) versteht, bietet sich auch dem *Space Griffon*-Spieler. Doch im Gegensatz dazu werden hier Spielhöhepunkte mit Anime-Sequenzen geschmückt. Auch die Polygongrafik, die Euch auf der 3D-Jagd nach Aliens stets begleitet, wirkt



### Space Griffon VF-9 ist eine gelungene Kombination zwischen Action und Anime

flüssig und detailliert. Wer statt einer soliden Story (die man ja sowieso nicht versteht) actionreiche Ballerei vorzieht, kann dieses *Doom*-like-Rollenspiel ohne weitere Japanischkenntnisse durchspielen.

### Cosmic Race

Wie der Name schon sagt, handelt es sich bei *Cosmic Race* um ein Weltraumrennen. Da aber das All grafisch gesehen eben unsichtbar bleibt, hat man drei von vier Rennstages auf fiktiv-kitschige Planetenoberflä-



*Viel anders als auf der Erde sieht es hier nicht aus. Dafür sind Eure Fahrzeuge ziemlich abgefahren.*



chen verfrachtet. Hier wiederum könnt Ihr aus mehreren Strecken, die auf der Map verteilt liegen, aussuchen. Danach düst Ihr auf polygonen Fahrbahnen. Das schlechteste PS-Spiel bisher.

Große Auswahl an Rollenspielen und Hintbooks

# TRADELINK

TOP AKTUELL  
TÄGLICH  
NEUHEITEN

TOP  
PREISE

### SUPER NINTENDO

- Actraiser 2 dt. 109,95
- Action Replay Pro 2 89,95
- Arcus Odyssey us. Vorb.
- Ardy Lightfoot 129,95
- Beas Loaded 3 us 139,95
- Beavis and Butthead us 139,95
- Biker Mice from Mars 119,95
- Bombberman 2 119,95
- Breath of Fire us. 129,95
- Brain Lord us. 129,95
- Brutal us. 129,95
- Bubby 2 99,95
- Bust A Move us. 109,95
- Clay Mates us. 109,95
- Clayfighter 2 Judgment 139,95
- Desert Fighter 69,95
- Demons Crest us 139,95
- Donkey Kong Country 128,95
- Donkey Kong Country us 139,95
- Dragon Ball Z 3 129,95
- Earthworm Jim 128,95
- Excalibur 119,95
- Eye of the Beholder us 139,95
- Fl Pole Position 2 129,95
- Fatal Fury Special 129,95
- Final Fight 2 jp. 59,95
- Final Fantasy III 139,95
- Full Throttle Racing 99,95
- Indiana Jones 128,95
- Infratrot Joypad 2 Player 99,95
- Illusion of Gaia 138,95
- John Madden '95 109,95
- Jungle Book 129,95
- Kid Clown Crazy Chase 99,95
- Legend dt. 79,95
- Lord of the Rings us 123,95
- Lemmings II dt. 79,95

- Lufia us. 135,95
- Magic Boy 119,95
- Mario Andretti Racing 139,95
- Marko's Magic Football 139,95
- Mega Man X 2 139,95
- Mega Man Soccer us. 129,95
- Metal Warriors us 99,95
- Mickey Mania dt. 79,95
- Might & Magic III us 144,95
- Mr. Nutz dt. 79,95
- NBA Jam Tournament 109,95
- NBA Live 119,95
- NBA Showdown us. 119,95
- Nigel Mansell IndyCar NHL '95 dt. 99,95
- Obitrus us 139,95
- Ogre Battle us 139,95
- Prehistoric Man us 139,95
- Radical Rex us 124,95
- Return of the Jedi 129,95
- Rise of the Robots 69,95
- Rise of Phoenix 139,95
- R-Type III eur. 89,95
- Secret of Mana dt 109,95
- Samurai Showdown jp. 129,95
- Saturday Night Slam jp. 89,95
- Sea Quest 129,95
- R-Type III eur. 89,95
- Secret of Mana dt 109,95
- Samurai Showdown jp. 129,95
- Saturday Night Slam jp. 89,95
- Sea Quest 129,95
- Shou Fu 79,95
- Soulblazer 129,95
- Speed Racer us 119,95
- Speedy Gonzales us 129,95
- Star Trek: Next Gen. us 139,95
- Star Trek Fleet Academy 129,95
- Star Wars 3 139,95
- Star Wars 3 139,95
- Stargate 139,95
- Sterling Shape us 119,95
- Streets of Rage 2 109,95
- Super Metroid dt. 109,95
- Lord of the Rings us 123,95
- Tarzan 129,95

- True Lies 119,95
- Ultima - Ruins of Virt. 139,95
- Ultima - Black Gate 139,95
- Ultimate Fighters us 129,95
- Undercover Cops us. 129,95
- Untouchables us. 134,95
- Wario Woods 99,95
- Wild + Wacky Sports 89,95
- Wizardry 5 us. 139,95
- World Heroes II us 139,95
- WWF Raw 109,95
- 50/60 Hz Umbau 39,95
- Super Game Boy 89,95

- Rise of the Robots 79,95
- Road Rash 119,95
- Seal of Pharaoh 119,95
- Shock Wave dt. 97,95
- Shock Wave 2 79,95
- Slayer 129,95
- Space Ace 119,95
- Star Blade 119,95
- Star Control II 99,95
- Super Street Fight 2 Trib 129,95
- Syndicate 119,95
- Theme Park 119,95
- VR Stalker 119,95
- Way of the Warrior 119,95
- Wing Commander 3 119,95
- World Cup Golf 219,95
- 3-DO Joystick 119,95
- 3-DO Flightstick 219,95
- Joypad Adapter (2 Play.) 89,95

- Gussun Oyoyo 119,95
- Road Rash 119,95
- Seal of Pharaoh 119,95
- Shock Wave dt. 97,95
- Shock Wave 2 79,95
- Slayer 129,95
- Space Ace 119,95
- Star Blade 119,95
- Star Control II 99,95
- Super Street Fight 2 Trib 129,95
- Syndicate 119,95
- Theme Park 119,95
- VR Stalker 119,95
- Way of the Warrior 119,95
- Wing Commander 3 119,95
- World Cup Golf 219,95
- 3-DO Joystick 119,95
- 3-DO Flightstick 219,95
- Joypad Adapter (2 Play.) 89,95

### JAGUAR

- inkl. 2 Spiele 499,-
- CD-Lautwerk 179,95
- CAT BOX 159,95
- Alien vs. Predator 169,95
- Aircars 159,95
- Club Drive 59,95
- Checkered Flag II 59,95
- Creature Shock 109,95
- Bubby 109,95
- Cannon Fodder 129,95
- Double Dragon 129,95
- Dragon 119,95
- Fight for Life 139,95
- Hover Strike 129,95
- Iron Soldier 129,95
- Kasumi Ninja 139,95
- Rayman 129,95
- Sensible Soccer 129,95
- Syndicate 129,95
- Tempest 2000 109,95
- Theme Park 129,95
- Tiny Toons 109,95
- Zool 109,95

### SEGA SATURN

- Grundgerät 999,-
- 6 Player Adapter 99,95
- Lenkrad 109,95
- RGB Kabel 89,95
- Astal 109,95
- Control Pad 89,95
- Clockwork Knight 139,95
- Daytona USA 139,95
- Gale Racer 139,95
- Myst 139,95
- Panzer Dragoon 139,95
- Race Drivin' 109,95
- Tama 139,95
- Virtus Stick 109,95
- Victory Goal 159,95
- Wachi Connection 159,95
- Power Memory 149,90



### PLAYSTATION

- Sony Playstation 999,-
- RGB-Kabel 99,95
- Boxers Road 109,95
- Crime Crackers 149,95
- Cosmic Race 159,95
- Cyberseed 159,95
- Evolution 109,95

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)  
Preise können abweichen

FUNTRONIX  
BAYREUTH  
Kühnbeckerstr. 10  
Tel.: 0921 - 511114

FUNTRONIX  
KASSEL  
Friedrich Thier Str. 101  
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIX  
HERFORD  
Altenstr. 28  
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIX  
UNNA  
Münsterstr. 25  
Tel.: 02303 - 228090

GEMESTORE  
ESSEN  
Rüschengasse 181  
Tel.: 0201 - 77723

GEMESTORE  
DÜSSELDORF  
Kilbingerstr. 25  
Tel.: 0211 - 1649409

SCHWEIZ  
World of Games  
031/9413747

JETZT  
BESTELLEN

# 07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand Eltstr. 8 78532 Tuttligen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht





## Powerful Baseball '95

Baseball darf als zweite Nationalsportart in Japan in keiner Spielesammlung fehlen. So habt Ihr in *Powerful Pro-Baseball Live '95* alle aktuellen Profimannschaften mit ihren authentischen Spielernamen auf CD parat. Dazu gibt's als Stimmungsmacher einen waschechten Fernseh-Ansager sauber di-



**Familienvergnügen: Powerful Baseball '95 ist niedlich!**

gitalisiert auf der Tonspur. Daß die Sportlerfiguren nicht gerade realistisch aussehen, sollte weiter nicht stören. Sehen doch niedlich aus, oder?



**Gunner's Heaven erinnert stark an Gunster Heroes**

## Gunner's Heaven

In letzter Minute erreichten uns zwei Spiele, die besonders interessant für den Nicht-Japaner sein könnten. *Gunner's Heaven* ist, wie der Name schon sagt, ein Shoot'em Up mit Elementen aus der Jump'n'Run-Zunft. Mit viel Action und Kanonen kämpft Ihr Euch mit Eurer animeoiden Partnerin durch eine farbenprächtige Pixellandschaft.



## Propon P!

*Dr. Robotniks* hin, *Dr. Robotniks* her, es hat den Anschein, daß sogar ein ganzer Industriezweig von diesem Spielprinzip lebt. Man nehme bunte Bausteine, lasse sie vom Himmel fallen und schon hat man einen Superhit gelandet, vorausgesetzt, die Sprites sind hinreichend kopfüßig und niedlich. Auch unser Außerirdischer *Propon P* zählt zu dieser Volksgruppe, und natürlich seine Gegner ebenso. Einzig die Mechanik, mit der die farbigen Klötzchen herunterprasseln, funktioniert anders. Die Klötze sind mit losen Gelenken verbunden und verändern nach den Gesetzen der Schwerkraft (und anderer geheimnisvollen Kräfte) ihre Form. So sind sie schwieriger zu plazieren als bei anderen Clones. Na, wenigstens ein innovativer Gedanke.

## Jumping Flash!

Im zweiten Spiel, das uns brandaktuell aus Japan erreichte, sitzt Ihr in einem "Rabbit-Robot" und jumpt buchstäblich durch eine freischwebende Polygon-Landschaft. Hierbei gilt es, sowohl Geschicklichkeit als auch strategisches Kombinati-



**In einem Hasen-Roboter sitzend jagt Ihr Mohrrüben**

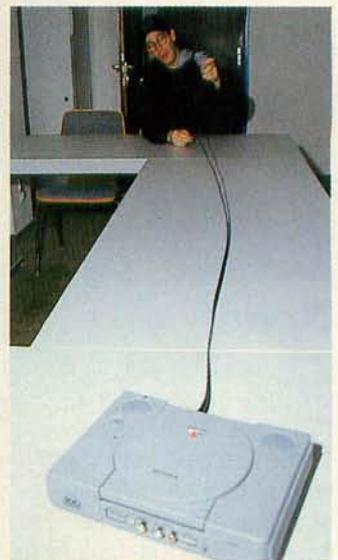


**Propon P! ist ein Dr. Robotniks-Verschnitt mit gelenkigen Steinchen**

onsvermögen unter Beweis zu stellen. Mehr zu diesen beiden Spielen berichten wir ausführlich in der nächsten Ausgabe.

## Langes Joypadkabel

Eines der Mankos, das bei der Handhabung des Playstation-Joy pads auftauchte, wurde von GT Elektronik (CH; Tel. +41-61-401-4224) simpel umgangen: Sie tauschte das zu kurz geratene Original-Kabel durch ein 2,3



**Nach dem Umbau: recht praktisch, so ein langes Kabel**

m langes aus. Kostenpunkt für ein solches Pad: 100 Mark bzw. 50 Mark bei Umbau.

## Release Liste

Mal	Release Liste		
	Goku Legend	Beat'em Up	Alume
	Night Striker	3D-Shoot'em Up	Ving
	Yoma Busters	Adventure	Family Soft
	Metal Jacket	Beat'em Up	Pony Canyon
	Cyber War	Action Puzzle	Coconuts Japan
	Boxer's Road	Boxsimulation	NEW
	UFO Chase	UFO-Datenbank	Database Ent.
Juni			
	Vampire	Beat'em Up	Capcom
	Aquanaut's Vacation	U-Boot-Simulation	Artdink
	Ace Combat	3D-Shoot'em Up	Namco
	Ark The Ladd	Rollenspiel	Sony CE
	Philosoma	Shoot'em Up	Sony CE
	Mobile Suit Gundam	3D-Action	Bandai
	Bounty Arms	Action	Data West
	Rayman	Jump'n'Run	UBI-Soft
Juli			
	Gouketsudera Ichizoku 2	Beat'em Up	Atlus
	X-Men	Beat'em Up	Capcom
	Street Fighter The Movie	Beat'em Up	Capcom
	Zero Divide	Beat'em Up	Zoom
	Dragon Ball Z	Beat'em Up	Bandai
	Falcata	Strategiespiel	Gust
	Sengoku Cyber	Strategiespiel	Sony CE
	Princess Maker 3	Simulation	Sony CE
	Underwater Wars	Shoot'em Up	XING Ent.
	Zeitgeist	Shoot'em Up	Taitoo
	Extreme Power	Shoot'em Up	Profire
	Wizardry 7	Rollenspiel	Sony CE
	Popolocrois	Rollenspiel	Sony CE
	Monster Wars	Rollenspiel	Produce
	King's Field 2	Rollenspiel	From Software
	Blue Forest	Rollenspiel	Right Stuff
	The 11th Hour	Adventure	Virgin
	Race Drivin'	Rennspiel	Time Warner
	V-Tennis	Tennissimulation	Tonkin House
	Formation Soccer	Fußballsimulation	Human



Trans-  
americas  
Pyramide

## Auflösung des Stargate-Gewinnspiels

In Ausgabe 3/95 wollten wir von Euch wissen, wie die höchste Pyramide Amerikas heißt und wo sie steht. Die Auflösung hatten wir schon für die Mai-Ausgabe angekündigt, aus technischen Gründen lösen wir das Rätsel erst jetzt auf. Als Lösungshilfe hatten wir im Tips-Teil einige Hieroglyphen versteckt, die zusammengesetzt das Wort "Alcatraz" ergeben sollten. Da das Layout gepennt hat, fehlte ein Hieroglyph, was die Sache

nicht eben leichter machte. Die Knast-Insel Alcatraz liegt jedenfalls im Meer vor San Francisco. Die Skyline von SF wiederum wird von dem gesuchten Gebäude geprägt: Der Transamerica Pyramide. Das 44 Stockwerke hohe Gebäude gehört einer Bank und soll durch die Pyramidenform besonders erdbebensicher sein. Obwohl unser Rätsel nicht einfach war, wußten eine Menge Leser die richtige Lösung. Die Gewinner:

**1. Preis:** Tobias Schuck, 86688 Marxheim-Graisbach,

**2.-10. Preis:** Andreas Rehm, 69124 Heidelberg,  
Heike Schrader, 31515 Wunstorf, Beate Grahl, 27339 Riede,  
Stefan Hartmann, 68549 Iivesheim, Marc-Rene Küppers, 41236  
Mönchengladbach, Volker Laddey, 41747 Viersen,  
Stefan Nothdurft, 80333 München, Yves Sostizzo, CH-9202 Gossau,  
Immo Doepel, 31655 Stadthagen,

**11.-30. Preis:**

Hans Meier, 76703 Kraichtal, Andreas Strohmeier,  
78112 St. Georgen, Frithjof Goetz, 28844 Weyhe, Anja+Ines Dittrich,  
10435 Berlin, P. Pultrick, 39564 Stendal, Thomas Siegler, 74523  
Schwäbisch Hall, Bettina Weber, 34346 Hann.Münden, Volkmann Bernhard,  
84478 Waldkraiburg, David Rieder, CH-8645 Jona, Ralf Winkler, 40699  
Erkrath, Christian Heider, 51399 Burscheid, Niels Neumann, 32257 Bünde,  
Thomas Felber, 70435 Stuttgart, Andreas Glade, 40477 Düsseldorf,  
Jörg Hüdepohl, 54497 Morbach, Patrick Pulvermüller, 94086 Griesbach,  
Christian Pauli, A-2540 Bad Vöslau, Robert Zander, 60596 Frankfurt,  
Christian Maennlein, 86807 Buchloe, Martina Jerabek, A-1020 Wien, Nicole  
Rothe, 28197 Bremen, Gilbert Blüm, 28197 Bremen, Siegfried Schubert,  
72793 Pfullingen, Armin Meyer, CH-6218 Ettiswil, Sven Beckmann, 42327  
Wuppertal, Sven Schmalfuß, 82538 Geretsried, Heinrich Adenstedt, 31515  
Wunstorf, Anja Miethe, 72793 Pfullingen, Volker Lindner, 81379 München

## Farbenpracht

GT Elektronik bemalt auf Wunsch nachträglich Abdeckhauben von Playstation-Geräten. Die Farbe kann dabei frei gewählt werden. Das Ganze gibt's schon für 50 Mark. *tet*



## FANATIC GAMES

Inh.: P. Sareyko  
Tel./Fax: 0 21 66-18 78 81

Giesenkirchener Str. 52  
41238 Mönchengladbach

täglich ab 14.30-18.30  
Sa. 10.00-14.00

Magician Lord	99,-	Aero Fighters 2	115,-	King of Monster 2	95,-
Art of Fighting	89,-	Samurai Shodown	109,-	S. Sidekicks 2	99,-
Art of Fighting 2	115,-	Samurai Shodown 2	129,-	Nam 1975	89,-
King of Fighter '94	119,-	Burning Fight	89,-	Thrash Rally	85,-
Last Resort	99,-	Karnov's Revenge	119,-	Aloha Mission II	85,-
Golf	79,-	Bowling	89,-	World Heroes 2 Jet	119,-
Baseball Stars 2	99,-	Fatal Fury	89,-	Fatal Fury Special	109,-
Top Hunter	115,-	Ninja Commando	115,-	Fatal Fury 3	149,-
Puzzle Bobble	139,-	Street Hoop	119,-	Football Frenzy	99,-
NEO GEO Tasche für Modul-Gerät und CD-Konsole	89,-	Video-Filme ab	39,-		
NEO GEO JOYBOARDS	119,-				
<b>Module:</b>		Top Hunter	129,-	Fatal Fury 2	89,-
NEO GEO CD FRONTLADER-VERSION (limitiert) incl. Netzteil	1029,-				
Sony PSX-RGB 1089,-		Parodius	109,-	Killeak the Blood	129,-
Rich Racer	129,-	Raiden Projekt	129,-	Toh Shin Den	129,-
				Memory Card	59,-
				Fight Stick	169,-
<b>MAK-Platinen:</b>					
Kung Fu Master	39,-	Snow Broth.	149,-	Columns	109,-
Double Dragon	109,-	Mystic Warriors	299,-	MS Pac M.	99,-
Golden Axe	89,-	Gold Medalist	249,-	Match It	109,-
				C. America	109,-

# MEGABOINK

tel. 0941- 99 83 76  
Fax. 0941- 94 93 25

<p><b>PC ENGINE :</b></p> <p>2'er Spiele - Pack (versch. Games !!!) 79,-</p> <p>noch lieferbar : a.A. "Raritäten"</p> <p>Bomberman / Airzok Street Fighter 2 / Bonk Gunhed 2 + 4 / Override Rayxanber 3/ Son Drac. Vasteel / Shapeshifter Dynasty Wars / ... Arcade Card + Games !!!</p>	<p><b>- 3 D O -</b></p> <p>NEO GEO CD SUPER NES MEGA DRIVE IBM PC - CD GAMEBOY MANGA - FILME (PSX / SAT.)</p>	<p><b>NEO GEO MODULE :</b></p> <p>Cyber Lip 99,- King of Monsters 99,- Trash Rally 99,- World Heroes 2 99,-</p> <p>Nam 1975 149,- Last Resort 149,- Fatal Fury Spezial 149,-</p> <p>Aero Fighters 2 199,- Sengoku 2 199,-</p>
--	---	---

MEGABOINK \* Prüfeninger Weg 9 \* 93080 Pentling  
Schnell - Versand / Laden (Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30)  
Preislisten / Info - Mat. gegen Rückporto 3,- DM / Bfmk.

<p><b>Versand und Laden</b> TOP-4 Stuttgart Hackstr. 30 70190 Stuttgart Tel. 07 11-2 62 42 09</p>	<p><b>Laden</b> TOP-4 Böblingen Marktgässle 8 71032 Böblingen Tel. 0 70 31-22 11 85</p>
---	---

## !!! ACHTUNG !!! Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
  - ★ Jede Menge Importspele aus den USA + Japan
  - ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
  - ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
  - ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
  - ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspeilen
  - ★ Amerikanische Game-Magazine
  - ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand
- Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag



# ARCADIA

## VIDEOGAMES

SONY PSX - 3DO - SATURN  
JAGUAR - CDI - NEO GEO - SNES - SEGA

# 0 72 21 / 2 27 21

Simply the Best!

Inh. Angelika & Ingo Ramin  
ARCADIA, Steinstr. 5, 76530 Baden-Baden, Fax 0 72 21 / 2 27 21  
Ladenöffnungszeiten: MO - FR 10 - 18 Uhr, SA 10 - 14 Uhr

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



# SZENE-CHAT

**DER BESSERE VERSAND!**

# Die TRAUUMFABRIK

SPIELE GAMES Das Original

Artikel	GB	MD	MD-CD	MD-32X	SNES	3DO	JAG
Battle Frenzy		59,95					
BC Racers			129,95*				
Blue Lightning					149,95		L.V.
Bravich							
Burn Out							L.V.
Cannon Fodder		129,95			129,95		129,95
Carrier Aces					129,95		
Chico Trigger					149,95*		
Coach Baseball		129,95					
Corpse Killer						139,95	
Daedalus Encounter						L.V.	
Dungeon Explorer			119,95				
Dungeonmaster II			89,95				
Fatal Fury Special					129,95		
Fight for Life							139,95
Final Fantasy Legend 3	89,95				149,95		
Flying Nightmares						129,95*	
Frud Couples Golf (36 Holes)				149,95			
Front Mission					L.V.		
Gex						129,95	
Hell						L.V.	
Hoverstrike							L.V.
Immercountry							
International Superstar Soccer					139,95		
Ithy & Scratchy	69,95	119,95			139,95		
Jay Ski Rage				L.V.			
Killing Time							139,95*
Lunar: Eternal Blue			L.V.				
MegaMan X2					139,95		
Metal Head				149,95			
Metal Morph					149,95*		
Metal Warriors					L.V.		
Night & Magic 3					159,95		
Motorcross				149,95		129,95	
Myst							
NBA Jam Tournament Edition	69,95	139,95	L.V.	L.V.	159,95		
No Fear Racing					L.V.		
Ogre Battle					139,95*		
Pac-in-Time					129,95*		
Phantasy Star 4		169,95			119,95		
Pinball Fantasies	L.V.						
Poptal Mall			129,95				
Power Drive Rally							129,95*
Quarantine						89,95	
Rayman							129,95*
Rise of the Phoenix					149,95		
Road Rash 3		129,95					
Shadow Squadron				149,95*			
Side Pocket		129,95			129,95		
Sim City 2000					L.V.		
SkeletonKrew		129,95*					
Snatcher			129,95				
Soleil		139,95					
Southpaw					129,95		
Star Gate	69,95	139,95			149,95		
Star Trek: Starfleet Academy					99,95		
Story of Thor		139,95			L.V.		
Super Dropzone					L.V.		
Super Punch Out					119,95		
Super Streetfighter II Turbo			L.V.			149,95	
Super Turrican 2					139,95*		
Syndicate		129,95			139,95	L.V.	149,95
Theme Park					129,95*	129,95	139,95
True Lies	69,95				149,95		
Warlock	69,95	139,95			149,95		
Wing Commander 3							L.V.
WWF Raw	79,95	79,95			99,95		
Yu Yu Hakusho						139,95*	

Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment.



**TOP HIT** Theme Park  
auf SNES, MD, 3DO, JAG  
ab **129,95 DM**



**TOP HIT** auf SNES  
**Ogre Battle**  
**139,95\* DM**

Auch **SONY PLAYSTATION** und **SEGA SATURN** Titel erhältlich.

- Berlins und Hamburgs einzige wahre Dimension für Video- und Computergames!
- Über 5000 lieferbare Artikel!
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt – gestern geliefert!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
- Soundkarten und Joysticks!
- UPS-Versand!

**Laden Berlin**

Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin  
030 / 694 48 62 (nur Ladentelefon)  
100m vom U-Bhf. Gneisenaustraße  
Versandzentrale und Softwaretempel

**Laden Hamburg**

Osterstraße 50 • 20259 Hamburg  
040 / 490 83 94 (nur Ladentelefon)  
300m vom U-Bhf. Osterstraße  
Softwaretempel



10-18 Uhr Versandtelefon-Sammelnummer:  
**030 / 694 60 43**  
Spielerneuheiten am laufenden Band:  
**030 / 694 60 45**  
Fax-Line:  
**030 / 694 42 56**  
BTX: **\*444421421#**

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr. Sicherheitskarte +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 28.4. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Glaubt man den Klagen zahlreicher Händler, dann hat das Geschäft mit 16-Bit-Spielen – außer zu Weihnachten – im letzten Jahr so dramatische Einbrüche erlebt, daß sich mancher an der Grenze zum Ruin bewegt bzw. seine Aktivitäten verlagern muß, beispielsweise in das boomende Geschäft mit PC-CD-ROMs. Während die Leser von Videospiel-Fachmagazinen gar nicht genug Informationen über die neuen 32- und 64-Bit-Systeme verschlingen können, will bzw. muß Branchenriese Nintendo das Hauptgeschäft des Jahres 1995 mit den farbigen Game Boys (!) bestreiten. Das Ultra 64 jedenfalls ist (zumindest für Deutschland) noch in weiter Ferne, und den angekündigten Verkaufspreis der Edel-Konsole mag noch keiner so recht glauben. Der kleine Handheld dagegen, da ist sich der Handel einig, bietet, übers Jahr gerechnet, immer noch ein solideres Geschäft als so mancher SNES- oder Mega-Drive-Titel. Zwar besitzt, so verrät unsere Umfrage aus dem Februar, deutlich mehr als die Hälfte unserer Leser einen Game Boy, Handheld-Themen jedoch sind im Heft leider überhaupt nicht mehr gewünscht. Da wird der Alptraum jedes Fachjournalisten wahr: Es gibt zwar Millionen Game-Boy-Besitzer in Deutschland, doch kaum einer davon würde sich ein Fachmagazin deswegen kaufen, weil er darin Game-Boy-Tests findet. Also telefoniert, faxt und schnipselt die Fachpresse die exotischsten Meldungen über die neuen Konsolen aus allerlei möglichen und unmöglichen Quellen zusammen – wenn sie nicht grade der Meinung ist, mit einem transparenten Game Boy oder Mega-Drive auf dem Hefttitel ließen sich die angesprochenen Veränderungen des Marktes in verkaufte Auflage ummünzen. Darüber, daß sich die Meinungsmacher unter den Videospieldmagazinen wie die Wölfe auf jede neue Information zum Thema 32/64 Bit stürzen, ist wiederum der Handel alles andere als glücklich: Mit jedem Screenshot und jeder Story zu Playstation, Saturn oder Ultra 64 lassen sich weniger SNES- oder Mega-Drive-Spiele verkaufen. Die Hersteller haben sich, von wenigen Ausnahmen abgesehen, längst auf CD-Konsolen umorientiert und produzieren schon jetzt spürbar weniger, wenn nicht gleich gar keine 16-Bit-Titel mehr. Kein Wunder, daß unser SNES- und Mega-Drive-Testteil dünner wirkt als noch vor zwei Jahren! Bis die neuen Konsolen dagegen ihre volle Wirkung am deutschen Markt entfalten, werden wir mindestens eine Sechs, wenn nicht eine Sieben in der Jahreszahl stehen haben. Ungeduld wäre daher das schlechteste Reittier für die lange Strecke...

**Braindead 13 heißt das neueste  
Meisterwerk der kanadischen Zeichentrick-  
künstler von Readysoft**

**3DO - NEWS**



**Braindead 13**

Letztes Jahr veröffentlichte Readysoft *Dragon's Lair* für 3DO und Mega-CD. Das Spiel entwickelte sich zum Mega-Hit, allein die Mega-CD-Version verkaufte sich knapp 100 000 Mal. Die verdiente Kohle investierten die klugen Kanadier in Intelligenz, sprich, man verdreifachte die Belegung und stellte jede Menge Grafiker ein. Das Resultat dieser Anstrengungen soll demnächst in die Läden kommen: *Braindead 13*. Das Spielprinzip kennen wir schon von *Dragon's Lair 1* und *2* und *Space Ace*. Vor Euren Augen läuft auf dem Bildschirm ein Zeichen-

trickfilm ab, in den Ihr nur an bestimmten Stellen durch genau getimte Joystickbewegungen eingreifen könnt. Im Gegensatz zu allen Vorgängern, bei denen



die Handlung genau vorgegeben war, läßt Euch *Braindead 13* einen gewissen Spielraum. Im Labyrinth dürft Ihr in verschiedene

Richtungen laufen und zwischen unterschiedlichen Aktionen wählen. Dadurch erhält das Spiel einen leichten Adventure-Charakter, wodurch er im Vergleich mit *Dragon's Lair* mehr Abwechslung bietet. Ihr steuert Lance, einen langhaarigen Com-

sel, denn der gute Doktor hat entschieden, den lieben Lance zu beseitigen, da dieser zufällig hinter seine finsternen Pläne kam, die Weltherrschaft zu erringen. Also befiehlt Neurosis seinem treuen Diener Fritz, Lance zu erledigen. Um zu entkommen, müßt Ihr sämtliche Computerterminals im Schloß zerstören und schließlich dem Doktor selbst entgegenzutreten. Die Sache hat naturgemäß einen Haken



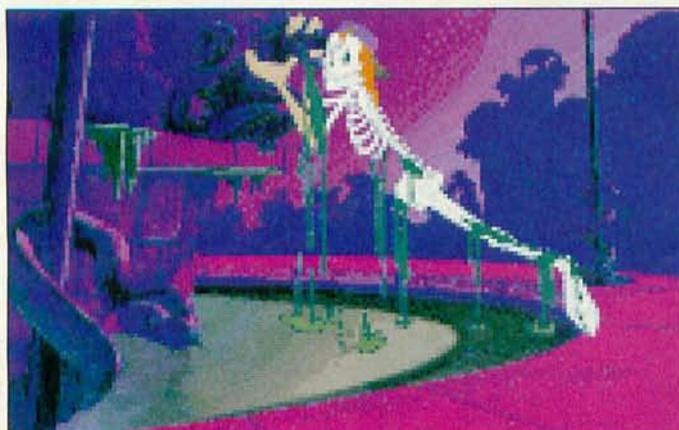
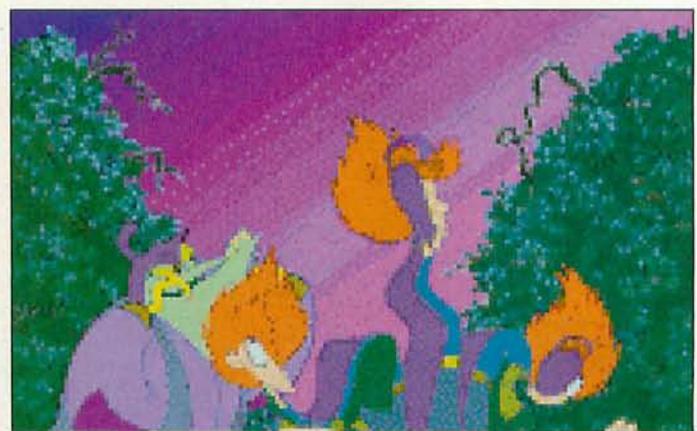
**Im Labyrinth ist jeder Fehler tödlich, die Schlange freut sich schon auf Kopfsalat**



◀ **Das fette Hirn im Hintergrund gehört Dr. Neurosis, eigentlich IST das fette Hirn im Hintergrund Dr. Neurosis. Davor strengt Fritz mächtig seine Gehirnzellen an, alle beide.**

puterfachmann, der mitten in der Nacht zum Schloß von Dr. Nero Neurosis gerufen wird. Nachdem Lance das Problem gelöst hat, findet er sich plötzlich im tiefsten Schlamas-

(genauer gesagt zwei), denn Fritz läßt natürlich nicht locker. Er jagt Euch durch das Schloß und die Gärten: Überall lauerschreckliche Gefahren, ein Schritt in die falsche Richtung,



▲ **Fritz macht aus Lance einen sogenannten Dreiteiler**

◀ **Die Verwandtschaft mit Hartmut ist nicht zu übersehen**



Charaktere in *Braindead 13* machen aus dem Spiel etwas Besonderes. Jedesmal wenn Ihr ei-

nen Fehler begeht, passiert etwas völlig Neues. Lance wird von giftigen Schlangen geköpft, von schleimigen Fröschen erdrückt, von Fritz gevierteilt und vieles vieles mehr. Trotz der teilweise makaberen Handlung wirkt das Ganze durch die geniale und sehr flüssige Animation überaus witzig. *Braindead 13* soll im Sommer und Herbst für 3DO, Mega-CD, Jaguar-CD, Saturn und Playstation erscheinen.



eine zu späte Bewegung und schon heißt es "Ruhe in Frieden Lance". Besonders der abgefahrene Humor und die urkomischen

*Lance und Fritz spielen Romeo und Julia, ein Drama in zwei Haken*



### Anfang Mai stellte 3DO erstmals die neue 64-Bit-Hardware namens M2 vor, die die Spielwelt mal wieder revolutionieren soll.

#### 3DO-M2

Ende April besuchte uns Bob Faber, der Chef von 3DO Europa und brachte uns überraschend ein Video mit einigen Demo-Programmen mit, die die Fähigkeiten der M2-Hardware zeigen sollten. M2 heißt bekanntlich das Zusatzgerät mit dem Powerchip, das Ende des Jahres veröffentlicht werden soll. Während einer Presse- und Industrievorführung am 2. Mai in New York demonstrierte Chip Hawkins, Präsident von 3DO, die Möglich-

keiten der M2-Technologie, die auf zehn von 3DO entwickelten Grafikchips und Soundprozessoren sowie einem speziell entworfenen IBM PowerPC 602 Mikroprozessor basiert. Die neue M2-Hardware ist in der

Lage, mehr als eine Million Polygone pro Sekunde zu bewegen, außerdem ermöglicht die eingebaute MPEG-1-Technologie, Vi-



Ein Dinosaurier aus dem M2-Studio

deosequenzen in VHS-Qualität abzuspielen. 48 Megabytes (6 MByte)

Speicher und ein zusätzliches Cache-Speicher-System sorgen für eine Datenübertragungsrate von 528 MByte pro Sekunde. Die Grafikprozessoren der M2-Hardware ermöglichen Gouraud Shading, Texture Mapping mit bis zu 100 Millionen Pixeln pro Sekunde, Mip Mapping, um das

sogenannte Pixeln zu verhindern, wenn man nahe an Objekte ranzoomt und Hardware-Transparency, d.h. Polygone können hardwaremäßig durchsichtig gestaltet werden. Die genauen technischen Daten und weitere Einzelheiten verraten wir Euch in der nächsten Video Games im großen Messebericht von der E3. Laut Bob Faber soll der Preis des M2 um die 300 Dollar liegen, ein 3DO mit eingebautem M2 wird sicher auch noch vor Weihnachten veröffentlicht 12

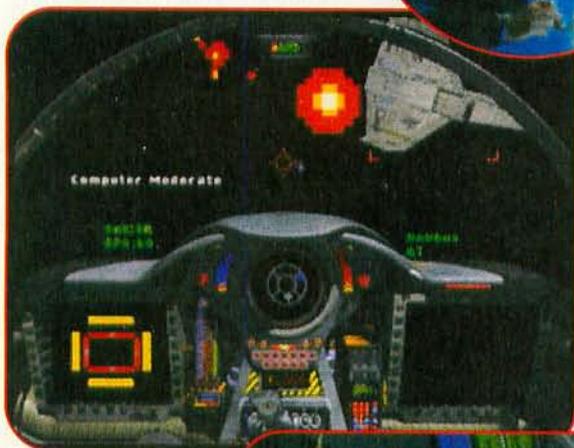


*Die Dame besteht zwar aus Polygonen aber davon merkt man nicht viel*

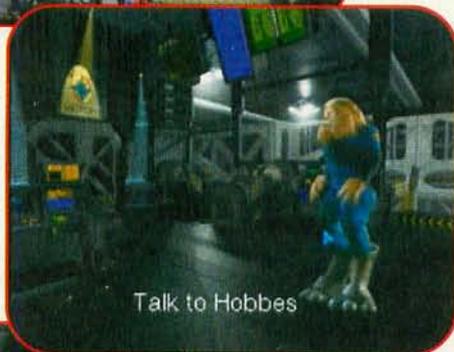


## Wing Commander 3

Was man mit vier Millionen Dollar Entwicklungskosten alles anstellen kann, ist erstaunlich. Und besonders dann, wenn eine Softwarefirma wie Origin damit



Die schöne Cockpit-Aussicht (die man auch ausschalten kann). Als Colonel Blair düst Ihr mit Eurem Wingman Hobbes durchs All.



Talk to Hobbes

An Deck des Mutterschiffes dürft Ihr mit der Mannschaft plaudern



ihr Flaggschiff auf dem Gebiet der Weltraumballerei finanziert. Wing Commander 3 ist nicht irgendeine Fortsetzung von einem x-beliebigen Spiel. Der Titel an sich bürgt schon für actionreiche und einigermaßen realistische Weltraumabenteuer vom Feinsten. Als besonderen Leckerbissen packten die Entwickler statt der bisherigen Pixel-Realfilm-Zwischensequenzen ein, die insgesamt für mehr

als zwei Stunden interaktive Unterhaltung mit Mark Hamill (als Colonel Blair) und anderen bekannten Schauspielern bieten. Der anschließende Ballerteil präsentiert sich aus der gewohnten Cockpitperspektive, wo Ihr alle nötigen Info-Screens, und das, was sich draußen im All abspielt auf einem Blick übersehen könnt. Leider können wir hier nur einen Bruchteil davon zeigen, da sich der Verkaufstermin wieder einmal um einen Monat verschoben hat. Von Origin ist man das ja mittlerweile gewohnt. *tet*

# VIDEO GAMES

Verkaufte Auflage  
71.500  
(IVW 1/95)

330.000  
Leser pro Ausgabe  
(AWA '94)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an:  
Telefon  
(0 89)

46 13-3 05  
Carolin Gluth  
PLZ 1-5

46 13-3 13  
Natalie Regnault  
PLZ 6-0, A, CH

46 13-3 33  
Peter Kusterer  
Anzeigenleitung

Fax: 46 13-7 89

MagnaMedia Verlag  
Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei München

## COOLE PREISE

Auszug aus unserer Preisliste

Sony PSX & Saturn	nur 999,90 DM
MCD	ab 249,90 DM
3 DO	ab 799,90 DM

## VIDEO & GAME AN & VERKAUF

SNES	N	G
Flintstone	99	79
Final Fantasy 3	139	99
Front Mission	129	
Goof Troop	55	
Indiana Jones	99	89
Lion King	119	99
Might & Magic 3	129	
NBA Tournament	119	99
Ogre Battle	129	
Rock'n Roll Racing	109	89
Shadowrun	119	
Soulblazer	119	
Streets of Rage	99	79
Side Pocket	119	89
Star Trek - alle Teile je	119	89
Stargate	129	89
Theme Park	119	89
Top Gear 2 und 3000	109	89
WWF Raw	99	79
Mega Drive & CD & 32X		
Cannon Fodder	119	89
Doom	119	
Lunar 2	129	
Mr. Nutz	79	
Metal Heat	119	
Midnight Racers	119	
NBA Tournament	109	89
Psycho Pinball	89	
Road Rash 3	109	89
Shining Force 4 & CD	129	
Stargate	109	89
Snooker	99	
Surgical Strike	119	
WWF Raw	89	
Jaguar		
Double Dragon 5	129	99
Syndicate	129	99
Theme Park	129	99
Ultra Vortex	129	99
CD ROM	379	
3DO		
3DO FZ mit 10 Spielen	929	
Pal Wandler	129	
SNES Pad Adapter	77	
Doom	129	
Flying Nightmare	129	
Gex	109	
Need for Speed	119	99
Return Fire	119	99
Star Trek	129	
Yo Yo Hakusho	159	
Wing Commander 3	129	
Saturn		
Astal	149	119
Daytona USA	149	119
Parodius	149	119
Panzer Dragon	149	119
Lenkrad	169	
Sony Playstation		
Dark Stalker	159	119
Gunners Heaven	159	119
Jumping Flash	159	119
Metal Jacket	159	119
Philosoma	159	119
Surbhade Alpha	159	119
Toshinden	159	119
Tekken	169	129
Memory Card	69	
Pad	89	

MD • SNES  
CDI • GB

Händleranfragen erwünscht

3DO • Sony  
Atari

NEUHEITEN / SONDERANGEBOTE  
ALLER SYSTEME BITTE  
ERFRAGEN.  
ALLE IMPORTE ERHÄLTlich!!!

## Geschäfte

Hans-Otto-Str. 28 Prenzlauer Berg  
Bergstr. 5 Marzahn

Tel 030 42 13 767  
Fax 030 42 13 768

G -> Gebrauchte • N -> Neu

800 Gebrauchtspiele auf Lager, bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

**Programmcode**

Wie wird denn ein Videospiel programmiert? Ich meine, in welcher Programmiersprache? Ist das sehr viel, was man da programmieren muß?

Lars Schwarz, Gau-Bischofsheim

Das ist eine lange Geschichte. Wenn man bedenkt, daß Profi-Teams von vier bis sechs Mann an einem modernen Videospiel über ein Jahr und länger arbeiten, läßt sich leicht abschätzen, was für eine Arbeit das ist. Zum Umfang des Codes: Ist sehr unterschiedlich, es kommt darauf an, wie komplex die Anforderungen vom Spiel her sind. Ein Rollenspiel mit komplexem Magie- und Kampfsystem ist mit Sicherheit wesentlich aufwendiger zu programmieren als ein 08/15-Jump'n'Run. Als Hausnummer: Ein 24 MBit-Spiel hat nach Adam Riese 3 MByte, also 3 Millionen Zeichen. Als reiner Text wären das über 600 voll beschriebene Schreibmaschinenseiten. Zieht man davon zwei Drittel für komprimierte Grafik- und Sounddaten ab, bleiben immer noch 200 Seiten reiner Quellcode. Ein Videospiel-Programmcode muß in einer sogenannten maschinennahen Sprache geschrieben werden, damit er was taugt. Als Background: Bei Programmiersprachen unterscheidet man grundsätzlich zwischen maschinennahen und sog. Hochsprachen. Assembler z. B. gehört zu den maschinennahen Sprachen. Hier wird direkt mit den Befehlen programmiert, die der Prozessor versteht. Die Maschinenbefehle sind je nach Prozessortyp noch sehr nahe an den berühmten Nullen und Einsen des binären Codes, der eigentlichen Funktionsgrundlage jedes Computers. Der Vorteil von Assembler besteht darin, daß Routinen je nach Bedarf geschwindigkeits- bzw. längenoptimiert geschrieben werden können, also schneller oder speicherplatzsparender arbeiten, als jede andere Programmiersprache. Da Assem-

bler-Code allerdings sehr mühsam zu programmieren und zu pflegen ist, verwendet man ihn meist nur für einzelne Programmteile, die hochoptimiert sein müssen, z. B. für Grafik- und Soundroutinen. Assembler ist von der Übersicht her deswegen so unbequem, weil selbst primitive Funktionen viel Quellcode erfordern. Falls der Programmierer z. B. zwei Wochen in Urlaub geht oder mal krank wird, kann es gut sein, daß er anschließend die allergrößte Mühe hat, sich in seinem eigenen Code zurechtzufinden,

lösen. Wenn ein Hersteller sich z. B. dazu entschließt, in sein Gerät einen exotischen Soundchip oder einen selbstentwickelten Spezial-Chip einzubauen, muß er sicher sein, daß ihn auch alle Spieleentwickler unterstützen können bzw. wollen. Ist dann der Entwickler-Support vom Hersteller mies, und das Gerät am Markt nicht besonders verbreitet, werden sich die Spieleprogrammierer einen feuchten Kehricht um die Hardwaremöglichkeiten des Geräts scheren: Es ist einfach zu aufwendig, dafür hochoptimierten Code zu entwickeln.

ne überhaupt bearbeitet - auch wenn sie diese Aufgabe "auf der linken Arschbacke" bewältigt. Der Atari Jaguar ist ein trauriges Beispiel für dieses Phänomen. Aber zurück zu maschinennaher Programmiersprache und Hochsprache. Das populäre Basic (egal welches) ist ein gutes Beispiel für eine Hochsprache. Hier gibt es sehr "mächtige" Befehle, z.B. läßt sich mit einem einzigen Befehl ein Kreis zeichnen, wofür in Assembler gleich mehrere Zeilen nötig wären. Der Nachteil bei Hochsprachen ist, daß zwischen den eigentli-



**Werbung in PC und Videospiele, so die überwiegende Meinung der Forum-Einsender, ist gar nicht so schlimm, wenn sie vernünftig untergebracht wird - vorausgesetzt, dadurch werden die Spiele um einiges billiger**

falls er ihn nicht ordentlich dokumentiert hat. Für andere ist seine Arbeit noch schwerer nachzuvollziehen. Das Schwierige an Assembler ist weiterhin die Tatsache, daß man sich in jeden Prozessor neu einarbeiten muß. Assembler ist nie gleich Assembler. Was der alte Prozessor locker konnte, muß man beim neuen ganz anders

Als Folge davon kann es passieren, daß auf einer theoretisch superleistungsfähigen 64-Bit-Konsole Spiele laufen, die Leistungen zeigen, wie 16-Bit-Spiele. Da hat sich dann keiner die Mühe gemacht, die Fähigkeiten der Hardware zu nutzen, sondern lediglich den alten 16-Bit-Code so konvertiert, daß ihn die neue Maschi-

chen Befehlen und dem Prozessor zuerst ein sogenannter Interpreter arbeitet und erst nach der eigentlichen Programmierarbeit über den sog. Compilerlauf aus dem ursprünglichen Basic-Code Maschinencode erzeugt wird. Der Compiler jedoch ist für den Programmierer wie eine Blackbox, er hat keinerlei Einfluß darauf, wie gut der Compiler seine Übersetzungsarbeit in Maschinencode eigentlich bewältigt. Genau diese Ungewissenheit genügt den Spielentwicklern nicht. Als optimaler Kompromiß zwischen Maschinennähe und Programmierkomfort hat sich die Programmiersprache C bewährt. C erlaubt maschinennahe Routinen, der Code ist übersichtlich und damit optimal zu pflegen, die meisten Hochsprachen erlauben es, C-Routinen in den Hochsprachen-Code zu implementieren, C eignet sich optimal zur sog. objektorientierten Programmierung, dem Schlüssel zu allen Polygon-

**FORUM**

Egal ob auf PC, 3DO, Playstation oder Saturn, das Design moderner Videospiele ist so aufwendig geworden, daß die Hersteller in der Regel nur eine große Produktion beginnen, um das daraus gewonnene Material dann nach und nach auf möglichst vielen Systemen umzusetzen. Andererseits preist jeder Hardware-Anbieter sein Gerät als die ultimative Konsolen-Sensation an und ver-

sucht, sich von den anderen möglichst irgendwie abzugrenzen - was aber immer schwerer fällt. **Ist es noch sinnvoll, fünf, sechs oder mehr neue Konsolensysteme zu haben, die den Markt verunsichern und in einzelnen Sympathisantenrädchen zerhacken? Wäre es nicht viel sinnvoller, sich auf einen Hardware-Standard zu einigen, von dem alle profitieren könnten?**

und 3D-Spielen. C erlaubt vor allem keine "unsaubere" Programmierung. Spiele-Entwickler arbeiten mit einer Summe spezieller Programmier-Tricks, die sie sich im Laufe ihrer Karriere erarbeitet haben. Damit sie nicht bei jedem Spiel das Rad neu erfinden müssen, haben sie sich diese hochoptimierten Einzelroutinen (z. B. Kollisionsabfragen) in sog. Libraries angelegt, die zum Teil über Jahre gewachsen sind und im Bedarfsfall mehr oder weniger komplett in neuen Code eingebunden werden können. Trotzdem gibt es kaum einen Code, dessen Algorithmen sich nicht irgendwo noch optimieren ließen. An den Unis z.B. forschen ganze Heerscharen von Mathematikern und Informatikern daran, immer einfachere und schnellere Algorithmen für bestimmte Teilaufgaben zu entwickeln. Auf gut Deutsch: Ein Top-Programmierer beherrscht nicht

nur die Maschinenbefehle aktueller Sound- und Grafikprozessoren, er hat auch jede Menge Tricks drauf, bestimmte Spieldetails optimal zu programmieren. Und das erfordert fundierte Kenntnisse der Hardware, eine brillante und trainierte Fähigkeit, Aufgaben in mathematische Teilprobleme aufzulösen und ständiges Interesse an einer Materie, die sich rasend schnell weiterentwickelt.

**Forum**

Im Forum vom April wollten wir wissen, ob Werbung in Videospiele stört oder gar nicht so sehr bemerkt wird.

*Ob eine Werbung in einem Spiel stört oder nicht, hängt davon ab, wie sie gestaltet ist und vor allem, in welchem Spiel sie zu finden ist. Wäre z. B. in Final Fantasy ein Lebensbusch namens Coca Cola oder*

*ein Snickers-Schwert zu kaufen, fände ich das reichlich übertrieben. Das gilt eigentlich für alle Spiele mit Fantasy-Background!* Rupi Ochsner, A-Linz

*Ich bin für Werbung in Videospiele. Ich renne zwar nicht zum Kiosk und hole mir ein Snickers, nur weil in Biker Mice from Mars alle fünf Minuten ein Schriftzug auftaucht, aber ich sehe eine gute Möglichkeit, so Teilkosten der Produktion zu decken. Besonders bei Lizenzspielen, bei denen ein Großteil des Budgets an den Lizenzgeber geht.*

Daniel Matt, Bad Harzburg

*Werbung in Videospiele ist gar nicht so verkehrt, denn wenn dadurch die Spiele z. B. 25% billiger würden, dann wäre das ja nicht so schlecht oder? Wenn das Spiel qualitativ nicht so übel ist oder vielleicht sogar Spitze, stört sie sowieso nicht. Was viel wich-*

*tiger ist und am meisten Gewicht hat, ist ja wohl die Grafik, der Sound oder das Gameplay und nicht die Werbung. Warum nicht?*

Gudlo Nel, Meckernich-Gehn

*Ich finde Werbung in Spielen generell gut, doch sie sollte dezent im Hintergrund bleiben. Biker Mice from Mars ist ein schlechtes Beispiel, da wirklich zu allen möglichen Gelegenheiten Product Placement betrieben wird, was wirklich sehr stört. Anders ist das bei PC-Spielen: Wenn dort ein Spiel bewußt als Werbespiel hergestellt wird, dann ist es meistens Shareware bzw. Freeware und kann dann kostenlos oder für einen sehr geringen Preis erworben werden.*

Christian Söllner, Salz/Saale

*Grundsätzlich bin ich der Meinung, daß Werbung in Spielen nichts verloren hat. Besonders, wenn sie so häufig*

**SUPER NINTENDO**

Super Battleship 2	DV	49,95
Smash Tennis	DV	59,95
Spindizzy	DV	39,95
Yogi Bear	DV	49,95
Bratol	DV	49,95
Par-Attack	DV	49,95
Flok	DV	49,95
Micro-Machines	DV	59,95
Lemmings 2	DV	59,95
GP 1	DV	59,95
Super Turrican	DV	59,95
Mickey Mania	DV	69,95
WWF Raw	DV	69,95
NBA Live 95	DV	109,95
Super Dropzone	DV	69,95
Desert Fighter	DV	49,95
Shog-Fu	US	69,95
Superman	DV	79,95
Adventure Island	DV	59,95
Chad Patrol	DV	59,95
Machwarrior	DV	59,95
Legend	DV	59,95
Super Bomberman	DV	59,95
Catania Knight in Bizylad	US	69,95
Dr. Franken	DV	49,95
Super Baseball 2020	US	59,95
Zool	DV	69,95
Barklay Shut up and Jam	DV	69,95

Mighty Max	DV	69,95
Claymates	DV	49,95
Lawnmower Man	DV	59,95
Super Pang	DV	69,95
NBA Jam J.E.	DV	119,95
Dragon View	US	139,95
Super Punch Out	DV	119,95
Bust-a-Move	US	99,95
Saullblazer	DV	109,95
Syndicate	DV	99,95
Brain Lord	US	129,95
Illusion of Gaia	US	139,95
Final Fantasy II	US	129,95
Final Fantasy III	US	149,95
Metal Marines	DV	59,95
X-Man	DV	139,95
Cannon Fodder	DV	99,95
R Type III	DV	69,95
Super Morph	DV	59,95
Top Gear 3000	DV	119,95
Major League Baseball	US	109,95
WCW Superbrawl	US	139,95
Ardy Light Foot	DV	79,95
Samurai Showdown	US	109,95
Indiana Jones	DV	99,95
Return of the Jedi	DV	99,95
Breath of Fire	US	129,95
Operation Starfish	DV	129,95
Jurassic Park 2	DV	69,95

Earthworm Jim	DV	119,95
Top Gear 2	DV	89,95
FIFA Soccer	DV	109,95
MEGA DRIVE		
Pitfall	DV	69,95
Cannon Fodder	DV	109,95
Shining Force II	DV	129,95
Samurai Showdown	DV	119,95
Striker	DV	99,95
X-Man 2	US	129,95
Toughman Contest	US	139,95
Story of Thor	US	129,95
WWF Raw	US	149,95
Pebble Beach Golf	DV	59,95
Powerdrive	DV	139,95
Earthworm Jim	DV	99,95
NBA Jam T. E.	DV	69,95
Mickey Mania	DV	59,95
Mega Turrican	DV	119,95
Earthworm Jim	US	109,95
True Lies	US	139,95
Kawasaki Superbikes	DV	79,95
Winter Olympics	DV	39,95
Sword of Vermilion	DV	39,95
RBI Baseball 94	DV	69,95
Ottomans	DV	39,95
Galahad	DV	39,95
Troy Atkman Football	US	49,95

Shog-Fu	DV	49,95
Greendog	DV	39,95
Bubsy II	DV	49,95
Dynamite Headdy	DV	39,95
Gynoug	DV	39,95
Batman Returns	DV	29,95
Hulk	DV	39,95
Radical Rex	DV	49,95
Tazmania 2	DV	79,95
Chuck Rock	DV	39,95
Champions World Class Soccer	DV	49,95
Sparkster	DV	69,95
Lemmings 2	DV	59,95
Desert Demolition (Road Runner)	DV	109,95
Psycho Pinball	DV	109,95
Phantasy Star IV	US	169,95
Road Rash 3	DV	99,95
Stargate	DV	109,95
Indy Car Nigel Mansell	DV	119,95
Dragons Revenge	DV	59,95
Die Schlampfe	DV	109,95
Barklay Shut up and Jam	DV	99,95

**Preise für Saturn und PSX: auf Anfrage**

M.C. Game

Wir haben auch Software für:

3DO · Atari Jaguar · Sony Playstation · Sega Saturn · Sega 32X · Sega Mega CD · PC

**Fordern Sie unsere Preisliste an!**

**M.C. Game – Ihr PC- und Videospiele-Spezialist**

Detmolder Str. 68 · 33604 Bielefeld · Tel.: 0521/64234 · Fax: 0521/64235

Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,- · Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

und unübersehbar vertreten ist wie in *Biker Mice from Mars*. Wenn die Werbung allerdings komisch und gut versteckt ist, wie in *Cool Spot*, kann man sie ja noch durchgehen lassen. Lars Niehsen, Aachen

Wenn man die Werbung geschickt einsetzt, stört sie keinen. Beispielsweise könnte man bei einem Fußball- oder Hockeyspiel an die Planken schreiben. Oder ein Basketballer hat Nike-Sportchuhe an. Auf jeden Fall wäre es ein großer Vorteil, wenn die Spiele dadurch billiger würden.

