

6/96 **MAGNA**  
M E D I A



**DM 5,80**

6S 45,-/sfr 5,80/Lit 8400  
hfr 7,30/lfr 140/ptas 850

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

**VIDEO**

# GAMES

**GAMES**

**Die Nr.1**

**ENTWICKELT VOM SONIC-TEAM**

## Segas Antwort auf Mario 64

★ Nights für Saturn

**10 SEITEN**  
**ECTS-**  
**MESSE-**  
**BERICHT**

**KRIEG DER STERNE AUF PLAYSTATION**

## Rebel Assault 2

**ERST SCHIESSEN DANN FRAGEN**

## Project Overkill (PS)

**GARANTIERT DOPINGFREI**

# JOYPAD-OLYMPIADE

★ Track & Field für Playstation

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

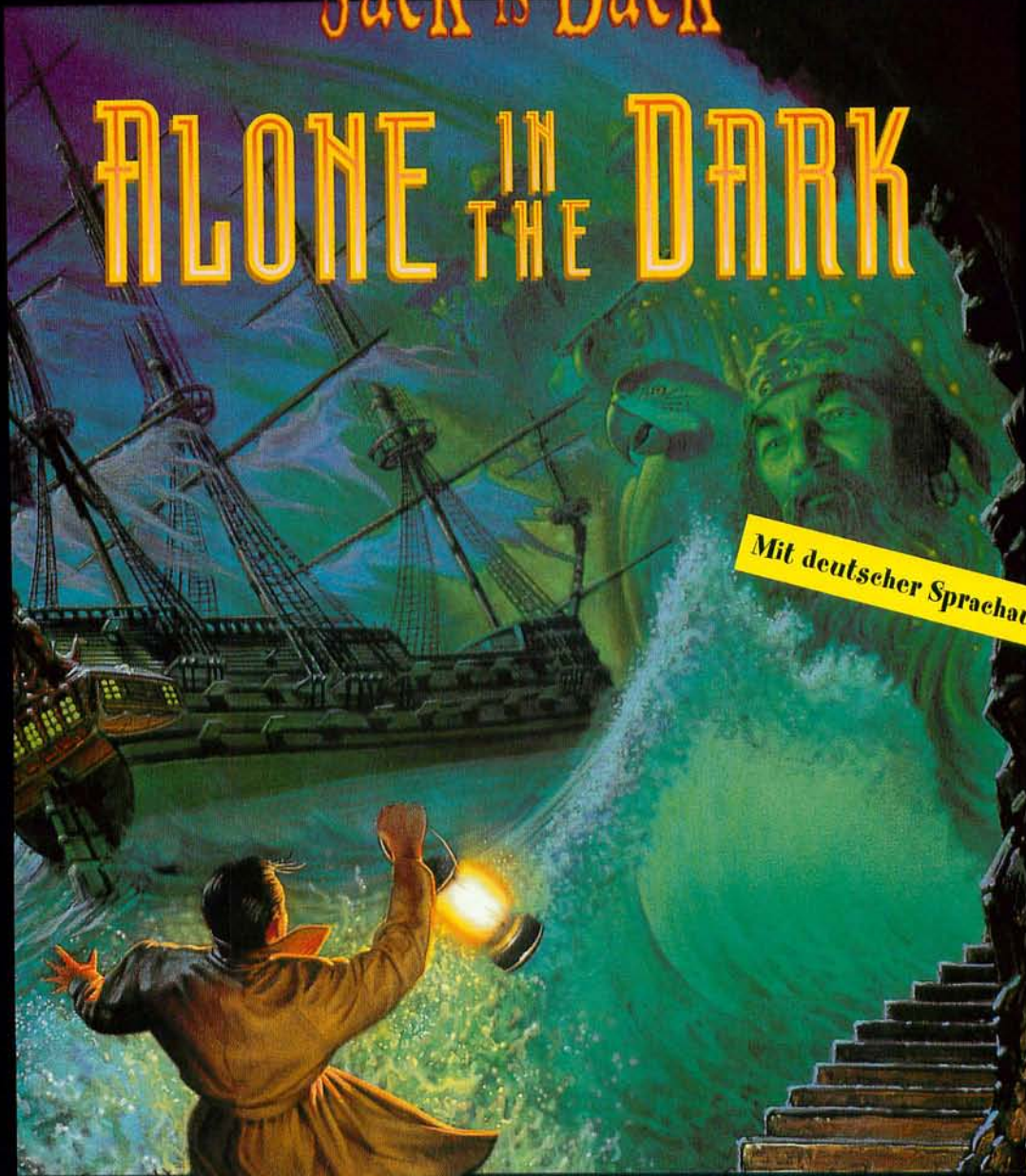


Distributed by



# Jack is Back

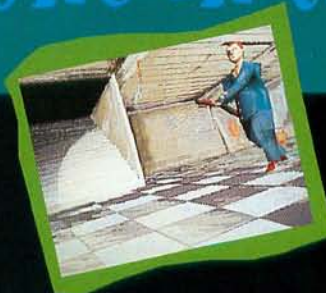
# ALONE IN THE DARK



Mit deutscher Sprachausgabe



## You are alone - Alone in the dark!



Du bist ganz allein. Und nur Du kannst die kleine Grace aus den Händen des miesen Jack befreien! Kult-Adventure mit 1000 3D-Animationen, 230 Backgrounds, 600 modellierten Objekten und echten Video-Sequenzen. Alles komplett in deutscher Sprache. Was willst Du mehr?



© 1996 Infogrames Multimédia. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Urheberrechtlich geschütztes Kopieren, Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Wideospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD II, Sega 32x, Game Gear und Sony PlayStation.

# Wilde unterwegs...



Die Entwicklung des Menschen vom Jäger und Sammler hin zum zivilisierten Artgenossen ist offensichtlich noch nicht abgeschlossen. Die meisten Leute sammeln irgendetwas. Tet, Rob und Wolfi hauen ihre Kohle für rare Laserdiscs raus, Dirk sammelt Radarfallentickets, Ralf hortet Prügelspiele und unser gräflich Merkwürden hat so seinen ganz eigenen Tick. Anscheinend sammelt Jan Motorräder. Spricht man ihn darauf an, hört man lahme Dementis wie "nö, das Teil wird verkauft". Tatsache ist aber, daß unser Rennspielspezialist derzeit fünf Motorräder besitzt. Eine alte Vespa Typ GS3, die Honda Dax (die Ihr ja schon aus einem

älteren Editorial kennt), eine Suzuki LS650, einen Plastik-Roller SKR125 und seit neustem 'ne Honda CB500. Angemeldet sind im Moment die letzten drei, für den alten Roller hat er angeblich schon einen Käufer und von der Dax trennt er sich "nur über meine Leiche". "Wie fährt man denn drei Mopeds?" haben wir gefragt. "Der Roller für die Stadt und die CB für längere Fahrten" war die Auskunft. "Ja, aber die Suzuki.." "wird ver...", jaja, wird verkauft, wissen wir. Wenn man sich Jans Schreibtisch so anschaut, merkt man schnell, daß er ein Typ ist, der sich nicht so leicht von etwas trennt. So dürfen wir annehmen, daß auch sein Fuhrpark in Zukunft eher größer statt kleiner werden wird. Fairerweise muß gesagt werden, daß Wolfi kurz davor ist, seinen zweiten Chopper zu kaufen und daß auch Rob seine olle Cross-Maschine herrichten läßt (ob sie sich schon angesteckt haben?). Auf dumme Sprüche wie "man könnte doch mal ein Rennspiel mit fünf unterschiedlichen Motorrädern" können wir bis dahin gern verzichten.



Angeblich seine einzige große Liebe – die kleine Dax.



Eingemottet für "bessere Zeiten"? Die GS 3 fristet ihr Dasein im Keller.

Dieses Foto entstand in Haar an der Bushaltestelle – Motorschaden.



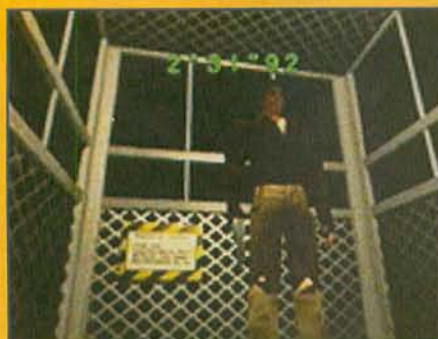
Eure Biker-Gang



**42** Was dabei herauskommt, wenn man ein nahezu klassisches 3D-Labyrinthspiel in eine isometrische Spielerperspektive umsetzt, zeigt Konami mit seinem neuesten Action-Titel Project Overkill. Mehr dazu im Preview.



**76** Mit "Track & Field" verbinden Veteranen ausgiebiges Joystick-Rütteln auf alten Home-Computern. Wir testen die Neuzeit-Version für die Playstation.



**16** Render-Horror gibt's in Bio Hazard, das hierzulande Resident Evil heißt. Wir haben den Entwicklern von Capcom auf den Zahn gefühlt.



**64** Hoffentlich wird's nicht wieder verschoben... Tet hat wieder das Neueste vom Neuen aus Nippon zum Thema Nintendo 64 zusammengetragen.

## NEWS

- Bericht von der ECTS \_\_\_\_\_ 6
- Resident Evil \_\_\_\_\_ 16  
Interview mit Capcom-Entwicklern
- BLAM! Machinehead \_\_\_\_\_ 20
- Virtua Fighter 3 \_\_\_\_\_ 22  
Interview mit AM2-Entwicklern
- Rebel Assault 2 \_\_\_\_\_ 24  
Lucas Arts rendert wieder
- Policenauts \_\_\_\_\_ 26  
Der Nachfolger von Sniper
- Nights \_\_\_\_\_ 28  
Soll Mario 64 das Fürchten lehren
- Bomberman 4 \_\_\_\_\_ 30  
Granaten und kein Ende
- Space Hulk \_\_\_\_\_ 32  
Die Genestealer leben weiter
- Work in Progress – Scavenger \_\_\_\_\_ 34
- EA goes Sega \_\_\_\_\_ 40  
Das Erfolgslabel entwickelt nun auch für den Saturn
- Project Overkill \_\_\_\_\_ 42
- Vorschau auf die E3 \_\_\_\_\_ 44
- Nintendo-64-News \_\_\_\_\_ 64
- Sony-News \_\_\_\_\_ 66
- Saturn-News \_\_\_\_\_ 68
- Neo-Geo-News \_\_\_\_\_ 72

## TIPS & TRICKS

- Alien Trilogy (PSX) \_\_\_\_\_ 47
- Kirby's Ghost Trap (SN) \_\_\_\_\_ 47
- Wrestlemania – The Arcade Game (PSX/SN) \_\_\_\_\_ 48
- The Horde (SAT) \_\_\_\_\_ 49
- Total NBA '96 (PSX) \_\_\_\_\_ 50
- NFL Gameday (PSX) \_\_\_\_\_ 50
- Secret Of Evermore (SN) \_\_\_\_\_ 50
- Goal Storm (PSX) \_\_\_\_\_ 50
- Separation Anxiety (SN) \_\_\_\_\_ 51
- Worms (PSX) \_\_\_\_\_ 51
- Vectorman (MD) \_\_\_\_\_ 51
- Clockwork Knight 2 (SAT) \_\_\_\_\_ 51
- Defcon 5 (PSX) \_\_\_\_\_ 51
- Gex (PSX) \_\_\_\_\_ 51
- Gun Griffon (SAT) \_\_\_\_\_ 52
- Discworld (PSX) \_\_\_\_\_ 52
- Mario Baslers Fever Pitch Soccer (SN) \_\_\_\_\_ 55
- Maui Mallard (MD) \_\_\_\_\_ 55
- Boogerman (MD) \_\_\_\_\_ 56
- Assault Rigs (PSX) \_\_\_\_\_ 56
- Das dicke Ende \_\_\_\_\_ 59



28

Laut Sega der potentielle Mario-64-Killer: Die neusten Informationen über Nights findet Ihr in unserem News-Teil.



22

VIDEO GAMES befragte die Entwickler des Sega-Prügel-Knallers Virtua Fighter

TEST

SONY PLAYSTATION

- Track & Field \_\_\_\_\_ 76
- Return Fire \_\_\_\_\_ 78
- Extreme Pinball \_\_\_\_\_ 79
- Darkstalkers \_\_\_\_\_ 80
- Puzzle Bobble 2 \_\_\_\_\_ 81
- Prime Goal Ex \_\_\_\_\_ 82
- Psychic Detektive \_\_\_\_\_ 83
- D \_\_\_\_\_ 84
- PO'ed \_\_\_\_\_ 86

SEGA SATURN

- Congo \_\_\_\_\_ 88
- Victory Goal '96 \_\_\_\_\_ 90
- Virtual Open Tennis \_\_\_\_\_ 91
- Shellshock \_\_\_\_\_ 92
- Revolution X \_\_\_\_\_ 93
- Gadius Deluxe Pack \_\_\_\_\_ 94
- Big Hurt Baseball \_\_\_\_\_ 95
- Don Pachi \_\_\_\_\_ 96
- Gebockers \_\_\_\_\_ 97
- Baku Baku \_\_\_\_\_ 98
- Gex \_\_\_\_\_ 98
- The Horde \_\_\_\_\_ 99

JAGUAR

- Fight for Life \_\_\_\_\_ 87

SUPER NINTENDO

- Kirby's Ghost Trap \_\_\_\_\_ 100

SPECIAL

- Microprose \_\_\_\_\_ 38  
Nach jahrelanger Zurückhaltung setzt der Simulationsspezialist wieder verstärkt auf Spielkonsolen

RUBRIKEN

- Rat & Tat \_\_\_\_\_ 58
- Leserbrief \_\_\_\_\_ 60
- Szene-Chat \_\_\_\_\_ 73
- So bewerten wir \_\_\_\_\_ 74
- Hitparaden \_\_\_\_\_ 75
- Inserenten \_\_\_\_\_ 89
- Impressum \_\_\_\_\_ 102



20

Abgefahren: Blam! ist ein 3D-Shooter mit B-Movie-Charakter. Mehr im Preview.



24

Rebel Assault 2 soll spannender sein als die Star-Wars-Filme



**Z**war ist die ECTS im Frühjahr offiziell noch nicht endgültig gestrichen, aber dennoch signalisierten viele (und nicht gerade unwichtige) Hersteller, daß zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Spiele-Messen einfach zuviel des Guten sind. Zum Zeitpunkt der ECTS waren es nur noch wenige Wochen bis zur zweiten "Electronics Entertainment Expo" (kurz E3 genannt) in Los Angeles. Und jeder Industrievertreter, der in Zukunft im Videospielegeschäft mitmischen will, würde auf dieser erfolgreich etablierten US-Show vertreten sein. In diesem Sinne ließen viele Firmen unverblümt durchblicken, daß man erst dort die "eine oder andere Bombe" platzen lassen werde. Selbst die beiden Branchenriesen Nintendo und Sega blieben erneut dem Messeereignis fern. Lediglich einige hohe Sega-Herren wagten einen kurzen Presseauftritt, um die offizielle Preissenkung des Saturns (Listenpreis in Deutschland nun 529 Mark) bekanntzugeben. Außerdem wurde voller Stolz verkündet,

**Die Spring-ECTS rief und fast alle wichtigen Softwarehersteller kamen: Jedes Jahr werden in London die Spiele-Neuheiten präsentiert, die in den ruhigeren Sommermonaten für klingende Kassen sorgen sollen.**

daß der französische Adventure-Hit *Heart of Darkness* durch einen "Exklusiv-Deal" zuerst für den Saturn erscheinen wird, bevor alle PC-Spieletrecks bedient werden. Zum Abschluß gab es noch kurze Videosequenzen des neuen Jump'n'Run *Nights* und Ausschnitte von dem Sensations-Beat'em-Up *Virtua Fighter 3* zu

bewundern. Weitere bekannte Hersteller blieben dem Messerummel ebenfalls fern und empfangen in Hotelsuiten Geschäftspartner und pflegten Pressekontakte. Die Trends und Tatsachen: Zwar gab es erfreulicherweise viele, wenngleich auch nur mittelmäßige Playstation und Saturn-Neuheiten zu bewundern, dafür waren auf der ganzen Messe nur zwei 16-Bit-Spiele (Brian Lara Cricket & Speedy Gonza-

les) zu sehen. Fast alle Third-Party-Produzenten haben somit offensichtlich dem 16-Bit-Markt für immer den Rücken zugekehrt.

**Activision** zeigte nach längerer Konsolen-Abstinenz ebenfalls seine ersten 32-Bit-Erreuerungen. Zwei futuristische Sportspiele stehen für Playstation und Saturn auf dem Programm: Bei *Hyperblade* handelt es sich um eine Art 3D-Hockey der Zukunft, das auf Inlineskates ausgetragen wird. Schauplatz des spielgeschehens ist ein in sich drehender Tunnel, der mit allerlei Tücken und Fallen gespickt ist. In *Blast Chamber* dagegen



dafür waren auf der ganzen Messe nur zwei 16-Bit-Spiele (Brian Lara Cricket & Speedy Gonza-

**Bei Blaster Chamber rotiert die komplette Spielumgebung (Playstation)**



**Bis zu vier Spieler dürfen sich im Multiplayermode duellieren**



**Hier ein Blick auf das Grafik-Adventure Zork Nemesis (kommt für Playstation und Saturn)**



**Activisions Hyperblade ist ein Mix aus 3D-Hockey und Squash**



**Die Polygon-Sportler werden natürlich in Echtzeit berechnet (Playstation)**



Fire & Klawd präsentiert zwei Spielprinzipien in einem



Grand Theft Auto

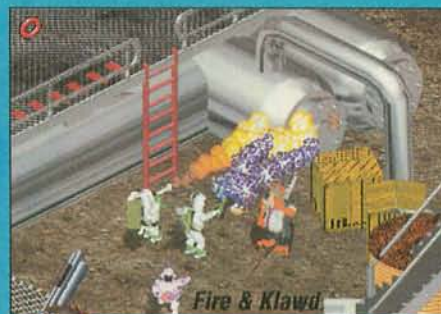
schaften. Das Mechwarrior-Spektakel *Team 47 Goman* soll noch dieses Jahr in allen nipponischen Läden auftauchen. Leider steht noch kein Distributor für unsere westlichen Gefilde fest, so daß sich alle PAL-Playstation/Saturn-Besitzer wahrscheinlich etwas länger gedulden müssen.

Das englische Softwarehaus **Codemasters** zeigte seine Playstation-Version von *Pete Sampras Extreme Tennis*, das wir bereits in VG 04/96 vorgestellt haben. Daneben gab es noch den Nachfolger *Brian*

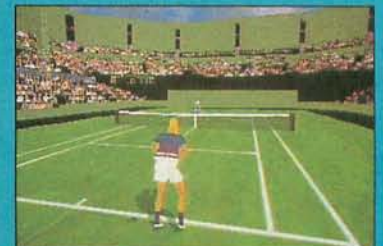
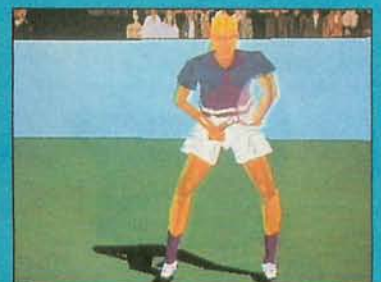


Oben: Bei *Grand Theft Auto* rast Ihr aus der Vogelperspektive durch belebte Großstadtszeanrien

Links: Das Basketball-Update *Slam 'n' Jam '96* (Saturn)



Fire & Klawd



*Pete Sampras Extreme* begeistert durch exzellente Animation

spielt sich alles in einem geschlossenen Raum ab: Bis zu vier Spieler jagen einem Kristallball hinterher, der unter Zeitdruck an festliegende Markierungen transportiert werden muß. Wer versagt, wird von einer am Rücken befestigten Zeitbombe zerfetzt. Die beiden angekündigten Grafik-Adventures *Return to Zork* (PS, SAT) und *Zork Nemesis* (PS, SAT) waren bis dato nur im Prospekt zu bewundern.

Fünf neue Produkte des Bertelsmann-Ablegers **BMG Interactiv** stehen kurz vor der Fertigstellung: *Slam 'n' Jam '96* (PS, SAT) tritt ohne großen 3D-Zauber gegen die reichlich vertretene Basketballkonkurrenz

an. Statt Polygon-Spielfiguren tummeln sich riesige Sprites auf dem Spielfeld, die sauber animiert, spektakuläre Dunks vollführen. Ein etwas "anderes" 3D-Spiel aus der First-Person-Perspektive ist *Exhumed* (PS, SAT). Diesmal mußte das ehrwürdige Ägypten als prunkvolle Ballerkulisse erhalten. Mit schwerem Schußgerät macht Ihr Jagd auf wildgewordene Pharaonhnen, ausgerastete Mumien und monströses Ungeziefer. Geballert werden darf auch in *Firo & Klawd*

(PS). Zwei unterschiedliche Spielprinzipien gilt es zu bewerkstelligen: Zuerst ballert Ihr Euch aus einer isometrischen 3D-Perspektive durch verwinkelte Stadtgebiete. Habt Ihr das geschafft, zielt Ihr in bester Virtua-Cop-Manier auf eine Cartoon-gestylte Gegnerschaft. Bei *Grand Theft Auto* (PS, SAT) sind wieder alle Bleifuß-Fetischen gefragt. Aus der Vogelperspektive gezeit, liefert Ihr Euch mit hartnäckigen Gesetzeshütern heiße Verfolgungduelle, die in amerikanischen Großstädten ausgetragen werden.

Auch die japanische Mini-Softwarefirma **Coconuts** war wieder unter den Ausstellern und zeigte ihre ersten 32-Bit-Erregungen-



Links: *BMGs flotter 3D-Shooter Exhumed* enthält überharte Action-szenen (im Bild die Saturn-Version)



*Codemasters beliebte 16-Bit-Raserei Micro Machines* wird für die Playstation fortgesetzt

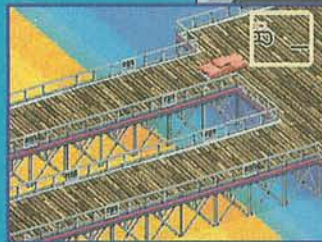
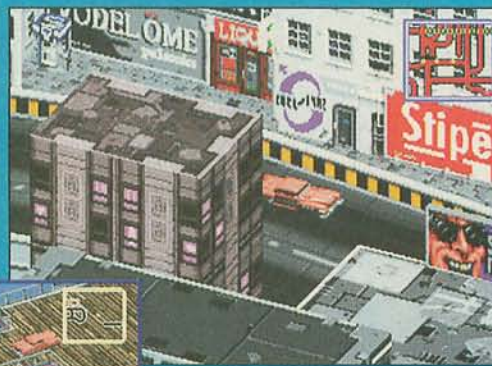




chines V3 (PS) werfen, das weiterhin aus der gewohnten Draufsicht präsentiert wird. Alle Streckenhindernisse hat man kurzerhand gegen 3D-Objekte ausgetauscht und teilweise in das Renngeschehen mit einbezogen.

Ebenfalls in einer nahegelegenen Hotelsuite präsentierten **Core Design** und **U.S. Gold** ihre anrückende Softwarepalette. Das 3D-Ballerspiel *Blam! Machinehead* (PS, SAT) scheint nun in den letzten Fertigstellungszügen zu liegen, hinterließ aber jetzt schon einen sehr vielversprechenden Eindruck (siehe Preview). In *Swagman the Dreamworld* (PS, SAT) geht Ihr mit einem witzigen Render-Knirch auf gefährliche Entdeckungsreise.

**Domark** setzt in seinem Gangsterepos *Crimewave* auf schicke Renderboliden und isometrische 3D-Grafiik



Ebenfalls noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befand sich *Ninja* [Arbeitstitel] (SAT), das ebenfalls an den betagten C64-Oldie *The Last Ninja* erinnerte. Das *Prince of Persia* inspirierte Archäologen-Adventure *Tomb Raider* (PS, SAT) wurde erstmals in einer frühen Konsolen-Fassung gezeigt. Pünktlich zur Olympiade werden die beiden offiziellen U.S-Gold-Lizenztitel *Olympic Games* (PS, SAT, 3DO) und *Olympic Soccer* (PS, SAT, 3DO) erscheinen. In *Olympic Games* müßt Ihr verschiedene Sportarten nach dem bekannten Track&Field-Strickmuster zu meistern.



Auch **Domark** wagt nach längerer Pause wieder einen Konsolen-Auftritt. Hinter dem Titel *Crimewave* (PS, SAT) verbirgt sich ein Racing-Shoot'



em-Up, das auf rasantes Tempo setzt und bei dem der Spieler ohne erstklassige Fahrkünste keine Chance hat. Das Spielgeschehen wird aus einer isometrischen 3D-Perspektive gezeigt. Insgesamt acht gerenderte Fahrzeuge (vom Sportwagen bis zum Geländebuggy) stehen Euch zur Auswahl. Jedes Vehikel ist mit einem beachtlichen Waffenarsenal (MG, Raketenwerfer usw.) ausgestattet. Mit dieser explosiven Konfiguration flitzt Ihr durch verschiedene Stadtviertel, um den Verbrechern ein für allemal den Garaus zu machen.

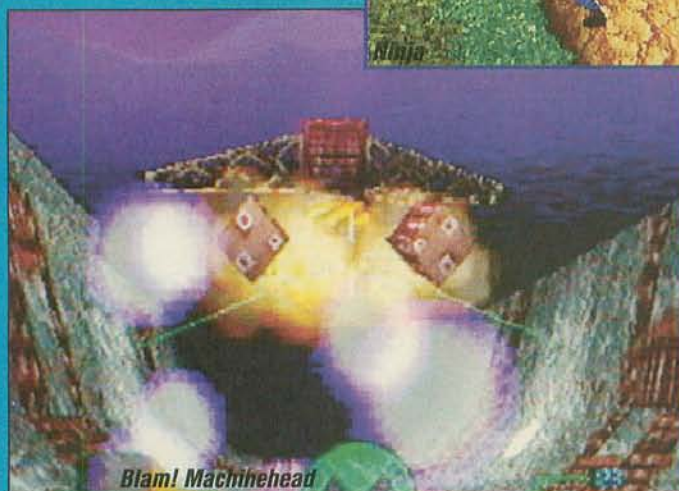
Flipper-Fans dürfen sich über das neueste Produkt von **Empire** freuen. Durch die beratende Unterstützung des Flipper-Herstellers "Williams" entstand mit *Pro-Pinball - The Web* (PS, Sat) eine sehr realitätsnahe Stahlkugelsimulation. Allerdings ist ein Tisch (wenn auch gerendert)im Vergleich zu den Konkurrenzflippern etwas mager.

Links: *Empires Pro Pinball - the Web*

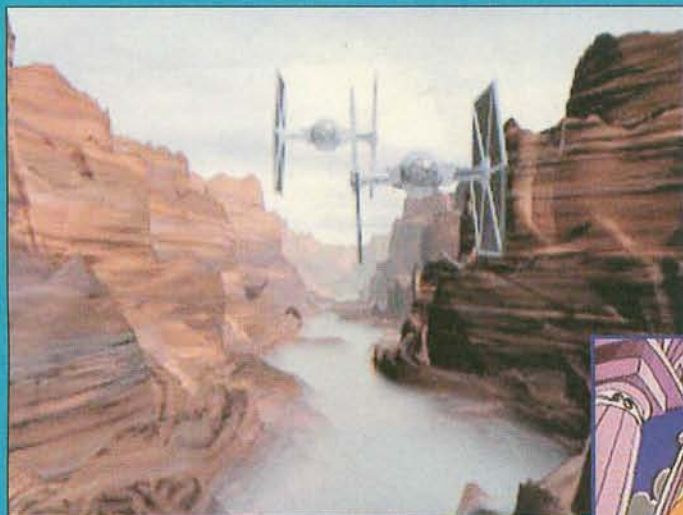
Unten : *U.S-Golds Olympic Soccer*



**Core Designs** anrauschende Produktpalette: *Blam! Machinehead*, *Ninja*, *Tomb Raider* und das Render-Adventure *Swagman*







Rebel Assault 2 erscheint vorerst exklusiv für Playstation

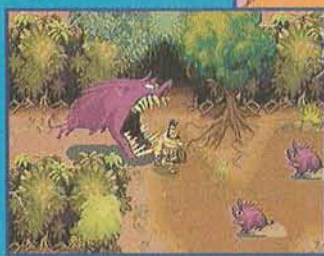
Einen der ganz wenigen Knaller auf der ECTS-Show haben wir auf dem **Funsoft**-Stand gefunden. Das grafisch beeindruckende Playstation-Rennspiel *Burning Road* kann am besten als eine Mischung aus *Sega Rally* und *Daytona* beschrieben werden. Als Fahrzeuge stehen sechs diverse PS-Boilden zur Auswahl, die Palette reicht hierbei von einem frisierten Sportflitzer bis zum klobigen Geländewagen. Drei unterschiedliche Rennstrecken befinden sich im Angebot. Eine Link-Option ist ebenso vorgesehen wie ein bequemerer Split-Screen-Mode. Auch im Weltall ist mal wieder die Hölle los: Bei *The Hive* (PS) nehmt Ihr hinter den Kontrollen eines flotten Raumjägers Platz und liefert Euch mit außerirdischen Eindringlingen interstellare Ballerengefichte.



Erstmals dürfen Star Wars-Fans den Falken ins Gefecht führen



Ebenfalls von LucasArts stammt *Myst the Adventure*, das Euch in eine farbenfrohe Comic-Welt entführt



Die Adventure-Profis von LucasArts arbeiten zur Zeit mit Hochdruck an der Playstation-Umsetzung des Star-Wars-Spektakels *Rebel Assault 2*. Bei der Slapstick-Variante von *Myst the Adventure* müssen wie gewohnt verschiedene Tüfteleien gelöst werden, die in eine grafisch pompöse Comic-Umgebung eingebettet sind. Bei **Gremlin Interactiv**, die mit ihren letzten Playstation-Titeln enorme Erfolge feiern konnten, drehte sich diesmal alles um Segas 32-Bit-Flaggschiff. Auch die Saturn-Anhän-



Saturn-Besitzer können sich auf eine Loaded-Umsetzung freuen



gerschaft darf sich in Kürze mit dem rabiaten Action-Ballerspiel *Loaded* vergnügen. Sportfans dagegen bekommen eine leicht verbesserte Version von *Actua Soccer* (SAT) nachgeliefert, die aufgrund eines Lizenzdeals in *European Championship '96* umgetauft wurde. Ebenfalls die Golfsimulation *Actua Golf* wird gerade auf Saturn-Format konvertiert. Von dem Elite-Verschnitt *Hard Wars* (PS) und Loaded-Nachfolger *Reloaded* (PS) war leider noch nichts zu sehen. Von dem angekündigten Off-Road-Rennspiel *Gear 'n' Guts* konnten wir lediglich einige Bildschirmfotos an Land ziehen.

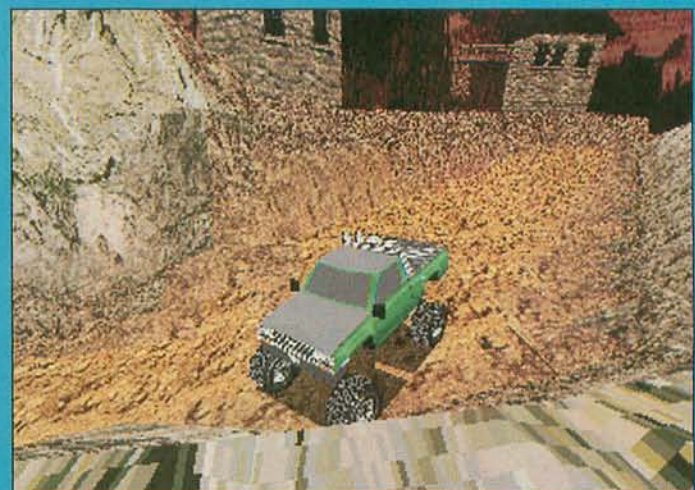
Wenig Neues im Konsolenbereich gab es desgleichen bei **GT Interactiv** zu sehen. Nostalgie-Fans dürfen sich auf die Klassikersammlung *Williams Greatest Hits* (PS) freuen. Auf der CD befinden sich neben zahlreichen Hintergrundinformationen die unveränderten Urvarianten der Automaten-Opas *Defender* (+Stargate), *Joust*, *Bubbles*, *Robotron 2084* und *Sinistar*. Saturn-User werden zum Ausgleich mit einer Umsetzung des 3D-



Auch die Sportsimulation *Actua Golf* erscheint für Segas Saturn



Gremlins Elite-Verschnitt *Hard Wars* ist auf Playstation-Kurs



Das erste Off-Road-Rennen steht mit *Gears'n'Guts* in den Startlöchern

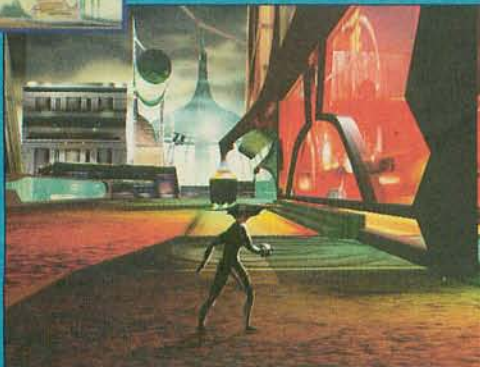


Adventures *Defcon 5* und dem Digi-Prügler-Update *Ultimate XX3* entschädigt. Auch die 3D-Ballerei *Quake* von ID-Software sowie Williams neuester 3D-Prügelstreich *War Gods* (siehe letzte Ausgabe) werden Ende des Jahres für Playstation und das Nintendo 64 erscheinen.

Von **Interplay** war derweilen wenig Neues zu vernehmen. Der inoffizielle *Blackhawk*-Nachfolger *Aftermath* (PS, SAT) hinterließ immer noch einen relativ unfertigen Eindruck. Die Filmumsetzung *Casper* (PS, SAT) und *Rock'n'Roll Racing 2* (PS) werden erstmals auf der E3 zu sehen sein. Ebenfalls auf dem Interplay-Stand trafen wir *Earthworm Jim*-Erfinder David Perry, der Video Games exklusiv über seine neuesten Konsolen-Projekte informierte. Unter der Leitung von Nick Jones entsteht ein völlig neues Playstation-Spiel, das auf den Namen *Wild 9's* hört. Hierbei



David Perry's Ideenfabrik Shiny arbeitet gerade an einem genialen PC-Spiel, das unter dem Titel MDK erscheinen wird. Eine Playstation-Umsetzung ist in Vorbereitung!



handelt es sich um ein abgefahrenes Jump'n'Run-Adventure, das auf ein bewährtes 2D-Umfeld setzt und einen neuen Helden spritzig in Menschenform präsentiert. Für Screenshots ist es leider noch etwas zu früh, da man mit dem Projekt erst vor kurzem angefangen hat. *Mission: Deliver Kindess* ist das erste PC-Spiel von Shiny Entertainment, und David Perry versicherte uns, daß eine Playstation-Umsetzung folgen wird. Wir waren bereits jetzt von dem Demo so beeindruckt, daß wir Euch einige Schnappschüsse der PC-Version nicht vorenthalten möchten.

**Maxis** Simulationswut zieht immer größere Kreise. Als neues Opfer wurde jetzt die Konsolenwelt entdeckt. Mit dem Actionspiel *Mindwarp* wagt man sich erstmals auf das hart umgekämpfte Playstation-Territorium. Später folgt eine Umsetzung von *Sim-Golf* (PS), das wohl keiner weiteren Erklärung bedarf.

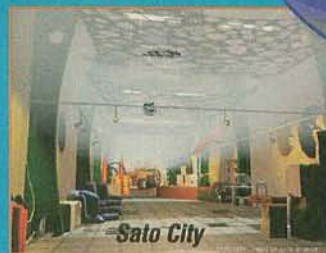


Mit dem 3D-Actionspiel *The Mindwarp* steigt Maxis in das Playstation-Geschäft ein



Das Cartoon-Rennspiel *ICR* ist eines der ersten Playstation-Spiele von Merit Studios

Von *AR Drivin* können wir Euch vorerst nur einen schönen PS-Boliden zeigen



Die im Konsolenbereich relativ unbekanntere US-Company **Merit Studios** hatte ebenfalls einige Playstation-Titel anzubieten. Hinter dem Arbeitstitel *AR Drivin* (PS) verbirgt sich ein *Need for Speed* verwandtes Autorennspiel, das etwas Besonderes zu bieten hat. Die ausgeklügelte 3D-Engine von *AR Drivin* erlaubt es erstmals, die Asphaltstrecke zu verlassen: Das bedeutet, Ihr könnt ohne Einschränkung quer durch die Pampas düsen oder gar von einer Brücke in den Fluß rauschen. Ein weiteres Fun-Rennspiel ist mit *ICR* (PS) unterwegs. Hier rast Ihr durch eine verrückte Cartoonwelt und liefert Euch heiße Kopf an Kopffrennen mit abgefahrenen Computergegenen. Etwas gemächlicher geht es in dem Cyber-Adventure *Sato City* (PS) vonstatten, das in einer fernen Zukunftswelt spielt. Als Superpolizist wandert Ihr durch dunkle 3D-Gassen und versucht zahlreiche Gangster einzufangen.

Der etablierte Simulationspezialist **Microprose** meldet sich mit drei Konsolen-Titeln zurück. Nach der spielerisch grandiosen *X-Com: Enemy Unknown*-Konvertierung dürfen sich Playstation-Fans auf weitere PC-Klassiker freuen. *Transport Tycoon* wurde komplett überarbeitet und bietet nun sein Echtzeit-Umfeld wahlweise in 2D oder 3D an. Als zusätzliches Feature gibt es jetzt eine stufenlose Zoom-Option, mit der Ihr das Spielge-



Der Action-Simulator *Top Gun* ist für die Playstation unterwegs

Die erfolgreiche Microprose-Simulation *Transport Tycoon* wurde komplett überarbeitet und hat auf nun ein zeitgemäßes 3D-Umfeld anzubieten (Playstation)



"Hulk" Ihr 32-Bit-Debüt. Von der Billiard-Simulation *Pool Champion* (PS) fehlte noch jede Spur. Allerdings war uns ein kurzer Blick auf das Action-Spiel *Raven Project* (PS, SAT) gestattet, bevor es sich in die

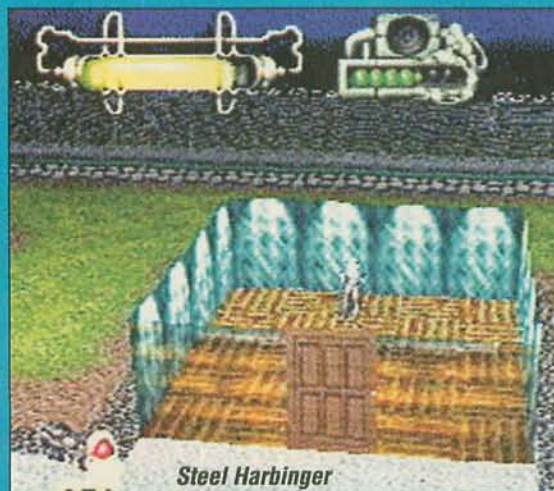
ewigen Beta-Jagdgründe verabschiedete. Von den bereits letztes Jahr angekündigten Brettspielumsetzungen *Warhammer 40000* und *Shadow of the Horned Rat* (PS) gab es außer einer Handvoll Bilder



Oldie *Gunship 2000* hebt in Kürze auf Eurer Playstation ab

schehen aus unmittelbarer Nähe verfolgen läßt. Actionfreudige Hobbyflieger nehmen auf dem Pilotensitz von *Top Gun* Platz, um hier ihre Dog-Fight-Künste unter Beweis zu stellen. Ein weiterer Oldie, der einer Playstation-Verjüngungskur unterzogen wurde, ist der Simulations-Klassiker *Gunship 2000*.

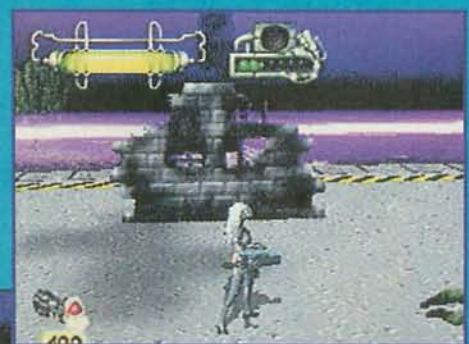
Als Überraschungscoup hat sich **Mindscape** vor dem Messtart die Lizenz von den Marvel-2099-Comics geschnappt. Aus diesem Abkommen werden im Laufe des Jahres mehrere Playstation-Titel entstehen. Bei den ersten beiden Projekten feiern die Marvelstars "Spiderman" und



Steel Harbinger



Von oben nach unten: *Warhammer 40000* und *Raven Project*. Unten: *Steel Harbinger*



nicht viel mehr zu sehen. Das Multiplayer-Rennspiel *Sonic Racer* (PS) stammt unverkennbar aus der Feder des Micro-Machines-Erfinders. Harte Frauen-Action bietet *Steel Harbinger*. Aus isometrischem Blickwinkel tobt Ihr durch feindverseuchte Szenarien und säubert nach bester *Loaded*-Manier den Bildschirm von herumwuselnden Sprite-Objekten. Ebenfalls für die



Playstation unterwegs, ist das erste AD&D-Spiel *Slayer*, das schon seit geraumer Zeit für das 3DO erhältlich ist.

Beim Manchester Softwareriesen **Ocean** gab es nur wenige Neuheiten. Die beiden NEON-Produktionen *Tunnel B1* (PS, SAT), *Viper* (PS, SAT) und *Vanished Power* (PS, SAT) haben wir Euch bereits in VG 04/96 vorgestellt. Erstmals zu sehen war das 3D-Jump'n'Run *Cheesy* (PS). Hier steuert Ihr eine gefräßige Render-Maus durch gefährliche Plattformwelten, die mit *Clockworknight*-ähnlichen Spezial-effekten aufwartet.

**Philips Media** konzentriert sich nach der Reorganisation (das CD-I wird nun von einer anderen Abteilung betreut) überwiegend auf Spiele-Software für alle gängigen Systeme. Durch einen Lizenzdeal mit Systems 3 bereiten zwei legendäre "Homecomputer"-Klassiker ihr glorreiches Co-



Das einzige Highlight am Ocean-Stand: Tunnel B1 von NEON



Neben dem Glubschaue seht Ihr das 3D-Jump'n'Run Cheesy

meback vor: Der Vorreiter aller Prügelspiele *International Karate* sowie der C64-Hit *The Last Ninja* werden zeitgemäß aufpoliert und feiern Anfang nächsten Jahres ihre Playstation-Auferstehung. Da fast jede Softwarefirma ein Rennspiel im Repertoire hat, wollte auch Philips dem nicht nachstehen. Bei *Demon Driver* (PS, SAT) flitzt Ihr abermals durch eine verrückte Cartoon-Welt und könnt bis zu 16 menschliche Mitbewerber herausfordern. Ebenfalls im Cartoon-Bereich angesiedelt, ist das Adventure-Spiel *Down in the Dumbs* (PS, SAT), dessen Handlung sich auf einem Müllplatz abspielt. Zudem wird der CD-I-Hit *Burn Cycle* gerade auf Playstation-Format konvertiert.

kels *Formula 1* (PS) probe-spielen. Ohne zu zögern nahmen wir das Angebot wahr und drehten eine flotte Runde auf dem grafisch aufwendigen Stadtkurs von Monaco. Wir waren höchst beeindruckt, was uns hier optisch dargeboten wurde: alle Streckendetails vom "Hotel de Paris" bis zum legendären Tunnelabschnitt waren in aufwendiger Poly-gongestalt vorhanden. Hier bahnt sich wirklich ein absoluter Megahit an, der jeden F1-Fan von jung bis alt begeistern wird. Für die Jump'n'Run-Gemeinde ist *Lemmings Platform* [Arbeitstitel] gedacht, das die dümmlichen Grünzwerge in einem völlig neuen Element präsentiert. Mit gewohnten Jump'n'Run-Manövern dirigiert Ihr einen Lemmings-Helden durch wunderschön ge-



Bei Down in the Dumbs steuert Ihr einen witzigen ...



... Renderhelden durch zahlreiche 3D-Umgebungen

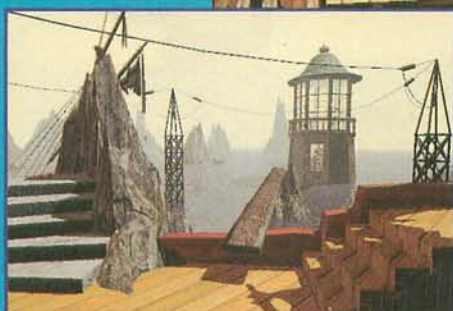
Der Liverpooler Traditions-konzern **Psygnosis** (alias Sony Interactiv) hatte sich in das exklusive Holiday Inn einquartiert und präsentierte dort zwischen Lederinventar und edlem Glitzer-Ambiente seine neuesten Playstation-Projekte. Von *wipEout 2* und *Destruction Derby 2* durfte uns PR-Präsident "Ingo Zaborowski" leider noch nichts zeigen (was letztendlich auf der E3 geschehen wird). Dafür konnten wir eine fortgeschrittene Version des grandiosen Rennspekta-



Demon Racer spielt in einer knallbunten Cartoon-Welt



Das morbide Grafik-Adventure *Myst* bereitet seinen Saturn-Auftritt vor. Im Bild darunter seht Ihr das Space-Adventure *Sentient* und unmittelbar daneben den ultimativen Rennspielknaller *Formula 1*.



Sentient



zeichnete Landschaftsszenarien, die mit traditionellen Gemeinheiten und Feindscharen übersät sind. Noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet sich das Cyberspace-angehauchte Rollenspiel-Adventure *Sentient* (PS). Ihr

übernimmt die Kontrolle über eine riesige Raumstation, verteilt Aufgaben an andere Crew-Mitglieder, und versucht nebenbei für Zucht und Ordnung zu sorgen. Schließlich steht noch das allseits bekannte Inselabenteuer *Myst* in der Saturn-Version auf dem Release-Programm.

**Sony Computer Entertainment** demonstrierte Stärke und reservierte wieder eine beachtliche Standfläche der Ausstellungshalle. Ein weiteres Playstation-Highlight gab es fürs erste nur hinter verschlossenen Türen zu sehen: Das 3D-Jump'n'Run *Crash Bandicoot* wird als Geheimwaffe gegen



Bei *Lemmings Platform* stürzen sich die grünköpfigen "Dümmlinge" erstmals in ein Jump'n'Run-Abenteuer



Der abgefahrte Typ oben stammt aus *Crash Bandicoot*

*Mario 64* gehandelt. Aus diesem Grund wartet man bis zur E3, um der anrückenden Nintendo-Konkurrenz die Luft aus den Segeln zu nehmen. Hobby-Aquarianer bekommen mit *Aquanaut's Holiday* ihr Traumspiel präsentiert. Ohne sich nasse Füße zu holen, darf man hier die Tier- und Pflanzenwelt der tiefgründigen Ozeane erforschen. Den *Virtua Cop*-Verschnitt *Gunlaw* hatten wir Euch bereits in der Japanversion als *Horned Owl* vorgestellt. Hinter *Raging Skies* verbirgt sich Asmiks Action-Flugsimulator *Sidewinder*, den wir Euch ebenfalls in der Aprilausgabe ausführlich vorgestellt haben. Etwas ins Abseits versetzt fanden wir *Motor Toon Grand Prix 2* und *Jumping Flash 2* vor. Die beiden Sony-Produkte warben mit verbesserter Grafik und ei-



Oben: *Gunlaw* (alias *Horned Owl*) bereitet seinen PAL-Auftritt vor. Links sammeln sich die *Jumping Flash 2*-Helden zu einem Comeback.



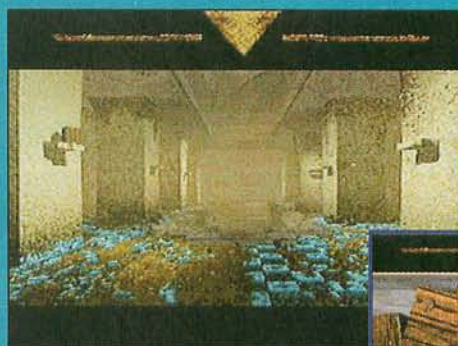
nem umfangreicheren Level-Design um angemessene Aufmerksamkeit. Auch Sportfans gehen nicht leer aus: Mit etwas Verspätung erscheint nun doch noch die Eishockeysimulation *NHL Faceoff* und das Footballspiel *NFL Game Day* in Europa. Der Playstation-Pionier **Namco** hat sich, wie nicht anders zu erwarten, ebenfalls auf dem Sony-Stand niedergelassen, um eine Handvoll neue Spiele vorzustellen. Die Automatenumsetzung *Galaxian 3* spricht alle Weltraumballerexperten mit schnellen Reflexen an. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen via Multitap-Adapter an der effektvollen Weltraumschlacht teilnehmen. Die bereits in Japan erschienenen Namco-Highlights *Tekken 2: Return of Iron Fist* und *Ridge Racer Revolution* wurden in einer unangepaßten PAL-Fassung gezeigt. Nichts desto Trotz waren alle acht *Tekken 2/RRR*-Vorführstände ständig von Menschenmassen umlagert. Als zusätzliche Überraschung hat Namco den Playstation-Nachfolger von *Smash Court Tennis* vorgestellt.



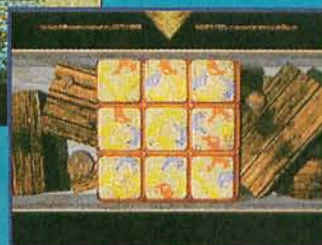
Oben: *Aquanauts Holliday*, *Motor Toon GP 2* und *Galaxian 3*



Hinter *Raging Skies* verbirgt sich *Asmiks Sidewinder*



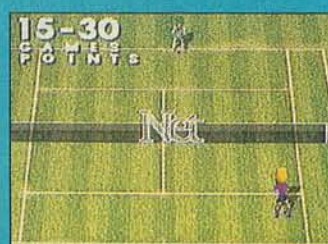
*Galaxy Fight* erscheint in Kürze für die Playstation. Links: Das Puzzle-Adventure *Jewel of the Oracle*. (Saturn)



**Sunsoft** glänzte wie bei jeder ECTS-Veranstaltung durch eine kleine aber feine Produktpalette: Das bereits letztes Jahr angekündigte 32-Bit-Adventure *Jewel of the Oracle* (PS, SAT) war erstmals in spielbarer Form zu sehen. Nach dem Saturn-Debüt des 2D-Beat'em-Up's *Galaxy Fight* dürfen in Kürze auch alle Playstation-

Kämpfer die Fäuste schwingen. Für Freunde von ausgefallenen Sportarten hat Sunsoft den Pferderenn-Simulator *Virtual Gallop* (PS) in Arbeit. Erstmals wird in diesem Genre auf Polygon-Horsepower gesetzt. Als letztes gab es das immer noch nicht ganz fertige *Speedy Gonzales* (SNES) zu sehen.

**Telstar Electronics** hatte einen nicht unbeachtlichen Messestand aufgebaut und präsentierte auf riesigen Monitorwänden die *Starfighter 3000*-Konvertierung für Playstation und Saturn. Gegenüber der 3DO-Version hat sich allen voran die Grafik um einiges



Namcos *Smash Court Tennis* schlägt auf der Playstation auf



Mit *Onside* (PS) stellte Telstar eine neue Fußballsimulation vor



Bei Centrecourt Tennis wurde einfach alles digitalisiert

verbessert: 3D-Objekte und Landschaft wirken wesentlich detaillierter und farbenfroher als auf dem Panasonic-Player. Mit *Onside* (PS) ist eine weitere Fußballsimulation unterwegs, die als willkommene Abwechslung über eine komplette Managerfunktion verfügt. Als letztes gab es ein kurzes Demo von *Centrecourt Tennis* (PS) zu sehen, das gegenüber der restlichen Tennis-Konkurrenz vollkommen aus digitalisierter Grafik besteht.

Auch **Titus** war auf der Messe vertreten, allerdings ohne eigenen Stand. Wie letztes Jahr lauerte uns die charmannte Pressefee Sophie Kaenzig auf und drückte uns voller Euphorie die letzten 16-Bit-Erigenschaften des französischen Softwarehauses in die Hand. Geradezu "schweinisch" geht es bei dem Jump'n'Run *Power Pigs* (SNES, MD) von-statten. Mit den üblichen Hüpf-einlagen durchwandert Ihr zahlreiche Level-Szenarios und räumt dabei dutzendweise Niedlich-Sprites aus dem Weg



Auch das Adventure-Spiel *Incanation* (SNES) läßt noch immer auf sich warten, soll jedoch in den nächsten Monaten veröffentlicht werden.

**Viacom Newmedia**, die Multimedia-Abteilung der CIC-Gruppe hatte neben zwei Vorankündigungen nur ein Playstation-Spiel ausgestellt. Bei *Death Drome* (PS) handelt es sich um einen rasanten 3D-Shooter, der Euch völligen Bewegungsfreiraum läßt.



Viele Ankündigungen aber wenig Spielbares hatte **Warner Interactiv** vorzuweisen. Von dem Motocross-Rennspiel *International Moto X* (PS) war außer ein paar Bildern nicht das Geringste ausfindig zu machen. Das einzige spielbare Konsolen-Produkt wurde mit *Pitball* (PS) präsentiert, dessen sportliche Handlung weit in der fernen Zukunft plaziert ist. Zu dieser Zeit wird

Basketball mit harten Schlagwaffen und brachialer Special-Move-Gewalt gespielt. Allen voran die vorgesehene Vier-Spieler-Option wird dabei für heiße Multiplayer-Duelle sorgen. Zum Schluß noch eine freudige Nachricht für alle, die auf Zerstörungorgien stehen: In Kürze erscheint die martialische Panzerschlacht *Return Fire* auch für den Saturn.

Wie lautet Dirks abschließender Tips&Tricks-Spruch doch so schön? Das dicke Ende kommt noch! Damit ist unser E3-Messebericht in der nächsten Ausgabe gemeint, den Ihr Euch keinesfalls entgehen lassen solltet. **ws**



*Pitball*: In der Zukunft wird Basketball etwas härter gespielt

# INTERVIEW MIT CAPCOM

# RESIDENT EVIL



Mit Resident Evil zeigte Capcom sein Können bezüglich 3D-Adventures. Wir wollten wissen, wie dieses Spiel zustande kam.

Zu jedem Interview gehört ein Bild vom Interviewpartner. Herr Miyamoto (nicht zu verwechseln mit Nintendos Shigeru M.) durfte sich leider nicht ablichten lassen – damit er nicht abgeworben werden kann.

Wer Capcom sagt, meint damit *Street Fighter* – diese Zeiten scheinen jedoch endgültig vorüber zu sein. Daß die Programmierer aus der zweitgrößten Stadt Japans, nämlich Osaka, auch andere Töne anschlagen können, zeigte erst kürzlich der 3D-Horror-schocker *Resident Evil*. Wir haben uns mit Herrn Miyamoto von Capcom Japan in Ver-

bindung gesetzt, um näheres über die Entstehung des Spieles zu erfahren.

**VG: Wie kam es zu dem Entschluß, ein Horror-Adventure zu produzieren?**

Miyamoto: Wir dachten uns, daß es bestimmt Spaß machen würde, einen Helden in einem Horrorfilm zu steuern. Dabei haben wir uns überlegt, wie man ein solches Spiel realisieren könnte. Daß bei *Bio Hazard* (jap. Titel von *Resident Evil*) letztenendlich ein Horror-Adventure herauskam, war eher ein Zufall. Auf dem Famicom (NES) hatten wir mit *Sweet Home* schon ein ähnliches Konzept verfolgt.

**VG: Wann wurde mir der Entwicklung begonnen?**

Miyamoto: Die Arbeiten begannen im November 1993. Die größten Schwierigkeiten bei der Entwicklung bereiteten uns die Kollisionsabfrage und die Bewegungsroutinen der einzelnen Charaktere und der Gegner.

**VG: Auf welchem Entwicklungs-Tool wurde das Spiel programmiert?**



Sieht doch niedlich aus: Jill in Ihrer "Freizeitkleidung"

Miyamoto: Das dürfen wir Ihnen leider nicht verraten, aber wir konnten ziemlich alles realisieren, was wir uns vorgenommen hatten.

**VG: Bio Hazard erinnert an westliche PC-Adventures. Gab es ein Vorbild?**

Miyamoto: Nein. Wir haben uns nicht an westlichen PC-Spielen orientiert. Wir planen auch keine PC-Umsetzung.

**VG: Warum wurde die Play-**

station als Plattform gewählt?

Miyamoto: Für *Bio Hazard* war es die am besten geeignete Konsole. Ob das Spiel auch für andere Systeme umgesetzt wird, steht noch offen.

**VG: Haben Sie sich an Horrorfilmen orientiert?**

Miyamoto: Ganz bestimmt. Allein schon an der typischen Kameraführung werden Sie das sehen können. Uns hat die Stimmung in westlichen Horrorfilmen fasziniert. Deshalb ist auch die japanische Version in englischer Sprache gehalten. Es hört sich zudem auch cooler an. Außerdem war es technisch gesehen einfacher, Sprachausgabe und Bild bei Zwischensequenzen zu synchronisieren.

**VG: Wieviele Verzweigungen wurden in die Handlung eingebaut?**

Miyamoto: Oh, das kann ich Ihnen aus dem Gedächtnis nicht sagen. Ich weiß nur: es sind sehr viele. Wenn man die optimale Lösung gefunden hat, können die Charaktere jeweils die Kleidung wechseln.

**VG: Ist eine Fortsetzung geplant?**

Miyamoto: Ja. Wir arbeiten bereits an *Bio Hazard 2*. tet



Oben: Chris in seinem coolen Outfit

Rechts: Wie die beiden zu ihren neuen Klamotten kommen, verraten wir Euch noch nicht





INTERNET: <http://www.nba.com> · INTERNET: <http://www.nba.com> · INTERNET: <http://www.nba.com>

“What time is it?  
Bulls Time!”



**MICHAEL JORDAN**  
CHICAGO BULLS

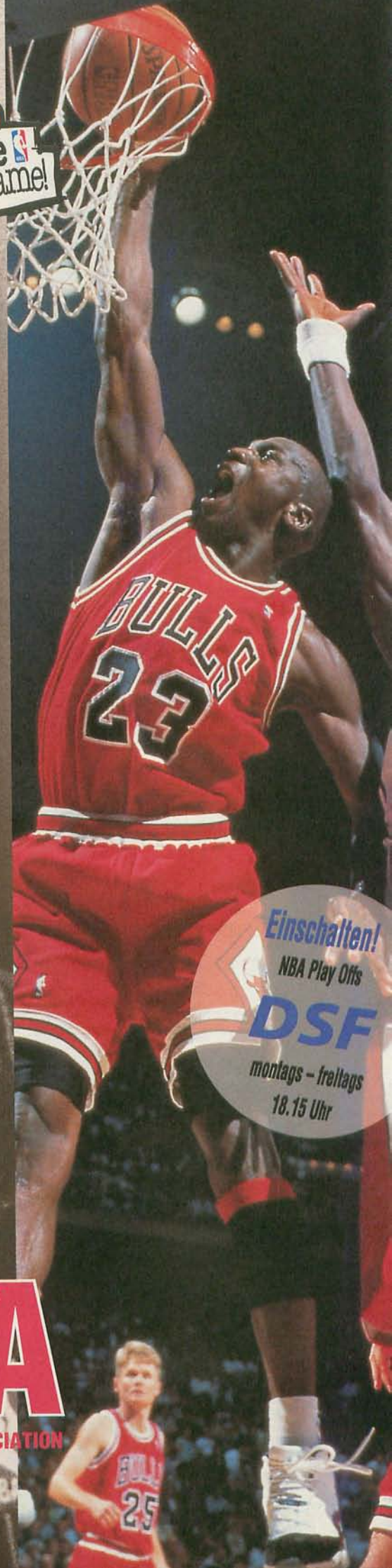
NBA Champions  
1991, 1992 und 1993



**NBA**

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

i love this game!



Einschalten!  
NBA Play Offs  
**DSF**  
montags - freitags  
18.15 Uhr

# Sicherheit f



**FUTURE**, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. **FUTURE** ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. **FUTURE** ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und **FUTURE** ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

Weitere Informationen unter **0130/11 22 33** oder T-Online \*Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

FUTURE

Einsteiger-Programm

ünnffach? Für  
Einsteiger  
ganz einfach:  
FUTURE.

**Allianz**



# BLAM! Machinehead

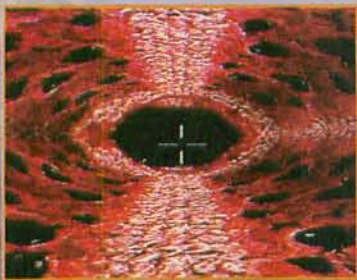
**F**ür die Playstation und den Saturn sind 3D-Shoot'em Ups ja nicht gerade selten. Ein solches ist auch *Blam! Machinehead*. Beginnen wir mit der Story: Der mechanische "Machinehead"-Virus hat die Erde überfallen und die Menschheit größtenteils ausgerottet. Worauf sich dieser Virus stürzt, mutiert zu einer schleimigen Masse und wird Teil des Virus. Zwei Wissenschaftler haben sich in einem Bunker tief unter der Erde verschanzt und dem Machinehead-Virus den Kampf angesagt. Dr. Kimberley Stride und ihr Kollege Orville planen, eine ferngesteuerte Atombombe im Zentrum des Virus zu zünden. Leider hat Orville ein Rad ab und schnallt die vollbusige Doktorin (nach einem klassischen K.O.) in einem Lederdress auf die Bombe und setzt sie an der Oberfläche aus. Da Orville den Finger auf dem ro-

**Es gibt auch in der Programmierer-Szene merkwürdige Gestalten. Wenn man von ein paar Typen von Core Design spricht, fallen hinter vorgehaltener Hand Ausdrücke wie "durchgeknallt", "seltsam" oder "nicht ganz dicht". Dies geschieht nicht ohne Grund, denn sie schufen *BLAM!***

ten Knopf hat, diktiert er auch die Missionen. "Abgefahrene Geschichte" denkt Ihr? Da habt Ihr das Spiel noch nicht gesehen. Ihr flitzt auf der Bombe durch psychedelische Landschaften, wobei Ihr das Geschehen durch Kimberleys Augen seht. Ebenso monströ-

se wie fixe Feinde haltet Ihr Euch mit MG und diversen Extrawaffen vom Leib, während Ihr Orvilles Befehle befolgt. Grafisch wird dabei ein geniales Effektfeuerwerk abgebrannt. Per Radarschirm kontrolliert Ihr die Umgebung, vernichtete Feinde sollen gott-

seidank nicht nachwachsen. So könnt Ihr mit aller Vorsicht zu Werke gehen und die Landschaft sowie Eure Gegner in vollen Zügen genießen. Leider hatte der gezeigte Demo-Level noch keinen Sound. Wenn allerdings die Trance- und Techno-Tracks der Demo-CD ihren Weg in das Spiel finden, ist für ausgezeichnete musikalische Unterhaltung schon mal gesorgt. Spielerisch verspricht *Blam! Machinehead* einiges. Alles Bewegliche (Euch eingeschlossen) ist fix und flüssig unterwegs, das Leveldesign und die Feinde zeugen von (wenn auch etwas merkwürdiger) Fantasie und die Kontrollen sind durchdacht. Es gab zwar noch nicht die Möglichkeit, mit den Links-Rechts-Tasten zu "sliden", eventuell wird's aber noch eingebaut. Was wir bisher an Gegnern gesehen haben, verspricht kein leichtes Spiel. Ich muß sagen, wenn der Rest von *Blam! Machinehead* so wird, wie es der erste Level andeutet, kann ich's kaum noch erwarten. Das Teil macht mich neugierig. Hoffentlich klappt's mit dem Release für Playstation und Saturn im Juni. js



*Cyberspace oder Verdauungstrakt – das ist hier die Frage*



*In der ersten Mission schickt Ihr den Zug auf die Reise*



*Monsterspinnen scheinen bei den Entwicklern recht beliebt zu sein*



*Halbwacke blondinen auf lenkbaren Atombomben? Die Idee könnte ja fast von mir sein...*



# TEUFLISCH GUT!

## Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer *	99,99
Agile Warrior F111 X	89,99
<b>Alien Trilogy</b>	<b>89,99</b>
Assault Rigs	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Chaos Control *	89,99
Criticom	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Defcon 5	89,99
Descent *	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,99
<b>Earthworm Jim 2 *</b>	<b>89,99</b>
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gex	89,99
Hebereke Popolito	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2)	109,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
NBA in the Zone	99,99
<b>NBA Live 96 *</b>	<b>89,99</b>
Need for Speed	89,99
NHL Face Off *	99,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer General *	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
ranSoccer	89,99
Rayman	89,95
<b>Resident Evil (dt.) *</b>	<b>89,99</b>
Return Fire *	89,99
Ridge Racer Revolution *	99,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	79,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Starblade Alpha	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
<b>Tilt</b>	<b>89,99</b>
Top Gun – Fire At Will *	99,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball *	89,99
Twisted Metal	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out	99,95
Worms	99,95
Zero Divide	89,99

## Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Control Pad (Sony)	59,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99
<b>Lenkrad incl. Gangschaltung &amp; Pedale 159,99</b>	
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad) *	89,99
RGB-Scart-Kabel	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

## Sega Saturn – Spiele

<b>Alien Trilogy *</b>	<b>89,99</b>
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Battle Arena Toshinden Remix	99,99
Blazing Dragons *	79,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darius Gaiden	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96 *	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
<b>Gex *</b>	<b>79,99</b>
Golden Axe	89,99
Guardian Heroes *	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Panzer Dragoon 2 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
<b>Powerplay Hockey *</b>	<b>89,99</b>
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Raven Project *	89,99
Raw Pursuit *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
<b>Skeleton Warriors *</b>	<b>89,99</b>
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt *	89,99
True Pinball *	89,99
Valora Valley Golf	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtua Open Tennis *	79,99
<b>Virtua Racing AKTIONSPREIS 69,99</b>	
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
World Cup Golf *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

## Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
<b>Joypad mit Turbo und Auto-Feuer 39,99</b>	
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 499,99  
incl. Control Pad



SEGA SATURN™

Grundgerät 529,99  
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns finden:

Seit 03.05.96 auch in Koblenz

<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: in Vorbereitung! alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>
<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin – Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedr. h. Tram 20,21 Bersarinplatz</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p><b>Media Point</b></p> <p>.... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!</p>

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Weltberühmt wurde sie durch die Entwicklung des Beat'em Ups Virtua Fighter: die AM R&D 2-Abteilung (kurz AM2) von Sega. Wir sprachen mit Y.Nakajima von AM2.

# Virtua Fighter 3

## INTERVIEW MIT AM2



Y. Nakajima von AM2

**VG:** Auf der AOU-Messe wurden Sequenzen aus Virtua Fighter 3 gezeigt. War das eine richtige Demo-Version oder lediglich eine Videosequenz?

Nakajima: Die Sequenzen wurden direkt auf dem Model-3-Board in Echtzeit generiert und nicht vorab auf Video aufgenommen. In den Geräten, die wir dort gezeigt haben, steckte jeweils ein Model-3-Board.

**VG:** Wann wurde mit der Entwicklung des Model-3-Systems begonnen?

Nakajima: Wir haben 1994 damit begonnen, als die Entwicklung des Model 2 für Daytona USA abgeschlossen war.

**VG:** Was wurde in der neuen Version verbessert?

Nakajima: Wir können mit Model 3 etwa dreimal so viele Polygone darstellen als vorher. Zudem haben wir zusätzliche Grafik-Engines eingebaut. Vor allem durch das High-Specular Gouraud Shading können wir auf die Oberfläche von Objekten Licht- und Glanzeffekte projizieren. Das war gut bei Dural zu sehen. Diese Effekte

lassen sich beim Model-3-Verfahren in Echtzeit berechnen.

**VG:** Seit Virtua Fighter wurde die Grafik stetig weiter-

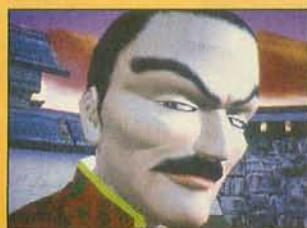
Aois graziöser Tanz leitet die märchenhafte Japano-Stage ein



Die kleine Pai wurde einer Verschönerungskur unterzogen

**A**uf der diesjährigen AOU-Show in Tokio wurde erstmals die neueste Automaten-Version von Virtua Fighter vorgestellt.

Es scheint, daß Sega mit Virtua Fighter 3 eine grafische Sensation geschaffen hat. Wir haben uns mit Y.Nakajima, dem Pressesprecher von AM2 (jaja, diese Abteilung hat ihren eigenen Sprecher) unterhalten.



Papi Lau blickt grimmiger rein denn je



Aoi, die Neueste im Bunde



Lau übt an seinem neuen „ich geh' mal kurz die Wand hoch“-Move



**entwickelt. Sehen Sie eine technische Grenze?**

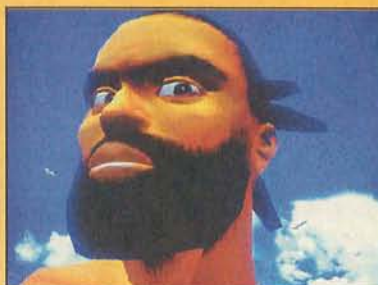
Nakajima: Ein menschliches Wesen auf dem Computer zu simulieren, gehört zu den schwierigsten Aufgaben eines Programmierers. Ich denke daher, daß wir erst am Anfang der Entwicklung stehen.

**VG: Woher kam die Idee zu Umenokoji Aoi (die neuste im VF-Bunde)?**

Nakajima: Wir hatten uns vorgenommen, diesmal eine Japanerin in die Truppe aufzunehmen. Zum einen wollten wir die typisch japanischen sanften Bewegungen in Kimono-Gewändern darstellen und zum anderen war Aikido bis jetzt noch nicht vertreten. Diese (japanische) Kampfkunst erlaubt interessante Angriffsweisen, die sich für

eine 3D-Darstellung hervorragend eignen. Voraussichtlich wird noch ein zweiter Kämpfer hinzukommen. Zur Zeit wissen wir nur, daß er männlich und ziemlich korpulent sein wird.

**VG: Welche Charaktere waren am schwierigsten zu programmieren?**



Bei Jeffrey wird jeder einzelne Muskel in Bewegung gesetzt

Nakajima: Ohne Zweifel Jeffrey und Aoi. Jeffrey, wegen seinen komplizierten Muskelbewegungen und Aoi wegen ihres Kimonos.

**VG: Wann beginnen Sie eigentlich mit der Umsetzung für den Saturn?**

Nakajima: Fragen Sie uns das, wenn die Automatenversion fertig ist.

**VG: Und wann soll die Automatenversion erscheinen?**

Nakajima: Wir können nur so viel sagen, daß sie in diesem Jahr kommen wird.

**VG: Wie lange dauert normalerweise eine Konsolenumsetzung?**

Nakajima: In der Regel etwa ein Jahr.

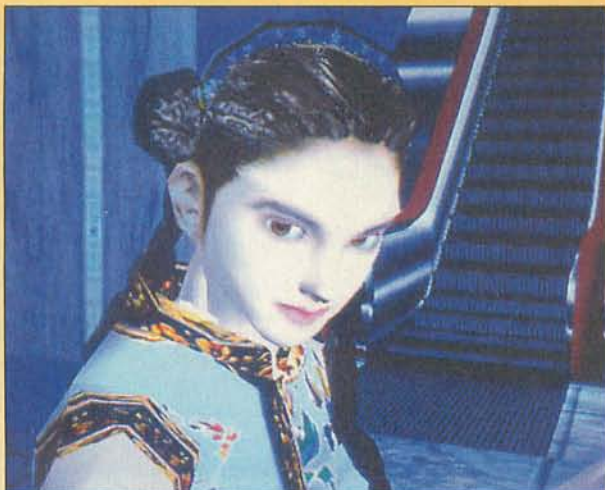
**VG: Wie gehen Sie bei Umsetzungen generell vor?**

Nakajima: Da die Hardware sich grundsätzlich unterscheidet, reduzieren wir das Programm bis auf die rohen Gittermodelle. Erst wenn das Grundgerüst komplett steht, können wir an den Feinheiten weiterarbeiten.

**VG: Welches Automaten- oder Konsolenspiel sehen Sie als direkten Konkurrenten an?**

Nakajima: Wir konkurrieren mit keinem Spiel. *tet*

© SEGA 1993, 1996



Wow! Ich wußte gar nicht, daß Pai so schön ist...

**..planet saturn**

..alien trilogy	dt	99,--
..shellshock	dt	99,--
..vampire hunters	dt	99,--
..panzer dragoon2	dt	99,--
..die hard trilogy	us	109,--

**..planet sony**

..formula 1	dt	99,--
..adidas soccer	dt	99,--
..motor toon gp 2	jp	129,--
..tekken 2	jp	129,--
..toshinden 2	jp	129,--
..resident evil	jp	129,--
..samurai shodown	jp	129,--

galaxy-plexus gmbh

plinganserstr.26  
81369 münchen

tel.089/7605151 & 089/7470689 fax 089/7698024

for complete mailorder <http://www.galaxy-games.de>

angebote gültig solange Vorrat reicht  
versand: 10,- Nachname, 7,- Vorkasse  
irrtümer und druckfehler vorbehalten

LucasArts startet zum intergalaktischen Star Wars-Angriff auf die Playstation. Mit Rebel Assault 2 erscheint das erste Spiel der berühmten Space-Opera-Trilogie.

LucasArts ist seit langem ein Garant für qualitativ hochwertige PC-Spiele. Auch der 16-Bit-Konsolenwelt stattete LucasArts des öfteren einen Kurzbesuch ab. Mit der 3DO-Umsetzung von *Rebel Assault* wagte man erstmals den Einstieg in das 32-Bit-Geschäft. Angesichts der guten Playstation-Verkaufserfolge, hat man sich in der Führungsetage dazu entschlossen, nun auch einige PC-Hits aus der Star Wars-Abteilung für die Sony-Konsole zu portieren. Als Raumkadett der Rebellenfront müßt Ihr 16 Missionen absol-

# STAR WARS REBEL ASSAULT II



vieren, die in verschiedene Genre-Bereiche aufgeteilt sind. Je nach Level-Abschnitt variiert die Spielumgebung. Aus der 3D-Perspektive zischt Ihr mit einem X-Wing oder TIE-Fighter über verschiedene Planetenoberflächen hinweg,



Feindbasen müssen zu Fuß eingenommen werden

schlingert Euch durch Canyons und liefert Euch erbarungslose Gefechte mit imperialen Abfangjägern. Dabei seht Ihr Eure Fighter einmal von hinten, in anderen Episoden betrachtet Ihr die Umgebung direkt aus dem Cockpit. In weiteren Spielstufen seid Ihr zu Fuß unterwegs, um feindliche Basen zu erobern. Dabei seht Ihr Eure Spielfigur von außen. Gegenüber dem Vorgänger gibt es auch einige

Neuerungen zu vermeiden: Erstmals darf der Nachwuchspilot den "rasenden Falken" durch einen Tunnel steuern oder mit dem allseits bekannten Speeder-Bike durch die übervegetierenden Wälder von Endor heizen. Außerdem verfügen die TIEs über eine neue Geheimwaffe, die es ihnen erlaubt, sich kurzzeitig unsichtbar zu machen. Da fast die gesamte Spielgrafik auf CD abgelegt ist, beschränken sich Eure Joypad-Aufgaben überwiegend auf das Anvisieren und Abballern von verschiedenen Feindobjekten. Habt Ihr eine besonders gute Trefferquote erzielt, gibt's als Belohnung entsprechend mehr Punkte. Zwischen den Einsätzen wird die Handlung von neu abgedrehten Filmsequenzen untermalt. Allerdings müssen sich Hardcore-Star-Wars-Fans hier mit Laien-Schauspielern begnügen

WS



Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit jagt Ihr durch den Canyon. An diesem Astroidengürtel führt kein Weg vorbei.



Auch das Speeder-Bike ist dabei



Ein TIE taucht aus dem Nichts auf



# METROPOLIS

## Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

### GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
5 NES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90
SUPER METROID	20,00	44,90
KING ARTHUR (US)	20,00	44,90
PRIMAL RAGE	40,00	69,90
WIZARDRY V (US)	20,00	44,90
TOM & JERRY	20,00	44,90
DESERT STRIKE	30,00	59,90
ROBOTEK KONG	40,00	69,90
LUFTKAN 2	30,00	59,90
ROBOTREK	20,00	44,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
NHL 95	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	44,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
FIFA SOCCER 94	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
STAR WARS	10,00	29,90
JURASSIC PARK	20,00	44,90
WABOKART	20,00	44,90
ALADDIN	30,00	59,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
NHLPA 93	10,00	29,90
TURFCAN 2	40,00	69,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	20,00	44,90
BOMBERMAN	20,00	44,90
TREX LIES	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	60,00	99,90
SONIC 1	5,00	14,90
FIFA 95	20,00	44,90
MICRO MACHINES 2	20,00	44,90
ALADDIN	20,00	44,90
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	5,00	14,90
SECRET WOODS	20,00	44,90
SHINING FORCE 2	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90
MEGA LOU MANIA	10,00	29,90
SERGE HARRIER 2	5,00	14,90
RUGBY WORLD CUP	20,00	44,90
BATTLE FRENZY	10,00	29,90
STORY OF THOR	30,00	59,90

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	90,00	149,90
WIP RAGE IN CAGE	5,00	14,90
SONIC CD	5,00	14,90
LORDS OF THUNDER	10,00	29,90
SURGICAL STRIKE	20,00	44,90
ROUND ZERO TEXAS	20,00	44,90
SOULSTAR	10,00	29,90
DUNGEON EXPLORER	10,00	29,90

Neo Geo CD 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
Neo-Module werden leider nicht mehr geführt		
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	40,00	69,90
PULSTAR	40,00	69,90
3 COUNT BOUT	30,00	59,90
GHOST PILOTS	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90
FATAL FURY 3	40,00	69,90
SIDEKICKS 2	15,00	29,90
BLES JOURNEY	20,00	44,90

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	250,00	349,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
KILLING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
TRIPIN FIRE	20,00	44,90
FLYING NIGHTMARES	10,00	29,90
SUPREME WARRIOR	10,00	29,90
STARBLADE	10,00	29,90
ROAD RASH	30,00	59,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PSX IMPORT	325,00	449,90
PSX DEUTSCH	285,00	399,90
LOADED	30,00	59,90
WARHAWK	20,00	44,90
PGA GOLF	20,00	44,90
AIR COMBAT	20,00	44,90
WIPROUT	20,00	44,90
TEKKEN	20,00	44,90
HI OCTANE	20,00	44,90
WINNING 11(JAP)	20,00	44,90
RIDGE RACER(JAP)	15,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,90
FIFA 96	15,00	29,90
STRIPTEASER THE MOVIE	20,00	44,90
WWF WRESTLE ARCADE	20,00	44,90
DESTRUCTION DERBY	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	30,00	59,90
VIRTA RACING	20,00	44,90
DAYTONA	20,00	44,90
MANSSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	15,00	29,90
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	15,00	29,90
THUNDERHAWK 2	20,00	44,90
KING OF SPIRITS	30,00	59,90
HANG ON GP	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	20,00	44,90
GEN WAR (US)	30,00	59,90
SEGA RALLY	40,00	69,90

**WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER**

### NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	499,90
SHELL SHOCK	89,90
MAGIC CARPET	89,90
ALIEN TRILOGY	99,90
MICKEYS WILD ADVENTURE	99,90
TOTAL NBA	99,90
WORMS	99,90
GEX	99,90
PHILOSOMA	99,90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
LOADED	99,90
WINE COMMANDER 3	99,90
NEED FOR SPEED	99,90
CYBERIA	99,90
D5CENT	99,90
X-TREME	99,90
PANZER GENERAL	79,90
NHL FACE OFF	99,90
VIEWPOINT	99,90
ADIDAS SOCCER	79,90
THEME PARK	79,90
ASSAULT RIGGS	79,90
STARBLADE	79,90
<b>IMPORT IMPORT IMPORT</b>	
RESIDENT EVIL (US)	WEITERE 119,90
TEKKEN 2 (JP)	NEUHEITEN 159,90
MORTOON 2 (JP)	NEUHEITEN 129,90
FIREMAN 2 (JP)	AUF LAGER 139,90
DARKSTALKER (JP)	139,90
SIDEWINDER (JP)	139,90

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	499,90
SHELL SHOCK	89,90
TOHSHINDEN REMIX	99,90
WIPROUT	99,90
ADAPTOR	69,90
DISCENT	99,90
CASPAR	99,90
VICTORY BOXING	119,90
ALIEN TRILOGY	99,90
ALPE KART	329,90
CLOCKWORK KNIGHT 2	99,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90
VIRTA HANG ON	109,90
VIRTA COP	139,90
X-MEN	109,90
ROBOTICA	99,90
SHINOBI X	99,90
SIM CITY 2000	99,90
VIRTA FIGHTER 2	99,90
CAOS CONTROL	99,90
GEX	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	89,90
<b>IMPORT IMPORT IMPORT</b>	
VAMPIRE HUNTER (JP)	129,90
KING OF FIGHTERS 95 (JP)	139,90
GHEIN WAR (US)	29,90
CONGO (US)	WEITERE 109,90
PANZER DRAGON 2 (JP)	NEUHEITEN 119,90
SKELETON WARRIOR (US)	AUF LAGER 109,90
IN THE FIRE (JP)	129,90
BLACK FIRE (US)	129,90
CRITICOM (US)	119,90
CYBERIA (US)	109,90
X-MEN (US)	119,90

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
TOY STORY	119,90
PGA TOUR GOLF 96	79,90
MADDEN 96	99,90
VFORM	99,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99,90
SONIC COMPILATION	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
SKID MARKS	69,90
PAC PANG 2	69,90
THEME PARK	99,90
COMIX ZONE	99,90
INTL SUPERSTAR SOCCER	89,90
ALIEN SOLDIER	79,90
NBA JAM 32X	59,90
SFAC HARRIER 32X	59,90
VIRTA FIGHTER 32X	129,90
METAL CUP 32X	139,90
WWF RAW	79,90

3 DO 32 Bit	VERKAUF
LAST BOUNTY HUNTER	99,90
CPT QUASAR	89,90
FOES OF ALL	99,90
PSYCH DETECTIVE	99,90
PANZER GENERAL	WEITERE 99,90
CYBERIA	NEUHEITEN 99,90
PHOENIX 3	AUF LAGER 99,90
DRAGON LORE	99,90
PRIMAL RAGE	99,90

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
DUKE NIKEM 3D	89,90
F1 GP 2	119,90
SHELL SHOCK	99,90
RIPPER	99,90
STAR TREK DEEP SPACE 9	89,90
ABUSE	79,90
BIG RED RACING	99,90
WARHAMMER	89,90
TERMINATOR FUTURE SHOCK	89,90
RETRIBUTION	19,90
ALLEN BREED	99,90
ZEPHYR	WEITERE 99,90
AIR POWER	AUF LAGER 49,90
WHALES VOYAGE 2	49,90
LODE RUNNER	39,90
ALONE IN THE DARK	24,90
CREATURE SHOCK	19,90
SUPERKARTS	59,90
PYROTECHNICA	39,90
FLEET OF GOLD	39,90
STARBOARD	69,90
WRATH OF THE GODS	79,90
FLAMINGO TOURS	39,90

**WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER**

### NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIO WORLD 2	119,90
DONKEY KONG 2	89,90
SECRET OF EVERMORE	109,90
TETRIS 2	99,90
TIM IN TIBET	139,90
WORMS	139,90
WIZARDRY V	99,90
ROBOTREK	99,90
INTL SUPERSTAR SOCCER 2	139,90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,90
THEME PARK	119,90
FRANTIC FLEE	129,90
CASPER	119,90
PRIMAL RAGE	119,90
PUTTAY SQUAD	129,90
FOREMAN FOR REAL	WEITERE 119,90
THEME PARK	NEUHEITEN 89,90
HUNGRY DINOSAURS	AUF LAGER 119,90
MEGAMAN 7	99,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
POCKY N. ROCKY 2	129,90
CASTLEVANIA 2	109,90
AERO THE ACROBAT 2	49,90

Nintendo Gameboy	VERKAUF
GAMEBOY IN 4 VERSCH. FARBEN	99,90
ASTERIX & OBERLIX	69,90
ARCADE CLASSIC 3	69,90
YETIS BLAST	69,90
PINBALL MANIA	WEITERE 59,90
LEMMINGS	NEUHEITEN 39,90
DENNIS	AUF LAGER 69,90
FIFA 96	69,90
WORMS	69,90

Sega Game Gear	VERKAUF
SECRET OF MANA	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49,90
TORBI & JERRY	69,90
STARGO	WEITERE 49,90
WIZARD PINBALL	NEUHEITEN 49,90
MICKEY MOUSE 3	AUF LAGER 79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
WORLD COINMANS	69,90
SOULSTAR	69,90

SNK NEO GEO CD 16 Bit	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,90
SHURIKEN SHODOWN 3	129,90
FATAL FURY 4	79,90
BASEBALL STARS	79,90
SOCCER BRAWL	79,90
WORLD HEROES	89,90
NEO 2020	79,90
SENGOKU	99,90
FATAL FURY 1	59,90
PULSTAR	WEITERE 129,90
KING OF FIGHTERS 95	NEUHEITEN 119,90
PANIC JOESTERMAN	AUF LAGER 129,90
SIDEKICKS 3	129,90

Jaguar & Jaguar CD 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	139,90
FEVER PITCH SOCCER	WEITERE 139,90
PITFALL	NEUEN JAGUAR SPIELEN 129,90
MISSILE COMMAND 3D	129,90
NBA JAM	129,90
MYST (CD)	WEITERE 129,90
PANIC JOESTERMAN (CD)	NEUHEITEN 129,90
PRIMAL RAGE	AUF LAGER 119,90

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 530 + SPIEL + IMPEG	949,90
PRIMAL RAGE 2	69,90
FATAL FURY 2	69,90
PAC PANIC	99,90
WORLD CUP GOLF	WEITERE 89,90
BURN CYCLE	NEUHEITEN 89,90
LOST EDEN	AUF LAGER 49,90
FLYING GAMES 1 & 2	49,90
HUNT FOR RED OCTOBER	49,90
6X J. BOND FILME GOLD EDITION	229,90
BOY BAGS	39,90
STAR TREK V	49,90
MILITARY	39,90
BERTILSMAN JEXICON	279,90

SONDERANGEBOTE NEU	NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
ARC THE AD PSX (JP)	99,90
THE SHINING PSX (JP)	99,90
STREETFIGHTER MOVIE PSX (JP)	99,90
METAL JACKET PSX (JP)	69,90
PRIME GOAL PSX (JP)	49,90
GOLDEN STRIKE PSX (JP)	69,90
ACE COMBAT PSX (JP)	49,90
TEKKEN PSX (JP)	99,90
AQUANAUTS HOLIDAY PSX (JP)	49,90
VIRTA FIGHTER SAT (JP)	79,90
DAK RIDE SAT (JP)	79,90
RAMPO SAT (JP)	49,90
VICTORY GOAL SAT (JP)	79,90
CLOCK KNIGHT 1 & 2 SAT (JP)	79,90
SLAM DUNK SAT (JP)	89,90
SOCCER KID 3DO	59,90
WICKED 18 3DO	59,90
MEGA RACE 3DO	49,90
SYNDICATE 3DO	59,90
TURBANT 3 SNEES	49,90
NFL QUARTERBACK CLUB SNEES	49,90
AERO THE ACROBAT 2 SNEES	49,90
EARTHWORM JIM 2 SNEES	99,90
HAGANE SNEES	59,90
LIBERTY SNEES	79,90
BONKERS (US) SNEES	49,90
ZERO KAMIKAZE SNEES	49,90

**WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER**

### INFORMATION

#### Wir kaufen Ihre Spiele an!

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 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 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

#### Versandkosten

Porto (Inland) : 6,00DM  
 Post-Nachnahme : 6,00DM  
 Porto (Ausland Vorkasse) : 15,00DM

#### Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr  
 Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr  
 La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

#### Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

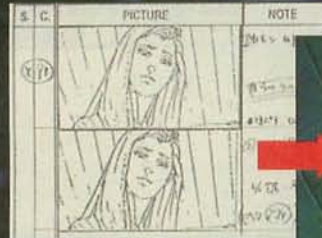
#### Versand Bestellannahme

</

Mit *Snatcher* konnte Konami sich fest im Adventure-Bereich etablieren. Nun kommt der Nachfolger für die Playstation.