Benjamin Stornberg, Leer

Mir wäre es superegal, wenn z. B. bei Daytona statt "Hornet" z. B. "Snickers" auf der Motorhaube stehen würde. Wenn dies auch noch den Preis beeinflussen könnte, wäre das eine der besten Ideen überhaupt. D. Dylong, Leverkusen

Der entscheidende Unterschied zwischen reinrassigen Werbespielen (die kostenlos oder als Shareware zu haben sind) und Spielen mit Product Placement besteht darin, daß z. B. Zigarettenfirmen gleich das ganze Spiel in Auftrag geben, während Product Placement meist in eine laufende Spieleproduktion hineingekauft wird. Reinrassige Werbespiele sind daher allzu oft plump und lieblos umgesetzt, weil die Entwicklerfirma vom Auftraggeber ein festes Budget erhält und nicht darauf angewiesen ist, die bestmögliche Qualität abzuliefern. Schließlich muß sich das produzierte Spiel ja nicht verkaufen und die Entwicklungskosten sind bereits gedeckt. Für die meisten Firmen, die ein Werbespiel machen lassen, ist das ohnehin nur ein Versuchsballon. Kaum eine Firma investiert für die Produktion eines Werbespiels wirklich ein Jahr oder mehr Entwicklungszeit (was bei Vollproduktionen ja durchaus nicht ungewöhnlich ist). Entsprechend enttäuschend ist die Qualität von Werbespielen. Mittlerweile gibt es aber auch

ganz nett gemachte Werbeproduktionen, und die Qualität steigt.

### Virtual Boy

Testet Ihr keine Virtual Boy-Spiele?

David Patrizi, Neunkirchen-Sinnertal

Nur weil der Virtual Boy von Nintendo ist, behandeln wir ihn auch nicht anders als andere Konsolen: Getestet wird nur, was offiziell in Deutschland zu kaufen ist. Importgeräte feiern wir ausschließlich in Previews oder Specials ab. Außerdem muß ein Gerät entsprechend zahlreich am Markt vertreten sein, um einen bestimmten Seitenanteil in Video Games zu "erobern". Geräte wie z. B. das CD<sup>32</sup>, von dem in Deutschland nach letzten Angaben ca. unbedeutende 15.000 Stück verkauft wurden oder das CDi (das man auf ebenso unbedeutende 30.000 verkaufte Geräte in Deutschland schätzt), schaffen es nicht in den Testteil, weil uns dafür der Platz fehlt. Ob der Virtual Boy jemals in Deutschland erhältlich sein wird, steht sowieso noch nicht fest. Der japanische Handel hat jedenfalls ganz schön die Nase gerümpft, und in den USA hat Nintendo wiederholt betont, daß alles, was bisher vom Virtual Boy zu sehen gewesen war, sowieso nur vorläufig ist.

### Amiga/CD<sup>32</sup>

Ich bin Gelegenheits-Video-Games-Leser, Haupt-Amiganer und Neben-Konsollero. Amüsiert habe ich die Leserdiskussion über Computerspiele contra Konsolen gelesen. Nun, ein anderes Echo konnte es in einer Konsolenzeitschrift wohl auch nicht geben. Ich finde, dazu ist noch erwähnenswert, daß der Amiga alle Spielgenres hervorragend vertritt und eigentlich eine ausgezeichnete Symbiose aus Konsole und PC ist. Sicher, bei Simulationen, Adventures und Rollenspielen hat der PC quantitativ die Nase vorn, bei actionlastigen Spie-

len ist der Amiga den herkömmlichen Konsolen mindestens ebenbürtig. Ferner bieten Amiga-Games ein Preis-Leistungsverhältnis, bei dem keine Konsole mithalten kann (keine Raubkopien, gell!). Doch mein Hauptthema ist eigentlich das CD<sup>32</sup>. Vor langer Zeit habt Ihr mal einige Games für CD<sup>32</sup> getestet. Da mir selbst das unermessliche Glück widerfahren ist, ein solches Gerät zu besitzen, weiß ich, daß es mittlerweile an die 130 Games dafür gibt, dazu noch einige PD-Sammlungen mit Klassikern. (Anm. d. Red.: Es folgen im Brief 30 Millionen durchaus bemerkenswerte Argumente für das CD<sup>32</sup> auf drei eng betippten Seiten, die wir leider kürzen mußten). Als Fazit bleibt festzuhalten, daß man über das CD<sup>32</sup> viel behaupten kann, aber bestimmt nicht, daß man sein Geld verschwendet, wenn man es kauft. Zumindest als Zweitgerät ist es eine Überlegung wert. Außerdem hat es verdient, daß man in einer Videospielzeitschrift hin und wieder ein Wort darüber fallen läßt. Oder nicht?

Helmut Sauter, Langenargen

Zunächst hast Du mit dem Amiga absolut recht. Nicht umsonst gibt es noch Hunderttausende treuer Amiga-Freaks in Deutschland, die trotz des Commodore-Konkurses die Vorteile ihrer Kiste ganz genau kennen und nach wie vor daran festhalten. Man kann ihnen nur wünschen, daß der Escom-Deal nicht nur eine Verzögerung des endgültigen Endes ist und die Amiganer nicht irgendwann technisch hintendran sind. In puncto CD<sup>32</sup> können wir jedenfalls nicht uneingeschränkt zustimmen. Video Games gehört zu den Konsolenzeitschriften, die sich ohnehin schon mit wesentlich mehr Liebe um exotische Systeme wie Jaguar, 3DO oder Neo Geo kümmern, als man das von den meisten Mitbewerbern behaupten kann. Daß wir das CD<sup>32</sup> aus dem Test-Programm genommen

haben, liegt vor allem daran, daß Commodore schlicht und ergreifend pleite gegangen ist. Das CD<sup>32</sup> war kaum im Markt verbreitet, und es sah nicht so aus, als würde man je wieder etwas darüber hören. Zwischenzeitlich hat, wir ja alle wissen, der Billigdiscounter Escom alle Rechte am Amiga, am CD<sup>32</sup> und auch das Commodore-Logo gekauft. Im Rahmen dieses Deals werden auch wieder neue CD<sup>32</sup>s produziert. Wer aber glaubt, der Erfolg des CD<sup>32</sup> am Markt könne durch die Intensität der Berichterstattung in der Fachpresse auch groß beeinflusst oder sogar gesteuert werden, der überschätzt die Macht eines Fachmagazins enorm. Wir erreichen allenfalls ein Promille aller potentiellen CD<sup>32</sup>-Kunden.

Der Erfolg des CD<sup>32</sup> wird in Wirklichkeit ausschließlich über drei Faktoren bestimmt: Den Preis, die verfügbare Software und die Präsenz im Handel. In puncto Handel wird es das CD<sup>32</sup> außerhalb der Escom-Läden verdammt schwer haben: Der hat das Gerät nämlich längst aus Gedächtnis und Sortiment gestrichen. Und die Softwareindustrie ebenfalls. Auch wenn es allen treuen Amiga-Fans in der Seele wehtut: Auch mit Escom hat das CD<sup>32</sup> nicht die Spur einer Chance, sich irgendwo gegen Sony, Nintendo oder Sega zu behaupten.

### Versionsunterschied

Ich habe mir letztes die deutsche Version von *Fatal Fury Special* zugelegt. In Eurem Test aus VG 1/95 bewertet Ihr das Spiel mit 84%.

Allerdings habt Ihr die japanische Version getestet. Der Unterschied zwischen den beiden Versionen liegt darin, daß in der deutschen nur 12 statt 15 Kämpfer aktiv sind und statt 32 hat sie nur 24 MBit. Ich frage mich, warum Takara keine zwei identischen Versionen auf den Markt bringt.

Benjamin Stornberg, Leer

Takara will natürlich Geld verdienen. Mit einem 32-MBit-Modul ist das ohnehin nicht so einfach, da man einfach keine 200 Mark für ein Modul verlangen kann. Die Preise für die Speicherbausteine sind jedoch so hoch, daß bei 32-MBit-Cartridges nur noch eine ganz kleine Gewinnspanne übrigbleibt. Bei 24 MBit liegen die Herstellungskosten natürlich entsprechend niedriger. In Japan rechnet sich das große Modul (wenn überhaupt) nur deswegen, weil sich dort sehr viel mehr Module als in Deutschland verkaufen lassen, und (das ist wohl der wahre Grund für die verkleinerte Deutschland-Version) weil der Wechselkurs der japanischen Währung momentan so hoch steht, daß Takara mit einem 32-MBit-Modul im D-Mark-Verkauf ohne Ende Verlust machen würde, selbst wenn sich das Spiel über Erwärmen gut verkaufen würde. Man darf ja nie vergessen, daß alle Nintendo-Lizenznehmer ihre Module nicht selbst herstellen dürfen, sondern bei Big N kaufen müssen. Unter diesen Umständen sind 24 MBit derzeit die Grenze des Machbaren, es sei denn, der Hersteller kann oder will sich ein größeres Verlustrisiko leisten (z. B. aus Konkurrenzgründen). So gemein es klingt, Deutschland ist für die meisten japanischen Firmen nur ein Nebenkriegsschauplatz, der, wenn er überhaupt mit neuen Produkten bedient wird, oft benachteiligt wird.

### Hobbyschreiber

*Ist es für einen Hobbyzeit-schriftenredakteur wie mich möglich, Spiele zum Testen zu beziehen? Wenn ja, wo? Wie lange habt Ihr die Spiele zum Testen, bis Ihr sie zurückschicken müßt? Benutzt Ihr auch Schummelmodule zum Testen?*

Beat Schindelholz, CH-Emmental

Theoretisch kann jeder Testmuster ausleihen, der glaubhaft nachweisen kann, daß er

mit seiner Arbeit einen Kreis von Lesern erreicht, der den Aufwand für den Hersteller gerechtfertigt. Auf gut Deutsch: Wer regelmäßig mit Testmustern bestückt werden will, weil er ein Fanzine für fünf Clubmitglieder macht, hat ziemlich schlechte Karten. Besser sieht es aus, wenn ein "Freier" nachweist, daß er regelmäßig für ein oder mehrere große Blätter schreibt. Woher jedes Magazin seine Module bezieht, ist neben der Standardbemusterung der Hersteller reine Vereinbarungssache. Man pflegt besonders guten Kontakt zu einem oder mehreren Importeuren, die als Ausgleich für ihren Service im Heft genannt werden. Je nachdem wie aktuell ein Muster ist, schwankt die Zeit, die wir eine Platine oder ein Modul in der Redaktion haben, zwischen einer halben und mehreren Wochen. Oft ist es so, daß das Deutschlandbüro eines Herstellers nur ein einziges trauriges Testmuster besitzt, das dann innerhalb weniger Tage die Runde bei allen Fachzeitschriften machen muß. Das ist auch der Grund, wieso wir manche Spiele ein Heft später testen als die liebe Konkurrenz: Die hatte das Spiel dann einfach vor uns. Und: Ja, wir benutzen auch Schummelmodule, weil die Testzeit meist nicht ausreicht, um ein Spiel ohne Tricks ganz zu knacken. Um die Wertungen möglichst nachvollziehbar zu gestalten, wollen wir aber schon das ganze Spiel gesehen haben. Andererseits gehört auch eine ausreichende Testzeit ohne Schummelmodule dazu, um den Schwierigkeitsgrad richtig abzuschätzen zu können.



**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion Video Games**  
**Leserforum**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar/München**

## Schweiz King Games Schweiz

SEGA MEGA DRIVE	SEGA SATURN	SUPER NINTENDO
Fatal Fury Special CD 89,- Fr	Astal 129,- Fr	Metal Warriors 89,- Fr
Hardball 95 94,- Fr	Daytona USA 124,- Fr	Ogre Battle 104,- Fr
Super Str. Trilogy CD 94,- Fr	Panzer Dragoon 119,- Fr	Star Gate 109,- Fr
Theme Park 84,- Fr	Virt. Hydellide 129,- Fr	Warlock 104,- Fr

SONY PLAYSTATION	3 DO	JAGUAR
Cosmic Race 109,- Fr	11 th Hour 94,- Fr	Jaguar System 299,- Fr
Gunner Heaven 139,- Fr	Clayfighter 2 89,- Fr	Jaguar CD ca. 299,- Fr
Star Blade 139,- Fr	Gex 94,- Fr	Flashback 94,- Fr
Tekken 139,- Fr	Wing Com. 3 99,- Fr	Rayman 99,- Fr

*Wir bieten Ihnen die größte Auswahl von Videospiele und Zubehör aus aller Welt in der Region zu Top-Preisen! Sie können alle Spiele im Laden bequem vor dem Kauf testen. Wir sind bequem und schnell erreichbar: ca. 1/2 Std. ab Zürich ca. 1/2 Std. ab BRD ca. 3/4 Std. ab Bern*

**Laden:**  
**KING GAMES** Tel.: 0 64/52 02 87  
 Rathausgasse 4 Geöffnet: Di.-Fr. 14.00-18.30 Uhr  
 5600 Lenzburg Sa. 11.00-16.00 Uhr **Versand:** Tel.: 0 57/27 31 30  
 Geöffnet: Mo.-Fr. 18.30-19.30 Uhr

# PRIMAL GAMES

Dortmunder Straße 170, 44577 Castrop-Rauxel

HOTLINE 0 23 05 / 4 25 33

Sony PS-X	Sega-Saturn	Neo Geo CD
Grundgerät + Ridge Racer 1099,00	Grundgerät + Virtual Fighter 1099,00	Grundgerät 989,00
Tekken 149,90	Daytona USA 149,90	Viewpoint 129,90
Starblade Alpha 159,90	Deadlus 149,90	Street Hoop 129,90
Vampir 159,90	Panzer Dragon 149,00	Samurai Showdown II 129,90
Twinbee 149,90	Victory Goal 139,90	Double Dragon 139,90
Parodius Delux 149,90	Clockwork Knight 109,90	Fatal Fury 3 139,90
Raiden 149,90	RGB Kabel 69,90	Joystick 129,00
Cyber Sted 149,90	Memory Card 109,90	
TOH SHIN DEN 149,90		
Memory Card 79,90		
RGB Kabel 119,90		

Fordert unsere Liste an!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten  
 Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM  
 Bestellungen ab 300,- DM Frei

# ELECTRONIC GAMES

der Videospieleladen in

Ulm

Tel. 0731/63055

Hafenbad 27

in der Nähe Ulmer Münster

öffnungszeiten:  
 Mo. - Fr. 10.00 - 18.30  
 Sa. 10.00 - 13.00  
 langer Do. 10.00 - 20.00  
 langer Sa. 10.00 - 16.00

**Call now (02622)83517**

## Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter	139,99 DM	Sony PSX RGB Kabel	99,99 DM
4-fach Umschalter	159,99 DM	Sega Saturn RGB Kabel+Hifi	69,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM	Mega Drive 1,2,3,2X RGB Stereo	45,99 DM

## Tuning, Umbau

SNES 50/60Hz Inc. Modulportvergrößerung für USA Module	99,99 DM	Neo Geo+CD Samurai+Schweib	149,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl. Umbau	75,75 DM	Neo Geo, Jaguar 50/60 Hz Umbau	75,75 DM
Multi Mega 50/60Hz, jap/engl.	119,99 DM	Japan Umbau USA PC-Engine	99,99 DM
NeoGeo+CD Samurai+Schweib	149,99 DM	3DO RGB Umbau	349,99 DM
Neo Geo, Jaguar 50/60 Hz Umbau	75,75 DM	Amiga CD 32 RGB Umbau	119,99 DM
Japan Umbau USA PC-Engine	99,99 DM	SONY PSX RGB Umbau	119,99 DM

## WOLFSOFT Anschlußkabel

**Hardware Software Service**  
 Hardware-Tuning  
 Repair-Shop

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor? Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

**Angebot des Monats:**  
 3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99DM

**NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...**  
 An- und Verkauf von Gebrauchtwaren  
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

## Die Lösung des Problems?

*Dataflash liefert das Action Replay Mk2 inzwischen in der Version 2.T aus (Version wird beim Einschalten angezeigt). Damit scheinen die Speicherprobleme beseitigt zu sein. Zumindest hatte ich das Problem mit meinem alten Action Replay Mk2 V1.0 bei Secret of Mana und mit dem neuen V2.T geht's.* Maik Krautschild, Norderney

Hoffen wir mal, daß auch andere Module auf das Action Replay V2.T so freundlich reagieren. Weil wir gerade dabei sind: Dataflash werkelt derzeit an einem Action Replay für die Playstation (wird im Expansionsport eingesteckt). Ob importierte PSX-Spiele auf einer deutschen Konsole laufen, kann noch niemand mit Bestimmtheit sagen. Sony sagt nein, Gerüchte sagen ja, nix Genaues weiß man nicht. Es ist jedoch äußerst wahrscheinlich, daß Sony sich dem Kompatibilitätswirrwarr anderer Anbieter anschließen wird und japanische CDs nicht auf den deutschen PAL-Geräten laufen. Falls es tatsächlich Kompatibilitätsprobleme geben sollte, müssen wir (wie immer) abwarten, ob ein paar Spezialisten nicht einen Adapter erfinden, der ähnlich funktioniert wie der CDX-Adapter für Segas Mega CD. Technisch machbar ist's nämlich – zumindest theoretisch. Wenn die erste deutsche Playstation wirklich im Herbst den Weg in unsere Redaktion findet, werden wir sie sofort mit Japano-CDs füttern und Euch umgehend mitteilen, ob's läuft (denn nur sicher ist wirklich sicher).

## Mehr SIMs!

*Warum gibt es für das Super Nintendo so wenig gute Simulations-, Strategie- oder Managerspiele? Reicht die Rechen-Power des Super Nintendos für solche Spiele nicht aus, oder haben die Hersteller zuviel Angst vor finanziellen Verlusten?* Nico Lau, Dingolfing

Also, an der Rechen-Power liegt's (in den meisten Fällen) eher nicht. Das Problem mit einer guten Simulation ist wohl eher der Programmumfang. Da die Masse der Super-Nintendo-Zocker mehr auf Action steht, ist es den Herstellern wirklich zu riskant, umfangreiche (und damit teure) Module zu produzieren. So mutig wie Virgin, als sie *Dune 2* fürs Mega Drive umsetzten (und das auch noch mit deutscher Sprachausgabe) war sonst ei-



**Tut mir leid wegen der Viewpoint-Geschichte.**

**Da hat's leider eine kleine Überschneidung gegeben. Richtig ist: Viewpoint für NEO GEO CD gibt's doch (fragt beim Händler).**

**Übrigens: Wenn eine Leser-Frage mit "Lohnt sich..." anfängt, schaut's mit einer Antwort düster aus: Für wen sich was lohnt, kann ich einfach nicht entscheiden. Wir liefern nur die Facts, entscheiden müßt Ihr immer selber...**

gentlich niemand mehr. In Japan gibt's weit mehr Spiele, die Dir zusagen könnten. Allerdings macht sich kaum einer die Mühe, die japanischen Texte zu übersetzen. Hinzu kommt, daß englische oder gar deutsche Texte viel mehr Speicherplatz benötigen als japanische (ein Zeichen steht für eine Silbe oder gar ein ganzes Wort). Im Moment kann ich Dir nur *Front Mission* ans Herz legen. Die Texte sind zwar japanisch, die englischsprachigen Menüs machen das Modul jedoch spielbar (und wie!). Ein weiteres Argument gegen Simulationen und aufwendige Strategiespiele auf Konsolen sind die Eingabemöglichkeiten: Eine Konsole besitzt keine Tastatur, auf der sich z. B. bei einem Flugsimulator zahlreiche Funktionen unterbringen lassen. Auch die Maus, die vor allem bei Strategiespielen gefragt ist, gehört an Konsolen eher zum exotischen Zubehör. Angesichts dieser Tatsachen trauen sich die Hersteller einfach nicht an Spieleumsetzun-

gen, die als typische PC-Spieler-Domäne gelten. Da bleibt Dir fast nur noch die Möglichkeit, Dich durch die komplizierten Koei-Spiele durchzubeißen...

## NEO GEO vs PSX

*Überwiegend spiele ich Action-, Prügel-, Sport- und Ballerspiele. Ich weiß zwar, daß Ihr in der Ausgabe 3/95 geschrieben habt, daß man Samurai Shodown II nicht mit*

*Toshinden vergleichen kann, dennoch frage ich Euch, was für mich interessanter ist. Kommen für das NEO GEO CD auch andere Spiele heraus oder gibt es vielleicht einen 3D-Hit wie Toshinden? Ist es möglich, auf der Playstation normale Musik-CDs zu hören?*

David Dücker, Dülmen

Die Antwort auf die letzte Frage gleich zu Anfang: Ja, kein Problem. Zum NEO GEO CD: 3D-Geschichten in *Toshinden*-Qualität kann das NEO GEO CD schlicht und einfach nicht berechnen, denn trotz der CD als Medium ist und bleibt die Edel-Konsole ein 16-Bit-Gerät, das sich von einem Mega Drive oder SNES in erster Linie durch die gigantischen Module unterschied. An Spielen, die nicht unter die von Dir genannten Kategorien fallen, gibt's derzeit bzw. werden kommen: *Panic Bomber* (Tetris-Klone), *Puzzle Bobble* (Tetris-Klone), *Q.P.* (Puzzle) und ein bisher namenloses Rollenspiel von SNK.

## Theoretisch

*Wieviel MBit Speicherkapazität hat eine Sony PSX-CD?*

Kostas Tirpas, Maintal

Das is vielleicht 'ne Frage! Theoretisch haben auf einer CD (und zwar auf ausnahmslos jeder Daten-CD für jedes beliebige System) 650 Megabyte Daten Platz (entspricht 5200 MBit). Allerdings wird sich niemand die Mühe machen, einen Programmcode zu

erstellen, der den vollen Speicherplatz ausnützt (geschätzte Entwicklungszeit: 25 Jahre). Zumeist besteht ein Spiel aus weniger als 40 MBit Programmcode. Dazu kommen eventuell einige MByte abgelegte Grafiken und Musiktracks von CD (die brauchen aber viel Platz). Maximal 72 Minuten Musik passen auf eine CD. Das wurde bei der Entwicklung der CD so festgelegt. Erst sollten es 60 Minuten sein, doch dann wollte einer der Entwickler eine Sinfonie von Beethoven draufhaben, und die war eben 72 Minuten lang. Wie Ihr seht, ist also der gute, alte "Ludwig van" daran schuld, daß auf eine CD mehr als 540 MByte passen.

## NTSC & PAL

*Wie sieht ein 50-Hz-Super-Nintendo-FBAS-Signal auf einem 60-Hz-Fernseher aus? Ich weiß, daß das 60-Hz-FBAS-Signal auf einem 50-Hz-TV in Schwarzweiß erscheint. Ist es andersrum genauso?*

Christian First, Oberndorf

In erster Linie hängt's vom Fernseher ab, wie sowas aussieht. Ein "pingeliges" 50-Hz-Gerät zeigt bei einem NTSC-Signal nicht nur keine Farbe an, auch das Bild "läuft durch", und zwar horizontal, wie auch vertikal. Sollte das Schwarzweiß-Bild doch stehen, deutet dies auf einen größeren "Fangbereich" hin. Der Fernseher verkraftet dann den Unterschied zwischen 50 und 60 Hz (eine Abweichung von etwa 17%). Daß ein 60-Hz-TV diese Abweichung auffangen kann, ist durchaus denkbar. Läuft ein 50-Hz-Signal auf einem 60-Hz-Fernseher, wird es allerdings sicher auch keine Farbe geben (wegen unterschiedlicher Farbträger-Frequenzen).

### Big "N" CD

Warum bringt Big "N" kein CD-ROM fürs Super Nintendo? Der Virtua Boy ist ja total Sch... Nintendo könnte sich die Mühe und das Geld sparen

und statt dessen ein CD-Laufwerk für das Super Nintendo entwickeln. Damit hätten sie bestimmt mehr Erfolg.

Kevin & Co., Waswölflüchwoher

Normalerweise wandern anonyme Leserbriefe bei uns in den Müll, aber weil heute so ein schöner Tag ist, mach' ich 'ne Ausnahme. Der CD-ROM-Zug für das SNES ist abgefahren. Damit hätte Nintendo kommen müssen, als Sega das Mega CD brachte. Heute kräht da kein Hahn mehr danach. Wieso 600 Öcken (soviel würde das Teil wohl kosten) abdrücken, wenn's für das gleiche Geld im Herbst schon eine Playstation gibt? Was Nintendo mit dem Virtual Boy vorhat, ist selbst uns ein Rätsel. Auch wenn das Teil als Game-Boy-Nachfolger angepriesen wird, räumt ihm eigentlich niemand Chancen ein. Einerseits ist das Gerät nicht tragbar (und das ist ja nach wie vor das große Plus des Game Boys), andere-

seits würde ich keine 200 Dollar für ein Videospielsystem berappen, bei dem das Bild nur Rot-Schwarz ist (3D hin oder her).

### Umgebaut für 50 Hz?

Muß mein Fernseher 60 Hz-tauglich sein, wenn ich mein Super Nintendo auf 50/60 Hz umbauen lasse? Wenn man eine Konsole an einen 16:9-Breitbildfernseher anschließt, wird dann das Spiel auf der ganzen Bildfläche gezeigt?

Elmar Bickel, Betzigau

Schaltet man ein umgebautes Super Nintendo auf "60 Hz", muß der Fernseher auch 60 Hz verkraften (was die meisten auch hinbekommen). Allerdings muß Du die Konsole dann unbedingt über Scart/RGB anschließen. Über Normal-(FBAS) Video oder Antenne geht's, wenn überhaupt, nur in Schwarzweiß. Wird ein

50-Hz-Fernseher mit 60-Hz-Signalen gefüttert, schrumpft das Bild meist in der Höhe deutlich zusammen. Hier wäre ein 16:9-TV theoretisch gar nicht so schlecht. Allerdings gibt's da auch wieder zwei verschiedene Typen: Die einen erkennen die schwarzen Balken automatisch und ziehen in diesem Fall das Bild von alleine auseinander, und beim zweiten Typ läßt sich die Bildhöhe von Hand (meist über die Fernbedienung) einstellen. Ob die zuerst genannten Kisten dann das Bild von der Konsole auf die genau richtige Höhe bringen, ist allerdings fraglich.

**VIDEO**

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion Video Games**  
**Rat & Tat**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar/München**

**VIDEOSPIELE BAIER 023 09/7 74 11 WALTROP**

<b>SONY PLAYSTATION</b>	<b>SUPER NES</b>	<b>MEGADRIVE</b>	<b>PC-ENGINE, Jp</b>
Cosmic Race 89	Restposten ab 29	Restposten ab 19	Arcade Duo 199
Motortoon GP 129	Bugs Bunny 59	CDs ab 29	1941 199
Kileak the Blood 139	Cool Spot 59	Eternal Champions 59	Kaze Kiri Ninja 119
Toshinden 139	Cybermotor 59	WWF Royal Rumble 59	Neo Nectaris 119
Raiden 149	Sup. Starwars II 59	Sparkster 59	Götzendleiner 119
Starblade 149	Beauty + Beast 69	Subterranea 69	Fatal Fury Spec. 119
Tekken 149	Slam Master 69	Golden Axe III 79	World Heroes II 119
Darkstalkers 149	Super Metroid 69	NBA Jam 79	Castlevania X 119
Philosoma 149	Tiny Toon Wacky 79	Samurai Showdown 89	Sylphia 119
Jumping Flash 149	Lemmings II 89	König der Löwen 89	Bombberman-Tetris 119
	Kid Clown Crazych. 89	Dynamite Headdy 89	Chooaniki II 119
<b>SEGA SATURN</b>	Sparkster 89	Sup. Streetf. II 99	Martial Champion 109
Clockwork Knight 89	Dschungelbuch 89	Snow Bros. 99	Art of Fighting 109
Victory Goal 119	Pockey+Rockey II 99	Urban Strike 109	Fatal Fury II 109
Deadalus 129	Streetracer 99	Alien Soldier 119	Flash Hiders 109
Daytona USA 139	Blackhawk 109	Yuju Hakusho 119	Spiggan 99
Panzer Dragoon 139	Demons Crest 109	Panorama Cotton 129	HU-Cards ab 29
Shinobi 149	B.C. Kid 119	Lungrüsser II 129	Raritäten lieferbar!
	Fin.Match Tennis 129		
<b>GAME BOY</b> ab 19	Parodius II 129	<b>GAMEGEAR</b> ab 19	<b>NEO-GEO-CD</b> Jp ab 89
Battle Bull 19	Megaman 7 139	Popils 29	Ghost Pilots 99
DeadHeat Scramble 19	Rider Spirits 139	Otitifants 39	Viewpoint 119
Ferrari GP 19	Hagane 139	Ristar 49	Samurai Showd. II 129

*Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preliste anfordern!*

**KOMMT ZUM GAMESHOPPING !**



*Spielend durchs Leben!*

<p><b>ESSEN</b>                  Rüttenscheider Str. 181                  Tel. 0201 / 77 72 25</p>	<p><b>DÜSSELDORF</b>                  Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)                  Tel. 0211/164 94 09</p>
--	---

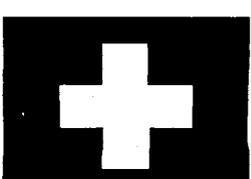
SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY



**GameLine AG**  
 Usterstrasse 57  
 CH-8600 Dübendorf  
 Tel. 01 / 822 11 61  
 Fax 01 / 822 11 66  
 Ausland 0041 / 1822 11 61



Attraktives  
 Bonuspunkte-System  
 Bestelle noch heute  
 kostenlos unseren  
**GESAMTKATALOG**



## ! Des Rätself Lösung

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

### Mega Drive

#### Phantasy Star IV

Markus Neumann aus Kaufbeuren hat sich zum vierten mal ins Algo-Sternensystem aufgemacht, um es von den Bio-Monstern zu befreien. Nach 10 durchwachten Nächten ist ihm dies auch wieder gelungen. Hier das Reisetagebuch von Markus-Chaz-i:

Chaz und Alys, zwei Jäger, machen sich auf, ihren neuesten Auftrag zu erledigen, ohne zu wissen, in was sie da hineingeraten.

#### 1. Tag:

Nachdem Alys Hahn, der sich der Gruppe in Piata anschloß, und ich die Universität in Piata von den Monstern befreit haben, erfahren wir, was wirklich geschehen war: Die Monster wurden gezüchtet! Hahn macht sich indes Sorgen um Professor Holt. Wir beschließen, nach Birthvalley zu gehen, und dort nach dem Rechten zu sehen. In Zema angekommen, bietet sich uns allerdings ein schrecklicher Anblick: Alle Menschen wurden zu Stein verwandelt. In Birthvalley finden wir dann auch den versteinerten Professor Holt. Alys erinnert sich an eine Medizin namens Alshline, die angeblich den Bann brechen kann. Wir begeben uns deshalb auf den Weg nach Molan, um die Medizin zu suchen. Doch auch dort wartet bereits das Grauen. Alles wurde brutal niedergebrannt. In der ausgebrannten Ruine treffen wir auf einen Fremden, der anscheinend Alys gut kennt. Er stellt

sich als Rune vor. Von ihm erfahren wir, daß alles ein Machwerk von Zio, dem Magier, sei. Er kennt einen weiteren Fundort des Alshline: Tonoe. Der Weg dorthin führt allerdings durch den Vallemaze.

#### 2. Tag:

In Tonoe erfahren wir vom Dorfältesten, daß das Alshline im Keller des Warenhauses zu

finden sei. Hier verläßt uns Rune. Dafür bekommen wir gleich starken Zuwachs: Gryz. Zusammen durchstöbern wir den Keller, wo wir im untersten Gewölbe auch das Alshline finden. Schleunigst begeben wir uns nach Zema zurück, um den Fluch zu brechen. Nachdem die Menschen befreit sind, machen wir uns daran, den Professor zu holen. Wir

besiegen das Monster, das uns den Eingang zum Birth Valley versperrt und begeben uns zum Fundort des Professors, wo wir feststellen müssen, daß dieser bereits verschwunden ist. In der Bio Plant finden wir schließlich den Professor und Rika, die sich nach einer ausschweifenden Unterhaltung mit dem Haupt-Computer "Seed" zu uns gesellt. Wir ha-



**Kinders, wie die Zeit vergeht! Vor einem Jahr hat "Rockstar" Frank das Lager gewechselt und vor genau drei Jahren begann die VG mit der Ausgabe 6/92 regelmäßig monatlich ihren Betrieb aufzunehmen. Aus Anlaß dieses kleinen Jubiläums setzt es heute gleich dreizehn ausgetrickste Seiten. Wohl denn, Euer Dirk**

## WIE LÄUFT'S

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

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im fischen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreichere Tips bitte gleich auf **Diskette** (möglichst im Word- oder ASCII-

Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

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

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario-**, **Sonic-** oder **Mickey Maus-** Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Zelda**, **JP**, **DKC** und **AvP** sind wir bestens eingedeckt.

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

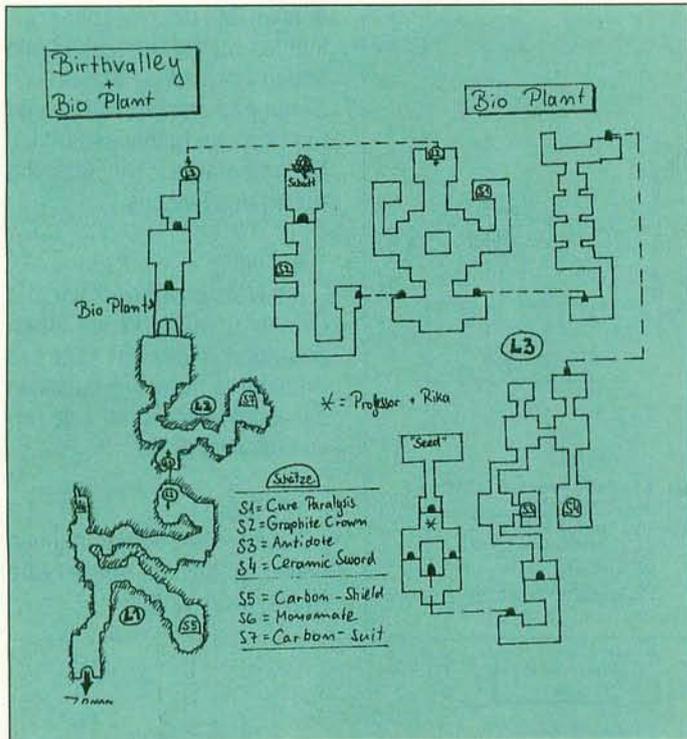
Unsere Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Stichwort: Tips & Tricks  
Hans-Pinsel-Straße 2  
85540 Haar bei München**

ben außerdem erfahren, daß ein Meteorit in der Nähe von Nalya eingeschlagen hat. In der Wreckage finden wir heraus, daß der Meteor eines von mehreren Rettungsraumschiffen des Planeten Parma war, die der großen Explosion entkommen sind. Durch den Passageway erreichen wir die Stadt Kadary, wo ein Kult eine Kirche für Zio errichtet hat.

#### 3.Tag:

Nachdem wir uns ausgerüstet haben, machen wir uns auf den Weg, das mysteriöse Zio's Fortress zu erforschen. Als wir uns bis oben durchgekämpft haben und Juza, den Lehrling Zios, beseitigt haben, treffen wir auf Demi, die Androidin, die sich unserer Gruppe sofort anschließt. Wir befreien sie, doch da funkt uns Zio dazwischen. Ein aussichtsloser Kampf beginnt, in dem Alys schwer verwundet wird. Wir teleportieren uns schleunigst aus dem Turm heraus, um uns um Alys zu kümmern. Sie wurde von einer mysteriösen Krankheit befallen, die kein Heiler zu beseitigen vermochte. Wir müssen Rune finden, der sich mit dem Dorfältesten



Legende für Kartonsatz zu Phantasy Star 4

[L1] / [L2]	Treppe, Aufzug oder Teleporter / Dazugehöriger Ankunftspunkt
[S1] / [S2]	Durchgang oder Aufzug (Als Aufzug mit obigem Symbol gekennzeichnet)
[S3]	Risse im Boden (nicht begehbar)
[S4]	Schatzkiste (Inhalt siehe jeweilige Nummer auf der Levelkarte)
[S5]	Wasser
[S6]	Holzkruste
[S7]	Verschlussene Tür
[S8]	Lava (im Air Castle) nicht begehbar!

Unterlingen zu entreißen. Sofort machen wir uns mit Rune auf zu Alys. Doch selbst er kann ihr nicht mehr helfen, sie stirbt. Wir beerdigen sie würdevoll.

**4. Tag:**

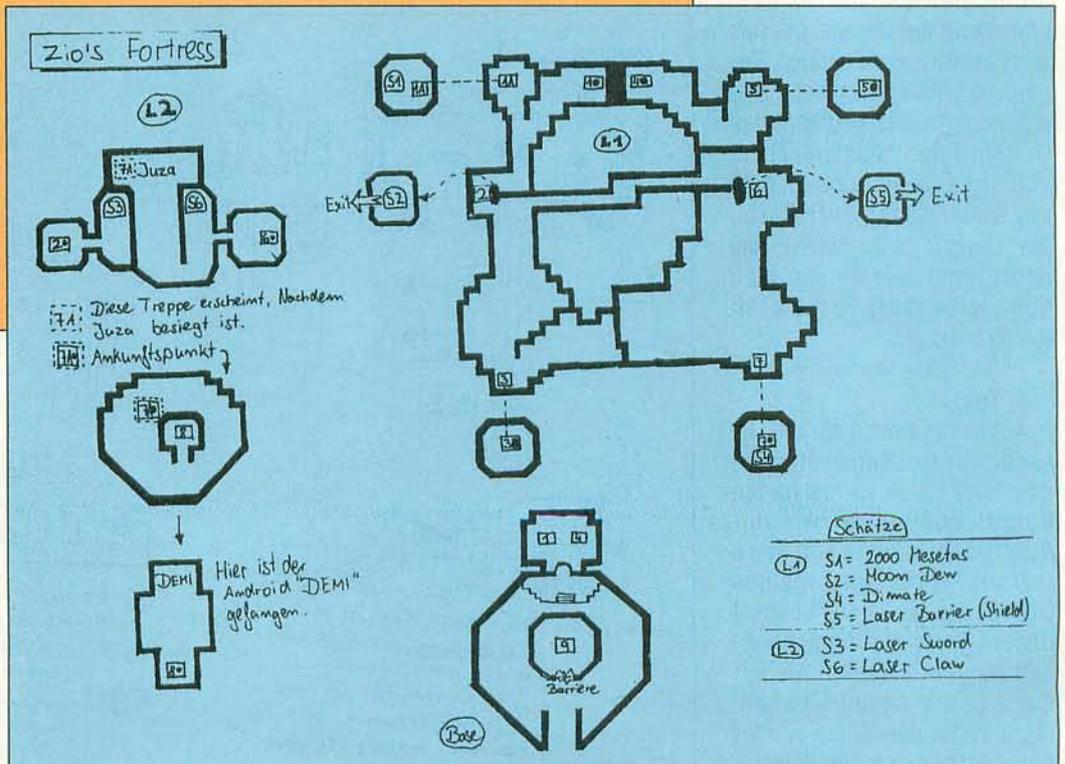
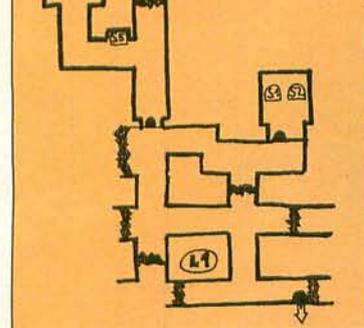
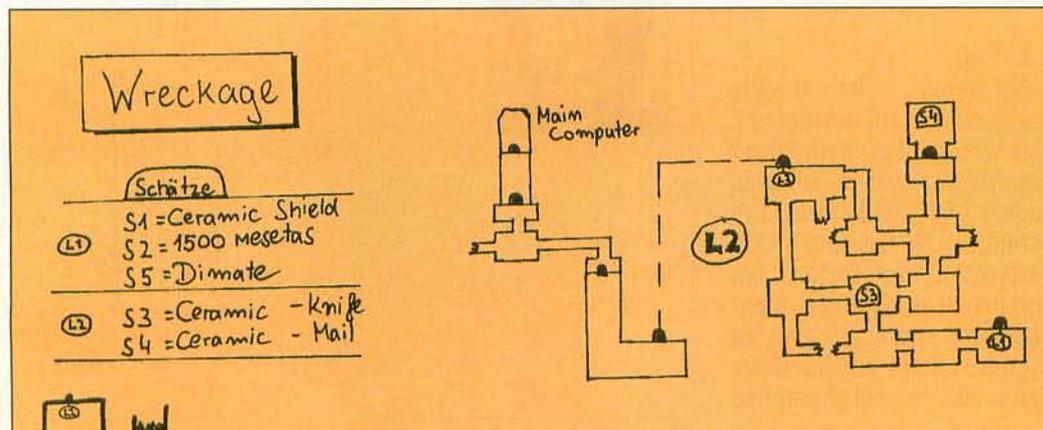
Mit der Psycho-Wand gelingt es uns, die Barriere im Erdgeschoß von Zios Festung zu beseitigen und in den Keller vorzudringen. Hier befindet sich der Hauptcomputer Motavias, Nurvus. Dort erwartet

uns schon Zio, der jedoch durch Benutzung des Psycho Wand ziemlich schnell unschädlich gemacht wird.

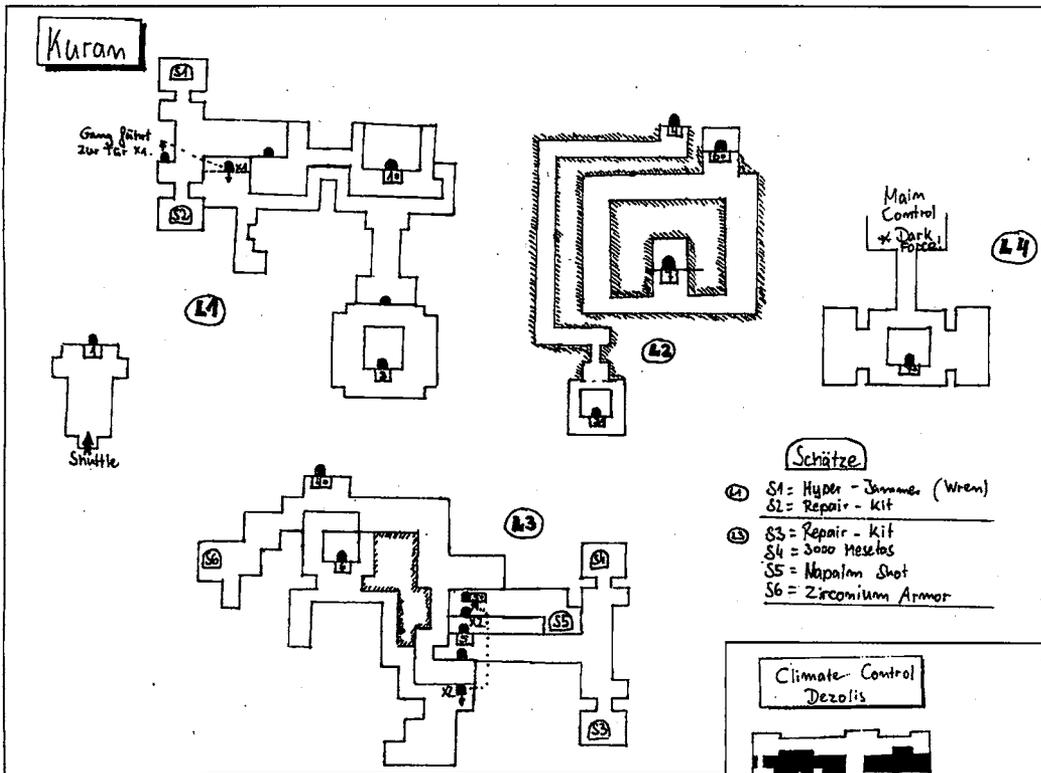
**5. Tag:**

Demi muß sich mit Nurvus verkoppeln, das bedeutet Abschied nehmen. Auch Gryz möchte nicht mit ins All fliegen, wo unser nächstes Ziel, der Satellit Zelan, liegt. Auf Zelan angekommen treffen wir Wren, den Androiden (PS 3 läßt grüßen!). Dieser erzählt uns, daß nicht Zelan, sondern Kuran das Problem der Klimakatastrophen ist. Er schließt sich uns an, und wir steuern das Shuttle in Richtung Kuran. Unterwegs wird unser Schiff durch den Angriff eines Saboteurs schwer beschädigt.

Wir machen eine Bruchlandung auf Dezelis, dem zweiten Planeten des Sonnensystems. Die Party überlebt zwar, doch das Schiff ist kaputt. Auf Dezelis treffen wir gleich auf Raja,



aus Tonoer wahrscheinlich auf den Weg zum Ladea Tower aufgemacht hat. Um dorthin zu gelangen, benötigen wir den Landrover, der sich südlich von Krup im Machine Center befindet. Im Turm finden wir auch Rune, der sich die Psycho-Wand besorgen will, um Zio endlich das Handwerk zu legen. Er schließt sich uns an, und im obersten Stockwerk gelingt es uns in letzter Sekunde, den Stab einem von Zios



können. Mit dem Ice Digger erkunden wir die Umgebung und finden noch einige Städte, von denen eine zerstört wurde, und nur noch ein Haufen Schutt ist. In Zosa machen wir Rast und rüsten uns neu aus.

**9. Tag:**

Im Norden finden wir die Climate Control, die wir gleich erkunden. Vielleicht liegt das Problem ja dort. Wir täuschen uns jedoch, es ist nur eine Falle. Von wem bloß?

**10. Tag:**

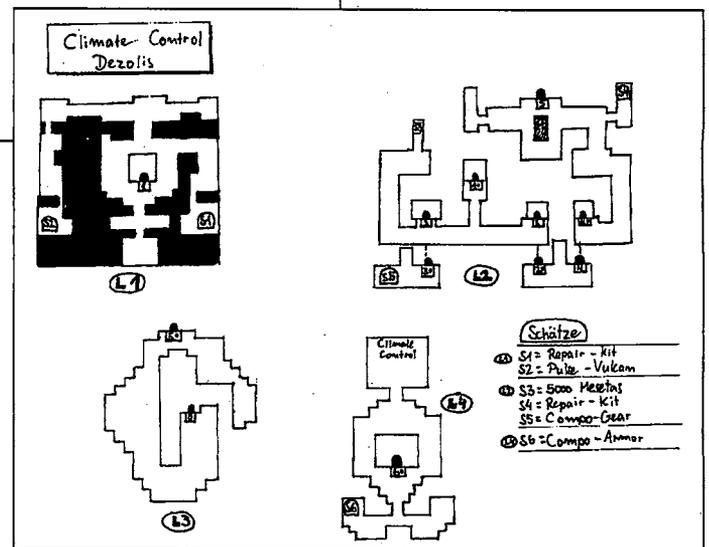
Nach weiteren Erkundungen finden wir weit im Norden eine Höhle, Myst Valley.

- Schätze**
- L1 S1 = Hyper - Jarame (Wren)
  - S2 = Repair - Kit
  - L3 S3 = Repair - Kit
  - S4 = 3000 Meselas
  - S5 = Napalm Shot
  - S6 = Zirconium Armor

der ziemlich erbost über den Verlust seines Schreins ist, den wir versehentlich mit dem Shuttle plattgewalzt haben. Er schließt sich dennoch unserer Gruppe an und erzählt von einem weiteren Shuttle, das sich in Tyler befinden soll. In Tyler angekommen, rüsten wir uns erst mal neu aus.

**8. Tag:**

Auf Dezolis wütet weiterhin der Schneesturm. Raja meint, daß alles am Garuberk Tower liegen würde, in dem Dämonen hausen, die den Schneesturm erzeugen. Wir machen uns deshalb auf nach Dezolis, um dort den Schneesturm zu stoppen. Wren erzählt uns vom Ice Digger, womit wir auch die Schneewände durchbrechen



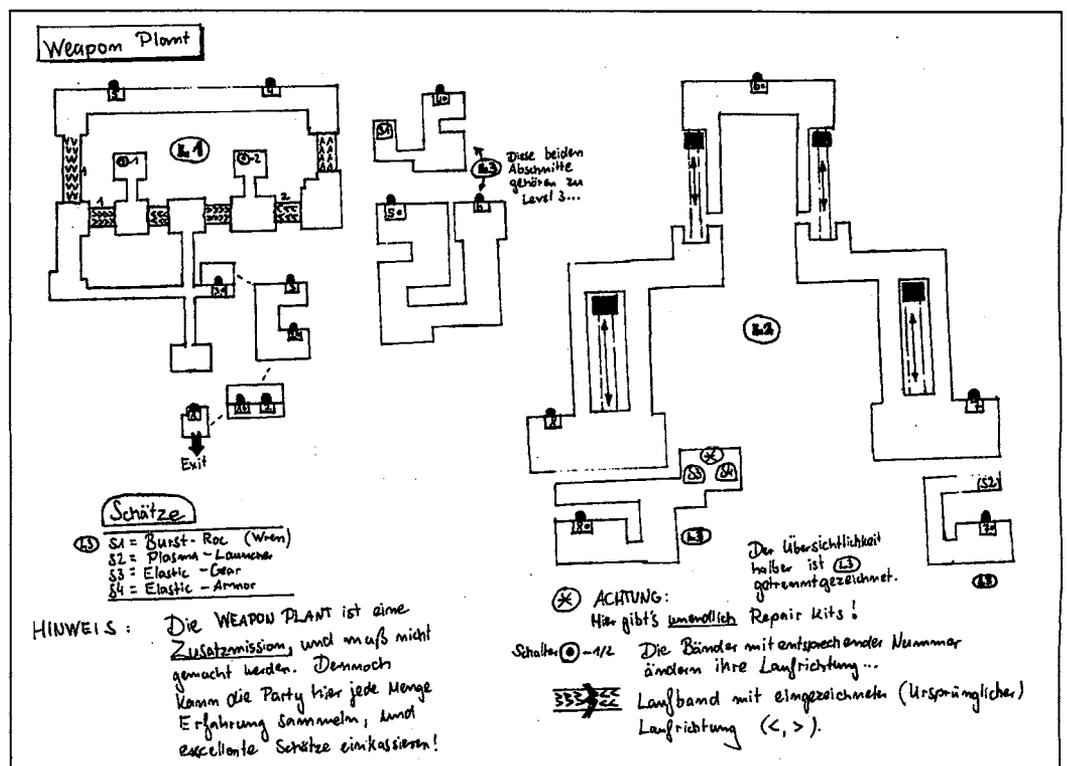
- Schätze**
- S1 = Repair - Kit
  - S2 = Pulse - Vulkan
  - S3 = 5000 Meselas
  - S4 = Repair - Kit
  - S5 = Compo - Gear
  - S6 = Compo - Armor

**6. Tag:**

Ein fürchterlicher Schneesturm tobt auf Dezolis, der das Durchkommen zu einigen Gegenden unmöglich macht. Wir machen uns zuerst daran, das Grab in Tyler zu untersuchen, und siehe da, vor uns tut sich ein Geheimgang auf! Durch den Hangar erreichen wir das Shuttle, mit dem wir uns dann sogleich auf die Reise nach Kuran machen.

**7. Tag:**

Auf Kuran finden wir die Ursache für die Klimakatastrophe: Dark Force. Diesen harten Kampf überstehen wir nur durch den Einsatz von Flare (Wren), Gires und meines Crosscuts, Rika verbessert unsere Verteidigung schließlich noch mit Deban. Als wir Dark Force besiegt haben, stellt Wren das Klima wieder her - dachten wir zumindest.



- Schätze**
- L1 S1 = Brust - Roc (Wren)
  - S2 = Plasma - Lanze
  - S3 = Elastic - Gear
  - S4 = Elastic - Armor

**HINWEIS:** Die WEAPON PLANT ist eine Zusatzmission, und muß nicht gemacht werden. Dennoch kann die Party hier jede Menge Erfahrung sammeln, und exzellente Schätze einsammeln!

**ACHTUNG:** Hier gibt's unendlich Repair kits!  
 Schalter 0-1/2 Die Bänder mit entsprechender Nummer ändern ihre Laufrichtung...  
 L3 Laufband mit einseitigem (ursprünglicher) Laufrichtung (<, >)

### Saturn

Astal .....	139.90
Daytona USA .....	129.90
Panzer Dragoon .....	149.90
Daedalus .....	149.90
Clockwork Knight .....	89.90
Game No-Tatsujin .....	149.90
Parodius Deluxe .....	149.90
Pretty Fighter X .....	149.90
Rampo .....	149.90
Side Pocket 2 .....	149.90
Virtual Hydride .....	149.90
Victory Goal .....	129.-
Joypad .....	79.90
Joyboard .....	169.90
Sechs-Spieler-Adapter .....	79.90

### PlayStation

Gunners Heaven .....	159.90
Jumping Flash .....	159.90
Ridge Racer .....	149.90
Tekken .....	159.90
Toh Shin Den .....	149.90
Raiden Project .....	149.90
Space Griffon VF-9 .....	149.90
Kileak The Blood .....	149.90
Starblade Alpha .....	159.90
Motor Toon Grand Prix .....	149.90
Parodius Deluxe .....	149.90
Cybersled .....	149.90
Darkstalkers .....	159.90
Philosoma .....	159.90
Metal Jacket .....	159.90
Sony RGB-Kabel .....	79.90
Memory Card .....	64.90
Joypad .....	74.90

### 3DO

Panasonic FZ-10 NTSC + 2 Spiele .....	899.90
Panasonic FZ-1 PAL + 1 Spiel .....	929.90
GoldStar NTSC + 4 Spiele .....	949.90
Flightstick Pro .....	179.90
Another World .....	99.90
Battle Chess .....	79.90
Gex .....	99.90
Rise Of The Robots .....	109.90
Wing Commander 3 .....	129.90
Immercenary .....	109.90
Jammit .....	79.90
FIFA Soccer .....	89.90
Escape From Monster Manor .....	79.90
Myst .....	109.90
Flashback .....	99.90
Novastorm .....	99.90
Need For Speed .....	89.90
Road Rash .....	89.90
Shock Wave .....	89.90
Shock Wave: Operation Jumpgate .....	79.90
Theme Park .....	89.90

### Jaguar

CD-ROM Laufwerk .....	359.90
Barkley: Shut Up And Jam CD .....	119.90
Battlemorph CD .....	119.90
Blue Lightning CD .....	119.90
Creature Shock CD .....	119.90
Demolition Man CD .....	119.90
Highlander CD .....	119.90
Jaguar + Cybermorph .....	399.00
Fight For Life .....	129.90
Cannon Fodder .....	89.90
Syndicate .....	119.90
Theme Park .....	129.90
Aircars .....	129.90
Sensible Soccer .....	129.90
Troy Aikman's NFL Football .....	129.90
Ultra Vortex .....	139.90
Val D'Isere: Skiing & Snowboarding .....	79.90
Checkeder Flag .....	79.90
Club Drive .....	39.90

### Super Nintendo

Addams Family Values dt .....	109.90
Alien 3 dt .....	49.90
Bust a Move .....	119.90
Breath Of Fire us .....	129.90
Brandish US .....	139.90
Clayfighter 2 dt .....	99.90
Cannon Fodder dt .....	99.90
Fatal Fury Special dt .....	129.90
Dirty Racer FX us .....	129.90
Final Fantasy II us .....	129.90
Final Fantasy III us .....	139.90
International Superstar Soccer dt .....	109.90
Jungle Strike dt .....	119.90
NBA Jam Tournament Edition dt .....	109.90
NBA Live '95 dt .....	119.90
NFL Quarterback Club dt .....	119.90
Mega Man X2 dt .....	129.90
Secret Of Mana dt .....	109.90
Soulblazer dt .....	109.90
Star Trek: Starfleet Academy dt .....	109.90

# O.I.T.

Order In Time  
Laden und Versand in  
Stuttgart  
Silberburgstraße 171  
70178 Stuttgart  
(S-Feuersee)

### Sonderangebote Mega Drive

Street Fighter 2 jp .....	49.90
Monsterworld 3 jp .....	39.90
Nigel Mansell dt .....	79.90

### Zeitschriften

EGM us .....	17.00
EGM 2 us .....	17.00
Super Famicom Fan jp .....	25.00
Saturn Fan jp .....	25.00
PSX Fan jp .....	25.00
3DO Fan jp .....	25.00
Edge .....	17.00



## Lieferbedingungen

Porto: 7.- DM  
Bestellungen ab 200.- DM portofrei  
Spiele werden im Sicherheitskarton  
verschickt  
Bestellungen werden am selben Tag  
verschickt  
Wir akzeptieren alle Kreditkarten  
Telefonische Bestellung mit Kreditkar-  
ten möglich

\* Täglich Neuheiten \*

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten.  
Annahmeverweigerer der von uns gelieferten  
Waren berechnen wir die uns entstandenen  
Lieferkosten pauschal mit 20.- DM.  
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages  
bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferun-  
gen werden nicht angenommen!

Händler sind  
willkommen!!!  
Fax: 0711 - 613807

Stargate dt .....	109.90
Front Mission jp .....	199.90
All Japan WWF4 jp .....	199.90
Crono Trigger jp .....	249.90
Lufia us .....	129.90
Dragon dt .....	69.90
Super Probotector .....	59.90
Unirally dt .....	109.90
Rock'n Roll Racing .....	99.90
Mechwarrior .....	59.90
Theme Park .....	109.90
New Horizons us .....	149.90
Tetris & Dr. Mario dt .....	89.90
Rise Of The Phoenix us .....	139.90
Secret Of Evermore us .....	139.90
Top Gear 3000 dt .....	109.90
True Lies dt .....	119.90
Unirally dt .....	119.90
Warlock dt .....	119.90
Super Punch Out dt .....	109.90
WCW Wrestling us .....	119.90
X-Men dt .....	129.90

### Mega Drive

Allen Soldier dt .....	109.90
Action Replay Pro Mark 2 .....	79.90
Sechs-Button-Pad .....	29.90
Daffy Duck .....	104.90
Demolition Man .....	104.90
Dune 2 .....	104.00
FIFA Soccer '95 .....	89.90
Flink .....	49.90
Jimmy White's Whirlwind Snooker .....	79.90
Madden '95 .....	89.90
Kawasaki Superbikes .....	99.90
Mega Bomberman .....	84.90
Mega Swiv .....	84.90
Mickey Mania .....	59.90
Micro Machines 2: Turbo Tournament .....	89.90
NBA Jam Tournament Edition .....	109.90
NBA Live '95 .....	94.90
NFL Quarterback Club .....	114.90
NHL '95 .....	89.90
Dragon .....	69.90
Pagemaster .....	89.90
Pebble Beach Golf .....	99.90
Phantasy Star IV us .....	159.90
Red Zone .....	109.90
Ristar .....	109.90
Samurai Shodown .....	99.90
Shining Force 2 .....	119.90
Saturday Night Slam Masters .....	119.90
Soleil .....	114.90
Speedy Gonzales .....	109.90
Bonkers .....	89.90
Stargate .....	114.90
Story Of Thor .....	119.90
Super Street Fighter 2 .....	99.90
Theme Park .....	104.90
Toughman Contest 32 MBit .....	99.90
True Lies dt .....	99.90
X-Men 2 .....	104.90
Schlümpfe dt .....	94.90

### 32X

Mega Drive 32X dt .....	329.90
Chaotix dt .....	129.90
Golf Magazine: 36 Great Holes .....	119.90
Metal Head .....	119.90
Motocross Championship .....	109.90
Mother Base .....	129.90

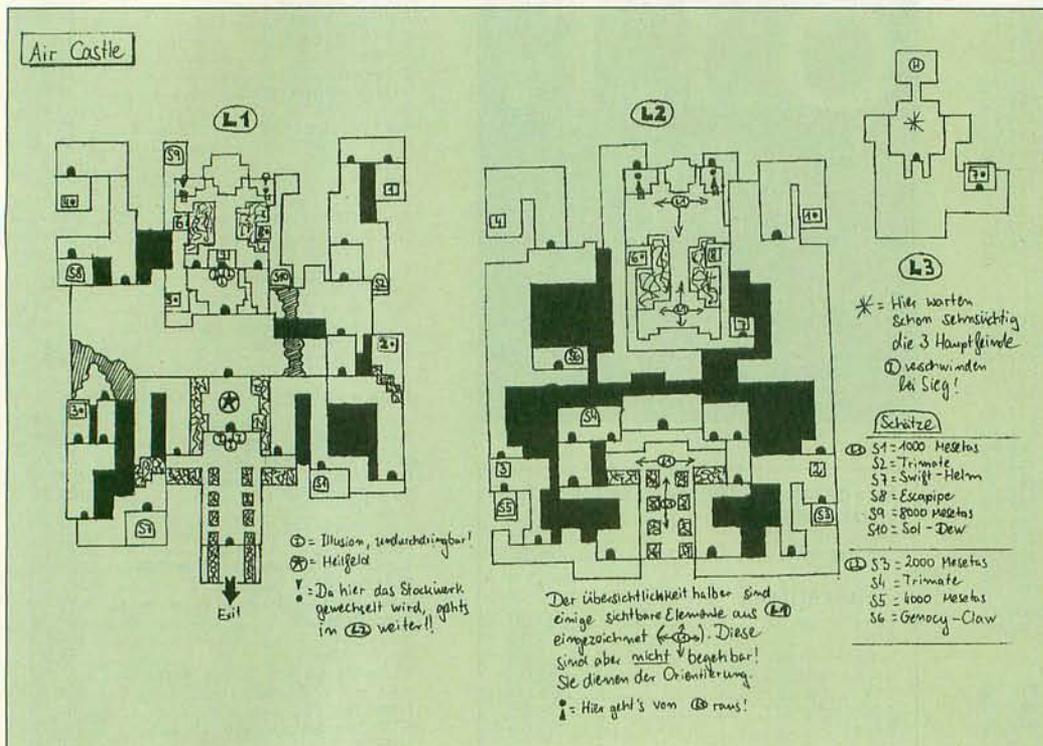
### Mega CD

CDX Pro .....	79.90
Magical Popful Mail us .....	109.90
Earthworm Jim us .....	109.90
Eternal Champions us .....	119.90
Fatal Fury Special us .....	119.90
Flink dt .....	59.90
Keio Flying Squadron us .....	99.90
Lunar The Silver Star us .....	109.90
Mickey Mania dt .....	69.90
NBA Jam dt .....	59.90
Samurai Shodown us .....	129.90
Schlümpfe dt .....	109.90
Snatcher dt .....	89.90
Soul Star dt .....	69.90
Shining Force us .....	109.90
Dungeon Master 2 dt .....	99.90
Kids On Site dt .....	69.90

### Neo Geo CD

Neo Geo CD PAL oder RGB + Spiel .....	799.90
Viewpoint .....	129.90
Street Hoop .....	139.90
Samurai Shodown 2 .....	139.90
Windjammers .....	139.90
Aggressors Of Dark Combat .....	129.90
King Of Fighters '94 .....	129.90
Double Dragon .....	129.90
Galaxy Fight .....	129.90
Fatal Fury 3 .....	139.90

# Tel: 0711 - 613758 oder 616485



Dort treffen wir auf ein Volk sprechender Katzen (jetzt läßt PS 1 grüßen!). Der Oberkater (ob er wohl Myau heißt?) gibt uns die Silver Claw.

**11. Tag:**

In Meese, einem kleinen Dorf im Süden des fleischfressenden Waldes, erfahren wir von der tödlichen Krankheit, die die Menschen in Zombies verwandelt. Auch Raja erliegt ihr und muß uns wohl oder

übel verlassen. Von den Espers erfahren wir von Kyra, einer besonders starken Esper, die im Alleingang versucht, den Wald zu durchbrechen. Da das der reinste Selbstmord wäre, eilen wir ihr natürlich sofort zur Hilfe. Da das Bekämpfen des fleischfressenden Waldes wenig Sinn macht, fliehen wir, und retten Kyra so vor dem sicheren Tod. Es muß doch eine Möglichkeit geben, diesen Wald zu durchdringen!

Von Kyra, die unserer Gruppe beitrifft, erfahren wir, daß ihr Meister eine Möglichkeit weiß, wie dies zu bewerkstelligen ist. Und so machen wir uns auf den Weg zur Esper Mansion (südlich JU mit dem Ice Digger). Östlich von Jut entdecken wir auch eine alte Waffenfabrik (Weapon Plant).

**12. Tag:**

In Esper Mansion finden wir heraus, daß Rune in Wirklich-

keit die 5. Generation des Magiers Lutz ist. Dieser erklärt uns, daß man wohl mit der Eclipse Torch aus dem Gumbious Temple den fleischfressenden Wald beseitigen kann. Als wir sie jedoch ausleihen wollen, stehlen 3 Gestalten – offensichtlich alte bekannte von Lutz – die Eclipse Torch vor unserer Nase weg. Rune erinnert sich tatsächlich an sie und das Air Castle, das eigentlich vor 1000 Jahren mit dem Planeten Parma in die Luft geflogen sein mußte. Mit den Sensoren der Landale finden wir dann heraus, daß es die Explosion überstanden hat. Wir holen uns also die Fackel zurück.

**13. Tag:**

Im Air Castle treffen wir im Keller auf den alten Lashiec (LASSIC??!), der auch ein alter Bekannter von Lutz ist. Nach diesem harten Kampf begeben wir uns mit der Eclipse Torch zum fleischfressenden Wald, der uns freiwillig passieren läßt. Nun gelangen wir zum Garuberk Tower.

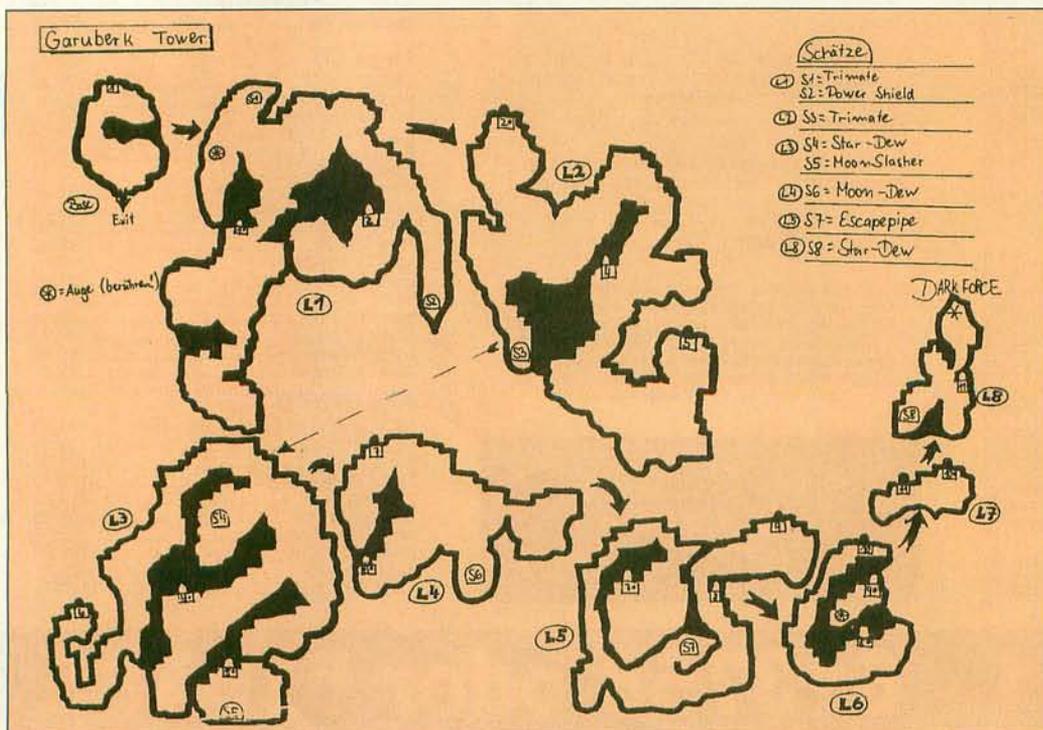
**14. Tag:**

Der Garuberk Tower ist ein unheimlich lebendiger Ort (oder?). Oben angekommen, treffen wir auf die Wurzel allen Übels: Dark Force, zum zweiten. Diesmal zeigen wir es ihm aber richtig.

Ein harter Kampf, bei dem am Ende wir als Sieger hervorgehen. Doch als wir bereits glaubten, das sei das Ende der Angriffe, explodiert Gumbious' Temple. Kyra verläßt uns, um eigenen Dingen nachzugehen.

**15. Tag:**

In der ausgebrannten Ruine erfahren wir vom "Aero-Prism" und von Rykos. Das Prisma ist im Soldiers Temple, der allerdings über dem Wasser liegt; wir brauchen also ein Wasserfahrzeug. Wren kontaktiert Demi, die uns die Hydro Foil bereitstellt. Mit dieser ist es ein leichtes, zum Tempel vorzudringen. Am Eingang treffen wir auf Seth, einen Archäologen, der sich unserer



Gruppe anschließt. Durch die Island Cave (siehe rechts) erreichen wir dann auch den Soldier's Temple. Als wir mit dem Prisma vor die Türe treten, verwandelt sich Seth in ein schreckliches Monster (Dark Force zum dritten...). Haarscharf schlittern wir am Tod vorbei, dennoch besiegen wir Dark Force auch diesmal.

**16. Tag:**

Dem Lichtstrahl, der dem Prisma entspringt, folgen wir. Wir vermuten, daß an dessen Ende Rykros ist. Wir müssen dann feststellen, daß Rykros ein Planet ist. Auf Rykros werden wir mit Le Roof, einer mystischen Stimme, konfrontiert. Er nennt uns "Beschützer" und möchte gerne alles über die Dunkelheit erzählen. Allerdings müssen wir erst die beiden Türme auf Rykros aufsuchen und die dortigen Wächter besiegen. Zuerst gehen wir in südlicher Richtung zum Tower of Courage. Nachdem wir den Wächter besiegt haben, erhalten wir zwei merkwürdige Ausrüstungsgegenstände, die beweisen sollen, daß der Wächter tatsächlich besiegt wurde.

**17. Tag:**

Nachdem ich uns mit Ryuka zum Flughafen zurückteleportiert habe, ruhen wir erst ein wenig aus. Jetzt machen wir uns in nördlicher Richtung zum Tower of Strength auf. Nachdem wir den Wächter besiegt haben, erhalten wir drei weitere dieser merkwürdigen Ringe.

Zurück am Flughafen, erzählt uns Le Roof alles über das Algo-System, seine Gründung und die "Profound Darkness". Die 5 Ringe, die wir gefunden haben, beschützen größtenteils vor der Macht der Dunkelheit. Jeder von uns erhält einen Ring.

**18. Tag:**

Ein Notfall auf Motavia ruft uns zum Planteten: In der Nähe von Mile ist ein Loch erschienen, das alles Leben aufrißt. Im Hangar treffen wir auf

Island Cave - Eingang zum Soldier's Temple

Schatze  
 S1 = Escapine  
 S2 = Sol-Dew  
 S3 = Trimate  
 S4 = Moon-Dew  
 S5 = Star-Dew

Courage Tower

Schatze  
 S1 = Star-Dew  
 S2 = Star-Dew  
 S3 = Guard-Robe  
 S4 = Guard-Mail  
 S5 = Guard-Armer

Strength Tower

PS IV 16 48

Schatze  
 S1 = Moon-Dew  
 S2 = Guard-Claw  
 S3 = Moon-Dew  
 S4 = Guard-Rod  
 S5 = Guard-Claw

Anger Tower

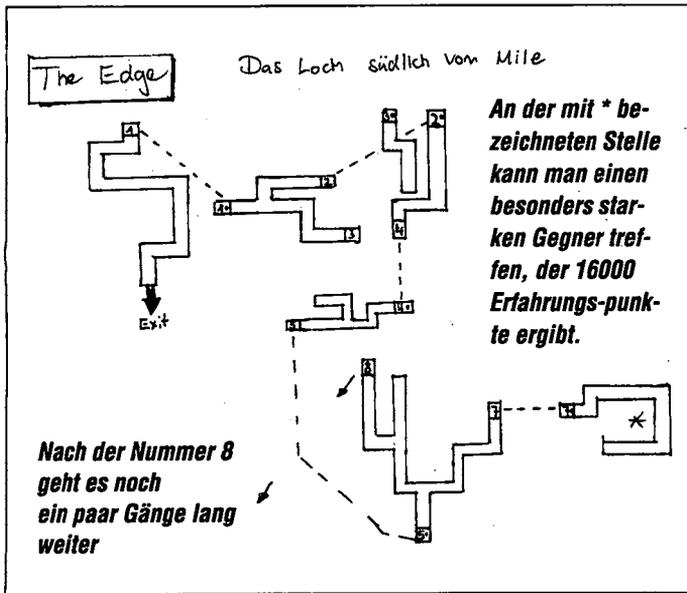
Schatze: S1= Sol-Dew/ S2= Guard Mail

An der mit \* bezeichneten Stelle wartet der hiesige Wächter auf Chaz. Er wird zuerst mit einer Illusion von Alys konfrontiert, dann trifft er auf den Wächter selbst. Dieser erzählt ihm von einer geheimen Technik. Die nun folgende Frage sollte mit "Nein" beantwortet werden; Überraschung für die Ja-Sager. P.S.: der Turm kann nur mit "Elsydeon" betreten werden.

alle unsere Freunde, von denen wir allerdings zum entscheidenden Kampf nur einen aussuchen können. Die Entscheidung fällt für Raja, der aufgrund seiner vielseitigen magischen Fähigkeiten der Nützlichste ist. Wir teleportieren uns nach Mile, und

tatsächlich, ein schwarzes Loch hat sich hier aufgetan. Drinnen treffen wir auf einige ziemlich starke Gegner, schließlich auch auf die wahrhaftige Wurzel allen Übels selbst. Der härteste Kampf unseres Lebens beginnt. Raja erhöht die Verteidigung mit

"Blessing", während Rune und ich unsere Kräfte vereinen, indem Rune "Efess" und ich meine "Crosscut"-Technik (Grand Cross!) ausführe. Raja als der stärkste Heiler hält uns mit "Miracle", "Nares" und "Nasar" am Leben und erweckt die Gefallenen gegebenen-



Shop-Liste Motavia

**Mile**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
DAGGER	40	LTH-HELM	80	MONOMATE	20
HUNT-KNIFE	120	LTH-CRWN	90	ANTIDOTE	10
STEEL-SWD	280	LTH-BAND	70		
BOOMERANG	80	LTH-SHIELD	140		
SLASHER	160				

**Piata**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
				MONOMATE	20

**Zosa**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
				MONOMATE	20
				ANTIDOTE	10
				CURE PARA	120
				ESCAPIPE	70
				TELEPIPE	130

**Krop**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
		CRBN-HELM	200	MONOMATE	20
		CRBN-CRWN	150	ANTIDOTE	10
		CIRCLET	100	ESCAPIPE	70
		CRBN-SUIT	350	TELEPIPE	130
		CRBN-SHIELD	220		

**Aiedo**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
DAGGER	80	TTTN-HELM	370	MONOMATE	20
STEEL-SWD	280	TTTN-CRWN	490	DIMATE	160
HUNT-KNF	120	TTTN-MAIL	1120	ANTIDOTE	10
SLASHER	160	TTTN-SHIELD	600	CURE PARA	120
CLAW	1000	CRBN-HELM	200	ESCAPIPE	70
CRMC-KNF	1600	CRBN-CRWN	150	TELEPIPE	130
CRMC-SWD	3600	CIRCLET	100		
SABER-CLAW	1700	CRBN-SUIT	350		
STRUGGL-AXE	4600	CRBN-SHIELD	220		

	LTH-HELM	80	
	LTH-CRWN	90	
	LTH-BAND	70	
	LTH-SHIELD	140	
	GRPT-CRWN	1000	
	CRMC-HELM	1800	
	GRPT-SUIT	1200	
	CRMC-MAIL	3700	
	GRPT-SHIELD	900	
	CRMC-SHIELD	2300	

**Monsen**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
				MONOMATE	20
				DIMATE	160
				ANTIDOTE	10
				CURE PARA	120
				ESCAPIPE	70
				TELEPIPE	130

**Kadary**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
				MONOMATE	20
				DIMATE	160
				ANTIDOTE	10
				CURE PARA	120
				ESCAPIPE	70
				TELEPIPE	130

**Terri**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
		PSY-CRWN	2800		
		PSY-CIRCLET	1200		
		PSY-MAIL	7400		
		PSY-SHIELD	4600		

**Shop-Liste Dezolis**

**Tyler**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
CRMC-SWD	3600	SLVR-CIRCLET	3000	MONOMATE	20
CRMC-KNF	1200	SLVR-HELM	3800	DIMATE	160
SLVR-ROD	2700	SLVR-CRWN	3000	ANTIDOTE	10
		SLVR-MANTLE	7300	CURE PARA	120
		SLVR-MAIL	13200	ESCAPIPE	70
		SLVR-SHIELD	7200	TELEPIPE	130

**Ruyon**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
		SLVR-MANTLE	7300		
		SLVR-CIRCLET	3000		

**Zosa**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
FLAME-SWD	12900	PHANTAROB	8400	MONOMATE	20
THNDR-CLAW	8300			DIMATE	160
TORN-DAGGER	8300			ANTIDOTE	10
DREAMROD	5900			CURE PARA	120
				ESCAPIPE	70
				TELEPIPE	130

**Meese**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
FLAME-SWD	12900	RFLC-MAIL	26800	MONOMATE	20
THNDR-CLAW	8300	RFLC-SHIELD	15600	DIMATE	160
TORN-DAGGER	8300			ANTIDOTE	10
DREAMROD	5900			CURE PARA	120
				ESCAPIPE	70
				TELEPIPE	130

**Jut**

Waffen	Preis	Rüstungen	Preis	Items	Preis
LACO-SWD	20400	RFLC-MAIL	26800	MONOMATE	20
LACO-DAGGER	9400	RFLC-SHIELD	15600	DIMATE	160
LACO-CLAW	10200			ANTIDOTE	10
LACO-SLASHER	21600			CURE PARA	120
				ESCAPIPE	70
				TELEPIPE	130

falls mit "Regen". Nach einem harten Kampf mit der Dunkelheit selbst haben wir alles überstanden. Wieder mal wäre das Algo-System befreit.

Der fast schönste Abspann in der Geschichte der RPGs (neben FF 3) erwartet den Spieler. In der Hoffnung auf Phantasy Star 5 (Sega Saturn?) verlassen wir Chaz nun. The Ant

# ! Flinke Finger

Wenn die Finger flink, das Gedächtnis aber schwach ist:

Der Eingang zum Geheimlevel *Who turned Out The Light?* bei *Earthworm Jim* befindet sich in der obersten Ebene von *Level 5*. Wenn Ihr die Karte in der VG 2 nochmals aufschlägt, seht Ihr rechts oben auf der linken Seite (S. 68) einen dicken roten Punkt, eingerahmt von je fünf kleinen roten Punkten: da isst, just jump.

**Super Nintendo**

**Lemmings 2**

Wer wie Stefan Hartmann/Ilvshm., ein bißchen in der Gegend herumklickt, kann so einige Überraschungen erleben (Klick = Cursor auf die jeweilige Stelle setzen und B drücken). Ein Klick auf das Loch im Baum in der linken unteren Ecke im Titelbild z.B., führt zu einem Soundtest. Wer B auf allen Türen und Fenstern im Titelbild drückt (inklusive den durch Buchstaben verdeckten), darf jedes beliebige Level anwählen. Setzt Ihr dagegen den Cursor auf den i-Punkt des Worts "Lemmings" und drückt B, dann werden im Spiel Worte neben den Lemmings erscheinen, beispielsweise "squelch" bei jedem gestorbenen Lemming.

**Super Nintendo**

**Clayfighter 2**

Ich will Spaß, ich geb' Gas... Speed ist genau das, was folgender Cheat rausholt, ge-

# METROPOLIS

## Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruher Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
5 NES KONSOL + 1. PAD	85,00	139,90
DONKEY KONG COUNTRY	55,00	89,90
EARTHWORM JIM	55,00	89,90
STAR TREK N. GENER.	55,00	89,90
RISE OF THE ROBOTS	45,00	79,90
ROBOTREK	55,00	89,90
RISE OF THE PHOENIX	55,00	89,90
NHL MADDEN 94	35,00	69,90
SYNDICATE	45,00	79,90
MR. NUTZ	25,00	54,90
PAC ATTACK	25,00	54,90
SPARKSTER	45,00	79,90
WWF RAW	55,00	89,90
PLOK	25,00	54,90
DRAGON	35,00	69,90
BREATH OF FIRE	55,00	89,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	80,00	139,90
MEGA DRIVE I+PAD	70,00	129,90
CANNON FODDER	50,00	79,90
KÖNIG DER LÖWEN	50,00	79,90
RUGBY 95	50,00	79,90
DRAGON	40,00	69,90
DUNE II	50,00	79,90
SOLEIL	50,00	79,90
SIDE POCKET	30,00	59,90
JOHN MADDEN 95	50,00	79,90
FLASHBACK	30,00	59,90
HARDBALL III	20,00	49,90
VIRTUAL PINBALL	40,00	69,90
WWF RAW	50,00	79,90
RISE OF THE ROBOTS	40,00	69,90
COOL SPOT	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA CD	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	185,-	299,90
SOUL STAR	50,00	79,90
SENSIBLE SOCCER	40,00	69,90
NHL 94	30,00	59,90
THUNDERHAWK	30,00	59,90
FIFA SOCCER	40,00	69,90
AFTERBURNER 3	20,00	49,90
SINACHER	50,00	79,90
MICROCOSM	30,00	59,90
WOLFCHILD	30,00	59,90
NBA JAM	50,00	79,90
F1 BEYOND LIMIT	30,00	59,90
JURASSIC PARK	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	30,00	59,90
IORN HELIX	40,00	69,90
VAY	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	500,-	749,-
3 DO RGB	550,-	799,-
NOVASTORM	50,00	84,90
IMMERCINARY	50,00	84,90
QUARANTINE	50,00	84,90
SUPREME WARRIOR	40,00	74,90
FIFA SOCCER	50,00	84,90
JURASSIC PARK	15,00	44,90
SHADOW	15,00	44,90
GEX	50,00	84,90
FLASHBACK	50,00	84,90
CORPSE KILLER	50,00	84,90
WAY OF WARRIOR	30,00	64,90
NEED FOR SPEED	50,00	84,90
REBEL ASSAULT	30,00	64,90
STARBLADE	50,00	84,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	NEU	
	VERKAUF	
NBA JAM T.E.	119,90	
MICHAEL JORDEN	109,90	
SINK OR SWIM	139,90	
FINAL FANTASY III	149,90	
WORLD CUP STRIKER	59,90	
FATAL FURY SPECIAL	139,90	
CLAY FIGHTER II	139,90	
PITFALL	79,90	
THE FIREMAN	109,90	
MIGHT & MAGIC III	139,90	
WOLVERINE	99,90	
DINO DINI SOCCER	49,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE & 32 X	NEU	
	VERKAUF	
3 2 X AUFSATZ	369,90	
3 2 X SPIELE AB- CANNON FODDER	109,90	
NBA LIVE 95	109,90	
PITFALL	79,90	
RISTAR	119,90	
STORY OF THOR	139,90	
SAMURAI SHOWDOWN	119,90	
ROAD RASH III	99,90	
MEGA BOMBERMAN	119,90	
DAFFY DUCK	119,90	
SOLEIL	129,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEO-GEO CD	NEU	
	VERKAUF	
NEO GEO CD KONSOLE (OHNE SPIEL)	949,90	
SIDEKICKS 2	99,90	
STREET HOOPS	139,90	
WORLD HEROES 2 JET	129,90	
VIEWPOINT	129,90	
SAMURAI SHOWDOWN II	139,90	
SENGOKU	109,90	
SENGOKU II	129,90	
GHOST PILOTS	129,90	
FATAL FURY SPECIAL	129,90	
AERO FIGHTERS II	109,90	
FATAL FURY II	89,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

PHILIPS 3DO	NEU	
	VERKAUF	
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	999,90	
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90	
SPIELFILME	39,90	
MUSIK VIDEO CD'S	39,90	
ICHAOS CONTROL	99,90	
LITIL DEVIL	99,90	
MUTANT RAMPAGE	99,90	
7TH GUEST	119,90	
DRAGONS LAIR II	109,90	
SPACE ACE	129,90	
BURN CYCLE	99,90	
CDI GAMEPAD	59,90	

DIE NEUESTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

SONY PLAYSTATION	NEU	
	VERKAUF	
PLAYSTATION	999,90	
TEKKEN	159,90	
TWIN GODDESS	119,90	
FAMILY BLOOD	129,90	
TAMA	119,90	
MAJONGH STATION	129,90	
RARODIUS EXTRA	129,90	
MOTOR TOON	159,90	
RIDGE RACER	159,90	
RAIDEN PROJECT	169,90	
CYBER SLED	149,90	
EVOLUTION	139,90	

WEITERE TITEL AUF LAGER

PG CD-ROM	NEU	
	VERKAUF	
WING COMMANDER III	109,90	
DARK FORCES	99,90	
NBA LIVE 95	99,90	
MENZOBERANZAN	89,90	
7TH GUEST	29,90	
CONSPIRACY	29,90	
HAND OF FATE	39,90	
LANDS OF LORE	39,90	
EARTH SIEGE	109,90	
SYNDICATE	99,90	
HAMMER OF THE GODS	79,90	
DISCWORLD	89,90	

NEUHEITEN STÄNDIG AUF LAGER

Panasonic 3DO	NEU	
	VERKAUF	
GEX	129,90	
FLASHBACK	119,90	
QUARANTINE	119,90	
CORPSE KILLER	119,90	
SHOCK WAVE	129,90	
STARBLADE	119,90	
THEME PARK	129,90	
WICKED 18 GOLF	119,90	
WAY OF WARRIOR (PAL)	119,90	
3DO PANASONIC PAL MIT SPIEL	999,90	
3DO GOLDSTAR NTSC (MIT 4 SPIELE)	990,00	
NTSC / PAL UMWANDLER	139,90	

NEUHEITEN STÄNDIG AUF LAGER

SONSTIGES	NEU	
	VERKAUF	
SNK NEO GEO KONSOLE GEBRAUCHT	299,90	
SNK GEBRAUCHTE NEO GEO SPIELE AB-	59,90	
GAMEBOY GERÄT GEBRAUCHT	59,90	
GAME GEAR MIT SPIEL GEBRAUCHT	99,90	
ATARI JAGUAR PAL MIT SPIEL NEU	569,90	
SEGA SATURN MIT VIRTUA FIGHTER	1299,90	
SEGA SATURN CONTROL PADS AB-	109,90	
PC CD ROM SPIELE NEU AB-	39,90	
PC SOUND CARD	209,90	
PC 3DO BLASTER CARD	699,90	
PC GRAVIS PHOENIX STICK	249,90	
NETZTEIL 220V AUF 110V	49,90	

WEITERE TITEL & ZUBEHÖR AUF LAGER

# VERSAND & LADEN

## 0541 - 66016 / 66017

**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 angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beiliegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überwiesen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzüglich 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

**Bestellungen :**  
Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NR.

**Versandkosten :**  
Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)  
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE  
Sonderzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM  
Bestellungen über 250,- DM Porto frei  
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

**ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE :**  
Gameboy & Game Gear: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 5,-DM  
Super Nintendo: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 10,-DM. Spiele ohne Verpackung oder Anleitung -15 DM von Ankaufspreis. Japanische Spiele 10,-DM, und U.S. Spiele werden je nach Titel -15,-DM weniger bezahlt

**METROPOLIS**  
Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern

STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER

**Öffnungszeiten :**  
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr  
Sa. 10.00 bis 13.00 Uhr  
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

SEGA SATURN GAME GEAR NEO-GEO GAME BOY SEGA SATURN ATARI JAGUAR

**METROPOLIS**  
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH

NATRUHERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK  
TEL.: 0541-66016/17 FAX.: 0541-66015

Kunden Nr.

Nachnahme   
Bar   
Euroscheck   
Karte Nr.

gültig bis

Vorbestellung  Bestellung

DT.  U.S.  U.K.(PAL)

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

UNTERSCHRIFT \_\_\_\_\_

NAME \_\_\_\_\_  
STRASSE \_\_\_\_\_  
PLZ \_\_\_\_\_  
ORT \_\_\_\_\_  
TEL. \_\_\_\_\_

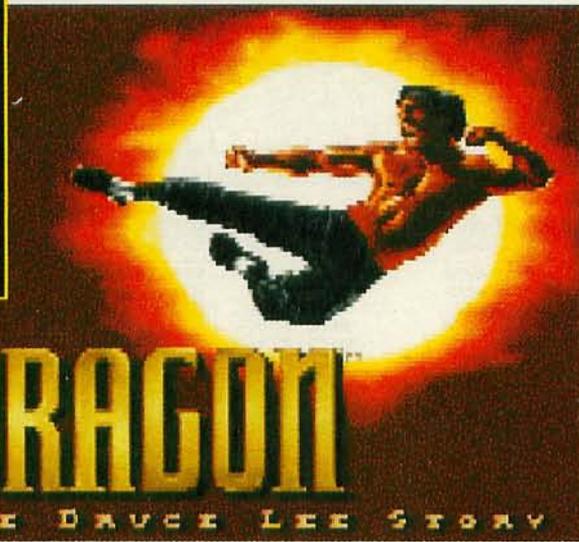
Spiel Titel	Syst.	Preis DM

Porto 6,- DM  DM  
Nachnahme 6,- DM  DM  
Gesamt Betrag  DM  
Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wannweise komplett- oder teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschränkungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren. Zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei importierter Ware gewährt Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht getester ist ausgeschlossen.



Freie Levelwahl für alle!  
Die Kommandos gebt Ihr Im  
Titelbildschirm (unten) ein.



nauer gesagt ist Speed 10 her- nach die höchste Geschwin- digkeitsstufe. Da kämpfe noch- mal wer auf Speed 4...

Ein wenig kompliziert ist es aber schon: Man gehe in den Tournament Mode, wähle Speed 1, spiele sein Match, schaue sich das zweite Match an und drücke während des dritten Matches RESET. Schon ist man befähigt, auf Stufe 10 über den Bildschirm zu jagen (im Optionsmenü steht die Anzeige jetzt bei zehn), sprach Stefan Hartmann und verabschiedete sich mit einem ein- fachen Cheers.

An dieser Stelle möchte Ralf Betzler aus Tutzing unserem Ilvesheimer Vieleinsender noch schnell ins Wort fallen:

Wenn man im Startmenü (Game Start, Options) die R- Taste gedrückt hält und dann X, B, B, A, Y, links, A drückt, kann man zusätzlich zu den normalen Figuren auch SPIKE anwählen. Haltet Ihr statt des- sen im Startmenü die X-Taste gedrückt und gebt L, L, oben, unten, links, unten ein, dann könnt Ihr mit SARGE spielen.

**Super Nintendo**

**Dragon**

Fabian Roth aus Basel SBB hat eine Levelwahl für das *One Player Story Game* her- ausgefunden. Gebt dazu im Optionsmenü, wenn der Cur- sor auf SOUNDTEST steht, Barbara ein (nochmal zum mitschreiben: B, A, R, B, A, R, A). Wenn Ihr danach mit dem Cursor auf *One Player Story Game* geht, könnt Ihr mit *Select* die Stages anwählen. Um die "Unendlich Chi"-Op-



tion zu aktivieren, müßt Ihr den Cursor auf MONO setzen und Salary eingeben (noch mal ganz langsam: Select, A, L, A, R, Y). Der neue Menüpunkt taucht dann von selber auf.

**3DO**

**Burning Soldier**

Christian Klein aus München hat wieder zugeschlagen und einen feinen Debug-Cheat aus

der Trickkiste gezaubert. Die Ausführung des Cheats ist nicht sehr kompliziert zu er- klären, es kommt lediglich auf genaues Timing an. Geht im Hauptmenü auf "Options" und tretet durch Drücken eines Knopfes in selbiges Menü ein. Nehmt jetzt Pad 2 und drückt genau gleichzeitig L, R, C, X und rechts. Im Debug-Menü kann dann sogar ein Vierspiel- ermodus eingestellt werden.

**Super Nintendo**

**Super Game Boy**

Wer schon mal vor seinem SNES gesessen ist, gerade ein Game Boy Spiel per SGB ge- zockt hat, und dabei von ferti- gem Mikrowellen-Essen oder durch das Telefon unterbro-



Bei jedem Rahmen passieren im Pause-Modus andere hübsche Dinge

chen wurde, hat vielleicht schon mal die automatischen Screen Saver des SGB ent- deckt, die normalerweise nach ca. 5 Minuten ihren Dienst auf- nehmen. Nintendo hat kürzlich einen Trick verraten, durch den man die lustigen Bildschirm- schonereien auch ohne Warte- zeit betrachten kann:

Wählt Euch irgendeinen Rahmen aus (außer dem Schwarzen oder dem überdi- mensionierten Game Boy). Schließt die Menüleiste, indem Ihr gleichzeitig L und R be- tätigt, und drückt dann L, L, L, R, L, L, L, L, R. Das Game Boy-Spiel muß dabei natürlich pausiert sein, sonst geht nix.

**Mega Drive/ Mega CD**

**Radical Rex**



Fabian Roth aus Basel hält noch ein weiteres Schwyzer Leckerli parat: Um die Levelwahl zu aktivieren, drückt Ihr lediglich im Titelbild (1 Player, 2 Player, Options) auf Pad 2 A, C, unten, rechts, oben, B. Schon erscheint der Stage- Select-Screen.

**Super Nintendo**

**Radical Rex**

Da das SNES ja wohl kaum von den Programmierern ver- gessen worden sein dürfte, schwang ich also eines schö- nen Maitages den Telefonhö- rer, und siehe da, Activision/ England konnte die Wissens- lücke schließen:

Drückt in selbigem Titelbild (wie schon eben beim Mega

Drive beschrieben), auch auf **Pad 2** versteht sich, rechts, A, unten, rechts, Y, X und schon wird sich auch bei dieser Version das Sesam öffnen.

### Super Nintendo

## Star Trek - Starfleet Academy

Noch ein meisterlicher Cheat dieser Ausgabe stammt aus der Feder des Sven Kickel. Wie schon beim Star-Wars-Cheat hat sich der Captain mit dem gewissen Kick auch bei Star Trek Lorbeeren verdient:

Im Kampftraining-Bildschirm könnt Ihr, indem Ihr L, R und Select gleichzeitig gedrückt haltet und dabei den Code A, Y, B, Y eingibt, zusätzliche Schiffe lockermachen. Die neuen Raumschiffe stehen sowohl beim Kampftraining als auch im Zweispielmodus zur Verfügung. Des weiteren wußte Captain Svenson zu berichten, daß man im Kadetten-Registrierungs-Bildschirm versteckte Spieler aktivieren kann. Haltet dazu auch L, R und Select gleichzeitig gedrückt und gebt dabei den Code X, Y, X, Y ein, um z.B. als Interplays Spieletester *Jim Boone* zu spielen. Wem das noch nicht reicht, der kann jetzt, wenn besagter *Jim Boone* bereits im Auswahlfenster steht, noch A, B, A, B drücken (bei gedrückten L-, R- und Select-Tasten natürlich). Nun dürft Ihr auch als *James T. Kirk*, *Mr. Spok*, etc. in den Weltraum aufbrechen. Wenn Ihr das Spiel mit *Kirk* durchspielt, wartet sogar ein besonderer Abspann auf die happy Zocker. Eigentlich kann man nicht per Code-Eingabe gleich mit *Kirk* im "5. Studienjahr" (was 'ne bescheuerte Übersetzung) einsteigen, sondern man muß das Spiel in einem Zug durchspielen. "Eigentlich" deshalb, weil es doch einen Trick gibt, den Paßwortspeicher zu überlisten:

Geht zur Paßworteingabe und gebt den XXXALAXRYY BY-Code für das letzte Level ein. Wenn Ihr jetzt *Select* drücken würdet, stündet Ihr

am Ende mit *Darryl Hawkins* vor dem Abspann. Gebt Ihr allerdings noch bevor Ihr *Select* zum Bestätigen des Paßworts drückt, den Code X, Y, X, Y, A, B, A, B (wieder bei gedrückten L-, R- und Select-Tasten) ein, dann könnt Ihr doch direkt mit Großmeister *Kirk* in die Final Stage einsteigen.

Noch zwei kleine Tips am Rande: Bei Reparaturarbeiten solltet Ihr vorrangig auf die Schilde Wert legen. Versucht mal, wenn Ihr am Schluß in der neutralen Zone von den Klingonen angegriffen werdet, ohne Gewalt auszukommen...

Unser Einsender hat außerdem alle Paßwörter beigelegt:

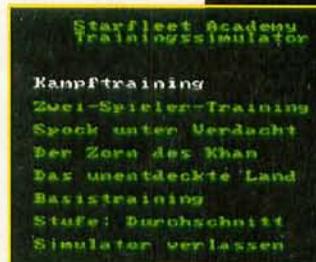
### 1. Studienjahr

Mission 101  
XXXXXXYRXYL  
Mission 102  
XXXRAXLXRY  
Mission 103  
XXXRLYAXRYX  
Mission 104  
XXXRYAXXRYL  
Mission 105  
XXXRBAXLXYA

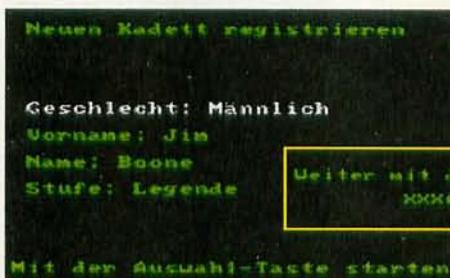
### 2. Studienjahr

Mission 201  
XXXRRXYRXYB

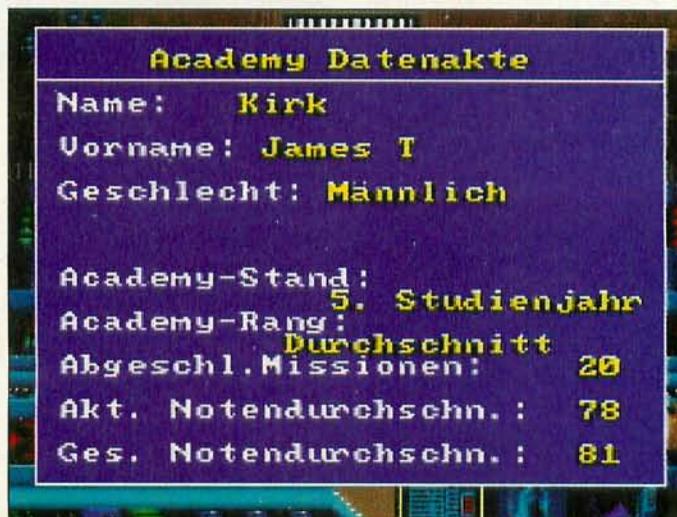
Wer den Cheat korrekt eingibt, dem stehen beim Training noch zusätzliche Kampfschiffe zur Verfügung.



Mission 202  
XXXLXXABXYA  
Mission 203  
XXXLAYYAXYYA  
Mission 204  
XXXLLYAXXYX  
Mission 205  
XXXLYAXLXYA



Etwas kompliziert, aber sonst sieht man den zusätzlichen Abspann nicht.



### 3. Studienjahr

Mission 301  
XXXLBXYRYLXX  
Mission 302  
XXXLRXYRYLXR  
Mission 303  
XXXBXXALYLBX  
Mission 304  
XXXBAYYAYLXA  
Mission 305  
XXXBLYAXYLXX

### 4. Studienjahr

Mission 401  
XXXBYXYRYBYL  
Mission 402  
XXXBBXABYYBA  
Mission 403  
XXXBRYAYYBX  
Mission 404  
XXXAXYYAYYBA  
Mission 405  
XXXAAYAYYBB

### 5. Studienjahr

Mission 000  
XXXALAXRYYBY

### Super Nintendo

## International Superstar Soccer

Erstmal eine kleine Korrektur zum Cheat für das Superstar-Team aus der VG 4/95: Am Ende des Cheats müßt Ihr noch Start auf dem zweiten Joypad drücken, damit es klappt.

Stafan Hartmann weiß außerdem, wie man volle Energie für alle Spieler einstellen kann. Drückt dazu im Titelbild folgende Kombination auf Pad 2: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A (ja, ja, Konami konnte sich wieder mal nicht beherrschen und hat den klassischen Cheat auch hier verwendet).



**Super Nintendo**  
**Rise of the Robots**

Lukas Stahl aus Stuttgart sollte sich schnellstmöglichst einen PC zulegen, da mir seine Handschrift gar krakelig dünkt. Nichtsdestotrotz habe ich seinem Schreiben folgende Weisheiten entnehmen können:

Wer sich das Ende samt Supervisor-Cheat (siehe auch VG 4/95) ohne holprige Kämpferei reinziehen will, der muß im Selection-Screen links, B, rechts, B, unten, links, rechts und dann B drücken.

Viel leichter kämpft es sich außerdem mit dem "Easy-Mode": In selbigem Bildschirm einfach unten, B, oben,

B, unten, links, rechts, B drücken, und die Feinde können Euch nicht treffen.

Wer hübsche Fotos vom Spiel machen möchte (gar für einen Wandkalender), ohne daß beim Pausieren das lästige "PAUSE" eingeblendet wird, sollte mal folgenden Code probieren: Ihr müßt auch wieder im Selection-Screen links, rechts, B, rechts, links, B drücken. Jetzt könnt Ihr mit *Select* das Spiel stoppen, ohne daß PAUSE aufleuchtet.

Des weiteren kennt Lukas noch vier Super Special Moves. Vorher muß aber im Options-Menü "Special Moves" auch auf "ON" gestellt werden, damit diese im Spiel dann funktionieren.

Um unsichtbar zu werden: oben, oben, oben, oben, B

Um unbesiegbar zu werden heißt es: zurück, zurück, zurück, zurück, B

Die Special Moves des Gegners abschalten: unten, unten, unten, unten, B

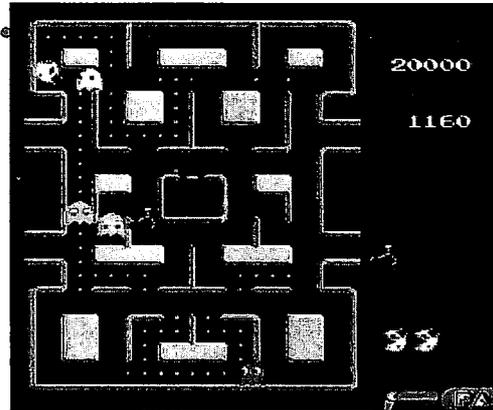
Die Steuerung des Gegners umgekehrt einstellen: vor, vor, vor, vor, B.

**Super Nintendo**

**Pac Man 2**

Oliver Hering aus Hof hat uns in seinem Brief über den grünen Klee gelobt und schlimme Dinge über die Konkurrenz verlauten lassen, womit er natürlich gleich einen Stein mehr im Brett hatte. Was sonst noch in seinem Brief stand:

Um das Original-Pac-Man zu spielen, muß als Paßwort PCMNDPW eingegeben werden. Ms. Pac Man erschließt sich einem durch das Zauberwort MSPCMND.



20000  
1160

*Das gute alte Fange-Spiel mit den Monstern, durch ein Paßwort jetzt auch direkt anwählbar*

Ein versteckter Sound-Test kann durch das Paßwort BGM RQST aufgerufen werden. Der Animationsphasen-Test steckt hinter dem Code PCMNPTT. Eines dieser beiden Paßwörter bekommt man zwar auch, wenn man das Spiel durchspielt, aber sei's drum.

Als weitere Beigabe hier noch die Paßwörter für die Missionen 1-3 und für ein Minen-Level:

- Mission 1      WFTW5W
- Mission 2      WGW45W
- Mission 3      WFTWX4
- Minenlevel     FFTDB2W



einschlägige "Yiehaaah"-Schrei. Nun müßt Ihr nur noch das erste Level durchspielen bzw. den Code RLGQMN für das zweite Level eingeben und



**Super Nintendo**

**Super Return of the Jedi**



Wurde aber auch langsam mal Zeit: Sven Kickel-Cubicle aus Berlin hat endlich einen funktionierenden Code für das Debug-Menü produziert:

Im Anfangsbild ("Start Game", "Option Menu", usw) müßt Ihr zuerst einmal auf Pad 2 gleichzeitig die L- und R-Taster drücken. Danach gebt Ihr auf dem ersten Pad relativ schnell A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y ein. Wenn Ihr schnell genug wart, ertönt der

dort, wieder auf dem zweiten Pad, L und R gleichzeitig drücken; danach erscheint das Debug-Menü.

**Super Nintendo**

**Unirally**

Nintendo selbst hat diesen Gag, der sich in ihrem neuesten Hit verbirgt, hinausposaunt. Von einem Affront gegen den Erzkonkurrenten ist hier die Rede: Gebt Ihr im Na-



*Im Abspann wird der Supervisor-Cheat ver-raten (oben). Die Cheats werden im Options-Menü eingegeben. Unter der Leiste leuchtet 'Special Move' auf (Bild rechts)*



Ratenkauf von 3DO, NEO-GEO und NEO-GEO CD, Atari Jaguar und Jaguar CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

# Das Videospiel-Paradies

# MARO

MARO demnächst auch in Ulm

Ständig aktuelle Spielautomaten-Knüller wie SEGA'S »Daytona USA« oder »Rallye Championship« im Laden.