# POLICENAUTS

Aufmerksamen Japano-Abenteurern wird Konamis Meisterwerk *Snatcher* kaum entgangen sein. Dieser Adventure-Schinken zeichnete sich vor allem durch die ausgeklügelte Story aus. 1994 erschien dann der Nachfolger, der in Japan zunächst fürs PC-98-System und ein Jahr später fürs 3DO umgesetzt wurde. Nun liegt endlich die heißersehnte Playstation-Version vor, die sich bereits einen festen Platz in den japanischen Top Ten sichern konnte. Dabei gehört *Policenauts* eher zu der Gattung typischer "Engine-Adven-



Die Movies wurden genau wie Animes produziert



tures", die sich aus langen Anime-Sequenzen, Rätselteilen und Action-Parts zusammensetzen. Um jedoch Mißverständnissen vorzubeugen: das Spiel wirkt keinesfalls veraltet! Im Gegenteil. Besonders für Freunde des Animes dürfte schon ein einziger Blick genügen, um in diese faszinierende Science-Fiction-Welt eingesogen zu werden. In

der Rolle des Privatdetektivs Jonathan Ingram versucht Ihr in der Weltraum-Kolonie "Beyond Coast" einen mysteriösen Mordfall zu klären, deren Wurzeln 30 Jahre zurück in der Vergangenheit zu suchen sind. Damals ereignete sich auf dieser Kolonie ein Unfall, wodurch unser Held 25 Jahre seines Lebens tiefgekühlt



Wunderschöne Zwischensequenzen erzählen die Story




Auch hier gilt es, eine Fülle von Rätseln zu lösen

durchs All treiben mußte. Ähnlich wie beim Vorgänger gilt es, Intrigen aufzudecken, Rätsel zu lösen und unliebsame Zeitgenossen aus dem Weg zu schaffen. So könnt Ihr Euch auch auf herbe Überraschungen gefaßt machen, die der Handlung die nötige Würze geben. Per Joypad oder Maus können Menüpunkte angeklickt oder in Shoot'em-Up-Teil Eure Kanone bedient werden. Im Gegensatz zu *Snatcher* erscheinen beim Schußwechsel keine Raster, so daß Ihr Euer Ziel per R1- und L1-Buttons genau anvisieren müßt. Auch eine Zeitbombe dürft Ihr während des Spiels entschärfen, was allerdings ohne Japanisch-Kenntnisse gar nicht mal so einfach ist. Konami erwägt zur Zeit, ob eine deutschsprachige Version zu realisieren ist. Lohnenswert wäre das auf alle Fälle... *tet*



Terror und Horror im Weltraum. Neben Shooting-Sequenzen gibt's ein Geschicklichkeitsspiel, wo Ihr eine Bombe (oben) entschärfen müßt.



● **Das „Wenig Geld – viele Chancen“-Set:**  
Geldmanagement für Schüler und Berufsanfänger.  
Fragen Sie uns einfach direkt.  
Wenn's um Geld geht – Sparkasse 

**SIE HABEN BESSERES ZU TUN,  
ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.**





# NIGHTS

into dreams...

Auf der Sega-Messe wurde das erste Saturn-Spiel des Sonic-Teams präsentiert. Nights soll von nun an den blauen 16-Bit-Igel ablösen.



Wo haben wir bloß diese Ringe schon mal gesehen? In Nights düst Ihr vornehmlich durch die Luft.

Viele werden sich schon gefragt haben, ob Segas blaues Maskottchen je auf dem Saturn umgesetzt werden wird. Zur Zeit steht zumindest in Japan lediglich ein Debut in der Beat'em Up-Sektion (Automatenumsetzung von *Sonic the Fighter*) fest. Dafür nimmt im Jump'n Run-Sektor ein vollkommen neuer Held das Steuerruder in die Hand. *Nights* ist

eine Fantasiegestalt, die in den Träumen von Menschen zu Hause ist und offenkundig dem 64-Bit-Klempner von Nintendo die Stirn bieten soll. In einer farbenfrohen, luftigen und vor allem dreidimensionalen Welt steuert Ihr den Kleinen durch dick und dünn, zu Luft und über das Wasser, und schließlich zum Hauptsitz des Oberbösewichts Wiseman, der als Herrscher von Nightmare die Traumwelt von Nightopia unter seine Fittiche zu bekommen versucht. Die Handschrift von Segas Elite-Programmiertruppe "The Sonic-Team" ist dabei unverkennbar. Neben diversen Ringen bzw. ringförmig angelegten Kugeln, tauchen im Spiel die bewährten kopffüßigen Feinde auf, die vor Farbenreichtum und Originalität nur so strotzen. Auch das Kombinationsspiel zwischen verschiedenen Mitstreitern (man denke nur an Tales oder Knuckles) erleichtert dem eingefleischten Sonic-Liebhaber den Einstieg in die neue 32-Bit-Welt. Neben dem Helden habt Ihr es mit dem Jungen Elliot und dem Mädchen Claris



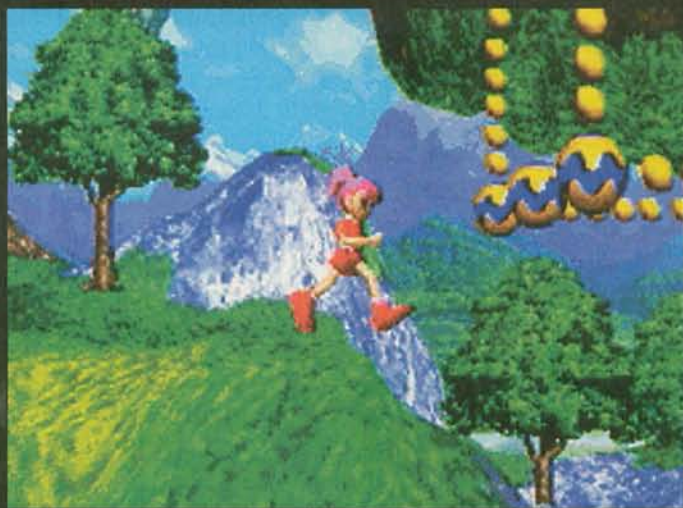
Bodenstages gibt es auch



Dank Polygongrafik wirken die Flugsequenzen recht flott und flüssig. Zudem ließ sich im Demo die Perspektive stufenlos verändern.



Zur Steuerung soll auch ein Analog-Joyypad erscheinen



Das Mädchen Claris, einer der Hauptdarsteller, macht sich in ihrem Traum auf die Suche nach dem Fantasiewesen Knights

zu tun, die sich in der Traumwelt kennenlernen und zwischen denen Ihr an bestimmten Stellen nach Bedarf umschalten könnt. Da laut dem Produzenten Y.Naka das Konzept während eines Fluges in einem Flugzeug erdacht wurde, ist es nicht verwunderlich, daß sich das meiste in *Nights* in der Luft abspielt. "Auf der Erde ist Sonic fast schon unschlagbar. Deshalb wollten wir einen Helden kreieren, der sich auf eine andere Art fortbewegt", meint dazu auch der Game-Director N.Oshima. Die Demo-Sequenz, die auf der Messe kurz vorgestellt wurde, konnte das Gefühl der Schwerelosigkeit eindrucksvoll vermitteln. Die Grafik ist geschmeidig und ziemlich

rasant. Stufenlose Rotations- und Zoomeffekte werden en masse geboten. Die "Bodensequenzen", die man bei den beiden menschlichen Charakteren Elliot und Claris zu Gesicht bekommt (sie können nur fliegen, wenn sie sich mit *Nights* vereinen), sind jedoch nicht minder reizvoll. Rasante Marathon-Läufe durch Feindesgebiet werden ebenso geboten, wie Kletterpartien auf einem Berg. Natürlich besteht auch hier die gesamte Grafik aus Polygonen, die mit vielen Texturen überzogen wurden. "Zur Zeit wird viel zu viel Wert auf Ausdrücke wie 'Polygone' oder '3D' gelegt. Wir hingegen sehen die Charaktere als Individuum. Ob sie aus Pixeln bestehen oder aus Polygonen ist



Der dritte im Bunde heißt Elliot, und ist ein typischer Draufgänger. Er ist auf der Suche nach Knights.



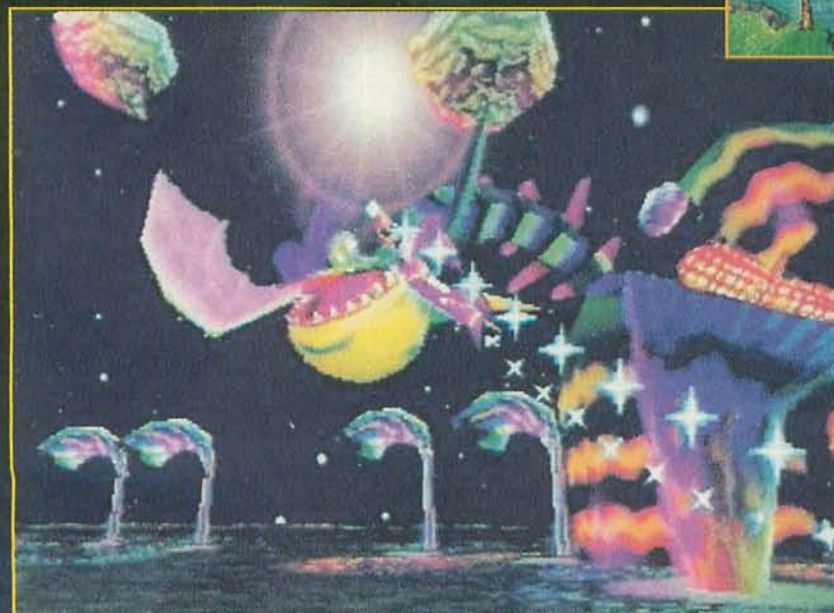
Hier kann sich Claris mit Knights vereinen

zweitrangig. Hauptsache, wir können alles umsetzen wie wir es uns vorgestellt haben", erläutert Y.Naka die Arbeitsweise des Sonic-Teams. Genauso wie bei *Super Mario 64* stellt sich auch hier die Frage, wie die Steuerung in einer so rasanten und farblich recht bunten 3D-Umgebung vonstatten gehen soll, ohne daß das

Ganze in ein Chaos ausartet. Grundsätzlich werden nur die Richtungstasten, die LR-Buttons (in der Demo-Version konnte man sich damit um die eigene Achse drehen) und höchstens noch ein zusätzlicher Knopf für Beschleunigungsvorgänge und Special-Moves belegt. Zur Zeit arbeitet man jedoch an einem Analog-Joyypad, das die Steuerung erheblich erleichtern soll. Zusammen mit dem Spiel wird es im Sommer, kurz nach dem Release des Nintendo 64 auf den Markt kommen. Seien wir also gespannt auf das Duell zwischen *Nights* und *Mario. tet*



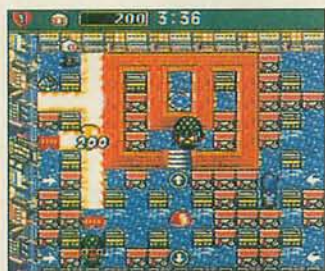
Links: Einer der Boßgegner, ein bunter Drache



In der Traumwelt ist fast alles möglich: Elliot spaziert gemütlich auf den Wolken herum

Kein anderer Titel wurde von der VG-Gang so oft gespielt wie Bomberman. Wir zeigen Euch, was die neueste Version so zu bieten hat.

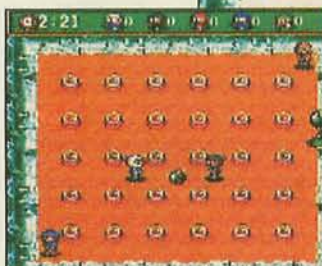
# SUPER BOMBERMAN 4



Mit einem Fernzünder läßt es sich leichter (über-) leben

Was das Amen für die Kirche, ist für den VG-Redakteur jenes hundsgemeine Spiel von Hund... äh, Hudson mit dem unscheinbaren Namen *Super Bomberman*. Nicht umsonst lautet die Grundvoraussetzung für eine Einstellung als VG-Redakteur, das absolut souveräne Meistern einer Zwölfer-Runde im Battle-Modus. Jeder VG-Redakteur hat das Spiel im "Schlaf zu beherrschen", was allerdings nicht bedeutet, daß man den Schwerpunkt mehr auf "Schlaf" als auf das "Beherrschen" legen sollte (pas-

Grafisch hat sich (natürlich) nichts „verbessert“. Das typische Bomberman-Schlachtfeld gibt sich wie eh und je ziemlich bescheiden.



siert mir oft...). Seit das Super Nintendo existiert, zählen wir inzwischen schon die vierte Auflage, die zur Zeit leider nur in der japanischen Version erhältlich ist. So haben wir Euch auch diesmal alle Extras in einem gesonderten Kasten aufgeführt, mit entsprechender deutscher Übersetzung, ver-

sprengen, was sich Euch in den Weg stellt. Wichtige Items (und Euch selbst natürlich) dürft Ihr dabei nicht in die Luft sprengen, sondern müßt sie Euch einverleiben. Diese verleihen Eurem *Bomberman* besondere Kräfte. So darf man mit einem Push-Item Gegner wegstoßen, mit einem Power Glove-Item hingegen Bomben, Gegner und sogar andere Bombermänner über Mauern schmeißen. Im Allein-Player-Modus kämpft Ihr Euch so durch die fünf Level-Welten, die zwar simpel aufgebaut, doch von unfreundlichen Zeitgenossen bewohnt werden. Im Battle-Modus hingegen können über den Multiplayer-Adapter bis zu fünf der Bombermänner und -frauen gegeneinander antreten. *tet*

steht sich. Zum Spiel an sich gibt es nicht viel zu erklären. Ihr steuert einen *Bomberman*, jene niedlichen, bombenlegenden Roboter durch eine Reihe von Labyrinth-Levels, die sich auch diesmal von denen der vorangegangenen 3er-Version unterscheiden, und versucht alles wegzu-



Bomberman-3D? Ihr werdet es noch früh genug erfahren.



## Alle Items im Überblick



**Bomb-Up:**  
Ihr bekommt bis zu 8 Extra-Bomben



**Fire:**  
Bomben werden stärker



**Speed-Up:**  
Ihr könnt schneller laufen



**Anti-Fire-Vest:**  
Feuerfeste Weste; wirkt 16 Sek. lang



**Bomb-Through:**  
Ihr könnt durch Bomben gehen



**Block-Through:**  
Ihr könnt durch Wände gehen



**Bomb-Kick:**  
Schiebt Bomben weg; Stop mit X



**Power-Glove:**  
Ihr könnt Bomben und Gegner werfen



**Punch:**  
Mit Y schlägt Ihr Bomben weg



**Go-Through-Bomb:**  
Bomben kullern durch Wände



**Full-Fire:**  
Bombe mit maximaler Reichweite



**Heart:**  
Unverwundbar für einmal



**Push:**  
Mit Y stößt Ihr einen Gegner weg



**Skull:**  
Überträgt verschiedene Krankheiten



**Egg:**  
Ihr könnt auf Tieren reiten



**Remote Control:**  
Fernzünder für alle Bomben mit B



**Timer:**  
Die Zeit bleibt für 16 Sekunden still



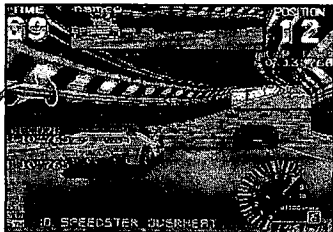
**1Up:**  
Ihr bekommt ein Extra-Leben



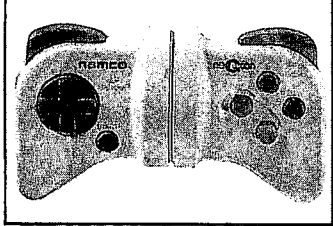
**Kostume-Play:**  
Ihr übersteht eine Bombenexplosion



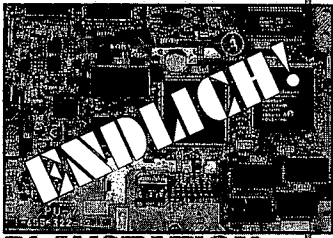
**Bonus-Item:**  
Ihr bekommt Bonus-Punkte



**PLAYSTATION**  
RIDGE RACER REVOLUTION



**PLAYSTATION**  
NEGCON ANTILOCK



**PLAYSTATION**  
PERMABAU

**Beispiel 1: Sony Playstation**  
+ 2tes Joypad  
+ Memory Card  
+ Ridge Racer II  
**DM 34,- monatlich**  
bei 24 Monaten

**Beispiel 2: Sega Saturn**  
+ 2tes Joypad  
+ Virt. Fighter 2  
+ Sega Rally  
**DM 38,- monatlich**  
bei 24 Monaten

**▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀**

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.  
Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

PLAYSTATION		SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	499.00	Grundgerät dt 50Hz	519.00
Action Replay Pro dt	89.90	Action Replay Pro	99.90
Joypad (Sony)	59.90	Action Replay PC-Karte	89.90
Joypad (ASCII)	69.90	Adapter für Import CD's	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90	Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (ASCII)	119.90	Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad	159.90	Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Link-Kabel	49.90	Mission Stick	149.90
Memory Card dt	49.90	MPEG-Modul dt	349.00
Mehrspieler-Adapter	69.90	Photo CD System	59.90
Maus dt	59.90	Umbau dt/ us/ jp	79.90
RGB-Scart-Kabel	49.90		
Adidas Power Soccer dt	99.90	Alien Trilogy pal	99.90
Alien Trilogy pal	99.90	Casper dt	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90	Cyber Speedway dt	89.90
Casper dt	99.90	Darius Gaiden dt	89.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90	Daytona USA dt	119.90
Defcon 5 dt	89.90	Destruction Derby dt	89.90
Discworld dt (Sprache)	89.90	Diskworld dt	89.90
Horned Owl dt in Vorbereitung		Earthworm Jim II dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90	F1 - Challenge dt	109.90



**SUPER NINTENDO**

**SUPER NES**

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	*119.90
Marlo RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	*99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

**NEO GEO CD**

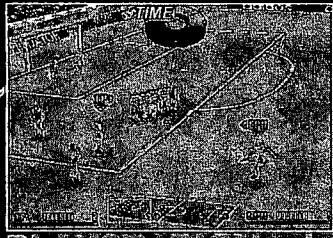
King of Fighters '95	*99.90
Pulstar	*99.90
div. Umbauten	ab 69.90

**ALLGEMEINES**

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem \* sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

# ARJAY GET YOUR GAMES

## 0221-121067



**ADIDAS SOCCER**



**RESIDENT EVIL**



**NHL-FACE-OFF**

PLAYSTATION	SATURN
Johnny Bazookatone dt	FIFA-Soccer '96 dt
Krazy Ivan dt	Johnny Bazookatone dt
Lemmings 3D dt	King of Fighters '95 jp
Loaded dt	Lemmings 3D dt
Lone Soldier dt	Magic Carpet dt
Mickey's Adventure dt	Myst dt
Myst dt	Mystaria dt
Namco Museum Vol. I dt	NFL Quarterback Club dt
NBA-In the Zone dt/us je	NHL Allstar Hockey dt
Need for Speed dt	Panzer Dragoon dt
NFL Game Day dt	Panzer Dragoon Zwei us
NFL Quarterback Club dt	Pebble Beach Golf dt
NHL Face Off	Rayman dt
Panzer General	Robotica dt
Philosoma dt	Sega Rally dt
Primal Rage dt	Shellshock dt
Psychic Detective dt	Sim City 2000 dt
Resident Evil pal	Street Fighter Alpha dt
Ridge Racer dt/us je	Theme Park dt
Ridge Racer Revo dt	Thunderhawk II dt
Road Rash dt	Tilt! dt
Shellshock dt	Toshinden Remix dt
Shockwave Assault dt	Vampire Hunter jp
Silverload dt	Viewpoint dt
Street Fighter Alpha dt	Virtua Fighter dt
Tekken dt	Virtua Fighter Graphics
Thunderhawk II dt	Virtua Fighter II dt
Toshinden II dt	Virtua Hang On dt
Total-NBA dt	Virtua Racing dt
Warhammer dt	Wing Arms dt
Warhawk dt	WipeOut dt
Wing Commander III dt	Worms dt
Worms dt	WWF Arcade Game dt
WWF Arcade Game dt	X-Men dt

**VERSANDADRESSE**

**ARJAY GAMES**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67  
Fax: 0221-12 56 76  
100124,2230@compuserve.com

**UNSER LADENLOKAL**

**JUMP & RUN**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Auf einem Bestellwert von DM 300,- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt (Lagerware). Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Space Hulk gehört zu jenen Spielen, die sich nicht so ohne weiteres "mal kurz durchspielen" lassen. Wir zeigen Euch die ersten Bilder von der Playstation-Variante.

# SPACE HULK



Jene furchteinflößenden Monster, die der Menschheit (oder was davon noch übriggeblieben ist) den letzten Lebensnerv zu rauben vermochten, sind wieder zurückgekehrt. Aber mit *Space Hulk* sind nicht diese Monster gemeint, sondern Raumschiffe, die irgendwann einmal im Weltraum verschollen sind und urplötzlich aus dem Hyperraum wieder auftauchen. Diese müssen von den oben genannten Space-Monstern gesäubert werden. Für diese Zwecke haben die Space Marines einen Spezial-Panzeranzug mit der zwielichtigen Typenbezeichnung "Terminator" entwickelt, in dem Ihr durch die unwegsamen 3D-Gänge der Geisterschiffe wandeln könnt, um die Monster zu erlegen oder diverse Aufträge zu erfüllen. Zunächst jedoch dürft Ihr Euch im Übungsmodus erst einmal einschließen. Die alten Classic-, Original- und Famous-Missionen, die auf der Original-PC-Version (1993) enthalten waren, stehen Euch ebenfalls zur Verfügung. Die

Befehle Eures Vorgesetzten befolgend, müßt Ihr strategische Aufgaben wie die Versiegelung von Türen oder das Entschärfen von Sprengstoffkapseln erfüllen. Dabei könnt Ihr auf einen Trupp Terminatoren zurückgreifen, zwischen denen Ihr während des Spiels umschalten könnt. Viele Missionen lassen sich nur dann erfolgreich meistern, wenn Ihr

Team-Mitglieder an verschiedenen Stellen des Raumschiffes postiert habt. Somit erfordert *Space Hulk* neben Zielsicherheit und eisernen Nerven in bester 3D-Shoot'em Up-Manier auch viel strategisches Geschick. Die düsteren und stimmungsvollen Level lassen sich mit denen aus Alien-Spielen vergleichen. Nur werden hier die Monster im-

mer wieder von neuem generiert. Verweilt Ihr nämlich zu lange in einem Level, ist Euer Niedergang bereits vorprogrammiert. In den Story-Modus, der erstmals in der 3D0-Variante realisiert wurde, gelangt Ihr über den zweiten Menüpunkt. Hier lautet die Aufgabenstellung ähnlich wie beim Original. Nur habt Ihr lediglich einen einzigen Terminator, den Ihr direkt steuern könnt. Alle anderen erhalten Befehle von Euch. *tet*



Weltraum-Monster wohin man auch schaut



Euer Terminator-Anzug hält dicht



Von Eurem Vorgesetzten erhaltet Ihr zu Beginn die Befehle





**MARO**  
in Reutlingen  
Wilhelmstraße 8  
72764 Reutlingen  
Tel. 0 71 21/32 00 14  
Fax 0 71 21/32 00 45

**MARO**  
demnächst in  
Saarbrücken

# MARO

## VIDEOSPIELE

**MARO in Ulm**  
Zeitblomstraße 31  
(am Karlsplatz)  
Tel. 07 31/60 20 755  
Fax 07 31/60 20 756

**MARO**  
demnächst in  
Bonn

*Wir sind umgezogen:*

Neue Adresse: Königstraße 16 · 70173 Stuttgart

**NEO-GEO CD ROM**  
Double Speed (neu) DM 799,90  
(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)  
Single Speed (neu) DM 399,90  
Single Speed (gebraucht) DM 249,90  
JOYSTICK DM 129,90  
Clubzeitung 3 DM 10,90

### NEO-GEO CD Spiele

NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARAO'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLUG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAVE	DM	119,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI Klash	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW GAIZER	DM	129,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90

**SONDERANGEBOT NEO GEO CD:**  
KING OF FIGHTERS 94 DM 59,90  
BUBBLE BOBBLE PUZZLE DM 69,90  
KING OF MONSTERS 2 DM 89,90  
RIDING HERO DM 79,90  
BASEBALLSTARS PROF DM 59,90

**NEO GEO MODULE NEU:**  
SAMURAI SHODOWN 3 DM 399,90  
PULSTAR DM 599,90  
METAL SLUG DM 599,90  
BASEBALLSTARS DM 49,90  
SPINMASTER DM 69,90  
WORLD HERO JET DM 149,90  
ART OF FIGHTING 3 DM 599,90  
SHINOKEN DM 599,90  
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE  
AM LAGER AB DM 50,—

### SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM	119,90
JUMPING FLASH 2 JP.	DM	129,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	149,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	129,90
VAMPYRE JP.	DM	149,90
IN THE HUNT US.	DM	119,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90
DOUBLE DRAGON JP.	DM	129,90
MOTOR TOON GP 2 JP.	DM	149,90
NAMCO MUSEUM 1, 2, 3 JP.	DM	129,90
LOADED US.	DM	69,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM	149,90

### Sony Playstation dt. DM 499,90

PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
CRITICOM	DM	99,90
TOTAL NBA	DM	99,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
JUPITER STRIKE	DM	69,90
VIEW POINT	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
RISE 2: RESURRECTION	DM	99,90
CASPER	DM	89,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	39,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
DESCENT	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISC WORLD/KPL. DT.	DM	89,90
SYNDICATE WARS	DM	99,90
GEX	DM	89,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
ACTUA SOCCER	DM	89,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
MAGIC CARPET	DM	99,90

### ZUBEHÖR

ACTION REPLAY PROFESSIONAL	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	79,90
GAME GUN	DM	79,90
RGB-KABEL	DM	29,90
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK US	DM	39,90

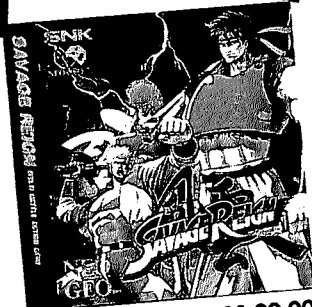
### Sega Saturn dt. DM 499,90

UNIVERSAL ADAPTER	DM	39,90
SEGA RALLY	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM	99,90
VIRTUA COP	DM	139,90
F-1-CHALLENGE	DM	99,90
HANG ON GP '96	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	79,90
X-MEN	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	99,90

### SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	69,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	69,90
VICTORY GOAL '96 JP.	DM	129,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	79,90
PANZER DRAGON 2 JP.	DM	119,90
KING OF FIGHTERS '95 JP.	DM	149,90
METAL BLACK JP.	DM	129,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	119,90
STORY OF THOR JP.	DM	119,90
IREM ARCADE CLASSICS JP.	DM	119,90
WORLD ADVANCED ADD. MAP JP.	DM	99,90
GEOCKERS JP.	DM	99,90
LINKLE LIVER STORY JP.	DM	99,90
EARTHWORM JIM US.	DM	119,90
GUNDAM JP.	DM	99,90

Bestellungen ab 2 CD's sind  
versandkostenfrei!  
Ladenpreise können abweichen!  
Händleranfragen erwünscht!  
Franchise-Partner gesucht!



SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90



MUTATION NATION  
DM 89,90

Ratenkauf von  
NEO-GEO CD, Sega  
Saturn und Sony  
Playstation möglich.

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart

Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25

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

Schon von Zyrinx oder Lemon gehört? Wenn nicht, wird sich das vielleicht bald ändern. Beide sind Bestandteil der Scavenger-Gruppe. Die Mission: Saturn-Spiele mit genialen Effekten und ausgereifter Technik.

# Scavenger

Zwei Spiele werden uns von Scavenger für dieses Jahr (vermutlich um Weihnachten) angekündigt – beide für Segas Saturn. In Pressemitteilungen gibt man sich betont versiert und läßt markige Sprüche vom Stapel, wie "wir können den Saturn jetzt schon bis zum Limit ausreizen" oder "mit unserer Programmieretechnik kann keiner mithalten". Doch zurück zum Spiel. *Scorcher* wird von Scavenger selbst als Rennspiel nach Art der *Sonic 2*-Bonuslevel (Ihr erinnert Euch an das Rutschenrennen) bezeichnet. Ihr steht auf einem Motorradähnlichen Luftkissenfahrzeug, das von einem kugelförmigen Energienetz umspannt wird. In diesem Vehikel heizt Ihr über surreale Strecken und durch düstere Tunnel. Nebenher gilt es Slow-Downs und anderen Übeln auszuweichen und nur



*Scorcher ist ein Kugelrennen durch schicke Tunnels*



▲ Solche Lichteffekte soll der Saturn in Echtzeit berechnen können

Amok ist ein 3D-Shoot'em Up, in dem Ihr einen Mech steuert ▶



Ihr sollt mit verblüffenden Lichteffekten (mit Echtzeitberechnung) und einer fixen und flüssigen Grafik mit 30 Bildern pro Sekunde verwöhnt werden. Titel Nummer Zwei ist

*Amok*. Hierbei handelt es sich um ein 3D-Ballerspiel, in dem Ihr mit einem Amphibien-Roboter durch die Landschaft stapft (oder schwimmt) und bestimmte Missionsziele zerstört. Den Mech seht Ihr dabei von hinten. Die Landschaft verschwindet nicht wie gewohnt im Nebel, sondern in

der Dunkelheit. Die vorherrschende Finsternis hat das Lemon-Team genutzt, um mit sporadisch verteilten Lichtquellen feine Effekte und Spannung zu erzeugen. Feinde gibt's freilich nicht zu knapp. Ihr werdet aus allen Himmelsrichtungen beschossen und müßt teilweise Eure Labyrinthfähigkeiten einsetzen, um an Bonus, Gesundheit und Waffen zu kommen. Beide Spiele konnten wir als PC-Demo schon einmal probieren. Dabei stellte sich speziell *Amok* als sehr interessant heraus. Auf Robs kleinem Pentium war allerdings von der angekündigten superflüssigen Grafik noch nicht viel zu sehen. Laut Scavenger sollen die Teile ab 133 MHz erst flüssig laufen. Wir sind schon gespannt, wieviel Rechenleistung die Cracks aus dem Saturn holen. js



Unter Wasser geht's im ersten Level los



Haie und Taucher sind hier die Feinde. Mission: Die Basis plätten

den Bonus einzusammeln (wie in *Sonic 2* eben). Von der Steuerung her erinnert *Scorcher* etwas an Murmeleien wie *Marble Madness* (nur viel schneller). Technisch haben die Jungs vom Zyrinx-Team anscheinend schon was drauf.

# Hey

# Dad.....

# Was

# hältst

# Du

*Nur Bares ist Wahres!*

*Also mach's einfach  
wie alle Cracks.*

*Laß Dich sponsern!*

*Mit einem  
Sponsor-Abo*

*von VIDEO GAMES.*

*Es geht ja so einfach:  
Obere Karte ausfüllen,  
unterschreiben lassen  
und ab zur Post.*

# von .....

# einem

# Sponsor-Abo?



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE  
**VIDEO**  
**GAMES**

# MICROPROSE

## SPECIAL

Nach X-Com kommt nun die zweite Staffel der PC-Umsetzungen auf die Playstation-Besitzer zugeflogen. Wir stellen Euch die Leckereien kurz vor.



*Transport Tycoon für die Playstation wurde grafisch überarbeitet. Auch eine drehbare 3D-Ansicht wurde eingebaut.*

## Transport Tycoon

Für Interessenten der Wirtschaftssimulation präsentiert Microprose seinen Millionen-seller *Transport Tycoon*. Auch hier wurde für die Playstation-Version die Grafik neu überarbeitet. So könnt Ihr Euch in Eurer Polygon-Wunderwelt frei bewegen, wobei die Perspektive beliebig um 360 Grad gedreht werden kann. Den Hauptbildschirm betrachtet Ihr allerdings nach wie vor aus der isometrischen Perspektive. Das Spielprinzip wurde jedoch im Großen und Ganzen beibehalten. So müßt Ihr ab dem Jahr 1930 innerhalb von 100 Jahren das größte Wirtschaftsimperium des Jahrhunderts aufbauen. Durch Errichtung eines Verkehrssystems das aus Eisenbahn-, Auto-, Flug- und Schifflinien bestehen kann, ist es Eure Aufgabe, die Widersacher in den Ruin zu treiben. Wie es auch im richtigen Leben nun mal ist, werden Euch dabei Katastrophen und hartnäckige Finanzbeamte versuchen, einen dicken Polygonstrich durch die Rechnung zu machen.

*Trotz schneller Grafik lassen sich die Ziele leicht ausmachen*



*Die Auswahl der Maschinen reicht vom Apache- bis hin zum Comanche. In der Cockpit-Perspektive habt Ihr den Überblick über die Instrumente.*



## Gunship 2000

Einer der klassischen Microprose-Titel hat ein grafisches Face-Lifting erhalten und erscheint für die Playstation. In diesem 3D-Shoot'em Up dürft Ihr Euch in einen Hubschrauber Eurer Wahl setzen und gegen feindliche Flieger, Panzer und sonstige taktische Bodenziele Angriffe fliegen. Dafür stehen Euch Maschinentypen wie der Apache oder Comanche zur Verfügung, mit denen Ihr wahlweise im Campaign- oder Arcade-Modus in den Kampf ziehen könnt. Die Hintergründe, die auch auf getexturten Polygonen basieren, wurden ebenfalls komplett

überarbeitet. Desgleichen bietet *Gunship 2000* verschiedene Perspektiven, zwischen denen Ihr auch während des Fluges umschalten könnt.

## Top Gun

Noch ein Action-Hit erwartet Euch demnächst auf Eurer heimischen PS-Konsole. Genau wie im gleichnamigen Kinofilm



*Eine Außenbordansicht ist ebenfalls verfügbar*

*Nicht nur für Top Guns: Ein Duell in den Wolken sorgt immer für Nervenzitzel*





# adidas<sup>®</sup> **power soccer**

“...HERVORRAGEND SPIELBARES SOCCER GAME MIT INNOVATIVEN ELEMENTEN  
... EIN ECHTES PLAYSTATION HIGHLIGHT ...”

NEXT LEVEL 05/96

WERTUNG: 90% - "SPIEL DES MONATS"

“...FEGT DIE MEISTEN KONKURRENZ-FUßBALLSPIELE VOM PLATZ...”

“...3D OPTIK UND ANIMATIONEN SIND ... BESSER ALS BEI ALLEN ANDEREN  
FUßBALLSIMULATIONEN FÜR DIE PLAYSTATION.”

MANIAC 05/96

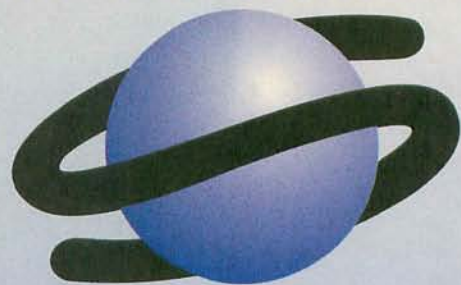


ADIDAS POWER SOCCER - ENTWICKELT IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEN  
FUßBALLPROFIS DER ADIDAS AG.

DER WAHRE MEISTER ALLER FUßBALLSPIELE IST AB MAI 1996  
FÜR PLAYSTATION ERHÄLTICH. MIT DEUTSCHEN KOMMENTAREN !



# EA goes



Viele Programmierer scheinen Probleme zu haben, was die Anpassung der Geschwindigkeit bei Action-reichen Rennspielen o.ä. auf Segas 32-Bitter angeht. Langsam hat aber auch Electronic Arts den Dreh raus.

## Shockwave Assault

Auch dieser eher "alte" 3D-Shooter hat bereits auf dem 3DO und der Playstation Lorbeeren eingeheimst. Alien-Kampfschiffe haben den Verteidigungsgürtel der Erde durchbrochen. Die einzige noch einsatzfähige Kampfstaffel wird von Euch durch feindliche Planetensysteme dirigiert. Ihr ballert entweder im Luftkampf gegnerische Abfangjäger ab oder kämpft per Laserkanone bzw. mit Zielsuch-Raketen auf der Oberfläche fremder Planeten gegen besagte Aliens. 15 knackige Missionen umfaßt dieses umfangreiche Abenteuer, das vom Spielinhalt ebenso 1:1 konvertiert wurde, wie die anderen beiden Titel.



Per Digi-Filmchen werdet Ihr auf die Mission eingestimmt



Der Radar auf dem Armaturenbrett zeigt Euch alle Feinde an



Achtung, Ommas sowie Herren mit Hut und Aktenkoffer X-ing!

## Road Rash

Nach einer langen Vorgeschichte auf dem Mega Drive, 3DO und der Playstation, muß das Spielprinzip wahrscheinlich den wenigsten Lesern noch groß erklärt werden. In einem fiktiven Motorradrennen entlang der amerikanischen Westküste und durch die dortigen Kleinstädte geht es darum, mit sehr viel Geschick und durch Abdrängen der gegnerischen Biker einen der vorderen Ränge einzufahren. Wer immer wieder gewinnt, darf sich vom verdienten Preisgeld bessere Motorräder kaufen (nur im Turniermodus). Über die vielen verschiedenen, RR-typischen, witzigen Digi-Sequenzen nach jedem Rennen, bzw. nach Verhaftungen dürft Ihr Euch natürlich auch hier wieder amüsieren. Unsere recht unfertige Vorversion war leider noch sehr langsam. Dazu gesellte sich eine äußerst schwammige Steuerung. Man darf gespannt sein, ob das fertige Spiel einem Vergleich mit den anderen beiden 32 Bit-Versionen standhält.



## The Need for Speed

Irgendwo erinnert die Grafik-Engine dieses gelungenen Autorennens zwar öfter an das zuvor beschriebene Road Rash, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Mit Edelkarossen der Marken Ferrari, Lamborghini, Porsche etc. düst Ihr auch hier durch pittoresque amerikanische Land-

schaften. Die Jagd nach Bestzeiten wird, je nach Modus, auch wieder durch rücksichtslose Gegner, Sonntagsfahrer oder die Polizei erschwert. Alles in allem ist dieser Fahr Simulator jedoch eine Spur realistischer als Electronic Arts' famoses Biker-Rennspiel. Wie schon bei der Playstation wurde auch auf der Saturn-CD ein Extra-Track und ein zusätzliches Auto untergebracht. Sowohl Grafik-technisch als auch von der Spielgeschwindigkeit sind eigentlich kaum Unterschiede zur PS-Version auszumachen.



Der geheime "Warrior"-Rennschlitten hat über 800 PS



Spektakuläre Crashes gehören bei The Need for Speed ebenso zum Alltag wie saftige Strafzettel für Speeding

### MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Allensoldier d	79,90
Animaniacs d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	89,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Baliz d	29,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Boogerman d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
CrudeDudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Mauli M.	99,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	89,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	19,90
F 117 Night Hawk d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
Fifa '96 d	99,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Havoc d	39,90
Izzy's Quest d	79,90
Ishido d	39,90
Jewel Master d	29,90
John Madden '92 d	29,90
John Madden '93 d	39,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	99,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	49,90
Lemmings 2 d	49,90
Maximun Carnage d	39,90
Megaman Willy Wars d	29,90

Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
MissPacman d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	49,90
NBA Allstar d	49,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	99,90
Normy's Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	79,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Risque Woods d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Rock'n Roll Racing d	79,90
Schlämpfe	69,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	89,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sonic d	29,90
Sparkster d	29,90
Speedy Gonzales d	99,90
Spot Goes to Hollywood d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Themepark d	89,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toughman Boxing	39,90
Total Football d	109,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Vitua Racing d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Worms d	99,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

### SATURN

Satum d	549,90
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90

Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
NBA Allstar d	89,90
Galactic Attacjk d	79,90
Hi-Octane d	89,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3D d	89,90
Mansion of Hidden Souls	99,90
Magic Carpet d	89,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon d	79,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots 2	79,90
Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	89,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Themepark d	79,90
Vitua Hang On d	99,90
Virtua Cop d	149,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Military 2.jp	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

### SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Infrarot Pad Hyperbeam	49,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Adventure Island 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix & Obelix d	129,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
Battletank 2 eu	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bombeman 2 eu	49,90
Bombeman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comando d	49,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cybermator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Demons Crest d	39,90

Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Donald Duck Mauli M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hagane d	39,90
Hebereke Popoito d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
International Soccer Deluxe	129,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Judge Dredd eu	69,90
Kawasaki Superbikes d	89,90
Kirby's Ghost Trap d	89,90
Legend d	49,90
Lemmings 2	49,90
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live 96 d	99,90
NFL Quarterback d	49,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Pagemaster eu	39,90
PGA Golf 96	109,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Probotector eu	69,90
Puzzle Bobble d	99,90
Punch Out d	69,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi d	49,90
Sailormoon d	49,90
Schlümpfe eu	99,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Startrac Next Gener. d	99,90
Startrac Deep Space 9 d	129,90
Streeracer d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Tetris & Dr. Mario d	79,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
Toy Story d	129,90

Turbo Toons d	59,90
Urban Strike d	99,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	79,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Wings II eu	39,90
Worms d	129,90
WWF Wrestlingmania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90

### PLAYSTATION

Playstation d	499,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	159,90
Action Replay Pro d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 10 fach	89,90
RGB Kabel	39,90
Allen Trilogy d	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Air Combat d	99,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Casper d	89,90
Cybersled d	99,90
Cyberia d	89,90
Destruction Derby d	99,90
Descant d	89,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Extreme Games d	99,90
Extreme Pinball d	89,90
FIFA '96	89,90
Gex d	89,90
Hebereke Popoito d	79,90
Hi-Octane d	59,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings d	89,90
Loaded d	79,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	89,90
Need for Speed d	89,90
NBA TE	79,90
NBA In the Zone d	99,90
NFL Quarterback Club 96 d	79,90
PGA '96 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Philosoma d	89,90
Psycho Detective d	79,90
Raiden d	99,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	99,90
Revolution X d	79,90
Resident Evil us	109,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgerracer d	99,90
Road Rash d	89,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	99,90
Thunderhawk 2 d	89,90
Total NBA d	99,90
Warhawk d	89,90
Wipeout d	99,90
Wing Commander 3 d	99,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Raw Arcade d	99,90

Nachdem die Rennspielwelle so langsam abflaut, werden nun Action-Spiele „en vogue“. In den Staaten entstand jetzt ein Action-Knaller, der so bleihaltig wie „Loaded“ und so gruselig wie „Resident Evil“ daher kommt.

# PROJECT OVERKILL



Von hinten anschleichen und dann mit dem Gewehrkolben? Wie fein...



Vier Charaktere stehen zur Wahl (jeder hat ein Leben). Links: Wo bin ich denn da reingelatscht? Beim Betreten neuer Räume solltet ihr generell Vorsicht walten lassen.