## NEO-GEO Total

NEO-GEO Clubzeitung 2 und 3 je DM 10,- solange Vorrat reicht!

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB oder JP. DM 799,- incl. 1 Spiel nach Wahl

### CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	KING OF THE MONSTERS	DM 109,-
SENGOKU	DM 109,-	LEAGUE BOWLING	DM 99,-
SUPER SIDEKICKS	DM 109,-	SOCCER BRAWL	DM 119,-
CYBER LIP	DM 109,-	RIDING HERO	DM 119,-
MAHJONG	DM 99,-	ALPHA MISSION II	DM 99,-
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,-	PUZZLED	DM 99,-
THE SUPER SPY	DM 99,-	BURNING FIGHT	DM 99,-
FOOTBALL FRENZY	DM 109,-	FATAL FURY	DM 109,-
LAST RESORT	DM 109,-	BASEBALLSTARS 2	DM 109,-
KING OF MONSTERS 2	DM 109,-	ART OF FIGHTING	DM 109,-
FATAL FURY 2	DM 109,-	3 COUNT BOUNT	DM 119,-
BASEBALL STARS PROFESSION.	DM 119,-	SAMURAI SHODOWN	DM 119,-
FATAL FURY SPECIAL	DM 119,-	ART OF FIGHTING 2	DM 119,-
SUPER SIDEKICKS 2	DM 119,-	SUPER BASEBALL 2020	DM 119,-
MAGICIAN LORD	DM 119,-	NINJA COMBAT	DM 119,-
NINJA COMMANDO	DM 119,-	BLUES JOURNEY	DM 119,-
CROSSED SWORD	DM 119,-	TRASH RALLY	DM 119,-
ROBO ARMY	DM 129,-	GHOST PILOTS	DM 129,-
SENGOKU 2	DM 129,-	AEROFIGHTERS 2	DM 129,-
TOP HUNTER	DM 129,-	WORLD HEROES 2 JET	DM 129,-
KARNOV'S REVENGE	DM 129,-	STREET HOOP	DM 129,-
WINDJAMMERS	DM 129,-	VIEWPOINT	DM 129,-
MUTATION NATION	DM 129,-	AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM 139,-
KING OF FIGHTERS '94	DM 139,-	SAMURAI SHODOWN II	DM 139,-
SUPER SIDEKICKS 3 (JUNI)	DM 139,-	GOAL GOAL GOAL (JULI)	DM 139,-
FATAL FURY 3	DM 139,-	GALAXY FIGHT	DM 139,-
DOUBLE DRAGON (JUNI)	DM 139,-	BATTLE VOLLEYBALL	DM 139,-
AEROFIGHTERS 3 (JUNI)	DM 139,-	CROSSED SWORD 2	DM 139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 139,-	PANIC BOMBERMAN (JULI)	DM 139,-
PULSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, für NEO GEO CD (Juni)	DM 139,-		DM 139,-

### NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 449,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-
FATAL FURY 3	DM 499,-
AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-
PULSTAR	DM 499,-
SPINMASTER	DM 99,-
3 COUNT BOUT	DM 99,-

SEGA SATURN  
DAYTONA USA DM 149,-

SONY PSX DARKSTALKER  
DM 159,-  
WEITERE TITEL AUF LAGER

GAMES 'N' ROSES  
VIDEO GAMES  
SONY PSX - 3DO - SATURN  
JAGUAR - CDI - NEO GEO - SNES - SEGA  
072 21/2 27 21  
Simply the Best!

Franchise-Partner  
gesucht!

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt  
Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

In Amerika wird zwischen Sega und Nintendo seit jeher mit härteren Bandagen gekämpft als hierzulande. Bei Unirally manifestiert sich die alte Feindschaft sogar schon im Spiel



men-Auswahl-Bildschirm als Namen "SONIC" oder "SEGA" ein, wird dieser Wunsch rejected und mit einem "NOT COOL ENOUGH" quitiert.

**Neo Geo/ CD**

**Samurai Shodown 2**

Über mangelnde Resonanz auf die Fragestellung in der letzten VG betreff KUROKO konnten wir uns wirklich nicht beklagen. Lag das nun an der Güte des Spiels, oder hat Ralf reihenweise Neo Geo Fanclub-Mitglieder bestochen, um den gängigen Eindruck, daß nämlich kein Schwein weit und breit das teure Teil überhaupt besitzen tut, mal wieder zu verwischen? Egal, Florian und Arno Liebisch aus Wien haben sich jedenfalls sofort hinter das Familienjuwel geklemmt, um der Frage, wie man gegen KUROKO kämpfen kann, auf den Grund zu gehen. Ihrer Meinung nach muß man nach Stage 6 den Gegner 20 Sekunden vor dem Ende mit einer Weapon-Smash-Attacke K.O. geschlagen haben (zur Erläuterung: eine W-S-Attacke ist die Bewegung, die nur ausführbar ist, wenn der Pow-Balken aufblinkt). Andere Quellen berichten ähnliches von Stage 8 und Stage 10.

Als KUROKO zu spielen, geht auf alle Fälle folgendermaßen: Im Zweispielermodus drückt man im Charakterauswahl-Menü oben, unten, links, oben, unten, rechts+A (gleichzeitig). Nun erscheint er!

**Seine Attacken:**

*Hundert Fußtritte:* vorne, A+B+C (nahe beim Gegner)

**Einfacher Feuerball:**

unten, unten-vorne, vorne, A  
*Doppelschuß mit Pizza:* unten-hinten(2 sek.), vorne, A  
*Super Feuerball von Ryo:* vorne, hinten, unten-hinten, unten, untenvorne, vorne, A  
*Schläge mit beiden Fahnen:* unten-hinten(2 sek.), unten, vorne, B+C

**schneller Feuerstrahl:**

unten, unten-vorne, vorne, B  
*Feuersichel:* unten, unten-vorne, vorne, unten-vorne, unten, unten-hinten, hinten, A  
*Doppelter Feuerball:* unten, unten-hinten, hinten, A  
*Fahnenkette:* vorne, unten-vorne, unten, unten-hinten, hinten, A

**Dämonerscheinung:**

schnell wiederholt C drücken  
*Ausweichschlag:* vorne, B+C+D  
**Geisterball:** unten, unten-hinten, zurück, unten-hinten, vor, B+C  
*Explodierender Torso (wenn man getroffen wird):* A+B+C  
*Explodierende Beine (wenn man getroffen wird):* B+C+D

**Seine Weapon Smash-Attacken**

*Verzweiflungscombo von Ryo:* vorne, unten-vorne, unten, unten-hinten, hinten, vorne, A+B  
*Doppelter Verzweiflungsmove von Ryo:* vorne, hinten, unten-hinten, unten, unten-vorne, vorne, B+D  
*Und der Vollständigkeit halber noch sein Doll-Move:* unten-hinten, unten, unten-vorne, vorne, unten, unten-vorne, D

**More to come:**

Als Nachtrag zum Blood-Cheat aus der VG 3/95 wäre

noch anzumerken, daß selbiger Trick auch bei der sündhaft teuren Modul-Version funktioniert, so sie denn einer besitzt. Statt "USA" muß man einfach nur "SPAIN" auswählen. Noch eine einfachere Methode hat Andreas Schuster aus Markneukirchen herausgefunden, die sogar bei beiden Versionen funktioniert: Geht ins Optionsmenü, stellt den Cursor auf "EXIT" und drückt nun gleichzeitig die Knöpfe A, B, C und D. Das Spiel startet ganz normal – mit Blut.

Wenn wir gerade schon so in SS2 vertieft sind, dann soll Frank Böhme aus Chemnitz auch noch zu Wort kommen dürfen. Dieser hat nämlich die Doll-Moves für alle übrigen Kämpfer herausgefunden und aufgeschrieben. Doll-Moves sind vergleichbar mit den Babalties aus MK 2 und können jederzeit während des Kampfes angewendet werden. Euer Charakter wird für ca. 10 Sekunden zur Puppe, kann aber weiterhin Special moves ausführen. Bei der Ausführung des Moves sollte man die Feuertasten erst nach Ende der Bewegung drücken, da sonst "Kollisionsgefahr" mit anderen Moves besteht.

**Die Doll-Moves**

*Sieger:* vorne, vorne-unten, unten, unten-hinten, hinten, vorne, hinten, A  
*Jubei:* Move wie bei Sieger, nur zum Schluß D drücken  
*Genjuro:* Move wie bei Sieger, nur zum Schluß B drücken  
*Galford:* Move wie bei Sieger, nur zum Schluß C drücken  
*Haomaru:* Move wie bei Sieger, nur zum Schluß B drücken  
*Wan Fu:* vorne, hinten, hinten-unten, unten, vorne-unten, vorne, hinten, D  
*Kyoshiro:* identisch mit dem Move von Wan Fu  
*Gen-An:* vorne, vorne-unten, unten, unten-hinten, hinten, unten, hinten-unten, C  
*Cham Cham:* identisch mit dem Move von Gen-An  
*Charlotte:* Move wie bei Gen-An, nur zum Schluß D drücken

*Nakoruru:* Move wie bei Gen-An, nur zum Schluß D drücken  
*Hanzon:* vorne, hinten, vorne, hinten, vorne, hinten, unten, A

*Earthquake:* Move wie bei Hanzon, zum Schluß nur B drücken  
*Nicotine:* hinten, hinten-unten, unten, hinten-unten, hinten, vorne, D

*Ukyo:* unten-vorne, unten, hinten-unten, hinten, vorne, unten, unten-vorne, B

*Das Schlußwort fällt Frank Böhme in den Schoß:* Vier zusätzliche Geheimmoves hat er nämlich außerdem herausgefunden:

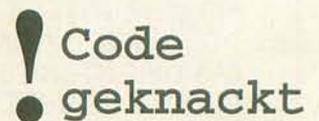
*Galford und Hanzou:* vorne, hinten, vorne, hinten, vorne, hinten, unten, hinten, unten, B+C+D (gleichzeitig)

*Nakoruru:* vorne, unten-vorne, unten, unten-hinten, hinten, vorne, unten-vorne, unten, unten-hinten, hinten, unten, hinten, hinten, B+C (gleichz.)

*Haohmaru:* hinten, unten-hinten, unten, unten-vorne, vorne, hinten, unten-hinten, unten, unten-vorne, vorne, hinten, unten-hinten, unten, unten-vorne, vorne, hinten, unten-hinten, unten, unten-vorne, B+C (gleichzeitig)

P.S.: Nach einem Kuroko-Kampf macht die Konsole automatisch einen Reset.

P.P.S.: Das 10 min. lange Ende gibts nur zu sehen, wenn man SS2 ohne Continue in einem Zug durchspielt.



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

**Super Nintendo**

**Brainies**

Thomas Bischoff, ein 30-jähriger Super-Knobler aus Berlin hat sich als erster bis Level Ultimo durchgewurstelt,



so daß sein Name auch mal bei uns auftauchen kann, wie er es salopp formulierte.

Level	Paßwort
5. Level	X B A Y B A
10. Level	A Y A A B
15. Level	B B X B Y A
20. Level	B B Y Y A X
25. Level	A X Y A A B
30. Level	Y X B Y A A
35. Level	X A Y X B X
40. Level	X A A B B A
45. Level	Y X A B X Y
50. Level	B Y A X Y Y
55. Level	B Y B X A X
60. Level	X B Y A B A
65. Level	A B Y A X X
70. Level	B Y Y B X B
75. Level	Y X X A X X
80. Level	A X A B X Y
85. Level	B B A A Y A
90. Level	Y Y B Y B Y
95. Level	A B B Y X Y
100. Level	B X Y X Y A

Die Farbe der Knöpfe entspricht übrigens immer der Farbe der Brainies.

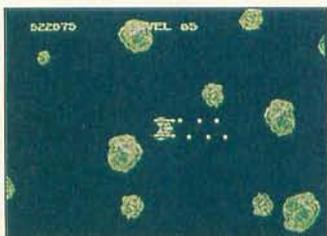
## Mega Drive

### Redzone

Noch ein Versuch von Kral-Lukas aus Stuttgart, diesmal sinnigerweise mit Schreibmaschine zu Papier gebracht. Die normalen Codes erhält man ja bekanntlich nach einer erfolgreich bestandenen Mission. Wie der Bursche aus Schwaben allerdings die Cheat-Codes rausgefunden hat, bei denen Ihr dann unverwundbar seid, ist mir immer noch ein Rätsel. Hier sind sie auf alle Fälle, zum Mitschreiben und Freuen:

### Normale Codes:

Mission 1	ACCCBCABBAB
Mission 2	ABACBCBCABA
Mission 3	ACCCBCABBCA
Mission 4	ABACBCBCACC
Mission 5	BAAABBBCCBB
Mission 6	ABBABCAABCA
Mission 7	BAAABBCAAAA
Mission 8	ABBABCAACAC



Wer Redzone satt hat, kann per Code auch nur Asteroids spielen

### Cheat-Codes:

Mission 1	BAABAACBCBA
Mission 2	ABBBABACBBC
Mission 3	BAABAACBCBA
Mission 4	ABBBABACBAC
Mission 5	BAACAABAACA
Mission 6	ABBCAACACCC
Mission 7	BAACAABAABA
Mission 8	ABBCAACACBC

Sogar für das kleine Asteroids-Game, über das man auch im Spiel selbst stolpern kann, existiert ein eigener Code. Wenn Ihr noch ein zweites Pad einsteckt, läßt es sich gar zu zweit spielen.

Code: ABCACACBCAC

## Super Nintendo

### Warlock

Christoph Esser aus Kerpen, der seine Briefe mit "Chrisdoo!" zu unterzeichnen pflegt, hat das "spooky-geniale" Kriegsschloß bereits gemeistert. Die Levelzeichnungen für die einzelnen

Paßwörter stehen in Anführungszeichen, da es ja keine wirklichen Level gibt.

2. "Level"	GRKKL
3. "Level"	SHPJL
4. "Level"	CDJHL
5. "Level"	BRSH
6. "Level"	HBLST
7. "Level"	THKTH
8. "Level"	DCTFF
9. "Level"	BSTJK
10. "Level"	LHBHL
11. "Level"	DFGBH

## Super Nintendo

### Top Gear 3000

Ralf Betzlers Brief aus Tutzing erreichte genau einen Tag eher die Ziellinie in München als der seines Ulmer Konkurrenten Jan, der bereits zuvor mit einem anderen Rennspiel schon mal Gast bei den Tips und Tricks war, sich aber heute mit der Silbermedaille zufriedengeben muß. Dies sind die Ergebnisse des Erstplatzierten:

1.	CSOR 3FR1 MHR1 B6R1 3Y6
2.	G9YJ LFR1 MHYX BYR1 3M7
3.	JSWN LFR1 OH51 BYRZ 3W6
4.	KS9T LFRZ OHM9 BYRG 3P7
5.	?96M LFRZ OHX? BYRG 3P7
6.	QS3X 3FNZ OH2L CXRG 3L6
7.	SSKB 3FNZ OHOV CXRG 356
8.	V9JB LFNZ OH?L CXRG 3F8
9.	WSC5 LFNZ OHLB CXNG 3H7
10.	YSTG LFNZ OGMV CXNG 3T7
11.	OS?V 3FNZ OHT7 C1NG 3H7



Verwirrend, die Nulls und Oohs

## Super Nintendo

### Power Drive

André Di Medio aus CH-Thun hat Paßwörter zu bieten, die sich sehen lassen können. Satte 90.000 Mäuse stehen zu Beginn einer Runde automatisch zur Verfügung. Here we go:

Round 2	JVSM-W9V0Z7N7SGQ
Round 3	YR26-JWBYJ0XGJB
Round 4	CFSXL7JKZZMV4BKL
Round 5	C2S4W2CXH6GW0BFD
Round 6	0DJ9P8LV4J-7PZK7
Round 7	5R114BN4XCN7GQGM
Round 8	9Q1168LVYH9KB7G4
Round 9	6018G6TC4-00NQDS

## Mega CD

### Earthworm Jim Special Edition

Arne Christopher Schmidt aus Fulda ist wirklich schnell gewesen. Hier sind sie schon, die Codes für die neue Paßwortfunktion des CD-Jims.

Kuh/ Kuh/ Pistole/ kl. schwarze Kugel/ orange Kugel/ Pistole/ Wasserhahn/ Wasserhahn/ gr. schwarze Kugel/ Wasserhahn

Wasserhahn/ "Hundehütte"/ kl. schwarze Kugel/ orange Kugel/ kleine schwarze Kugel/ kl. schwarze Kugel/ kl. schwarze Kugel/ Wasserhahn/ Kuh/ gr. schwarze Kugel/ Kuh/ gr. schwarze Kugel/ Wasserhahn/ orange Kugel/ "Hundehütte"/ Kuh/ "Hundehütte"

orange Kugel/ Pistole/ "Hundehütte"/ gr. schwarze Kugel/ Kuh

Kl. schwarze Kugel/ orange Kugel/ Kuh/ ?/ gr. schwarze Kugel

Kuh/ Pistole/ kl. schwarze Kugel/ Pistole/ Pistole

Kuh/ Wasserhahn/ Wasserhahn/ Pistole/ Kuh

kl. schwarze Kugel/ kl. schwarze Kugel/ gr. schwarze Kugel/ gr. schwarze Kugel

Das Fragezeichen bedeutet übrigens, daß alle Zeichen außer Kuh, Wasserhahn und der großen schwarzen Kugel akzeptiert werden.

**Mega Drive**

**Alien Soldier**

Armin Buzimkic aus Oberhausen hat schon wieder was zu meckern: Sein Name wurde in der letzten Ausgabe nicht korrekt dechiffriert. Ein dreifaches Sorry, Armin, in der Kryptologie sind deswegen bereits auch die ersten Köpfe gerollt. Bei Deiner Schrift solltest Du allerdings schon froh sein, wenn irgendein Erdling Deinen Vornamen korrekt lesen kann, aber Schwamm drüber, hier sind die Paßwörter:

Paßwort	Endgegner
3698	Andröid
0257	Shellshogun
3745	Sniper
	Honeywiper
7551	unleserlich
8790	Joker
5196	St-210-Terobuster
4569	Flying Neo
8091	XL-Tiger
8316	Deep Strider
6402	unleserlich
9874	unleserlich

1930	unleserlich
2623	Victor
6385	Sunset Sling
7749	Black Stringe
3278	Epsilon 1
1039	Destroyer MK2
9002	unleserlich
2878	Seven Force
3894	Destroyer
	Prototype
4913	Shield Viper
2852	Wolfgunblood
7406	unleserlich
5286	Z-Leo

**! Action Replay Codes**

An dieser Stelle könnt Ihr Euch mit Schummelhilfen, sogenannten Freezer-Codes, für die allerneuesten Spiele entdecken. Diese funktionieren nur in Verbindung mit einem Action Replay Modul. Besitzer von Game Mages oder Game Genies gehen leider leer aus.

**Biker Mice from Mars (SN)**

7E179E03	unendlich Energie
7E17C603	unendlich Schuß
7E17CE0X	unendlich Gegenstände Kiste 1-5

**Joe & Mac (SN)**

7E081950	Joe ist unverwundbar
7E085950	Mac ist unverwundbar
7E081040	Joe kann höher springen
7E085040	Mac kann höher springen
7E00C8C0	Spezialeffekte
7E0818F0	

Zusammen mit dem nächsten Code eingeben. Die Feinde, die Joe begegnen, sterben von selbst

7E0818D0 siehe oben

7E0858F0

Zusammen mit dem nächsten Code eingeben. Die Feinde, die Mac begegnen, sterben von selbst

7E0858D0 siehe oben

**Maximum Carnage (SN)**

7E099432	Unbesiegbarkeit
7E0B7A30	unendlich Energie
7E098E03	unendlich Leben

Dieser und die folgenden acht Codes reduzieren die Energie der Bösewichter. Ihr braucht dann jeweils nur noch einen Treffer für ein K.O.

7E0D4A00
7E0EA600
7E0E3200
7E0DBE00
7E0F1A00

7E0F8E00	
7E100200	
7E107600	
7E10EA00	
7E0A0CXX	Level Select

Anstatt "XX" folgende Werte für gewünschtes Start-Level einsetzen:

02 für	New York Streets 1
04 für	Hochklettern
06 für	Auf dem Dach 1
08 für	Alleyway
0A für	The Hall
0C für	Verfolgungsjagd
0E für	Times Square
10 für	San Francisco
12 für	Central park
14 für	New York Streets 2
16 für	The Deep
18 für	Hauptquartier der Fantastischen Vier
1A für	Laboratorium der Fantastischen Vier
1C für	Auf dem Dach 2
1E für	Prospect Park
20 für	Prospect Park 2
22 für	Polizeistation
26 für	Über den Dächern New Yorks
2A für	Freiheitsstatue
2C für	Manhattan Streets 1
30 für	Manhattan Streets 2
32 für	Abspann
34 für	Ruinierte Kinderstube
36 für	Geheimraum
38 für	Geheimraum
3A für	Geheimraum
3C für	Geheimraum
3E für	Geheimraum
40 für	Geheimraum

**Sky Blazer (SN)**

7E1F0003	unendlich Leben
7E780105	unendlich Energie
7E1F0B0X	

Waffenanwahl (statt "X" andere Werte eingeben)

7E1F0D08

unendlich Energie für die Super-Waffe

7E1F0EXX

Anzahl der Kristalle für "XX"

7E003C01

Spiel startet schneller

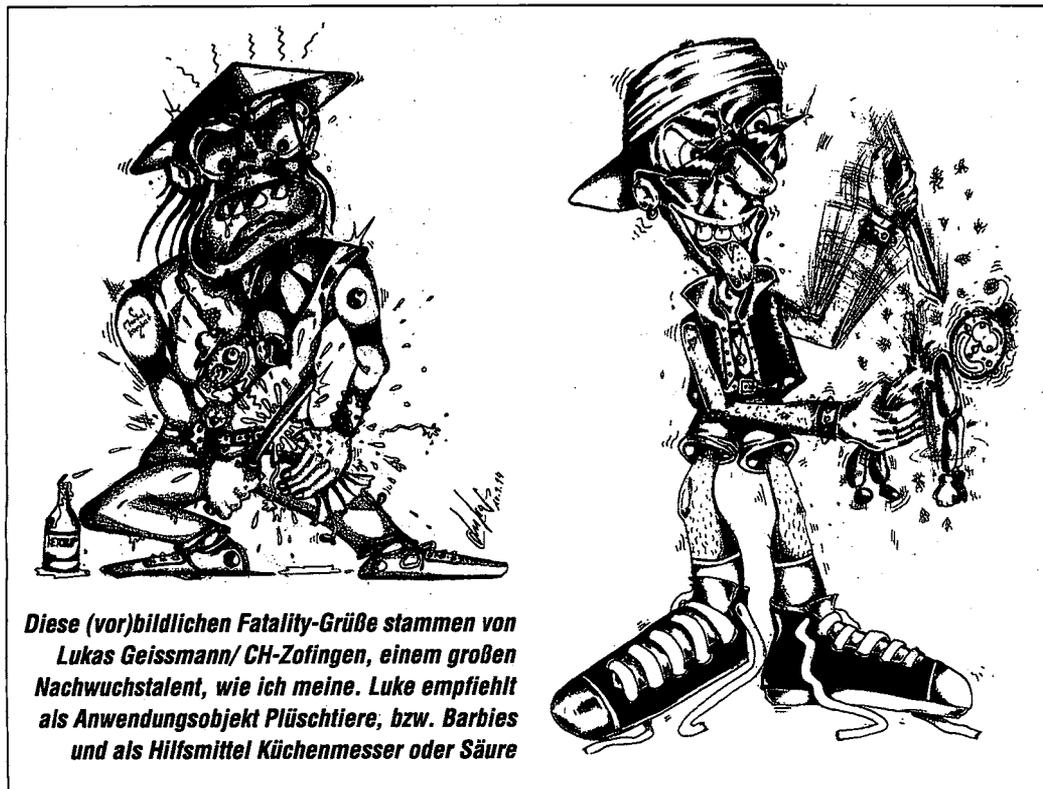
7E050206

unsicherer Gang

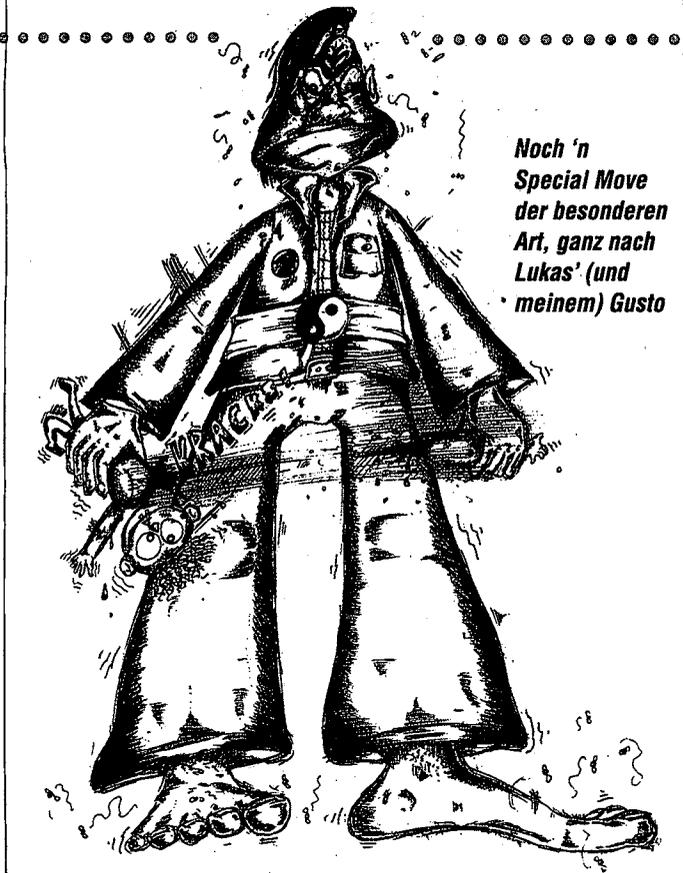
**Spiderman (SN)**

Thomas Tanriverdi aus Rheinschickte uns diese Codes:

7E0E3D14	unendlich Energie
7E013205	unendlich Leben
7E012232	unendl. Netz
7E01240A	unendl. bl. Granat.
7E01260A	unendl. gr. Granat.



Diese (vor)bildlichen Fatal-Fly-Größe stammen von Lukas Geissmann/CH-Zofingen, einem großen Nachwuchstalent, wie ich meine. Luke empfiehlt als Anwendungsobjekt Plüschtiere, bzw. Barbies und als Hilfsmittel Küchenmesser oder Säure



Noch 'n  
Special Move  
der besonderen  
Art, ganz nach  
Lukas' (und  
meinem) Gusto

### Star Wars – Return of the Jedi (SN)

7E01B403 unendlich Leben  
7E025A24 unendlich Energie  
7E01BCFF Münze = 1 Leben

### Street Racer (SN)

7E16F101 unendlich Turbo für Player 1  
7E16F301 unendlich Turbo für Player 2

### Super Bomberman 1 (SN)

7E0D79XX  
"XX" ersetzen mit: "01" für Kick-Extra, "02" für Schiebe-Extra, "03" für Kicken und Schieben, "04" um durch Wände zu gehen  
7E0D70FF viele Bomben für Player 1  
7E0DB0FF viele Bomben für Player 2  
7E0D710X  
eingesetzter Wert für "X" verändert die Flammenlänge von Player 1  
7E0DB10X wie oben, nur für Player 2

7E0D720X  
eingesetzter Wert für "X" verändert Geschwindigkeit von Player 1  
7E0DB20X wie oben, nur für Player 2  
7E0D7801 Mega-Bombe für Player 1  
7E0DB801 Mega-Bombe für Player 2

### Super Mario Kart (SN)

7E0D74C9 unendlicher Pilz

### Super Pang (SN)

(siehe auch ARP-Codes VG1/95)  
7E013402 Unverwundbarkeit  
7E003337 Letzte Stage

### Warlock (SN)

auch von Thomas Tanriverdi:  
7E26A102 unendl. Heilmittel  
7E0B290F unendlich Energie  
7E14BC03 unendlich Leben

### Ballz (MD)

FF30D900XX Kämpferauswahl für Player 1  
FF30E300XX Kämpferauswahl für Player 2

Anstatt "XX" folgende Werte eingeben:

00 für Kronk  
01 für Boomer  
02 für Bruiser  
03 für Turbo  
04 für Tsunami  
05 für Yoko  
06 für Divine  
07 für Crusher  
08 für El Ballz  
09 für Byte Viper  
0A für Lamprey  
0B für T Wrecks  
0C für Guggler  
0D für Spike  
0E für Bounder  
0F für The Jester  
10 für The Zombie

### Busy 2 (MD)

FF04010004 unendl. Leben  
FF041100XX  
der Wert, der für "XX" eingesetzt wird, ist die Anzahl Eurer Murmeln  
FF0447007A unendlich Zeit  
FF04350019 unendlich Ba  
zooka  
FF04370006 unendlich  
Smartbombs  
FF041700FF unendl Tokens

### Maximum Carnage (MD)

FF09670030 unendlich  
Energie  
FF077F0003 unendl. Leben

### Micro Machines 2 (MD)

FFDADB0AA1 immer erster  
FFE05E0002 Uhr bleibt  
bei 2 Sekunden  
stehen

### Mister Nutz (MD)

FFE114007A unendlich  
Energie  
FFF54500B2 unendl. Leben

### Schlümpfe (MD)

FFF3710004 unendl. Leben

### Zero Tolerance (MD)

FF0DE00064 unendlich  
Energie  
FF10380068 unendlich  
Munition  
FF1040001E unendlich  
Raketen

Da bei so vielen zu später Stunde eingetippten Zahlen Fehler passieren können, sind alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neueren ARP 2 funktionieren.

! Das  
dicke  
● Ende

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

### Formvollendet 327



Hier ist er zu sehen, der  
Monster-BH von Peg-toll All

Peg Bundy's BH heißt 'Formvollendet 327', jawollo, Apollo, und es ist schön zu wissen, daß die videospielende Jugend derart aufgeweckt und inside ist. Peter Knees aus Wien und Marco aus Rorschacherbergdenodersoähnlich waren die allerschnellsten Insider, gewonnen haben sie aber nix, da es ja auch nix zu gewinnen gab, (auch'n Dank geht an PMK, der sogar das Video mit der Folge "Das Geburtstagsgeschenk" eingeschickt hatte).

### Arme Hillary

Der First Lady-Code bei NBA Jam TE geht so: H, C, Leerstelle und nicht H, C, L, wie dummerweise in der Ausgabe 4 behauptet wurde. Findige Köpfe haben bereits Selbsthilfe geleistet und die wahre Formula bei den Game Gear Codes abgeschaut, wo Madame nämlich auch anwählbar ist. Tut mir ja so leid, Frau Clinton, aber kann man mache nix mehr gut...

### Wortklauberei 2

Der Oberlehrer in der VG 2/95 hat wohl nicht viel geholfen. Die meisten von Euch scheinen sich seit der Februar-Ausgabe einen Spaß daraus zu machen, unseren Namen zu verballhornen. Ich hätte gar nicht gedacht, daß man *Fiedeo* auf so viele verschiedenen Arten verstümmeln kann. Sogar ein *Voodoo Games* ist mir schon untergejubelt worden. Laßt's gut sein, Kinders, meine Nerven, meine Augen (und vor allem die Augennerven) machen es nicht mehr lang, ich bitte um Gnade!

# Was'n das?



Jetzt neu:  
Das Sweatshirt.  
Knuddelweiche Baumwolle,  
Polokragen mit Reißver-  
schluß, großer Rücken-  
druck weiß, aufgenähtes  
Web-Label.  
Größen: groß und viel zu groß.

**49,-**



**48,-**

Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte.



**29,-**

Ebenfalls neu im Sortiment:  
Das VG-Gang-T-Shirt. Kein popeliges Labberhemd zum Fußbodenwischen, sondern echte Edel-Qualität aus 100% Baumwoll-Pique.  
Oversized geschnitten. Farbe eierschale mit schwarzem Rückendruck und aufgenähtem Web-Label. Größen: groß und viel zu groß.



**59,-**

Echtes Seiko-Quarzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

## Das VG-Gang-Logo.

Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann.

Was es bedeutet? Verraten wir nicht.  
Nur Clubmitgliedern ...



Das Prunkstück unserer Sammlung. Mit diesem Windbreaker pustet Euch keine Windstärke mehr das Hirn aus der Rübe. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey.

Größen:  
Groß und viel zu groß (L, XL).

**69,-**

Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...



**25,-**

**Jaa** ich bin dabei und will so schnell wie möglich: \*

— Stck. Rucksack		48,- DM
— Stck. Uhr		59,- DM
— Stck. Windbreaker	L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/>	69,- DM
— Stck. Hip-Bag		25,- DM
— Stck. T-Shirt	L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/>	29,- DM
— Stck. Sweat-Shirt	L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/>	49,- DM

Bitte an folgende Adresse: (Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ / Ort \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

### Zahlungsart:

- per Scheck beiliegend zzgl. 6,- für Porto /Verpackung  
 per Nachnahme zzgl. 9,- für Porto/Verp./NN-Gebühren  
 per Bankeinzug zzgl. 6,- für Porto /Verpackung

BLZ \_\_\_\_\_ bei Bank \_\_\_\_\_ Konto-Nr. \_\_\_\_\_

2. Unterschrift bei Bankeinzug (die des Kontoinhabers)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:  
**Artis Design Distributionservice**  
 Johannes-Karg-Straße 44  
 85540 Salmdorf/Haar  
 Best. per Fax: 089/ 42 59 48

Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

\* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Attraineer 2	dt	109.00
Adventure Family Values	dt	109.00
Adults Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Barfly: Shut up & Jam	dt	129.00
Barney and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	109.00
Boomerang 2	dt	109.00
Bratley	dt	134.00
Brat! Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Canon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Rino Dini Soccer	dt	59.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

**Donkey Kong Country & Spieleberater** dt 159.00

Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dragonzoo	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
Equinox	dt	99.00
FI Championship	dt	129.00
Fatal Fury Special	dt	109.00
Floral der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	149.00
Furman	dt	119.00
Fürstentum - Movie	dt	109.00
GPI	uk	69.00
Ghost Patrol	dt	49.00
Green Lantern	dt	119.00
Hogana (16 Meg)	dt	119.00
Horrier	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gai	us	149.00
Illusion of Time	dt	109.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Inlano Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	119.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Lick Off 3	dt	109.00
Kid Clown in Crazy Chase	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lin King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes ACME Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Luther Mathius	dt	109.00
Mario Andreotti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mork	dt	115.00
Machwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	dt	99.00
Micky's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Night & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129.00
Nightly Max	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	119.00

**Super NES-Zubehör**

4 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fightstick	dt	85.00
ASCII Joystick	dt	49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	99.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scott)	dt	29.00
Game Moga 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Moga 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maos Iii S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad 2 SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adapter S.NES	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Speileberater Donkey Kong Country	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Nintendo More Fun Set	dt	309.00
Super Scope + 6 Spiele	dt	99.00

**NBA Jam Tournament dt 139.00**

NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Hoos Indy Car	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00

Pac in Time	dt	134.00
Papa Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pirates o.d. Dark Water	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	dt	109.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	dt	109.00
Puzzy Squard	dt	119.00
Puzzle Bobble	dt	109.00
Rap Jam	us	119.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

**Rise of the Robots dt 99.00**

RoboCop vs. Terminator	dt	109.00
Samura Showdown	dt	134.00
Schlümfi (dt. Text)	dt	109.00
Sequest DSV	dt	119.00

**Secret of Mana-dt.Text dt 109.00**

Shadow	dt	109.00
Shadowrun	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Park 2	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Spacster	dt	99.00
Spider Man Animates Series	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	dt	109.00
Star Trek: Star Fleet Acad.	dt	109.00
Star Wars 3	dt	129.00

**Stargate dt 129.00**

Street Racer	dt	99.00
Super 8K Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	dt	119.00
Torzan	dt	109.00

**True Lies dt 139.00**

Turkic 2	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Unirally	dt	109.00
Utopia	dt	115.00
Vortex	dt	124.00
WWF Raw	dt	144.00

**WWF Raw ind. Video dt 154.00**

Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Man 2097	dt	99.00
X-Man	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zoro the Kamikaze	dt	129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimenz.	dt	39.00

Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

**GAME BOY**

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
RC Kid 2	dt	59.00
Booheaven	dt	61.00
Boomerang	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00

**Donkey Kong (SGB) dt 59.00**

Donkey Kong Land	dt	59.00
Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	59.00
Kirby's Dreamland 2	dt	59.00
Kirby's Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lode	dt	59.00
Mario's Piessas	dt	44.00
Mega Man 3	dt	59.00
Micky's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milan's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	54.00
Papa Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Protector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Raca Days	dt	59.00
Rosamühler Mann	dt	65.00
Samura Showdown	dt	59.00
Schlümfi (dt. Text)	dt	59.00
Sequest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Date	dt	56.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Torzan	dt	59.00
Tray Team Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USMAR Monster Truck Wars	dt	59.00

**WWF Raw dt 65.00**

Wario Blast (Bombern.) SGB	dt	59.00
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

**Gameboy-Zubehör**

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Game Boy +	dt	169.00
Zeld & Mario Land 2	dt	199.00
Game Boy 3er Set	dt	109.00
Game Boy Special Gelb	dt	109.00
Game Boy Special transparent	dt	109.00
Game Boy Special rot	dt	109.00
Game Boy Special grün	dt	109.00
Game Boy Special schwarz	dt	109.00
Game Boy Special weiß	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

**MEGA DRIVE**

ATP Tennis	dt	109.00
Arcs the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	dt	99.00
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99.00
Ballz	dt	89.00
Botmann and Robin	dt	119.00
Battle Franzy	dt	109.00
Buttchick	dt	109.00
Bloodshot	dt	119.00
Boogerman	dt	109.00
Bratt Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Rubys 2	dt	89.00
Canon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cybernats: Next Breed	dt	89.00
Duffy Duck in Hollywood	dt	99.00
Dissolution Man	dt	99.00
Doodle Club	dt	49.00
Dr. Rometicks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Eternal Champions	dt	29.00
FI Championship	dt	119.00

**Fifa Soccer: 95 dt 99.00**

Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00

Haver	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	uk	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Luther Mathius	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marta Madness	dt	79.00
Mario Andreotti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carriage	dt	119.00
Mega Boomerang	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Mega Turicun	dt	89.00
Mega Willy Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Micky Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Nightly Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babo	dt	89.00
OffHans	dt	29.00
PGA Euro Tour	dt	89.00

**Sega Saturn und Sony Playstation auf Anfrage!!!**

PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.d. Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Protector	dt	115.00
Psyche Pinball	dt	114.00
Puzzy Squard	dt	109.00
Raided Rex	dt	94.00
Rosamühler Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

**Rise of the Robots dt 99.00**

Ristar (Feal)	dt	114.00
---------------	----	--------

**Road Rash 3 dt 85.00**

Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Samura Showdown	dt	109.00
Schlümfi	dt	99.00
Sequest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

**Shaq-Fu ind. Musik CD dt 99.00**

Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skinlin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Battle'n Roll	dt	59.00

**Soleil (Komp. dt) dt 111.00**

Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man Animates Series	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spatterhouse 2	dt	49.00

**Stargate dt 109.00**

Story of Thore komp.dt.	dt	124.00
Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	79.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Strike	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sybernet & Twenty	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00

# RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Nachdem die VG-Gang zu Regierungsweihen gelangt ist, wird eine Armee aus Robotern, Monstern und Mutanten aufgebaut, um einen geheimen Plan von Hartmut in die Tat umzusetzen. Einen geheimen Plan, der in dieser Folge mit aller Macht in die Tat umgesetzt wird. Und während Hermann, Brunos Bruder, grübelt, wie er Donutella wieder nach Hause schaffen kann, erholt sich dieser bei Alex und Bruno von den Folgen seines ersten Zusammentreffens mit den neuen Truppen...

ICH HABE GEKÄMPFT WIE EIN BERSEKER, ABER AM ENDE WURDE ICH DOCH ÜBERWÄLTIGT! WAS WIR JETZT BRAUCHEN IST...



JA - WAS?



MEHR EIS!



JAAA, GENAUFO HABE IFF MIR DAF LEBEN ALF KANFLER GEDACHT.



IN DER HÖHLE DES LÖWEN!

CHEF? WIR SIND SOWEIT. UNSERE TRUPPE IST VOLLSTÄNDIG!



SO? DANN LASS UNS DIE SACHE MAL ANSEHEN.



URMPF! ICH, ICH...



ICH BIN GERÜHRT!

VIELEN DANK, FREUNDE.



## HALLO HARTMUT



FREUNDE, MONSTER, DIESES LAND BRAUCHT MICH UND EUCH. DIE MENSCHEN LESEN BÜCHER UND ZEITSCHRIFTEN, SIND ERNST UND FLEISSIG!

WIR WERDEN SIE LEHREN, EIN GUTES SPIEL ZU SPIELEN, FRÖHLICH ZU SEIN UND DEN KANZLER ZU MÖGEN. LOS!!!



WAS MEINSDU, ROBERT, WIRD MAN MICH LIEBEN? WIRD MAN MIR EIN DENKMAL SETZEN?



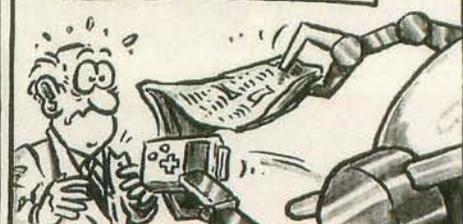
HM - O.K.!!

KEINE AHNUNG. ZUR SICHERHEIT HABEN WIR SCHON ÜBERALL STATUEN AUFGESTELLT.

SCHON BALD DARAUFGÄNDERT SICH DAS ÖFFENTLICHE LEBEN:



WEG MIT DER ZEITUNG! HIER IS'N VIDEOSPIEL, UND AUSSERHALB DER PRIVATWOHNUNG MUSST DU FRÖHLICH SEIN!!!



# 3 JAHRE ARJay 3 JAHRE

Zur Geburtstagsfeier am 2. Juni '95 versenden wir alles versandkostenfrei!

NEO GEO CD

3DO FZ-10

SATURN

PLAYSTATION

PARTYVISION

**799.-**  
dt. oder us.  
inkl. Spiel.

**999.-**  
us. inkl. Spiel

**1099.-**  
jp. inkl.  
Virtua Fighters

**1099.-**  
jp. inkl.  
Ridge-Racer

**2490.-**  
für alle  
Import-  
Maschinen

ab DM 30.- monatl.  
mit aRJay-Finanzierung

ab DM 35.- monatl.  
mit aRJay-Finanzierung

ab DM 40.- monatl.  
mit aRJay-Finanzierung

ab DM 40.- monatl.  
mit aRJay-Finanzierung

ab DM 85.- monatl.  
mit aRJay-Finanzierung

NEO GEO CD  
Spiele am Lager!

3DO  
Spiele am Lager!

SATURN  
Spiele am Lager!

PLAYSTATION  
Spiele am Lager!

# 0221-12 10 67/68/69

**BESTELLUNGEN AB DM 300.- SIND VERSANDKOSTENFREI !!!**

## JAGUAR

## SUPER NES

- Aircars 124.90
- Barkley Basketball CD 124.90
- Battlemorph CD 124.90
- Blue Lightning CD 124.90
- Cannon Fodder 129.90
- Creature Shock CD 124.90
- Demolition Man CD 124.90
- Dungeon Depths 109.90
- Fight for Life 139.90
- Highlander CD 124.90
- Iron Soldier 129.90
- Legions of Undeath 124.90

- Biker Mice dt 179.90
- Cannon Fodder dt 119.90
- Chaos Engine dt \*79.90
- Donkey Kong Country 139.90
- Earth Worm Jim \*89.90
- Fatal Fury Special dt 139.90
- Final Fantasy III us 149.90
- Firemen dt 129.90
- Ghoul Patrol dt \*59.90
- Illusion of Time dt 119.90
- Indiana Jones dt 129.90
- Kid Clown in... dt 119.90
- König der Löwen dt \*89.90
- Lord of the Rings us \*49.90
- Micromachines dt \*79.90
- NHL - Hockey '95 dt 109.90
- Pac-Attack \*79.90
- Pitfall dt \*79.90
- Rise of the Robots dt \*79.90
- Shao Fu dt \*79.90
- Sparksler dt \*89.90
- Street Racer dt \*99.90
- Vortex dt \*79.90
- Warlock us 129.90

**Speed it Up...!**  
- KEINE Adapter mehr nötig!  
- ALLE Spiele sofort lauffähig!  
- KEINE lästigen PAL-Balken  
20% schneller bei 60Hz!  
Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist ... nicht lange warten, denn schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr Garantie

**Jetzt mit BATTERIE!!**  
DM 119.-  
Für das SUPER NINTENDO  
Original Game Saver II  
mit deutscher Anleitung  
und NTSC-60Hz-Spiele

- JAGUAR 59.00
- SNES 99.00
- Mega Drive I 39.90
- Mega Drive II 49.90
- Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel, natürlich bei uns erhältlich!

- Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele 39.90
- Fire-6-Player Adapter 59.90
- RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
- in Verbind. mit Umbau 29.90
- Game Boy Adapter 89.90
- Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00
- Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00

## MAGAZINE

- Edge uk 18.00
- EGM us 17.50
- EGM II us 17.50
- Ultimate Future G uk 16.00

### GAME SAVER II

your finest...  
**JEITZT MIT BATTERIE!!**  
DM 119.-  
Für das SUPER NINTENDO  
Original Game Saver II  
mit deutscher Anleitung  
und NTSC-60Hz-Spiele

Darum hat die Videospielwelt gewartet, bis das original GAME SAVER II™ kannst Du bei jedem NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand für nur "zwischen-spiele" sichern. Und Du kannst Deinen Spielstand jetzt auch abspeichern. Der Akku ermöglicht Dir jetzt sogar das Abspeichern der Spiele! Nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem

Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER II™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%. Original GAME SAVER II™ mit deutscher Anleitung

## MEGA DRIVE

- SEGA 32X
- 32X-Adapter dt 379.00
- 32X-Spiele am Lager

- ### MEGA DRIVE
- Earth Worm Jim CD dt 119.90
  - Samurai Shodown dt 119.90
  - Shining Force CD us 139.90
  - Soleil dt 129.90
  - Story of Thor dt 139.90
  - Theme Park dt 119.90

- ### ANGEBOTE
- Castlevania dt \*39.90
  - Dynamite Headdy dt \*59.90
  - Hyperdunk dt \*39.90
  - Rise of the Robots dt \*49.90
  - \*Angebot solange Vorrat reicht

## aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Tel: 0221-121067  
Fax: 0221-121068

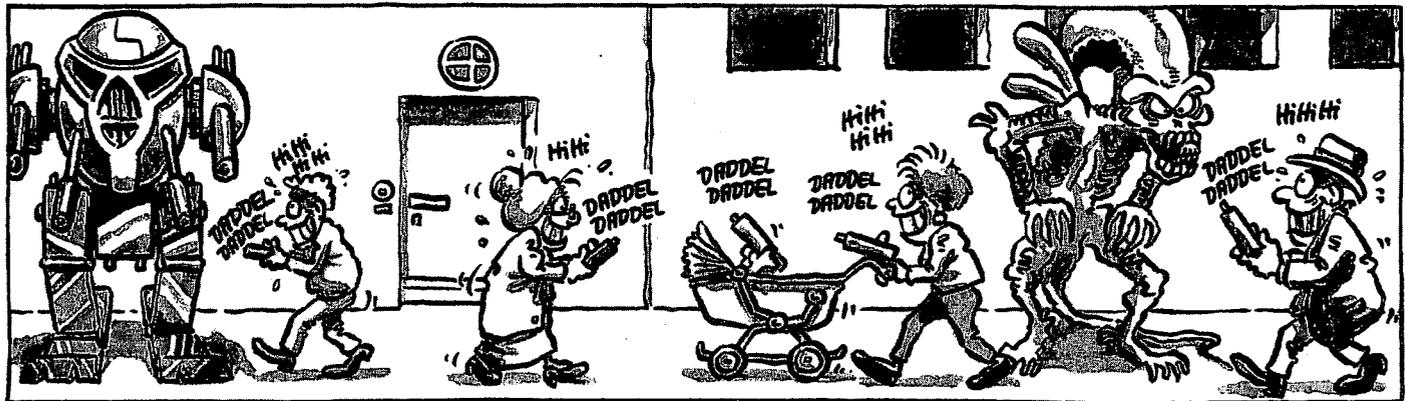
## UNSER LADENLOKAL

**JUMP & RUN**  
KÖLN  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
(Ladenpreise können abweichen)

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.



Wie es aussieht, stehen lustige Zeiten bevor. Überall werden Daddelkisten verteilt, und schon am nächsten Tag sieht man in der Stadt nur noch fröhliche Gesichter. Auf Straßen und Plätzen sorgen die Roboter und Monster dafür, daß die allgemeine Heiterkeit auch Bestand hat...



NATÜRLICH BLEIBEN DIESE VERÄNDERUNGEN DEN WACHSAMEN AUGEN UNSERER HELDEN NICHT VERBORGEN. UND SO BEGINNT DER NÄCHSTE MORGEN UNERWARTET KURZWEILIG ...



Wenn es je ein Happy End gegeben hat, das diesen Namen auch verdient, dann dieses Mal. Alle Menschen sind fröhlich, man ergibt sich in kurzweiligem Vergnügen, die auf dem Arbeitsmarkt nur schwer vermittelbaren Monster und Mutanten haben ihre Erfüllung gefunden, und auch Donutella scheint sich in der Realität recht wohl zu fühlen. Ihr findet das nicht? Undankbare Bande. Dann seht eben, wie es im nächsten Monat weitergeht.

# VIDEO GAMES

## KLEINANZEIGEN

### Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 08/95 (erscheint am 19.07.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 13.06.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 23.08.'95) veröffentlicht.

**Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.**

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

### Game Boy

Ver./Tausche NES und GB Spiele wie z.B. Simpsons, Double Dragon 3, Mario Land 3, Star Trek, Zelda 2, Tiny Toon, Metroid, Tel. 07365/5893, ab 18 Uhr, Michael.

Verkaufe Gameboy + Hyperboy + Tetris + Tiny Toon + Star Trek + Double Dragon + Dr. Mario + Tennis + Fortress of Fear für 250,- DM!!! 12 Amiga-Spiele für 250 DM! 08638/67881

Suche: Game Boy Spiele schickt Eure Liste an: Robert Benz, Fehrstieg 41, 25938 WYK/Föhr. Zahle gut!

Suche Final Fantasy Legend 2 für Game Boy und Final Fantasy 1 für NES. Telefonnummer 0821/555725, Huber Klaus, Augsburg, Wilhelm-Hauff-Str. 39

Suche Final Fantasy 3, Ultima 1-2, Faceball 2000; Kaufe sie oder Tausche gegen Lemmings 2, M. Quest, Donkey K. etc.. Tel. 0621/333557

Verk. Game Boy + 8 Spiele (z.B. F.F.L. 2, Super Mario Land 2, Dynablasters, World Cup, F-1-Race, Nemesis, Tetris, Castlevania 1) VHB 200,- DM. Tel. 089/6133706

### Game Gear

Verk. GG4 Fun + 3 Spiele + Netzadapter, Tel. 03342/200507, Martin, per Nachnahme

Verk. GM + AC Adapter + Gear-to-Gear Kabel u. Spiele Sonic, Super Monaco GP II, Lemmings, Lucky Dime Cap, alles neuwertig mit Anleitung u. Verpackung 250,- VHB. Tel. Otobrunn 6098512

Verkaufe Game Gear-Spiele. Tausche auch Game Gear Spiele gegen Super-NES Spiele. Die Liste anfordern bei Oliver 09421/62329

Game Gear + Akku Pack + 9 Games (66 Aeste 1+2, Griffin, Batman, Sonic, Monaco GP, Ponic, Master of D. usw.) für nur 300 DM. 0991/90768 ab 18 Uhr, Gerald verlangen

### Lynx

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mische Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel + Fax: 02307/61532

Verk. LYNX 2, Netzteil + 8 Games (Dracula, Cal-Games, Flampart, Zarl, E. Cop, Check, Flag, Ninja, Viking C.) alles orig. verp. + Anl. VB 480,- DM, ab 17 Uhr, Andreas L.0651/31469

Suche LYNX-Spiele: STUN-Runner, Xybots, Battle Wheels und Storm over Doria (Tausche auch gegen SNES-Spiele) (nur Sa-So) Tel. 0519/17022 Henning

Int. Lynx-Jaguar Club: Clubzeitschrift, Modul-einkaufsmöglichkeit. Neu: Lynx-T-Tris, Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz-Austria. Tel + Fax (0043) 0732/778930

### Master System

Verkaufe Master System II mit 8 Spielen, 2 Kontroll Pads und einem Tips + Tricks Heft für 200 DM. Telefon: 030/8038522

Verkaufe: Streetfighter 2 50 DM, Art of Fighting 70 DM, SegaMasterSystems + 11 Spiele für 300 DM. Tel. 0731/23295

Verkaufe ca. 50 Sega Master Spiele. Andreas 04521/71497

### Mega Drive

Tausche MD-Spiele. Habe noc 3 MCD's + CDX gegen 2 (gute) MD-Spiele. Tel. 07152/25542

Verkaufe diese Spiele für MD: Flashback, Kid Chameleon, World of Illusion u. Toe, Jam and Earl 2. Preis ca. 70-90 DM. Versand nur per NN. Tel. 040/894497, Daniel.