Sobald ihr bemerkt werdet, geht's zu, wie im Wilden Westen. Wer schneller zieht, kommt mit dem Leben davon. Was so herumsteht, darf demoliert werden (bringt zwar nix, kracht aber schön)

Söldner sind wohl das zweitälteste Gewerbe auf dieser Welt. Auch in der fernen Zukunft, in einer Zeit interstellarer Expansion, gibt's immer noch Verwendung für Leute, die für Kohle ihr Leben riskieren. Als vierköpfige Eingreiftruppe werdet ihr auf einen fernen Planeten verfrachtet und bekämpft dort die Viscerianer. Vier Leute bedeutet für Euch vier Leben bis zum Game Over. Ihr kämpft Euch in isometrischer Ansicht durch verwinkelte Gebäudekomplexe und erfüllt „taktische“ Missionen, die von „Suchen und Zerstören“ über „Ausrottung“ bis hin zu „Finde den Ausgang“ reichen. Damit das alles nicht zu einfach wird, haben sich die Entwickler wirklich angestrengt und Tür-Schalter-Rätsel eingebaut, daß es eine

wahre Wonne ist. Dauernd hetzt ihr von einer Ecke des Dungeons in die andere und freut Euch, daß ihr die Feinde schon letztes Mal niedergemacht habt. Wie es sich für ein Spiel mit Adventure-Anteilen gehört, liegt die benötigte Keycard garantiert am anderen

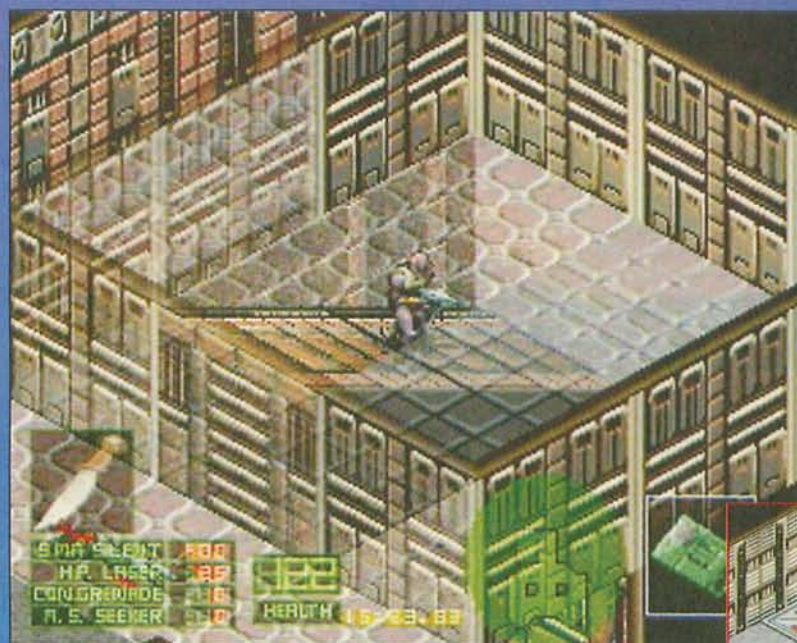
Ende des Gebäudes. Es gibt Spiele, bei denen man erst fragen muß und dann schießen darf. Dann gibt es Spiele, da wird erst geschossen und dann gefragt. In Project Overkill solltet ihr ballern (und treffen), bevor jemand Zeit hat, irgendwas zu fragen. Die

vier Söldner Kreeg, Althea, Jendryk und Quogg haben zwar dem Namen nach unterschiedliche Bewaffnungen, im Spiel sind die Waffen aber so ziemlich die selben. Ihr habt ein MG, einen kräftigen Energiestrahler, Handgranaten und Raketen. Die Munition müßt



Wenn die dicken Gegner kommen, müssen Objekte im Raum als Deckung herhalten. Geschossen wird in alle acht Richtungen.





Sobald Ihr von Wänden verdeckt werdet, werden diese transparent

Ihr unterwegs finden. Sind die Knarren leer, bleibt nur der Faustkampf mit aller Härte. Es gehört ja schon zum guten Ton, daß neben der Munition auch heilende Medikits in den Gängen versteckt sind. Insgesamt wird die Endversion knapp zwanzig Level enthalten, die teilweise aus mehreren Segmenten bestehen, zwischen denen Ihr Euch hin- und her-warpen könnt (manchmal auch nur hin). Es gibt zwar nicht allzu viele unterschiedliche Gegner, bei dem gebotenen Schwierigkeitsgrad reicht das Angebot aber völlig. Gerade in späteren Levels müßt Ihr auf „normale“ Widersacher nämlich schon ganz ordentlich drauflöten, damit diese klein-beigeben. Ein Spiel mit isometrischer Ansicht zu program-

mieren ist immer etwas gefährlich. „Unübersichtlich“, „schwer zu steuern“ sind so die Eigenschaften, mit denen es viele Spiele dieser Machart schwerhaben. In *Project Overkill* wurde das Problem gelöst, indem Wände im Vordergrund und Böden über Euch transparent werden, sobald Ihr Euch ihnen nähert bzw. ein anderes Stockwerk betretet. Außerdem könnt Ihr sowohl isometrisch (schräge Himmelsrichtungen), als auch gerade laufen – je



Oben: Von drei Wachdroiden eingekreist – da ist wohl wieder ein Leben fällig



Links: Am Level-Ende warpt Ihr Euch per Teleport zum nächsten Mission-Briefing

nach Joypad-Konfiguration. Für PC-Freaks sei noch gesagt, daß *Project Overkill* doch eine gewisse Ähnlichkeit mit *Crusader* hat. Das Teil wird hierzulande sicher schnell an gesetzlichen Hürden scheitern. Schade eigentlich, denn ein derart gut gemachtes Action-Spiel ist selten. Eine „Harmlosversion“ ist zumindest bisher

nicht geplant. Ob Konami mit *Project Overkill* an den Erfolg von *Super Probotector* anknüpfen will – wir wissen es nicht. Fest steht jedoch, daß die Jungs mindestens mit den selben Problemen zu kämpfen haben werden wie mit *Super Contra* (wie es vor der Deutschland-freundlichen Modifizierung hieß). js



Das Missionsziel ist noch nicht erfüllt, also müssen wir nochmal losziehen und den Knast weiter entvölkern (und danach den Teleport wiederfinden).



Ihr seht nur den aktuellen Raum



Die Reihenfolge der Level ist Euch weitgehend freigestellt



Diese Kloakenmonster schlagen 'ne grobe Kelle – Abstand halten

Am 16. Mai beginnt in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Für diejenigen, die unseren Messebericht nicht erwarten können, haben wir eine kurze Vorschau zusammengestellt.



Nintendo 64 zum anfassen

## EINE KURZE MESSEVORSCHAU



Die Hauptattraktion bei Nintendo: Super Mario 64



**G**enau wie im letzten Jahr werden auf der E3-Messe die neuesten Errungenschaften auf dem Gebiet der Unterhaltungselektronik präsentiert. Und diesmal werden dem Video-Spiele-Konsumenten besondere Leckerbissen bereithalten. Das Hauptinteresse gilt natürlich der heißersehten 64 Bit-Konsole, dem Nintendo 64. Neben der Hardware wird Nintendo das Super Mario 64 und Pilot Wings 64 ausgiebig vorstellen. Erstmals soll auch das wiederbeschreibbare DD-Laufwerk ausgestellt werden. Die Präsentation eines neuen Game Boy, der zur Zeit unter dem Codenamen Atlantis läuft, steht ebenfalls auf dem Programm. Dieses 32 Bit-Handheld-Gerät, das in Zusammenarbeit mit der britischen Firma Advanced RISC Machines entwickelt wurde, hat etwa die halbe Größe eines Game Boy und besitzt einen Farb-LCD-Bildschirm. Ob dafür bereits



▲ Wie weit die Entwicklung bei Pilot Wings 64 ist, werden wir auf der Messe erfahren  
Zum ersten Mal wird Pilot Wings 64 als spielbare Version vorliegen.

Spiele gezeigt werden, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Dream Team-Mitglieder Acclaim und Lucasarts hingegen werden jeweils mit spielbaren Versionen von Turok und Star Wars – Shadow of the Empire vertreten sein. Rare wartet mit einer neuen Version von Donkey Kong Country fürs Super Nintendo und Nintendo 64 auf. Wir können also gespannt sein. Ob Electronic Arts seine N64-Variante von FIFA Soccer '97 am Stand vorführen wird, steht

noch nicht fest. Doch für die Playstation werden auf alle Fälle NHL '97 und Madden Football '97 bereithalten. Interessantes ließ auch Psygnosis verkünden. Für die Playstation

wurden die Action Adventures Athanor, Tenka und Ecstatica 2, die Adventure-Rollenspiele Sentient und Zombierville, das Strategiespiel The Fallen, und, man höre und staune, ein Jump'n Run namens Lemmings Platform angekündigt. Eine Umsetzung vom 3D-Action-Knaller Duke Nukem von 3D Realms soll ebenfalls



Duke Nukem (Bild: PC-Version) soll für die Playstation kommen



Segas Nights soll Super Mario 64 die Stirn bieten

für die Sony-Konsole vorgestellt werden. Lucasarts-Jünger hingegen dürfen sich auf eine spielbare Version von Rebel Assault 2 freuen. Bei Sony CE kann man einen Blick auf das 3D-Jump'n Run Crash Bandicoot werfen. Square ist zwar offiziell nicht vertreten, wird am Sony-Stand sein erstes Beat'em Up Tobal No.1 vorstellen. Von Final Fantasy 7 hingegen wird man wahrscheinlich nichts zu sehen bekommen. UBI Soft wartet an seinem Stand mit Street Racer auf, und zwar für Playstation und Saturn. Schauen wir doch einmal, was Big Sega zu bieten hat. Das Zugpferd heißt diesmal Nights (neben dem Virtua Fighter 3-Automaten natürlich). Segas neues Jump'n



Virtua Fighter 3 wird sicherlich auf reges Interesse stoßen

Nights ist das Erstlingswerk des Sonic-Teams auf dem Saturn. Ebenfalls auf großes Interesse dürfte Sonic 3D fürs Mega Drive stoßen. Zu guter Letzt sollte noch erwähnt werden, daß Shiny Entertainment mit einem Playstation-Spiel

vor Ort sein wird. Ob Panasonic das M2 schon im Reisegepäck mitbringen wird, wußte niemand zu bestätigen. Schließlich wurde ja der Erscheinungstermin auf April '97 verschoben. Soweit die uns bekannten Neuheiten auf der Messe. Wir werden Euch jedoch auch einen Blick hinter die Bühne gewähren. Viele Hersteller wie Nintendo oder Universal Interactive Studios werden diese Gelegenheit nutzen, um den Beteiligten den Aufenthalt in Los Angeles durch Privat-Parties angenehm-



Tenka ist ein Japano-Action Adventure



Für Strategen: The Fallen



Action-Adventure pur: Athanor



Rollenspielfreaks aufgepaßt: Sentient



Ganz was neues: Lemmings Platform

mer zu gestalten als er sowie so schon ist. Allerdings wird bei Wein, Weib und Gesang auch manches Entwickler-Geheimnis gelüftet, das sonst nie bekannt werden würde. Nachfolgend haben wir eine Liste mit den wichtigsten Ausstellern abgedruckt, die auf der E3 vertreten sein werden. tet

universal interactive studios<sup>®</sup>  
has an invitation for you

please join us for a pre-E3 sneak peek at our new PlayStation game.

**DISRUPTOR**

(as well as the fun and friendly that only a major los angeles entertainment attraction can provide)

date: wednesday, may 15, 1996  
time: 10:00am - 2:00pm  
place: Universal Interactive Studios

©1996 UBI Soft. All rights reserved. 001-777-3422/ubisoft@usa.com or also press 703-707-7472/ubisoft@usa.com by May 20th

SAVE THE DATE  
**Nintendo** NEWS CONFERENCE  
THE U.S. DEBUT OF NINTENDO 64  
including live N64 demonstration and preview of second half products  
Wednesday, May 15, 1996 1:00 - 2:00pm  
Biltmore Bowl - The Biltmore Hotel  
506 South Grand Avenue, Los Angeles

Fast jeder größere Hersteller winkt mit einer Party-Einladung

Die wichtigsten E3-Aussteller

- |                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| Acclaim              | Mindscape               |
| Accolade             | Namco                   |
| Activision           | Nintendo                |
| American Laser Games | Ocean                   |
| ASCII                | Panasonic               |
| Atari Corporation    | Philips                 |
| Bandai               | Psygnosis               |
| Blizzard             | Ready Soft              |
| BMG Interactive      | Sega                    |
| Capcom               | Sierra                  |
| Coconuts Japan       | Sir-Tech                |
| Crystal Dynamics     | Sony CE                 |
| Data East            | Spectrum Holobyte       |
| Disney Interactive   | Sunsoft                 |
| Electronic Arts      | Tecmo                   |
| Game Tek             | THQ                     |
| Gremlin Interactive  | Time Warner Interactive |
| Interplay            | Titus                   |
| Jaleco               | U.S. Gold               |
| JVC                  | Viacom                  |
| Koei                 | Vic Tokai               |
| Konami               | Virgin Interactive      |
| Lucasarts            | Williams                |
| Maxis                | Working Designs         |
| MGM                  |                         |

# O.N.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart  
 Silberburgstraße 171 • 70173 Stuttgart (S - Feuersee)

## SATURN

SATURN OHNE SPIEL	489.90
ACTION REPLAY PRO	89.90
ALONE IN THE DARK 2	99.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
AMOK US	99.90
BOMBERMAN JAP	99.90
CYBERIA	79.90
D'S DINNER	89.90
DARIUS GAIDEN JAP	69.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	89.90
DAYTONA USA DT	79.90
DESCENT	89.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DEFCON 5	79.90
DISCWORLD	89.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
FIFA SOCCER 96	84.90
GEX	89.90
GHEH WAR US	99.90
GUNGRIFON	109.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GUNBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
JONNY BAZOOKA TONE	49.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MAGIC CARPET	89.90
MYSTARIA	79.90
NBA JAM T.E.	49.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
PANZER DRAGON DT	89.90
PANZER DRAGON 2 JAP	99.90
PARODIUS DELUXE DT	69.90
PRIMAL RAGE	84.90
RAYMAN	79.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY DT/US	89.90/79.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	89.90
SIM CITY 2000	89.90
SKELETON WARRIORS US	99.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STEAM GEAR MASH JAP	59.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
THE HORDE	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRUE PINBALL	99.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	49.90
WWF WRESTLEMANIA	79.90
WING ARMS	89.90
WIPEOUT	79.90
WORMS	89.90
X-MEN	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD BMB	89.90
MPEG-KARTE	319.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

## PLAYSTATION

PLAYSTATION	489.90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59.90
A-TRAIN US	89.90
ADIDAS POWER SOCCER	89.90
ALIEN TRILOGY	89.90
ALONE IN THE DARK 2	89.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
CRONICLES OF THE SWORD	89.90
DARKSTALKERS JAP	89.90
DESCENT US	89.90
DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	89.90
FIFA SOCCER 96	129.90
GALAXIAN 3 JAP	99.90
IN THE HUNT US	129.90
JUMPING FLASH 2 JAP	139.90
KLEAK THE BLOOD 2 JAP	139.90
KINGS OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
LOADED	89.90
LONE SOLDIER	89.90

MAGIC CARPET	89.90
MICKEY'S WILD ADVENTURE	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
PANZER GENERAL	89.90
PHILOSOMA	89.90
PO'ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RAN SOCCER	89.90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	89.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER DT	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	99.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN 2	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
RAIDEN PROJECT DT/JAP	89.90/79.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
STARBLADE ALPHA DT	89.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WIPEOUT	89.90
WING COMMANDER III	99.90
WORMS	89.90
ZERO DEVIDE	89.90
JOYPAD	54.00
NAMCO NEGCON JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
JOYBOARD	119.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89.90
RGB-KABEL	39.90

## 3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE ... 499.90

**AUSVERKAUF!!!**

RESTPOSTEN:  
**ALLE SPIELE NUR**

**..... 59.90**

## JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289.90
JAGUAR CD-SPIELE	AB 99.90
DEFENDER 2000	99.90
DIVERSE JAG-SPIELE	AB 59.90
ATARI KARTS	99.90
ALIEN VS. PREDATOR	99.90
FEVER PITCH SOCCER	99.90
FIGHT FOR LIVE	99.90
I-WAR	99.90
IRON SOLDIER	79.90
IRON SOLDIER 2 CD	99.90
MEMORY TRACKS	69.90
MISSILE COMMAND	79.90
RUINER PINBALL	99.90
SUPER CROSS	99.90
ULTRA VORTEX	99.90
RAYMAN	99.90

## SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	89.90
BOOGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90
CUTTHROAT ISLAND	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
EARTHWORM JIM 2 DT/US	99.90/79.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
FRONT MISSION 2 JAP	99.90
GOEMAN V JAP	129.90
KIRBY'S GHOST TRAP	99.90

NIGEL MANSELL	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PTO 2 US	129.90
TIM IN TIBET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	119.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

## SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	89.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
ROMANCE VI US	129.90
RUINS OF VIRTUE 2 US	99.90
SECRET OF EVERMORE DT	109.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

## MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	69.90
DESERT STRIKE	49.90
DUNE 2	49.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
I. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
LOTUS 2	49.90
MICRO MACHINES 96	89.90
NIGEL MANSELL DT	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
MADDEN NFL 95/96	29.90/89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	89.90
PSYCHO PINBALL	89.90
SHADOWRUN	89.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORMS	89.90

## MEGA CD

GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	209.90
CDX PRO	59.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	79.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	79.90
SHINING FORCE DT	79.90
THUNDERHAWK	49.90
TOMCAT ALLEY	49.90

## 32X

CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	89.90
METAL HEAD	49.90
NBA JAM DT	39.90
STELLAR ASSAULT	49.90
T-MEK	49.90
VIRTUA FIGHTER DT	49.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	49.90

## NEO GEO CD

PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

## ZEITSCHRIFTEN

SATURN FAN JAP	25.00
EDGE	17.00
GAME FAN	17.00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25.00
SATURN MAG + CD ENGL.	25.00

## VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
FAX: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

**FON: 0711 - 613758 ODER 616485**

## ! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns meist um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Medicus seiner Wahl.

### Sony Playstation

#### Alien Trilogy



Letzte Ausgabe tappten wir selber noch im Dunkeln und gaben lediglich das Branchen-Gemunkel an Euch weiter, daß da so ein "Pinky-Cheat" existieren soll. Diesen Monat sind bereits alle Beteiligten schlauer. Normalerweise teilt ja niemand gerne freiwillig seinen Gewinn mit Wildfremden, in diesem Fall müssen aber Milosz Chrustek/ Düsseldorf und Patrick Fabri/Spence dran glauben. Beide haben den Cheat bereits am 15. April eingeschickt, dann kam über eine Woche nix mehr rüwwer. Da wäre es doch sehr bitter, wenn einer den ganzen Ruhm ernten



Levelwahl, Unverwundbarkeit und alle Waffen- na bitte!

und der andere gar nichts abbekommen würde. Hier ist er, wie schon im Vorspann angekündigt, bzw. so lautet das Paßwort offiziell, das Euch zum unbezwingbaren Helden über das Alien-Universum macht:

1GOTP1NK8C1DB00TSON

Keine weiteren Fragen? Gut, dann viel Spaß damit und herzlichen Dank nach Düsseldorf und Spence für die prompte Benachrichtigung. Wir schalten zurück nach München.



**Hällöchen alle zusammen! Diesen Monat landete das coolste und zugleich sinnloseste Paßwort seit meinem Amtsantritt in der VG-Postwanne: I GOT PINK ACID BOOTS ON. Wenn Ihr Euch an andere lustige Codes in Eurer "Amtszeit" erinnert, dann schickt 'se her. Die verbraten wir in den nächsten Ausgaben beim dicken Ende.**

## WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

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

3. Wenn Ihr einen **IBM-kompatiblen PC** habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben

der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu **Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen** sind definitiv "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **DKC1 und 2, BoF 2** oder **Discworld** sind wir bestens eingedeckt.

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

Unsere Adresse:  
**Magna Media Verlag AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Rubrik: Tips & Tricks**  
**Hans-Pinsel-Straße 2**  
**85540 Haar bei München**

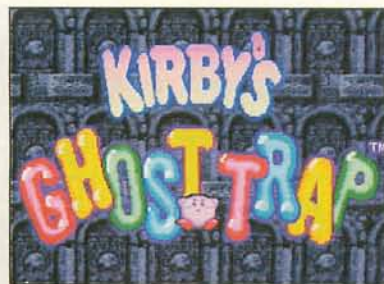
weiterhin gedrückt, solange bis Ihr im Optionsmenü angelangt seid und dort unter "Customs" die zusätzlichen Optionen erblickt habt. Ihr könnt nun für den Zweispielermodus die Anzahl der Farben reduzieren, einen Erdbebeneffekt zuschalten, bzw. die Intelligenz des CPU-Gegners ein wenig manipulieren.



Dies ist der erste Menü-Screen. Unten steht "Special Customs".



In diesem Menü befinden sich noch vier zusätzliche Optionen

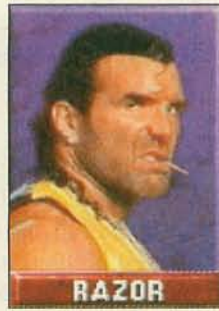
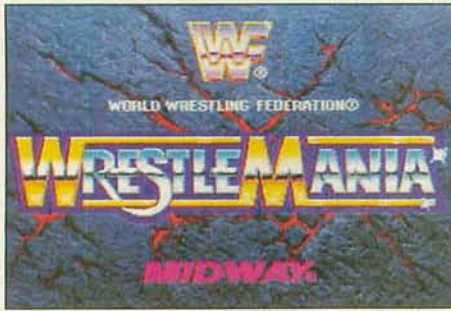


### Super Nintendo

#### Kirby's Ghost Trap

Kaum auf dem Markt (das Spiel natürlich, und nicht Markus Schnittka aus Kulmbach, der die folgenden Zeilen an uns schickte), schon setzt es die ersten Tips. Ja, so macht das Leben als Tipser Spaß! Ein erweitertes Customs-Menü läßt sich durch Markus' Mithilfe herbeizaubern, indem Ihr

einfach während des Spielens auf dem zweiten Joypad A+B+X+Y drückt und dabei ein Reset durchführt. Haltet die vier Knöpfe jetzt auf alle Fälle



Sony Playstation/  
Super Nintendo

## Wrestlemania - The Arcade Game

Stefan Düsing aus Langstedt lieferte netterweise alle in der Anleitung nicht (oder unzureichend) beschriebenen Moves der Playstation-Version nach, während seine "16-Bit-Kollegen" Kemal Preljevic aus Bad Salzufen und Marno Mutz aus Berlin selbige Großtat für die Freunde Ihrer Lieblingskonsole vollbrachten. Alle Moves sind üblicherweise links vom Gegner stehend beschrieben. Alle PSX-Moves erscheinen in schwarzer Schrift, die SNES-

Moves sind in rot gehalten. Zum Nachschlagen gibt es darüber hinaus noch ein paar hübsche Cheats von uns für Euch, an die Ihr werdet schon sehen...

### Erläuterungen:

"...": Den Button mehrmals schnell hintereinander drücken (drei - vier Mal).

"Motion": Die Tasten in einer flüssigen Bewegung drücken.

"Aufladen": Haltet den Button (für die angegebene Zeit) fest und laßt ihn dann wieder los.

Normale Combos können auch angewendet werden, wenn die Combo-Anzeige nicht ganz voll ist.

### Doink:

Doppelter Happy Hammer: nahe am Gegner → → ○ X...  
 Doppelter Happy Hammer: → → B+A (auch im Schwitzkasten)  
 Elektroschock: aufladen □ (3 sec.), geht auch im Lauf  
 Elektroschock: aufladen Y (3 sec.)  
 Dropkick: aufladen ○ (3 sec.), geht auch wenn der Gegner läuft  
 Dropkick: aufladen A (3 sec.)  
 Piledriver: Schwitzkasten → → ○  
 Piledriver: Schwitzkasten → → X  
 Head Slam: ↓ ↓ ○ X...  
 Ear Slap: nahe am Gegner, Motion ↓ ↘ → □... (sehr schnell)  
 14 Hit Combo: Schwitzkasten → → △... ○... X... □...  
 14 Hit Combo: Schwitzkasten → → A X... B... Y... (in der Mitte des Rings)  
 16 Hit Combo: Schwitzkasten → → ○... △... □... X... ○...  
 16 Hit Combo: Schwitzkasten → → X A... Y... B...

### Razor Ramon:

Teppichklopper: nahe am Gegner → → X...  
 Teppichklopper: nahe am Gegner → → B (im Schwitzkasten ↓ ↓ B), oder → → B X X  
 Standing Dropkick: aufladen ○ (3 sec.)  
 Standing Dropkick: aufladen A (3 sec.)  
 Drop Kick: im Laufen ○ (erst aufladen)  
 Drop Kick: im Laufen A  
 16 Hit Combo: Schwitzkasten → → X... □... △... ○... X  
 20 Hit Combo: Schwitzkasten → → B Y... B... X...  
 24 Hit Combo: Schwitzkasten → → △... □... X... ○... △...  
 24 Hit Combo: Schwitzkasten → → X Y... B... A... X...

### The Undertaker:

Tombstone Slam: → → ○ X...  
 Tombstone Slam: → → A X...  
 Fledermäuse: ↓ ↘ → X (Motion)  
 Fledermäuse: ↓ ↘ → B (Motion)  
 Würgegriff: ↓ ↘ → □ (Motion)  
 Würgegriff: ↓ ↘ → Y (Motion)  
 Choke-Slam: im Würgegriff ↓ ○  
 Choke-Slam: im Würgegriff ↓ ↘ → A  
 Neckbreaker: Schwitzkasten → →, aufladen △ oder □ (3 sec.)  
 Neckbreaker: Schwitzkasten → → X  
 Geisterfluch: ↓ ↙ ← X (Motion)  
 Face Slam: Schwitzkasten ↓ ↓ B  
 Piledriver: Schwitzkasten ↓ ↓ A  
 normaler Combo: Schwitzkasten → □... (erst aufladen)  
 10 Hit Combo: Schwitzkasten → → X... ○... △...  
 16 Hit Combo: Schwitzkasten → → B A... Y... X...  
 21 Hit Combo: Schwitzkasten → → ○... X... □... △... ○...  
 18 Hit Combo: Schwitzkasten → → A B... Y... X...

### Shawn Michaels:

Dropkick: aufladen ○ (3 sec.)  
 Dropkick: aufladen A (3 sec.), oder im laufen B drücken  
 German Suplex: aufladen □ (3 sec.), oder im Schwitzk. ↓ ↓ ○  
 German Suplex: aufladen Y (3 sec.)  
 Frankensteiner: → → ○, oder im Schwitzkasten → → △  
 Frankensteiner: → → A, oder im Schwitzkasten → → X  
 Speed Kick: Motion ↓ ↘ → X...  
 Super Kick: ← ← ○  
 Headbutt-Serie: Schwitzkasten → → A...  
 Überwurf: Schwitzkasten ↓ ↓ B  
 13 Hit Combo: Schwitzkasten → → □... △... ○... X...  
 13 Hit Combo: Schwitzkasten → → B A... Y...  
 16 Hit Combo: Schwitzkasten → → X... ○... △...  
 16 Hit Combo: Schwitzkasten → → Y X... A... B...



Laut Internet soll es bei der Playstation-Version außer einem versteckten Wrestler (Adam Bomb) auch Finishing-Moves geben



LEX LUGER



BIGELOW



YOKOZUNA



UNDERTAKER



Hier wird der Combo-Cheat eingegeben

**Lex Luger:**

Keule: → → ×...

Keule: → → A, geht auch im Schwitzkasten

Double Axehandle: aufladen □ (3 sec.), geht auch im Lauf

Double Axehandle: aufladen Y (3 sec.), geht auch im Lauf

Rauschmiß: Hochheben ↑ ↑ △

Dropkick: Gegner läuft, ○ (erst aufladen)

Fieser Schlag ins Gesicht: Schwitzkasten ↓ ↓ ○

Elbow: Schwitzkasten ↓ ↓ A

Überwurf: Schwitzkasten ↓ ↘ → A

13 Hit Combo: Schwitzkasten → → ×... ○... △...

10 Hit Combo: Schwitzkasten → → A B... X... Y... B...

19 Hit Combo: Schwitzkasten → → ○... ×... □... △... ○

17 Hit Combo: Schwitzkasten → → B A... X... Y... B...

**Bret Hart:**

Sharp Shooter: wenn der Gegner liegt bei den Beinen → → △ drücken

Sharp Shooter: wenn der Gegner liegt bei den Beinen X+Y drücken

Shoulderbraker: Schwitzkasten ↓ ↓ C

Shoulderbraker: Schwitzkasten → → X

Drop Kick: aufladen ○ (3 sec.)

Drop Kick: aufladen A (3 sec.), oder im Laufen A drücken

Super Kick: ← ← ○, oder △

Eye Rake: aufladen X oder Y (jeweils 3 sec.)

Bulldog: Schwitzkasten ↓ ↓ X

Uppercut: Schwitzkasten ↓ +X

Normaler Combo 1: → □... (erst aufladen)

Normaler Combo 2: → ×... (erst aufladen)

15 Hit Combo: Schwitzkasten → → A X... A...

16 Hit Combo: Schwitzkasten → → ○... △... □... ×... △...

16 Hit Combo: Schwitzkasten → → A X... A... Y... B...

**Yokozuna:**

Lumpenwurf: Hochheben ↓ ↓ ○

Rauschmiß: Hochheben, zweimal zur Ringseite ×

Salzwurf: aufladen □ (3 sec.), geht auch im Lauf

13 Hit Combo: Schwitzk. → → △... □... ×... ○

10 Hit Combo: Schwitzk. → → □... △... ○... ×

**Bam Bam Bigelow:**

Pogo Piledriver: Schwitzkasten ↓ ↓ ○ △...

Fire Punch: aufladen □ (3 sec.)

Neckbreaker: Schwitzkasten → → △, geht auch im Lauf

Backbreaker: Hochheben ↓ ↓ ○

Super Kick: ← ← ○

Normaler Combo: Schwitzk. → ○... (erst aufladen)

20 Hit Combo: Schwitzkasten → → △... □... ×... ○... △...

19 Hit Combo: Schwitzkasten → → □... △... ○... ×... □

Die Playstation-Variante hat außer den zwei zusätzlichen Wrestlern noch ein paar eingebaute Cheat-Modi zu bieten. Die ersten enthüllen wir auch bereits:

Wenn Ihr während jedem Match immer in der Lage sein wollt Combos auszuführen, dann haltet im Spielerauswahlmenü L1+R2 gedrückt und gebt währenddessen nachfolgende Kombination ein: □ × ○ △. Unter Eurem Kämpfer erscheint dann der gelbe Combo-Schriftzug.

Im Spiel, genauer gesagt im Pausemodus, könnt Ihr noch sechs weitere Kombinationen eingeben. Nach jeder richtigen Eingabe flasht der Bildschirm kurz auf:

Unverwundbar: × △ R2 ↑

Timer anhalten: × △ R2 ←

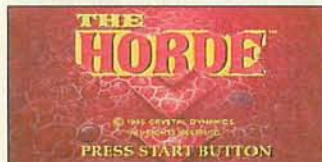
Stärkere Schläge: × △ L2 ↓

Schwächere Schläge: × △ L2 →

Unbekannte Wirkung: × △ L2 →

Alle Cheats rückgängig machen: □ ○ △ ×

P.S.: Hat eigentlich schon wer rausgefunden, wie man bei der PSX-Version mit Adam Bomb spielen kann? Gerüchte drängen zu mir vor, daß es irgendwie gehen soll. Ich harre somit auf neue Erkenntnisse Eurerseits.

**Sega Saturn****The Horde**

Frank M. Gredig aus Wuppertal hofft, daß "es" weiterhilft. Was mit er damit gemeint hat, seht Ihr in der Spalte gegenüber. Alle Cheats gibt man im Pausenmodus ein. Sie werden wirksam, wenn Ihr wieder aus der Pause rausgeht und funktionieren übrigens so-



Mit unseren Cheats läßt es sich relativ schnell herausfinden, wer der Oberhordling ist (rechts)

wohl bei der deutschen als auch bei der US-Version.

30.000 Geldeinheiten (beliebig oft anwendbar):

links, A, A, B, links, A, rechts, unten

"Level" überspringen:

unten, A, links, links, unten, A, A, rechts

Chauncey-Bub wird unverwundbar:

B, oben, rechts, unten, A, unten, A, rechts

Alle Waffen, Gegenstände, usw. im Laden verfügbar:

B, rechts, A, links, links, unten, rechts, A, A, links

Alle FMVs anschauen:

rechts, A, links, links, A, oben, B





Im Exhibition-Screen links wird der Cheat eingegeben

Sony Playstation

**Total NBA '96**

Jan Belkoura und Marcel Gierden aus Neuss sind ganz scharf drauf gewesen, daß wir auch ja beide Namen bei einer eventuellen Veröffentlichung abdrucken. Ich sag Euch was, Jungs, wir legen sogar noch eins drauf und erwähnen hier gleich zwei Eltern-Vornamen mit: **Brigitte und Ihoussaine**. So heißen nämlich die Erzeuger vom Jan, jawoll! Damit wir aber nicht zu sehr ins Abschweifen hineingeraten, folgt nun der eigentliche Grund Ihres Schreibens. Wer mit seiner Lieblingsmannschaft die All-Star-Spiele '94/'95 oder '95/'96 bestreiten will, muß im Exhibition-Screen die Tastenfolge R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2 drücken, bzw. R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2 für die zweite Begegnung. Unter dem neu erschienenen Menüpunkt "All Stars" wählt Ihr dann Eure Wunsch-Saison aus. Per Trade-Players-Funktion könnt Ihr selbstverständlich auch noch die richtigen All Stars in Eure Mannschaft einbauen.

meint, hatte alle funktionierenden Spezialpaßwörter, die bisher existieren, als Erster ausgespäht:

"CRUNCH.TIME" (Härtere Tackles), "MAYHEM" (bei Angriffen verletzt sich nicht mehr der Fänger, sondern der Verteidiger), "BIG.BOYS", "SKELETON" (zwei Skelett-Teams spielen im Bone Bowl), "URNOTREDE" (super starke Computergegner), "JUICE" (10 Yard Speed-Bursts), "PICK.CITY" (leichtere Interceptions), "CANNON.ARM" (Quarterback wirft besser), "STICKUM" (Spieler fangen die Pille besser), "OFFENSE" (bessere Offense), "DEFENSE" (bessere Defense), "STEROIDS" (aufputschende Wirkung, vielleicht?)

In den Datennetzen kursieren zwar noch diverse andere Codes ("SNAKE", "BLITZ", etc.), diese wurden jedoch von unserer Version alle abgelehnt. Überdies existieren weitere Cheats, durch die Ihr



Sony Playstation

**NFL Gameday**

Ein reinlicher Net-Kreutzer aus Hilden, der Chrissi ist ge-



Hier seht Ihr den Paßwortbildschirm und darüber das Ergebnis

z.B. alle Spieler in John Madden verwandeln könnt, mit denen sich zusätzliche Teams anwählen lassen. Wer diese beiden Cheats bereits hinbekommen hat, möge uns dies ganz fix wissen lassen, dann steht Euer Name nämlich bereits in der Juli-Ausgabe an selbiger Stelle. Aber bitte nicht nur irgendwelche Auszüge aus den gängigen FAQs rüberfaxen, wir wollen schon genau wissen wie's geht, bzw. wo exakt und wie schnell die Kombinationen eingedadelt werden müssen.



Andreas Raatz, Bretten

GALERIE 1

Super Nintendo

**Secret of Evermore**

Markus Schnittka aus Kulmbach schnallt während einer schwierigen finanziellen Lage nicht den Gürtel enger, sondern geht direkt zur Reishändlerin (oberste Reihe, zweiter Marktstand von links) in der Wüstenstadt und deckt sich mit Reis à drei Juwelen pro Sack ein. Hernach schreitet das schnittige Schlitzohr zur Pfandleiherin, wo er den Reis auf fünf Juwelen schätzen läßt. Bei 99 Säcken läßt sich somit ein Erlös von 198 Juwelen erzielen. Es wiederholt die Prozedur bis wieder genug Kohle beisammen ist.

im Titelbild einige Kombinationen eingeben, die das Spiel dann auf unterschiedliche Art auflockern. Michael Kraft aus Berlin hat die ersten zwei Secrets bereits entdeckt. Jeder im Goalstorm-Screen (der mit der "Push Start"-Schriftzeile) korrekt eingegebene Cheat wird mit einem Zuschauerraunen quittiert. Für den "Osterinsel-Cheat" (Eure Mannschaft spielt dabei in Konami-Trikots; die Spieler haben seltsame Köpfe) drückt Ihr nacheinander ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → □ ○.

Der "Rotierende-Kamera-Cheat" funktioniert bis auf die letzten zwei Zeichen fast genauso: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → △ △

Sony Playstation

**Goal Storm**

Wie bei allen Konami-Spielen üblich, kann man auch hier



Nix mit Konami-All-Stars diesmal, die Spieler werden zu Osterinselfiguren





Super Nintendo

**Seperation Anxiety**

Michael Kraft hat noch einen Shortie für uns, der es aber in sich hat: Gebt Ihr als Paßwort **SCBCRS** ein, dann erscheint nach



Das dunkelste Stage-Select-Menü seit es Videospiele gibt

der Wahl des Spielmodus ein waschechtes Levelanwahlmenü. Also, wenn des nix is...

Sony Playstation

**Worms**



Matthias Radtke aus Moers ('ne Anrede am Anfang Deines Briefs wäre übrigens gar nicht mal unangebracht gewesen) erzählt Euch nun, welche Paßwörter Ihr nach Anhalten des Landschaftsgenerators eingeben müßt, um direkt in einer gewünschten "Klimazone" zu landen:



Worms ist schon ein geniales Game. Bomberman ist bei uns inzwischen tatsächlich auf Platz 2 gelandet.



ARCTIC	Schnee
CANDY	Süßigkeitenland
HADES	Hölle
TROPICS	Dschungel
ALIEN	Alienplanet
BEACH	Strand
DESERT	Wüste
MARS	Weltall
FOREST	Wald

Nur für den Schrottplatz gibt es keinen geeigneten Code.

Mega Drive

**Vectorman**

Es nimmt kein Ende mit diesen Vectorman-Cheats! Seit Ausgabe 2/96 tröpfeln sie nach und nach in der Redaktion ein. Der heutige Cheat, der einem endlich den Zugang zu "Refus Q. Orbot's Private Options Screen" beschert, macht aber eigentlich alle anderen Tricks sowieso überflüssig. Geht ins Optionsmenü und drückt hier nacheinander, A, B, B, A, unten, A, B, B, A und schon seid Ihr drin im very special Stage-Select-Menü. Außerdem könnt Ihr dort bis zu 99 Leben und 10 Energiepunkte für Eure Spielfigur einstellen.

Sega Saturn

**Clockwork Knight 2**

Michael Kraft/ Berlin läßt nicht locker. Wie schon beim ersten Teil, kann man auch im Titelbild des Sequels wieder diverse Cheats eingeben. Die Levelanwahl verbirgt sich hinter dieser Kombination:

rechts, oben, links, oben, rechts, oben, unten, oben, links, oben, links, oben. Auch der 999-Leben-Cheat wurde im zweiten Teil erneut eingebaut: rechts, oben, links, unten, rechts, unten, rechts, unten, rechts, unten, rechts, unten, rechts, unten, links, unten.



Wenn man dann im "Interne-Gespräche"-Bildschirm "Δ" drückt, erwartet Euch ein Ausflug in diese Uralt-Weltraumlandschaft

ten Asteroids-Subgame gekommen. Wenn Euch auch nach ein wenig "antiker" Abwechslung vom eigentlichen 3D-Hauptspiel zumute ist, dann sucht ein VOS-Terminal auf und wählt dort das Kommunikationsmenü an. Hier wählt Ihr dann "Interne Gespräche". Es erscheint die Meldung "Kein Zugang zum Kommunikationssystem". Drückt jetzt einfach nur die Dreieckstaste, um das Geheim-Spielchen zu starten.

Sony Playstation

**Gex**

Der Sven aus Schuggard war so milde, auch für unser Mag mal wieder ein paar Tips bereitzustellen. Analog zur 3DO-Version des gleichnamigen Games müßt Ihr auch hier



Sony Playstation

**Defcon 5**

Mike Schmitt aus Korschenbroich ist als Erster auf den Trichter mit dem versteck-



Erst müßt Ihr Euch in die Obhut dieser reizenden Dame begeben

Bei Defcon 5s Asteroids-Spiel müßt Ihr sehr schnell reagieren

während jeder Cheat-Eingabe den R-Taster gedrückt halten, in diesem Falle jedesmal die R1-Taste. Die folgenden sechs Cheats werden alle während der Pause eingegeben. Nach korrektem Eintippen läuft das Spiel automatisch weiter, ohne daß Ihr nochmals Start drücken müßt.

Unverwundbarkeit:

× □ ↓ ↓ ↑ ↓ →

99 Leben: ↑ ○ △ ↓ → □ ↓

Supersprung: X O ↑ ↑ ↓ → →  
Flammenschüsse:

X ↑ → ↑ → →  
Eisschüsse: O O ← ↓ O ↑ →  
Elektroschüsse:

→ ← → O Δ → O ↓ →

Der nächste Cheat muß im Item-Menü eingegeben werden (auch hierbei nicht R1 drücken vergessen).

Level Select: auf der Dome-Karte X □ X → ↑ ← O O ↓ ↓ drücken.

**Sega Saturn**

**Gun Griffon**

Um unnötig Arbeit zu machen, hat mir Tet folgende drei Cheats, die eigentlich nicht mal was bringen, noch in letzter Minute untergejubelt. Aktuell sind sie allemal und man will ja auch nie unaktuell sein, also, was soll's:

Um das Fadenkreuz während des Spiels auszublenden, drückt Ihr im Titelbild (das mit "Press Start") links, rechts, C, A, Start, um die Feinde erstarren zu lassen unten, C, C, A, Start und um die Feinde für das Radar unsichtbar zu machen (obersinnlos) B, B, B, unten, C, Start. Die Cheats sind auch miteinander kombinierbar. Ihr müßt dann nur nach jedem Cheat wieder den B-Knopf drücken, um ins Titelbild zurückzukehren.

ben, da haben wir um der lieben Tips-Vielfalt Willen etwas am falschen Ende Platz sparen wollen.

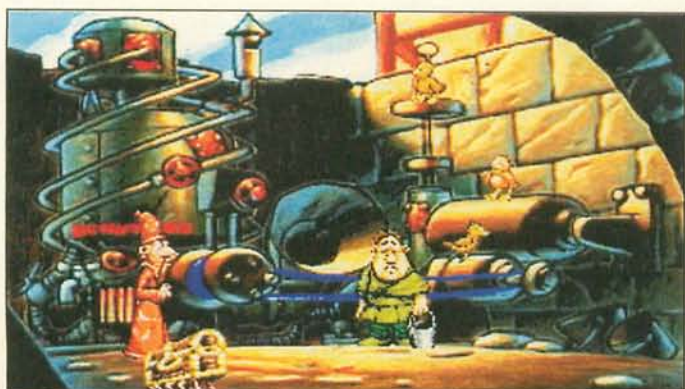
Um nicht wieder halbe Sachen zu machen, ersparen wir Nichtbesitzern der letzten Ausgabe gleich prophylaktisch Ärger und drücken an dieser Stelle noch einen knappen Walk-Thru-Guide ab, den Altmeister Jan diesmal für Euch erstellt hat. Jetzt sollte es aber wirklich keine Probleme mehr geben...