32X Konsole + 4 Spiele: Doom; Star Wars; VSV Racing DeLuxe. 3 Monate alt mit Garantie 1a erhalten, Kompletz usw. Preis VB Tel. 030/3418661 evtl. Tausch

MD II + 3 Joypads + 6 Spiele (EWJ, König der Löwen, Streets o. Rage 2+3, Tiny Toons, Global Glad. zu verkaufen für 450 DM, NP: 850 DM. Tel. 07066/2385, nach Romulus fragen

Verkaufe Mega Drive II mit 2 Joypads DM 130; Spiele: Soleil 70 DM, Earthworm Jim 70 DM, Batman Returns 30 DM, Wresste Mania 30 DM. Tel. 08379/401

Verkaufe diverse MD und SNES-Spiele: z.B. D. K. C., E. W. J., NBA Jam T. E., auch ältere Titel, von DM 30-90, Anfragen an S. Einecke, Langenberg 7, 06536 Hayn

Verk. ca. 120 Mega Drive Spiele. Andreas Tel. 04521/71497

Kaufe fast alle Sega Mega Drive/Mega CD sowie 32X Spiele. Zahle je nach System und alter bis 70,- DM. Angebote bitte an: Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10565 Berlin

Verkaufe ca. 80 MD + 70 SNES-Module! Liste gratis! A. Christ, Pf 1105, 37552 Einbeck, Tel. 05561/6229

Verkaufe 6 Top-Spiele: EA Hockey, Splatterhouse 3, Rolling Thunder 2, Budokan, Batman und andere für zusammen nur 90,- DM. Tel. 0341/263345 Thomas

Suche MD, NES, Neo Geo, 3 DO Spiele. Suche Neo Geo, 3 DO Geräte, verk. auch Spiele für die Geräte. Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5 auch SNES

Verkaufe: 32X + 3 Spiele für 550 DM oder Tausche gegen 5 MD/MCD Spiele. Tausche auch MD/MCD Spiele. A. Frankenberg, Siedlungsstr. 45, 95652 Waldsassen

Verkaufe Mega Drive mit 7 Games und Mega CD mit 3 Games + CDX Adapter + 50/60 Hz Umba + 2 Pads +1 Board NP: 1300 DM, VB: 550. Tel. 08142/40115

Verk. Earth Worm Jim us NEU (originalverschweißt, unbenutzt), 75,-, MD 2 RGB-Kabel Stereo, 20,-. Tel. 0471/88209

Suche: Mega Drive 2 + Mega CD + 2 Joypads und Rebel Assault + VG Hefte 5/93, 6/93. Zahle gut. Tel. 06464/7429 Sven

Verkaufe Modul-Kombinationen: Thunder Force 4 + Terminator 70,-; J. Madden NFL + 688 Attack-Sab 75,-; Gunstar Heroes + Taz Mania + Abrames Battle Tank 80,-; Preis VB, Tel. 02546/312

Verk. Mega Drive 2, dt., 2 Pad, RGB-Kabel, 3 Spiele (Earth W. Jim, Frobotaker, Shining Force 2, alle us). Mit US-Adapter, DM 300,- 2 Mon. alt, Top Zust. Tel. 0471/88209

Tausche MD Spiele: Turtles Tournament-Fighters, Turtles The Hyperstoneheist gegen Earthworm Jim, Streets of Rage 3, Shinobi 3, Shao Fute! 05021/61823 ab 14 Uhr Arthur

Tausche MD Spiele: Batman Returns, Global-Gladiators, gegen Street Racer und Batman and Robin. Tel. 05023/1231 ab 18 Uhr Marcel

Verkaufe Mega Drive + 32X + Virtuacing-Deluxe + 2 Pads für nur 599 DM. Tel. 02931/22615 Sven ab 18.30 Uhr PS NP 850 DM.

Verkaufe: Mega Drive + 32X und 2 Joypads für DM 500,- VB oder Tausche gegen Jaguar mit 1 Spiel. Tel. 07232/7550

Verkaufe MCD II + Clnchkabel + 6 CD's u.a.: Thunderhawk, Battlecorps und Sonic CD. Preis VB. Tel. 03643/65391 Wolfgang

Verkaufe Sega Mega Drive mit 2 Joypads + 21 Spielen z.B. Fifa Soccer, Aladdin, Dragon's Revenger, Shining i. t. Darkness usw., Preis 1100,- DM, Michele Tel. 04543/1325

MCD II + 5 Games + CDX 350,-, GG + GGames + Akkupack + AC 200,-, MD + 8 Games (MK II, NBA Jam, Landstalker) + Pad + Zub. 300,-. Tel. 089/363256 (ab 18. Uhr) Anrufen!

Verkaufe MD I mit 7 Spielen, einem Joypad und 50/60 Hz, incl. Antennenkabel, ca. DM 280,-. Versand per NN, Tel. 040/894497, Daniel

Verk.: SRider Man, Kid Chameleon, Alex Kid, Blockout: für je DM 50: CH: Reinke, Tel. 0381/682639 Neu-Barteldorf Haus 7

Verkaufe/Tausche MD + CD, SNES, PC-E, Spiele. Suche Neuheiten, vorrangig Strategie u. Rollensp. Suche auch NES + GB-Spiele. Tel. 04774/1789 Simone

Verkaufe Mega Drive mit 15 Spielen für 850 DM. Spiele auch einzeln für 50-70 DM. z.B. Earthworm Jim, Dune 2, Rise of the Robots, Virtua Racing, Micro Machines etc. Tel. 08075/1399

Verkaufe Sega Mega CD und Mega Drive-Spiele z.B. Virtua Racing, Jurassic Park, Slipheed usw. Außerdem Amiga CD32-Gerät mit 3 Spielen. Spiele und Preis a. Anfrage. Tel. 07161/40951

Suche Alien Soldier, Boogerman, X-Men 2 usw. Verk. Haunting, Sonic, Gymoug, Mercs Joe Montana Football 2 für je 40,-! Tausch gegen SNES-Games mögl. 04627/1618 (19-22 Uhr)

Verkaufe MD 2 mit 10 Spielen, 2 Pads, RGB-Kabel, 2 MCD's, CDX-Modul. Tel. 07152/2554

Verkaufe neues 32X Incl. Doom + Mega Drive mit 5 Top-Spielen (Landstalker, SF II, usw.) + Programm- + Joypad nur Kompletz. Tel. 08362/7145 (Martin)

### NES

Gesucht NES-Games: Dragon's Lair \*\* Metroid \*\* Wizard & Warriors 4 \*\* Tel. 07431/55410, W. Schaeffer, F. Maag 103, 72458 Albstadt

NES-Spiele ab 20,- z.B. Pinbot; RC Pro AM; Defender of the Crown; Double Dragon III; Double Dribble; Offroad; Exlitlebike; Total Recall, Spielbox; ab 17 Uhr; 02501/58613

Verk. NES mit 2 Joypads, 1 Joystick, 23 Games, 2 Spieleständer, 1 Game-Genie, Alles 100% OK, Verk. o. Tausch auch SNES-Games. Tel.: CH/036/231174, Mo-Fr von 17-18, Stefan

### Super Nintendo

Tausche Lufia and the Fortress of Doom gegen Breath of Fire. Tel. 02064/53958

Suche Hagane, Crazy Chase, Warlock, Spider-Man, X-Men, Firemen, Megaman X2, Parodius 2, Knights of the Round u.v.m. auch MD-Spiele: 04627/1618 (19-22 Uhr)

Tausche meine US-Marvel + Image-Comics (Spider-Man, Punisher, Wolverine, X-Men, Ghost Rider usw.) gegen Spiele für SNES oder MD. Auch Verk. mögl. 04627/1618 (19-22 Uhr)

Tausche meine US-Marvel + Image-Comics (Spider-Man, Punisher, Wolverine, X-Men, Ghost Rider usw.) gegen Spiele für SNES oder MD. Auch Verk. mögl. 04627/1618 (19-22 Uhr)

Tausche mein altes NES mit 2 Pads und Spitzen-Joystick Competition Star gegen 1 Super-NES-Spiel oder Verk. es für DM 60,- VB. Tausche auch SNES und MD-Spiele! 04627/1618 19-22h

Verkaufe für SNES: Star Wars, Magical Quest, Sup. Battletank (us), Ghoul's n Ghosts Axelay, Sup. Protobacter (je 55 DM), Game Ad. (20 DM), alles zus. 300. 06722/5612

Tausche/verk. DKC (mit Video), NBA Jam, F-Zero, WWF 1. und weitere 5 Spiele. Suche NBA Jam T. E.. Benjamin Bräutigam Tel. 07243/67674

Tausche Donkey Kong C. u. Cannon Fodder gegen z.B. Breath o. Fire, Secret o. Mana oder Brainlord. Tel. 02732/81155, 57223 Kreuztal (Christoph) ab 20 Uhr

Verk. SNES mit 15 Spielen, Donkey Kong, Cliffhanger Exhaustheat usw. für 1200 DM. Tel. 069/5482954

Verkaufe S-NES mit 2 Pads, Super Scope, Super Castlevania IV, SM Allstars, Prince of Persia, Magical Quest, SM World, Starwinger für 500,- DM. Tel. 07940/2896

Verkaufe US: Star Wars 1+2: Chopflifer; Mario Allstars: Magical Quest; DT: Axalay; Zombies; Streetfighter II, Tel. 05208/8958 (evtl. Anrufbeantworter)

Verk. neues SNES zu 140 DM, Spiele: Super Street F. 2; D. Kong C.; S. of Mana zu 80 DM, Street F. 2; Mickey's M. Quest zu 30 DM, Knights o. Round zu 50 DM. Tel. 0231734750

Tausche SNES-Module! Biete neuste und ältere (habe ca. 50 Spiele). Suche möglichst neuere Sportsplele aber auch andere. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe ca. 80 MD + 70 SNES-Module! Liste gratis! A. Christ, Pf. 1105, 37552 Einbeck, Tel. 05561/6229

SNES + FZero + Nigel Mansel + Cybematör + Starwing + Star Trek + Mario World + US-Converter + S. Gameboy + Action Replay 2, Sonderpr. kompl. nur VB 650 (nicht einzeln) ab 18h. Tel. 05572/1435

Verkaufe diverse MD und SNES-Spiele: z.B. D. K. C., E. W. J., NBA Jam T. E., auch ältere Titel, von DM 30-90; Anfragen an: S. Eicke, Langenberg 7, 06536 Hayn

Verkaufe: SNES + 2 Pads + 4 Spiele z.B. Blackhawk, Top Gear, Super Streetfighter 2, Flashback für 250 DM, an Alex Gehrmann, Platanweg 17, 06712 Zeitz, Dringend!!

Verk. SNES + 10 Spiele wie z.B. NBA 95, NBA Jam, Donkey Kong Contry, Mario Paint, Star Wars 2 usw. für 500,- DM. Ruft an: 05067/1855 (Mo-Fr ab 19.00 Uhr)

Stopt! Verkäufe für SNES Fatal Fury 2, Samurai Showdown und Flashback. Alles Pa! für je 99 DM. Tel. 0221/5906727, fragt nach Simon

Tausche Spiel habe z.B. Dragon, Star W. 3, Rise ..., Street R., Vortex, Brutal, Pitfall usw. ältere z.B. Ninja W., NBA Jam usw. Suche Indiana J. usw. Tel. 04294/483

Tausch: DKC, Animaniacs gg. E.W.J., Indi J. Ad.; Suche noch: Young M. Sparkster, Radical R., S. of Mana, MMX; Biete: Pinball, Zool, M. Ninjia, Road R., S. Probot. (all dt.) etc. Tel. 04321/51302

Verkaufe für SNES viele Spiele z.B. Dragon Pac-in-Time, Samurai Showdown, jedes Spiel für 69,50. Ich habe neue wie alte Spiele. Ruft an unter 0831/27286

Verk. Return Of The Jedi us NEU, 70,- (Neuspiel: originalverschweißt + unbenutzt). Axelay us, Super Pinball jp., je 20,-. Top Zust. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Verk. ca. 100 SNES-Spiele. (DT/US/Jap.) (Tausch nur geg. neue Spiele.) Andreas Tel. 04521/71497

Suche: Mega Man X 1+2, Earthw. J., Hook, S. Punch Out, Bomberman 1+2, Animaniacs, Mickey Mania, Indiana Jones, NBA Live 95, Smash Tennis (08251/3217)

Verkaufe SNES m. 15 Spielen u. viel Zubehör für 1500 DM. Neupreis 2500 DM. Tel. 03583/510605, Mirko verlangen

Verk. SNES mit Prog. Joystick, Prog. Joypad, Norm. Joypad, Adapter und 12 Spiele (z.B. Super Street Fighter 2, Actraiser 2, Super Metroid für 750,-. Tel. 0941/81950

Verkaufe aus Zeilmangel „Super Pro Fighter X“ für 750,- DM. Halbes Jahr neu. Tel. 02744/348 Kay, Suche außerdem: Secret of Mana in Deutsch.

Verk. Super NES + 6 Spiele (Donkey Kong, Secret Mana, Wild Sports, soccer, F-Zero, Super Mario) für 350,- DM. (3 Joypads) Tel. 08031/37829 ab 18 Uhr

Suche neue SNES-Spiele wie WWF Raw, DKC, Int. Sup. Soccer, MK II, NBA Jam T. E. usw. bis max. 50,- DM, ältere Spiele bis max. 30 DM. Claudia. Tel. 030/3418661

Verkaufe\*tausche, kauf für SNES: „alte Video Games Ausgaben, Brainlord; Suche ständig Rollenspiele und Adventures. Tel. 07541/54660 (Dirk) ab 17.00 Uhr

Verk. SNES mit 2 Pads + 12 Spielen z.B. D.K.C., E.W.J.; S.-Metroid; Striker; SF II usw. Alles dt., original verp., mit Anleitung + 100% OK für 949,- DM (NP 1800 DM) Tel. 0711/618629 Björn

Verkaufel Mario Kart 40,-, Street Racer 60,-, Joystick 10,-, DKC 70,-, 5-Spiele-Adapter 30,-, SNES mit Spiel + Joypad + Zub. für 200,-, 09941/8568 (Christoph)

Verkaufel 5-Spieler-Adapter neu 90 DM für 30 DM, Einprogrammierbare Spielautomaten Joystick neu 100 DM für 40 DM, DKC 70 DM, ab 17 Uhr 09941/8568 (Christoph)

Kaufe/Tausche Spiele f. SNES, MD + CD, 3DO, Jag., PC-Engine; Suche Neuheiten, auch Sammlungen; Suche Saturn oder Sony PS günstig, Tel. 04774/1789 Rainer

Verk.: SNES + 4 Spiele: SSFII, DKC, EW-J; ARP II + 2 Joypads (Dauerfeuer + Zeitlupe), Tausche geg. Neo-Geo-CD, PSX, Sat, 3DO, zahle bis 300 DM drauf. Tel. 07643/6605

Verkaufe/tausche S-NES-Spiele!!! Suche Final Fantasy 3, Nachspann auf Videocassette (Zahle gut)!!! Tel. A-0732/658324 (Rupl)

Verkaufe: Wild Card „DX“, Pro Fighter X2 & Dual Fighter für SNES/MD/GB, alle Systeme mit 32 Bit! Infos: Tel. 06182/22593

Suche Neuheiten z.B. Story of Thor, NBA T. E., Lunar II u. Modulsammlungen für SNES, MD, MCD, 32X, GB etc. Bitte meldet euch unter Tel. 0641/71250

Verkaufe SNES-Games: Alien 3 40,-, Siammasters us 60,-, Sparkster 50,-, Street Racer 50,-, ab 17.00. Tel. 06222/72757

Suche: Utopia, Inter. Superstar Soccer, Alien 3, Comanche, Theme Pak, Warlock, Spierman us Venom, René Jürges, Melwitzer Str. 3b, 06386 Köthen

Verkaufe/tausche aus größerer Sammlung SNES, MD + MCD-Spiele. Aktuelle Titel vorhanden, z.B. Soel, Story of Thor, NBA T. E. u.v.a.m. Tel. 0641/791740

Verk. oder Tausche SN-Games habe z.B. Rabbit Rampage Chaos Engine Mystical Ninja Mega Man X u.a. Ruft ab 18 Uhr an 05142/564179, Stefan verlangen

T. NBA Jam, Fifa, Mickey M., Zelda, Bubsy, Asterix, S. Soccer, Cool Spot, Suche: Legend, NBA 95, Jedi, Pitfall, King of Dragon, Kid Clown, Stargate, Rad. Rex Lion, Demons Crest, F. Fight nur Pal. Ron 0391/714309

Verk. o. T.: Batman 50 DM, Battle T., 45 DM, F-Zero 30 DM, Pilot W. 45 DM, Superr. T. 30 DM, Axelay 40 DM; Suche: Rise Rob., Blackhawk, C. Fodder, Animaniacs/d., 05134/21268, Carsten!

Verk.: Starwing, Cybematör (je 30 DM), Super E. St. B. Bubsy, Shadowrun, NBA Jam, Samurai Showdown (je 60 DM), alle Spiele dt. gut erhalten. Tel. 08662/7157 Markus

Verk. Super Nintendo dt., 2 Pads, AV-Kabel, Mario World, 160,-. Top Zust., 100% OK. SNES RGB-Kabel dt. + HiFi, 20,-, 50/60 Hz US-Adapter, 20,-. Tel. 0471/88209

Verk. Final Fantasy 3 us, 65,-, Secret of Mana dt., 55,-, Cannon Fodder PAL, R-Type 3 PAL, je 50,-, Axelay PAL, 30,-, Starfox us NEU, 40,-. Top Zust. Tel. 0471/88209

Verkaufe für SNES: Super Protector 35 DM, Axelay 35 DM, Mario Allstars 35 DM, F-Zero 25 DM, Alle Spiele dt. mit orig. Verp./Anl. Tel. 07264/4826 Oliver

Suche Super Soccer, Lord of the Rings; Kaufe oder Tausch unter Tel. 0341/2511469, nach Thomas fragen.

Nur CHI Tau, Megadrive und SNES Sp. Suche Dragon Ball 2+3, Breathof Fire Syndicate usw., Ver. Game Gear + 8 Sp. + Master System + 8 Sp. Tel. 037/393286 (Beat) o. 037/393319 (Michael)

Verk. für SNES (Plok, S. Turrican, und Super M. All-Stars) jedes Spiel 50 DM, alle Spiele mit Anl. und Verp. Tel. 069/461491, ab 13 Uhr (Bastian)

Verkaufe SNES-Spiele, z.B. Young, Merlin, Pitfall, Brainlord, Equinox, Skyblazer, u. a. zu je DM 50,- (+ Porto), Ältere Spiele zu 30/40,-. Tel. 0621/488818, Andreas

Tausche: Batman Returns, Super Soccer, Roadrunner, gegen Super-Off-Road oder Nigel Mansel F1-Challenge von 17-80 Uhr anrufen. Tel. 09955/445

Tausche SNES-Spiele! Biete z.B. D. K. C., WWF Raw usw. (30 Stück) Suche z.B. SSF II, NBA T. E. usw. Kaufe auch günstige Spiele, Stoll, Otto-Suhr-Allee-122, 10585 Berlin

Verk. SNES mit 26 Spielen (z.B. Lufia, Breath of Fire, Star Wars 2+3, DKC) u. 2 Pads, 2 Handbücher u. AD-29 Adapter für 1500 DM. Tel. 0421/823613

Dt. Rollenspiel-Fans aufgepaßt! Verk. F. Fantasy 3 u. Breath of Fire + Adapter für Dt. Kons. (Alles Orig. Verp.) für zus. 190,- VHB (kein Tausch!) Tel. 02171/83226

Stopt! Tausche Super NES mit 7 Spielen (Star Fleet Academy) + 2 Pads (1 Prof.). Alles 100% OK, gegen 3DO mit 1 Spiel + Pad, in Österreich! A-07712/4295 (Hansi)

Verk. SNES mit 17 Spielen, z.B. Syndicate, Donkey Kong, Maddens 5, FF3 mit Adapter, 2 Pads, Preis: 850 DM (kpl.), Alex Lipp, Taunusstr. 30, 65388 Schlangenbad

Verk. SNES + 1802 Monitor + Infrarot Joypad (2 Stück) + Superscope (Infr. Gewehr) + Mouse + Adapter + Zubehör + 16 Topgames, alles für nur 500 DM. Tel. 02103/21835

Tausche: Super Metroid dt. gegen Donkey K. Country dt. Version. Stephan Ruehl, Reherweg 141, 31787 Hameln

Verschenke SN mit 9 Games, FX Adapter, Super Gameboy mit 2 Spielen, 5 Player Adapter, 3 Control Pads (1 mit Dauerf.) zum Spott Preis von 699 DM. Neu: 1279 Tel. 06221/412437

Verk./Tausche Hagane jap. 85,-, Indianer J. us 65,-, Pitfall 50,-, S. Metroid 65,-, J. Connors 50,-, S. Bombern. 45,-, J. Power 35,-; Suche Biometal, Wild Guns, Sonic Wings, 03037/37670

Verk. SNES mit 12 Spielen, z.B. SSFII, Samurai Showdown, Syndicate usw. für 800 DM VHB, meldet Euch bei: Benjamin Tel. 05128/5209

Verk. Dragon View us, R.N.R.R. Pal Hagica Quest Act Raiser VI, E.V.O Pop'n Twinbee; Suche: Lufia and the Fortress of D. Tel. 0208/609315 Elke

Verkaufe für SNES: Soulblazer, Empire St. Back, Shadow Run je 45 DM, Young Merlin, Jurassic Park, The Magical Quest je 35 DM, Zombies, Super-R-Type 20 DM. Tel. 04498/2822

Verk. Super Famicom + Super Pro Fighter + einige Originalspiel (Starfox, Mario, Zelda) usw. VB 900 DM. Tel. 0711/443592

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Joypads + 21 Spiele, z.B. Int. Superstar Soccer, FF. 3, D.K. Country, Stunt Racer FX usw. Preis 1300 DM, Michele, Tel. 04543/1325

Tausche E.W.J., Mario Allstars, Dragon, S. Metroid, FZero, SFII Turbo/gegen: Donkey K., Samurai S., Fat Fury II od. Special; Ninja Warriors, CFTE Spidermann (neu) 05154/7182, Paul

Ich verkaufe NBA 95 Live mit Packung und Anleitung für 75 DM Dt. und Power Drive mit P. und A. für 55 DM Dt.; Bin unter 0911619929 erreichbar

Verkaufe folgende Spiele: Donkey Kong Country (100,-) Street Fighter 2 Turbo (70,-) Turtles Tournament Fighter 5 (70,-) Mega Man XC (70,-) für Mega Drive: Sonic 1 (30,-) Sonic 2 (80,-) Tel. 069/5083664

Verk./Tausche 32X mit Virtua Racing für VB 370 DM oder geg. mind. 5 SNES-Spiele. Tel. 08452/9786

!!Achtung!! Suche Final Fantasy Legend II und Final Fantasy Adventure für Game Boy. Tel. 03946/3832 (Ingmar verlangen)

Verkaufe SNES-Spiele (sehr gut erhalten) z.B. Parodius 2, Super Street Fighter 2 und viele aktuelle Titel mehr. Ruft einfach an: 02772/61750. Es lohnt sich!

Verk./T. z.B. R-Type, Terminator II, WWF GP-1, Vortex, Wingcom II, Star Trek II, Turrican (us), Battle Tank (us), Roadrunner (us), Mariokart (us), Turn+Burn, Zool, ab 17.00, 02501/58613

Verk. o. Tausche SNES mit 7 Spielen z.B. NBA Jam für 400,- DM o. Tausche gegen Mega CD DT mit 1 Spiel. Tel. 03425/920334

Verkaufe SNES mit 9 Spielen (z.B. WWF), 1 SN Pro Pad, 1 SN Programpad und Zubehör. Keine 4 Monate alt. Nur komplett. Tel. 04751/5687

Verk. SNES + 10 Spiele: DKC, Megamanx, Starw. SF2 Turbo, SMW Parodius us, Mariop. Aladdin, Street Racer, Bombern. mit 2 Pad + ARP 2 VB 750,- DM, tells orig. verp. 0214/94821

Verk. SNES zus. mit Star Wars 2+3, Mariokart + World + All Stars, Lemming 1 für 450 DM (VB) Tel. 030/6311411 ab 18 Uhr

Verk. dt. SNES + 2 Pads mit Donkey Kong C. für 180,- DM; Geschenk: VG 8/92-7/94; Tel. 09073/3339, ab 14 Uhr, Marcus; nach Absprache bitte abholen (PLZ: 89423)

Tausche MD + SN Spiele: S. Metroid, Secret o. M., Zelda, Urban Stricke, Bugs B. Mega Man, u.a. Suche z.B. Schlümpfe, Blackh., Demon Chrest. 0221/618646

Verk. 8 SNES Spiele ab 35 DM z.B. Super SF2, M. Mania, Batman, SF Turbo, Turtles, Gameboy mit 20 Spielen ab 20 DM, Master System 2 mit 8 Spielen ab 30 DM. Tel. 08584/561

Verk. Donkey Kong Country für 80 DM und WWF Royal Rumble für 50 DM. Alle Spiele 100% OK mit Anleitung und Verpackung. Tel/Fax 09771/97942 ab 15.00, Andreas

Verkaufe/Tausche Alien VS Predator; Suche Earthworm Jim, Schlümpfe, Zelda; Wolfgang Thimian, Kroppach, 02688/8662

Verkaufe 15 SNES-Spiele ab 30,- bis 100,-, z.B. Pagemaster, Star W. 3, SHAQ FU, Soccer Kid, E.W.J, NBA T.E. Kaufe auch z.B. Cannon F., Jungle Strike. Tel. 02156/7042 ab 19 Uhr



Kaufe und verkaufe Spiele und Hardware für T-Duo/Engine. Suche Warlord + Devil Crash. 0212/208689 ab 19.00 Uhr Wolfgang

Verk/Tau: D. Kong, Bubsy, Asterix, M. Quest, James Bond jr., GooF Tr., Tiny T. Animaniacs, Parodius, Super Mario World; Suche: Jim Powers...; Tel. 08441/71690

Tausche, Kaufe Spiele für Sony Playstation und Sega Saturn. Tel. 02173/30120

Tausche u. verkaufe Spiele: NBA Jam T. E., SSF 2, WNF Raw, DKC, Sam Shod., S. Punch, Street R., Bomberman 2, EA's 95er Spiele, habe auch Game Gear, Nico 02303/82037

Privater Ankauf, Verkauf & Tausch von Videospielen und Konsolen aller Art (wie z.B. Neo Geo (Modul + CD), Turbo-Duo, Mak, Jaguar usw.). Suche auch neue Konsolen (Saturn, Playstation, 3DO) 030/4456312, 18 Uhr, Patrick verlangen

Tausche SNES, Jaguar, Neo Geo Spiele! Tausche, verk. auch die Systeme für je 1000,- DM, oder gegen 3DO, PSX, NEC, PC FX usw. und Zeitschriften (nur kompl.) gegen Spiele oder bar. Tel. 07354/2873 ab 16 Uhr

Sony PS X Fans aufgepasst! Tausche, verkaufe, kaufe Games für die Playstation Call: 0221/7392947, PS: Suche günstig Ridge Racer

Verk. Neo Geo CD. Frontlader nagelneu, ill-mittelt inkl. 3 Titel: Samurai S. 2 usw. 1299,- DM. Und 2 Neo Geo Kons. RGB+Pal für 390,- DM. Je Kons. und 25 Neo Geo Module Pr. VB alles 1a Zust. 08431/41991 o. 2564

Neo Geo tausche gegen Mega CD mit III Spielen, wenns geht das Spiel WWF, dabei habe Fatal Furuy II, Ninja C., M.C Pal Vers. Tel. 06061/3151

Kaufe/Tausche Spiele f. SNES, MD + CD, 3DO, Jag. PC-Engine. Suche Neuheiten, auch Sammlungen, Suche Saturn oder Sony PS günstig, Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. Spiele für Super NES/Mega Drive/3 DO/Sony PSX/Saturn. Andreas Tel. 04521/71497

Sony Playstation zu verkaufen, NEU, Incl. Ridge Racer und Toh Shin Den, evtl. mit RGB Umbau, 0911/318341

Tausche MD, MCD, 32x, 10 CD Spiele, 3 32x Module, 1 MD Modul, 1 CD Plus Adapter, 11 Gamers und 1 MCD Handbuch gegen 300 Pal mit 1 Spiel. Tel. 035204/8540, Daniel

Handheld PC Engine GT, NES, Neo, 249,-; R-Type Vict. Run, J. Chan US VB, Atari 7800 u. 6, Do. Kong, Pole Pos., C. Dog, Chopl., Asteroids... VB. Holger 22-23 Uhr 0241/520710

## Sonstiges

Löse PC-Engine Sammlung auf, ca. 150 Spiele, Hardware! Suche immer noch günstig Saturn oder PSX mit Spielen. Verkauf versch. SNES/MD Spiele. Tel. 07724/7747

Tausche Jaguar 5 Spiele (Doom, A.v.P. usw.) gegen 3DO (nur Pal) oder verkaufe für DM 600,-. Tel. 036642/22596 ab 14.00

Verk. Neo Geo CD-ROM mit 2 Joypads + RGB + Last Resort + Samurei Showdown 2, FP 800 DM. Ver. SNES + Street Fighter + EA Soccer FP 180 DM. Tel. 06132/58663 (Mainz)

Verk., Tausche SNES-Spiele z.B. Pittail ... Verk. MD (Dt.) + 10 Spiele (VB 520,-). Verk. Neo-Geo-Samurai 5.2 für VB 630,-. Suche Playst., Saturn 0367782884 Basti

Suche Sega-Magazin Heft Ausgaben 1-8 (nur komplett mit Tips&Tricks und gutem, neuerwertem Zustand) Zahle 50,- DM. Telefon: 06142/65237 Bernd o. Anrufbeantwort.

MAK Platinen: Carrier Alrwing, Flying Sark, Twin Cobra, Knights of the Round und viele Andere. 09560/8440 oder 320 Thomas

Kaufe, Tausche Spiele und Konsolen für verschiedene Systeme. Tel. 089/1403732

Verkaufe Super Tennis, Batman Returns, Street Fighter 2, Tiny Toons, Magical Quest, Pitowings. Verkaufte nur zusammen für DM 320. Ruft an!!!! Tel. 07142/65829

Video Games Sammler aufgepaßt!!! Verk. vollständige Sammlung von Heft 1 bis 6/95 (43 Hefte) für 200,- (à 4,50 DM). Tel. Charly 09367/2629

Verk. Jaguar Games, Cybermorph, Kasumi Ninja, Alien vs Predator für zusammen nur 220 DM. Tausche auch gegen SNES Konsole incl. DKC. Tel. 0209/77301

Playstation (RGB) zu verkaufen incl. Ridge Racer und Toh Shin Den und Memory Card 1500 VHB. 04431/2904 (Christian)

Verk. Jaguar US RGB Chinch, 1 Pad, Cybermorph, Dino Dudes, Kasumi Ninja; Für SNES Games ab 40,- DM auch Tausch; Hubertus, Freiburg 0761/253831!

Verk. Tausche: Neo-Geo-Spiele, Mega Drive 2, + 13 Games + 60 Hz-Ad. + 4 Wegad. für 980,- DM. Kaufe, Tausche: Neo-Geo-CD + Spiele, Jaguar + 5 Games (A. v. P., Iron Soldier...). Tel. 09403/2532

Hil Verkaufe SNES Games: WWF 20 DM, Fatal Fury 20 DM, Art of Fighting 25 DM usw. Suche Sony Playstation, Saturn oder Neo-Geo-CD für unter 800 DM. Tel. 04263/4985

Suche Shadowrun MD OGRE Battle SN, Pirates Gold MCD. Tel. 04621/29396 ab 19 Uhr

Verkaufe für Mega CD: Road Avenger 30, Soular 55, Stellar Fighter (US) 45, habe auch für SNES Final Fantasy 3 85. Tel. 0202/308628, frage nach Michael

Verk. Neo Geo (Pal) + Fatal Fury Special, 1 Joypad + Memory Card für 480,- Dm. Verhandlungsbasis. Kein Tausch. Kein Einzelverk. Tel. 03984/6493

Verk. Sony Playst., Sega Saturn u. Panasonic 3DO mit div. Spielen (Ridge Racer, Toh Shin Den; VFighter, Daytona, Klockwork, VGoal; FIFA Soccer, Retrun Fire, Shock Wave etc.) und RGB-Anschl., teilw. neu, 0911/318341

4 Neo-Geo-Module (Art of F., Blues J., NAM 75, Fatal Fury) zusammen nur 300 DM. SNES + 5 Games + Maus nur 350 DM. 0991/90768 ab 18 Uhr, Gerald verlangen

Tausche Spiele für MD, CD, SNES, 32X, Saturn, Sony, 3DO, Neo Geo CD, verkaufe Mega Drive, Neo-Geo-Module 2 Stück oder Tausch geg. SNES-Module Tribiver 4 Tel. 0621/28987

Animel V. T. K. verschied. Manga Filme + Kom. Verk. Intellivision + 9 Module, U. Black Point FS2000 + 10 Sp. eine der ersten Überbau. beide mit Ver. + Ani. VHB 14h, 06322/981155

Yoi Verk. diverse US-Marvel + Image-Comix wie z.B. X-Men, Wolverine, Punisher, Cyberforce, Spider-Men (auch dt.), Fant. Four, Ghost Rider usw. für DM 1,50 je \$! Tel. 04627/1618 (19-22 Uhr) Sntk

Verk. Neo-Geo-CD! X4 Top-Spiele (u.a. Samurai SH. II, King of Fighters 94) + 1 Joypad + 1 Pad, Spiele auch einz., alles nur 2 Monate alt und 100% OK!!! Tel. 0731/389420

Verk. f. 3DO: Need for Speed, 70,-, Wing Commander, Sewer Shark, je 55,- (Neuspiele = originalverschweiß + unbenutzt), Total Eclipse, 25,-. Tel. 0471/88209, ab 17h.

Verk. f. Neo Geo: Art of Fighting NEU, 3 Count Bout NEU, je 75,-, Spinmaster NEU, 100,-, Top Hunter NEU, 130,-, Alle Spiele Neuspiele u. garantiert unbenutzt mit Originalaufkleber. Top Zust., 100% OK. Tel. 0471/88209, ab 17h

Verkaufe/tausche 3DO-Spiele: Shockwave, Return Fire, 0911/318341

Verk. PC Engine, Turbo Duo + 3 Joypads + 5 P. Adapter + 22 Spiele z.B. Syphria, Dungeon Explorer II, Dragon Spirit usw. DM 1199,-. Tel. 07161/37511 Di, Do, Sa u. So (16-21 Uhr) Verk. Neo-Geo-CD's

Verkaufe Neo Geo + Art of Fighting + 2 Joypads für 550 sFr. Verk. nur in der Schweiz. Tel. 065/351762

Verk. Neo Geo + Joypad inkl. Fatal Fury u. Art of Fighting ohne Netzteil für 750 DM auf VB. Tel. 02241/805594, nach Andreas fragen.

Tausche SNES-Module (habe 14 Spiele z.B. Earthw. Jim, DKC, S. Punch Out, SSF II) gegen Neo-Geo-Konsole, bei Neo-Geo-CD zu zahl. möglich! 0821/528121 Sascha verlangen

Suche Sega Saturn u. Sony Playstation, Preis nach VB, schreibt an: Christian Fleischmann, 97422 Schweinfurt. Schreibt bitte mit Telefonnummer!

Verk. Multi Mega + 32X + 10 Spiele + div. Zub. od. Mega Drive + CD-ROM + Zub., auch Tausch gg. 3DO mögl. Ruft an bei Michael (05622/6126 od. 05244/1433)

Ver. Turbo Duo (RGB), Schalter US Jap, mit 4 Player Adapter, 2 Joypads, und 15 Spielen (CD's u. HU-Cards) für 1000 DM. Telefon 0781/32824

Verk. Super Famicom + Spiel Parodius, 2 Joypads neuw. 99,- + Porto. Tel. 06021/412289. Boris ab 18-19 Uhr.

Tausche MD2, 32X (mit Doom, VRD) und SNES (mit NBA Jam, MK1, 2, SF2T, Mario World, Mario Kart) gegen Neo-Geo-CD!!!! Tel. 06181/78874 (nach Martin fragen)

Verkaufe Neo Geo mit 7 Spielen, 2 Joypads M.C. f. 1500,- DM/Jaguar mit 2. Spielen z.B. Doom, AvP, Art of F. II, u.v.m. für 750,-. Tel. 06721/46423

Verkaufe: 3DO und den Spielen Road Ra., Super Wing Commander, Pebble Beach Golf, Total Eclipse Shadow usw. oder Tausche auch gegen Neo-Geo-CD 06752/2339

Verk.: Neo-Geo-CDs: Burning Fight; Side-Kicks 2 je 50,- DM. Tel. 05361/73016 Sven

Löse PC-Engine Sammlung auf. An die 300 Titel abzugeben. (CD's u. Cards). Tel. 02872/8411.

Kaufe Sony Playstation, Neo-Geo-C, Sega Saturn und Spiele, auch Verkauf von Konsolen. Tel. 04541/83644

Tausche, verk. Neo-Geo-CD-Spiele! Tausche, verk. Jaguar + Sega Hard/Softw.; Verk. 3 Countb. (Mod.) VHB! Suche PSX sowie Saturn-Hardware! 089/4701827

Verkaufe und tausche Spiele für Mega-Drive, Mega-CD, Game Gear, 3DO, Jaguar, Gameboy, S-NES, und PC-Engine und Master-System. Suche Playstation od. Neo-Geo-CD. (Thomas 0511/414899)

Verkaufe Sony Playstation inkl. Toh Shin Den, Ridge Racer, Memory Card, 2 Joypads, S-VHS Kabel. Alles neuwertig! Tel. 09721/185131

Animel Manga-Kontakte gesucht! Tausche, ver- bzw. kaufe div. Tapes u. Comics. Habe z.B. uncut: LaBlue Girl, Cream Lemon. Suche Adv. Duo, LaBlue Girl!!! 5+6; ap 09721/88613

Verkaufe Neo Geo + Joypad u. Samurai S + Fatal Fury Special (Module), Alles 100% OK. Für VB 500 DM. Ruft an unter 089/3228973

3DO-Toplader FZ10, 2 Pads, S-NES, Joytick Adapter, Verk. z. Preis von DM 599,-, sowie div. Spiele f. 3DO. Tel. 08845/9547 Markus Rief, Kehrrestr. 5, 82433 Bad-Kohlgrub.

Tausche für 3DO S. Control II, Sherlock Holmes, Draxon's Revenge, Total Eclipse; Suche Way o. t. Warrior, Shock Wave, Alone I. t. Dark usw. Tel. 02452/24102

Verkaufe/Tausche MD/CD, SNES, PC-E-Spiele. Suche Neuheiten, vorrangig Strategie- u. Rollensp., Suche auch NES + GB-Spiele. Tel. 04774/1789 Simone

Super Famicom, 2 Pads RGB-Booster + Spiele: Baseball 2020, Macross, Street Fighter 2 Turbo, Pop, Twinbee, F.F. Spez., Ultraman Soccer, Rockman X2, Str. Fighter 2. Tel. 0251/212846

Verkaufe: Neo Geo Pal + 1 Joypad + Art of Fighting + Sanguku 2 + Fatal Fury Spezial + World Heroes 1+2, alles 100% Tel. 02151/571633 ab 18.00 Damiano

Stopl! Verkaufe Goldstar 3DO + Pal Converter + RGB-Kabel + 12 aktuelle Spiele z.B. Hammerpreis von nur DM 1500. Alles 100% OK! Tel. 04934/201

Verkaufe Neo-Geo-CD-Spiele: Art of Fighting 2 70 DM, World Heroes 2 Jet 80 DM, Super Sidekicks 2 70 DM, King of Fighters. Tel. 02921/15817

Kaufe Saturn, Sony PS, Turbo Duo, MD-CD, 3DO. Verk. Neo Geo, 32X, PC-Engine, Turbo Express, 3DO, MD SNES + viele Top-Games. Viewpro, S Streetf. 2, Road Rash. Tel. 0821/555168

Neo Geo + MC + 2 Joypads + 6 Games z.B. Supers. 2 u. Art o. F. 2 u. T. Hunter für 900,- DM od. Tausch gegen 3DO od. Jaguar od. Playst.; Tel. 07362/3371 ab 17 Uhr

Verkaufe + Kaufe Spiele + Hardware für Engine/Duo. Tel. 02374/10661 ab 17:00 Uhr.

PSX-Games Motor Toon, Kileak, Toshinden Space Griffin, Dark Stalkers alle Neu für 90-110 DM. Tausche auch. SNES + Metroid + 2 Pads 180 DM. 08621/62795 fragt nach Ilya

Verk. SNES + 11 Spiele (u.a. Samuari + Showdown + Universaladapter für 700 VB + 2 Pads oder tausche geg. Neo Geo + Fatal Fury Spezial. Tel. 089/3116710. Matthias!

Verkaufe PC-Engine mit ca. 20 Cards + einige Raritäten z.B. Tiger Heli, Bombberman, R-Type I-II usw. Suche Super CD-ROM-Card u. Arcade-Card. Tel. 08131/54808

PSX: Cybersled 130,-; 3DO: Road Rash 80,-, Jag: Iron Soldier 80,-, D\*\*m 80,-, Checkered Flag 30,-, Club Drive 30,- u.a. 09131/52816 Tim verlangen

Verk. 3DO/RGB mit über 17 CD's u.a. Th. Park, Rebel Ass., Road R. Sh.wave, Return F., Fifa Soccer, Slayer u.a. Alles Top OK, 3DO ca. 6 Monate alt, für 1680 DM! 04504/5062

Verkaufe Jaguar mit zwei Spielen und einem Controlpad. Tel. 0271/790034

Verkaufe und Kaufe Spiele und Konsolen für T-Duo/PC-Engine. Tel. 0212/208689 ab 18 Uhr, Wolfgang

Kaufe, tausche Neo-Geo-CD's; Verk. ASO II 50,- DM, Fatal Fury Spezial 70,- DM; Suche W.H. 2 Jet, NAm 75, F.F. 3, usw. Ruft an unter 08022/85142, Rai!

3DO - Suche laufend gebrauchte Spiele. Anrufe ab 20.00 Uhr: 07141/863089

Suche gepr. MAK mit Mortal Combat 1 bzw. Street Fighter 2 Champion-Edition, Alexander Pfeiffer. Tel. 06082/2354

Kaufe, tausche Spiele für 3DO und 32X. Kaufe Sony Playstation. Tel. 00435/414/660. Helmut

Löse PC-Engine Sammlung auf, ca. 150 Spiele + Hardware! Suche immer noch günstig Saturn oder PSX mit Spielen. Verkauf versch. SNES/MD-Spiele. Tel. 07724/7747

Verkaufe US-Jaguar mit 6 gelien Spielen (Iron-Soldier, etc.) + Pad für nur 580,- DM!! Saubillig! Melden bei: Oliver Spring, Tel. CH 01/8371065 Just Call!

Tausche Atari Jaguar neu mit garantie und 3 Spielen gegen Philips CD-i oder 3DO mit einem Spiel. Tel. 04262/2410

Verk. SNES mit 15 Spielen u. Gamemage für 850 DM o. tausche gegen 3DO mit 15 Spiele o. Jag. mit A.v.P., tausche SNES mit 6 Spielen geg. MCD 2; Suche Fire E. 038326/81657 Thomas

Verkaufe Neo-Geo-RGB + Samural Showdown + Last Resort für 850,- DM! Super-NES 50/60 Hz + 14 Spiele (z.B. Stunt Race, Metroid, R.n.R. Racing) für 850,- DM! 08638/67881

Kaufe und tausche Spiele für SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD, 32X; Suche auch Geräte, Tel. 05561/3094, Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

Playstation: Suche Spiele, auch Tausch möglich! Tel. 04268/553 (Andreas)

Verkaufe: Jaguar Pal mit Controller, Tempest 2000, Alien vs Predator, Cybermorph für 450 DM. Tel. 02772/54826; Steven Fischer, Poststr. 7, 35745 Herborn-Merkenb.

Suche billig Neo-Geo-CD, Frontloader, mit o. ohne Spiele. Verk. Mega-Drive 50-60 Hz 70,- DM. Verk. Rayman für Jaguar 90,-. Tel. 05731/51112

Verkaufe Sony PSX mit Toshinden + Parodius für 1100,- Ruft an 08761/61349

Verk./Tausche: Neo-Geo-Spiele, Burning F. 3 Count, Mega Drive 2 + 1 Pad + 3 x6 Knopfpads + 13 Games (z.B. Dune2) + 4-Wegad. + 60 Hz ad. Suche Jaguar mit 5 Spielen. Tel. 09403/2532

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kasette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Die Bogards haben für ihren fünften Neo-Geo-Auftritt so hart trainiert wie nie zuvor: Lest alles über den neuen Prügelüberhammer

Wie hieß es doch auf dem Cover von Fatal Fury Special so schön: 'The final word in Fatal Fury is here'. Aber bekanntlich soll man nie "Nie" sagen, und SNKs Helden der ersten Stunde sind nach wie vor fit genug, es mit allen aufzunehmen. Neben dem Trio Infernale Andy und Terry Bogard sowie Kumpel Joe Higashi haben aber schließlich nur noch Andys Freundin Mai Shiranui und der alternde Bösewicht Geese Howard (inzwischen 42!) die Aufnahmeprüfung für 'The Road to the final victory' (so der Untertitel von FF3, schon wieder final ...) geschafft. Diesmal ist die Knüppelerei mit einer kleinen Rahmenstory verbunden, die sich um mystische Papyrusrollen, die das ewige Leben versprechen, dreht. Diese Schätze locken natürlich allerhand Abenteurer an und so müssen sich die fünf alten Haudegen ebenso vielen



neuen Newcomern stellen: Rastaman Bob Wilson aus Brasilien, der von Richard Meyer (Pao-Pao-Café-Besitzer und Haudegen aus Teil eins) trainiert wird, beherrscht den ausgefallenen Capoeira-Stil, bei dem Breakdance-Attacks auf dem Kopf die Highlights sind. Sokaku Mochizuki aus Japan ist ein entfernter Verwandter von Nicotine aus Samurai Shodown 2 und verfügt über eine Riesenspalette von magischen Schmäckerln aus der Ecke Death's Dark Arts. Für die

# FATAL FURY 3

## ROAD TO THE FINAL VICTORY



Bob Wilson hat die passende Technik für den letzten Endgegner

Verenigten Staaten ist dagegen Blue Mary, eine 18jährige Blondine als Undercoveragentin am Werk, die mit Abstand über die meisten Special Moves verfügt. Aus derselben Ecke stammt Franco Bash, ein ellenlanger Kickboxer, der sich vor jedem Fight noch schnell eine Pulle Schnaps hinter die Kiemen schüttet (nützt aber nichts, der Kerl verliert fast immer!). Police-Officer Hon Fu aus Hongkong paßt dann schließlich mit seinem Nunchaku auf, daß

Blue Mary, eine 18jährige Blondine als Undercoveragentin am Werk, die mit Abstand über die meisten Special Moves verfügt. Aus derselben Ecke stammt Franco Bash, ein ellenlanger Kickboxer, der sich vor jedem Fight noch schnell eine Pulle Schnaps hinter die Kiemen schüttet (nützt aber nichts, der Kerl verliert fast immer!). Police-Officer Hon Fu aus Hongkong paßt dann schließlich mit seinem Nunchaku auf, daß



nichts aus den Bahnen gerät. Soweit so gut, und jetzt kommt der Hammer: FF3 spielt sich auf drei (!) Ebenen ab: Neben den altbekannten Fatal-Fury-Commands gelangt Ihr nun per Druck auf A+B in den Vordergrund sowie mit B+C in den Hintergrund und habt somit die Möglichkeit, nicht nur den gastigen Special-Moves Eures Gegners auszuweichen, sondern Euch auch gekonnt von hinten anschleichen, zumal die meisten Specials auch diagonal funktionieren (der Computer beherrscht das bestens!). Bonusstages gibt's zwar keine, dafür wurden die 266 MBit in unglaublich



Samurais in Wild West? Mal was ganz anderes!



Bruder-Zwist gibt's nach wie vor: Terry ist besser geworden!



Mai zeigt hier unter Wasser ihren legendären flaming Ninja Bee-Super Special Move



Blue Mary, hier mit ihrem Rosen-Special, fightet in einer wirklich sehenswerten Kathedrale



*Im Yachthafen packt Terry sein Nitroglycerin aus*



*Andy hat nach wie vor mit die besten Moves*

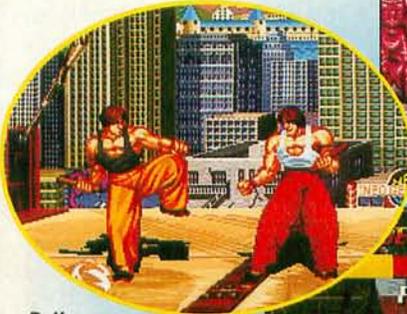
toll gezeichneten und animierten Backgrounds und Musiken investiert. Jede einzelne Stage hatte ihren eigenen Grafik- und Sounddesigner und ist demnach ein fantastisches Kunstwerk. Hier liegt wohl auch der Grund, warum die Third-Party-Beat'em Ups technisch nicht annähernd an die SNK-Eigenproduktionen herankommen. Ob in einem gigantischen Hangar gegen Franco Bash, im Unterwasseraquarium gegen sexy Mai oder im Disco-Pao-Pao-Café 2 gegen Bob Wilson, Fatal Fury 3 verspricht Prügel Spaß pur, der allerdings mehr für Experten auf diesem Sektor,

denn für Anfänger geeignet ist: Die 3-Ebenen-Technik zu beherrschen, verlangt schon einiges an Geschick. Tet und ich haben sage und schreibe 170 Credits gebraucht, um schließlich die sich hart wehrende Konkurrenz plus zwei Endgegner (ein blondierter Bodybuilder, der mit einer Hand in der Hose kämpft sowie der jüngste Sproß einer Magierfamilie) in den Staub zu schicken. Dafür werdet

Ihr aber mit Animationen der absoluten Spitzenklasse verwöhnt. Bei Bob Wilson seht Ihr jedes einzelne Rasthaar im Wind flattern und seine Hose wirft genau die dem jeweiligen Move angepaßten Falten. Da aber während den einzelnen Stages so viele Anspielungen auf frühere Episoden gemacht werden (Billy Kane trainiert Geese, Cheng fliegt Euch per Hubschrauber zum Endgegnerduell am Bahnhof etc.), vermute ich doch einige versteckte Gegner. Die haben dann bestimmt auch so



*Geese Howards Japano-Hazienda wurde noch detaillierter gezeichnet: Klasse!*



*Police-Officer Hon-Fu aus Hongkong mit Nunchaku ist ein knallharter Gegner*

*Im Hangar von Franco Bash klingt sogar das Aufprallgeräusch auf Draht absolut authentisch*



coole Sprüche wie der Rest der Gang drauf, die mehr Witz beinhalten als das übliche 'Attack me if you dare, I will crush you' (Na, von wem stammt das?). Etwa Blue Mary: "Was für hübsche blaue Augen du hast! Ich hoffe, die heilen bis morgen". Die Granaten unter den Angriffen (Super-Special-Moves) dürfen natürlich genausowenig fehlen wie witzige Grafikdetails in den Stages: In der staubigen Westernstadt findet Ihr etwa ein Schild mit der Aufschrift 'Fool-Bar 200 meters' (Saloon für Idioten).

Auch ist erfreulich, daß das Ganze unblutig abläuft. Diese ganzen Fatalities eines altbekannten Konkurrenten haben sowieso mit dem eigentlichen Spiel nicht viel zu tun und beinhalten nur unnötig viel Brutalität. SNK stellt also wieder mal seine ganze Klasse unter Beweis, und der Kauf der CD mit dem Normalpreis ist für Beat'em Up-Fans ein absolutes Muß. Ladezeiten? Fans müssen leiden! rk



Titel:	Fatal Fury 3
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	SNK
Testversion:	Tuning
Speicher:	266 MBit
Preis:	139 Mark (CD)
Spieldaß:	89 %

Was erwartet Ihr in den Neo-Geo-News? Erstklassige Fighter natürlich! SNK hat einen Samurai-Nachfolger in der Pipeline.



### Savage Reign

Die Story: Dem 210 cm langen Hayate mangelt es nicht gerade an Selbstbewusstsein und so stellt er via TV die These auf, er sei der Beste: Das nehmen die anderen Recken des Landes natürlich nicht so einfach hin und über 100 Gegner melden sich, wovon nach einer Vorauswahl die besten neun übrigbleiben. Und schon ist das Turnier im Gange. Savage Reign wird Art of Fighting-Zoom sowie die zwei Ebenen der ersten Fatal Fury-Teile enthalten. Zusätzlich könnt Ihr Dreiecksaktionen anbringen, also etwa sofort nach einem Angriff auf die andere Ebene wechseln. Was ein wahrer Kämpfer ist, der hat sein entsprechendes Waffenarsenal dabei: Ihr dürft dabei je nach Charakter (Ballerina, Opas, fette Cops, Roboter, ja sogar ein Clown wird dabei sein) aus so unorthodoxen Waffen wie Bumerang, Diskus oder Tomahawk wählen. Der Clown Joker etwa kann als Special-Move eine



Schaut Euch nur die Wampe von Gordon an. Earthquake ist 'ne Bohnenstange dagegen.



Wer nach so einem Senseschlag von King Lion noch aufsteht, hat echtes Standvermögen

Für einen Opa ist Chung mit seinem Machine-Gun-Punch noch ganz schön fix

Meute Schachtelteufel auf den Gegner loslassen (Shocking Toy Twister: unten, unten-rechts, rechts, rechts oben und C) und Hayate schleudert ein Arsenal von Bumerangs in alle Richtungen (rechts, links, rechts und ABC). Es wird auch Moves geben, die à la Mortal Kombat nur in bestimmten Stages ausführbar sind, womit wir bei der Grafik sind. Die



Hayate kramt was Feuriges zur Verteidigung hervor



Backgrounds sehen noch nicht ganz so toll aus wie etwa bei Fatal Fury 3, dafür verwöhnen die bombastisch gezeichneten Fighter Euer Auge. Der fette Cop Gordon ist fast noch größer als das legendäre Monster Earthquake! Bei solch fulminant gepinselten Figuren wie hier oder bei FF3 gehört das klassische 2D-Pixel-Prügelspiel noch lange nicht zum alten Eisen und kann von der Spielbarkeit locker mit Hits wie Tekken oder Thoshinden mithalten über besagte Spielbarkeit können wir zwar noch nichts aussagen, aber eine SNK-Eigenproduktion auf dem Beat' em Up-Sektor war schon immer ein Garant für einen Tophit. rk



Hier seht Ihr das Zwei-Ebenen-Spiel: Clown Joker mit Assen



Joker attacks hard mit seinem Rollerdash: Kurz links unten, dann rechts mit A oder B



Sind die beiden nicht süß? Nein, wir sind nicht bei Clayfighter!