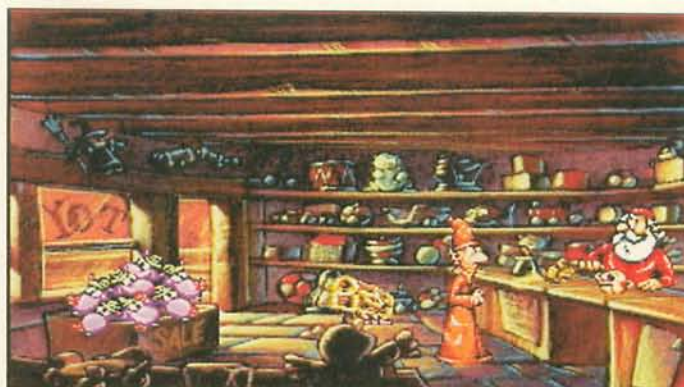
**Benjamin Bauernschmidt, München**

**GALERIE 2**

Wo	Aktion	Wer/Was	Wie/Mit
<b>Akt 1:</b>			
Rincewinds Zimmer, Kleiderschrank	nehmen	Beutel	
Zimmer des Erzkanzlers	reden	Erzkanzler	
Uni, Schrank	nehmen	Besen	
Rincewinds Zimmer	benutzen	Besen	Truhe mit Bibliothekar
Bibliothek	benutzen	Banane	
Zimmer des Erzkanzlers	benutzen	1. Drachenbuch	
Speisesaal	benutzen	Besen	Stab (Windel Poon) fragen
Uni, Garten	reden	Zauberlehrling	
Uni, Garten	nehmen	Frosch	
Uni, Garten	benutzen	Universitätstür	
Kaputte Trommel	ansetzen	Getränke	
Kaputte Trommel	benutzen	Barkeeper	
Kaputte Trommel	nehmen	Glas	
Kaputte Trommel	nehmen	Streichhölzer	
Kaputte Trommel	benutzen	Ängstlicher	
Palast, Tor	reden	linke Wache	fragen in die Tasche
Palast, Badezimmer	nehmen	Spiegel	
Straße, Spielzeughändler	nehmen	Bindfaden	
Platz, Stand	nehmen	Tomate	
Platz, Pranger	benutzen	Tomate	Steuereintreiber
Platz, Stand	nehmen	Tomate	
Platz, Stand	nehmen	Wurm	
Platz, Psychiater	benutzen	Troll	
Platz, Psychiater	verlassen		
Platz, Psychiater	nehmen	Schmetterlingsnetz	in die Tasche
Platz, Gassenjunge	benutzen		
Stall	benutzen	Sack	
Stall	benutzen	Sack (Mais)	
Gasse, Dach	benutzen	Leiter	
Gasse, Dach	gehen		zum Turm mit Spitze
Fahnenstange	benutzen	Spiegel	
Fahnenstange	benutzen	Spiegel	
Gasse, Alchimist	ansetzen	Kasten	
Gasse, Alchimist	benutzen	Kabelauslöser	
Gasse, Alchimist	benutzen	Mais	Glaskolben
Gasse, Alchimist	benutzen	Kobold	
Truhe	benutzen	Bindfaden	Wurm
Gasse	benutzen	Wurm	Mauseloch
Straße, Friseur	ansetzen	Lockenwickler	
Straße, Friseur	benutzen	Frau	
Straße, Friseur	benutzen	Friseur	
Straße, Friseur	benutzen	Taschendieb	Tasche (Friseur)
Uni, Pfad	benutzen	Leiter	Fenster
Küchenfenster	benutzen	Schmetterlingsnetz	Pfannkuchen
Uni, Pfad	verlegen	Schmetterlingsnetz	in die Truhe
Uni, Pfad	nehmen	Dünger	
Uni, Küche	nehmen	Pfanne	
Uni, Schrank	benutzen	Streichhölzer	Objekt
Uni, Schrank	nehmen	Paket	
Zimmer des Erzkanzlers	benutzen	Kobold	Erzkanzler
Zimmer des Erzkanzlers	benutzen	Bratpfanne	Erzkanzler
Zimmer des Erzkanzlers	benutzen	Lockenwickler	Erzkanzler
Zimmer des Erzkanzlers	benutzen	Spiegel	Erzkanzler
Zimmer des Erzkanzlers	benutzen	Zauberstab	Erzkanzler
Karte	verfolgen	Signal	
<b>Akt 2:</b>			
Scheune	nehmen	Schraubenzieher	
Wirtschaft	nehmen	Laken	
Wirtschaft, Badezimmer	nehmen	Schaumbad	
Uni, Bibliothek	benutzen	Schatz	Schäbiger Bursche
Uni, Bibliothek	benutzen	Schatz	Schäbiger Bursche
Uni, Bibliothek	benutzen	Schatz	Schäbiger Bursche
Uni, Bibliothek	benutzen	Schatz	Schäbiger Bursche
L-Raum	durchqueren		
Bibliothek	warten	auf Dieb	
Bibliothek	benutzen	Buch (Ausgang)	
Park	benutzen	Frosch	Betrunkenener
Park	benutzen	Schmetterlingsnetz	Schmetterling



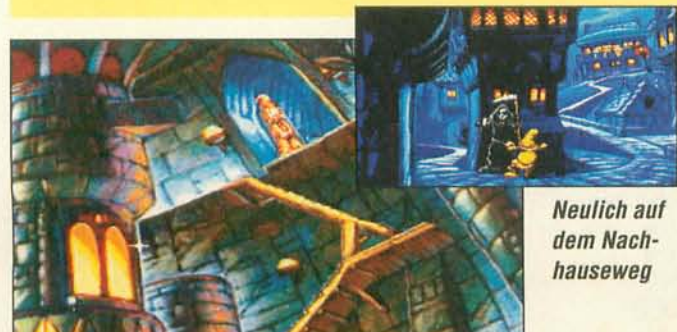
Welch seltsames Laboratorium! Man nehme Mais und Kobold...



Der Spielzeughändler bietet allerlei Unfug an

Wo	Aktion	Wer/Was	Wie/Mit
Wirtschaft	benutzen	Laken	Rincewind
Wirtschaft	benutzen	Schmuckkasten	
Trommel, kleiner Bursche	ansehen	Bild	
Trommel, kleiner Bursche	benutzen	Glas	
Trommel, Vorplatz	benutzen	Leiter	Schild
Straße, Ecke	benutzen	Schmetterling	Laterne
Straße, Ecke	nehmen	Topf	
Straße, Gasse	benutzen	Tür	
Straße, Gasse	ansehen	Graffiti	
L-Raum	durchqueren		
Bibliothek	benutzen	Buch (Ausgang)	
Kaputte Trommel	benutzen	Ängstlicher	
Uni, Küche	nehmen	Stärkemehl	
Uni, Speisesaal	benutzen	Trommelstock	Gong
Uni, Garten	nehmen	Pflaumen	
Uni, Pfad	nehmen	Mülltonne	
Straße, Spielzeughändler	nehmen	Spielzeug	in die Tasche
Straße, Gasse	nehmen	Kutte	
Straße, Fischhändler	nehmen	Bild	
L-Raum	durchqueren		
Bibliothek	warten	auf Dieb	
Karte	verfolgen	Dieb	
Versteck	benutzen	Abflußrohr links	
Wirtschaft	benutzen	Laken	
Wirtschaft	benutzen	Schmuckkasten	
L-Raum	durchqueren		
Stadttor	benutzen	Passierschein	Wächter
<b>Auf dem Weg zum dunklen Wald:</b>			
Spitzhornberge	nehmen	Ei	
Spitzhornberge	nehmen	Feder	
Dunkler Wald, Hexenhaus	benutzen	Topf	Kessel
Rand der Welt	nehmen	Lampe	
Rand der Welt	benutzen	Kokospalme	
Rand der Welt	benutzen	Schmetterlingsnetz	Kokosnuß
Truhe	benutzen	Schraubenzieher	Kokosnuß
Stadttor	benutzen	Kiste	
L-Raum	durchqueren		
Bibliothek	warten	auf Dieb	
Versteck	benutzen	Glas	Abflußrohr rechts (wenn Dieb da)
Versteck	benutzen	Kutte	Rincewind

Wo	Aktion	Wer/Was	Wie/Mit
L-Raum	durchqueren		
Platz, Psychiater	benutzen	Troll	
Platz	reden	Schnapper	freundlich
Platz, Gasse	benutzen	Krapfen	Abflußreiniger
Platz, Psychiater	benutzen	Milchmädchen	
Platz	benutzen	Gassenjunge	
Palast, Tor	benutzen	Tintenklecks	Wächter
Palast	benutzen	Bauer	
Palast	benutzen	Mülltonne	Narr
Palast, Badezimmer	benutzen	Schaumbad	Badewanne
Palast, Badezimmer	nehmen	Mütze	
Straße, Friseur	benutzen	Zettel	Friseur
Straße, Friseur	benutzen	Apparat	
Straße, Fischhändler	benutzen	Bindfaden	Krake
Straße, Gasse	benutzen	Krake	Behälter
Straße, Gasse	benutzen	Topf	Behälter
Straße, Fischhändler	benutzen	Pflaumen	Kaviar
Straße, Gasse	nehmen	Gürtel	
Gasse, Dach	benutzen	Puppe	Schornstein
Gasse, Alchimist	benutzen	kleines Faß	Kamin
Gasse, Alchimist	benutzen	Bindfaden	Schießpulverfaß
Gasse	benutzen	Streichhölzer	Zündschnur
L-Raum	durchqueren		
Bibliothek	warten	auf Dieb	
Schatten, Bordell	benutzen	Dame rechts	
Schatten, Bordell	benutzen	Ei	Dame rechts
Schatten, Bordell	benutzen	Stärkemehl	Dame rechts
Schatten, Bordell	benutzen	Kokosnuß	Dame rechts
L-Raum	durchqueren		
Platz	benutzen	goldene Hose	Gassenjunge
Truhe	benutzen	Büstenhalter	Leiter
Schatten	benutzen	Handbewegung	Maurer
Schatten	benutzen	Leiter	Schuppen
Schatten, Schuppen	benutzen	Dietrich	
Schatten, Schuppen	benutzen	Feder	Dieb
Schatten, Schuppen	nehmen	Dietrich	
Scheune	benutzen	Dietrich	Drachen
Scheune	benutzen	Zahn	Drachen
Scheune	benutzen	Kelle	Drachen
Scheune	benutzen	Mütze	Drachen
Scheune	benutzen	Bürste	Drachen
Scheune	benutzen	Gürtel	Drachen
Platz	reden	Hexe	fragen
Platz	reden	Hexe	späßig (statt Kuß)
Platz	nehmen	Puddingbuch	
L-Raum	durchqueren		
Bibliothek	nehmen	Buch	bevor der Dieb es stehlen kann
Truhe	benutzen	Puddingbuch	Drachenbuch
Bibliothek	benutzen	Drachenbuch	leere Stelle
<b>Akt 3:</b>			
Straße, Friseur	nehmen	Schere	
Straße, Friseur	nehmen	kleines Buch	



Neulich auf dem Nachhauseweg

Wo	Aktion	Wer/Was	Wie/Mit
Uni, Küche	nehmen	Spachtel	
Zimmer des Erzkanzlers	nehmen	Hut	
Truhe	ansehen	Hut	
Schatten	benutzen	Spachtel	Wandgemälde
Schatten	benutzen	Leiter	Schuppen
Schatten, Schuppen	benutzen	Beutel	
Schatten, Schuppen	nehmen	Messer	
Platz, Psychiater	benutzen	Troll	
Platz, Psychiater	verlassen		
Platz, Psychiater	benutzen	junge Frau	
Platz, Psychiater	benutzen	kleines Buch	junge Frau
Platz, Stand	benutzen	Ei	
Platz, Stand	nehmen	Schlange	
Truhe	benutzen	Dünger	Schlange
Truhe	benutzen	Stärke	Schlange
Platz, Gasse	benutzen	Messer	Gummiriemen
Kaputte Trommel	benutzen	Barkeeper	
Kaputte Trommel	ansehen	Getränke	
Kaputte Trommel	benutzen	Barkeeper	
Kaputte Trommel	benutzen	Glas	
Truhe	benutzen	Bindfaden	Wurm
Wald	benutzen	Kurbel	
Wald	benutzen	Topf	Eimer
Wald	benutzen	Schraubenzieher	Kurbel
Palast	benutzen	Tintenklecks	Wächter
Palast, Badezimmer	nehmen	Bürste	
Palast, Kerker	benutzen	Wurm	Loch
Truhe	benutzen	Ratte	
Palast, Kerker	benutzen	Skelett	



Ohne Kutte keine Teilnahme an okkultischen Sitzungen

Palast, Kerker	benutzen	Kurbel	Streckbank rechts
Palast, Kerker	nehmen	Schwert	
Straße, Spielzeughändler	benutzen	Knochen	Leimtopf
Stadttor	reden	Karotte	"Schwert"
Mine	benutzen	Schwert	Schmied
Kaputte Trommel	benutzen	Barkeeper	
Wirtschaft, Badezimmer	benutzen	Topf	Seife
Truhe	benutzen	Bürste	Topf
Wirtschaft	ansehen	Tür	
Wirtschaft	benutzen	Tür	
Wirtschaft	benutzen	Schraubenzieher	schwarzer Mann
Wirtschaft	reden	schwarzer Mann	zornig
Wirtschaft	benutzen	Knochen	Hund
Wirtschaft	benutzen	Seemann	
Wirtschaft	benutzen	Wirt	
Wirtschaft, Seemann	ansehen	Tätowierung	
Wirtschaft	benutzen	Seemann	
Uni, Speisesaal	benutzen	Schlange	Stab
Uni, Bibliothek	nehmen	magisches Buch	
Truhe	benutzen	Stab	Schmetterlingsnetz
Rand der Welt	benutzen	Pfeife	Rincewind
Truhe	benutzen	Streichhölzer	Knallkörper
Rand der Welt	benutzen	Knallkörper	Polly

Wo	Aktion	Wer/Was	Wie/Mit
Rand der Welt	benutzen	Schmetterlingsnetz	Polly
Rand der Welt	benutzen	Hut	Gabel
Rand der Welt	benutzen	Seil	
Panzer	benutzen	Glitzern	
Panzer	benutzen	Seil	
Wirtschaft	benutzen	Pfeife	Seemann
Wirtschaft	benutzen	Polly	Seemann
Kaputte Trommel	benutzen	Falltür	
Kaputte Trommel, Keller	benutzen	Krug	Faß oben rechts
Krug in die Tasche sonst	säuft die Truhe	den Wein!	
Versteck	benutzen	Klopfer	
Mine	benutzen	Krug	Schmied
Mine	benutzen	Schwert	Schmied
Wald	benutzen	kleines Buch	Friseur
Straße, Friseur	benutzen	Friseur	
Platz	benutzen	Gassenjunge	
Gasse	verlegen	Gummiband	in die Tasche
Turm	benutzen	Gummiband	Spitze
Gasse	verlegen	Gummiband	Truhe
Gasse, Alchimist	benutzen	Alchimist	
Gasse, Alchimist	reden	Alchimist	spaßig
Gasse, Alchimist	nehmen	Kasten	
Truhe	benutzen	Kobold	Kasten
Stall	benutzen	Bürste	Stoßstange
Stall	ansehen	Stoßstange	
Stall	ansehen	linkes Schild	
Stall	ansehen	rechtes Schild	
Gasse	verlegen	Messer	in die Tasche
Gasse, Dach	benutzen	Messer	Leiter
Gasse	benutzen	Assasine	
Platz, Pranger	benutzen	Schere	Schwanz
Käsedicks Drachenheim	benutzen	Tor	
Käsedicks Drachenheim	benutzen	Klopfer	
Käsedicks Drachenheim	benutzen	Lady Käsedick	
K.s. Drachenheim, Pfad	nehmen	Leine	
K.s. Drachenheim, Pfad	nehmen	Nagel	
Käsedicks Drachenheim	benutzen	Klopfer	
nicht warten, schnell hinter	Haus		
K.s. Drachenheim, Pfad	nehmen	Rosette	
Dunkler Wald, Hexenhaus	ansehen	Trank (Lügenentferner)	
Dunkler Wald, Hexenhaus	reden	Hexe	"Trank"
Dunkler Wald, Hexenhaus	benutzen	Sahnetörtchen	Rincewind
Dunkler Wald, Hexenhaus	nehmen	Trank (Lügenentferner)	
Dunkler Wald, Hexenhaus	benutzen	Wolle	
Dunkler Wald, Hexenhaus	benutzen	Bilderkasten	Schaf
Truhe	benutzen	Bild (Schaf)	Bild (Krake)
Dunkler Wald, Hexenhaus	nehmen	Schlegel	(am Holzstoß)
Kaputte Trommel	benutzen	Nagel	Balken
Kaputte Trommel	benutzen	Bild	Balken
Kaputte Trommel	benutzen	Angeber	
Kaputte Trommel	verlegen	Krug	in die Truhe
Truhe	benutzen	Wahrheitsexelier	Krug
Kaputte Trommel	benutzen	Krug	Angeber
Schlucht	benutzen	Teppich	Mönch
Offlers Tempel	nehmen	Tuch	
Offlers Tempel	benutzen	Leine	Truhe
Offlers Tempel	benutzen	Augenbinde	Rincewind
Offlers Tempel	benutzen	Beutel	Sand
Offlers Tempel	benutzen	Beutel	Offlerauge
Schlucht	verlassen		

**Akt 4:**

Platz, Lady Käsedick	nehmen	Schlüssel	
K.s. Drachenheim, Pfad	benutzen	Schlüssel	Tür
Käsedicks Drachenheim	nehmen	Mambo	
Truhe	benutzen	Knallkörper	M16
Palast, Kerker	benutzen	M16	glühende Kohlen
Mine	benutzen	M16	glühende Kohlen
Mine	verlassen		
Platz	benutzen	Sahnetörtchen	Drache
The End...			

# ! Code geknaxt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösung über meinen Schreibtisch. Trotz der öden Filtriererei jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den Ihr mir zukommen laßt...

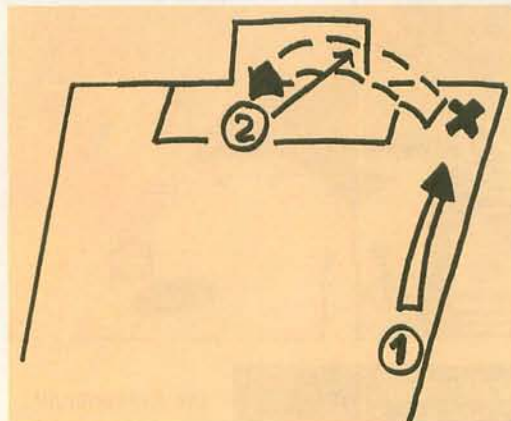
## Super Nintendo

### Mario Baslers Fever Pitch Soccer

FPS ist zwar nicht mehr der neueste Schrei auf dem Fußballsektor, da sich Fabian Käufer aus Rotensee jedoch tapfer bis in die allerletzte Runde vorgekämpft hat, drucken wir sein Paßwort für das große Finale Brasilien – All Stars auch brav ab. Die Ziffern in der Klammer müssen per X-Taste eingege-



Am Ziel von Fever Pitch Soccer angelangt



**Spieler 1 flankt zu Spieler 2. Drückt Ihr jetzt im richtigen Moment die X-Taste, dann sind derartige Kopfbaltore so gut wie unhaltbar.**

ben werden, die übrigen mit dem B-Knopf:  
(B)CRD(B)(D)VNV(1)L(6)F

Obwohl die drei kleinen Taktik-Tips von Daniel Schulze aus Lohmar gar nichts bei den Paßwörtern zu suchen haben,

packen wir sie mal eben noch schnell dazu, da es sich vom Thema her ja anbietet:

#### 1.) Tor durch Flanke

Eine der sichersten Arten ein Tor zu machen, ist die Flanke. Dazu läuft man mit einem Hüpfen einfach an der Außenlinie entlang und überspringt, bzw. rempelt heranströmende Gegner beiseite. An der auf der Skizze mit einem fetten "X" markierten Stelle drückt man die R-Taste. Nun muß man im richtigen Moment die X-Taste drücken, damit Spieler 2 einen Kopfball vollführt. Mit ein wenig Übung erzielt Ihr so ziemlich viele Tore.

#### 2.) Die Ecke

Die Ecke sollte immer auf den Spieler, der am nächsten zum Elfmeterpunkt steht, geschossen werden. Kurz bevor der Ball diesen Spieler erreicht hat, drückt Ihr den X-Knopf. Euer Spieler fabriziert einen (meistens) unhaltbaren Kopfball.

#### 3.) Strafstöße

Strafstöße sind besonders auf den Äckern sehr gefährlich, da die Bälle dort tückisch aufspringen. Ihr müßt immer darauf achten, daß das Fadenkreuz in der vom

Torwart am weitesten entfernten Ecke plaziert wird. Dann solltet Ihr die Y-Taste drücken, und solange gedrückt halten, bis der kleine Ball knapp unter der Latte steht. Nun noch einmal Y drücken.

## Mega Drive

### Mauï Mallard

Laut dem mir vorliegenden Schriftstück hat Erpel Donald eigenhändig zum Federhalter gegriffen und alle acht Paßwörter aus seinem neuesten Spiel selbst verraten.



Als Ninja im Level "ININJA" gegen 'n Ninja

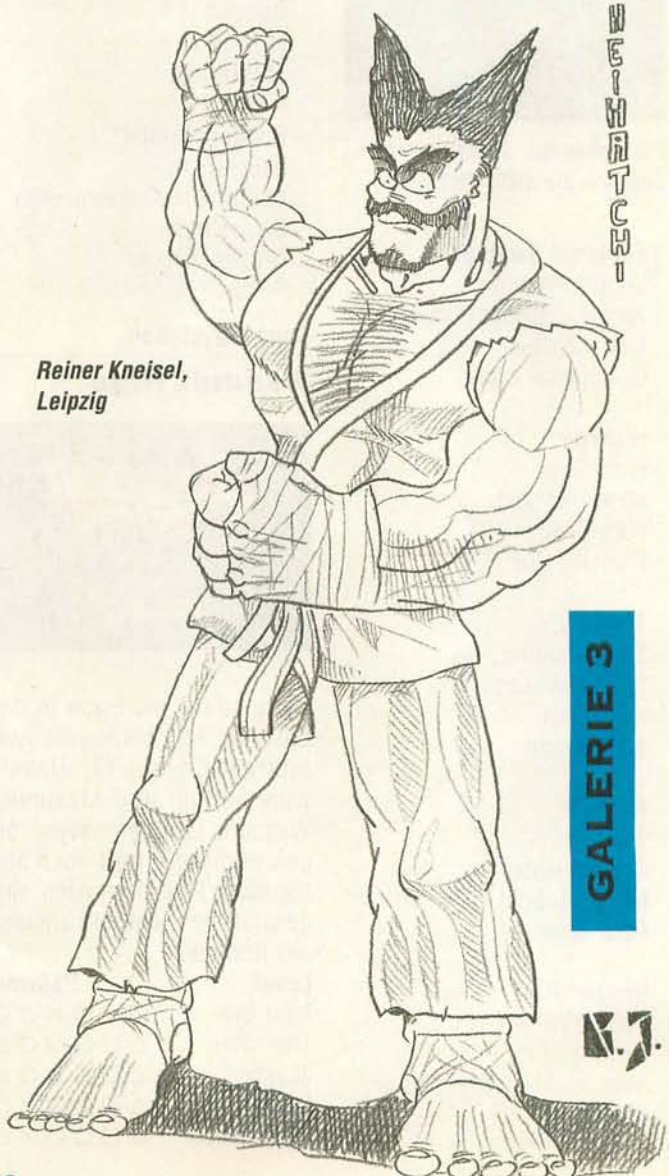
Die anfallende Belohnung soll unsere Buchhaltung dann allerdings an Pascal Manser in CH-Herlisberg schicken, der das Geld

treuhänderisch verwalten wird. Können wir schon machen, Pascal, aber wehe, die Kohle geht für was anderes drauf als für Entenfutter!



Billboards in Polynesien sind generell technisch veraltet

Level 2	ININJA
Level 3	ILVMUD
Level 4	ITSHOT
Level 5	GETHIM
Level 6	YOHOHO
Level 7	UNDEAD
Level 8	GDLUCK



Reiner Kneisel, Leipzig

REWEATCH

GALERIE 3



In der deutschen Anleitung fehlt übrigens der Hinweis auf eine Art Special Move. Als Ninja habt Ihr nämlich die Möglichkeit, durch Feinde hindurchzurennen. Haltet dazu den A-Knopf gedrückt und drückt zweimal in die Richtung, in die sich Donald bewegen soll.

**Mega Drive**

**Boogerman**

Interplay war so freundlich, uns alle ihre widerwärtigen Level-Codes der Sega-Version zur Verfügung zu stellen. Die Namen der Monster müßt Ihr notfalls in der Anleitung nachschlagen



Die ersten drei Stellen ergeben übrigens die SNES-Paßwörter

**Flatulent Swamps:**

- Schorf-Wesen
- Abdominal-Kloakenwesen
- Eiter-Kreatur
- Gruben-Kobold

**Hickboy:**

- Furz-Geist
- Nasen-Kobold
- Furz-Geist
- Eiter-Kreatur

**The Pits:**

- Eiter-Kreatur
- Schorf-Wesen
- Furz-Geist
- Boogerman

**Revolta:**

- Troll
- Gruben-Kobold
- Nasen-Kobold
- Furz-Geist

**Boogerville:**

- Schorf-Wesen
- Furz-Geist
- Abdominal-Kloakenwesen
- Boogerman

**Flyboy:**

- Boogerman
- Eiter-Kreatur
- Gruben-Kobold
- Schorf-Wesen

**Mucous Mountains:**

- Nasen-Kobold
- Schorf-Wesen
- Furz-Geist
- Troll

**Nasal Caverns:**

- Nasen-Kobold
- Eiter-Kreatur
- Oger
- Schorf-Wesen

**Deodor Ant:**

- Furz-Geist
- Schorf-Wesen
- Troll
- Gruben-Kobold

**Pus Palace:**

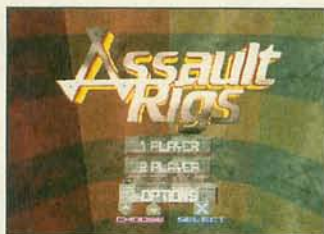
- Eiter-Kreatur
- Boogerman
- Furz-Geist
- Eiter-Kreatur

**Booger Meister:**

- Eiter-Kreatur
- Abdominal-Kloakenwesen
- Boogerman
- Gruben-Kobold

**Sony Playstation**

**Assault Rigs**



Nachdem wir Euch in der Ausgabe 3/96 bereits die zwei Internet-Cheats für Unverwundbarkeit und Maximum Weapons verraten haben, folgen in diesem Heft noch alle regulären Paßwörter nach, eingesandt von Marcel Lamaack aus Itzehoe:

Level	Paßwort
Next Gen	□ × □ × △ □
This Way	△ □ □ ○ ○ △
Joyjoy	△ □ △ △ ○ △
Noddy	△ □ ○ ○ × □
Wastelands	△ □ ○ ○ × □

Vertigo	× □ □ □ ○ △
Gem Tower	△ □ × □ △ △
Bridge	□ △ □ × △ ×
Obliderate	△ △ ○ □ × □
Arena	△ △ × △ ○ □
Military Zone	○ □ △ △ △ ○
Ramps	△ □ ○ × △ □
Oasis	△ △ × □ □ ×
Halls	○ × △ △ △ △
Coaster	○ □ ○ ○ ○ □
Mine	△ △ △ ○ △ □
Look Up	□ ○ □ × □ △
Deadline	× × □ × △ ○
Fort	× □ × △ △ □
Stairway	△ □ △ □ △ △
Park A Lot	□ □ △ ○ □ △
Zam Cam	○ × × × × △
Shoot Me	△ □ □ △ △ △
Wild	△ ○ △ △ ○ □
Oil Rig	□ ○ ○ × □ ×
Rightway	× ○ □ △ △ □
Waste Two	□ ○ □ □ □ □
Dodge	△ □ ○ × ○ ○
Air	□ ○ × ○ × □
Jump	○ □ × △ ○ □
Room 101	△ □ × ○ □ ×
FirePower	× × △ × × □
Wave	× ○ □ ○ □ □
Push Off	○ △ × △ × △
Perimeter	× △ △ × × □
Spiral	× △ △ × △ □
Bounce	○ × △ △ □ △
The Castle	□ △ □ △ □ ×
Fortress	□ × △ × × △
Lifts Ahoy	△ × △ ○ □ ×
Push Me	○ × △ ○ △ □

**! Das dicke Ende**

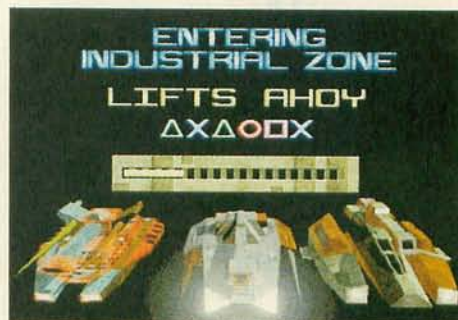
Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschaun, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier isses wieder:

**Paradiesische Zustände**

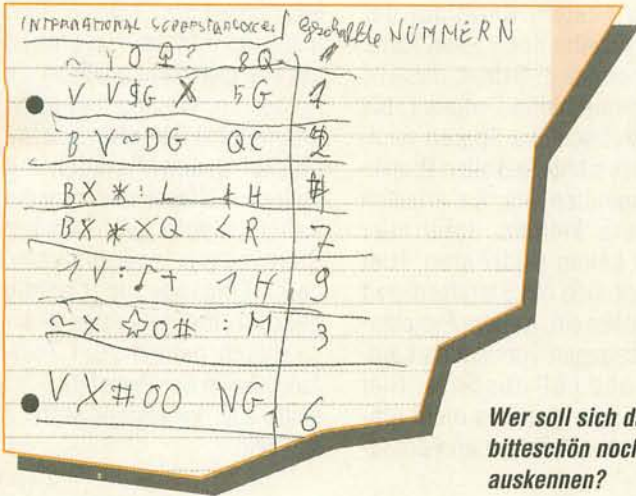
Wer schon immer mal von seinem Saturn aus eine Forschungsreise zum Planeten PSX unternehmen wollte, der braucht sich nur die Saturn-Version von "Rayman" zulegen. Zitat von der Verpackung: "Machen Sie eine Forschungsreise in die Welt von Rayman, ein Stück Paradies in der Welt der Playstation" (Thanx POC).

**Lustig, Lustig, Trallalalala**

Das Ende vom dicken Ende handelt zur Abwechslung mal von Schlingeln, Nachwuchskünstlern und Leuten, die sich in der Abteilung geirrt haben.



Die Paßwörter für alle 42 Level stehen auf dieser Seite. Für die zwei anderen Cheats müßt Ihr in Eurer VG-Sammlung drei Ausgaben "zurückblättern".



Wer soll sich da  
bitteschön noch  
auskennen?

Sie alle vereint, daß ihre Fäden oftmals bei den Tips und Tricks zusammenlaufen und meiner Wenigkeit die Tränen der Rührung oder vor lauter Lachen in die Augen treiben. Ein erstes Beispiel in dieser Hinsicht wäre da der Brief eines süddeutschen Schreibers, der selbst zwar keinen Tip anzubieten hatte, dafür aber einen von uns wollte (kommt öfters vor): "Gibt es das Spiel Worms schon auf dem SNES, wenn ja wo, und wenn nein, wo gibt es das PC-CD-ROM-Spiel günstig? Es sollten Läden in der Nähe von Stuttgart sein. Ihr seid in München, aber vielleicht habt Ihr Freunde im Kreis Stuttgart, wer weiß? Auf jeden Fall fragt diese Freunde, wenn Ihr welche dort habt".

Das war noch eher nett und ging in die Richtung Tränen der Rührung, genau wie das Frühwerk von Peter Handke aus Pattensen, das stellvertretend für viele andere Bilder – meist sehr junger Leser – steht, die unsere Wände schmücken. Solche Gemälde

mögen vielleicht innerhalb der Altersgruppe des Einsenders herausragen, letzten Endes fehlt aber noch einiges an technischem Feinschliff.

Viele Anfragen zielen auch immer wieder in die Richtung von wegen "was macht Ihr mit den Spielen nach dem Test...". Ein plumpes Beispiel in dieser Hinsicht: "Hi Leute! Ich bin ein Fan von DKC 2 und würde es gerne haben. Es soll nicht so klingen, als ob ich Euch ausbeuten will, aber mein Freund hat gesagt, daß Ihr sehr spendabel seid... ich habe kein Geld... wenn Ihr das Spiel nicht mehr braucht, schickt es gut verpackt an die Adresse, die auf dem Umschlag steht."

Und dann sind da noch die Spezialisten, die z.B. teilweise benutzte Schulhefte ("Der Nikolaus geht hinaus") voller unleserlicher Fußballpaßwörter einschicken, obwohl in diesem speziellen Fall der Fehler eher bei Konami zu suchen wäre, die das unmögliche Paßwortsystem von Superstar Soccer verbockt haben...



Solche Galeriekunstwerke sind lieb gemeint, aber bitte seid nicht böse, wenn diese im Normalfall doch nicht den Weg ins Heft finden

SEIT 7 JAHREN EUER SPIELEPARADIES NR. 1

# dynatex



0231/573233 oder 556140  
Mo-Fr 9.30-17.30

**ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!**

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY SEGA SATURN SUPER NINTENDO PlayStation



SATURN ODER PLAYSTATION = 499,- DM

**Wow!!!** ca. 35 spielbereite Konsolen  
warten auf Euch im Erlebniscenter Dortmund...  
LADEN DORTMUND · Brück Str. 42-44 · 44135 Dortmund · Tel. 0231/574760  
LADEN OHAAL ESSEN · Rüttenscheider Str. 59  
45130 Essen · Tel. 0201/796652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>  
Händler sind willkommen Fax: 0231/521553

## Dirk Kruse Hamburg

Ultra 64, Jaguar, Neo-Geo+CD, 3do, SNES, Mega Drive, PC-CD ROM

Playstation		Saturn	
Resident Evil .....	89,- DM	Blazing Dragons .....	95,- DM
Formula 1 .....	95,- DM	NHL Powerplay 96 .....	89,- DM
Magic Carpet .....	85,- DM	Panzerdragoon 2 .....	89,- DM
Chronicles .....	99,- DM	Magic Carpet .....	85,- DM
Tekken 2 .....	95,- DM	Wipout .....	79,- DM
Need for Speed .....	85,- DM	Skeleton Warriors .....	89,- DM
Wing Commander 3 .....	95,- DM	Virtua Fighter 2 .....	89,- DM
Descent .....	85,- DM	Street Fighter Zero 2 .....	89,- DM
Worms .....	89,- DM	Alien Trilogy .....	85,- DM
Alien Trilogy .....	85,- DM	Shell Shock .....	99,- DM

Für alle Neuheiten Vorbestellung möglich!  
Regelmäßig neue Importspele für Sony und Saturn!  
Kosten für die Annahmeverweigerung betragen 30,- DM  
Bestellannahme Mo-Do von 15 bis 21 Uhr und Fr bis So von 14-20 Uhr

**Phone & Phaxe: 040/7397266**

# TOP-4

Versand und Laden  
Hackstraße 30  
70190 Stuttgart  
Tel. 07 11-2 62 42 09

!!! ACHTUNG !!!

## Super Nintendo, Saturn, Playstation

- ★ 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 Gebrauchtspele
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

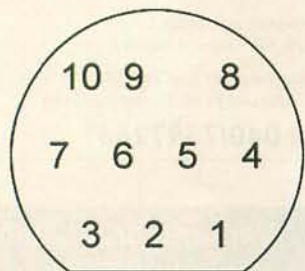
**Anschluß am Saturn**

*Ich habe mir vor kurzem einen Saturn zugelegt. Jetzt möchte ich das PAL-Gerät an einen Monitor des Typs "Microvitec" anschließen. Er besitzt folgende Anschlußpins: Rot, Grün, Blau, Erde (für die Farben), Erde (für Sync.), ID-Bit 0 geerdet, ID-Bit 1, Horizontal-Synchronisation und Vertikalsynchronisation.*

*Ist der Anschluß möglich? Beim Mega Drive geht's. Ist eine Playstation eventuell auch anschließbar? Wenn ja, woher bekomme ich ein passendes Anschlußkabel? Ein Anschlußschema für mich als Bastler ginge auch.*

Roland Reinhard, Kerns CH

Wenn ich wüßte, was Du für Stecker an Deinem Monitor hast, könnte Ich Dir vielleicht besser helfen, aber versuchen wir's doch mal. Die sauberste Lösung wäre ein Adapter, mit dem Du jedes RGB-Kabel an Deinen Monitor anschließen kannst. Dafür benötigst Du eine Scart-Kupplung und die Stecker, die an Deinen Monitor passen. Dann hast Du auch gleich das Problem mit der Playstation gelöst. Die Scart-Belegung findest Du in der VG 10/95. Hier noch die Belegung des Saturn-Steckers:



**Draufsicht Buchse**

- 1: C-Synchronisation
  - 2: Ton links
  - 3: Ton rechts
  - 4: VCC (Schaltspannung)
  - 5: Rot
  - 6: Grün
  - 7: Blau
  - 8: "Normal-Video" FBAS
  - 9: S-VHS Helligkeit
  - 10: S-VHS Farbe
- Abschirmung: Masse

**Angst ums TV**

*Ich habe mir vor kürzlich einen Fernseher der gehobenen Preisklasse zugelegt (Sony KV-28WS3D, 100Hz Pal Plus). Obwohl die Spielekonsolen ja für Fernsehapparate konzipiert worden sind, habe ich Bedenken, daß die Bildröhre auf Dauer durch den Spielbetrieb Schaden nehmen könnte – insbesondere bei unbeweglichen Grafiken und Schrifteinblendungen. Sind diese Be-*



Jens-Peter Walter, München

*fürchtungen berechtigt oder kann man da unbesorgt sein? Wäre es vielleicht ratsam, die Konsole an ein preiswerteres Modell anzuschließen?*

Die Hersteller warnen nicht ohne Grund vor Standbildern. Es ist möglich, daß sich das Bild in die Leuchtschicht der Bildröhre "einbrennt". Gegen die daraus resultierenden Schadensersatzansprüche wollen sich die Firmen eben absichern. Wie schnell sich ein Bild in die Mattscheibe brennt, ist von mehreren Faktoren abhängig. Da wäre zum einen die Leuchtstärke des Bildes. Bei voll aufgedrehtem Kontrast (ist bei neuen Fernsehern manchmal der Fall, dann bitte die Grundeinstellung anpassen) schaden helle Stellen der Bildröhre schneller als bei normalen Einstellungen. Außerdem ist es natürlich eine Frage der Zeit. Stellt man sich eine weiße Schrift auf schwarzem Grund vor, kann man davon ausgehen, daß man nach mehreren Monaten Dauerbetrieb den Text bei aus-

geschaltetem Gerät auf der Mattscheibe noch lesen kann. Bei normalem Betrieb dauert's aber eine halbe Ewigkeit, bis die Mattscheibe Spuren zeigt. Anders sieht's bei alten Projektionsgeräten aus. Sie arbeiten mit drei kleinen, dafür aber sehr hellen Bildröhren. Hier brennt sich ein Standbild weit schneller ein. Neuere Projektoren dagegen verwenden Lampen und LCD-Displays. Hier kann sich das Bild nicht einbrennen. Wer seinen Fernse-

Möglichkeit hast, schließ' doch mal eine andere Playstation mit den gleichen Kabeln an die Anlage an. Wenn's hier nicht brummt, hat Deine Konsole 'ne Macke. Brummt's auch mit anderer Konsole und anderen Kabeln, liegt's wohl an der Stereoanlage. Eventuell sind deren Eingänge nicht richtig geerdet. Ein gewisses Störgeräusch gehört zum Toleranzbereich der Playstation, es sollte aber keinesfalls störend laut sein.

**Gegenüber anderen Lesern ist es einfach nicht fair, wenn ich alle vier Wochen die gleichen Fragen beantworte. Mein Tip: Schaut erst nach, ob die Lösung Eures Problems nicht schon in einer älteren Ausgabe stand, die Ihr per Fax oder Telefon bei uns nachbestellen könnt.**

her ganz normal benutzt und ihn danach ausschaltet, muß sich bei Videospiele keine Sorgen machen. Da ist es ja noch gefährlicher, vor dem Testbild einzupennen.

**Massig**

*Ich habe ein Problem mit der Sound-Ausgabe meiner Playstation. Der Sound als solcher kommt einwandfrei aus den Boxen. Im Hintergrund hört man aber ein ziemlich nerviges Brummen. Mal ist es lauter, mal leiser, es ändert sich immer, wenn die Playstation nachladen muß. Ich habe die Playstation über den Aux-Eingang an meine Stereoanlage angeschlossen.*

Tim Köstner, Hamburg

Klingt nach 'nem Massefehler. Wackel doch mal im eingeschalteten Zustand an den Kabeln und Steckern. Wenn sich der Brummtton dadurch ändert, solltest Du mal ein anderes Chinch-Kabel probieren. Interessant wäre auch, ob das Brummen auf beiden Kanälen gleich laut ist. Falls Du die

**Für alle**

*Ich verliere allmählich die Übersicht über die ganzen Anschlußmöglichkeiten der verschiedenen Konsolen an diversen Fernsehgeräten. Wenn ich mir beispielsweise ein NTSC-Neo-Geo-CD oder ein japanisches N64 zulegen möchte, wie würden dann die genauen Bedingungen an das Fernsehgerät lauten? Welche Kabel (Adapter) brauche ich? Wie kann ich das Ganze an die Stereoanlage anschließen? Die meisten dieser Informationen könnte man ja theoretisch aus alten Ausgaben der VIDEO GAMES zusammenstückeln (was ich zum Teil auch gemacht habe), aber nicht alle Leser haben Zugriff auf ältere Ausgaben.* Rolf Pedersen, Guldborg

Im Prinzip ist es recht einfach: Für eine Importkonsole muß der Fernseher einen RGB-Eingang haben. Alle anderen Anschlußarten bringen (wenn überhaupt) nur ein schwarzweißes Bild. Der RGB-Anschluß einer importierten Konsole bietet eine hervorragende



Bildqualität, wobei das Bild allerdings etwas verschoben oder gestaucht sein kann (je nach Fernseher). Alle derzeit erhältlichen Konsolen liefern ein RGB-Signal (außer NES und Master System 2). Die einzige Chance, eine Import-Konsole ohne RGB-Kabel zu betreiben, ist die Verwendung eines "Multinorm"-Fernsehers. Diese Geräte erkennen die anliegende Ländernorm selbstständig und schalten die Signalverarbeitung entsprechend um. Auf dem Gerät oder bei den technischen Daten in der Bedienungsanleitung taucht bei Multinorm-Geräten das Kürzel NTSC auf. Ohne Adapter sind Jaguar (mit Catbox), Playstation, Neo-Geo-CD und 3DO an jede Stereoanlage per Chinch-Kabel anschließbar. Für Mega-Drive, Super Nintendo, Saturn und Neo Geo benötigt Ihr spezielle Kabel, bei denen die Ton-Leitungen herausgeführt sind. Diese Adapter gibt es im Fachhandel.

### Playstation Wärmefehler letzter Teil (hoffentlich)

GT Elektronik (Ihr erinnert Euch an deren Meckerfax?) schwört inzwischen auf die sogenannte "Turbo-Lüftung". Dazu wird schlicht das Gehäuse um das Netzteil durchlöchert. Ein weiterer supersimpler Trick erreichte uns vom Players Order Club aus München: Wenn die Playstation anfängt zu ruckeln, dreht sie vorsichtig um. Ja, wir haben auch erst gelacht, wenn die Playstation auf der Klappe liegt, soll der Fehler aber wirklich verschwunden sein. Wir haben (in diesem Fall) leider keine defekte Playstation in der Redaktion, so daß wir den Trick nicht ausprobieren konnten. Schreibt uns doch mal, Eure Erfahrungen mit dem Kniff. Er ist zwar nicht im Sinne des Erfinders, wenn's aber klappt, warum nicht?

Wie letztens schon erwähnt, repariert Sony nun doch importierte Playstations. Dabei gibt's freilich keine Garantiereparatur und kleinere Verzögerungen (wegen der Beschaffung der Bauteile im Ausland) wurden bereits angekündigt. Außerdem wird eine defekte Import-Playstation keinesfalls gegen eine neue (PAL oder NTSC) umgetauscht.

### Action Replay PSX

*Ich hatte mir ein Action Replay Pro für meine Playstation zugelegt. Einmal benutzt – danach ging das Action Replay nicht mehr. Also habe ich es beim Händler umgetauscht – wieder einmal benutzt, wieder kaputt. Das dritte hat 14 Tage funktioniert, dann blieb es beim Codes-Speichern ein für allemal stehen. Der Händler sagte mir, daß er schon viele zurückbekommen hätte.*

Wolfgang Heisig, Erkelenz

Laut Dataflash liegt doch ein Bedienfehler vor: Man kann ja beim Playstation-Action-Replay die Ländernorm (Bildschirmauflösung PAL/NTSC) umstellen. Allerdings funktioniert das nur einmal. Das heißt, wenn Ihr das Action Replay zum Testen erst einmal auf eine Norm umgestellt habt, die nicht zu Eurer Playstation kompatibel ist, geht überhaupt nix mehr (außer Umtausch). Darauf wird übrigens auch in der Bedienungsanleitung des Action Replays deutlich hingewiesen. Also: Wenn die Ländernorm schon paßt, laßt unbedingt die Finger davon.

**VIDEO GAMES**

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

# GROBI'S GAMESHOP

Täglich Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo	Playstation	NBA Live 96 dt.	Sega Saturn
Asterix u. Obelix dt. 129,-	Grundgerät dt. 539,-	Need for Speed dt. 99,-	Grundgerät dt. 539,-
Bombberman 3 dt. 119,-	Lenkrad us. 149,-	NFL Face Off dt. 109,-	Alien Trilogy us. 129,-
Breath of Fire 2 dt. 129,-	Adidas Power Soccer dt. 109,-	NFL Game Day dt. 109,-	Casper dt. 109,-
Casper dt. 129,-	Assault Rigs dt. 99,-	Pad dt. 59,-	Darkstalkers dt. 109,-
Circuit USA dt. 119,-	Aftermath dt. 109,-	Panzer General dt. 99,-	Die Hard Trilogy us. Vorb.
Donkey Kong C. 2 dt. 139,-	Alien Trilogy dt. 109,-	Parodius Deluxe dt. 99,-	Fifa Soccer dt. 99,-
Earthworm Jim 2 dt. 129,-	Beyond the Beyond dt. 109,-	Philosoma dt. 99,-	Formula One dt. 109,-
Fifa Soccer 96 dt. 129,-	Caspar dt. 109,-	Primal Rage dt. 119,-	Gradus jp. 99,-
Inter. Star Soccer 2 dt. 129,-	Chronides o.t.Sword dt. 109,-	Project Overkill us. 129,-	Golden Axe Duel dt. 109,-
Mario RPG us. Vorb.	Cyberia dt. 109,-	Ran Soccer dt. 99,-	Magic Carpet dt. 109,-
Mario World 2 dt. 129,-	Descent dt. 109,-	Rayman dt. 99,-	Panzer Dragoon 2 jp. 99,-
Mega Man x 2 dt. 119,-	Die Hard Trilogy us. Vorb.	Resident Evil us. 129,-	Primal Rage dt. 99,-
Mega Man 7 dt. 119,-	Discworld dt. 109,-	Return Fire us. 129,-	Project Overkill us. 129,-
NBA Live 96 dt. 129,-	Extreme Pinball dt. 99,-	Ridge Racer 2 dt. 109,-	Rayman dt. 109,-
Pinocchio dt. 129,-	Fifa Soccer dt. 99,-	Shellshock dt. 99,-	Revolution X dt. 99,-
Secret of Evermore dt. 119,-	Gex dt. 99,-	Shock Wave dt. 99,-	Sega Rally dt. 109,-
Super Turrican 2 dt. 119,-	Horned Owl dt. 109,-	Tekken 2 jp. 139,-	Sega Tennis dt. 109,-
Theme Park dt. 129,-	Magic Carpet dt. 109,-	Toshinden dt. 99,-	Shellshock dt. 109,-
Toy Story dt. Vorb.	Memory Card dt. 49,-	Total NBA dt. 109,-	St. Fighter Alpha us. 129,-
Weapon Lord us. 129,-	Namco Vol. 1 dt. 99,-	Viewpoint dt. 99,-	
WWF Wrest Arcade dt. 129,-	NBA in the Zone dt. 109,-	Williams Vol. 1 us. 119,-	
		Wing Command. 3 dt. 109,-	

**Sega Saturn U.S. RGB 699,-**  
**Playstation U.S. RGB 699,-**

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager

**Aufgemerkt!**

Anhand der eingehenden Post muß ich feststellen, daß Ihr es einfach nicht wahrhaben wollt (oder schon wieder vergessen habt): Es werden prinzipiell keine Briefe beantwortet, die sich mit indizierten Spielen, Kopierstationen und Backup-Systemen beschäftigen. Mit anderen Worten: Das Porto für derartige Briefe ist schlichtweg rausgeschmissenes Geld!

**Traumjob Programmierer**

*Euer Bericht über die Leute von Neon in Ausgabe 4/96 hat mir gut gefallen. Doch was mußte ich da am Ende lesen: "Informatiker sind in der Branche unbeliebt...". Wie viele andere Freaks auch, möchte ich gerne Programmierer werden. Ich bin jetzt 18 Jahre alt, hab meinen Realschulabschluß seit zwei Jahren in der Tasche und gehe derzeit auf eine Berufsfachschule. Dort werde ich zu einem staatlich geprüften (Hört, hört! die Red.) Wirtschaftsassistenten mit dem Schwerpunkt Datenverarbeitung (inkl. Fachhochschulreife) ausgebildet. Ich denke, mit meinen Einsen in EDV (Programmierung und Anwendungssoftware) und Informatik kann ich sagen, daß ich ein gutes Verständnis (Talent?) für die Thematik habe. Da ich gelesen habe, daß es keine feste Berufslaufbahn für Videospieleprogrammierer gibt, hatte ich vor, später Informatik zu studieren.*

Michael Seelisch, Neumünster

Wenn man Deinen Brief so liest, kann man schnell nachvollziehen, warum die Programmier-Teams gewissen Studienrichtungen mit Skepsis gegenüberstehen. Das Programmieren von Spielen gehört eben nicht zu einer Ausbildung als Wirtschaftsassistent oder zum Informatikstudium. Schön, Du bist vielleicht in der Lage, Programmabläufe zu entwickeln

und Dich in bestehenden Programmen zurechtzufinden. Hast Du aber schon mal ein Spiel programmiert? Mit einem Sprite-Editor gearbeitet? Die Hardware Deines Computers bis auf's Letzte ausgereizt? Bei einem Spiel gedacht "Das kann man doch so oder so viel besser und simpler programmieren"? Neben den Fähigkeiten, die Dir in der Schule beigebracht werden, legen die Entwickler in erster Linie Wert auf Fantasie, Einfallsreichtum, Kenntnis von Tricks und Kniffen sowie etwas Praxis. Wenn ich Chef von einem



Programmier-Team wäre und es stünden ein Informatikstudent und ein Freak, der seit Jahren hobbymäßig an Spielen rumtüftelt vor mir – ich schätze, ich würde den Freak nehmen. An Deiner Stelle würde ich anfangen, selbst mal Spiele in Eigenregie zu entwickeln. Wenn was Gutes dabei raus-

kommt, hast Du gleich was, woran die Programmierer sehen können, was Du drauf hast. Das kommt sicher besser an, als Deine Einsen. Trotzdem: Bleib bei Deiner Ausbildung. Mit fundiertem Grundwissen hast Du es auch sicher leichter als ein Hobbyprogrammierer, dem diese Grundlagen fehlen. Da sich in den besten Entwickler-Teams viele Freaks rumtreiben, die keine hochschulmäßige Ausbildung haben, ist verständlich, warum fantasievolle Hobby-Programmierer technisch orientierten Akademikern vorgezogen werden.

*oder versuchen, sich mit den besseren Spielen auszusteuchen. Die ganz Besessenen fragen sogar bei Fachzeitschriften nach schlagkräftigen Argumenten, um ihren Gegnern eins auszuwischen.*

Stefan Augenstein, Karlsruhe (?)

Ich schätze, das liegt einfach daran, daß sich viele Leute ihre Konsole nicht nur als Hobby oder Spielzeug, sondern auch als Statussymbol kaufen. Da jede Konsole Vor- und Nachteile hat, läßt sich immer etwas finden, was das eigene System (und natürlich auch den Besitz-

**Leserbriefe können auch richtig Spaß machen. Wenn Ihr Euch so fleißig zum Forum äußert oder sonstwie Eure Meinung kundtut, dann ist Mail-O-Mania so interessant, wie es sein soll. So ein massives Echo auf das Forum gab's nur noch beim "N64"-Thema.**

**32-Bit-Krieg**

*In letzter Zeit ist mir verstärkt aufgefallen, daß sich der Videospielemarkt (mal wieder) in zwei Lager spaltet. Playstation-Jünger und Saturn-Nauten liefern sich heiße (Wort-) Gefechte. Sei es nun, daß sie sich gegenseitig beleidigen*

zer) besser aussehen läßt, als das Gegenüber und dessen Ausrüstung. Das kann man wohl am ehesten mit dem Kfz-Markt vergleichen. Wozu braucht man denn bitte einen Ferrari? Bei der heutigen Verkehrssituation ist man mit einem Golf höchstens unwesentlich langsamer, dafür aber weit billiger und bequemer unterwegs. Die Leute, die Ihre Konsole für etwas Besseres halten, haben anscheinend gepflegte Minderwertigkeitskomplexe. Du kennst ja den Leitspruch solcher Typen: "Du bist, was Du hast.". Wenn ich derartige Aussagen lese (was beim Durchackern der Post ja recht häufig vorkommt) kann ich mir nur an den Kopf fassen. Ein bißchen Stolz ist ja ok und ich freue mich auch, wenn die Leute von ihrem System schwärmen. Wenn sie aber die "Konkurrenz" schlecht machen, bleibt von der Freude nur noch eins übrig: Mitleid. Ich kaufe mir sehr wenige Spiele, da ich ja das meiste in der Re-

**FORUM**

**A**ktualität ist einerseits ein großes Anliegen unsererseits, andererseits ist uns nicht ganz klar, wieweit Euch damit gedient ist, wenn wir Spiele testen, die es Deutschland noch nicht gibt oder die auf heimischen Konsolen nicht laufen. Bevor wir uns hier die Köpfe einschlagen, wollen wir Euch auch mal zu Wort kommen lassen. **Sollen wir Importspiele sofort nach deren Er-**

**scheinen testen, oder sollen wir mit dem Test auf das Erscheinen von PAL-Versionen warten?** Import-Tests ärgern nicht nur die Hersteller, sondern erfordern gegebenenfalls auch Nachtests der offiziellen Version und würden auch sonst für gepflegtes Chaos sorgen. Lohnt sich der Aufwand? Schreibt uns bitte dazu, welche Konsole (PAL oder NTSC) Ihr zuhause habt.

**Gameboy**

Animaniacs	dt	54,00
Asterix & Obelix	dt	59,00
Donald in Maui Ma.	dt	64,00
Earth Worm Jim	dt	49,00
Kirby's Block Ball	dt	59,00
Kirby's Dream Land 2	dt	59,00
Luclue	dt	49,00
Micro Machines 2	dt	49,00
NBA Live 96	dt	49,00
NFL Quarterback Club 95	dt	49,00
NHL Hockey 96	dt	49,00
Pinocchio	dt	59,00
Schlampfe (dt. Text)	dt	59,00
Streiftlichter 2	dt	59,00
Tetris Blast	dt	64,00
Tim in Tibet	dt	59,00
Toy Story	dt	64,00
True Lies	dt	44,00
Waterworld	dt	49,00
Worms	dt	59,00

**Gameboy-Sonderangebote**

Addams Family 2	uk	39,00
Addams Family 1	dt	39,00
Cool Spot	dt	29,00
Dennis	dt	39,00
Glickernd	dt	39,00
Huckback	dt	39,00
John Madden 95	dt	39,00
Lamborghini	dt	39,00
Lemmings	dt	39,00
Mega Man 3	dt	39,00
Mr. Do!	dt	39,00
Page Master	dt	24,00
Seasport DSV (SGB)	dt	39,00
Stargate	dt	29,00
USMAR Monster Truck	dt	39,00

**Gameboy-Zubehör**

Game Boy Energy Pack	dt	29,00
Game Boy Linkkabel	dt	29,00
Game Boy FM-Tuner	dt	24,00
Game Boy Netzteil	dt	17,00

**Mega Drive**

Addams Family Values	dt	109,00
Animaniacs 2	dt	109,00
Clay Fighter	dt	69,00
Cool Threat Island	dt	79,00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109,00
Earth Worm Jim 2	dt	109,00
Fifa Soccer 96	dt	89,00
Int. S. Soccer Delux	dt	79,00
Light Crusader	dt	109,00
Jon King	dt	99,00
Lobo	dt	114,00
Micro Machines 2	dt	99,00
NBA Live 96	dt	89,00
Newm-Haas Indy Car	dt	69,00
NHL Hockey 96	dt	99,00
PGA Tour Golf 96	dt	89,00
Phantasy Star 4	dt	109,00
Pocahontas	dt	109,00
Revolution X	dt	89,00
Star Trek-Deep Space	dt	109,00
Star Wars	dt	99,00
Toy Story	dt	99,00
Waterworld	dt	99,00
Weapon Lord	dt	99,00
Worms	dt	99,00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89,00

**Mega Drive-Sonderangebote**

Brim Stocker Dracula	dt	39,00
Bugs Bunny	dt	59,99
Dino Dini Soccer	dt	34,00
Drachungeluch	dt	49,00
Dynamite Headdy	dt	39,00
Earth Worm Jim	dt	49,00
Ecco the Dolphin 2	dt	44,00
Flux (Juice)	dt	54,00
Havoc	dt	49,00
Hyperdunk	dt	39,00
Inferno	dt	29,00
Incredible Hulk	dt	29,00
John Madden 95	dt	39,00
Jurassic Park Ramp	dt	49,00
Justice League	dt	39,00
Mario Basler Soccer	dt	59,00
Marko's Magic Footb.	dt	49,00
Mega Man Willy Wars	dt	39,00
Mighty Max	dt	44,00
NBA Basketball	dt	49,00
NBA Jam Tournament	dt	49,00
NFL Quarterback '96	dt	39,00
NHLPA Hockey '95	dt	39,00
Normy's Beach Babe	dt	39,00
Othello	dt	29,00
Page Master	dt	39,00
Flaws of Fury-Brutal	dt	39,00
Pinball	dt	44,00
Puggsy	dt	29,00
Punisher	dt	39,00

**Mega Drive-Zubehör**

Mega Drive 32X	dt	189,00
Filz Soccer 96	dt	49,00
Knickies Chaotic	dt	49,00
Metal Head	dt	49,00
NFL Quarterback Club	dt	19,00
Slam City (CD)	dt	19,00
Star Wars Arcade	dt	44,00
Stellar Assault	dt	49,00
Virtua Fighter	dt	49,00
Virtua Racing Deluxe	dt	49,00

**3-DO**

Alone in the Dark 2	dt	89,00
Battle Sport	dt	79,00
Captain Quazar	dt	79,00
Casper	dt	99,00
Creature Shock	dt	94,00
Cyberia	dt	99,00
Deathkrap	uk	84,00
Dragon Lore	dt	79,00
Foes of Ali	dt	79,00
Guardian Wars	us	99,00
John Madden Football	dt	79,00
Johnny Bazookatone	dt	79,00
Killing Time	dt	79,00
Lemmings	us	79,00
Panzergeneral	dt	79,00
PGA Tour Golf 96	dt	79,00
Poed	dt	79,00
Shockwave 2	dt	79,00
Slam N Jam '95	uk	89,00
Starfighter	dt	79,00
Theme Park komp. dt	dt	89,00
Wing Commander 3	uk	89,00
3-DO Demo Sampler 4	uk	3,00

**Rise of the Robots**

Sha-Fu + Musik CD	dt	29,00
Sonic & Knuckles	dt	39,00
Spankster	dt	49,00
Sword of Vermilion	uk	29,00
Syndicate	dt	59,00
Talespin	dt	34,00
Talents Adventure	dt	29,00
Tazmania 2	dt	39,00
Terminator 2	dt	39,00
Tiny Toon 2	dt	39,00
Toughman Boxing	dt	49,00
Wonder Boy 3	dt	54,99
Yogi Bear	dt	44,00
Zero the Kamikaze	dt	44,00

**Mega Drive-Zubehör**

6 Button Joypad Docs	dt	24,00
8 Button Joypad	dt	39,00
ASCI 6 But. Joypad	dt	29,00
Infrared Joypad 6 B.	dt	69,00
Mega Drive o. Spiel	dt	159,00
Program Pad SV-443	dt	59,00

**Jetzt bestellen per Internet**  
Infos unter E-Mail-Adresse:  
INFO@PLAYCOM.DE

**Mega-CD**

Beast 2	dt	69,00
Dragon Lore	dt	89,00
Dragon's Lair kp. dt.	dt	79,00
Jurassic Park	uk	69,00
Theme Park	dt	79,00

**Mega-CD-Sonderangebote**

Battle Frenzy	dt	19,00
Bill Walsh Football	dt	24,00
Chick Rally-B.C.Rac.	dt	44,00
Kids on Site	dt	19,00
Marko's Magic Footb.	dt	19,00
NBA Jam	dt	44,00
NHLPA Hockey '94	dt	19,00
Powernonger	dt	19,00
Slam City (CD)	dt	19,00
Slam City (komp. dt)	uk	19,00
Superna Warrior	dt	29,00
Syndicate	dt	29,00

**Mega-CD-Zubehör**

Mega CD 2 & Road Av.	dt	229,00
Mega CD - Buch	dt	9,95
Fahrerhd (CD)	dt	129,00
Kolibri	dt	109,00
Motocross	dt	89,00
Space Harrier	dt	79,00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109,00
T-Mek (CD)	dt	109,00

**Sega 32X-Sonderangebote**

Battle A. Toshinden 2	dt	94,00
Beyond the Beyond	dt	94,00
Chaos	dt	84,00
Chaos Control	dt	89,00
Chestermaster 3D	dt	89,00
Chronicles o. Sword	dt	94,00
Criticom	dt	94,00
Cyberia	dt	89,00
Cyberball	dt	84,00
D (Dining Table)	dt	84,00
Dartstalkers	dt	89,00
Deadly Sikes	dt	89,00
Defeat 5	dt	89,00
Descent	dt	89,00
Descent 2	dt	94,00
Draco	dt	89,00
Draco Lore	dt	89,00
Dragon Lore	dt	89,00
Dr. Need for Speed	dt	89,00
Epsilon Indi	dt	89,00
Extreme Pinball	dt	89,00
Face to Black	dt	89,00
Fifa Soccer 96	dt	84,00
Frank Thomas Baseb.	dt	84,00
Galaxy Fight	dt	89,00
Gnom Cube (Blockout)	dt	89,00
Gex	dt	89,00
Golf 3D (Konami)	dt	89,00
Horned Owl	dt	89,00
Horned Owl 2	dt	89,00
Horned Owl 3	dt	89,00
Horned Owl 4	dt	89,00
Horned Owl 5	dt	89,00
Heberere's Popotto	dt	83,00
Hi Octane (DA)	dt	94,00
Impact Racing	dt	89,00
Int. Champ. Soccer	dt	89,00
Jewels of the Oracle	dt	89,00
John Madden 96	dt	89,00
Johnny Bazookatone	dt	79,00
Jupiter Strike	dt	84,00
Crazy Ivan	dt	89,00
Lemmings Play Paint.	dt	94,00
Loaded	dt	89,00
Lone Cyborg	dt	89,00
Mad Cat	dt	89,00
Mad Cat 2	dt	89,00
Mickie's Wild Adven.	dt	89,00
Museum Piece 1	dt	94,00
Myat	dt	94,00
Basketball 3D	dt	89,00
NBA Live 96	dt	89,00
NFL Game Day	dt	94,00
NFL Quarterback '96	dt	84,00
NHL Face Off	dt	99,00

**Sega 32X-Zubehör**

3-DO	dt	89,00
Alone in the Dark 2	dt	89,00
Battle Sport	dt	79,00
Captain Quazar	dt	79,00
Casper	dt	99,00
Creature Shock	dt	94,00
Cyberia	dt	99,00
Deathkrap	uk	84,00
Dragon Lore	dt	79,00
Foes of Ali	dt	79,00
Guardian Wars	us	99,00
John Madden Football	dt	79,00
Johnny Bazookatone	dt	79,00
Killing Time	dt	79,00
Lemmings	us	79,00
Panzergeneral	dt	79,00
PGA Tour Golf 96	dt	79,00
Poed	dt	79,00
Shockwave 2	dt	79,00
Slam N Jam '95	uk	89,00
Starfighter	dt	79,00
Theme Park komp. dt	dt	89,00
Wing Commander 3	uk	89,00

**Alone in the Dark 1**

Gex	dt	69,00
Gex	us	59,00
Gnids	us	69,00
Gnids	us	69,00
Out of this World	us	49,00
Rabel Assault	dt	49,00
Return Firm Map o.D.	dt	49,00
Sasanna Street Numb.	us	29,00
Sawyer Shark	us	49,00

**Shadow War of Succ.**

Station Invasion	uk	39,00
Syndicate (DA)	dt	69,00
Zhadnost	uk	59,00

**3-DO-Zubehör**

Joypad Adapter S.NES	dt	39,00
Gelbstar Joypad	dt	59,00
Atari Kart	dt	99,00
Creature Shock (CD)	dt	99,00
Defender 2000	dt	109,00
Double Dragon IV	uk	109,00
Fight For Life	dt	109,00

**Jaguar**

Atari Kart	dt	99,00
Creature Shock (CD)	dt	99,00
Defender 2000	dt	109,00
Double Dragon IV	uk	109,00
Fight For Life	dt	109,00
Hover Strike (CD)	dt	109,00
Iron Soldier	dt	69,00
Missle Command	dt	99,00
NBA Jam Tournament	dt	129,00
Runner Pinball	dt	109,00
Space War 2000	dt	99,00
Supercross 3D	dt	99,00
Tempest 2000	dt	79,00
Zool 2	dt	79,00

**Jaguar-Sonderangebote**

Club Drive	dt	49,00
Dino Dudes	dt	39,00

**Jaguar-Zubehör**

Jaguar CD-Rom	dt	299,00
---------------	----	--------

**Sony PSX**

A-Train	dt	99,00
Actua Golf	dt	89,00
Adidas PS Soccer	dt	94,00
After Shock	dt	89,00
Agile Warrior F111	dt	89,00
Alien Trilogy	dt	79,00
Alien Trilogy	uk	89,00
Aliens	dt	89,00
Alone in the Dark 2	dt	99,00
Assault Ridge	dt	89,00
Baseball (Konami)	dt	94,00

**Sony PSX-Zubehör**

8 Meg Memory Card	dt	79,00
Action Replay Prof.	dt	99,00
Action Rep. PC-Link	dt	79,00
Action Replay 1 PSX	dt	54,00
Antennenkabel PSX	dt	45,00
Arcade Joystick	dt	84,00
Arcade Joypad Sony	dt	3,00
ASCI Joypad PSX	dt	44,00
Euro-Scart Kabel	dt	69,00
Infrared Joypads PSX	dt	89,00
Joypad Sony PSX	dt	54,00
Verlängerung Joypad	dt	24,00
Link-Kabel PSX	dt	45,00
Maus Sony PSX	dt	54,00
Memory Card Sony PSX	dt	49,00
Netoon Joypad PSX	dt	84,00
Netztafel für PSX	dt	9,00
Performer Lenkrad	dt	189,00
Programm Joypad Sun	dt	59,00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39,00
Sony Playstation	dt	499,00
Steuering Lenkrad	dt	149,00

**Sony PSX-Sonderangebote**

Cyberspeed	dt	59,00
Lemmings 3D	dt	49,00
NBA Jam Tournament	dt	64,00
Streiftlichter Movie	dt	49,00
WWF Arcade	dt	64,00

**Onide Soccer**

Panzergeneral	dt	89,00
Parasite	dt	94,00
Parodius Deluxo	dt	89,00
PGA Tour Golf 96	dt	84,00
Philosoma	dt	89,00
Pinball (Ocean)	dt	99,00
Poed	dt	89,00
Powerrally Hockey	dt	84,00
Primal Rage	dt	89,00
Overkill	dt	99,00
Psychic Detective	dt	84,00
Ran Soccer	dt	89,00

**Raven Project**

Rayman	dt	89,00
Resident Evil	dt	89,00
Return Fire	dt	89,00
Return to Zork	dt	89,00
Revolution X	dt	84,00
Ridge Racer Revol.	dt	94,00
Rise of the Robots 2	dt	84,00
Road Rash	dt	89,00
Roll Cage	dt	99,00
Sentient	dt	94,00
Shell Shock	dt	84,00

**Shock Wave Assault**

Shockwave Assault	dt	89,00
Silverdancer	dt	99,00
Silverdancer	dt	94,00
Slam City 2000 kp. dt.	dt	94,00
Slam N Jam	dt	89,00
Slayer	dt	89,00
Space Hulk	dt	89,00
Steel Harbinger	dt	89,00
Street Racer	dt	89,00
Streiftlichter Alpha	dt	89,00
Syndicate Wars	dt	89,00
Tekken	dt	99,00
The Hubs	dt	89,00
Theme Park	dt	84,00
Thunderhawk 2	dt	79,00
Tilt	dt	84,00
Time Commando	dt	89,00
Top Gun		

daktion zocken kann (die Kohle hau' ich lieber für Moppeds 'raus). Der Grund, warum ich eine Playstation, aber keinen Saturn besitze, ist nicht der, daß der Saturn schlechter ist. Ich wollte eben *Ridge Racer* haben. Wenn mal wieder ein Spiel kommt, das ich unbedingt haben muß, dann wird auch die dazugehörige Konsole angeschafft. Wie Du siehst, entscheiden für mich die Spiele und nicht die Konsolen. Bei einer kurzen Umfrage in der Redaktion waren übrigens alle der selben Meinung (außer Wolfi, der eh alle Konsolen haben muß).

### Bubblegum-Tet

*Im Abspann von "Bubblegum Crisis 1 & 2" entdeckte ich neulich den Schriftzug "Deutsche Übersetzung: Tet-suhiko Hara".*

*Ist das etwa unser guter alter Tet?* Daniel Schneider, Bremen

Jäp, unser "guter alter" Tet ist ein wahres Naturtalent (und ein Workaholic isser auch). Wenn er neben der VIDEO GAMES noch etwas Zeit findet, übersetzt er Filme und Animes. Da er sowohl Deutsch als auch Japanisch perfekt spricht, liest und schreibt, ist das für ihn "leicht verdientes Geld", warum also nicht (würd' ich machen, wenn ich könnte)? Um Gerüchten gleich vorzubeugen: Videospiele gehören nicht zu Tets Übersetzungen (der Gute muß ja unparteiisch bleiben, gelle?)

### VIDEO GAMES CD?

*Warum bringt Ihr Euer Heft eigentlich nicht mit CD heraus? Ihr könntet die VG zum einen mit CD zu einem entsprechenden Preis und zum anderen ohne CD zum gewohnten Preis anbieten. Was die verschiedenen Systeme anbelangt, könntet Ihr die VG in einem Monat mit Saturn-CD, im nächsten mit Playstation-CD bringen. Das wäre doch fair, oder?* Mike Stimper, Berlin

Oh, wie gerne würden wir Euch mit den neuesten Demos versorgen, aber leider geht's nicht (noch nicht). Erstens wäre da der technische Aspekt. Für die Herstellung von Playstation- und Saturn-CDs braucht man ein spezielles Preßwerk. So einfach, wie bei PCs ist es hier leider nicht. Außerdem ist es noch nicht möglich, Demos für verschiedene Systeme auf einer CD unterzubringen. Zweitens gibt's da auch noch die wirtschaftliche Seite. Ich glaube kaum, daß genügend Leute gewillt wären, 15 Mark (soviel müßte die VG ungefähr kosten) auszugeben. Die Herstellung der VG würde viel zu teuer werden, weil wir zwei verschiedene Titel drucken müßten und das Anheften der CD sowie der Vertrieb Unsummen verschlingen würden. Wir werden natürlich versuchen, weitere, kostenlose "Demo-Deals" an Land zu ziehen. Das wird dann aber wieder über die Bestellung per Mitmachkarte laufen. Das hat ja prima funktioniert.

### Siegertypen

*Was seid Ihr denn für welche? Will sagen: Zu welcher Sorte von Zockern zählt Ihr Euch? Ich bin eher so ein Durchbeißer, der nach Mißerfolgen dieses "jetzt-erst-recht"-Gefühl kriegt. Mein kleiner Bruder wird tierisch zum Angeber, wenn er ein Spiel durchgezockt hat. Ändert sich Eurer Meinung nach die Art, wie man an Spiele herangeht mit der Zeit? Ich habe irgendwie nicht das Gefühl und das würde ja den Vorwurf, Videospiele würden Einfluß auf die Entwicklung von Jugendlichen nehmen, entkräften.*

Dieter Flingen, Augsburg

Unsere Spielweisen sind etwa so unterschiedlich wie wir selbst. Harti is' so'n Schneller. Für gemütliche Strategiespiele fehlt ihm die Muße. Rennspiele und fixe Shoot'em Ups liegen ihm ganz besonders – fetzen muß es. Rob zwingt mit Videospielen

seine Komplexe in die Knie. Wenn er verliert, nimmt er's immer gleich persönlich, wenn er gewinnt, wird er zum Großmaul. Seine bevorzugten Genres: Horror-Schocker. Tet läßt sich gern vom Videospiel in fremde Welten entführen. Wenn ein Spiel so richtig lange dauert, kann's ihm nur Recht sein. Regungslos bastelt er an seiner Party oder nimmt ohne das Gesicht zu verziehen ganze Kontinente ein. Döaak zockt am liebsten coole Games mit schweinslässigen Figuren, Hip-Hop-Sound oder sportlichem Anspruch. Außerdem ist er derjenige, der am lautesten schreit, wenn er abloost. Wolfi und Ralf streiten sich gern um und in Prügelspielen. Brachiale Action wird von beiden bevorzugt, wobei es für Wolfi auch ein bißchen militärisch sein darf. Außerdem steht unser Ex-Koch auf die steinalten Automatenklassiker. 16 Farben und und Pieps-Sound? Logo, Hauptsache Kult. Dafür dürfte es schwer sein, ein Prügelspiel zu finden, dessen Special Moves unser "lachender Riese" Ralf nicht auswendig runterbeten kann. Meine Wenigkeit steht auf Unterhaltung. Neben meiner Berufung als Redaktionstechniker, Briefkasten- und Rennspielonkel, liebe ich lustige Spiele wie *Discworld*, *Parodius* oder *Aladdin*. Am liebsten gewinne ich. Falls das nicht hinhaut, weiß ich mich aber wenigstens noch zu benehmen, gelle?

### Forum 4/96

*Von der Idee her ist der Link-Modus eine tolle Sache. Wenn man einen Kumpel hat, der die gleiche Konsole, das selbe Spiel und vor allem jede Menge Zeit hat (zum Kommen und Vernetzen), steht amüsanten, spannenden und fiesigen Duellen nichts mehr im Wege. Soweit, sogut. Was macht man aber, wenn man keine zwei Fernseher zuhause hat? Dann muß der Kumpel einen mitbringen (mindestens 40 kg). Vielleicht wohnt der auch noch am anderen Ende*

*der Welt, dann muß Papi gefragt werden, ob er die Zeit hat, die Glotze in den Kofferraum zu schmeißen, sich durch den Berufsverkehr zu kämpfen und die Kiste nach der Session wieder abzuholen. Die meisten machen das nicht, da sie nicht einsehen, warum sie ihren Sprößling auch noch beim "blödesten Hobby der Welt" unterstützen sollen. Ein weiterer Nachteil ist der Preis der Geschichte. Es müßte möglich sein, mit einem Spiel auszukommen. So ist man immer 'nen Hunni für das zweite Spiel los. Man sollte eigentlich immer beide Modi zur Wahl haben, Split-Screen und Link-Modus.* Clemens Conrad, Schönöw

Rechnet man es so zusammen, ist der Link-Modus eigentlich indiskutabel teuer. Bis man auf der Playstation ein Split-Screen-Spiel zocken kann, ist man mindestens 1000 Mark los (Playstation, billiger Fernseher, zweites Joy-pad, Spiel). Der Link-Modus erfordert den doppelten finanziellen Aufwand und wer will schon für ein Videospiel gegen einen Kumpel über 2000 Mark berappen?

*Die Idee, zwei Konsolen per Link zu verbinden, ist in meinen Augen totaler Schwachsinn. Sicherlich verspricht es mehr Spaß, auf zwei Bildschirmen zu spielen, aber welcher Freak hat denn bitte eine komplette Zweitausrüstung zuhause? Eine zweite Konsole und ein zweites Spiel läßt sich ja noch organisieren, aber ein zweiter Fernseher? Es ist doch so: In einem Haus gibt es meist zwei Fernseher, einen für die Familie und einen im "Kinderzimmer". Meine Eltern würden mir bestimmt nicht erlauben, an der Gemeinschaftsglotze rumzubasteln, nur um mit einem Freund "dumme Spielchen" zu spielen. Einen tauglichen Fernseher sonstwo aufzutreiben ist fast unmöglich. Für die Hersteller ist es so die beste Lösung, aber der Verbraucher bleibt auf der Strecke.* Martin Przyklenk, Essen

Kann sich jemand von uns noch an die guten, alten Mario-Kart-Zeiten erinnern? Daddeln bis der Daumen abfällt und das mit einer einzigen Konsole und ohne großen Aufwand. Und jetzt? Ich mit meiner Playstation bin so einsam wie Wasser in der Wüste – an die Link-Option ist gar nicht zu denken. Wer von uns hat denn "zufällig" einen zweiten Fernseher in der Bude? Also ich nicht. Ich will mit der Playstation zweisam glücklich werden, sei es auf schnellen Rennstrecken oder in dunklen Gängen. Dafür nehme ich auch Abstriche bei der Grafik hin (und das, wo mich doch auch der Render-Wahnsinn infiziert hat). Spielspaß steht doch immer noch vor Grafik-Power und gibt letztendlich auch höhere Wertungen. Das sollten sich die Spieleentwickler einmal hinter die Ohren schreiben. Die Moral von der Geschichte: Link-Option will ich nicht.

Ingo Jens, Leer

Also, ich finde die Idee, Zwei-Spieler-Modi mit zwei Konsolen, zwei Spielen und zwei Fernsehern zu realisieren schlichtweg Müll. In meinen Augen ist das reine Geldmacherei bzw. Faulheit / Unfähigkeit der Programmierer. Ein Spiel wie Destruction Derby ist ja ganz nett. Der Zwei-Spieler-Modus würde mich auch interessieren, aber soll ich deshalb einem Freund empfehlen, ein durchaus nur mittelmäßiges Spiel zu kaufen? Wer hat denn schon die nötigen Hardware-Voraussetzungen? Gut, ein Freund bringt Playstation, Spiel und Joypad mit (wenn's gut geht). Und dann? Der eine hat 'nen schönen großen Fernseher und der andere nuckelt am Portable? Oh nee Leute! So bitte nicht. Wie so oft hat aber auch die Link-Option zwei Seiten. So könnte man beispielsweise Echtzeitstrategiespiele endlich zu zweit spielen, ohne sich ein High-End-PC-Netzwerk für 8000 Mark

aufzubauen. Allerdings sollte man die Zwei-Konsolen-Variante nur im Notfall einsetzen: Zum einen, wenn es nicht anders geht (z.B. bei Echtzeitspielen) und zum anderen, wenn man sonst gar keinen Zwei-Spieler-Modus zur Verfügung hätte. Daß letzteres meist nur eine Ausrede ist, hat Sega mit seinem Ralley Championship eindrucksvoll bewiesen.

Florian Seidel, Bürstadt

Der Link-Modus ist eine Option und keine Spielvariante, da hast Du schon Recht (Ponk! war übrigens gar nicht lesbar). Bei uns laufen Link-Spiele auch nur zum Testen. Wenn wir gegeneinander antreten, dann immer noch mit Super Bomberman oder Worms. Faßt man Eure Reaktionen zusammen, kommt man auf den Trichter, daß der Link wenig Anklang findet. Begeistert sind wir auch nicht davon. Man kann ja kein Spiel hochjubeln, nur weil es sich

mit sündhaft teurem Zubehör besser spielt, oder? Viele Haushalte haben zwei Fernseher. Da diese aber selten im selben Raum stehen, ist selbst im günstigsten Fall Schlepperei angesagt. Hätte sich Sony dazu durchgerungen, den Link mit einer Funkverbindung (à la schnurloses Telefon) zu entwickeln, wäre es schon viel leichter, in verschiedenen Räumen oder gar Wohnungen schicke Duellen zu zocken (als Anregung). Ein Kabel von einem Meter Länge ist irgendwie nicht so der Hit, da man trotzdem den Monitor des Gegners sehen (und hören) kann.



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

## Funtronixx

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX		SUPER NINTENDO	
Playstation	578,90	Diddy Kong's Quest	129,90
3D Lemmings	69,90	Secret of Evermore	119,90
Warhawk	89,90	Earth Worm Jim 2	119,90
Philosoma	89,90	Mauri Mallard	119,90
Loaded	89,90	50 / 60 Hz Umbau	89,90
Krazy Ivan	94,90		

SATURN		AN-UND-VERKAUF	
Sega Ralley	129,90	von gebrauchten	
Thunderhawk 2	99,90	Spielen und Konsolen.	
Fifa Soccer 96	89,90	Weitere Angebote und Preise auf	
Wing Arms	94,90	Anfrage!	

**Versand & Laden**

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101  
Tel. & Fax 0561/12477  
Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

## CHOLLO GAMES INTL.

D 2/F Seaview Building, 1 Ngan Wan Road, Mui Wo, Lantau, HONG KONG  
FAX: (852) 29841919  
E-MAIL: CHOLLOHK@HKSTAR.COM

---

**EVERYTHING YOU'RE LOOKING FOR**

SEGA SATURN    SONY PLAYSTATION    3DO    SUPER FAMICOM  
MEGADRIVE    TURBO DUO/PCE/NEC FX    NGCDZ    OTHERS...

ADD-ONS    JAPAN GOODIES  
SYSTEMS / GAMES / ACCESSORIES

THE LATEST / THE OLDEST    NEW / SECOND HAND  
WHOLESALES WELCOME    WE SEND WORLDWIDE

**GAME SEARCH SERVICE**

<b>Nintendo 64 · PlayStation · Saturn</b>		<b>Tekken II jp.</b>		149,90 DM	<b>F 1 Live Challenge</b>		99,90 DM
<b>SNES · SNK · PC CD-ROM</b>		Puzzle Bobble II jp.		149,90 DM	Hang on		99,90 DM
<b>Sony PSX deutsch:</b>		Vampire jp.		149,90 DM	<b>Sega Saturn Import:</b>		
Need for Speed	99,90 DM	Mototoon II jp.		149,90 DM	Panzer Dragon II jp.	119,90 DM	
Wing Commander III	99,90 DM	Namco Museum I - III jp.		149,90 DM	Irem Arcade classic jp.	119,90 DM	
<b>Resident Evil dt.</b>	<b>99,90 DM</b>	Die Hard Triologie us. (ab Mai)		119,90 DM	Mega Man x 3 jp.	119,90 DM	
Darkstalkers dt.	99,90 DM	Deadly Skys us. (ab Mai)		119,90 DM	Congo the Movie us.	119,90 DM	
Impact Racing	99,90 DM	Drift King jp. (ab Mai)		149,90 DM	Schellshock us.	199,90 DM	
Ridge Racer II	99,90 DM	NHL Hockey 96 us. (ab Mai)		119,90 DM	Alien Triologie	119,90 DM	
Toshinden II	99,90 DM	Projekt overkill us. (ab Mai)		119,90 DM	Waterworld us. (ab Mai)	119,90 DM	
Syndicate Wars	99,90 DM	Galaxian III jp.		149,90 DM	Deadly Skys us. (ab Mai)	119,90 DM	
NHL Powerplay Hokey	89,90 DM	Resident Evil us.		119,90 DM	Castlevania us. (ab Mai)	199,90 DM	
Alien Triologie	99,90 DM	<b>Sega Saturn deutsch:</b>			Skeleton Warriors (ab Mai)	199,90 DM	
Panzergeneral	99,90 DM	Saturn-Konsole		529,90 DM	VR Hockey (ab Mai)	199,90 DM	
<b>Sony PSX Import:</b>		X-men		99,90 DM	NHL Hockey 96 (ab Mai)	119,90 DM	
Warrior of Fate jp.	149,90 DM	Alien Triologie		99,90 DM			

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die entstandenen Lieferkosten mit DM 20,00.

# B&B

Import

Espelsweg 8  
56651 Niederzissen  
Fon 02636/970212  
u. 02636/80191  
Fax 02636/8528

Tägliche Neuheiten...  
...rufen Sie uns an



In knapp einem Monat soll das heißersehnte Nintendo 64 erscheinen. Wir haben uns wieder einmal im Nintendo-Hauptquartier nach dem neuesten Stand der Dinge erkundigt.

## Nintendo im Mario-Fieber

Knapp zwei Wochen vor der E3-Messe scheint es auch im Nintendo-Hauptquartier hektischer als sonst zuzugehen. Schließlich sollen ja im Los Angeles Convention Center alle bis jetzt verdeckt gebliebenen Karten offen auf den Tisch gelegt werden. Herr Miyamoto läßt sich tagsüber in der Firma kaum mehr blicken. "Am Tag wollen mich alle möglichen Leute sprechen. Nur nachts kann ich in Ruhe arbeiten", meint er dazu trocken. "Bei *Super Mario 64* sind wir in der Phase der Endkontrolle." Wir können also hoffen, daß eine endgültig fertige Version auf der E3 zu sehen sein wird. Y.Minagawa und alle ande-



*Boo, das Gespenst besteht aus „durchsichtigen“ Polygonen*

ren Angestellten von Big-N scheinen derweilen vollkommen in eine Märchenwelt abgetaucht zu sein. "Wir haben alle eine

Version von *Super Mario 64* zum Test bekommen und müssen unsere Meinungen dazu abgeben. Ich persönlich finde das Spiel zwar genial, aber ein wenig zu schwierig. Ein Kollege meint hingegen, daß der Schwierigkeitsgrad zu niedrig angesetzt wurde. Aber wir sind uns darüber einig, daß das Spiel süchtig macht." Kommen wir



*Faszinierende Spiegeleffekte*

nun aber zum offiziellen Teil des Geschäftes. Wie bereits in der vorigen Ausgabe gemeldet, erfolgt am 23.Juni der Verkaufstart vom *Nintendo 64*. Neben dem Gerät und den drei Spielen erscheinen zeitgleich auch diverse Zubehörteile. Wem das mitgelieferte Joypad zu grau und eintönig erscheint, darf sich für 2500 Yen (ca. 35 Mark) je ein blaues, grünes, rotes, gelbes oder schwarzes dazukaufen. Auch das einsteckbare SRAM- Memory- Modul mit einer Speicherkapazität von 256 K könnt Ihr für 1000 Yen (ca. 14 Mark) erstehen.

*Mario als Abenteurer. Kombination zwischen Indy Jones und Magic Carpet?*



*Mit der Seilbahn geht es gefahrlos und bequem in die unteren Level*



*Im Reich der Inkas? Mario überspringt eine Pyramide.*



*Der Kaktusgegner grinst Euch verschmitzt zu*





# NINTENDO 64-NEWS



Laser, wohin man auch schaut!



Han Solo hat auch ein Wörtchen mitzureden

Der Oberfliegling heißt diesmal Dash Rendar



## Acclaim im Eis-Fieber

Bilder aus einer weit entfernten eisigen Welt offenbart uns Acclaim. Die neuesten Screenshots zeigen diesmal auch Zwischensequenzen und CG-Vorlagen aus dem N64-Shoot'em Up

Star Wars - Shadows of the Empire, die erstmals auch in der Star-Wars-Fachzeitschrift Star Wars Magazine (deutschsprachig; erscheint alle drei Monate am Kiosk) abgebildet wurden. Hierbei könnt Ihr Euch u.a. auch ein Bild von dem neuen Gegner Dash Rendar und seinem Raumschiff machen, die im Spiel für viel Lasersalven und Kopfzerbrechen sorgen werden. *tet*

Das deutschsprachige Star Wars Magazine gibt es überall am Kiosk

### Ladenlokal

45131

## Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



### Ladenlokal

40211

## Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

### SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	499,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	D kompl. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Twisted Metall dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	NFL Gameday dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	Beyond the Beyond dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	79,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhammer dt.	vorb.
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Po'ed dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Mickey W. Adv. dt.	89,90		

### NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



**Sofort lieferbar, monatlich neu**  
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive

**DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch  
Jetzt bestellen zum Preis

von **24.90 DM**  
zzgl. Versandk. 9,- DM

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2. (Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**  
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

### SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bombberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

### SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2	vorb.
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

# 0201 / 777235

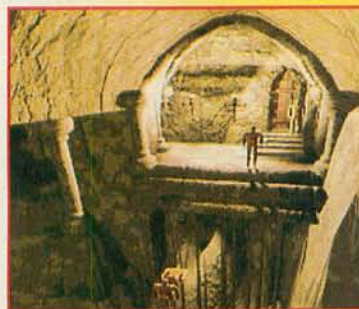
Trotz bevorstehender Sommerdürre scheint der Playstation-Spielefluß nicht zu versiegen. Die interessantesten Neuerscheinungen gibt's hier im Überblick.