Den Spin-Kick hat sich Carol von Kisarah aus Aggressors of Dark Kombat abgekuckt



As Hayate hat nicht nur Bumerang-Tricks drauf



Nachdem Capcom mit der Robo-Prügelei *Armored Warriors* (zumindest in Japan) einen großen Erfolg verbuchen konnte, bahnt sich bereits dessen Nachfolger seinen Weg in die heimischen Spielhallen.

## AUTOMATEN-NEWS

### Cyberbots

An reinrassige Roboter-Beat'em-Ups haben sich bis dato nur wenige Coin-Op-Hersteller herangewagt. Jüngstes Beispiel: Selbst die Spielhallenversion von *Rise of the Robots* floppte grandios wie schon zuvor alle Heimversionen. Neben brillanter Grafik gehört eben auch das gewisse "Know-how" dazu, um ein vernünftiges Prügelspiel auf die Beine zu stellen. Capcom hat in diesem Bereich schon jahrelang Erfahrung gesammelt und setzt das hauseigene Erfolgsrezept konsequent fort.

Bei *Cyberbots: Fullmetal Madness* stehen Euch 12 extravagante Anime-Charaktere – allesamt bekleidet mit schwer bewaffneten Roboteranzügen – zur direkten Auswahl. Jede spezifische Cybermech-Rüstung wartet mit unzähligen Features und High-Tech-Waffensystemen auf. Von gewaltigen Laserkanonen bis zur zielsuchenden Homing-Missile ist alles dabei, was das Einzelkämpferherz begehrt. Neben unzähligen Faust & Hydraulik-Kick-Varianten gibt es des weiteren eine "Boost"-Option, mit der sich Euer Blech-Warrior in die Lüfte begibt und von dort aus eine Attacke einleitet. Die Background-Grafiken sind extrem abwechslungsreich und durchweg im knallbunten Comic-Stil gehalten. Alle Roboter-Sprites sind tadellos animiert und nehmen auf dem Bildschirm eine stattliche Größe ein. Spielerisch zieht *Cyberbots* mit Capcom's-2D-Knüpplern wie *X-Man* oder *Darkstalkers* gleich, wobei der individuelle Geschmack – der eine oder andere steht eben mehr auf Pixel-Figuren anstatt Cyber-Maschinen – sicherlich auch eine Rolle spielt. Die zwei zuletzt genannten Cap-

com-Beat'em-Ups befinden sich gerade in der Entwicklung für Sonys Playstation und Segas Saturn. Bis jetzt nicht offiziell angekündigt, aber mit ziemlicher Sicherheit wird *Cyberbots* eben-



Mit zahlreichen Super-Kanonen ausgestattet, geben die Mechs ihr Bestes von sich



Alle Anime-Helden auf einen Blick ohne ihren Cyberbot-Anzug



Sämtliche Special-Attacken der Cyber-Robbies wurden spektakulär in Szene gesetzt



Nach harten Treffern sind die Kontrahenten reif für den Schrottplatz

falls auf alle "Next Generation" Konsolen umgesetzt. 16-Bit-Konvertierungen wären technisch sicherlich realisierbar, allerdings wird Capcom – wie viele andere Softwarefirmen – dem mittlerweile nicht mehr allzu lukrativen 16-Bit-Markt den Rücken kehren; nicht zuletzt durch die erschreckende Tatsache, daß noch über eine Million unverkaufter *Street Fighter 2*-Module in den Lagerräumen zu verstauben drohen.

ws

# Philips CDi



Interaktiver Hubschrauberflug in "Around Hollywood"

**B**ereits ein gutes Jahr ist es her, als wir das erste Mal über CDi berichteten. Schon damals hinkte das Gerät technisch hinter den aktuellen Konsolen her – und da gab es weder Sega Saturn noch Sony Playstation, kein Ultra 64 drohte am Horizont, und das teure 3DO war noch nicht in Europa zu haben. Seither hat sich einiges getan, und auch Philips hat kräftig investiert, um seinem Gerät zum gewünschten Marktanteil zu verhelfen. Ganz werden wir das unguete Gefühl jedoch nicht los, daß die derzeitigen Hardware-Verkaufszahlen (Insider schätzen 30.000 Geräte in Deutschland) stark hinter den Erwartungen herhinken. Die edlen (und teuren) CDi-Player der ersten Stunde sind mittlerweile den viel kompakteren und preiswerteren 450er Geräten gewichen, deren Design einer Spielkonsole viel ähnlicher ist als dem eines Video-



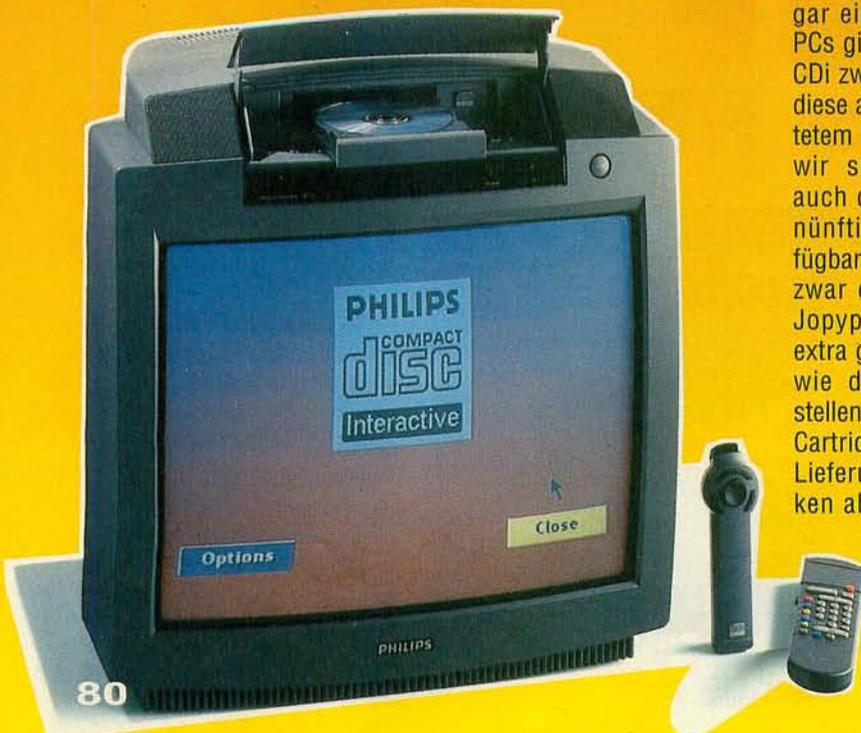
Links: Der CDi-Player von Vobis ist baugleich mit dem Philips-Original  
Unten: CDi-Steckkarte für PC

**Seit fast zwei Jahren rührt der Elektronikmulti Philips kräftig die Werbetrommel für sein Entertainment-System CDi. Trotz des mittlerweile stattlichen Software-Angebots und etlicher Werbe-Millionen mag der CDi nicht so recht durchstarten.**



recorders. Außerdem entschloß sich der PC-Discounter Vobis dazu, einen eigenen CDi als Lizenzprodukt ins Sortiment aufzunehmen, während Software und Original-Philips-Player derzeit über die deutsche Vertriebsfirma Avalon in die Läden gelangen. Philips hat außerdem einen Fernseher konstruiert, der einen integrierten CDi-Player bietet. Sogar eine CDi-Steckkarte für PCs gibt es. Darüber, daß der CDi zwar Audio-CDs schluckt, diese aber nur mit eingeschaltetem Monitor abspielt, haben wir seinerzeit geschimpft, auch darüber, daß kein vernünftiges Steuergerät verfügbar war. Mittlerweile gibt's zwar ein empfehlenswertes Jopypad, es muß allerdings extra gekauft werden, ebenso wie die CDi-Maus. Erfreut stellen wir fest, daß die MPEG-Cartridge jetzt zum Standard-Lieferumfang gehört, schlucken aber umgehend, da der Preis des Geräts mit rund 1000 Mark nach wie vor weit jenseits von Gut und Böse

liegt. Immerhin avanciert der technisch benachteiligte bzw. total veraltete CDi mit MPEG zum Heimkino-Gerät, das in Bild- und Tonqualität nicht hinter einem viel teureren SVHS-Player zurückstecken muß. Die Chancen in diesem Marktsegment hängen allerdings direkt von Menge und Qualität der verfügbaren Filmtitel ab. Da sorgt neuerdings z. B. Kultkomiker Mr. Bean auf fünf Film-CDs für anhaltenden Lachmuskelkater. Genau wie 3DO, visieren auch die Holländer die ganze Familie als Zielgruppe an – was bekanntlich



Weltraum-Ballerei in "Kether"

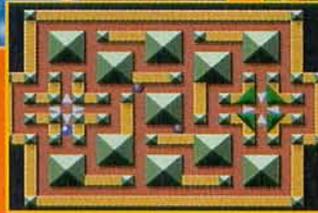


"Zelda" und die gesengte Sau...

In der Regel grafisch überwältigend: Film-Vorspanne für CDi-Spiele. Rechts ein Bild aus "Chaos Control".



"Chaos Control" (links) ist ein Ballerspiel. Ist geplant für den Herbst.



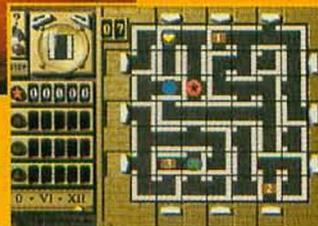
"Marios Hotel" (oben) ist in jeder Hinsicht uninteressant

Das Verschiebe-Puzzle "Mega Maze"

Nach dem grafisch opulenten Vorspann folgt eine herbe Enttäuschung: "Laser Lords"



Grafisch hui, spielerisch Mittelmaß: "Lilil Divil"



"Das Labyrinth der Meister"

schlaflose Nächte – für alle, die die letzten fünf Jahre hinter dem Mond verbracht haben, eine Chance, die drolligen Wühlmäuse endlich mal kennenzulernen. Gleiches gilt für den PC-Oldie *The 7th Guest*. Im Spukschloß des verrückten Puppenbauers Stauff schlummern über 20 Rätselaufgaben. Wirklich einzigartig wird das Grusical durch die verblüffend realistische Darstellung der Räume. Dagegen bietet *Mega Maze* nicht einmal schicke Optik. Schwerfällig rollt eine kleine Kugel durch 75 austauschbare Irrgänge, während Euch böse Killerbälle und ein Zeitlimit im Nacken sitzen. Miese Steuerung und fade Grafik stempeln den Labyrinth-Langeweiler aus der Computer-spiel-Urzeit zur rezeptfreien Variante von Valium. Wo wir gerade so vor uns hindösen, kommt *Laser Lords* gerade recht. Sechs Planeten bergen magische Verse, die im Universum für Frieden sorgen sollen. Auf der Suche nach den

nichts und alles bedeutet. Entsprechend geht das Software-Angebot weit über den Spiele-Bereich hinaus. Vor allem die Edutainment-Schiene füllt die Regale. Da klampft der musik-begeisterte Multimedia-Narr mit Saitenzupfer *Peter Horton* klassische Gitarre, blättert wissensdurstig im *Bertelsmann-Lexikon* oder klappert in *Around Hollywood* per Helikopter die US-Film-Metropole ab. Die ganz Kleinen erforschen zusammen mit dem Dinodroiden Dexter in *Zombie Dinos* die graue Vorzeit unserer Erde oder vergnügen sich in der Malschule. Von der schicken Grafik und der exzellenten deutschen Sprachausgabe könnte sich jedenfalls so mancher Hersteller ein Scheibchen abschneiden. Genial sind auch

die schrägen *Monthy-Python*-CDs mit Sketchen und Karaoke-Songs.

Und die Spiele? Verzeihung, für Titel wie *Schiffe versenken*, *Vier Gewinnt* oder *Backgammon* braucht man keinen CDi für 1000 Mark! Ach, da finden sich große Namen: Dank teurer Lizenzen landen *Zelda*, *Link* und *Mario* in der CDi-Schublade. Doch der Schein trügt: In *Hotel Mario* läuft und springt der berühmteste Klempner der Welt durch 100 einfallsslose Plattform-Levels. Wenigstens die Zeichentrick-Intros der beiden Abenteuer um Prinzessin *Zelda* und ihren Bruder holen einen kurzfristig aus dem Koma. Auch auf die *Lemmings* ist Verlaß: Im CDi-Gewand garantieren die 120 knackigen Knobellevel zum Xten Mal



Ritter Dirk ist nicht totzukriegen: das steinalte "Dragon's Lair"

## Hardware

**Lieferumfang:** CDi 450, inklusive MPEG-Cartridge, Infrarot-Controller, 7th Guest, baugleich mit Vobis CDi

**Hauptprozessor:** Motorola 68000, 14 MHz

**Grafik:** 320x200 in 256 Farben, unter MPEG 16,7 Farben

**Sound:** Direct Play von CD

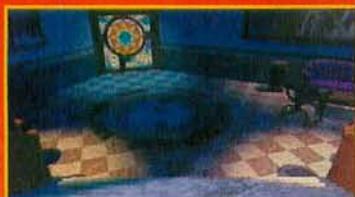
**CD-Loader:** Single-Speed

**Preis:** 999,- DM (Vobis: 998,- incl. Space Ace)

**Zubehör:** Touch-Pad, 3-Knopf-Joypad, Maus, Trackball



Trotz teurer Nintendo-Lizenz bietet "Link" spielerische Null-Diät



Phantastisch: "7th Guest"

Reimen hilft ein Pop-Up-Menü mit allerlei Verben. Neben einigen halbgearten Adventure-Parts bescheren Euch lächerliche Faustkämpfe ohne Schlagvielfalt spielerische Alpträume. Wenn schon Action mit einer Prise Adventure, dann wenigstens so stilvoll wie im – auch nicht mehr ganz taufrischen – *Litil Divil* der englischen Amiga-Experten Gremlin. Die niedliche Titelfigur stammt aus der Feder ehemaliger Pinselkünstler der Don Bluth Studios. Selbigen verdankt der CDi auch die originalgetreue Umsetzung der zehn Jahre alten Laserdisc-Rarität *Dragon's Lair*. Ritter Dirk stolpert von Szene zu Szene..., nein, wer die Uralt-Story nicht kennt, dem ist wirklich nicht zu helfen!

In den nächsten Monaten warten weitere Titel auf ihr CDi-Debut: eine Umsetzung des Full-Motion-Video-Spielautomaten *Mad Dog McCree*, das Animationsschmankerl *Flashback*, das Weltraum-Opus *Creature Shock* sowie der Infogrames-Hit *Chaos Control*. Ebenfalls in die Gruselecke gehört *11th Hour* von Trilobyte. Stolze drei CDIs packen die *7th Guest*-Entwickler mit 40 neuen Knobelaufgaben und zum Fürchten schöner Spukatmosphäre. In der hohen Kunst des Renderns versuchen sich auch die Schöpfer des (auf PC ätzend schlechten) Action-Rennspiels *Megarace*, während Menschen und Dinosaurier das (auf PC enttäuschende) Adventure *Lost Eden* bevölkern.

Mit einem Wort: Man kann zwar wirklich nicht behaupten, daß sich nichts tut in bezug auf neue CDi-Titel. Analysiert man jedoch das Erfolgspotential der Neuankündigungen als CDi-Zugpferde, sieht's eher düster aus. Die gesamte Software-In-



Interaktive Bildungsreise mit "Zombie Dinos"

Niedliches Jump'n Run von der Stange: "The Apprentice"

dustrie zeigt keinerlei Interesse an Neu- bzw. Exklusiv-Entwicklungen für den CDi und bietet allenfalls dann Konvertierungen an, wenn der Aufwand nicht allzu groß ist.



Carsten Borgmeier/hu

Titel:	Genre:	Preis:
<b>Spiele-Titel</b>		
Alien Gate	Shoot 'em up	69,90
Backgammon	Strategie	69,90
Battleship	Strategie	69,90
Caesar's World of Boxing	Sport	89,90
CD-Shoot	Sport	69,90
Connect Four	Strategie	39,90
Dimo's Quest	Geschicklichkeit	59,90
Dragon's Lair	Geschicklichkeit	119,90
Earth Command	Strategie	89,90
Escape from Cybercity	Action	99,90
Gambling-Las Vegas live	Strategie	79,90
Hotel Mario	Jump 'n Run	89,90
Inca	Strategie	99,90
International Tennis	Sport	99,90
Kether	Action	89,90
Labyrinth der Meister	Gesellschaftsspiel	89,90
Laser Lords	Action-Adventure	89,90
Lemmings	Denkspiel	69,90
Link	Action-Adventure	99,90
Litil Divil	Geschicklichkeit	99,90
Mega Maze	Geschicklichkeit	59,90
Mystic Midway	Geschicklichkeit	69,90
Origami	Geschicklichkeit	59,90
Othello	Geschicklichkeit	69,90
Palm Springs Open	Sport	99,90
Pinball	Flipper	59,90
Scotland Yard	Strategie	79,90
Seventh Guest	Denkspiel	119,90
Steelmachine	Shoot 'em up	89,90
Striker Pro	Fußballsimulation	69,90
Tetris	Geschicklichkeit	79,90
The Apprentice	Jump'n Run	89,90
Video Speedway	Rennspiel	89,90
Zelda	Action-Adventure	99,90

<b>Edutainment-Titel</b>		
Bertelsmann Lexikon	Enzyklopädie	299,-
Klassische Gitarre	Gitarren-Kurs	129,90
Playboy's Massage	Massage-Kurs	59,90
Around Hollywood	Reiseführer	49,95
Zombie Dinos	Lernspiel für Kids	89,90

<b>Spielfilme</b>	
Angeklagt	49,95
Apocalypse Now	49,95
Benji auf heißer Fährte – Der Film	39,95
Beverly Hills Cop I	39,95

Titel:	Preis:
<b>Spielfilme</b>	
Beverly Hills Cop II	39,95
Black Rain	39,95
Crocodile Dundee II	39,95
Der einzige Zeuge	39,95
Die Firma	49,95
Ein Fisch namens Wanda	39,95
Flashdance	39,95
Ghost	39,95
Jagd auf Roter Oktober	39,95
James Bond – 007 Jagd Dr. No	39,95
James Bond – Goldfinger	39,95
James Bond – Liebesgrüße aus Moskau	39,95
Mondsüchtig	39,95
Mr. Bean, Folgen 1-5:	
1) The Amazing Adventure	34,95
2) The Exiting Escapades	34,95
3) The Terrible Tales	34,95
4) The Merry Mishapes	34,95
5) The Perilous Pursuits	34,95
Die Nackte Kanone	39,95
Die Nackte Kanone 2,5	39,95
Der Prinz aus Zamunda	39,95
Rain Man	49,95
Silver	39,95
Star Trek II	39,95
Star Trek IV	39,95
Die Stunde der Patrioten	39,95
Thelma und Louise	49,95
Ein Ticket für Zwei	39,95
Top Gun	39,95
Überleben	49,95
Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug	39,95
Ein unmoralisches Angebot	39,95
Eine verhängnisvolle Affäre	39,95
Wayne's World	39,95

<b>Musik-Videos</b>	
Bryan Addams-Waking up the Neighbours	39,95
Bon Jovi-Keep the Faith	39,95
Carreras, Pavarotti, Domingo in Concert	39,95
Eric Clapton, The Cream of	39,95
The Cure, Show	39,95
Pink Floyd, The Wall	49,95
Sting, Ten Summoners Tales	39,95
Tina Turner, Rio'88	39,95
U2, Rattle and Hum	39,90
Andrew Lloyd Webber	39,95

The Future Is Now  
**SNK**™

SNK/NEO GEO's April Line-Up!

**ONLY ONE CAN BE THE STRONGEST!**

# FATAL FURY 3™

ROAD TO THE FINAL VICTORY



New characters! Explosive fighting combinations!  
 A new 3-D arena of action, attacks, and excitement!  
 Fatal Fury is back as you've never seen it before!!  
 Coming in April on NEO GEO CD!!

©SNK 1995



**DOUBLE DRAGON™**  
*Back in a Furious Competition for Their Lives!*

*Fight it Out in the Arena of Infinity!*

**STREET FIGHTER™**  
 UNIVERSAL WARRIORS™

World Heroes 2

3 Count Bout

Robo Army

Cyber Lip

Baseball Stars Professional



# NEO·GEO CD™

**SUPER HIGH TECH GAME**  
**NEO·GEO™**

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175  
 SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503, U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969  
 SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX:(852)2-375-3203  
 SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX:(44)71-629-0474

# SO WERTEN WIR

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



**Dirk**

Grinst bis über beide Ohren, weil er jetzt doch mit nach Los Angeles zur E3 durfte (Armer Rob)



**Hartmut**

Hat seinen Arbeitstag auf 16 Stunden verlängert, weil es ja auch noch Computerspiele gibt...



**Ralf**

Hat sich mal wieder als Sportler versucht und beim Fußball prompt eine auf den Knöchel bekommen



**Wolfgang**

Nachdem sein Laserdisc-Player den Geist aufgab, kaufte er sich mal schnell einen neuen



**Tet**

Um seine Schwester vor der Redaktion zu beschützen, hat er sie nach Peking verfrachtet



**Robert**

Hat sich eine Norwegerin angelacht, die ihm dann ständig auf die Pelle rückte



**Jan**

Kommt mit seinem Bike in die Redaktion und zieht dann immer seine Lederstiefel aus (würg)

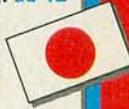


**Manni**

Widmet sich in Zukunft ganz den Produktionsaufgaben und wird hier nicht mehr auftauchen

**System:** Game Boy  
**Spieltyp:** Action-Shoot'em-Up  
**Hersteller:** Konami  
**Megabit:** 1  
**Testversion:** Konami  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue, Paßwörter  
**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 9  
**Preis:** ca. 70 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12  
**Musik:** 80%  
**Soundeffekt:** 75%  
**Grafik:** 81%



**Spiel-spaß 90%**



*Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat*



super gut



geht so



na ja hilfe

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

## Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spieldspäß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

1	(1) Donkey Kong Country	SNES	Nintendo
2	(8) Die Schlümpfe	Game Boy	
3	(7) Die Schlümpfe	SNES	
4	(neu) Int. Superstar Soccer	SNES	
5	(2) Super Mario Land 2	Game Boy	
6	(4) Secret of Mana	SNES	
7	(3) Der König der Löwen	SNES	
8	(5) Donkey Kong	Game Boy	
9	(neu) Tetris & Dr. Mario	SNES	
10	(neu) NBA Jam Tourn. Ed.	SNES	
1	(1) Der König der Löwen	Mega Drive	Sega
2	(neu) Story of Thor	Mega Drive	
3	(neu) NBA Jam Tourn. Ed.	Mega Drive	
4	(3) FIFA Soccer '95	Mega Drive	
5	(2) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
6	(-) Das Schungelbuch	Mega Drive	
7	(10) Soleil	Mega Drive	
8	(7) NBA Live '95	Mega Drive	
9	(6) Earthworm Jim	Mega Drive	
10	(9) Mickey Mania	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 300 ausgewählten Spiele-Händlern.

## VG-Leser Top 10

1	Earthworm Jim	MD/SNES
2	Donkey Kong Country	SNES
3	NBA Jam Tourn. Ed.	MD/SNES/32X
4	Indiziert	MD/SNES
5	Super Street Fighter 2 Turbo	SNES
6	Doom	Jaguar/32X
7	Samurai Shodown	SNES
8	Der König der Löwen	MD/SNES
9	WWF Raw	SNES
10		

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

## Die zehn besten Tests

1	NBA Jam Tourn. Ed.	32X	87%
2	Super Turrigan 2	SNES	85%
3	NBA Action '95	Mega Drive	84%
4	Flashback	3DO	82%
5	Theme Park	SNES	82%
6	Phantasy Star 4	Mega Drive	82%
7	Gex	3DO	80%
8	Lords of Thunder	Mega CD	80%
9	Sea Quest DSV	SNES	78%
10	Chaotix	32X	78%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Rise of the Robots, 3DO Fred vom Jupiter Second Best
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Gex, 3DO Roland Kaiser, alte Platten Dumm & Dümmer
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Fatal Fury 3, Neo Geo Suspicious Love Waves Aral-Werbespots
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Daytona, Sega Saturn AC/DC, Back in Black Streetfighter - The Movie
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Uniracers/Unirally, SNES MJ Harris, Sominific Flux Bundy's: "Peggy & Piraten"
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	PC-Virenkiller Meeresrauschen in Indien derzeit Filmriß
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Tekken, Playstation Megadeth, Youthanasia Natural Born Killers
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Ogre Battle, SNES Seichii Tanaka & SF Tako Dojo Rennschwein Rudi Rüssel Earth

## Musikhits des Monats

1	Bruce Springsteen	Greatest
2	Vangelis	Conquest of Paradise
3	The Cranberries	No Need to Argue
4	Offspring	Smash
5	Green Day	Dookie
6	Annie Lennox	Medusa
7	Elton John	Made in England
8	Clawfinger	Use Your Brain
9	Rednex	Sex & Violins
10	The Kelly Family	Over the Hump

Quelle: VG

## Kinohits des Monats

1	Dumm & Dümmer	Jim Carrey, Jeff Daniels
2	Outbreak	Dustin Hoffmann
3	101 Dalmatiner	Zeichentrickfilm
4	Stargate	Kurt Russell, James Spader
5	Legenden d. Leidenschaft	Brad Pitt
6	I. Q. - Liebe ist relativ	Tim Robbins, Meg Ryan
7	Bullets over Broadway	John Cusack
8	Forrest Gump	Tom Hanks, Sally Field
9	Nell	Jodie Foster
10	Rennschwein R. Rüssel	Iris Berben

Quelle: VG

Nachdem *Gex*, der niedliche Gecko, vom finsternen Rez in die elektronische Welt des Media Dimension Konzerns entführt wurde, muß die grüne Eche sämtliche in den verschiedenen Umgebungen verstreute Fernbedienungen finden, um zu entkommen. Als *Gex* findet Ihr Euch in typischen TV-Welten wieder: In der Horrorshow trifft Ihr auf Jason Voorhees und Frankensteins Monster, in der malerischen Kung-Fu-Welt wollen Euch Sumo-Ringer und chinesische Magier ans Leder. Um in den nächsten Spielabschnitt vorzudringen, benötigt Ihr die Fernbedienung, um den Level-

Echsentanz  
**Gex**



Bildschirm zu aktivieren. Das bedeutet, Ihr müßt jede Stage solange durchkämmen, bis Ihr die Remote Control gefunden habt. Die langwierige Sucherei erleichtern Euch zahlreiche Extras und Geheimräume, die wirklich überall rumliegen. Außerdem beherrscht *Gex* einige ungewöhnliche Tricks: Er klettert geschickt an Decken und Wänden entlang und mit seiner langen Zunge holt er sich auch unerreichbare Gegenstände. rz



super

„Mit *Gex* bietet uns *Crystal Dynamics* endlich mal wieder ein innovatives *Jump'n'Run* mit einigen neuen und überaus witzigen Ideen. Allein die Sprüche, die der grüne Gecko ständig von sich gibt, lohnen schon den Kauf der CD, vorausgesetzt, Ihr sprecht gut Englisch. Aber auch spielerisch überzeugt *Gex*, die Hauptfigur läßt sich gut steuern, die Animation wirkt sehr flüssig und detailliert. Durch *Gex*-spezielle Fähigkeiten, insbesondere die Wand- und Deckenkraxelei,

ergeben sich völlig neue Perspektiven, allerdings muß man sich erst daran gewöhnen. Die Ladezeiten halten sich in Grenzen und mit knapp fünfzig Levels plus Speicheroption bietet *Gex* viel Spiel fürs Geld. Her damit! ”

System: 3 DO  
 Spieletyp: Jump'n'Run  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Crystal Dynamics  
 Testversion: Crystal Dynamics  
 Spieler: 1  
 Features: Speicheroption, Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 5  
 Preis: ca. 120 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75%  
 Musik: 67%  
 Soundeffekte: 82%



Ohne seine Kettensäge wird Jason Voorhees zum Tier



Wenn der Sumo einen läßt, geht man besser in Deckung

neues aus der redaktion: wolfgang und ralf streiten immer noch ob tohshinden oder tekken besser ist

Spiel-spaß 80%

Der Agent und Physiker Conrad entdeckte bei einem Experiment mit seiner neusten Erfindung die bittere Erklärung für das "Versagen" einiger hochrangiger Politiker: Es sind getarnte Außerirdische, die ihre machtvollen Positionen nutzen, um die Menschheit zu vernichten. Ab hier übernehmt Ihr die Kontrolle über den mutigen Physiker. Sechs riesige Plattform-Levels voller tödlicher Schikanen und ehrgeiziger Sicherheitsbeamten erwarten Euch. Zum Glück hat

Action-Thriller  
**Flashback**



Conrad ein hartes Agententraining absolviert: Er kann schnell laufen, springen und über den Boden rollen. Per Knopfdruck zückt Conrad seine Magnum und in einem Inventory-Fenster könnt Ihr aufgenommene Gegenstände auswählen. Neben einer ausgeprägten Feinmotorik müssen *Flashback*-Spieler auch mit einer Portion Knobeltalent für das Lösen mehrerer Rätsel gesegnet sein. ws



super

„Was mich damals noch auf den 16-Bitern begeistert hat, wurde fast 1:1 auf 3DO-Format konvertiert. Lediglich gerenderte Zwischensequenzen lassen ansatzweise erkennen, daß man es hier mit einer technisch fortgeschrittenen Hardware zu tun hat. Die Grafikaufmachung präsentiert sich ohne nennenswerte Verbesserungen. Zum Glück blieb auch die packende Story von *Flashback* unberührt. Der Hauptdarsteller ist außergewöhnlich flüssig animiert und der qualitativ

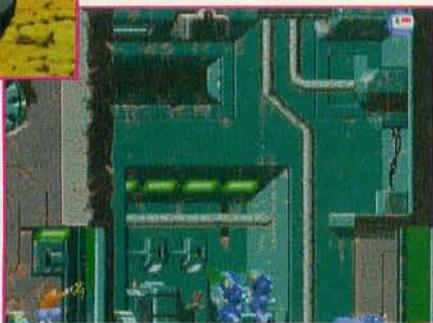
hochwertige CD-Sound trägt ein übriges zur fesselnden Atmosphäre bei. Alle, die bereits eine der 16-Bit-Versionen gespielt haben, brauchen die 3DO-Variante ganz sicher nicht mehr. Wer das Spiel nicht kennt und den "REAL-CD"-Player sein eigen nennt, darf unbekümmert zugreifen. ”

System: 3 DO  
 Spieletyp: Action-Adventure  
 Megabit: CD  
 Hersteller: US-Gold  
 Testversion: Galaxy  
 Spieler: 1  
 Features: Paßwort, Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 110 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 76%  
 Musik: 69%  
 Soundeffekte: 70%



Lediglich gerenderte Video-Clips lassen erkennen, daß es sich hier um eine leicht aufpolierte *Flashback*-Variante handelt. Rechts: Conrad im harten Agenteneinsatz.



Spiel-spaß 82%

**Don't even touch this!**  
**Rise of the Robots**

Der unangefochtene "Star" unter den Prügelspielen will mit dieser Umsetzung auch die 3DO-Fans in seinen Bann ziehen. Viel Arbeit schien bei der Konvertierung jedoch nicht angefallen zu sein. Ihr müßt immer noch mit einer einzigen Spielfigur auskommen und damit die nahezu atemberaubende Zahl von fünf gegenerischen Blechhaufen plus einem Endgegner auf die Hörner nehmen. Wenigstens greifen selbige auf ein reichhaltiges Special-Move-Arsenal von einer und, wenn's gut läuft, sogar zwei harten Attacken zurück! Die Stages waren mit das einzige am Spiel, was eine

nennenswerte Verbesserung gegenüber den 16-Bit-Versionen aufweist. Dank mehr Farben und den 3D-Fähigkeiten des 3DO sehen die sechs Levels doch schön räumlich, wenn auch verdammt animationsarm aus. Zudem stellt sich Blocken als extrem schwierig, wenn nicht gar unmöglich heraus. Selbst antesten und staunen!



hilfe

Am hundsmiserablen Gameplay haben die Designer von Mirage ebenso wenig verbessert, wie an den kargen Stages oder der dürftigen Anzahl Robbies, mal ganz abgesehen davon, daß Ihr selbst immer (!) mit dem gleichen Charakter antreten müßt. Zudem sind die einzelnen PUNCHES und KICKS nicht mal verschieden animiert und während der Fights gibt's überhaupt keine Background-

Musik. Respekt für die Entwickler! Rise of the Robots ist mit Abstand das mieseste Beat'em Up, das je auf einer Konsole erschienen ist (sieht man mal von Pitfighter und Death Brade ab) und die CD nicht wert, auf die es gepreßt wurde. Ihr könnt ja damit Frisbee spielen!

**System:** 3 DO  
**Spieletyp:** Beat'em Up  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Absolute  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Optionsmenü, Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 7  
**Preis:** ca. 150 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 61%  
**Musik:** 11%  
**Soundeffekte:** 41%

Spiel-spaß **18%**



Wie üblich, prözt RotR mit einem gerenderten Intro



Die Fights dagegen könnt Ihr vergessen!

Redaktionsnews: Rob trainiert im Layout schon fleißig für seine neue Karriere als Hardcore-Kameramann

Die Föderation der Erde befürchtet das Schlimmste für die Siedler eines ihrer Kolonie-Planeten. Ein Erkundungsgeschwader hat entdeckt, daß Piraten die gesamte Basis eingenommen haben. Ihr führt den Rettungstrupp an, um die Überlebenden in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig den Planeten zurückzugewinnen. Euer treues Einsatz-Gefährt ist einer der modernsten militarisierten Hovercrafts, das mit allen nur erdenklichen High-Tech-Waffen ausgestattet ist. Ihr steuert das Luftkissenfahrzeug über verschiedene Landschafts-

**Luftikus**  
**Hoverstrike**

terrains wie Wüstensand, Lavaströme oder Schnee hinweg. Das Hauptziel besteht darin, in jeder Mission vorgegebene Militärziele zu vernichten. Ein raffiniertes Radarsystem hilft Euch dabei, die strategischen Ziele aufzuspüren und deren Schicksal zu besiegeln. Nebenbei solltet Ihr auf Energievorrat und Schutzschild achtn, denn sobald einer dieser Werte auf Null sinkt, wird Euer Hover zerstört.



geht so

Gleich nach den ersten Spielminuten durfte ich feststellen, daß die Steuerung von Hoverstrike mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Da es sich um ein Luftkissenfahrzeug handelt, und die Dinger naturgemäß über dem Boden schweben, ist dies verständlich und es handelt sich um kein großes Manko. Die gesamte Landschaftsszenerie inklusive der Feindobjekte wurde im Gegensatz zum spielerisch vergleichbaren Air Cars komplett mit Texturen überzogen. Der optische Aufwand

hat wiederum seinen Preis: Das Scrolling ist insgesamt ein wenig zu holprig ausgefallen. Fazit: Weder spielerisch noch technisch kann Hoverstrike überzeugen. Lediglich an hartgesottene Ballerspiel-Fans kann ich das neue Jaguar-Modul weiterempfehlen.

**System:** Jaguar  
**Spieletyp:** Ballerspiel  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Atari  
**Testversion:** Atari  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue  
**Speicherfunktion**  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 6  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 70%  
**Musik:** 48%  
**Soundeffekte:** 47%

Spiel-spaß **60%**



Aus Star Wars geklaut: Gigantische Walkers greifen hier an



Als weitere Perspektive wird eine Außenansicht angeboten

Die beiden Gebrüder Dragon Billy & Jimmy Lee gingen vor einigen Jahren erstmals auf die Straßen, um die Welt von den bössartigen Black-Shadow-Kämpfern zu erlösen. Das irre Oberhaupt dieser Prügelsekte taucht wieder aus der Versenkung auf und droht erneut, die Erde in die Luft zu sprengen. Nach ihrem weniger spektakulären fünften Sequel-Einsatz auf dem Mega Drive und Super Nintendo mußte nun auch der "bissige" Jaguar daran glauben. Spieltechnisch bleibt alles beim alten: Ihr habt 12 unterschiedliche Spielfiguren zur Auswahl. Jeder der Kämpfer kann auf eine

## The Shadow Falls Double Dragon 5

Palette von vier bis sechs Special Moves zurückgreifen (ein paar versteckte nicht eingerechnet). Neben dem obligatorischen Tournament-Mode könnt Ihr Euch auch zu zweit gegeneinander kloppen. Insgesamt gibt es über neun Austragungsorte, die auf einem Stadtplan angezeigt werden. Euer Ziel ist es, alle Schauplätze der Reihe nach zu durchwandern, um letztendlich auf den finsternen Shadow-Master-Obermotz zu treffen. **ws**



**„** Auch die Jaguar-Variante von Double Dragon 5 konnte nicht überzeugen. Zwar wirkt die Grafikpracht etwas farbenfroher als bei den 16-Bit-Versionen, doch insgesamt bleibt alles wie gehabt: Schlecht animierte Sprites, langweilige Grafik und einfalllose Musikstücke bringen jeden hartgesottenen Prügelfan innerhalb kürzester Zeit dazu, den Entwicklern einen "Never-do-it again"-Fluch aufzuerlegen. Zum Glück gibt es auf dem Jaguar noch einige Alternativen im Beat'em-Up-

Bereich wie z.B. Kasumi Ninja oder Dragon, die allesamt mehr zu bieten haben als das verunglückte Double Dragon 5. Zudem erscheint in nicht allzu ferner Zukunft mit Ultra Vortex ein weiteres Prügelspiel, das wir nächste Ausgabe genau unter die Lupe nehmen werden. **„**

**System:** Jaguar  
**Spieletyp:** Beat'em-Up  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Tradewest  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue, Speicherfunktion  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 6  
**Preis:** ca. 130 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 16

**Grafik:** 55%  
**Musik:** 35%  
**Soundeffekte:** 30%



**Spiel-spaß** 39%



Double Dragon 5 ist wirklich eine Beleidigung für das Genre



Die Drachengebrüder sind reif für die Rente. Never come back!

top news: auf der E3-messe stellte nintendo zwei weitere snes-spiele mit der revolutionären d. k. country.-grafik vor

Das vorliegende 32X-Modul hat außer dem Namen nicht viel mit den softigen Papiertäschentüchern gemeinsam. Tempo ist vielmehr ein freakiger Rockheld, der mit seiner Freundin Katy auf den Weg zu einem Tanzfestival ist, um die begehrte "Rhythma"-Trophäe zu ergattern. Bei der Jury gelten sie bereits als die eigentlichen Favoriten. Doch was wäre eine Welt ohne Neider, in diesem Falle King Dirge, der den Pokal ebenfalls in

## Super Dance Hero Tempo

seinen Händen halten will. Der wahnwitzige Recke setzt nun alles daran, seinen Hauptkonkurrenten Tempo auszuschalten. Springend, fliegend und schlagend kämpft sich der quirlige Held durch sieben bunte Plattformwelten. Die Schergen des bösen Kings lauern an jeder Ecke, um Tempo den Weg zur nächsten Stage zu versperren. Zum Glück gibt es zahlreiche Power-Up's und Extras, die ihm das Überleben erleichtern. **ws**



**„** In puncto Putzigkeit hätte Tempo schon das Zeug dazu, Überflieger Sonic den Rang abzulaufen. Die niedliche Bonbongrafik läßt ein dieses Modul leicht unterschätzen. Schon bei normalem Schwierigkeitsgrad sind wohltrainierte Joypad-Artisten gefragt. Ansonsten bekommt Ihr alle Vorzüge eines unterhaltsamen und gelungenen Jump'n'Run geliefert: Witzige Grafik, coole Begleitmusik und einige interessante Einfälle hinterlassen einen ordentlichen Eindruck. Ob mit Tempo

das 32X technisch ausgereizt wird? Außer der brillanten Farbpalette und ein paar Zoom-Effekten würde ich keinen Grund sehen, warum das Spiel nicht auch auf dem puren MD realisierbar gewesen wäre. Übrig bleibt ein weiteres Hüpfspiel, das den Kauf der teuren Zusatzhardware nicht rechtfertigt. **„**

**System:** 32X  
**Spieletyp:** Jump'n'Run  
**Megabit:** 24  
**Hersteller:** Sega  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort, Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 6  
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 68%  
**Musik:** 81%  
**Soundeffekte:** 75%



**Spiel-spaß** 64%



Knuddel-Sprite-Look und farbenfrohes Outfit charakterisieren Segas Jump'n'Run-Newcomer Tempo. Rechts: Aua, das hat bestimmt weh getan!





In der Unterwasser-Zone spaziert Ihr in einem U-Boot durch die Welt



Nur durch einen geschickten Partnerwurf erreicht Ihr diesen Feind

Der notorische Bösewicht Dr. Robotnik treibt erneut sein Unwesen. Diesmal hat er es auf Sonics besten Kumpel Knuckles abgesehen. Neben der optischen 32X-Aufwertung haben sich die Entwickler einige prinzipielle Neuerungen einfallen lassen. Ihr zieht diesmal z. B. nicht als Soloakteur ins Hüpf-Abenteuer, sondern erhaltet von vier Helfershelfern tatkräftige Unterstützung. Mit einem magischen Band mit Euch verbunden, folgt Euch der auserkorene Diener auf Schritt und Tritt. Fünf Hauptlevels, die wiederum in mehrere Spielstufen unterteilt sind, warten mit den Sonic-typischen Plattformwelten auf. Wer fleißig die herumfliegen-

## 32X-Igel-Tuning Chaotix



gehen und versteckte Bonusräume aufzuspüren, ist jedoch auch Euer Grips gefordert. Die Wahl der nächsten Spielzone erfolgt nach dem Glücksradprinzip, zuvor besteht die Möglichkeit, den Partner nach Belieben zu wechseln. ws



gut

Oben seht Ihr zwei neue 3D-Bonus-Stages. In einem UFO-Catcher bekommt Ihr einen neuen Partner verpaßt.

„ So schwer es mir als alter Sonic-Fan über die Lippen kommt: Chaotix-Innovationen hin oder her, übrig bleibt ein weiteres Jump 'n' Run-MD-32X-Modul, das den Sonic-Abenteuern einfach

zu ähnlich geraten ist. Der Einfall, mit verschiedenen Charakteren im Doppelgespann durch bunte Sonic-Plattform-Levels zu ziehen, mag zwar ganz nett sein, doch global gesehen bleibt alles beim alten. Technisch kann allerdings nicht viel gemeckert werden: Das Scrolling ist Igel-charakteristisch flott, der Sound präsenziert sich die Steuerung mehr als gewöhnungsbedürftig. Trotz des vorbildlichen Einführungskurses, der Euch zu Beginn den richtigen Umgang mit dem Doppelgespann erklärt, erweist sich dies in der Praxis als recht haklige Angelegenheit. Bleibt abschließend zu sagen: Detaillierte, farbenfrohe Grafik, neckischer Sound, viele Gags und ausreichend Abwechslung dürften Geschicklichkeitsfans jeder Altersstufe ansprechen. ”



den Ringe sammelt, erhält Zutritt zu diversen 3D-Bonus-Runden. Knuckles und seine Kameraden sind waschechte Angehörige der Jump'n'Run-Zunft. Sie können springen, rennen und sogar Wände emporklettern. In zusammenge-rollter Form erledigt man jeden Feind und kann sich durch das eine oder andere Extra manch weiteren Vorteil erringen. Um den zahlreichen Fallen zu ent-



Ein spezielles Extra läßt Euch oder den Partner zum Riesen wachsen

System:	32X
Spieletyp:	Jump'n'Run
Megabit:	24
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1 bis 2
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	81%
Musik:	79%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **78%**

SEGA 32X

Bei dieser Simulation wird nicht, wie sonst üblich, ein bestimmter Golfplatz nachgespielt. Die *Sega Sports*-Programmierer haben in Zusammenarbeit mit Fred Couples und dem amerikanischen *Golf Magazine* die 36 schönsten Bahnen aller U.S.-Kurse bestimmt und dann dieses Spiel kreiert. In stetem Wechsel geht es deshalb z.B. von Harbour Town nach Mauna Lani/Hawaii oder von Palm Beach nach Torrey Pines. Das 660-Yard-Monster aus Firestone ist ebenso digitalisiert und ins Programm aufgenommen worden wie das 18. Loch des Kemper-Lakes-Kurses mit dem



## Golf Mag. Presents: 36 Great Holes

vielen Wasser. Spielt Ihr nicht gerade ein Turnier, dürft Ihr z.B. bei *Skins* auch um Geld spielen (der letzte Schrei) oder in einem Acht-Spieler-*Shoot-Out-Game* nach jedem Spiel den schlechtesten rausschmeißen. Die geilen Löcher auf diesem Modul können selbstverständlich in jeder

beliebigen Reihenfolge angegangen werden. Selbst editierte Spieler werden ebenso wie Eure Statistiken abgespeichert. ds



gut

Die Idee mit der Compilation ist für alle Freaks unter den Computer-Golfern wirklich interessant, obschon sich 36GH eher für Anfänger eignet: Trefft Ihr beim Abschlag immer die beiden weißen Balken, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen, da der Wind nie wirklich Eure Flugbahn beeinflusst. Abgesehen davon, daß die

Nur das Beste aus Amerikas berühmtesten Kursen wird hier geboten. Steht Ihr im Wald, wird's ganz schön pixelig

Soundkulisse sehr dürrtig ist, und daß Eure Spielfigur immer aussieht, als ob sie, wie bei einer schlechten Photomontage, einfach nur in die Landschaft reingelegt wäre, macht das Golfen trotzdem Spaß. Genug Optionen, eine einfache Steuerung sprechen für eine Kaufentscheidung. ”

System: 32X  
Spieletyp: Golfsimulation  
Megabit: 24  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1 bis 8  
Features: 6 Spielmodi,  
Batteriespeicher  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 160 Mark

VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 60%  
Musik: 20%  
Soundeffekte: 25%

Spiel-spaß 71%

news aus der redaktion: tet weigert sich einen anime-special 2 zu machen - wer mehr haben will bitte schreiben!

SEGA 32X

Die 32X-Version von *NBA Jam Tournament Edition* bietet neben den bekannten Features auch einige Neuerungen. Insgesamt neun spektakuläre Dunks haben sich die Programmierer speziell für diese Umsetzung einfallen lassen. Wie beim Automatenvorbild vergrößern bzw. verkleinern sich die Spieler perspektivisch, abhängig von ihrer Position auf dem Spielfeld. 32 000 Farben sorgen für noch detailliertere Grafiken und die 32-Bit-Power garantiert extrem flüssige Animation und schnelle Action. Der Computergegner spielt im Vergleich zu den 16-Bit-Versionen um einiges aggressiver, die alte

## Once again NBA Jam T.E.



Taktik "Ball schnappen, Turbo drücken und mit Volldampf in Richtung Korb" funktioniert nur noch selten. Plötzlich gewinnt die Paß-Taste an Bedeutung, die bislang höchstens bei Mehrspieler-Matches eingesetzt wurde. Natürlich steht auch bei der 32X-Umsetzung das umfangreiche Optionsmenü bereit, wo Ihr so ziemlich jeden Aspekt des Spiels Euren Bedürfnissen anpaßt. Eine Batterie speichert Eure aktuellen Spielstände und Statistiken. rz



super

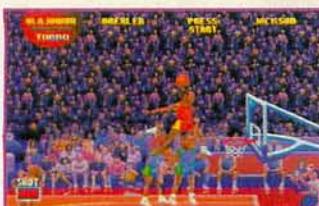
Auch bei *NBA Jam T.E.* fürs 32X haben die Entwickler von Iguana ganze Arbeit geleistet. Die Unterschiede zu den 16-Bit-Modulen liegen zwar eher im Detail, doch wer sich den Schrott ansieht, der bis jetzt fürs 32X veröffentlicht wurde, darf sich um so mehr auf Acclaims Megabit freuen. Es fällt gar nicht so leicht, die Grafik zu bewerten, denn man weiß noch nicht so recht, was das 32X wirklich leisten kann, und bei *NBA Jam T.E.* hat sich außer dem netten Zooming und den

detaillierteren Spielersprites nicht viel getan. Dafür gibt's wieder jede Menge atemberaubender Dunks, eine Unzahl von Optionen und Spiel-spaß pur. Kurz gesagt, das beste 32X-Spiel bis jetzt. Wer noch kein *NBA Jam* hat (??) darf zugreifen! ”

System: 32X  
Spieletyp: Basketballsimulation  
Megabit: 32  
Hersteller: Acclaim  
Testversion: Acclaim  
Spieler: 1 bis 4  
Features: Batterie,  
Optionsmenü  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 75%  
Musik: 55%  
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß 87%



Wie beim Automaten sind die Sprites etwas größer ausgefallen



Mit voller Wucht drischt der Knabe den Ball ins Körbchen

# Aufgebohrt WWE Raw

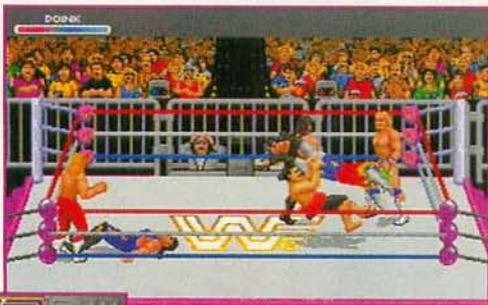
Acclaim setzt fürs 32X offensichtlich mit Vorliebe die guten alten 16-Bit-Hits um und setzt damit auf ein sicheres Pferd, anstatt sich in Kosten für große Neuentwicklungen zu stürzen. *WWE Raw* ist nach *NBA Jam T.E.* und *NFL Quarterback Club* schon das dritte Produkt, das nach diesem Motto veröffentlicht wurde. Die Grafik und Animation zeigt sich erwartungsgemäß leicht verbessert, dazu gibt es neue Moves und Tricks und mit Kwang versteckt sich neben den zwölf bekannten irgendwo ein neuer Wrestler. Zur Auswahl stehen die bekannten Spielmodi, darunter natürlich One on One, Two on Two und Royal Rumble. Den Ring seht Ihr nach wie vor von schräg oben, wenn sich beim Royal Rumble im Ring sechs Muskelprotze austoben, geht die Übersicht allerdings ziemlich flöten. Die Aktionen, die Ihr ausführen könnt, hängen von Eurer Posi-



*gut*

„Wenn schon Wrestling, dann als Videospiel. Die primitiven Fernsehspiele langweilen mich zu Tode, doch eine Runde *WWE Raw* mit ein paar Kumpels laß ich mir schon gefallen. Allerdings unterscheidet sich die 32X-Version von den 16-Bit-Vorgängern nur in Details. Wer sich also schon das Mega-Drive-Modul zugelegt hat, kann sich das Geld für die 32X-Umsetzung sparen. Ansonsten bietet *WWE Raw* all das, was man von einem Wrestling-Spiel erwarten darf: fette Kämpfer, coole Moves und Muskelkater in den Fingern.“

Kennt von Euch jemand den genialen Horrorfilm "Killer-Klowns from Outer Space"?



**System:** 32X  
**Spieletyp:** Wrestling  
**Megabit:** 32  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1 bis 4  
**Features:** –  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 7  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 72%  
**Musik:** 52%  
**Soundeffekte:** 73%

Spiel-spaß **70%**

tion zum Gegner ab, auch einige neue Special Moves gibt's zu bewundern. Auch außerhalb des Rings dürft Ihr Euch prügeln und dem Konkurrenten sogar Stühle, Schilder und Fernsehmonitore um die Ohren dreschen. Richtig Spaß macht *WWE Raw* in erster Linie mit einem Vierspieler-Adapter, denn so verknoppt man seine Freunde ohne bleibende Schäden.

<b>MEGA STAR</b>		<b>VERSAND und LADEN</b>
<b>JAGUAR</b> Theme Park 139,- Syndicate 135,- Cannon Fodder 129,- Tempest 2000 CD 49,- Fight vor Live call Jaguar CD Rom call alle News auf Lager	<b>SONY PLAYSTATION</b> Tekken 169,- Vampire 169,- Jumping Flash 169,-	<b>SEGA CD</b> Eye of the Beholder 88,- Keyo Flying Squadron 88,- <b>SEGA 32X</b> Corpse Killer CD 125,- Metal Head 129,- <b>SUPER NINTENDO</b> Secret of Evermore call
<b>SEGA SATURN</b> Astal 149,- Parodius 149,- Daytona 139,-		<b>EGM + Game-Fan + The Edge US-Konsolenhefte</b>
<b>Scart Umschalter</b> (mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität) 2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-		<b>Gesamtprogramm anfordern</b>
★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) - ab 300,- DM frei Inhaber F. Pfister - Bad Säckingen		<b>Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen</b>
☎ (077 61) 5 97 42 - Fax 5 70 14		
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00 Sa. 10.00-14.00		

## KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschnähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die Broschüre "Die Nachtigall" an (für 5 DM in Briefmarken).

**Vogel des Jahres 1995**

NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

## !! München !!

### Munich-Software-Center

Computerspiele Verleih Verkauf Versand  
 Friedrichshafenerstr. 9, 81243 München  
 Am Bahnhof Westkreuz S5 S6  
 Bestellhotline: 0 89/8 20 55 20

Versandpreisliste Auszug

<b>S.NES</b>	<b>Mega Drive</b>	<b>3-DO Panasonic</b>
Int. Superstar Soccer dt. 109,-	Clayfighter dt. 119,-	Myst us 118,-
NBA Jam tournament dt. 139,-	Demolition Man dt. 110,-	Quarantine us 109,-
Star Gate* dt. 139,-	Elite* dt. 99,-	Real Pinball PAL 89,-
Top Gear 3000 dt. 124,-	NBA Jam Turn dt. 119,-	Star Blade PAL 99,-
True Lies dt. 139,-	Road Rash 3 dt. 99,-	Shock Wave II us 80,-
Kid Clown in C.C. dt. 119,-	Schlumpfe dt. 99,-	Magic Carpet us 99,-
Fatal Fury Special dt. 139,-	Stargate dt. 124,-	Wing Commander 3* dt. 99,-
Looney Tunes ACME dt. 139,-	True Lies dt. 124,-	Theme Park dt. 99,-
Operation Startfish dt. 119,-	Ristar dt. 110,-	Orion off Road! us 99,-
Turbo Toons dt. 119,-	The Story of Thor dt. 129,-	Demolition Man us 99,-
Wario's Wood dt. 89,-	Asterix 2 dt. 119,-	Return of Fire us 99,-
<b>Jaguar</b>	<b>NEO GEO</b>	<b>Sony PSX und Spiele auf Anfrage!</b>
Sensible Soccer 129,-	Supersidekicks 2 99,-	<b>Sonderangebote für:</b>
Syndicate 129,-	NAM 1975 99,-	<b>S.NES</b>
Theme Park 129,-	Sengoku 99,-	<b>Mega Drive bis zu DM 50,- auf Anfrage</b>
Cannon Fodder 129,-	Sengoku 2 99,-	Zubehör und Spiele für alle gängigen Systeme lieferbar
Dragon Bruce Lee 99,-	Samurai Showdown 2 139,-	
Zool 2 99,-	World Heros 2 Jet 129,-	
Bubsy 99,-	Battle Volleyball 139,-	
Iron Soldier 109,-	3 Count Bount 119,-	
Kasumi Ninja 119,-	Aerofighters 139,-	
Allen vs Predator 99,-	Ninja Combat 119,-	
	Pulstar 232 M-Bit 139,-	

Versandkosten 7,- zzgl. Nachnahme ab 300,- DM  
 Versandkosten frei

Mit \* gekennzeichnete Spiele sind waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar!  
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Ladenpreise variieren!  
**NEU NEU NEU NEU NEU**  
 Manga VIDEOS Leihen und Kaufen!

Neben der MCD-Version von *Dungeon Explorer* hat sich Hudson an einen weiteren CD-Titel der legendären PC-Engine zurückerinnert. Ihr schlüpf in die Hauptrolle des Helden „Duran“, der mit seinem schwebenden Kampfanzug die verlorene Zauberwelt „Mistral“ zurückerobert. In bester *Thunder Force*-Manier ballert Ihr Euch durch sieben opulente Levels. *Lords of Thunder* wartet mit vier aufrüstbaren Waffensystemen auf. Eure Reise führt durch die Wasserwelt „Auzal“, die Vulkanzone „Lamarada“, den Dschungel von „Bosque“ und vier weitere Kontinente. Sobald Ihr den



Alle Endbosse nehmen fast eine ganze Bildschirmhälfte ein

Oldie but Goldie!

# Lords of Thunder



Obermotz einer Stage entfernt habt, wartet die nächste Herausforderung auf Euch. Neben den Extrakapseln hinterläßt jeder Feind einen Diamanten, mit dem Ihr Extrawaffen und Aufputzmittel bezahlt. Vor Beginn der nächsten Stage dürft Ihr dann mit der hart erkämpften Kohle in einem Shop Leben, Waffen oder Energie einkaufen. ws



super

Obwohl *Lords of Thunder* schon einige Jährchen auf dem Buckel hat, kann es durchaus noch begeistern. Selbst grafisch und musikalisch zeigt *Lords of Thunder* vielen Action-Youngsters noch, wo es langgeht. Jeder Level sieht nicht nur anders aus, sondern fährt auch spielerisch mit reichhaltigen Finessen auf. Da tummeln sich immer neue Feindscharen, die in abwechslungsreichen An-



Auch die Hintergründe sind sehr detailliert und farbenfroh

griffsformationen das eigene Robo-Schiff attackieren. Selbst ein Hauch Taktik fehlt nicht. Die richtige Extrawaffenkombination am rechten Platz wirkt oftmals Wunder. Trotz vieler Sprites wird butterweich gescrollt, und nur äußerst selten schleicht sich ein leichtes Ruckeln im Geschehen ein.

System: **Mega CD**  
 Spieltyp: **Ballerspiel**  
 Megabit: **CD**  
 Hersteller: **Hudson Soft**  
 Testversion: **Galaxy**  
 Spieler: **1**  
 Features: **Continue**  
 Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**  
 Preis: **ca. 120 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 6**

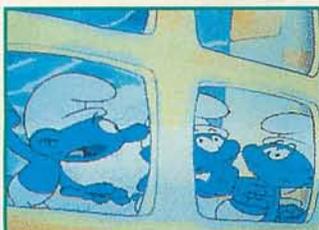
Grafik: **80%**  
 Musik: **79%**  
 Soundeffekte: **75%**



Spiel-spaß **80%**

top news!: nintendo hat offiziell den u.s/europa erscheinungstermin des ultra 64 auf april 1996 verschoben

Gargamel, alias Gurgelhals, hat auch bei der Mega-CD-Version wieder zugeschlagen und in seinem ewigen Bemühen, die blauweißen Comic-Helden loszuwerden, bereits Schlumpfne, Überraschungs-, Brillen- und Tortenschlumpf gekidnappt. Am Anfang läuft Ihr einfach von links nach rechts. Feinde erledigt Ihr durch bloßes Draufspringen. Ist der erste schlumpfige Artgenosse befreit,



Im Vorspann (nur CD) seht Ihr noch mal die Vorgeschichte

Rechts: Dies ist der böse Auslöser Eurer Reise durchs Schlumpfland

CD-mäßig

# Die Schlümpfe

dürft Ihr Bomben in Geschenkform gegen Eure Feinde einsetzen, später auch Torten. In einer alten Mine wird Lore gefahren, wobei Weichen umgestellt werden müssen, um den Ausgang zu finden; im Schnee-Level weicht Ihr per Schlitten einfach nur den Hindernissen auf der Piste aus. Rücksetzpunkte sucht man vergebens, dafür gibt es ab und an Extraleben zu holen. Nach jeweils drei Levels ist ein Paßwort fällig. ds



geht so

Mir fällt nach fünfmal *Schlümpfe* testen schon gar nichts Neues mehr ein, zumal die 16-Bit-Versionen auch noch so gut wie identisch waren. Jüngere Spieler können dem Spiel sicher was abgewinnen, obwohl viele aufgrund des recht hohen Schwierigkeitsgrads kaum das Ende sehen werden: Paßwörter nach jedem Level auszuspuken, wäre schon nett gewesen. Ansonsten trifft auch bei der Mega-CD-Umsetzung alles zu, was bereits über die Mega-Drive-Variante ge-

sagt wurde (technisch ordentlich gemacht, aber stellenweise langweilig). Nur der Sound klingt auf der CD noch eine Spur besser. Allein deswegen und wegen des kleinen Vorspanns, lohnt sich aber kein Neukauf. Wer noch am Suchen ist, sollte sich einfach für die billigere Alternative entscheiden.

System: **Mega CD**  
 Spieltyp: **Jump'n'Run**  
 Megabit: **CD**  
 Hersteller: **Infogrames**  
 Testversion: **Infogrames**  
 Spieler: **1**  
 Features: **Paßwörter**  
 Schwierigkeitsgrad: **7 bis 9**  
 Preis: **ca. 120 Mark**

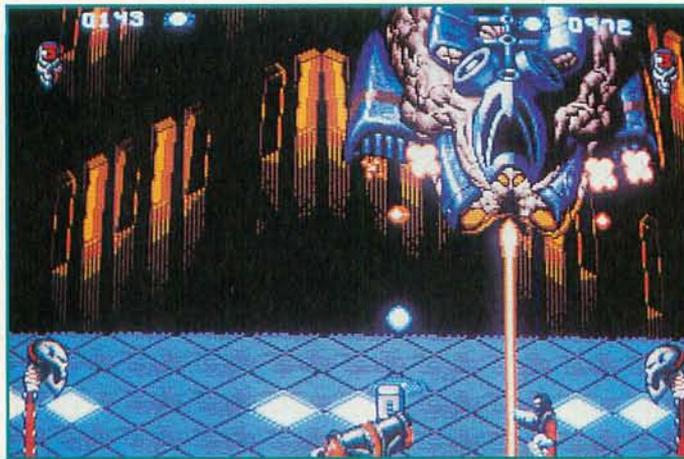
VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **70%**  
 Musik: **72%**  
 Soundeffekte: **62%**

Spiel-spaß **66%**



*Quaak sagte der Frosch und wollte sogleich Rib verspeisen*



*Ganz schön gemein: einmal den Laserstrahl berührt und schon ist ein Leben tutsch*

Ein Kadaver, der erst noch einer werden will, und drei hartgesottene Söldner haben es aufeinander abgesehen, um sich das Leben in Cores neuestem Action-Ballerspektakel schwerzumachen. Im Jahre 2062 passieren in *Monstro City* merkwürdige Dinge. Moribund Kadaver produziert in seiner Fabrik widerliche Mutanten, die die Bevölkerung vor Ort tyrannisieren und aus ihren Häusern vertreiben. Als selbst die Einsatzkommandos der Staatsmacht versagen, kann nur noch die Skeleton Krew helfen. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem weiblichen und zwei männlichen Krew-Mitgliedern. Alle Kämpfer sind entweder mit einer sehr effektiven Plasma-Knarre oder mit Granatwerfer ausgerüstet. Letzterer eignet sich mehr dazu, bestimmte Schalter oder Heckenschützen außer Gefecht zu setzen. Das Spielfeld wird dabei aus einer isometrischen Perspektive von schräg oben gezeigt. Ein wirklich spaßiges Feature ist die Möglichkeit, während dem Ballern Euern Oberkörper durch gleichzeitiges Betätigen des A- oder C-Knopfs im bzw. gegen den Uhrzeigersinn zu

*Die Krew-Mitglieder machen sich bereit*

## Von morbiden Mutanten: Skeleton Krew

drehen. Dadurch könnt Ihr, egal wohin Euer Rambo gerade läuft, immer auch nach hinten oder zur Seite schießen. Eure Aufgabe besteht bei diesem Spiel im Grunde genom-



*Im Säurebecken-Aufzug geht es hinunter ins nächste Level*

men nur darin, auf alles zu schießen, was sich bewegt. Der böse Moribund steht nämlich kurz vor der Fertigstellung seiner ultimativen Psycho (-Weltbeherrschungs-) Maschine, wofür er im gesamten Sonnensystem noch Zutaten sucht. Nach den ersten drei Levels geht die Reise deshalb schon bald zum Mars und zur Venus, bevor Ihr Kadaver auf *Psychogenesis* letztendlich in die Enge treibt. An Extras gibt es lediglich Leben, bzw. Nu-Bucks einzusammeln. 10.000 Einheiten hiervon ergeben dann auch wieder ein Extraleben. ds



*gut*

„Skeleton Krew hat es wirklich in sich, sowohl was den verschachtelten Levelaufbau wie auch den Schwierigkeitsgrad angeht. Im Zweispielermodus macht alles noch viel mehr Spaß. Dann lungern aber auf der Gegenseite ebenfalls mehr schießfreudige Wesen herum, weshalb es im Team nicht etwa einfacher ist. Am Anfang fühlt man sich noch ein bißchen an das Design von Rock'n Roll Racing erinnert, dennoch hat Core Design hier eine völlig eigenständige Kreation abgeliefert. Die Hintergründe sind ein Kunstwerk für sich, auch die Musik paßt hervorragend zum Flair des futuristischen Abenteuers. Was am Ende etwas enttäuscht, sind die fehlenden Extras. Einfaches Rumballern ist nicht mehr so ganz zeitgemäß, aber wer auf hammerharte Action steht, ist dennoch gut beraten.“

**System:** Mega Drive

**Spieltyp:**

**Baller-/ Actionspiel**

**Megabit:** 16

**Hersteller:** Core Design

**Testversion:** Core Design

**Spieler:** 1 bis 2

**Features:** Paßwortoption,

**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 8

**Preis:** ca. 130 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

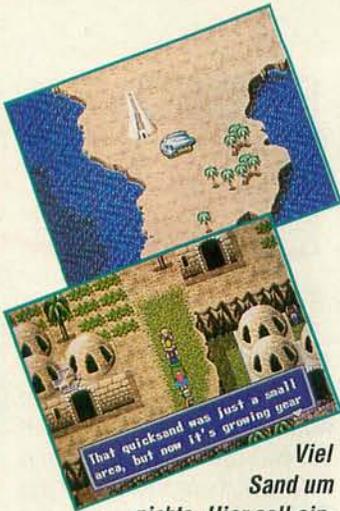
**Grafik:** 75%

**Musik:** 72%

**Soundeffekte:** 65%

**Spiel-  
spaß** **78%**





*Viel Sand um nichts. Hier soll einmal eine hochentwickelte SF-Welt existiert haben?*

Angefangen hat das Ganze auf einer unscheinbaren Konsole, die den Namen Master System trug. Jahre vergingen, doch dieses Rollenspiel hat schon immer auch die Mega-Drive-Jünger gefesselt. Und so beginnt zum vierten Mal die Geschichte des geheimnisvollen Planeten Phantasy Star, in der sich seit jeher Vergangenheit und Zukunft in einem zeitlosen Durcheinander vermengt haben. Aber zunächst befindet Ihr Euch im tiefen Morast des Mittelalters. In der Rolle des jungen Monsterjägers Chaz bekämpft Ihr zusammen mit Eurer Kumpalin Alys üble Zeitgenossen. Das Ganze betrachtet Ihr aus der gewohnten Vogelperspektive, in der sich gegebenenfalls der Kampf- bzw. Stadtmodus einblendet. Wenn Ihr auf Feinde trifft, steht Ihr den Monstern frontal gegenüber, so wie es auch bei allen Vorgängerversionen der Fall war. Am linken Bildschirmrand erscheint sodann eine Leiste, durch die

*Man sieht, die Grafiker haben sich seit Phantasy Star 3 um einiges gesteigert. Geblieben sind die typisch animeoiden Gesichts-Icons.*



Der Kampfmodus gehört zu den grafischen Höhepunkten im Spiel

## Zurück in die Zukunft Phantasy Star IV

man sich hindurchklicken muß, wollt Ihr beispielsweise einen Zauberspruch loswerden. Am unteren Bildrand wer-



*Langsam aber sicher lüftet sich das Geheimnis der untergegangenen Techno-Kultur*

den der Name, Infos über HP, TP sowohl die gewählte Angriffsart der einzelnen Truppenmitglieder angezeigt. Maximal finden hier fünf Kumpeln Platz, von denen viele während des Spieles (leider nicht frei) ausgewechselt werden. Erreicht Ihr einen Spielhöhepunkt oder wichtige Stellen mit Infos, wird das Geschehen automatisch in Form einer Zwischensequenz weitergeführt. Auf dem freien Feld könnt Ihr den Spielstand auf einem der insgesamt drei Speicherplätze verewigen. *tet*



super

Es gibt weitaus mehr Rollenspiele, die grafisch besser sind oder mit einem ausgefeilteren Spielsystem aufwarten können. Was das Spiel so einzigartig macht, ist die Welt, die es umgibt. Hier treffen mittelalterliche Romantik und Science-fiction aufeinander, wie wir sie aus der Fantasy-Literatur her kennen. Besonders die Monster gehören zu den schönsten und beeindruckendsten, die je auf Konsolen herumgegeistert sind. Aber auch die Geschichte fasziniert, weil sie nicht in einer unbekannt Welt passiert, sondern eben auch die reale Welt betrifft. Auch im vierten Teil dieser Jahrtausend-Saga ist die Mixtur aus Story, spektakulärer Grafik und übersichtlicher Menüführung durchaus gelungen. Ob einige sie als veraltet empfinden, mag einmal dahingestellt sein. Phantasy Star-Jüngern wird es immer noch gefallen, denn Tradition verpflichtet.

**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Rollenspiel  
**Megabit:** 24  
**Hersteller:** Sega  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1  
**Features:** Batterie  
**Schwierigkeitsgrad:** 6  
**Preis:** ca. 130 Mark

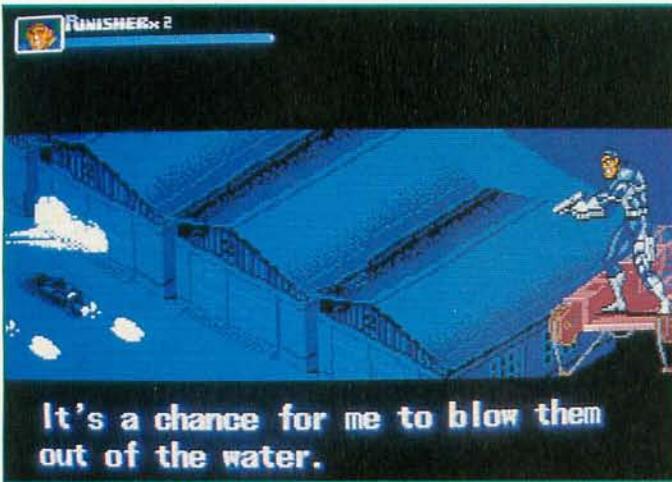
**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 62%  
**Musik:** 56%  
**Soundeffekte:** 52%



**Spiel Spaß** 82%





Ihr werdet auf jedes Level mit einem kleinen Intro eingestimmt



Dem Gesindel gebt Ihr's granatenstark

Die Familie von Frank Castle wurde bei einem Picknick Opfer eines Bandenüberfalls. Alle Familienmitglieder starben im MG-Feuer der Gangster. Alle bis auf Frank selbst ... doch auch er starb an diesem Tag, und der Punisher ward geboren. Von nun an schwor er sich, aufzuräumen in der Unterwelt seiner Heimatstadt, nach seinem ganz persönlichen Selbstjustiz-Motto: Wenn Du schuldig bist, bist Du tot! Bei *The Punisher* handelt es sich um die Umsetzung des Capcom-Prügelautomaten, der gut ein Jahr alt ist und zeitgleich mit *Cadillacs and Dinosaurs*, einem Dino-Prügler aus demselben Haus, erschien. In einer waschechten Superhero-Uniform eines der bekannteren Marvel-Helden nehmt Ihr es dann von links nach rechts laufend mit der Bösewichterschar auf. Ihr müßt Euch aber nicht nur auf Eure Fäuste verlassen: Das heranstürmende Pack ist unter anderem mit Uzis, Granaten, Flammenwerfern, Hellebarden, Shuriken und Dolchen bewaffnet, die Ihr, einmal dem Gegner abgenommen, postwendend in Euer Arsenal übernehmen könnt. Steuern läßt sich *The Punisher* wie alle (scrollenden) Capcom-Beat'em Ups: Je ein Action- und Jump-Button, die zusammen gedrückt einen Special-Move ergeben. Zusätzlich entkommt Ihr einem Zangenangriff des Mobs durch einen schnellen Cannonball-Rollangriff, und wenn die Lage

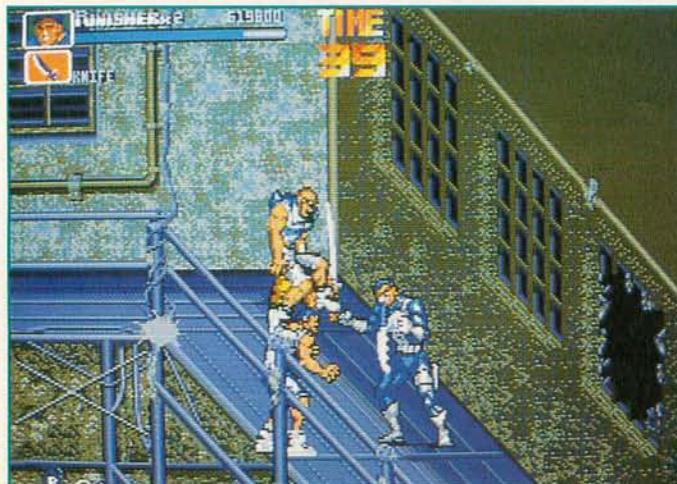
## Just Revenge The Punisher



Selbst im Schulbus kreuzen die Ganoven auf



Die Bosse sind oft seltsam mutiert, wie z.B. dieser komische menschliche Panzer



Die Szenerie scrollt auch von rechts nach links

absolut aussichtslos erscheint, werft Granaten: Jump-Button und danach A und B gleichzeitig, läßt das Straßengesindel alt aussehen.



„Obwohl sich diese Umsetzung recht flott spielt, haben sich die Designer nicht gerade ein Bein für den Punisher ausgerissen. Der Automat wäre eigentlich 1:1 umzusetzen gewesen, da dieser Final-Fight-Clone bis

auf mehr Farben eigentlich nichts enthält, was das Mega Drive nicht auch zustande bringen könnte. Doch was sieht das kritische Testerauge da: Etwas schwammige Kollisionsabfrage, kleinere Grafik-Bugs und geschrumpfte Gegner. Einige der Endgegner scheinen mehrmals beim Waschen in Villabaja eingelaufen zu sein, wie etwa das Mechano-Monster aus Level zwei. Für eine erstklassige Konvertierung dieses Automatentitels hätte man schon etwas mehr Eifer hineinstecken sollen. So bleibt ein scrollendes Beat'em Up, das nur aufgrund des für dieses Genre ungewöhnlichen Levelaufbaus um etwa zehn Zentimeter aus der Konkurrenz herausragt und sich gerade noch auf ein 'Gut' retten konnte.

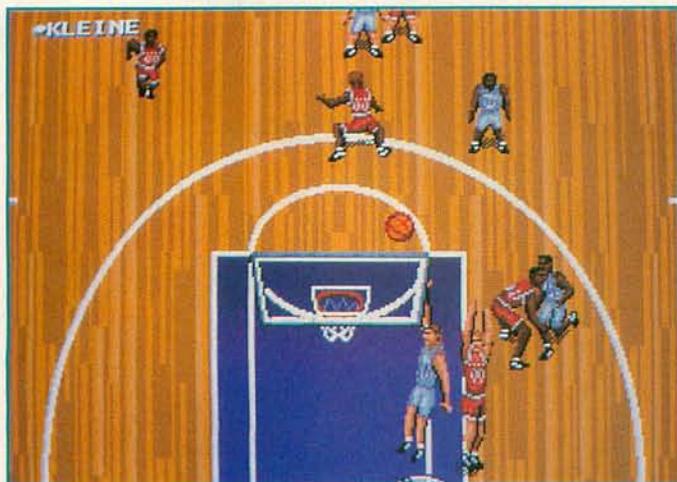
**System:** Mega Drive  
**Spieltyp:** Scrollendes Beat'em Up  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Capcom  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Optionsmenü, Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5  
**Preis:** ca. 130 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

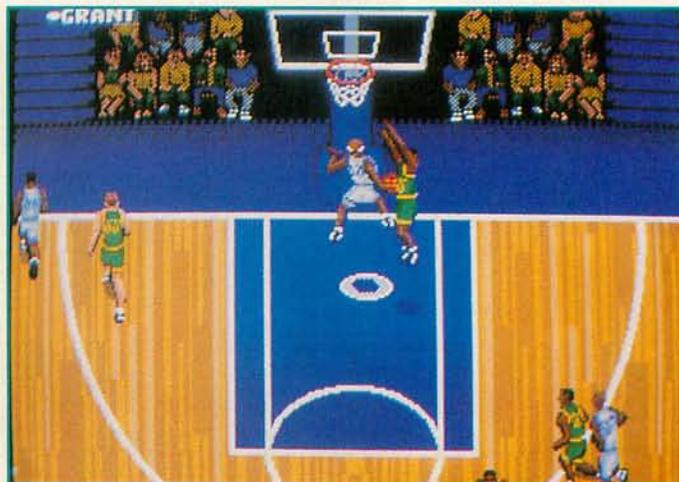
**Grafik:** 67%  
**Musik:** 64%  
**Soundeffekte:** 58%



Spiel-spaß **69%**



Die neue Perspektive hilft dabei die Gesamtübersicht zu bewahren



Spieler Grant vollführt hier einen tollen Luftsprung. Cool dunk man!

Mit *NBA Action '95* versucht Sega mal wieder, an Electronic Arts vorbeizuziehen, denn EA hatte mit *NBA Live '95* einiges vorgelegt. Dazu entwickelten die Programmierer eine neue Perspektive, den "Schnelldurchbruch-Blickwinkel" (steht wirklich so in der Anleitung). Außerdem hält das Spiel einen unglaublichen Vorrat an NBA-Statistiken bereit, so gibt es detaillierte Infos über jeden Spieler der 27 NBA-Teams, z.B. Größe, Alter und Gewicht, Punkte- und Reboundschnitt, Assists, Fouls, Ballabnahmen und vieles mehr. Per Batterie speichert das Modul sämtliche Eurer individuellen Statistiken sowie eventuell vorgenommene Veränderungen wie selbst kreierte Spieler, veränderte Aufstellungen, Eure besten Korbgeschützen etc. Bis auf wenige Ausnahmen bestehen alle 27 NBA-Teams aus den aktuellen Cracks, so heißt Shaquille O'Neal von den Orlando Magic z.B. einfach nur Center, da ja Electronic Arts die Rechte an seinem Namen hat. Vor dem

Statistisch  
**NBA**  
**Action '95**

Match entscheidet Ihr Euch für einen Spielmodus, neben den üblichen Freundschafts- und Playoffmatches dürft Ihr auch eine komplette NBA-Saison mit 82 Begegnungen starten. Danach entscheidet Ihr Euch im Optionsmenü für Spieldauer und Spielstärke des Computers, aktiviert Fouls und Verletzungen und bestimmt, ob Euer Team ermüdet oder nicht.

Schließlich legt Ihr noch die Anfangsaufstellung Eurer Mannschaft fest. Damit aber noch nicht genug, während des eigentlichen Matches läßt sich im Pausenmenü das defensive Verhalten Eurer Spieler verändern, außerdem gibt's die schon obligatorische Zeitlupenfunktion mit zwei Blickwinkeln und weitere nützliche Funktionen.

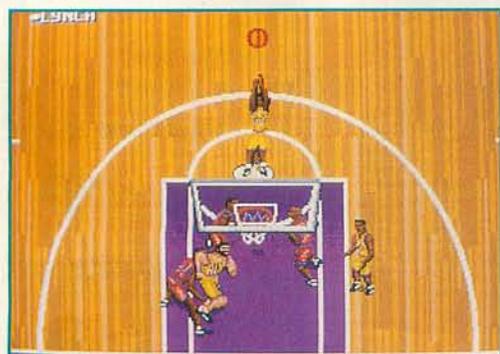


super

Sega hat zum ersten Mal geschafft, EA bei einem Sportspiel zu übertrumpfen. Was *NBA Action '95* an Features zur Verfügung stellt, sprengt wirklich alle bekannten Grenzen. Aber auch spielerisch überzeugt das Basketball-Game. Die Animation wirkt schnell und fließend, die neue Perspektive sehr übersichtlich. Schnelle und realistische Ballstafetten ermöglicht die einfache Steuerung, mit der Ihr sogar Euren Mitspielern einfache Anweisungen geben könnt.



Zahlreiche Optionen und Statistik-Tabellen lassen zur Zeit jedes erhältliche Konkurrenzprodukt auf dem Markt alt aussehen



System: Mega Drive  
Spieltyp: Basketballsimulation  
Megabit: 16  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1 bis 5  
Features: Batterie, Optionsmenü  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 70%  
Musik: 61%  
Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß **84%**



Den Fang-Trick hat sich Wonder Woman von Scorpion (MK) abgucken, oder war das umgekehrt?



Auch unter Wasser zündet Supis Feuer

Superheros im Clinch

# Justice League

Ist Blizzard nichts eingefallen und so hat man kurzerhand die SF2-Tunes 1:1 geklaut. Dafür hat man sich zur Vermeidung der üblichen 08/15-Hintergrunddudeleien der meisten Prügelspiele die Samurai-Shodown-Musiken zum Vorbild genommen.

rk



„Ich muß schon zugeben, daß, wenn man in letzter Zeit mit Beat'em Up-Superhits der neuen Generation wie Tekken oder Thoshinden verwöhnt wurde, so ein Justice League schon verdammt mager aussieht. Doch wenn man sich hinsetzt und sich etwas hineinspielt, flammt das gute alte Street-



Viele der Superheros können schweben und damit coole Luftangriffe starten

Im Story-Mode könnt Ihr nicht unter den Bösewichten wählen und die auf der Zeitung abgebildete Fratze kleinkriegen

Fighter-Feeling bei diesem Superhelden-Meeting wieder auf: Die Special-Moves sind leichtgängig und sehr wirkungsvoll, bei Würfen gegen den Computer habt Ihr eine faire Chance. Wie beim Original weist dieser Clone viele Combo-Möglichkeiten für alle Kämpfer auf, ja sogar Re-Dizzy-Combos gibt's! Dazu kommt noch die ordentliche Animation der Kämpfer und die schön gepinselten Hintergründe. Dafür müßt Ihr Euch aber mit lächerlichen neun Spielfiguren begnügen, die auch nur jeweils eine Siegerpose haben. Die fünf Schwierigkeitsgrade wurden aber sauber abgestuft, so daß für jeden Joypad-Prügler unter Euch die richtige Herausforderung da sein sollte. Wenn Ihr der altbekannten 2D-Prügeleien noch nicht überdrüssig seid, ist Justice League auf jeden Fall einen Blick wert. Auch Profis wie mir und Halbprofis wie Tet in diesem Genre macht's für eine kleine Runde zwischendurch allemal noch Spaß. Wollen wir hoffen, daß der Preis des Moduls nicht wie bei den letzten Acclaim-Titeln wieder in astronomischen Höhen zu finden sein wird.

System: Super Nintendo  
 Spieletyp: Beat'em Up  
 Megabit: 20  
 Hersteller: Blizzard/Acclaim  
 Testversion: Acclaim  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Optionsmenü, Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7  
 Preis: ca. 150 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 12  
 Grafik: 69%  
 Musik: 75%  
 Soundeffekte: 61%

Spiel-spaß **72%**

SUPER NINTENDO





Nach jeder Welt gibt's stimmungsvolle Zwischensequenzen

Wie bei Spielen dieser Art fast schon üblich, schlägt Ihr Euch auch bei *Super Turrifican 2* mal wieder mit grausamen Aliens rum, die unser Universum unsicher machen. Doch wen interessiert schon die Story, wenn Non-Stop-Action angesagt ist, also legen wir unseren Kampfangzug an und schon geht's los. Falls Ihr Euch für den einfachsten Schwierigkeitsgrad entscheidet, solltet Ihr bedenken, daß Euch dann leider der Endgegner vorenthalten bleibt (vielleicht gar nicht so schlecht, denn das zweibeinige Ungetüm ist wirklich sauschwer zu besiegen). Euer High-Tech-Anzug bietet eine Reihe fortschrittlicher Waffensysteme: Mit dem weißen Laser, der sich in alle Richtungen lenken läßt, lähmt Ihr einige der schwächeren Gegner kurzzeitig. Farbige Extras, die Ihr überall im Spiel findet, bestimmen Eure Hauptwaffe. Als besonders wirkungsvoll erweist sich der grüne Spreadshot, während Ihr den roten Flammenwerfer besser meidet. Mit dem ausfahrbaren Haken überwin-

*Jeder Level bringt neue Überraschungen, einen Krakenmann als Boß, Rennen durch 3D-Tunnel und vieles mehr*



Reiß dein Maul nicht so weit auf, häßlicher Blechkopp

# Ballermann Super Turrifican 2



det Ihr hohe Mauern und hangelt Euch an Decken entlang. *Super Turrifican 2* besteht aus vier Welten und insgesamt 15 Spielabschnitten, nach jeder Welt folgt außerdem noch ein



Oben: Die Unterwasserwelt mit coolen Lichteffekten und Metallfischen als Gegner

Boß, darunter eine Riesenspinne und eine lange lange Zunge in einem weitaufgerissenen Maul. Damit garantiert keine Langeweile aufkommt, haben sich die Entwickler von Factor 5 einiges einfallen lassen: Ihr flüchtet vor giftigem Gas, liefert Euch brutale Duelle auf einem Flug-Bike, springt zwischen startenden Raketen umher und hüpfert auf riesigen Würmern rum. Natürlich gibt's auch diesmal wieder keine Paßwörter oder Speicheroption, denn dann wäre das Ganze ja auch für Normalsterbliche spielbar. /Z



super

„Seit *R-Type 3* hab ich nicht mehr so viele geniale Ideen und phantastische Effekte in einem Spiel vereint gesehen. Spätestens nach der ersten Fahrt durch den 3D-Tunnel in Level 2.2 blieb mir buchstäblich die Spucke weg. Aber auch die "normalen" Action-Stages überzeugen. Trotz der unglaublich schnellen Grafik und zahllosen Sprites auf dem Bildschirm wird das Programm zu keiner Zeit langsamer. Besonders gut gefallen haben mir die stimmungsvollen Hintergründe mit coolen Lichteffekten in der Unterwasserwelt. Einige der Musikstücke von Chris Hülsbeck entwickeln sich in der Redaktion zu wahren Ohrwürmern, und auch die Soundeffekte lassen keine Wünsche offen. Mit *Super Turrifican 2* liefert uns Factor 5 den Action-Höhepunkt des Jahres "Made in Germany"!“

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Action-Shoot'em Up  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Factor 5  
**Testversion:** Laguna  
**Spieler:** 1  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 7 bis 9  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 84%  
**Musik:** 75%  
**Soundeffekte:** 72%

Spiel-spaß **85%**



# Steinerei Stone Protectors

Kemcos neuestes Spiel ist an die Comic-TV-Serie Stone Protectors (hat jemand schon mal was davon gehört?) angelehnt. Wie der Name schon sagt, geht es um Steine, Edelsteine natürlich. Die wurden der armen Prinzessin Opal von der Troll-Arme unter der Führung von Lorz Zok beinahe geraubt, doch kurz vor der Stürmung ihres Palastes konnte sie die magischen Klunker noch dazu veranlassen, sich selbst via Luftweg in Sicherheit



na ja

„Was auf der Verpackung noch recht bunt und witzig aussieht, entpuppt sich schnell als ziemliche Mogelpackung: Es kommen immer die gleichen Gegner, die Ihr mit Euren läppischen zwei Standard-Moves, die geradezu jämmerlich animiert sind, locker abfertigt. Schwer ist das Ganze auch nicht gerade, findet Ihr doch alle Nase lang ein 1Up-Goodie. Die Special-Moves präsentieren sich dagegen genauso hartnäckig in der Ausführung wie überflüssig in der Wirkung. Einfallslose Boßgegner und langweilige Backgrounds garnieren schließlich noch den Prägeleinheitsbrei. Und so rennt Ihr dann von links nach rechts und träumt von den Zeiten, in denen scrollende Prügelspiele noch Spaß machten. Diesem Genre scheint langsam aber sicher die Luft auszugehen.“



Die Feinde sehen überall gleich langweilig aus



Die Hintergründe von Level 2 sind noch die besten

zu bringen. Ihr übernehmt nun die Rolle eines der fünf Steinschützer und prügelt Euch in bester Final Fight/Double Dragon-Manier durch die unzähligen Trollhorden. Jeder unserer Helden hat zusätzlich zu den Normalo-Angriffen noch einen Special Move und ein fetziges Music-Manöver in petto, das vor allem bei den garstigen Boß-Monstern gefragt ist. Spielt Ihr zu zweit, könnt Ihr während einer Pause eine Energy-Share-Funktion aktivieren und damit Eure Kräfte optimal aufteilen. Ist aber meistens sowieso nicht nötig, da Ihr alle Nase lang auf 1UP-Items trifft. rk

System: Super Nintendo

Spieletyp:

Final Fight-Beat'em Up

Megabit: 8

Hersteller: Kemco

Testversion: Galaxy

Spieler: 1 bis 2

Features: Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 57%

Musik: 44%

Soundeffekte: 47%



Spiel-spaß **41%**

# Super!

Das meistgelesene Computerspiele- und Multimedia-Magazin

## POWER PLAY

mit oder ohne CD

### überall im Handel

Test-Abo: 3 Ausgaben mit CD 27,-DM  
POWER-PLAY Abo-Service, D-74168 Neckarsulm  
oder faxen: 07132 / 959 244

# GALAXY

PLEXUS GMBH  
Plinganserstr.26 \* 81369 München

Sega Saturn j	1199.-	3DO Goldstar e	999.-	Neo Geo CD Rom	999.-
Joystick j	179.-	(mit FIFA & Shockwave)		Fatal Fury 3	199.-
Memory Card j	99.-	3DO Panas.FZ10	999.-	Samurai Shodown 2	129.-
Astal j	169.-	NTSC-PAL-Conv.	129.-	Viewpoint	119.-
Clockwork Knight j	79.-	Joypad 6 Button	39.-		
Daytona USA j	99.-	Joystickadapter	39.-		
Penzer Disziplin j	99.-	Flashback e	89.-		
		Gex e	119.-		
		Immercenary e	79.-		
		Myri e	119.-		
		Need for Speed e	119.-		
		Quarantine e	49.-		

### SEGA

Chaotix e	129.-	Rebel Assault e	99.-		
Earth Worm J.CDe	119.-	Return Fire e	99.-		
Phantasystar 4 e	169.-	Road Rash e	99.-		
Schlümpfe d	99.-	Samurai Shodown	99.-		
Story of Thor d	139.-	Seal o.t.Pharaoh e	99.-		
Striker d	109.-	Theme Park kd	99.-		
Tempo e	119.-	im Mail vorraussichtlich			

### SONY PSX

Im Mai vorraussichtlich:		Dark Stalker j	159.-		
Joystick Hori j	179.-	Fantastic Pinball j	159.-		
Memory Card j	69.-	Gunners Heaven j	159.-		
Ridge Racer j	149.-	PSX Bowling j	159.-		
Parodius j	149.-	Starblade j	149.-		
Toslandia j	149.-	Tekken j	119.-		

### 3DO

Im Mai vorraussichtlich:		Dark Stalker j	159.-		
Fantastic Pinball j	159.-	Fantastic Pinball j	159.-		
Gunners Heaven j	159.-	PSX Bowling j	159.-		
PSX Bowling j	159.-	Starblade j	149.-		
Starblade j	149.-	Tekken j	119.-		

### SNES

Im Mai vorraussichtlich:		Dark Stalker j	159.-		
Fantastic Pinball j	159.-	Fantastic Pinball j	159.-		
Gunners Heaven j	159.-	PSX Bowling j	159.-		
PSX Bowling j	159.-	Starblade j	149.-		
Starblade j	149.-	Tekken j	119.-		

Versandkosten:  
Post: 10,- DM + 3,- DM NN  
UPS: 10,- DM + 7,- DM  
Ausland: 15,- DM  
Zustellung meist in 2-3 Tagen  
e:englisch/ d:deutsch  
j:japanisch/ zw:englisch  
U- & S:Europ. Handelsstelle  
HARBURG  
FAK 3000-700004  
Händler/Fragen  
erwünscht!

## 089, 7605151

## 089, 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

SUPER NINTENDO

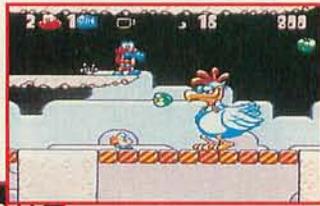
Wie das eben so ist bei Fortsetzungen, hat sich Obermotzi Dr. Maybe irgendwie wieder aufgerappelt und auf dem Mond eine neue Basis errichtet. James Pond 3 erscheint diesmal weniger als eine Parodie auf James Bond, denn auf sich selber: Dr. Maybe soll am Abbau von Mondkäse der Marke "Mond-Stilton" gehindert werden, da dies "entsetzliche Auswirkungen haben würde"; abstruses Thema, aber sei's drum. Über 60 Level lang habt Ihr jedenfalls Zeit mit Käse, Joghurt, Tortengewehren, Fruchtanzügen, etc. rumzuexperimentieren. Nach einem geschafften Level kann man auf der Landkarte wei-

## Klappe die dritte Operation Starfish

termarschieren. Sprungstiefel, Röntgenbrille oder Frosch Finnius helfen Euch bei der Befreiung von drei gefangenen Agentinnen oder einfach nur bei der Suche nach dem Levelausgang. ds



geht so



Witzige Endgegner vor schaler Kulisse. James Pond ist außerdem das erste Modul mit "Ladezeiten", die dem eines CD-Spiels ebenbürtig sind.



Nein, was für eine dreiste Ansammlung von geklauten Mario-Ideen da zusammengekommen sind: zuerst die Levelkarte samt Geheimwegen, dann die versteckten Blöcke, und was dem Mario seine Schlösser, sind dem James die Käseminen. Sogar Ponds lasche Grafik läßt Erinnerungen an den NES-Mario wach werden. Die Steuerungsprobleme verpassen diesem Klon aber einen gewissen

Dämpfer. Was auch nicht sehr galant gelöst wurde, ist die Tatsache, daß Pond immer irgendwelche Waffen oder Gegenstände gegen Feinde einsetzen muß, und nie einfach draufspringen kann, um sie los zu werden. Fazit: Ein Spiel mit guten Ideen, das den hohen Preis aber keineswegs rechtfertigt.

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Jump'n'Run  
Megabit: 16  
Hersteller: U.S. Gold  
Testversion: Selling Points  
Spieler: 1  
Features: Paßwörter  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 60%  
Musik: 50%  
Soundeffekte: 66%

Spiel-spaß 59%

news: wolfgang hat einen neuen laserdiskplayer. jetzt glotzt er ununterbrochen splatterfilme

SUPER NINTENDO

Durch einen Kurzschluß in der Swirley Süßwarenfabrik hat ein Stromschlag das Becken mit der rosa Gummibärchen-Rohmasse getroffen. So ist Jellyboy zum Leben erweckt worden. Jetzt versucht das wabbelige Multitalent aus der Fabrik zu entkommen, was der Besitzer Mr. Swirley aber erst gestattet, wenn Ihr ihm aus jedem der sieben Sektoren seiner Fabrik ein

## Zuckersüß Jelly Boy

spezielles Mitbringsel kredenzt. Jeder Sektor (=Welt) besteht wiederum aus 8 Leveln, in denen je ein Puzzleteil versteckt liegt, das Ihr ebenfalls benötigt. Jellyboy kann sich in 27 verschiedene Gegenstände wie z. B. eine Kanone, einen Schirm, ein U-Boot, einen Hammer oder einen Ballon verwandeln. So werden Stellen gemeistert, die sonst alleine zu Fuß nicht oder nur schwer zu durchqueren sind. ds



gut



Oben: Durch diese hohle Gasse kommt Jelly nur mit dem Hämmerlein-Extra



Rechts: Mit seiner Wampe kann der Jelly-Bub gaanz dolla Kunststücke machen

Noch bevor das Spiel überhaupt erschienen ist, haben sich Burger King, American Airlines und eine amerikanische Süßigkeitenkette Promotion-mäßig an den neuen Charakter drangehängt. Nicht zu Unrecht, wie ich meine, denn JB als Spiel macht wirklich eine super Figur. Die Sprites bewegen sich zwar fast alle auf Gummibärchen-Niveau, was dem Spaß aber keinerlei Abbruch tut. Tausend gute Ideen, wenn auch zum Teil bei Mario abgekupfert, stecken in diesem Modul. Der

Schwierigkeitsgrad ist manchmal ganz schön happig, Rücksetzpunkte gepaart mit einem abwechslungsreichen Level-design entschädigen aber für den Frust an manchen Stellen. Eines der witzigsten und anspruchsvollsten Jump'n Runs des Jahres: unbedingt mal reinschauen!

System: Super Nintendo  
Spieletyp: Jump'n'Run  
Megabit: 8  
Hersteller: Ocean  
Testversion: Laguna  
Spieler: 1 bis 2 (abwechselnd)  
Features: Paßwörter  
Schwierigkeitsgrad: 7  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 52%  
Musik: 48%  
Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß 77%

## Hasenjagd Whizz

Als eine der wenigen Firmen konzentriert sich Titus weiterhin auf den 16-Bit-Markt. Neben dem erwarteten Hit *Prehistorik Man* bringen die Engländer im Sommer auch noch *Wild Guns* auf den Markt. Bei *Whizz* kontrolliert Ihr einen süßen Hasen auf seinem mühsamen Weg durch eine isometrische Welt. Durch die 3D-Perspektive eröffnen sich völlig neue Aussichten, da Ihr Euch im Gegensatz zu normalen Jump'n'Runs in vier Richtungen bewegen könnt. Leider beherrschen Eure Gegner diesen Trick auch, weshalb viel dreidimensionales Denken erforderlich ist. In

jedem Level müßt Ihr so schnell wie möglich das Ziel erreichen, denn ein sehr knapp bemessenes Zeitlimit drängt. Wenn Ihr eine Sanduhr aufnehmt, gewinnt Ihr einige Sekunden, weitere Extras frischen Eure Energie auf oder beschleunigen den etwas lahmen Hasen. Seine Hauptwaffe besteht aus einer schnellen Drehung, mit der er auch verschlossene Türen öffnet. Paßwörter oder eine Speicheroption fehlen mal wieder



„Allein schon wegen der isometrischen Perspektive, die man bei dieser Spielart nur sehr selten findet, sticht *Whizz* aus der Masse der Jump'n'Runs heraus. Nimmt man noch den leichten Adventure-Touch hinzu – Ihr müßt zahlreiche Schalter betätigen und Schlüssel finden, erhält man ein witziges, abwechslungsreiches Game. In einigen Plattform-Levels wurde das Zeitlimit allerdings zu knapp bemessen, wenn man nicht genau weiß, wo eine Sanduhr versteckt liegt, hat

man keine Chance, durchzukommen. Außerdem hätte gerade bei *Whizz* ein Paßwortsystem gutgetan, denn mit der Zeit nervt es unheimlich, wenn man die gleichen Levels immer wieder spielen muß. Trotzdem: Hardcore Jump'n'Run-Fans werden mit *Whizz* sicherlich voll auf ihre Kosten kommen.



Gefährliche Passagen erschweren zusätzlich das Hasenleben



Die Whizz-Welten sind grafisch sehr abwechslungsreich

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Jump'n Run  
Megabit: 8  
Hersteller: Titus  
Testversion: Titus  
Spieler: 2  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: –  
Grafik: 66%  
Musik: 65%  
Soundeffekte: 52%

Spiel-spaß **70%**

news aus der redaktion: ralph hat immer noch nicht den endboss von samurai showdown 2 geschafft!buuhhh!

## Gracias Speedy Gonzales

Als *Speedy Gonzales*, bekannterweise die schnellste Maus von Mexiko, müßt Ihr Eure Kumpels befreien und Euch durch die unterschiedlichsten Welten kämpfen. Ihr schlagt Euch unter anderem durch den finsternen Wald, ein Gruselschloß und über eine gefährliche Baustelle. Dabei trefft Ihr auf einige sehr seltsame Charaktere, z.B. eine verrückte Katze auf einem Preßlufthammer

oder den steinwerfenden Felsenmensch. Zum Glück liegen reichlich Extras herum: Mit Turnschuhen beschleunigt Speedy noch etwas mehr und Herzen frischen Eure Lebensenergie auf. Wenn Ihr die geforderte Anzahl von Mäusen rettet, gibt's außerdem noch einen fetten Punktebonus abzukassieren.



„Vom alljährlichen Sommerloch bleiben leider auch die Jump'n'Run-Fans nicht verschont. Statt phänomenaler Grafik à la *Donkey Kong Country* oder genialem Spielwitz wie bei *Earthworm Jim* müssen wir uns momentan eher mit altbekanntem Mittelmaß begnügen. Weder grafisch noch spielerisch bietet *Speedy Gonzales* Überdurchschnittliches. Am besten gefiel mir noch die spärliche, aber

niedlich gemachte Sprachausgabe (*Gracias*) und die relativ fließende Animation der Hauptfigur. Dafür drückt das fehlende Paßwortsystem kräftig auf die Stimmung, denn in einem Zug spielt man *Speedy Gonzales* kaum durch. Schade darum, *Speedy* hätte sicher ein besseres Spiel verdient gehabt.



Dutzende von finsternen Gesellen warten nur darauf, aus *Speedy* ein leckeres Mäuseschnitzel zu machen



System: Super Nintendo  
Spieltyp: Jump'n Run  
Megabit: 16  
Hersteller: Sunsoft  
Testversion: Mitsui  
Spieler: 1  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 130 Mark  
VG-Altersempfehlung: –  
Grafik: 52%  
Musik: 61%  
Soundeffekte: 55%

Spiel-spaß **60%**



Unten:  
Die Delphin-  
Stage, wo man gegen die  
Zeit schwimmen muß



Mit der Seaquest bewegt Ihr Euch zwischen den Stages fort

Nun endlich dürfen auch wir teilhaben, am Leben unter der Meeresoberfläche. Und dieses Leben ist hart, besonders mit dem Fernseh-U-Boot *Seaquest DSV*. Kaum im Spiel angelangt, werden wir auf die simulierte Jagd nach Unterwasser-Terroristen geschickt, um diese per Kurzstreckentorpedos unschädlich zu machen. Solche Schulungsfahrten im Simulator sind aber nur der Prolog zum eigentlichen Spiel. Erst wenn wir sie erfolgreich absolviert haben, dürfen wir endlich an Bord der echten *Seaquest*, um dort als frischgebackener UEO-Kapitän Dienst zu tun. Und hier lernt man die wirklichen Strapazen eines Schiffsführers kennen. Die Aufgaben sind eigentlich trivial: Auf der einen Seite sind Terroristen, die Zeitbomben legen, Unterwasserstädte terrorisieren oder Gefängnisse besetzen. Auf der anderen seid Ihr. Mit Hilfe der *Seaquest* und einigen Shuttles, die jeweils ein Spezialgebiet wie Bergung, Reparatur oder Kampfeinsatz beherrschen, kämpft Ihr Euch durch labyrinthartige Tunnel und Städte vorwärts. Meistens tickt eine Stopuhr mit, die Euch die verbleibende Zeit anzeigt. Ist eine Mission (bestehend aus mehreren Stages)

## Härtetest Seaquest DSV

beendet, bekommt Ihr ein Paßwort und werdet an einen anderen Ort geschickt, um dort für Ordnung zu sorgen. tet



Das Drogenlager  
der Terroristen  
muß um jeden  
Preis zerstört  
werden



gut

„Eines einmal vorweg. An diesem Spiel werdet Ihr Euch die Zähne ausbeißen! Ultraharter Schwierigkeitsgrad, keine Hinweise auf Missionen, keine Extraleben (wenn Euer Budget zur Neige geht und Ihr Euch keinen Nachschub mehr

leisten könnt), keine Continues und auch keine Rücksetzpunkte. Vor allem der Schwierigkeitsgrad nimmt astronomische Ausmaße an. Beispielsweise ist das Zeitlimit von 2 Minuten und 59 Sekunden in der Delphin-Wettswimm-Stage, wo Ihr durch ein vermintes labyrinthartiges Korallenriff hindurchdösen müßt, ziemlich knapp bemessen. Ihr könnt Euch deshalb fast keine Fehler leisten (an Wände anstoßen, auf Minen auflaufen etc.). Noch dazu müßt Ihr ja auch noch bedenken, daß Ihr Euch im Wasser befindet. Folglich reagiert die Steuerung träge, so daß Ihr zunächst mal diese voll in den Griff bekommen müßt. Solche schwierigen Spiele sind selten geworden, aber sie sind noch zu haben. Wer ohnehin denkt, die heutigen Videospiele seien viel zu einfach, sollte sich *Seaquest DSV* unbedingt anschauen, denn unspielbar ist es keineswegs! Man lernt nach jedem gescheiterten Versuch immer dazu. Alle anderen werden lediglich ein paar ärgerliche Stunden damit verleben.“

- System: Super Nintendo
- Spieltyp: U-Boot-Action
- Megabit: 24
- Hersteller: THQ/Malibu Games
- Testversion: THQ
- Spieler: 1
- Features: Paßwort
- Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
- Preis: ca. 120 Mark
- VG-Altersempfehlung: ab 12
- Grafik: 82%
- Musik: 79%
- Soundeffekte: 72%

Spiel-  
spaß **78%**



Das Ende des Pazifikkrieges jährt sich bald zum fünfzigsten Mal, folglich bedarf es eines Videospieles, um der damaligen Ereignisse zu gedenken. Man schreibt das Jahr 1943. Amerikanische und japanische Flugzeugträgerverbände stehen sich vor einer kleinen Inselkette in der Südpazifik gegenüber. In insgesamt sieben Missionen dürft Ihr entweder unter japanischer oder amerikanischer Flagge eine typische Fliegenschlacht mit authentischen Flugzeugen austragen. Hat man einige Flugstunden in Luftkampf, Sturzflug oder Torpedierung geübt, dürft Ihr Euch wahlweise zu zweit ins

## Tora, Tora, Tora Carrier Aces

Geschehen stürzen. Ihr stellt eine Fliegerstaffel aus maximal acht Flugzeugen zusammen und hebt jeweils von der Landefläche eines Flugzeugträgers ab. Nach dem obligatorischen Luftkampf heißt es, gegnerische Ziele auf dem Wasser oder auf dem Land zu bombardieren. Zum Schluß jeder Operation zählt der Computer die Erfolgsquoten der einzelnen Missionen zusammen und ermittelt den Gewinne. tet



geht so

„Einen Flugsimulator wollte Gametek ganz bestimmt nicht auf die Beine stellen. Dafür ist die Steuerung viel zu unrealistisch. Andererseits ist Carrier Aces auch kein Strategiespiel. Die Ziele, die man bombardieren muß, sind zu einfältig. Abgesehen davon, daß man lediglich fünf Zielobjekte im ganzen Spiel zu Gesicht bekommt, erkennt man außer bei den Flugzeugen keinen Unterschied zwischen einem japanischen und einem US-Flugzeugträger.“



Der Sturzflug auf die feindliche Basis sieht gut aus...