## Time Commando

Das französische Softwarehaus Adeline arbeitet mit Hochdruck an einem neuen Playstation-Adventure. Ähnlich dem *Resident-Evil*-Spielprinzip



Ob sich das Adeline-Adventure gegen Resident Evil behaupten kann, bleibt abzuwarten



durchwandert Ihr vorberechnete 3D-Kulissen, die zahlreiche Rätsel und angriffslustige Gegner beherbergen. Die Story im Detail: In der fernen Zukunft sind Zeitreisen kein Problem mehr. Damit bei den Ausflügen nichts schief geht, wird alles von einem gigantischen Computersystem kontrolliert. Wie es mit der komplizierten Technik nun mal so ist, spielt der Rechenknecht plötzlich verrückt. Ihr seid der einzige Experte, der den Superrechner abschalten kann. Dummerweise versteckt sich die schlaue Hardware unentwegt in anderen Epochen. Somit reist Ihr durch zehn verschiedene Zeitzonen: angefangen von der Urzeit bis durch zum mittelalterlichen Europa, um dem willkürlichen CPU-Treiben ein Ende zu setzen.



Bei Killing Zone vertrimmen sich erstmals 3D-Monster. Schlagtreffer werden wie gewohnt mit Lichteffekten angezeigt.

## Killing Zone

Auch der PC-Engine-Veteran "Naxat-Soft" meldet sich auf der Playstation zurück. Nachdem 3D-Beat'em-Up's nach wie vor groß in Mode sind, entschied man sich ebenfalls dem gewinnträchtigen Trend Folge zu leisten. Auf dem Präsentierteller stehen acht absonderliche Horror-Gestalten, die überwiegend dem klassischen Grusel-Kabinett entsprungen sind. Jede



Skeleton landet einen Volltreffer

Spielfigur verfügt über das übliche Standard-Repertoire an Special Move-Einlagen. Die Gesamtpäsentation und alle Features erinnern frappierend an Takaras Battle Arena Thoshinden. Insgesamt bietet *Killing Zone* wenig Neues und reiht sich damit in die Mittelklasse aller 3D-Prügler ein.

## Warriors of Fade 2

Für alle *Final-Fight*-Anhänger, die von dem „Gassenhauer“-Genre nicht genug bekommen können, hat Capcom einen würdigen Playstation-Vertreter veröffentlicht. In *Warriors of Fade 2* stehen Euch acht unterschiedliche Fantasy-Charaktere zur Auswahl, von denen jeder eine andere mittelalterliche Waffe bei sich trägt. Eurer Weg führt Euch nicht durch verruchte Stadtgebiete, sondern über Wald und Wiesenwege. Alleine oder zu zweit macht Ihr Euch durch eine horizontal-scrollende Umgebung auf den Weg, um alle auftauchenden Rabauken

das Fürchten zu lehren. Die Feinde sind zahlreich, die Schlagvarianten der Helden ebenfalls. Mit Messer, Streitäxten und schweren Stahlsäbeln heizt Ihr Euren prügeltwütigen Gegnern zusätzlich ein. Je nach Entschlossenheit und Stärke des Kontrahenten macht dieser das Spielchen zwei- oder dreimal mit, bis er den Geist aufgibt bzw. freundlich blinkend verblaßt und schließlich für immer verschwindet. Ab und an greifen auch berittene Feinde an, die



Einer der Helden stürzt mit seinem Roß ins Kampfgemümel

sich durch gezielte Schläge aus dem Sattel heben lassen. Am Ende der Spielstufe wartet, wie üblich, ein besonders kräftiger Gegner. Frischenergie liegt genau wie das ein oder andere Mordwerkzeug buchstäblich auf der Straße. Mit einer PAL-Version darf frühestens Ende des Jahres gerechnet werden.



Alle Warrior-of-Fade-Helden besitzen Final-Fight-ähnliche Schlagtechniken. Wer einen Kumpel hat, darf auch zu zweit losprügeln.







## Gundam 2.0

Geradezu im Wechselschritt versorgt Bandai die beiden 32-Bit-Konkurrenten mit seinem japanischen Mech-Epos, das von einer erfolgreichen Anime-Serie abstammt. Die Gundam-Charaktere haben in Japan den gleichen Kult-Status wie die Power Rangers in westlichen Gefilden. Dementsprechend wenige PS-Fans werden sich hierzulande mit dem fernöstlichen Roboter-Gemetzel anfreunden können. Bei *Gundam: Mobile Suit 2.0* jagt Ihr in bester Space-Harrier-Manier durch den Weltraum

oder duelliert Euch mit feindlichen Mechs auf verschiedenen Planetenoberflächen. Für den eingefleischten Anime-Fan bleibt nur der Griff zur Importversion, da ein Release außerhalb Japans als sehr unwahrscheinlich gilt.



Aus der Space-Harrier-Perspektive geht Ihr auf Mech-Hatz

Zwischen den Levels gibt es nette Anime-Einlagen zu bewundern

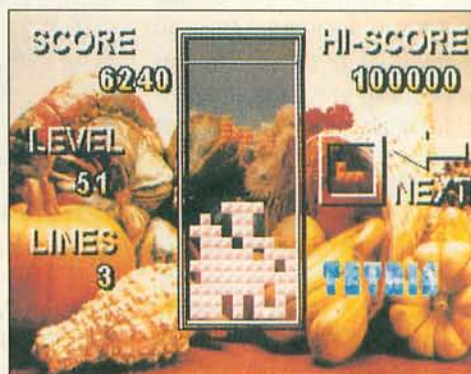
## Tetris X

Die altgedienten Tetris-Klötchen finden einfach keinen Frieden. Der japanische Softwarehersteller BPS hat vor kurzem eine neue PS-Version des Tüffelklassikers veröffentlicht. Wer jetzt sofort an ein schickes 3D-Outfit denkt, muß bitter enttäuscht werden: Nach wie vor setzt man auf konventionelle Pixel-Grafik mit digitalisierten Hinter-

*Tetris X: Auch beim ersten 32-Bit-Auftritt des Stapelklassikers bleibt alles beim alten*

gründen und den üblichen Spieloptionen. Als neues Feature dürfen sich nun bis zu vier Spieler gleichzeitig ein Stapelduell liefern. Ansonsten wird wenig Neues geboten. Eine Deutschlandveröffentlichung steht noch in den Sternen. WS

(Alle Testmuster von B&B-Import Tel.02636/970212)



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

# VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszug aus unserer Preisliste

Super NES	Saturn	PSX	Panzer General	Dt	99	3 DO	
Bombberman 4	Alone in the Dark 2	Alien Trilogy	True Pinball	Dt	89	Caspar	US 119
Breath of Fire 2	Cyberia	Chronicles o/sw	Poed	Dt	94	Creature Shock	Dt 99
Chrono Trigger	Golden Axe	Cyberia	Pro Wrestling 96	Jp	139	Cyberia	US 119
Donald in Maui Mallard	Hang On GP 95	Darkstalkers (endlich!)	Project Overkill	Jp	139	Deadly Skies	US 119
Donkey Kong 2	Magic Carpet	Destruction Derby	Ran Soccer	Pal	85	4 Spiele Paket	US 69
Final Fight 3	Mega Man X 3	Descent	Resident Evil	US	119	Lost Eden	US 89
Front Mission 2	Military Commander 2	Double Dragon	Ridge Racer Revolution	Jp	139	Waterworld	US 119
FIFA Soccer '96	Panzer Dragon 2	Extreme Pinball	Road Rash	Dt	99	PC-CD ROM	
NHL Hockey '96	Panzer General	...3	Shell Shock	Dt	89	Civilization 2	Dt 89
NBA Live '96	Sim City 2000	Galaxian 3	Streetfighter Alpha	US	119	Cyberia 2	Dt 79
Parodius 3	SEGA Rally	In the Zone	Tekken 2	Jp	149	Duke Nukem	Dt 79
Pinocchio	Story of Thor	Jack is Back	Toshinden 2	Dt	94	Siedler 2	Dt 69
Primal Rage	Streetfighter Alpha	Lenkrad + Gas + Brems	Total NBA	Dt	94	Spycraft	Dt 77
Secret of Evermore	The Horde	Magic Carpet	Twisted Metal	Dt	89	Wing Commander 4	Dt 95
Secret of Mana 2	Toshinden	Mega Man X 3	Wing Commander 3	Dt	99	F1 Pole Position	Dt 89
Toy Story	Vampire Hunter	Mickey Mouse Adv.	Worms	Dt	89	F1 Grand Prix 2	Dt 89
Urban Strike	Virtua Fighter 2	NBA Live 96	Control Pad Turbo	39	39		
Superstar soccer de lux	X-Man	Need for Speed	RGB Kabel	39	39		
			Sony Playstation jetzt schon ab	499			

Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. **Ladenpreise können abweichen!**

## Unsere Multimedia Shops in Berlin

**SPANDAU**  
Seegefelder Str. 75  
nahe Rathaus

**MARZAHN**  
Marzahner Promenade 47  
neben A-Z

**PRENZ' L BERG**  
Hans-Otto-Str. 28  
nahe Alex

Ein traditionsreicher Spielehersteller bricht seine Tradition: BPS bringt erstmals Tetris für eine Sega-Konsole auf den Markt. 3D-Puristen kommen jedoch auch nicht zu kurz.

## Tetris S

Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit, erscheint ein waschechtes *Tetris* (kein Clone, kein Verschnitt, nein, das Original!) auf einer Konsole des blauen Riesen Sega. Was will uns diese Botschaft also sagen? Daß die Zeiten von Big-N endgültig vorüber sind? Naja, so darf man das eigentlich nicht sehen. Die Entscheidung von BPS, ihr Zugpferd auch für andere Systeme umzusetzen (eine Playstation-Variante erscheint ebenfalls) liegt wohl eher darin begründet, daß der Exklusivvertrag mit Nintendo kürzlich ausgelaufen ist. Na, sei's drum. Auch jemandem, der noch nie Tetris gespielt hat, braucht man wohl nicht zu erklären, worum es hierbei geht. Vom Himmel prasseln geometrisch geformte, eckige Steine, die man nach dem Puzzle-Prinzip nahtlos aufeinanderstapeln muß. Das war's. Nebenbei sollte man vielleicht noch erwähnen, daß die Hintergrundgrafik und der Sound an den hohen Saturn-Standard angepaßt wurde.

## Torico

So langsam aber sicher erscheinen auch auf dem Saturn die aufwendiger konzipierten 3D-Adventures. Was sich hinter dem japanischen Titel *Gekka Mugentan - Torico* verbirgt, ist ein 3D-Adventure das sich äußerlich



Als Hintergrundmotive dienen in *Tetris S* seriöse Fotografien

völlig im Polygon-Gewand präsentiert. Die Story zu diesem Horror-Thriller lieferte ein bekannter japanischer Schriftsteller, und somit ist enorme Spannung garantiert. Natürlich hat *Torico* das standardmäßige Multi-Ending-System, wodurch man je nach Spielverlauf unterschiedliche Endsequenzen bestaunen kann. Wegen der Vielzahl an Rätseln ist das Spiel leider für Nicht-Japaner eher ungeeignet. Ein US- oder Europa-Release ist noch nicht in Sicht.



*Torico* ist ein 3D-Adventure mit stimmungsvoller Grafik

## Enemy Zero



Der Nachfolger von *D* erscheint nicht wie geplant auf der Playstation. *Enemy Zero* soll zudem mehr Action bieten.

Die Programmiertruppe Warp, die u.a. durch das 3D-Adventure *D* mehr oder weniger bekannt wurde, liefert ihr zweites Mammutwerk ab. Doch statt wie geplant für die Playstation, soll es diesmal zunächst für den Saturn erscheinen. Die Hauptfigur in *Enemy Zero* ist eine gewisse Laura, die wir aus ihrem Debut-Spiel *D* kennen (Laut Warp ist Laura eine interaktive Schauspielerin. Somit kann sie

jede Rolle annehmen, die ihr angeboten wird). Diesmal hat es sie in die unendlichen Tiefen des Weltraums verschlagen, wo sie mit ihrem Team gegen einen unsichtbaren (und außerirdischen) Gegner ankämpfen muß. Wer den Film *Alien* also schon einmal gesehen hat, der weiß in etwa worum es hierbei geht. Man darf somit davon ausgehen, daß es dabei actionreicher zugeht als bei *D*.

## Tactics Ogre

In letzter Minute erreichte uns eine erfreuliche Nachricht aus dem Hause Riverhill. Noch in diesem Jahr planen sie eine Saturn-Umsetzung des Quest-Strategie-Klassikers *Ogre Battle* und *Tactics Ogre*. Dabei sind sie mit dem Material nicht sehr pingelig umgegangen. Beide Teile sollen auf einer einzigen CD ausgeliefert werden, wobei die Grundstruktur des Spiels und die Story größtenteils unverändert übernommen wird. Bezüglich der Grafik und des Sounds plant man, sie auf den entsprechenden 32-Bit-Standard hochzupuschen. In einer der nächsten Ausgaben können wir sicher mehr berichten. Dann werden auch die ersten Screenshots verfügbar sein.



*Ogre Battle* & *Tactics Ogre* sollen sich von der SN-Version (oben) kaum unterscheiden



Die typisch isometrische Perspektive verleiht dem Spiel die Würze



Dark Savior läßt sich so ähnlich spielen wie Landstalker seinerzeit auf dem Mega Drive

## Dark Savior

Der Action-Adventure-Spezialist Climax, aus deren Feder Klassiker wie *Landstalker* entsprungen sind, präsentiert für den Juni sein neuestes Spiel. In *Dark Savior* steuert Ihr wie in den vorhergehenden Mega-Drive-Klassikern einen einsamen Helden durch eine isometrische

## SATURN-NEWS

Fantasy-Landschaft. Dabei präsentiert sich das Kampfsystem in einem völlig neuen Gewand. Ähnlich wie in einem Beat'em Up entscheidet ein Drei-Runden-Duell über Sieg und Niederlage. Dabei erscheint entsprechend ein Balken, der die HP-Werte der Duellisten anzeigt. Es gilt jedoch nach wie vor, viele Rätsel, Schalter und Action-Stages zu meistern. Erfreulicherweise halten sich die Nachladezeiten trotz der aufwendigen Grafik in einem sehr sehr kleinen Rahmen.

In *Euro Soccer* stehen Euch diesmal Euro-Teams zur Verfügung

## Euro Soccer

Und noch eine Schlagzeile erreichte uns in letzter Sekunde. Von Gramlin erscheint die Saturn-Version der Fußball-Simulation *Euro Soccer '96* (*Actua Soccer*). Ob und in wie weit sie sich von der Playstation-Variante unterscheidet, zeigen wir demnächst in einem Test. tet



### Sony PSX

3 D Lemmings	84,90
Action Replay V 2.0	66,90
Actua Soccer	89,90
Agile Warrior F-111X	89,90
Air Combat	89,90
Alien Trilogy pal	94,90
Antennenkabel	44,90
Assault Rigs	89,90
Battle Arena	
Toshinden 2 jp	149,90
Criticom	94,90
D's us	109,90
Descent us	109,90
Destruction Derby	89,90
Disc World (kpl dt.)	99,90
Fifa Soccer '96	89,90
Geom Cube (Tetris 3D) us	99,90
Gex us	104,90
Goal Storm	84,90
Johnny Bazookatone	89,90
Joypad	49,90
Jumping Flash	84,90
Jupiter Strike	89,90
Kileak the Blood	84,90
King's Field us	89,90
Krazy Ivan	89,90
Link Kabel	54,90
Loaded	89,90
Magic Carpet	94,90
Memory Card	44,90
Mickey's Wild Adv.	89,90
Mouse	54,90
N.B.A. In the Zone us	109,90
Namco Museum Vol 2 jp	149,90
Need for Speed	97,90
NeGcon dt	94,90
Novastorm	89,90
PGA Tour Golf '96	86,90
Power Serve Tennis	89,90

Psychic Detective	89,90
Raiden Project	89,90
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Resident Evil us	109,90
Return Fire (mit Anleitung) us	109,90
RGB Scart Kabel	44,90
Ridge Racer	84,90
Ridge Racer Rev.	134,90
Rise 2: Resurrection us	109,90
Road Rash	97,90
Shockwave Assault	89,90
Sony Playstation dt	499,00
Starblade Alpha	89,90
Street Fighter Zero jp	134,90
Striker '96	85,90
Tekken 2 jp	159,90
Theme Park	94,90
Total NBA '96	97,90

### Sega Saturn

Action Replay	89,00
Antennenkabel	59,00
Arcade Racer	109,90
Backup 8 MB	94,90
Cyberia us	109,90
D	94,90
Darius Gaiden	89,90
F 1 Challenge	94,90
Fifa Soccer '96	82,90
Galactic Attack	89,90
Gunbird jp	109,90
Gungriffon jp	109,90
Hang On GP '96	94,90
Hi Octane	89,90
Johnny Bazookatone	94,90
Joypad Saturn	44,00
King of Fighters '95 jp	139,90
Magic Carpet	99,90
MPEG-Karte, Video CD	319,00

Mystaria	89,90
Panzer Dragoon II jp	114,90
Photo CD System	69,00
Rayman	89,90
Sat Adapter us/jp/dt	59,00
Sega Saturn dt	529,00
Sega Rallye	94,90
Toshinden Remix	99,90
Vampire Hunter jp	119,90
Victory Boxing	84,90
Victory Goal '96 jp	104,90

### 3 DO

Alone i.t. Dark 1&2	97,90
Blade Force	89,90
Cyberia	94,90
D	104,90
Death Keep	99,90
Dragon Lore	99,90
Foes of Ali	94,90
Need for Speed	89,90
Panzer General	89,90
Panasonic 3DO FZ-10	549,00
Phoenix 3	99,90
Return Fire M.O.D	69,90
Shockwave 2	99,90
Space Hulk	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Commander III	89,90

### PC CD-ROM

Alien Odyssey	84,90
Ascendancy	84,90
Battle Isle 3	85,90
Command&Conquer	99,90
Extreme Pinball	74,90
Fade to Black	84,90
Indy Car Racing II	84,90
Magic Carpet 2	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need for Speed	89,90
The 11th Hour	89,90
Werewolf	84,90

# HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26 (Genthof)

36037 Fulda

0661-77726 Fax 0661-77736

Online von Mo. bis Fr. 11.00-18.00, Sa. 12.00-15.00, Fax bis 20.00 Uhr  
JETZT AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX, SAT, 3DO, PC)

!!!!!!Bedingungen telefonisch erfragen!!!!

E-Mail Adresse f. Bestellungen, Tips, Anregungen: 101715.32@compuserve.com  
Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

Kostenlose Gesamtpreisliste anfordern!!!

JUST CALL

Nach der kleinen Flaute in den letzten Monaten überzeugen die aktuellen Neo-Geo-Neuvorstellungen wieder mit spielerischen Finessen und eindrucksvoller Grafik.

## Metal Slug

Im Action-Bereich sah es auf dem Neo Geo schon immer ziemlich düster aus. Der japanische Hersteller Natzca will mit *Metal Slug* dieser Misere ein Ende bereiten. Alleine oder zu zweit gleichzeitig dirigiert Ihr einen schwer bewaffneten Söldnerburschen durch sechs abwechslungsreiche Level. Das



▲ Mit Granaten und schwerem Kriegsgerät setzt Ihr Euch bei *Metal Slug* zur Wehr

Balleraction ohne Ende: Ein gegnerischer Panzerknirsch geht in Flammen auf ▶

Spielziel ist schlicht und einfach: Alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, ist tendenziell ein Gegner und eiligst mit einer MG-Salve einzudecken. Die Szenerie (Stadt, Dschungel/Schneelandschaft usw...) scrollt von links nach rechts; hinter allem, was als Deckung herhält, lauert ein ballernder Soldatenknirsch. Selbst Gebäude bleiben von der kriegerischen Zerstörungswut nicht verschont. Nach einigen schweren Treffern stürzen sie pompös in sich zusammen. Am Ende eines Levels wartet ein überdickes Panzervehikel, das man am besten mit der dicken Bazzoka wegputzt. Einige Extras purzeln dahinsiechenden Pistoleros aus der Hosentasche; flinke Sammler können sich so von der schnellfeuernden Maschinenpistole über praktische Handgra-



naten bis zum beeindruckenden Flammenwerfer einiges an hilfreichem Handwerkszeug erhaschen. Außerdem hüpfert man manchmal in einem Fahrzeug (z.B. Panzer) und kann die Gegner gar überrollen. Die offensichtliche Brutalität wird durch variierende Slapstick-Szenen und viele eingebaute Gags abgemildert. Obwohl *Metal Slug* keine Neuerungen enthält, wird es wohl das bisher witzigste und ironischste Actionballerspiel für das Neo Geo werden.

## Art of Fighting 3

In der vorletzten Ausgabe präsentierten wir Euch bereits die ersten Bilder von *Art of Fighting 3*. Mit etwas Verspätung folgt nun der versprochene Nachschlag. Als Spielfiguren stehen Euch

diesmal acht Rabauken zur Verfügung. Von der alten Garde blieben nur der gute alte Robert und Ryo übrig. Was die Special-Move-Vielfalt angeht, ist AOF 3 wieder ein wahres Dorado für alle Prügelspiel-Fetischisten. Auch bei der Grafikgestaltung



Nur Robert und Ryo blieben von der alten Garde übrig

griffen die Entwickler nochmals kräftig in die Zauberkiste: Alle Kämpfer sind brilliant animiert und erreichen eine nie dagewesene Perfektion im 2D-Bereich. Eine zusätzliche Power-Energieleiste ermöglicht es Euch wieder, besonders zerstörerische "Ultimate K.O"-Moves auf die Gegner loszulassen. Für Neo Geo-Prügel-Fans ist AOF 3 allemal sein Geld wert. Alle anderen warten unseren Test der CD-Version ab. x WS



*Art of Fighting 3* lockt mit effektvollen Render-Hintergründen



Die Special-Präsentation wurde nochmals gründlich aufpoliert



# BRANCHEN GEFLÜSTER

Diesen Monat gilt meine Aufmerksamkeit einer Gruppe, die Videospiele zwar über alles liebt, VIDEO GAMES aber offiziell nur "als Geschenk für die Kinder" kauft und dann heimlich selber im stillen Kämmerlein liest. Diesem (gar nicht mehr soo) kleinen aber sehr feinen Kreis von Videospielern müßte man eigentlich einen Handelsblatt- oder Manager-Magazin-Umschlag entwerfen, der sich bequem um das original VG-Cover legen läßt und der über jeden Zweifel erhaben ist, was die Seriosität der Lektüre angeht. Ich spreche natürlich von Videospielern über 35 Jahren. Sie haben die Spielkonsolen über ihre Kinder kennengelernt oder über Bekannte und deren Kinder. Oder sie sind schon mit den ersten Konsolen groß geworden, kennen "Frogger" und "Space Invaders" noch als Originale aus den Spielhallen und wissen natürlich auch, wer Nolan Bushnell ist oder Jeff Minter (ersterer gründete Atari und erfand damit gewissermaßen die Welt der Videospiele, der andere züchtet heute Lamas und programmierte Kultspiele wie "Revenge of the Mutant Camels" oder "Tempest"). Ist es nicht eine Schande, daß man als 35jähriger in Deutschland gar nicht so offen zugeben kann, daß man Videospiele liebt? Das ist so ähnlich wie mit McDonalds: zugeben würde es keiner, aber hinrennen tun sie alle. Für diesen etwas älteren Leserstamm müßten wir eigentlich ein eigenes Heft produzieren: Mit anderem Layout, anderem Umschlag, anders geschrieben. In Japan ist das kein Problem: Da rennt sowieso jeder im dunklen Anzug rum, und wenn man in Jeans und Pulli durch eine Bahnhofshalle geht, kommt man sich vor wie ein Penner, weil alle anderen auf dem Bahnsteig so geschneigelt aussehen. Aber sie lesen alle Comics, die Japaner, egal ob mit oder ohne Anzug, egal wie alt (ist eigentlich klar, bei über 3000 Schriftzeichen im Alphabet würde ich auch lieber Comics mit wenig Schrift lesen). In Japan ist es allerdings auch kein Problem, eine Videospielezeitschrift im Zug zu lesen und als Erwachsener Mario zu lieben. Hierzulande dagegen wird man ein wenig schief angeguckt. Deshalb lohnt es sich auch noch nicht, eine Videospielezeitschrift nur für Erwachsene zu machen. Obwohl es mittlerweile auch schon Videospiele für Erwachsene gibt, z. B. auf dem 3DO. Aber von dem redet ja kaum noch jemand, und Videospiele für Erwachsene konnten bisher keinen so richtig überzeugen. Außerdem: Warum darf ein Erwachsener nicht auch "Yoshi's Island" spielen oder "Ridge Racer" oder "Panzer Dragoon", ohne gleich als ewiges Kind zu gelten? Es kommt doch gar nicht darauf an, ob die Videospielezeitschrift erwachsen aussieht und die Spiele erwachsen wirken. Auf den Spaß kommt es letztendlich an...

**MEGA GAME POINT**  
Bodenbacher Str. 30 • 01277 Dresden

### PSX-Spiele

Alien Trilogy pal	99,95
Wing Commander 3 dt	99,95
Need for Speed dt	89,95
Liu Kang dt	119,95
Gex dt	89,95
Philosoma dt	89,95
Magic Carpet dt	89,95
Resident Evil us	109,95
Return Fire us	109,95
Road Rash dt	84,95
NBA in the Zone dt	89,95
Mickey's Wild Adventure dt	89,95
True Pinball dt	89,95
3D-Shooter dt	99,95
Wrestlemania Arcade Game dt	59,95
Twisted Metal dt	89,95
Thunderhawk 2 dt	99,95
Loaded dt	89,95
Zero Divide dt	89,95
Discworld komplett dt	89,95
Assault Rigs dt	89,95
Krazy Ivan dt	89,95
Magic Carpet dt	89,95
Starblade Alpha dt	89,95
Themepark dt	79,95
Jupiter Strike dt	89,95
Shockwave dt	89,95
Descent us	99,95
Shellshock dt	99,95
Ridge Racer Revolution dt	99,95
NHL Face Off dt	99,95
Tho Shin Den 2 dt Juni	99,95
Panzer General dt	99,95

### PSX-Zubehör

NAMCO NeGonpad dt	89,95
RGB-Kabel dt	49,95
Joypad Ascii dt	44,95
Big Memory Card Plus 8MEG	89,95
Mad Katz Lenkrad	149,95
Umbau-Kit ohne Start-CD	89,95
Einbau bei uns .....	anrufen!
Joypadverlängerung	19,95

### Saturn-Spiele

Earthworm Jim 2 us	109,95
Primal Rage us	109,95
Shellshock pal	99,95
Skeleton Warrior us	109,95
Sega Rally us	89,95

Sega Rally dt	99,95
Mystaria dt	89,95
Bug us	79,95
D dt	89,95
Virtua Cop dt	139,95
Virtua Fighter 2 us/dt	89,95
Thunderhawk 2 dt	99,95
FIFA Soccer 96 dt	99,95
Shinobi X dt	69,95
Revolution X dt	69,95
Congo the Movie us	79,95
F1-Challenge dt	99,95
Die Horde dt	89,95
Galactic Attack dt	69,95
Military Commander 2 jp	99,95
Panzer Dragon 2 jp	109,95
Liu Kang 2 us	109,95
Gun Griffon jp	109,95
Gebockers jp	89,95
Robo Pit jp	109,95
Virtua Volleyball jp	99,95
Johnny Bazooka Tone dt	79,95
Victory Goal dt	59,95
Hang On 96 dt	89,95
Themepark dt	99,95
Liu Kang 3 us	129,95
Black Fire us	79,95
Wipe Out dt	89,95
X-Men dt	89,95
Daytona USA dt	99,95
Action Replay dt	89,95

### Saturn-Zubehör

Joypadverlängerung	19,95
Joypad Turbofire	39,95
Antennensteck	39,95
Joypad Sat-PSX-3DO	89,95
RGB Kabel	29,95
Stereo Chinchkabel	29,95

### Neo-Geo-Spiele

Konsole gebr. RGB mit Spiel	299,95
Joypad gebr.	79,95
Fatal Fury 2	119,95
Fatal Fury Special	159,95
Ninja Combat	119,95
Ninja Commando	149,95
Magician Lord	99,95
Joy Joy Kid	89,95
Soccer Brawl	99,95
King of Monsters 2	119,95
Ragyu	69,95
Sengoku	99,95
Sengoku 2	139,95
3 Count Bout	99,95
Eight-Man	109,95
Art of Fighting	79,95
Art of Fighting 2	179,95
Samurai Shodown 2	189,95
Viewpoint	189,95
Burning Fight	89,95
Alpha Mission 2	79,95
Blues Journey	69,95
Super Sidekicks	99,95
Tophunter	159,95
League Bowling	119,95
Aggressors of Dark Combat	149,95
Ghost Pilots	139,95
World Heroes	79,95

Tel. 0351/2 52 66 11

Auch Ankauf und Inzahlungnahme von Videospiele- und Konsolen

**W.O.G. WORLD OF GAMES**  
69115 Heidelberg - Hebelstr. 22  
Tel./Fax: 06221-184134

<p><b>PLAYSTATION PAL</b></p> <table border="1"> <tr><td>To Shin Den 2</td><td>89,00</td><td>Resident Evil</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Total NBA</td><td>99,00</td><td>Cyberia</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Gex</td><td>89,90</td><td>Extreme Pinball</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Need for Speed</td><td>99,90</td><td>Ridge Racer Rev.</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Magic Carpet</td><td>99,00</td><td>Alien Trilogy</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Adidas Soccer</td><td>99,00</td><td>Fado to Black</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Wing Commander III</td><td>99,00</td><td>Street Fighter Alpha</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Shellshock</td><td>99,00</td><td>"D"</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>X-Men</td><td>99,00</td><td>Agile Warrior</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Ran-Soccer</td><td>99,00</td><td>NBA - In the Zone</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Discworld</td><td>89,00</td><td>Cosper</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Descent</td><td>99,00</td><td>Primal Rage</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Philosoma</td><td>89,00</td><td>Formula 1 Vorbestell!</td><td>95,00</td></tr> </table> <p><b>Hardware:</b> Sony PSX-PAL <b>499,00</b> Sony Universal PSX <b>750,00</b> Sega Saturn US <b>649,00</b> N64 ab Juni '96 Vorbestellen!</p>	To Shin Den 2	89,00	Resident Evil	99,00	Total NBA	99,00	Cyberia	89,00	Gex	89,90	Extreme Pinball	89,00	Need for Speed	99,90	Ridge Racer Rev.	99,00	Magic Carpet	99,00	Alien Trilogy	99,00	Adidas Soccer	99,00	Fado to Black	89,00	Wing Commander III	99,00	Street Fighter Alpha	89,00	Shellshock	99,00	"D"	99,00	X-Men	99,00	Agile Warrior	99,00	Ran-Soccer	99,00	NBA - In the Zone	99,00	Discworld	89,00	Cosper	89,00	Descent	99,00	Primal Rage	89,00	Philosoma	89,00	Formula 1 Vorbestell!	95,00	<p><b>PLAYSTATION IMP.</b></p> <table border="1"> <tr><td>Clara Q JP</td><td>149,00</td></tr> <tr><td>Fado to Black US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Formulas 1 US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Impact Raging US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Truck &amp; Field US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Hyper Field M. Tennis JP</td><td>159,00</td></tr> <tr><td>NFL QB Club 96 US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Die Hard Trilogy US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Resident Evil US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Biohazard JP</td><td>149,00</td></tr> <tr><td>Alien Trilogy US</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Tekken 2 JP</td><td>149,00</td></tr> <tr><td>Extreme Pinball US</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>A-Train US</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Descent US/JP</td><td>109,00/99,00</td></tr> <tr><td>Sidewinder JP</td><td>149,00</td></tr> <tr><td>Stahlfeder JP</td><td>149,00</td></tr> <tr><td>Total NBA US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Cosper US</td><td>109,00</td></tr> </table>	Clara Q JP	149,00	Fado to Black US	119,00	Formulas 1 US	119,00	Impact Raging US	119,00	Truck & Field US	119,00	Hyper Field M. Tennis JP	159,00	NFL QB Club 96 US	119,00	Die Hard Trilogy US	119,00	Resident Evil US	119,00	Biohazard JP	149,00	Alien Trilogy US	109,00	Tekken 2 JP	149,00	Extreme Pinball US	109,00	A-Train US	109,00	Descent US/JP	109,00/99,00	Sidewinder JP	149,00	Stahlfeder JP	149,00	Total NBA US	119,00	Cosper US	109,00	<p><b>SEGA SATURN</b></p> <table border="1"> <tr><td>Alien Trilogy US</td><td>119,00</td><td>Space Hulk US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Cosper US</td><td>119,00</td><td>The Horde US</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Deadly Skies DT</td><td>109,00</td><td>Waterworld US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>F1-Challenge DT</td><td>99,00</td><td>X-Men US</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Golden Axe US</td><td>119,00</td><td>Warms DT</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Guardian Heroes JP</td><td>139,00</td><td>Mystaria DT</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>NFL QB Club 96 US</td><td>119,00</td><td>Panzer Dragoon 2 JP</td><td>149,00</td></tr> </table> <p>+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!</p> <p><b>PLAYSTATION-UMBAU!!!</b> Alle Spiele (DT/US/JP) laufen ohne vorboften! <b>HUR 149,00</b> oder 199,00 mit einem dieser Spiele: Descent US., "D" US., Collage Slam US., Hyper Formation Soccer JP., V-Tennis JP.</p>	Alien Trilogy US	119,00	Space Hulk US	119,00	Cosper US	119,00	The Horde US	109,00	Deadly Skies DT	109,00	Waterworld US	119,00	F1-Challenge DT	99,00	X-Men US	119,00	Golden Axe US	119,00	Warms DT	109,00	Guardian Heroes JP	139,00	Mystaria DT	109,00	NFL QB Club 96 US	119,00	Panzer Dragoon 2 JP	149,00
To Shin Den 2	89,00	Resident Evil	99,00																																																																																																																					
Total NBA	99,00	Cyberia	89,00																																																																																																																					
Gex	89,90	Extreme Pinball	89,00																																																																																																																					
Need for Speed	99,90	Ridge Racer Rev.	99,00																																																																																																																					
Magic Carpet	99,00	Alien Trilogy	99,00																																																																																																																					
Adidas Soccer	99,00	Fado to Black	89,00																																																																																																																					
Wing Commander III	99,00	Street Fighter Alpha	89,00																																																																																																																					
Shellshock	99,00	"D"	99,00																																																																																																																					
X-Men	99,00	Agile Warrior	99,00																																																																																																																					
Ran-Soccer	99,00	NBA - In the Zone	99,00																																																																																																																					
Discworld	89,00	Cosper	89,00																																																																																																																					
Descent	99,00	Primal Rage	89,00																																																																																																																					
Philosoma	89,00	Formula 1 Vorbestell!	95,00																																																																																																																					
Clara Q JP	149,00																																																																																																																							
Fado to Black US	119,00																																																																																																																							
Formulas 1 US	119,00																																																																																																																							
Impact Raging US	119,00																																																																																																																							
Truck & Field US	119,00																																																																																																																							
Hyper Field M. Tennis JP	159,00																																																																																																																							
NFL QB Club 96 US	119,00																																																																																																																							
Die Hard Trilogy US	119,00																																																																																																																							
Resident Evil US	119,00																																																																																																																							
Biohazard JP	149,00																																																																																																																							
Alien Trilogy US	109,00																																																																																																																							
Tekken 2 JP	149,00																																																																																																																							
Extreme Pinball US	109,00																																																																																																																							
A-Train US	109,00																																																																																																																							
Descent US/JP	109,00/99,00																																																																																																																							
Sidewinder JP	149,00																																																																																																																							
Stahlfeder JP	149,00																																																																																																																							
Total NBA US	119,00																																																																																																																							
Cosper US	109,00																																																																																																																							
Alien Trilogy US	119,00	Space Hulk US	119,00																																																																																																																					
Cosper US	119,00	The Horde US	109,00																																																																																																																					
Deadly Skies DT	109,00	Waterworld US	119,00																																																																																																																					
F1-Challenge DT	99,00	X-Men US	119,00																																																																																																																					
Golden Axe US	119,00	Warms DT	109,00																																																																																																																					
Guardian Heroes JP	139,00	Mystaria DT	109,00																																																																																																																					
NFL QB Club 96 US	119,00	Panzer Dragoon 2 JP	149,00																																																																																																																					

**Händleranfragen erwünscht!** Versandkosten DM 10,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt. Anzahlverweigerung berechnen wir eine Umkostenpostle von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

**Telefon:**  
**(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.

4-fach Umschalter	159,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM
Audio Kabel 2,5m	7,99 DM

**Tuning, Umbau**

Sony Umbau für Importspele **129,99 DM**  
Kein lästiger CD Tausch mehr!!  
Einfach CD einlegen und spielen

Saturn Umbau jp/engl/dt/50/60	99,99 DM
SNES 50/60Hz+Port vergrößern	99,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl.Umbau	75,75 DM
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß	99,99DM
Neo Geo,Jaguar 50/60 Hz Umbau	75,75 DM
Japan Umbau USA PC-Engine	99,99 DM
3DO RGB Umbau	249,99 DM

**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

# SO WERTEN WIR

SPIELREGELN

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



Dirk

Hat im Billard gegen Rob und Jan verloren und deshalb ziemlich frustriert (gar nicht wahr!!!)



Hartmut

Macht fast jedes Wochenende die neue Karibahn in München unsicher (ja ja, der Vollgas-Harti)



Ralph

Versucht seit mehreren Wochen verzweifelt, Resident Evil im schwierigen Modus zu schaffen

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%**



Spiselspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



super



gut



na ja

geht so



hilfe

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter - damit's überschaubar bleibt.

Keine Spiel-spaß-Wertung wegen übler Gewaltszenen



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spiselspaßwertungen.



Wolfgang

Hat weiter Pech mit seiner Rostlaube, böse Menschen haben ihm kürzlich sein Radio geklaut



Tet

Gerüchten zufolge werden wir Euch in der nächsten Ausgabe seinen Schwager vorstellen können



Robert

Hat sich für seinen Urlaub in Florida ein cooles amerikanisches Cabriolet gemietet



Jan

Seine Frau ist für zwei Wochen nach Zypern gafflogen und er nutzt die Freiheit Schamies aus

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

## Das Kleingedruckte

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 "Spiselspaß" 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 Spiselspaß. 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

Spiselspaßwertungen 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% Spiselspaß finden solltet. Die Spiselspaßwertungen 50% bezeichnen 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 Bildschirmtex-te z. B. nur in Englisch vorliegen.

# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

1	(1) Donkey Kong Country 2	SNES	Nintendo
2	(2) Secret of Evermore	SNES	
3	(8) Int. Superstar Soc. Del.	SNES	
4	(7) Asterix & Obelix	Game Boy	
5	(3) Super Mario World 2	SNES	
6	(-) Asterix & Obelix	SNES	
7	(6) Die Schlümpfe	Game Boy	
8	(9) FIFA Soccer '96	SNES	
9	(4) Donkey Kong Land	Game Boy	
10	(5) Super Mario Land	Game Boy	
1	(1) FIFA Soccer '96	Mega Drive	Sega
2	(2) NHL Hockey '96	Mega Drive	
3	(4) NBA Live '96	Mega Drive	
4	(neu) Earthworm Jim 2	Mega Drive	
5	(-) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
6	(3) Die Schlümpfe	Mega Drive	
7	(10) Donald Duck in Maui M.	Mega Drive	
8	(6) König der Löwen	Mega Drive	
9	(neu) PGA Tour Golf '96	Mega Drive	
10	(8) Sonic 3	Mega Drive	
1	(neu) Wing Commander 3	Playstation	Playstation
2	(1) Krazy Ivan	Playstation	
3	(2) Twisted Metal	Playstation	
4	(4) Thunderhawk 2	Playstation	
5	(neu) Total NBA '96	Playstation	
6	(neu) Need for Speed	Playstation	
7	(8) Destruction Derby	Playstation	
8	(3) Loaded	Playstation	
9	(neu) Defcon 5	Playstation	
10	(neu) Road Rash	Playstation	
1	(1) Sega Rally	Saturn	Saturn
2	(6) Virtua Cop	Saturn	
3	(3) Thunderhawk 2	Saturn	
4	(neu) Sim City 2000	Saturn	
5	(neu) Mystaria	Saturn	
6	(neu) Wing Arms	Saturn	
7	(2) Virtua Fighter 2	Saturn	
8	(neu) F1 Challenge	Saturn	
9	(neu) D	Saturn	
10	(neu) Worms	Saturn	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	True Lies, Gameboy Caught in the Act, egal was City Hall
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Track & Field, PSX Two Pac, California Love Grumpier Old Men
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Track & Field, PSX Beethoven, Die größten Hits Nach fünf im Urwald
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Overkill, PSX Trip Hop Nur aus Liebe
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	WWF Wrestlemania, PSX Ø: Metri Twelve Monkeys
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Metal Slug, Neo Geo (Arcade) Neue von Rage a. the Machine Toy Story
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Track & Field, PSX Sarah Brightman, Fly Gun Smith Cats Vol. 1

## Kinohits des Monats

1	Dracula – Tot aber glücklich mit Leslie Nielsen
2	Twelve Monkeys mit Bruce Willis und Brad Pitt
3	Toy Story computeranimierter Film von Disney
4	Dead Man Walking mit Sean Penn
5	Sudden Death mit Jean-Claude van Damme
6	Das Superweib mit Veronica Ferres
7	Nur aus Liebe mit Katja Riemann
8	Sinn und Sinnlichkeit mit Hugh Grant
9	Gestohlene Herzen mit Sandra Bullock
10	Nach fünf im Urwald mit Franka Potente

Quelle: VG

## VG-Leser Top 10

1	Sega Rally	Saturn
2	Alien Trilogy	Playstation
3	Wipeout	Playstation
4	FIFA Soccer '96	PSX/Saturn
5	Total NBA '96	Playstation
6	Tekken	Playstation
7	Ridge Racer	Playstation
8	Need for Speed	Playstation
9	Worms	PSX/Saturn
10	Wing Commander 3	Playstation

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 zehnten besten Tests

1	Int. Track & Field	Playstation	87%
2	Return Fire	Playstation	85%
3	Puzzle Bobble 2	Playstation	82%
4	Darkstalkers	Playstation	81%
5	Victory Goal '96	Saturn	78%
6	Gradius Deluxe	Saturn	77%
7	Kirby's Ghost Trap	SNES	75%
8	Gex	Saturn	75%
9	Congo	Saturn	74%
10	PO'ed	Playstation	73%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge



Beim Diskus- und Hammerwerfen kommt es auf den exakten Abwurf an



Beim dritten Sprung des Dreisprungs läßt sich der Winkel bestimmen

Die meisten von Euch werden sich an die Automaten-Klassiker *Hyper Sports* und *Hyper Olympics* von Konami nicht mehr erinnern. Vor mehr als zehn Jahren begeisterten beide Spiele Sportfans in aller Welt durch die realistische Simulation olympischer Disziplinen. Auch auf dem NES und Game Boy fanden ähnliche Module unter dem Namen *Track & Field* viele Freunde. Auf eine 16-Bit Version des Uralthits haben wir leider vergeblich gewartet, doch rechtzeitig zu den olympischen Spielen in Atlanta hat sich Konami an die guten alten Zeiten erinnert und dem bewährten Spielprinzip einen 32-Bit-Anstrich verpaßt. *International Track & Field* heißt Konamis Beitrag zum olympischen Gedanken, und es hat in der Redaktion in den letzten Tagen für einige Blasen und gebrochene Kugelschreiber gesorgt. Das Programm bietet Euch zunächst drei Optionen an, Start, Practice und Options. Gleich zu Beginn solltet Ihr gleich mal die Tastenbelegung ändern, denn als Grundeinstellung wurden von den Entwicklern der Viereck- und Kreisbutton als Feuerknöpfe belegt. Da Ihr diese beiden aber abwechselnd möglichst schnell drücken müßt, empfiehlt es sich, zwei nebeneinander liegende Tasten zu wählen. Außer dem funktioniert der Feuerzeug-Trick so viel besser (Insider wissen, wovon ich rede, alle anderen werden es sicher schnell her-

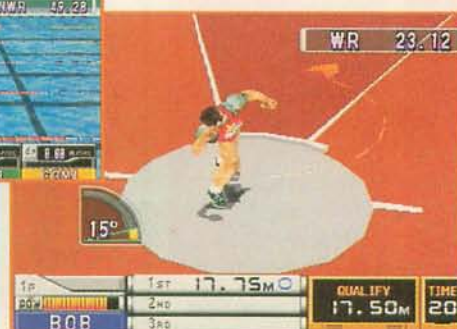
## International Track & Field CLASSIC

ausfinden). Nachdem Ihr diesen kleinen Mißgriff der Programmierer verbessert habt, lohnt sich ein Ausflug ins Trainingscamp. Im Practice-Mode dürft Ihr in jeder Disziplin beliebig oft versuchen, im Hoch- und Stabhochsprung bestimmt Ihr die Sprunghöhe selbst, so daß Ihr hier auch mal zum Spaß den Weltrekord angreifen könnt. Das Programm akzeptiert allerdings nur Bestleistungen, die im Wettbewerb erzielt wurden. Nachdem Ihr auch die tech-

nisch schwierigen Übungen beherrscht, traut Ihr Euch in den Wettkampf gegen bis zu drei menschliche Mitspieler, für den Computergegner läßt sich im Optionsmenü die Spielstärke verändern. Zunächst gebt Ihr Eure Initialen und Euer Heimatland ein. Die Reihenfolge in der Ihr die elf Disziplinen absolviert, bleibt Euch überlassen, normalerweise beginnt man mit dem 100 Meter Lauf. Die vier Akteure treten gegeneinander an (vorausgesetzt ihr besitzt einen Vier-Player-Adapter, ansonsten vervollständigt der Computer das Feld), jeder Sprinter darf sich zwei Fehlstarts leisten. Nachdem Startschuß gilt es, die beiden Feuerknöpfe so schnell wie möglich zu drücken, um so eine hohe Geschwindigkeit zu erzeugen.