...die meiste Zeit jedoch blickt man auf dieses öde Bild

So hat man in wenigen Minuten schon alles gesehen, was das Spiel bietet. Im 2-P-Modus verhält es sich auch nicht anders. Dank der miserablen Steuerung beschränkt sich der Luftkampf darauf, Warteschleifen um die Wette zu fliegen.“

System: Super Nintendo  
 Spielertyp: Action-Ballerspiel  
 Megabit: 16  
 Hersteller: Gametek  
 Testversion: Galaxy  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Optionsmenü  
 Schwierigkeitsgrad: 5  
 Preis: 130 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 6  
 Grafik: 75%  
 Musik: 42%  
 Soundeffekte: 48%

Spiel-spaß 58%

SUPER NINTENDO

news: jan und sein motorrad wurden von einem Auto gerammt. jetzt sitzen beide am ammersee zur kur

Stellt Euch vor, die Prinzessin ist weg! Himmel, was für ein Geistesblitz der Entwickler. Ihr als Ninja-Master Shien schlüpft natürlich sofort in Eure schwarze Kluft und hetzt den Entführern quer durch alle Zeitepochen hinterher. Das neueste Spiel von Vic Tokai lehnt sich an Operation Wolf an. Ihr steuert also wahlweise mit der Nintendo-Mouse oder dem Joypad ein Fadenkreuz auf dem Screen,

## Klinge vor der Nase Shien's Revenge

mittels dessen Ihr Samurai aus dem Mittelalter oder MG-Soldaten den Shuriken-Garaus macht. Anders als etwa bei Nam 1975 seid Ihr auf dem ganzen Bildschirm verwundbar und könnt die gegnerischen Projektile nur mit Eurer Klinge abwehren, die immer irgendwo in der Nähe des Kreuzes herumhängen und Euch die Sicht versperren. Gegen die Bosse hilft oft nur Ninja-Magie. Beißt Ihr trotzdem ins Gras, helfen Euch Paßwörter. rk



na ja

„Die Jungs von Vic Tokai scheinen bei der Beantragung ihrer Lizenz versehentlich ein 'Super' vor das NES gekritzelt zu haben, denn Shien's Revenge bietet Euch 8-Bit-Grafik vom Allerfeinsten. Das Spiel selbst wird schon nach wenigen Minuten langweilig, da Ihr Euer Messer zur Abwehr nie vernünftig steuern könnt, und sich oft zehn Sekunden lang auf dem Screen rein gar nichts rührt. Zudem sind alle Gegner auch noch mager animiert und erst die Hintergründe, oh je. Der

Soundtrack, einem Remix der Whiskas-Werbung, tut sein übriges, um sich selbst aufgrund der Dummheit dieses Modul gekauft zu haben zu verfluchen. Nintendo hätte eine Qualitätskontrolle schon auf dem Super Nintendo einführen sollen.“

System: Super Nintendo  
 Spielertyp: Fadenkreuz-Shooter  
 Megabit: 8  
 Hersteller: Vic Tokai  
 Testversion: Galaxy  
 Spieler: 1  
 Features: Paßwort, Optionsmenü, Maus  
 Schwierigkeitsgrad: 7  
 Preis: ca. 130 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 12  
 Grafik: 43%  
 Musik: 59%  
 Soundeffekte: 39%

Spiel-spaß 47%

SUPER NINTENDO



Den Kerl vor Eurer Nase erwischt Ihr mit Shurikens nicht. Oft sieht's auf dem Screen so leer aus wie hier.



Was für die abendländische Rollenspielzunft *Wizardry* ist, ist für die Japaner *Brandish*. Dort, wo der Sushi wächst, zählt man inzwischen drei Teile dieses Kultspieles aus dem Hause Nihon Falcom, und eine CD-ROM-Version erfreut seit genau einem Jahr auch viele PC Engine-Jünger. Was den Reiz an diesem Dungeon-Spiel ausmacht, ist das recht triviale Spielprinzip: In der Rolle des Schwertkämpfers Varik ist es Eure Aufgabe, aus einem tiefunterirdischen Dungeon heil an die Erdoberfläche zu gelangen. Aus einer isometrischen Ansicht seht Ihr Euren Helden, den Ihr perma-



Für NES wäre die Grafik durchaus noch in Ordnung...

## Staub zu Staub

# Brandish

nent in der Bildmitte von hinten betrachtet, d.h. wechselt Varik seine Blickrichtung, dreht sich die Umgebung mit. Die Monster bleiben ebenfalls zu jeder Zeit sichtbar, so daß Ihr Euch seelisch auf den bevorstehenden Kampf vorbereiten könnt. Und sollten Euch irgendwann auf der insgesamt 48 Level währenden Reise die Vorräte knapp werden, könnt Ihr in unterirdischen Geschäften einkaufen. tet



„Irgendwie hatte ich *Brandish* anders in Erinnerung. In den PC- und PC Engine-Versionen waren die Monster stärker, die Fallen tückischer und die Grafik um einiges detaillierter und stimmungsvoller. Was Koei aus diesem Klassiker gemacht hat, ist unterm Strich schlichtweg enttäuschend. Vor allem fehlt hier der Angst-Faktor, wenn neue unerwarteterweise Monsterarten auf dem Bildschirm auftauchen. Im Original konnte man fast immer da-



Ab und zu trifft man im Dungeon auch auf Menschen

von ausgehen, daß man als allererstes einmal ein finsternes "Game Over"-Logo vorgesetzt bekam. Statt dessen greifen die Gegner hier auch dann nicht an, wenn man den Übernachtungs-Modus eingeschaltet hat, um seinen Lebensbalken aufzufrischen. „  
Schade drum.

System: Super Nintendo  
 Spieltyp: Rollenspiel  
 Megabit: 8  
 Hersteller: Koei  
 Testversion: Galaxy  
 Spieler: 1  
 Features:  
 Batterie, Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 5  
 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 56%  
 Musik: 60%  
 Soundeffekte: 52%



Spiel-spaß **64%**

nachrichten aus der redaktion: dirks spinne ist wieder einmal um 2 cm gewachsen... üäääh!!!

Wenn Star-Quarterback Troy Aikman von den Dallas Cowboys mit seinem Namen für ein Spiel bürgt, muß es ja ganz was Besonderes sein. Jedenfalls enthält *Troy Aikman Football* alles, was zu einer actionreichen Football-Simulation dazugehört. 28 lizenzierte NFL-Mannschaften mit authentischen Spielernamen dürfen ebensowenig fehlen wie die Playoffs oder die dazugehörige

## Trojanisches Ei

# Troy Aikman Football

komplette 94er Saison. Aus 150 Spielzügen für Angriff und Verteidigung können jeweils maximal drei in einem separaten Menü bis aufs Detail umkonfiguriert und gespeichert werden. Beim Jaguar wurde ein größerer Bildausschnitt gewählt. tet



„Die Riege an guten Football-Simulationen häufen sich in letzter Zeit. Wie NFL Quarterbackclub, besticht dieses Spiel durch die Fülle an sinnvollen Optionen. Die Intelligenz des Computergegners ist ein wenig höher angesetzt als bei vergleichbaren Spielen, die Steuerung spricht gut an, und die Übersicht des Spielfeldes bleibt zu jeder Zeit erhalten. Vor allem beim Jagu-

ar sind die Figuren-Sprites geradedzu riesig, daß man sogar bei wirren Running-Spielen jederzeit den Ball in den Augen behält. Eine gute Option finde ich die drei konfigurierbaren Spielzüge, wo man die Feldspieler millimetergenau setzen kann. „

System: SNES/Jaguar  
 Spieltyp: Football-Sim.  
 Megabit: 24  
 Hersteller:  
 Sony EPL/Williams Ent.  
 Testversion:  
 Sony EPL/Galaxy  
 Spieler: 1bis 2  
 Features: Batterie  
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6  
 Preis: 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 80/83%  
 Musik: 50/52%  
 Soundeffekte: 72/73%

Spiel-spaß **77%**



Die Übersicht bei der Jaguar-Version ist hervorragend, da die Sprites ziemlich groß gezeichnet wurden



# Traumfabrik Theme Park



Mit einmonatiger Verspätung offenbart uns Bullfrog nun die SNES-Version des Traumfabrik-Simulators *Theme Park*. Features wurden gegenüber der Mega Drive-Version nicht verändert. So fanden auch die nützlichen Bild-Icons Platz, die die Handhabung der Bauvorhaben auf dem Gelände enorm erleichtern. Natürlich kann die vereinfachte Grafik (sowohl auf dem Parkgelände als auch in den

Menüs) nicht mit der des PC-Originals mithalten, aber sie ist hinreichend übersichtlich und vor allem niedlich. Während man in der Icon-Lawine herumfuhrwerk, trotten die Besucher-Sprites unaufhaltsam durch den Park. Wenn sich eure finanzielle Situation ändert, schreitet wie gewohnt euer Finanzberater ins Geschehen ein und gibt euch nützliche Tips. *tet*



„Auch auf Super Nintendo kann die einfallsreiche und witzige Wirtschaftssimulation den Erfordernissen der realen Marktwirtschaft gerecht werden, denn es wird viel geboten. Eine angenehme und übersichtliche Grafik, guter Spielwitz und ein Detailreichtum, der es erlaubt, die Geschwindigkeit des Rollercoasters bis hin zum Salzgehalt der Pommes frites einzustellen, garantieren für grenzenloses Vergnügungsparkvergnügen. Wer es etwas schwieriger haben möchte,

kann sich hinaufarbeiten, indem er seinen (gut laufenden) *Theme Park* verkauft und von dem Erlös ein Parkgelände im Ausland, zum Beispiel in der Antarktis (wo es weniger Menschen gibt und folglich auch weniger Einnahmen zu erwarten sind) erwirbt.“



**Buntes Kunterbunt:**  
Alle Sprites, ob Mensch oder Maschine, sind nett animiert



**System:** Super Nintendo  
**Spielertyp:**

**Wirtschaftssimulation**

**Megabit:** 16

**Hersteller:** Bullfrog

**Testversion:** Bullfrog

**Spieler:** 1

**Features:**

**Paßwort**

**Schwierigkeitsgrad:** 5

**Preis:** ca. 140 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 80%

**Musik:** 60%

**Soundeffekte:** 75%

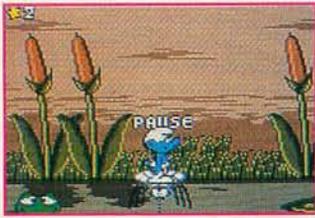
**Spiel-spaß** **82%**

SUPER NINTENDO

## INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	31	M.C. Game	47
Acclaim	15	Maro	63
Arcadia	41	Mega Games	19
aRJay	71, 3. US	Mega Star	93
		Megaboink	41
Baier Videospiele	51	Metropolis	59
BecoSys	31	Munich Software Center	93
Brinkmann Niemeyer	13, 27	Nintendo	2. US, 9
		O.I.T. Versand	55
Coca Cola	17	Philip Morris	4. US
		Playcom	69
Electronic Games	49	Primal Games	49
		SNK	83
Fanatic Games	41	Top 4 Softwareversand	41
		Tradelink	39
Galaxy	101	Traumfabrik	42
Game Express	30	Video & Game	45
Game Line	51	Virgin	29
Gamefan	31	WARP	19
Gamestore	51	Wolfsoft	49
Highway to Hell	19		
King Games	49		

## Ihhh, Puffi! Die Schlümpfe



Leider noch ohne Freischwimmer

Im Gegensatz zu 16 Bit, wo man etwas mehr hätte erwarten können, passen Infogrames' blaue Kinder-Erfreuer wie angegossen zu Segas Rumtrage-Konsole. Üblicherweise fehlen ein paar Schlümpfe in der Gang, die Ihr als Muskelschlumpf befreien sollt. Schlange, Drache und ein gurgelnder Hals sind Eure größten Hindernisse auf dem Weg zu

den Käfigen mit den Gefangenen. Als Abwechslung zur fröhlichen Natur-Hüpferei dürft Ihr zwischendurch Floß, Lore und Schlitten fahren, bzw. einen Storch als Flugzeug mißbrauchen. Einzige Trübsal: Der Schwierigkeitsgrad nervt, Rücksetzpunkte sucht man vergebens und Paßwörter erhält man zu selten. Fazit: liebenswert, aber schwer. ds

<b>Spieltyp:</b>	Jump'n Run
<b>Hersteller:</b>	Infogrames
<b>Testversion:</b>	Infogrames
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	7 bis 9
<b>Preis ca.:</b>	80 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	frei
<b>Grafik:</b>	81%
<b>Musik:</b>	70%
<b>Soundeffekte:</b>	73%
<b>Spiel- spaß:</b>	<b>70%</b>

## Agentus Amphibius Operation Starfish

An allen Ecken und Enden hat man den Eindruck, daß Marioworld den Sprung aufs Game Gear geschafft hat, ohne Nintendos Segen freilich, aber mit Hilfe der Abkupferer von

U.S. Gold. Ihr schlüpft in die Rolle des flossigen Agenten Pond, der mit Hilfe seines fro-



Marios Landkarte mal (wo)anders

schigen Freundes Finnius den Abbau von Mondkäse durch Dr. Maybe stoppen will. Mario-worlds Burgen sind hier Käseminen, Marios Münzen mutieren zu Halbmonden. Einige Features, wie der Schwebeschirm oder die Bomben wurden woanders "ausgeliehen". Trotz aller Ähnlichkeiten ist es dennoch ein umfangreiches Hüpf-Spielas. ds

<b>Spieltyp:</b>	Jump'n Run
<b>Hersteller:</b>	U.S. Gold
<b>Testversion:</b>	Selling Points
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	6
<b>Preis ca.:</b>	80 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	ab 6
<b>Grafik:</b>	70%
<b>Musik:</b>	58%
<b>Soundeffekte:</b>	66%
<b>Spiel- spaß:</b>	<b>74%</b>

## Kawasaki Superbikes

Bei *Kawasaki Superbikes* stehen Euch drei Spielmodi zur Verfügung: Training, Superbike und Arcade. Beim Training und Arcade dürft Ihr aus zehn Strecken Euren Rennkurs wählen, im Superbike-Modus müßt Ihr zuerst die Qualifikati-

on bestreiten, um Eure Startposition zu bestimmen. In der Werkstatt gibt's allerlei praktische Tuningteile zu kaufen, die Eure Kawasaki 750 ZXR noch schneller machen. Mehr Kohle erhaltet Ihr nur bei guten Plazierungen im Rennen, Looser kriegen einen feuchten Händedruck. Grafisch wirkt alles etwas eintönig, außer der Strecke selbst und einigen we-

nigen Schildern und Bäumen tut sich nichts auf dem Bildschirm. rz



Übersichtlich aber leider eintönig

<b>Spieltyp:</b>	Game Gear
<b>Hersteller:</b>	Domark
<b>Testversion:</b>	Acclaim
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	4
<b>Preis ca.:</b>	70 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	-
<b>Grafik:</b>	50%
<b>Musik:</b>	52%
<b>Soundeffekte:</b>	43%
<b>Spiel- spaß:</b>	<b>61%</b>

## Super Columns



Kombinationsgabe ist gefragt

Die meisten von Euch dürften bereits wissen, um welches Spielprinzip es sich bei *Super Columns* handelt. Bei der neuesten Version des Puzzle-Klassikers habt Ihr die Wahl zwischen: 'Endless', ein Kampf gegen die Uhr, dem 'Story'-Mode, wobei Ihr Euch mit einem Computerschergen herumschlagen müßt, oder "Flash", in dem es gilt, die

Edelsteine durch taktisches Vorgehen vom Bildschirm zu fegen. Die Neuerungen darf man mit der Lupe suchen, die Entwickler haben gerade so viel am Ur-Columns geändert, daß die gute Spielbarkeit des Vorgängers erhalten bleibt. Wenn Euer Kumpel auch ein GG inkl. Columns besitzt, könnt Ihr Euch zudem heiße 2-P-Schlachten liefern. ws

<b>Spieltyp:</b>	Denkspiel
<b>Hersteller:</b>	Sega
<b>Testversion:</b>	Sega
<b>Spieler:</b>	1 bis 2
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	4 bis 5
<b>Preis ca.:</b>	80 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	ab 6
<b>Grafik:</b>	32%
<b>Musik:</b>	55%
<b>Soundeffekte:</b>	30%
<b>Spiel- spaß:</b>	<b>72%</b>

## Championship Hockey

Finger weg von *Championship Hockey*! US Gold beschert uns die mit Abstand schlechteste Eishockeysimulation aller Zeiten. Zwar bietet das Spiel viele Features, so lassen sich z.B. Strafzeiten und Abseits abschalten, die Spielzeit ein-

stellen und sogar Hockeygroßmächte wie Portugal und Spanien anwählen, aber spielerisch wirkt *Championship Hockey* wie ein Rückfall ins Video-Game-Mittelalter. Winzige, als Hockey-Cracks nur mühsam erkennbare Sprites schleichen über das Eis, von detaillierter Grafik keine Spur. Torschüsse sind als solche kaum erkennbar, weil man den



Jede Menge leckere Kühe!

Puck fast nicht sieht. Nicht einmal eine Batterie oder Paßwortoption gibt's. Bravo! rz

<b>Spieltyp:</b>	Eishockeysimulation
<b>Hersteller:</b>	US Gold
<b>Testversion:</b>	Sega
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	5
<b>Preis ca.:</b>	70 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	ab -
<b>Grafik:</b>	24%
<b>Musik:</b>	40%
<b>Soundeffekte:</b>	37%
<b>Spiel- spaß:</b>	<b>19%</b>

## Gnom-Rangelei WH 2 Jet



Auf Rackergröße geschrumpft...

Beim Neo-Geo-Spezialisten Takara (dessen Lizenzvertrag mit SNK demnächst ausläuft) scheint es eine Abteilung zu geben, die auf Unmögliches spezialisiert ist. Nur so ist es zu erklären, daß sich die Japaner nach dem (exzellent gelungenen) Samurai Shodown auch noch an das derzeit mit 178 MBit neueste Epos aus ADKs berühmter Serie wagen

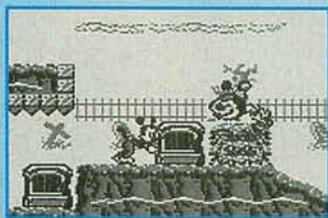
und das auch noch auf dem Game Boy. Und es haben dann auch alle 16 (!) Fighter des Originals mit sämtlichen Special Moves ihren Stammplatz gefunden, wenn auch als Kopfüßlerausgabe, wie Tet immer zu sagen pflegt. Im Grunde genommen ist's aber das gleiche wie Samurai Shodown auf dem kleinen Fuzzel-Screen für Fans. *rk*

<b>Spieltyp:</b>	Game Boy
<b>Hersteller:</b>	Takara
<b>Testversion:</b>	Mitsui
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	4
<b>Preis ca.:</b>	70 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	ab
<b>Grafik:</b>	68%
<b>Musik:</b>	59%
<b>Soundeffekte:</b>	57%
<b>Spiel-spaß:</b>	<b>75%</b>

## Blödelei Animaniacs

Schwarz und weiß steht den verrückten Brüdern und Schwestern aus der Zeichentrickserie *Animaniacs* erstaunlich gut. Aber ganz so dämlich wie sie aussehen, dürfen sie sich in diesem Spiel nicht benehmen. Genau wie bei seinem

SNES-Vorbild darf hier wieder gerätselt und geknobelt werden. Wie überwinde ich mit ei-



Die Levels sind nett aufgebaut

nem Steinblock eine unüberwindliche Mauer? Kein Problem. Dafür habt Ihr ja die drei *Animaniacs*, die jeweils spezielle Fähigkeiten haben und zwischen denen Ihr während des Spieles beliebig umschalten könnt. Die Levels sind in Seitenscroll-Form aufgebaut und mit jedem Level schwieriger zu meistern. Ohne Köpfchen, kein Knöpfchen. *tet*

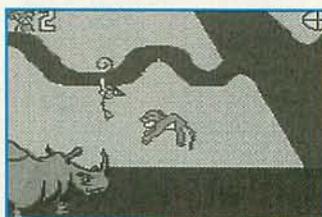
<b>Spieltyp:</b>	Jump'n'Run
<b>Hersteller:</b>	Konami
<b>Testversion:</b>	Faktor 5
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	5
<b>Preis ca.:</b>	70Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	frei
<b>Grafik:</b>	72%
<b>Musik:</b>	78%
<b>Soundeffekte:</b>	58%
<b>Spiel-spaß:</b>	<b>79%</b>

## Schrumpflöwe Lion King

Der König der Löwen jumpst und rennt nun auch durch den Game-Boy-Dschungel. Alle Achtung, die Entwickler haben keine Stage ausgelassen. Sie liegen zwar in vereinfachter Ausführung vor, der Spaß von den 16-Bit-Versionen jedoch

bleibt vornehmlich erhalten. Wie schon zuvor, gibt es für die Steuerung von Simba je eine Jump-, eine Brüll- und später eine Krallen-Taste (belegt mit Start-Taste). Ärgerlich ist es jedoch, daß sie so schwer zu bedienen sind, daß man schon nach dem zweiten Level das Ganze in den Dschungel wünscht. Trost findet man aber kurze Zeit später

beim niedlichen Löwen-Sprite, das brillant und flüssig animiert ist. Is' halt Disney. *tet*



Die Steuerung könnte besser sein

<b>Spieltyp:</b>	Jump'n' Run
<b>Hersteller:</b>	Virgin
<b>Testversion:</b>	Virgin
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	7 bis 8
<b>Preis ca.:</b>	70 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	frei
<b>Grafik:</b>	80%
<b>Musik:</b>	52%
<b>Soundeffekte:</b>	50%
<b>Spiel-spaß:</b>	<b>76%</b>

## Agentenfieber True Lies



Ihr habt die totale Draufsicht

Mit einiger Verspätung trifft auch nun die Miniversion der actionreichen Terroristenjagd ein. Kopffüßler Arnold muß sich jedoch auch hier einer Übermacht an Gegnern als One-Man-Armee erwehren. Genau wie bei den 16-Bitern habt Ihr am Anfang eines Levels im Waffenarsenal nur eine einzige Pistole, die Ihr während der Mission nachrüsten

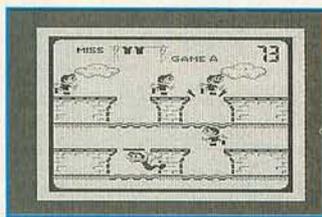
müßt. Ohne Waffen, Munition und Verbandskasten, die Ihr unterwegs findet, seid Ihr ohnehin aufgeschmissen, da der Schwierigkeitsgrad unverschämt hoch angesetzt wurde. Durch die senkrechte Sicht von oben hat man sowieso den Überblick verloren, so daß Ihr keinen Schritt wagen könnt, ohne daß Euch nicht eine Kugel erwischt. *tet*

<b>Spieltyp:</b>	Actionspiel
<b>Hersteller:</b>	Acclaim
<b>Testversion:</b>	Acclaim
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	7
<b>Preis ca.:</b>	70 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	ab 18
<b>Grafik:</b>	62%
<b>Musik:</b>	58%
<b>Soundeffekte:</b>	70%
<b>Spiel-spaß:</b>	<b>62%</b>

## Game Boy Gallery

In den späten 80ern geister- te ein mysteriöser Pieps-Virus durch alle Schulanstalten des Landes. Der Wirt des Übels war schnell lokalisiert: Nintendo überschwemmte den Markt mit den Vorläufern der Videospiele, die "Game& Watch"-

Minis waren geboren. Simple Reaktionstests wie z.B. Bälle jonglieren oder Maulwurf-Fangen war damals das höchste der Gefühle. Nintendo erinnert sich nun an seine Pionierzeit und ließ es sich nicht nehmen, ein GB-Modul mit fünf der LCD-Oldies zu veröffentlichen. Natürlich können diese Games nicht mehr mit den heutigen Produktionen mithalten. Trotz-



Nostalgie-Welle pur!

dem hält GB-Gallery den einen oder anderen Profi-Zocker bei der Stange. *ws*

<b>Spieltyp:</b>	Geschickl. Spiel
<b>Hersteller:</b>	Nintendo
<b>Testversion:</b>	High Score
<b>Spieler:</b>	1
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	4 bis 6
<b>Preis ca.:</b>	70 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	-
<b>Grafik:</b>	19%
<b>Musik:</b>	5%
<b>Soundeffekte:</b>	5%
<b>Spiel-spaß:</b>	<b>78%</b>

# 和 JAPANIMA

製  
動  
画



# TION

Nirgendwo werden so viele Zeichentrickfilme produziert und gesehen wie im Land der aufgehenden Sonne. Ein ganzer Industriezweig hat sich daraus entwickelt, der inzwischen auch einen großen Einfluß auf die gesamte Spielzeug- und Video-spielbranche ausübt. In Japan Kultur, bei uns Kult – wir geben Euch einen umfassenden Einblick in die faszinierende Welt der Japanimation.



© Toho/Madhouse

和  
動

# JAPANIMATION

## 和 Manga

Manga ist Japanisch und heißt frei übersetzt "unverantwortliches Bild". Schon 1815 wurde dieser Begriff durch den Künstler Hokusai geprägt, wenn seine Bilder auch nichts mit den heutigen Mangas zu tun haben. Im Japan der Neuzeit werden mit dem Wort Manga nämlich alle erdenklichen Variationen des Comics bezeichnet sowie der japani-

## 製 動 画



sche Zeichenstil mit seiner typischen Formgebung der strähnigen Haare, der kleinen Mäuler und der großen Kulleraugen.

## Anime

Auch die "unverantwortlichen Bilder" lernten laufen, und schon früh kristallisierte sich der Begriff Anime heraus, der von da an zur Genrebezeichnung wurde (japanische Animation wird übrigens nie als Manga bezeichnet, obwohl Manga Entertainment Ltd. in Europa die Filme des eigenen Labels als Manga-Videos bewirbt). Gleichzeitig wird das Wort von den Fans dazu benutzt, um die japanischen "Zeichentrickfilme" von denen anderer Nationen zu unterscheiden – denn Animes sind viel mehr als nur Cartoons.

Es gibt Filme zu jedem Thema: Krimis, Science Fiction und Fantasy-Filme, Horrorschocker, Seifenopern, Kinder-, Sport-, Geschichts- und Sex-Filme, Komödien und vieles, vieles mehr. Wie man an dieser Aufzählung

den aber (oft fälschlicherweise) als Zeichentrickfilme für Kinder vermarktet. Einige bekannte Zeichentrickserien, die auch bei uns im Fernsehen liefen, sind genaugenommen Animes, wenn auch ohne das typische "Manga Feeling". Beispiele sind hier *Heidi*, *Speed Racer* und *Captain Future*. Erst *Akira* zeigte der Weltöffentlichkeit, daß es auch "Zeichentrickfilme" für Erwachsene gibt. In beeindruckenden Bildern zeichnete Regisseur Katsuhiro Otomo eine düstere Endzeitvisi-

**Markenzeichen:**  
strähniges Haar  
und große  
Kulleraugen  
sind typisch  
für Manga  
und  
Japani-  
mation



Ranma 1/2 von Star-Autorin Rumiko Takahashi gehört derzeit zu den beliebtesten Manga- und Animetiteln. Es gibt sie als Fernsehserie, Movies, OAVs und natürlich auch als Videospiele.



sieht, sind Animes nicht nur für Kinder gedacht; der größte Teil der Filme ist sogar speziell für die Altersgruppen über 12 konzipiert. In der Einstufung der Filme lag wohl das Hauptproblem für die Vereinigten Staaten und Europa. Anime-Produktionen fanden zwar schon seit 1981 ihren Weg in die Länder der untergehenden Sonne, wur-



**Offiziell erhältlich auch bei uns: Gundam-Kits und Anime-Soundtracks (Muster: Anime Connection of Germany).**

on, angesiedelt im wieder aufgebauten Neo Tokyo, welches während des dritten Weltkriegs zerstört wurde. Neben der Gewalt zeugte auch die im Werk enthaltene Kritik an Gesellschaft und Staat von der völlig anderen Zielgruppe. 1991 erwarb Island World Communications die Rechte an *Akira* und brachte den Film in Großbritannien als Kaufvideo auf den Markt. Der Erfolg war überwältigend: Mehr als 500 000 Pfund konnten durch Verkäufe eingenommen werden. IWC gründete 1992 dann ein eigenes Label namens Manga Entertainment Ltd., unter dem einzig Anime-Filme erscheinen sollten. Der Startschuß wurde mit *Fist of the North Star* gegeben, der Filmversion einer bekannten Manga- und Anime-Serie. Alles in allem erschienen im ersten Jahr acht Videos, und Anfang 1993 wurde mit ICA Projects ein weiteres Label, diesmal für asiatische Realfilme, geschaffen. Der Erfolg hielt an, und die Fangemeinde, insbesondere unter den Videopieler, wuchs und wuchs. Der monatliche Ausstoß von neuen Videos nahm ebenso zu wie die Anzahl an neuen Firmen, die sich der japanischen Animation verschrieben haben. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es sieben verschiedene Labels, die monatlich ein gutes Dutzend neue Videos herausbringen sowie

über 150 in Großbritannien schon erschienene Animes. Findige deutsche Importeure erkannten den Trend, und bereits seit Frühjahr 1993 sind die Anime-Videos auch in Deutschland zu kaufen. Inzwischen kann man das komplette Sortiment bei einem großen Mail Order-Spezialisten, vielen Videospiele-Versandhändlern, den wenigen Virgin Megastores und Medienhäusern und einigen gut eingerichteten Rollenspielläden erhalten.

## Die Sprache

Animes kommen aus dem Land der aufgehenden Sonne, folglich sind die Videos in Japanisch gehalten. Da aber nur die wenigsten Europäer Japanisch können, synchronisiert Manga Entertainment Ltd. all seine Filme. Wer denkt, dies sei die einzige Lösung zum Durchbrechen der Sprachbarriere, liegt allerdings falsch. Bei den anderen europäischen Labels wird nämlich auch die zweite Übersetzungsmöglichkeit, per Untertitel, angewandt. Womit wir auch gleich bei einem der meistdiskutierten Themen unter den Anime-Fans wären: Subbing (Untertitelung) or Dubbing (Synchronisation)? Wird ein Film syn-

chronisiert, so wird er einem großen englischsprachigen Markt zugänglich gemacht, und

es besteht eine Chance auf zahlreiche Verkäufe. Die Verkaufszahlen von Filmen mit englischen Untertiteln dagegen sind deutlich geringer, dafür bleibt aber die allgemeine Stimmung des Originals unverfälscht. Wie gesagt, es wird viel über dieses Thema diskutiert, doch für beide



Terry Bogart aus *Fatal Fury*

## Kompatibilität

Wie bei den Videospiele tauchen auch bei den Animes Kompatibilitätsprobleme zwischen den verschiedenen Fernsehnormen auf. Grundsätzlich können nur die PAL-Versionen auf einem han-



**Auch in Japan umstritten: In Urotsuki Doji treffen Sex und Gewalt aufeinander. Er gehört zur Kategorie: frei ab 18.**



Übersetzungsarten finden sich Käufer, weshalb es in nächster Zeit wohl keinen allgemeingültigen Standard geben wird. In Deutsch gab es lange Zeit nur *Akira*, der ja auch im Kino lief sowie einige ältere, meist für Kinder bestimmte Videos. Ein neues deutsches Label namens OVA-Films hat es sich aber zur Aufgabe gemacht, Animes mit deutschen Untertiteln zu versehen. Diese Videos werden dann nicht nur bei oben genannten Quellen erhältlich sein, sondern auch über die Kaufhäuser und Videoläden vertrieben werden.

delsüblichen deutschen Videorecorder abgespielt werden. Will man sich ein amerikanisches Video anschauen, das natürlich nur die amerikanische Fernsehnorm (NTSC) unterstützt, braucht man sowohl einen NTSC-tauglichen Videorecorder als auch einen Fernseher, der die 60-Hz-Signale verarbeiten kann (bei uns laufen die TV-



# JAPANIMATION

和  
製  
動  
画

Geräte nämlich mit 50 Hz). Bei Japanimporten treten die gleichen Probleme auf, mal abgesehen davon, daß vieles nur auf Laserdisc herauskommt, welche nicht nur bessere Bildqualität, sondern auch einen günstigeren Preis (zumindest in Japan) bietet. An dieser Stelle deshalb ein Hinweis an diejenigen, die sich für den neuen *Street Fighter*-Anime interessieren: Eine PAL-Version ist erst Ende 1995/Anfang 1996 geplant, deshalb lohnt sich der Anruf beim Importeur nur dann, wenn Ihr Japanisch versteht und über Multinorm-Videorecorder und -Fernseher verfügt.



**Unterhaltung pur: Mamono-Hunter Yoko ist eine Art Ghost Buster auf japanisch. Hier kann es auch mal witzig zugehen.**



lem Kinder und Jugendliche zum Kauf angeregt werden, deshalb werden besonders gerne Lizenzen von erfolgreichen Fernsehserien wie *Sailor Moon*, *Dragonball Z* oder *Ranma 1/2* eingekauft. Bei uns völlig unbekannt, in Japan dagegen ein alltäglicher Kauf: kleine Boxen mit Süßigkeiten und einer kleinen Figur mit Anime-Bezug. Hier greifen dann meist Schulkinder zu, weshalb der Preis von 100 bis 250 Yen relativ niedrig gehalten ist. Ebenso beliebt: Spielzeuge aller Art. Puppen, Roboter, Plastikfiguren und Fahrzeuge, Brettspiele, Plüschtiere – die Bandbreite ist riesig. Auch Telefonkarten, die es in Japan schon seit 1979 gibt, sind beliebte Sammlerobjekte, wenn sie mit Motiven und Charakteren aus Animes bedruckt sind. Zu jeder Anime-Produktion gibt es CDs mit Soundtracks, Titelmelodien und anderen Musikstücken, gleichermaßen wie eine eigene Reihe von Model Kits. Als Modelle, die sowohl fertig zusammengesetzt und bemalt als auch in Form von Bausätzen angeboten werden, gibt es nicht nur die vielen Roboter und Maschinen, sondern oft auch die Hauptcharaktere. Nur ein Beispiel unter vielen: Die Kits zur Science-fiction-Serie *Gundam*. Millionen wurden verkauft, und es wird geschätzt, daß in Japan pro Einwohner zehn (!) *Gundam*-Kits existieren.



**Zukunftsmusik: In Appleseed kämpft eine SWAT-Polizeinheit gegen eine Gruppe von bemannten Terror-Robotern**



**Zwei Mädels auf Monsterjagd: Dirty Pair Flash**

sind zu verbieten. Zugegeben, viele Animes, die anfänglich in Großbritannien erschienen sind, bestehen aus einem Genremix von Horror, Gewalt und Erotik – aber auch nur, weil das die Themen der damals noch jungen Fangemeinde waren. Inzwischen wissen die Firmen, daß auch weniger extreme Filme erfolgreich sein können, und so finden immer mehr witzige, herzerreißend rührende, schlicht und einfach unterhaltende Videos ihren Weg in unsere Gefilde. Die Fülle an verschiedenen Genres ist schier unerschöpflich. Die restlichen Altersklassen sind "frei ab 15" & "PG" (was Parental Guidance heißt und mit dem deutschen "frei ab 6" vergleichbar ist). Erst seit 1.7.94 gibt es die Kategorie "frei ab 12", die bis dahin nur für Kinofilme, aber nicht für Videos vergeben wurde.



**Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Kimagure Orange Road**



## Altersfreigaben

Eine Angelegenheit, auf die sich die britische Presse vor einiger Zeit empört gestürzt hat, ist die Klassifizierung der Animes in verschiedene Altersfreigabe-Kategorien. Irgend jemandem war anscheinend aufgefallen, daß es viele Anime-Videos gibt, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind – und schon war sich die Medienöffentlichkeit sicher, daß Animes "Cartoonkult mit wachsendem Appetit auf Sex & Gewalt" (*The Independent*, 15.10.93) sind. Als Folge dieser schlecht bis gar nicht recherchierten Artikel forderte ein Mitglied des britischen Parlaments sogar, alle Videos, die ab 18 freigegeben

## Merchandising

So wie in den westlichen Ländern der Welt zum Beispiel *Jurassic Park* ausgiebig vermarktet wurde, so gibt es in Japan Merchandising-Artikel zu vielen Anime-Serien zu kaufen. Natürlich sollen vor al-

© Toho/Madhouse/Taka  
Chiho&Studio Nue/Sunrise –  
Masamune Shirow/Seishinsha/  
Plex/Sanctuary – TBM –  
AIC/Pioneer LDC, Inc. –  
FujishimaShosuke/Kodansha/TB  
S/KSS – Toho/ Studio Pierrot –  
Foxvideo Inc.



## Die Otaku-Szene

Auch in Japan gibt es zwangsläufig einen harten Kern von Freaks, die beispielsweise jeden einzelnen *Gundam*-Roboter auf 1000 Lichtjahre erspähen und jeden Anime-Synchronisator von allen bis dato erschienenen Anime-Filmen mit verbundenen Augen nennen können. Diese werden vom überwiegenden Teil der Bevölkerung verächtlich als "Otaku" (= Stubenhocker) bezeichnet und treten mit Vorliebe in Quizshows wie "Cult-Q" auf (seltensamerweise gibt es inzwischen sogar "Quiz-Otakus", deren Lebensaufgabe einzig und allein darin besteht, in irgendwelchen Quizshows aufzutreten).

Das Wort Otaku, das sich u.a. auch in der Videospielegemeinde findet, entstand in den 80er Jahren, als durch die Fernsehserie *Starship Yamato* ein nationaler Anime-Boom ausgelöst wurde. Schon längst haben sich riesige Fanclubs gebildet, die wöchentlich Fachzeitungen herausgeben, ständig Anime-Konferenzen veranstalten oder öffentlich "Cells" (= Celluloids; Bild- und Folienvorlagen für Zeichentrickfilme) versteigern.

Schon längst haben sich riesige Fanclubs gebildet, die wöchentlich Fachzeitungen herausgeben, ständig Anime-Konferenzen veranstalten oder öffentlich "Cells" (= Celluloids; Bild- und Folienvorlagen für Zeichentrickfilme) versteigern.

Abgesehen von den Otakus ist es vielleicht unangebracht, von einer "japanischen Szene" zu reden, denn jeder, der einen japanischen Paß mit sich führt, kommt unweigerlich mit Anime in Berührung. Allein 1994 wurden knapp 2200 neue Animeserien für Film, Fernsehen und OAV (= Original Animation Video) produziert, d.h. also im Durchschnitt 42 pro Woche. Die Hitparade wird dennoch angeführt von altbekanntesten Titeln. *Sailor Moon* steht (vor allem beim weiblichen Jungpublikum) nach wie vor hoch im Kurs, gefolgt von Dauerrennern wie *Slam Dunk*, *Yu Yu Hakusho*, *Dragonball Z* und *Kureyon Shinchan*. Bei den Otakus hingegen konnten sich *Macros Seven* und *Ah, Megamisama!!* durchsetzen. Übrigens gibt es zu jedem Titel mindestens zwei Videospiel-



H. Miyazakis *My Neighbour Totoro* gehört zu den Klassikern



**Permanent in den Top-Ten: Weltraumpolizistinnen und Göttinnen in Tenchi Muyo und Ah, Megamisama!!**



## Die japanische Szene

Abgesehen von den Otakus ist es vielleicht unangebracht, von einer "japanischen Szene" zu reden, denn jeder, der einen japanischen Paß mit sich führt, kommt unweigerlich mit Anime in Berührung. Allein 1994 wurden knapp 2200 neue Animeserien für Film, Fernsehen und OAV (= Original Animation Video) produziert, d.h. also im Durchschnitt 42 pro Woche. Die Hitparade wird dennoch angeführt von altbekanntesten Titeln. *Sailor Moon* steht (vor allem beim weiblichen Jungpublikum) nach wie vor hoch im Kurs, gefolgt von Dauerrennern wie *Slam Dunk*, *Yu Yu Hakusho*, *Dragonball Z* und *Kureyon Shinchan*. Bei den Otakus hingegen konnten sich *Macros Seven* und *Ah, Megamisama!!* durchsetzen. Übrigens gibt es zu jedem Titel mindestens zwei Videospiel-

Umsetzungen. Von der Mega-Serie *Ranma 1/2* existieren sogar schon mehrere Prügel-, Adventure- und Rollenspiele. Umgekehrt finden sich immer mehr Videospiel-Titel auch im heimischen Fernseher wieder. *Street Fighter*, *Fatal Fury* und *Final Fantasy* sind auch hier gern gesehene Gäste.

Umsetzungen. Von der Mega-Serie *Ranma 1/2* existieren sogar schon mehrere Prügel-, Adventure- und Rollenspiele. Umgekehrt finden sich immer mehr Videospiel-Titel auch im heimischen Fernseher wieder. *Street Fighter*, *Fatal Fury* und *Final Fantasy* sind auch hier gern gesehene Gäste.

## Die deutsche Szene

Hierzulande ist die Gruppe der Anime-Fans immer noch sehr klein, schließlich konnte man bis jetzt nur mit entsprechenden Beziehungen an Videos kommen bzw. mußte sich ins Englische übersetzte Mangas im US-Comic-Fachhandel besorgen. So langsam kommt aber ein wenig Bewegung in die deutsche Medienlandschaft: Neben den erwähnten Animes mit deutschen Untertiteln kommen auch die großen Comicverlage wie Ehapa und Carlsen auf den Japanogeschmack. So haben sich die ersten ins Deutsche übersetzten Manga-Serien so gut verkauft, daß man noch mehr ver-

öffentlichen will. Auch die Fanszene blüht erst nach und nach auf. Inzwischen gibt es erste Fanzines (von Fans gemachte Magazine) und Clubs. In kleiner Auflage erscheint im Bahnhofsbuchhandel ein Fachmagazin, das sich nur mit der Japanimation und deren Auswüchsen beschäftigt. Bis wir allerdings auch in Deutschland so weit wie in den USA oder Großbritannien sind, wo es Unmengen an Clubs, Fachmagazine, Messen und vor allem synchronisierte Videos im Kaufhaus um die Ecke zu kaufen gibt, wird es wohl noch ein bißchen dauern. *Stefan Hartmann/tet*

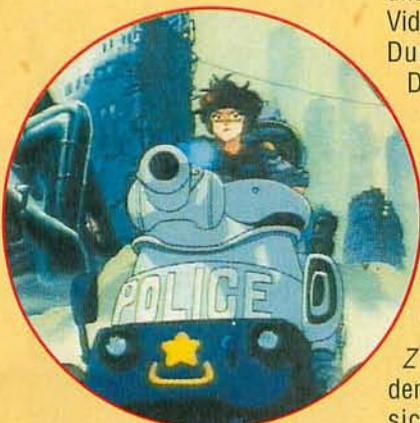
### Animania

Größtes dt. Fachmagazin. Erscheint alle 2 Monate. Erhältlich am Kiosk oder: A.C.O.G. Postfach 69 56239 Sellers



### Project A-nime

Erscheint 2-monatlich. Direkt zu beziehen bei: Future World Winkelhauser-Esch 29 46414 Rhede



Wir kennen sie auch: die irrwitzigen und abgefahrenen Typen aus *Dominion Tank Police*

# 和 JAPANIMATION 画

## ZU GEWINNEN!

**W**enn Ihr die Fragen richtig beantwortet, gibt's heie Preise zu gewinnen. Das einzige, was Ihr machen mt, ist den Anime-Artikel durchzulesen.

1. Was bedeutet das japanische Wort "Otaku"?
2. Welcher Endzeit-Anime-Film (von Katsuhiro Otomo) schaffte erstmals auch in Europa den Durchbruch?
3. Was bedeutet "OAV"?

Schickt Eure Antwort an uns per Post, Fax oder Flaschenpost an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG  
Redaktion VIDEO GAMES  
Stichwort "Japanimation"  
Postfach 1304  
85531 Haar  
Fax: 089-4613-5046



*Techno Police - Das Gesetz der Zukunft - ist der Vorganger der berhmt-berchtigten Bubblegum Crisis-Saga*

Damit Ihr auch einen "ani-malischen" Eindruck von der Anime-Szene bekommt, verlosen wir einen Stapel Videos, Zeitschriften und Originalzeichnungen.

Einsendeschlu ist der **30. Juni 1995**. Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner ber das Los ermittelt. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Aus Platzgrnden knnen wir die Gewinner nicht alle im Heft abdrucken. Wir werden sie aber einzeln schriftlich benachrichtigen.

### Die Preise

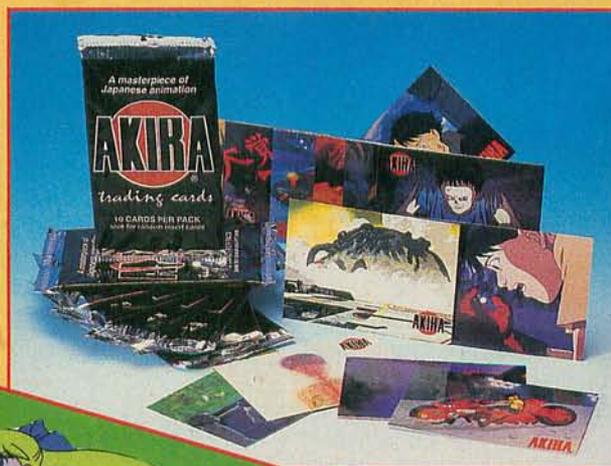
2x Original Cell-Zeichnungen von der Fernsehserie **Sailor Moon** (Galaxy)

10x **Techno Police** Video; VHS; deutsch; ca. 75 min. (A.C.O.G.)

25x **Animania**; deutsches Anime-Fachmagazin (A.C.O.G.)

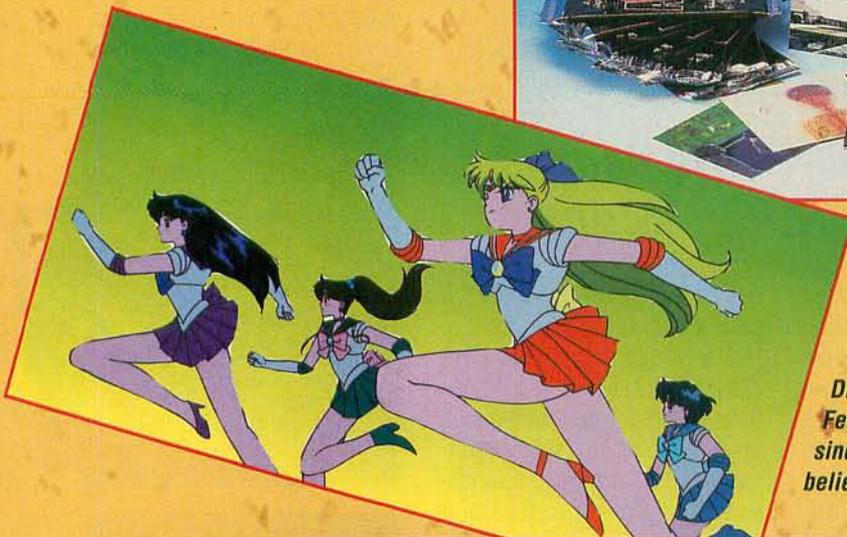
10x100 **Akira** Trading Cards (A.C.O.G.)

250x **Gundam** Poster (A.C.O.G.)



Werden besonders hoch gehandelt: **Akira Trading Cards**

Die sen Engel aus der Fernsehserie **Sailor Moon** sind in Japan immer noch sehr beliebt, vor allem bei Madchen



Diese beiden Original-Cells stammen aus der Fernsehserie. Dazu gehren auch Bleistiftzeichnungen, die den Zeichnern als Vorlage dienten.



Die Preise wurden uns freundlicherweise von **Galaxy** in Mnchen (089-760-5151) und **A.C.O.G.: Anime Connection Of Germany** in Selters (02626-8658) zur Verfgung gestellt. Falls Euer Bedarf an Japanimation noch nicht gedeckt sein sollte, knnt Ihr Euch Videos, Laser Discs oder diverse Merchandising-Produkte gleich hier bestellen (Adressen siehe Anzeige bzw. Anime-Bericht).

Stellen Sie sich vor,  
**Sie haben**  
die Regale voller  
»Knaller« und  
keiner weiß es!

**Wir haben die Lösung:**

**VIDEO  
GAMES**

**Ihr VIDEO GAMES Anzeigenteam**

Carolin Gluth  
089/46 13 - 305  
PLZ 1-5

Peter Kusterer  
089/46 13 - 333  
Anzeigenleitung

Natalie Regnault  
089/46 13 - 313  
PLZ 6 - O, A, CH

☛ 330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94) ☛ 330 000 Leser pro  
Ausgabe (AWA'94) ☛ 330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94)



**Ultra 64**

Die Chancen, endlich konkrete Infos zu Nintendos "Wunderkonsole" und vielleicht sogar erste Original-Screenshots oder ein Gehäuse-Foto zu bekommen, stehen wenige Tage vor der E3 mindestens eins zu eins. Ihr dürft gespannt sein!

**E3**

Die "Electronic Entertainment Expo", kurz auch E3 genannt, findet dieses Jahr das erste Mal statt und ist auf Anhieb zur wichtigsten Spielmesse der Welt avanciert. In LA nämlich fallen die Würfel, wer den Vertrauenszuschlag der Hersteller auf seine neue Konsole erhält und wer im Kampf um die Krone überhaupt mitspielt. Wir sind für Euch dabei.

**Secret of Evermore**

Squaresoft ist bekannt für Superspiele wie die Final Fantasy-Serie oder Secret of Mana. Der neueste Geniestreich der Japaner ist ein aufwendig mit SGI-Maschinen gerendertes Action-Adventure namens Secret of Evermore im allerschönsten Zelda-Stil. Wir zeigen erste Bilder.



*Eine Frage der Ehre: Secret of Evermore wurde diesmal von Squaresoft USA in Amerika entwickelt*

**Ausgabe 7/95**  
**erscheint am**  
**28. Juni**

**Impressum**

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Manfred Neumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)  
**Producer:** Manfred Neumayer  
**Redaktionsassistent:** Angelika Rottner  
**Hotline:** Thomas Breuer, Schari Egbali  
 Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46  
 Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
 Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe (go magna, 74431, 613)

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
**Layout:** Katja Milles, Conny Pflanzler  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Crystal Dynamics

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Anzeigenmarketing:** Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995  
**Int. Account Manager:** Kurt Skupin (352); Assistent: Michelle Berner (360), Fax: (775)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602  
**USA:** M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709  
**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
**Einzelheft:** DM 5,80  
**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20  
 (inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
 Jahresabonnementpreis: 6S 480,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,  
 CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
 Jahresabonnementpreis: sFR. 61,20

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
 Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)  
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim  
**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig  
**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler  
**Objektleiter:** Albert Absmeier  
**Anschrift des Verlages:**  
 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100  
 Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.  
 © 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



# NEO·GEO CD™

1:1 Arcade-Umsetzungen - Schon über 55 Titel auf CD!!  
The Future Is Now

## Battle Games:

Agressors of Dark Combat  
Art of Fighting I & II  
Double Dragon  
Fatal Fury I & II & III & Special  
Galaxy Fight  
Karnov's Revenge  
King of Fighters '94  
Samurai Shodown I & II  
World Heroes I & II & Jet

## Sports Games:

3 Count Bout  
Baseball 2020  
Baseballstars I & II  
Football Frenzy  
League Bowling  
Riding Hero  
Sidekicks I & II & III  
Soccer Brawl  
Street Hoop  
Thrash Ralley  
Top Players Golf  
Windjammers

## Strategie:

Mahjong  
Panik Bomber  
Puzzled

## Action Games:

Blues Journey  
Burning Fight  
Crossed Swords  
King of the Monster I & II  
Magician Lord  
Mutation Nation  
Ninja Combat  
Robo Army  
Sengoku I & II  
Super Spy  
Top Hunter

● HAMBURG

● OLDENBURG

● BREMEN  
● DELMENHORST

● OSNABRÜCK

● HANNOVER

● ESSEN

● WILLICH

● DÜSSELDORF

● KÖLN

● NEUWIED

● MAINZ

● WÜRZBURG

● PENTLING

● KARLSRUHE

● STUTTGART

● BÖBLINGEN

## Shooting Games:

Aero Fighters II  
Alpha Mission II  
Cyberlip  
Ghostpilots  
Last Resort  
Nam 1975  
Viewpoint

● MÜNCHEN

● KONSTANZ

erhältlich bei:

Söhnke Storbeck  
Elbgastraße 28  
22523 Hamburg  
Tel: 040 - 5702520

Gameshop Lap  
Achtornstraße 17  
26122 Oldenburg  
Tel: 0441 - 12622

Gameshop Lap  
Cramer Straße 5  
27749 Delmenhorst  
Tel: 04221 - 120845

Gameshop Lap  
Faulenstraße 67  
28195 Bremen  
Tel: 0421 - 18455

CCC  
Fresenberg 54  
28779 Bremen  
Tel: 0421 - 607404

CWM  
Lange Laube 17  
30159 Hannover  
Tel: 0511 - 15358

Game Store  
Kölner Straße 25  
40221 Düsseldorf  
Tel: 0211 - 1649409

Game Store  
Rüttscheider Straße 181  
45131 Essen  
Tel: 0201 - 777225

Fairplay Videogames  
Fischelner Straße 8  
47877 Willich  
Tel: 02154 - 40096

Metropolis  
Natruper Straße 20  
49076 Osnabrück  
Tel: 0541 - 66016

aRJay Games  
Ebertplatz 2  
50668 Köln  
Tel: 0221 - 121067

Zapp Games  
Rochusstraße 11  
55116 Mainz  
Tel: 06131 - 230492

Wolfsoft  
Schulstraße 3  
56566 Neuwied  
Tel: 02622 - 83517

Order In Time  
Silberburgstraße 171  
70178 Stuttgart  
Tel: 0711 - 613758

Six-Pence  
Brunnenstraße 33  
71032 Böblingen  
Tel: 07031 - 289082

Gamers-Point  
Roonstraße 5  
76137 Karlsruhe  
Tel: 0721 - 826338

Quicksoft  
Untere Laube 16  
78467 Konstanz  
Tel: 07531 - 17050

Galaxy Plexus  
Plinganser Straße 26  
81369 München  
Tel: 089 - 7605151

Megaboink  
Prüfeninger Weg 9  
93080 Pentling  
Tel: 0941 - 998376

Theo Kranz  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg  
Tel: 0931 - 571601



# MEDIUM

Your way to flavor.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)