Der Schwimmwettbewerb macht vor allem zu viert großen Spaß



Um allen denen das Handwerk zu legen, die solch anstrengende Fingerübungen lieber der Dauerfeuerfunktion Ihres Joypads überlassen, hat Konami eine Routine integriert, die erkennt, wenn dieses Feature aktiviert wurde und sie gleich wieder außer Kraft setzt. Wer die 100 Meter unter zehn Sekunden läuft, erhält schon relativ viele Punkte gutgeschrieben, der Redaktionsrekord liegt bei 8,51 Sekunden. Bei der zweiten Sprintdisziplin, den 110 Meter Hürden, drückt Ihr vor jeder Hürde kurz den Sprungknopf, um das Hindernis zu überwinden, andernfalls gerät Euer Sportler ins Straucheln, was ziemlich viel Zeit kostet. In den vier Sprungdisziplinen stehen Euch jeweils nur drei Versuche zur Verfügung, im Hoch- und Stabhochsprung bestimmt Ihr die Sprunghöhe selbst. Nach dem Anlauf drückt Ihr beim Hochsprung im richtigen Moment auf Sprungtaste und läßt diese erst los, wenn sich der Athlet über der Latte befindet. Bei richtiger Koordination ist diese Disziplin eigentlich kein Problem. Auch der Stabhochsprung gestaltet sich ziemlich einfach. Nachdem Ihr kräftig Gas gegeben habt, beginnt Euer Sportler den Sprung, indem er den Stab automatisch in den Einstichkasten einführt. Wenn er sich in der Aufwärtsbewegung befindet, drückt Ihr den Sprungbutton und er stößt sich vom Stab ab und schwingt sich meist über die Latte. Im Weit- und Dreisprung verändert sich der Absprungwinkel, abhängig davon, wie lange Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Auf diese Weise bestimmt Ihr auch den Abwurfwinkel bei allen vier Wurfdisziplinen. Beim Kugelstoßen, Diskus- und Speerwerfen zeigt Euch außerdem ein Pfeil, in welche Richtung der Athlet im Augenblick werfen würde. Besonders beim Diskus und Hammer kommt es auf exakte Koordination an, da Ihr ja auch noch den optimalen Abwurfwinkel erreichen müßt. Das bedeutet, daß Ihr z.B. beim Ham-





Der Weltrekord im Speerwerfen ist nicht leicht zu knacken



Beim Stabhochsprung müßt Ihr den Stab ziemlich früh loslassen

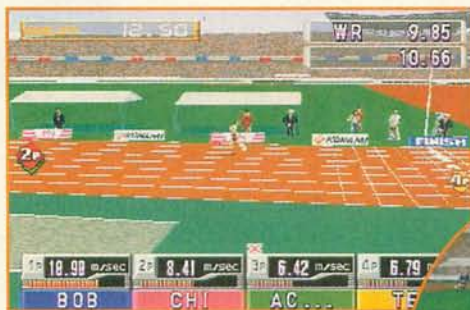
merwerfen den Abwurf schon beginnen müßt, wenn der Pfeil in der letzten Drehung in Eure Richtung zeigt. Als einzige nicht-leichtathletische Sportart tretet Ihr zum 100M Freistilschwimmen an. Auch hier geht es nur um darum, Fingerfertigkeit zu beweisen, um bei der Wende Zeit zu sparen, benutzt Ihr die Feuertaste. Falls Ihr in einer der elf Übungen einen Weltrekord erzielt, erscheint im Optionsmenü das zusätzliche Feature Replay. Hier könnt Ihr Euch Bestleistungen beliebig oft ansehen, das Programm speichert diese Wiederholungen auf Eurer Memory Card sogar für die Ewigkeit (und zum Angeben vor Euren Kumpels).

12



super

Wie lange habe ich darauf gewartet, endlich mal wieder ein gelungenes Wie-zerstöre-ich-mein-Joy-pad-Sportspiel. Jahrelang hatte ich gehofft, daß sich irgendeine Softwarefirma doch noch entschließt, eine 16-Bit-Umsetzung von Track & Field zu veröffentlichen, leider vergebens. Als Ausgleich präsentiert uns Konami mit der Playstation-Variante die bislang beste Heimversion überhaupt. Es gibt nichts besseres als den



Die Sprinter im 100 Meter Lauf wirken aus dieser Sicht doch sehr klein



Nach elf harten Disziplinen folgt die Siegerehrung



45 Grad ist ein optimaler Winkel für den Weitsprung

Wettkampf gegen einige Freunde, was man schon an Spielen wie Bomberman gesehen hat. Bei Int. Track & Field entscheidet zudem wirklich nur das Können, wer schnelle Finger und ein gutes Koordinationsvermögen vorweist, gewinnt immer. Grafik und Animation bewegen sich auf dem Niveau, das man von 32-Bit-Konsolen gewohnt ist. Motion Capturing gehört inzwischen schon zum Standard,

deshalb bewegen sich die Polygon-Athleten sehr realistisch und flüssig. Die Kameraführung nervt in einigen Disziplinen (z.B. Speerwerfen) allerdings etwas, da sie durch überflüssige Perspektivwechsel dem exakten Ausführen des Abwurfes bzw. Absprungs hinderlich wird. Beim Weit- und Dreisprung vermittelt das Programm kein Gefühl für den exakten Absprungpunkt, das war bei den Automaten Vorbildern besser gelöst. Den Stabhochsprung und das Freistilschwimmen hätte man technisch anspruchsvoller gestalten können, auch hier fand ich Hyper Olympics besser. Beim Hoch- und Stabhochsprung merkt man, daß die Programmierer von Leichtathletik keine Ahnung haben,

denn normalerweise stehen einem drei Versuche pro Höhe zur Verfügung, nicht drei Versuche insgesamt. Was wir hier in der Redaktion schmerzlich vermißt, war eine Art Bestenliste, die die fünf oder zehn besten Leistungen aller Zeiten mit Initialen anzeigt. Die angemerkten Kritikpunkte beeinflussen den Spielspaß jedoch nur unerheblich, mit all diesen Verbesserungen hätte Int. Track & Field sogar eine Spielspaßwertung von über 90% verdient gehabt. Aber auch so hat es bisher kaum ein Spiel für die Playstation gegeben, das vor allem mit einigen Kumpels so viel und auch länger anhaltenden Spaß vermittelt wie Int. Track & Field. Vielen Dank Konami, mein Flehen wurde erhört!

System: Sony Playstation  
 Spieltyp: Sportspiel  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Konami  
 Testversion: Konami  
 Spieler: 1 bis 4  
 Features: Speicheroption  
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7  
 Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 81%  
 Musik: 56%  
 Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß 87%



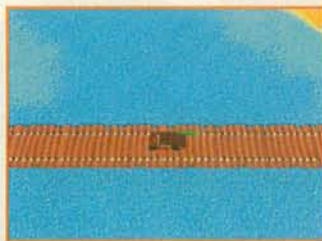
Mittendrin statt nur dabei – Raketentürme geben Euch Saures



Dieser hübsche Trümmerhaufen war einmal eine Schutzmauer...

Lange hat's gedauert, jetzt ist auch die Playstation-Umsetzung von *Return Fire* erhältlich. Das Spielprinzip läßt sich als "Shoot'em Up mit Strategieanteilen" beschreiben. Ihr steuert eines von drei Militärfahrzeugen über eine Inselwelt und versucht, die Fahne in der gegnerischen Stellung zu finden. Unterwegs macht Ihr platt, was Euch vors Rohr kommt. Der Jeep, mit dem Ihr die Fahne einsammeln müßt, ist nämlich leicht verletzlich. Wenn Ihr mit Panzer, Raketenwerfer, Heli oder Jeep ausrückt, habt Ihr einen begrenzten Vorrat an Sprit und Munition. Gottseidank gibt's in den Festungen Tankstellen und Munitionsdepots. Wer beim Zerbomben zu lange ste-

Capture the flag  
**Return Fire**



Die Fahne geklaut und nix wie heim – solo müßt Ihr gut sein, im Duell gut und schnell, sonst gibt's keine Siegesansprache

auch noch einen Duell-Modus mit Split-Screen. Hier können zwei Spieler gegeneinander antreten. Als Musik dringt bombastische Klassik ans Spielerohr. Den Missionsstand haltet Ihr per Paßwort oder Memory-Card fest.



**super**

Das ist eigentlich die klassische Machart, die Videospiele so beliebt gemacht hat: Einfache Grafik, Zwei-Spieler-Modus und ein schlichtes, aber extrem

packendes Spielprinzip. Dazu der krachige Klassik-Sound, massig Missionen und die ausgefeilte Spielbarkeit, sind die Pluspunkte von *Return Fire*. Ich finde es prima, daß es keinen festgelegten Spielverlauf gibt. Ob man auf direktem Weg durchs Spiel hetzt oder genüßlich alle Missionen abarbeitet – mir macht *Return Fire* in jedem Fall einen Riesenspaß. Es ist wunderschön gradchig, der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an und Unfairness sucht man ebenfalls vergebens. *Return Fire* ist vielleicht noch kein Videospiele-Klassiker, wird aber mit Sicherheit einer werden. Eine Link-Option hätte dem Teil zwar nicht geschadet, wer sich spannende Duelle ohne Link-Aufwand liefern möchte, ist mit *Return Fire* trotzdem bestens bedient.



henbleibt, wird von feindlichen Drohnen geortet. Diese fiesen Helis starten dann Flugangriffe auf Eure Einheit. Um die Drohnen zu erwischen, habt Ihr neben der Standard-Kanone auch noch ein Abwehrgeschütz an Bord, mit dem Ihr auch fliegende Objekte treffen könnt. Außer dem Kampf gegen den Prozessor enthält *Return Fire*



Der Heli steuert sich schwer, ist aber zu schnell fürs Abwehrfeuer

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Strategie
Megabit:	CD
Hersteller:	Time Warner Int.
Testversion:	Maro
Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 8
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18

Grafik:	62%
Musik:	86%
Soundeffekte:	68%

Spiel-spaß **85%**



In „Urban Chaos“ sorgt Ihr für Recht und Ordnung (auf dem Tisch)



Wer genug Rock'n'Roll-Bonus sammelt, kriegt ein Video zu sehen

Das Wort "Extreme" scheint ja höchst beliebt zu sein. *Extrem Pinball* beherbergt vier scrollende Tische in Draufsicht. Die Themen sind „Urban Chaos“, „Monkey Mayhem“, „Medieval Knights“ und „Rock Fantasy“. Mit Bumpers, Targets und Rampen wurde dabei nicht gespart. Am Bildrand wird in Normaleinstellung eine Score-Leiste eingeblendet. Vom aktuellen Punktestand bekommt Ihr allerdings wenig mit. Eurer Score wird Euch erst beim Game Over mitgeteilt. Die einstellbaren Optionen gestalten sich wie folgt: Die Zahl der Kugeln (drei bis sieben) ist wählbar, die Score-Leiste darf abgeschaltet oder auf „intelligentes“ Erscheinen umgestellt werden und sogar

## Ruck Zuck Extreme Pinball

die Farbe der Leiste steht zur Wahl. Im Spiel geht alles den gewohnten Gang: Kombinationen von Rampen, Targets und Pits bringen Euch dem Super-Bonus näher, wer den Tisch zu doll schubst, kriegt ein „Tilt“ und der praktische Block zwischen den Flipperbacken ist immer dann gerade nicht da, wenn man ihn braucht. Eure High-Scores werden übrigens automatisch auf die Memory Card gesichert. js



geht so

„Also, die Tische sind sehr unterhaltsam und durchdacht designed. Wuchtige Soundeffekte lassen den Flipperfreund die Ohren spitzen und die musikalische Begleitung darf durchaus als „ordentlich“ bezeichnet werden. Das Spiel birgt einige wirklich nette Ideen wie die veränderlichen Bälle, nette Themen und die ausblendbare Score-Leiste.“

Soweit, so gut. Leider sind die Pluspunkte von *Extreme Pinball* damit auch schon erschöpft. Ultralange Ladezeiten („isser jetzt abgestürzt?“), fehlende Joypadkonfiguration, der Bildausschnitt im Querformat und ruckende Grafik, sind die Minuspunkte, die schon nach wenigen Minuten die Freude trüben. Auch wenn auf der Packung die „sanft scrollenden“ Tische angepriesen werden, ändert das nichts an der Tatsache, daß die Grafik zwar schnell ist, aber keineswegs flüssig scrollt. Gerade schnelle Kugeln verliert Ihr deshalb oft aus den Augen. Unfairness ist also gegeben. Konzeptionell ist *Extreme Pinball* echt gelungen – wenn's nur nicht so arg an der Technik hapern würde. Das Ruckeln trübt den Spielspaß doch erheblich. „



Ob Ihr die Ritter kämpfen laßt, oder die Affen scheucht, die Tische sind sehr unterhaltsam



Die endlosen Ladezeiten werden mit Bildchen überbrückt



Monkey Mayhem macht mit etwas Übung den meisten Spaß

System:	Playstation
Spieltyp:	Flippersimulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1 bis 4
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	53%
Musik:	68%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **56%**



Potz-Blitz! Die Jungs sind mal wieder ganz schön geladen.



Zabel setzt mit Vorliebe altbewährtes Handwerkszeug ein

Nach dem brillanten Saturn-Debüt des Nachfolgers hat nun auch das "Erstlingswerk" seinen Weg in die Ladenregale gefunden. Bei der Wahl des Kampfmilieus griffen die Designer wie allgemein bekannt, diesmal nicht in die altgediente SF2-Kiste, sondern strickten eine völlig neue Vampirer-Story um ihre unverbrauchte Heldenriege. Aus zehn Fantasy-Spielfiguren dürft Ihr Euren Lieblingskämpfer auswählen. Darunter befinden sich höchst mysteriöse Geschöpfe der dunklen Schattenwelt: Das zähnefletschende Zottelmonster "Sasquatch" reiste aus der Arktis an und brachte von dort einige eisbrecherische Froster-Specials mit. Zombie-Gitarrist 'Zabel'

## The Night Warriors Darkstalkers



dagegen zückt mit Vorliebe sein schneidiges Handwerkszeug (Kettensäge) aus dem Ärmel. Die Frankenstein-Kreation "Victor" teilt inbrünstig lebensgefährliche Elektroschocks aus. Pharao "Anakaris" und Obervampir "Demitri" greifen des öfteren in ihre magische Zauberkiste, die energiezehrende Supercombos zum Vorschein bringt. Die Frauenfraktion wird von der kurvenreichen Katzenlady "Felicia" und dem Fledermaus-Püppchen "Morri-gan" repräsentiert. Als letztes stehen noch das Sumpfmonster "Aulbath" und der Werwolf-Verschnitt "Gallon" zur Auswahl. Ihr prügelt Euch vor

malerischen Comic-Kulissen und versucht, mit gewagten Special-Kicks, Sprüngen, Fußfegern und Super-Knockout-Moves die Deckung des Gegners zu durchbrechen. **WS**



**super**

„Lange mußten Playstation-Prügelfans auf ihre Darkstalkers-Version warten und das, obwohl das Saturn-Sequel um einiges später angekündigt wurde. Ob sich das

Warten dennoch gelohnt hat? Im Grunde ja! Es ist alles vorhanden, was ein Capcom-Prügelspiel erfolgreich macht: Eine gut durchdachte Steuerung, flüssige Animation und eine ausgiebige Palette an spektakulären Special Combo/Counter-Attacken geben keinerlei Anlaß zur Kritik. Wer aber schon mal die Fortsetzung "Vampire Hunter" gespielt hat, wird sich davon kaum mehr beeindruckt lassen. Zum einen muß man auf vier Helden verzichten, zum anderen gestaltet sich die Präsentation (Backgrounds, Specials) nicht so durchdacht und ausgefeilt wie beim Nachfolger. Wer besonders viel Wert auf Originalität legt und gute 2D-Beat'em-Up's sammelt, wird auch mit dem ersten Teil zufrieden sein. „



Ich glaub' mich beißt ein Schw... ähm, eine Schlange



Sasquatch sieht furchterenger aus als er in Wahrheit ist

System: Playstation  
 Spielertyp: Beat'em-Up  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Capcom  
 Testversion: B&B Import  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Continue  
 Schwierigkeitsgrad: 4  
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 80%  
 Musik: 79%  
 Soundeffekte: 79%



Spiel-spaß **81%**



Einige Level nutzen die ganze Bildschirmbreite aus



Spezial-Blasen helfen beim Abräumen der anwachsenden Kugelflut

Die beiden Taito-Helden Bub und Bob haben ebenfalls schon viele Pixel-Jährchen auf dem Buckel. Ihr zweites Home-Comeback ist erneut nicht im Action/Jump'n'Run-Bereich angesiedelt. Gegenüber dem Vorgänger (für SNES und NG erschienen) hat sich wenig geändert. Wieder ist es Eure Aufgabe, verschiedenfarbige Seifenblasen vom unteren Bildschirmrand in das oben liegende Spielfeld zu schießen. Das Ganze geschieht mit einer Blasenkanone, die von Bub bzw. Bob auf Euren Befehl nach rechts oder links dirigiert wird. Die Feldbegrenzung dient als eine Art Billiardbande und hilft ansonsten unzugängliche Winkel zu erreichen. Berühren sich mindestens drei Blasen einer Farbe, platzen und ver-

## Bust A Move Puzzle Bobble 2



schwinden sie. Sind mehrere Kugel-Trauben davon betroffen, wird dadurch eine ganze Kettenreaktion ausgelöst. Zufällig auftauchende Extra-Bubbles unterstützen Euch bei der Punktejagd. Habt Ihr alle ins Feld gebrachten oder bereits postierten Bläschen verschwinden lassen, ist der Level geklärt und es geht eine Stufe weiter. Neben dem Standard- und Time-Attack-Modus könnt Ihr in einem zusätzlichen VS-Mode gegen den CPU oder einen Kumpel antreten. *ws*



super

„Die einfachsten Spielideen sind wirklich oft die besten: Auch bei der Fortsetzung ist man zwar nur damit beschäftigt, endlos auftauchende Farbkugeln in die richtige Ecke zu bugsieren, doch das alleine reicht schon

aus, um ganz schön ins Schwitzen zu kommen. Sicherlich wird die Hardware in allen Belangen unterfordert, was allerdings durch das brillante Spielprinzip völlig ausgeglichen wird. Zur Höchstform läuft Puzzle Bobble 2 im Zweispielermodus auf: Das altbekannte Zuschiebe-Verfahren und die stolze Anzahl von über 250 Levels heben das Spielspaßbarometer über die Classic-Grenze. Allerdings muß auch erwähnt werden, daß sich die Entwickler ansonsten wenig Neues haben einfallen lassen. Die Musik reit niemanden vom Hocker, begleitet das Spielgeschehen aber passend. Tüftelfans, denen der überzogene Kindlichkeitsstil nichts ausmacht, kommen voll auf ihre Kosten. „



Nach dem Darius-Prinzip wählt Ihr Euren nächsten Level



Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr gegen Freund oder Computer an

System:	Playstation
Spieltyp:	Puzzlespiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	B&B Import
Spieler:	1 bis 2
Features:	Save + Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	40%
Musik:	50%
Soundeffekte:	31%

Spiel-  
spa **82%**



Leider ist der nächstplatzierte Spieler nicht immer automatisch aktiv



Diese Sichtweise bietet sich Euch nur während des Replays

Da Sony einen Exklusivvertrag mit Namco über all deren Playstation-Entwicklungen geschlossen hat, ist man nun trotz massiver Software-Konkurrenz seitens EA oder Psygnosis gezwungen, auch ein mittelprächtiges „Prime Goal“ ins Sortiment aufzunehmen. Laut offizieller Aussage soll die Euro-Version bereits Ende Mai erscheinen, weswegen wir das Spiel auch in dieser Ausgabe testen. Die dann enthaltenen Mannschaften stehen allerdings noch nicht fest, oh well... sechs verfügbare Spielmodi stehen Euch zur Auswahl: Der übliche Freundschaftsspielmodus, Vorsaison, Saison, Pokalturnier, All Star-Spiele und natürlich Elfmeterschießen. Vor jedem Match (in jedem Modus)

## Müdemacher Prime Goal Ex

darf man zudem seine Idealspieler zusammenbasteln. Die Eigenschaften, die hierbei verändert werden können, sind Schnelligkeit, Ausdauer, technisches Können, Schußkraft, Kopfall- und Einwurffähigkeiten. Drei verschiedene Kamerapositionen (eine seitliche und zwei Vogelperspektiven) sind ebenso einstellbar wie Stadion, Tageszeit, Taktik, Spiellänge, Torwartsteuerung und der Schwierigkeitsgrad. Die unterschiedlichen Taktiken und Perspektiven lassen sich übrigens auch während des Spiels noch verändern. ds



geht so

„ Daß Namco gute Spiele programmieren kann, steht außer Frage. Bei ihrem Sportspiele-Debut hätte die Nobelschmiede aber besser bei der Konkurrenz abkupfern sollen, anstatt sich auf die eigenen Fähigkeiten zu verlassen. Das Dilemma fängt schon bei der Grafik an: Der Mix aus Polygon- (Spielfeld) und übler Pixelgrafik bei den Akteuren ist weder zeitgemäß noch schön anzusehen. Die sinnlose Umschalterei in eine

Close-Up-View bei Zweikämpfen (siehe auch Bild) nervt gewaltig und bringt überhaupt nichts. Als einzig wirklich positives Feature fällt das übersichtliche Spielfeld auf. Der ballführende Spieler kann, falls er z.B. einen langen Paß spielen möchte, auch kurzzeitig per Druck auf die R2-Taste mit der „Kamera“ etwas weiter wegzoomen. Der Rest vom Spiel ist aber bestenfalls Durchschnitt. Die Stadionsounds klingen außerdem sehr dumpf und das ewige Klick-Klack des Balls erinnert sowieso eher an Hallenfußball. Hoffentlich verlangsamt sich die Spielgeschwindigkeit bei der Konvertierung nicht noch zusätzlich; schnell ist Prime Goal Ex nicht gerade. ”



Im Bild links seht Ihr gerade den Freudentanz nach einem gelungenen Tor



Der Auto-Keeper macht ausnahmslos hohe, weite Abschläge



Völlig überflüssig: Bei Zweikämpfen wird in diese View umgeschaltet

System: Playstation  
 Spieltyp: Fußball  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Namco/ Sony Computer Entertainment  
 Testversion: Sony  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Speicheroption, auch mit dem Ne G-Con spielbar  
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7  
 Preis: ca. 110 Mark  
 VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 48%  
 Musik: 55%  
 Soundeffekte: 66%



Spiel-spaß 61%

Nach der 3DO-Version von *Psychic Detective*, die wir bereits in der VG 2/96 vorgestellt haben, steht seit kurzem auch die Playstation-Umsetzung in den Läden. Spielerisch hat sich natürlich nichts geändert, drei CDs lang verfolgt Ihr die gefilmten Abenteuer des übersinnlich begabten Detektivs Eric Fox. Während der Film abläuft, erscheinen am Bildschirmrand die Gesichter verschiedener Personen, die sich in Eurer Nähe aufhalten. Ihr könnt in deren Geist



Oben: Die Personen in den Icons könnt Ihr belauschen. Rechts: Eine der vielen abgefahrenen Szenen



eindringen und so Gespräche belauschen und Anwesende beobachten. Auch herumliegende Gegenstände geben durch Ihre Aura Informationen über Geschehnisse frei, die mit ihnen in Verbindung stehen. Unabhängig von Eurem Tun läuft der Film weiter ab, allerdings beeinflussen Eure Handlungen bestimmte Schlüsselszenen. rz

## Gedankenklau Psychic Detective



geht so

„Eigentlich könnte man den Meinungskasten der 3DO-Version hier wortwörtlich abdrucken, aber da nicht jeder die VG 2/96 parat hat, hier noch einmal die wichtigsten Kritikpunkte. Wie bei fast allen interaktiven Filmen mangelt es auch bei *Psychic Detective* am Spielspaß. Die meiste Zeit springt Ihr von einer Person zur anderen und hört langweiligen Gesprächen zu. Es gibt keine Rätsel, die

Eure Kombinationsgabe beanspruchen, wie man es von einem Detektiv-Spiel eigentlich erwarten sollte. Technisch fällt die PSX-Umsetzung im Vergleich zum 3DO sogar ab, da die Synchronisation von Ton und Film nicht paßt. Teilweise bewegen sich die Lippen der Akteure nicht synchron mit dem Ton. ”

**System:** Playstation  
**Spieltyp:** Interaktiver Film  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** EA  
**Testversion:** EA  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption  
**Schwierigkeitsgrad:** 4  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 18  
**Grafik:** 85%  
**Musik:** 60%  
**Soundeffekte:** 80%

Spiel-spaß **57%**

SONY PLAYSTATION

# GAMERS POINT GAMERS POINT

Ultra 64 a. A.

**PSX**

- Exector 89,85
- F1 Championship \* 89,85
- Fade to Black 89,85
- Falcata 59,85
- F. T. "Big Hurt" Baseball 89,85
- Galaxien 3 89,85
- Hardball 5 89,85
- Hermie Hopperhead 99,85
- Impact Racing 89,85
- Jumping Flash 2 \* 89,85
- Kings Field \* 89,85
- Lone Soldier 79,85
- Mickey Wild Adv. 84,85
- Military Commander \* 89,85
- Motor Toon GP 99,85
- Museum Piece 1 89,85
- Myst 89,85
- NBA Live 96 89,85
- NFL Quarterback Club 96 89,85
- Night Striker 89,85
- Over Blood \* 89,85
- Panzer General 89,85
- Philosoma 84,85
- Poed 89,85
- Power Play Hockey 79,85
- Prime Goal EX 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Raging Skies 89,85
- Raven Project 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Resident Evil 89,85
- Return Fire 89,85
- Ridge Racer Revolution 94,85
- Rise 2 89,85
- Romance 4 109,85

**PSX**

- Shellshock 89,85
- Sidewinder 89,85
- Silverload 89,85
- Sim City 2000 89,85
- Skeleton Warriors 89,85
- Slam & Jam 89,85
- Slam & Jam 96 \* 89,85
- Slam Dragon 89,85
- Space Griffin 109,85
- Space Hulk 89,85
- Starblade 74,85
- Steel Harbinger 89,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Syndicate Wars 89,85
- Tekken 2 \* 89,85
- Tennis Namco 89,85
- Tilt Pinball 79,85
- Time Commando 89,85
- Top Gun 69,85
- Transport Tycoon 89,85
- Victory Boxing 89,85
- Viewpoint 89,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual O. Tennis 89,85
- X-Men 89,85

**SAT**

- Raw Pursuit 89,85
- Return Fire 89,85
- Rise 2 89,85
- Road Rash 89,85
- Shellshock 89,85
- Side Pocket 79,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Steamgear Mash 99,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Striker 96 94,85
- Suiko Enbo 79,85
- Tilt Pinball 89,85
- Ultimate Mork Three \* 89,85
- Victory Goal 69,85
- Victory Goal 96 \* 89,85
- Virtual Fighter 39,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- Winning Post 109,85
- WWF Wrestlingmania 94,85
- X-Men :Children o. t. Atom 89,85

**PSX**

- PSX dt. 499,00
- Umbau DT, JP, US ohne Boot CD a. A.
- Lenkrad dt. a. A.
- 8 M-Memory Card 79,85
- Mouse 49,85
- RacCon Pad 69,85
- RGB Kabel 49,85
- AD & D Slayer 89,85
- Adidas Power Soccer 89,85
- Alone In the Dark 2 104,85
- Aquanauts Holiday 89,85
- Battle Arena Toshinden 2 89,85
- Beyond the Beyond 89,85
- Blazing Dragons 89,85
- Bowling 79,85
- Boxers Road 49,85
- Bust a Move 2 89,85
- Chessmaster 3D 89,85
- Chron. of the Sword 89,85
- Constructor 89,85
- Cyber Speed 74,85
- Cyberia 94,85
- Darkstalkers 89,85
- Descent 94,85
- Die Hard Trilogy \* 89,85
- EW Jim 2 89,85
- Lone Soldier 79,85
- Tekken 99,85

**SAT**

- Konsole 499,00
- 3D Lemmings \* 89,85
- Alien Trilogy 89,85
- Beyond Oasis 2 \* 89,85
- Blazing Dragons 89,85
- Collage Slam 119,85
- Congo \* 89,85
- Cyberia 94,85
- Discworld \* 89,85
- Eartworm Jim 2 89,85
- F. T. "Big Hurt" Baseball 89,85
- Galaxy Fight 99,85
- Gebockers 99,85
- Gradus Deluxe \* 89,85
- Gun Griffon \* 89,85
- Need for Speed 89,85
- NFL Quarterback Club 89,85
- Night Warriors 99,85
- Ninku 99,85
- Panzer Dragon 2 \* 89,85
- P. Play Hockey 89,85
- Primal Rage 89,85
- Pro Pinball 89,85

**SNES**

- C. Trigger 139,85
- F. Mission 2 139,85
- Illusion of Time 109,85
- Kirb. Dream Curse 89,85
- Kirb. Ghost Traps 89,85
- Lost Vikings 2 104,85
- Lufia 2 \* 89,85
- Secret of Evermore 109,85
- Secret of Mana 109,85
- Super Mario RPG \* 89,85
- Toy Story 129,85
- Warios Woods 84,85
- Worms 114,85

**Jede Menge PC-GAMES im Sortiment E3 Video 29,85**

Infrarot Joypads (2 Stück) PSX 99,85 - SAT 99,85 - 3DO 89,85

Jede Menge Zubehör, wie Joypads in ZIG Versionen, T-Shirts, Baseball Caps, Spieleberater, Zeitschriften

**Games**

PSX ab 39,85

3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85

GB ab 19,85 - SNES ab 19,85

**Games**

SAT ab 39,85

JAG ab 19,85 - MD ab 19,85

NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85

**Games**

Secret of Evermore - Secret of Mana - Illusion of Time zusammen 299,85

\* auf Anfrage  
 - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -  
 - Fragt nach unseren aktuellsten Games -  
 - Umbauten kein Problem -  
 - Bestellungen werden schnellstmöglich versendet -  
 - Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 50,- DM -  
 - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -  
 - Ladenpreise können abweichen -  
 - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

0721 - 826 338

Roonstr. 5  
76137 Karlsruhe

0721 - 816 121



Wenn dieses Rätsel gelöst ist, gibt es ein dickes Ende.



Unsere Heldin Laura hat offensichtlich eine Gedächtnislücke

Das Spielprinzip von *D* ist schnell erklärt. Man steuert eine Frau namens Laura durch ein illusorisches Gespensterschloß, sammelt Items, wendet sie an bestimmten Stellen an und begibt sich in den nächsten Raum. Das Ganze geschieht in einer vollkommenen Polygon-Umgebung, worin man sich jedoch nur auf vorgegebenen Routen bewegen kann. Das Ziel ist es, innerhalb eines Zeitlimits von zwei Stunden einen verrücktgewordenen Chefarzt aufzustoßern, der nun als Massenmörder durch ein Krankenhaus geistert. Daß es sich dabei um Lauras Vater handelt, erfährt Ihr anhand von gerenderten Zwischensequenzen, die dann ablaufen, wenn Ihr bestimmte Stellen im Spiel gemeistert habt. Das geschieht nahtlos, so daß Spiel und Zwischensequenzen in einem Guß präsentiert werden. Damit Ihr auch strikt nach Zeitplan arbeiten

Alone in...  
**D**

könnt, gibt es keine Pausen- oder Speicheroption. Übrigens, da lediglich an einer einzigen Stelle des Spiels die Möglichkeit besteht zu sterben (nämlich gaanz gaaanz am Schluß der Geschichte), ist dieses Zeitlimit das einzige Mittel, um vorzeitig ein Game Over herbeizuführen. Alles andere, sogar einen interaktiven Zweikampf mit einer Ritterrüstung, dürft Ihr so oft wiederholen wie Ihr wollt, soweit die verbleibende Zeit es zuläßt. *tet*



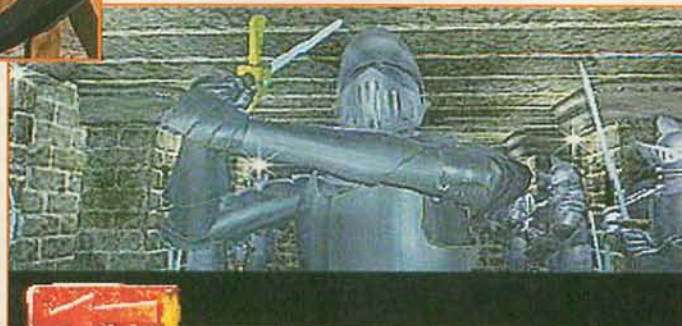
Der Fortschritt ist der größte Feind aller Programmierer. Dachte man vor einem halben Jahr noch, daß eine Spielumsetzung auf dem neuesten Stand sei, so kann es passieren, daß kurze Zeit später das Machwerk schon zum alten Eisen zählt. In *D* kann man dies leider viel zu gut nachvollziehen. Abgesehen davon, daß das Spielsystem mit den primitiven Rätseln und Pseudo-Action-Passagen, die in der Playstation-Variante zumindest einiges an Timing abverlangt, nicht gerade zu den Höhepunkten der Programmierkunst gezählt werden kann, offenbart sich dem *D*-Abenteurer ein CG-Movie, das bestenfalls zwei Stunden



Oben: Diese Szene hätte ich lieber von unten gesehen... Links: Items müssen richtig eingesetzt werden



Im Spukschloß findet Ihr allerlei Fallen, die jedoch harmlos sind



Hier führt Ihr einen interaktiven Kampf gegen eine Ritterrüstung

unserer kostbaren Freizeit auszufüllen vermag. In Anbetracht der technischen Möglichkeiten hätte man in der PS- und Sat-Version wenigstens einige Stellen modifizieren müssen. So bleibt *D* trotz aufwendiger Grafik ein Spiel, (wir hatten es auf dem 3DO zu hoch bewertet) das leider nicht überzeugen kann.

System:	Saturn
Spieletyp:	3D-Adventure
Megabit:	2 CDs
Hersteller:	Acclaim/Warp
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	82%
Musik:	75%
Soundeffekte:	71%

Spiel-spaß **49%**

System:	Playstation
Spieletyp:	3D-Adventure
Megabit:	3 CDs
Hersteller:	Acclaim/Warp
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	82%
Musik:	75%
Soundeffekte:	71%

Spiel-spaß **49%**



Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22

Bernd Herfurth

Fax: 02 51 / 52 79 71

Persönliche Bestellaufnahme

Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr

Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAKS SHOP

An-/Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen... Ausstellungsartikel sind nur gegen Vorkasse... Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm...

MEGA DRIVE:
Sonderangebote!
MEGA DRIVE:

Table listing MEGA DRIVE games and prices. Includes titles like 3 SPORT-GAMES PACK, Super Monaco GP, Tennis & Ultimate, AAH REAL MONSTER, AERO THUNDER, etc.

SATURN:
Sonderangebote!
SATURN:

Table listing SATURN games and prices. Includes titles like ASTAL <P>, BLACK FIRE <US>, BLUE SEED <P>, BREAK THRU <P>, etc.

SEGA 32 X:
Sonderangebote!
SEGA 32 X:

Table listing SEGA 32 X games and prices. Includes titles like ASTAL <P>, BLACK FIRE <US>, BLUE SEED <P>, BREAK THRU <P>, etc.

INTERNATIONAL SUPERSTAR:
Sonderangebote!
INTERNATIONAL SUPERSTAR:

Table listing INTERNATIONAL SUPERSTAR games and prices. Includes titles like Soccer Deluxe, TCHY & SCRATCHY, IZZY'S OLYMPIC QUEST, etc.

PLAY STATION:
Sonderangebote!
PLAY STATION:

Table listing PLAY STATION games and prices. Includes titles like ACTION REPLAY PRO, ANTENNEKABEL, INFACTOR, etc.

MEGA DRIVE:
Sonderangebote!
MEGA DRIVE:

Table listing MEGA DRIVE games and prices. Includes titles like ADV. OF MIGHTY MAX, ALIEN STORM, BALL 2 3D, etc.

GAME GEAR:
Sonderangebote!
GAME GEAR:

Table listing GAME GEAR games and prices. Includes titles like Asterix - Secret & Thrill, CHESSMASTER, CHUCK ROCK 2, etc.

SATURN HARDWARE:
Sonderangebote!
SATURN HARDWARE:

Table listing SATURN HARDWARE items and prices. Includes titles like 32 X Erweiterung, 5 Games, AFTERBURNER, etc.

INTERNATIONAL SUPERSTAR:
Sonderangebote!
INTERNATIONAL SUPERSTAR:

Table listing INTERNATIONAL SUPERSTAR games and prices. Includes titles like Soccer Deluxe, TCHY & SCRATCHY, IZZY'S OLYMPIC QUEST, etc.

PLAY STATION:
Sonderangebote!
PLAY STATION:

Table listing PLAY STATION games and prices. Includes titles like ACTION REPLAY PRO, ANTENNEKABEL, INFACTOR, etc.

MEGA DRIVE:
Sonderangebote!
MEGA DRIVE:

Table listing MEGA DRIVE games and prices. Includes titles like ADV. OF MIGHTY MAX, ALIEN STORM, BALL 2 3D, etc.

MEGA DRIVE:
Sonderangebote!
MEGA DRIVE:

Table listing MEGA DRIVE games and prices. Includes titles like ADV. OF MIGHTY MAX, ALIEN STORM, BALL 2 3D, etc.

Handelanfragen erwünscht!!!
Wichtig! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschlebung der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen!!!



Mit dem Jetpack erwischt Ihr auch die entferntesten Boni und Feinde



Der Hasenschmorbraten geht stiften – den Zapper gibt's in Level 2

Zuerst sollte ich vielleicht den Titel erklären. PO'ed (sprich „pi-oud“) ist die Kurzform für „pissed off“ und bedeutet frei übersetzt soviel wie „tierisch genervt“ oder „stink-sauer“. Das ist nämlich der Gemütszustand von Ox, dem Schiffskoch des Raumschiffs Pompous. Aliens haben das Schiff überfallen, die Besatzung gemeuchelt und die Kiste kurzerhand abgeschleppt. Als die Viecher dann auch noch in Oxs heilige Küche eindringen, sieht der Koch rot. Ein Griff zur Bratpfanne und die Action geht los. Ihr pirscht in 3D durchs Schiff und vermöbelt die abgefahrensten Kreaturen solange mit der Pfanne, bis Ihr die ersten Extrawaffen findet. Die unbegrenzte Standardwaffe ist das Hackebeil, von dem Ihr so-

## Zu viele Köche... PO'ed

viele durch die Gegend feuern könnt, wie's Euch Spaß macht. Verschiedene Wummen, Flammenwerfer und sogar eine Bohrmaschine (insgesamt gibt's zehn Waffen) warten darauf, von Euch gefunden zu werden. Die nötige Munition und auch das ein oder andere Medikit ist über die Level verstreut. Das Besondere an PO'ed ist der Jetpack. Sobald Ihr den Raketentrucksack gefunden habt, könnt Ihr ohne Treibstoff Sorgen frei schwebend die Umgebung erkunden. Den Spielstand könnt Ihr dabei jederzeit abspeichern. js



„Eigentlich hätte Wolfi PO'ed testen müssen. Als Ex-Koch ist er ja quasi ein Kollege von Ox. Nun ja, so abgedreht, wie das Teil daherkommt, ist es nicht leicht den richtigen Tester zu finden. Das geht schon im ersten Level los. Da werdet Ihr von „Monstern“ belästigt, die einem halben

Hähnchen nicht unähnlich sind – dazu noch die Bratpfanne in der Hand und schon breitet sich ein gedehntes „Hää?“ im Spielerhirn aus. Erfreulicherweise sind die Level von Anfang an sehr anspruchsvoll, und sobald Ihr das Wurf-Hackebeil habt, kommt das typische Labyrinthspiel-Feeling auf. Mit dem Jetpack-Feature spielt es sich sogar etwas wie Descent. In späteren Levels wird die Grafik teils recht deftig, die Altersfreigabe ab 18 ist durchaus gerechtfertigt. Es kamen in letzter Zeit ja einige abgedrehte Spiele auf den Markt. PO'ed gehört ohne Frage auch dazu und es macht auch einen Haufen Spaß. Wenn Ihr von Labyrinth-Spielen gelangweilt seid, tut Euch mal PO'ed an, es ist irgendwie anders.“



Erledigten Feinden nehmt Ihr die Energie für die Waffen ab. Mit grafischen Gags wurde nicht gespart: Wendeltreppen sind ja in Labyrinthspielen noch recht selten.



Insgesamt gibt's zehn Waffen, von denen Ihr sieben mit Power versorgen müßt



System: Playstation  
 Spielertyp: Action  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Any Channel  
 Testversion:  
 Warner Interactive  
 Spieler: 1  
 Features: Paßwort, Speicheroption  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 120 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 18  
 Grafik: 78%  
 Musik: 67%  
 Soundeffekte: 72%

Spiel-spaß **73%**

Über ein Jahr nach der letzten Preview-Version landet Ataris Versuch, in der Polygon-Beat'em Up-Welt Fuß zu fassen, nun endlich unter den VG-Seziermessern. Auf den ersten Blick hat sich seitdem nicht viel verändert: Ihr findet die selben acht Charaktere wieder, die sich noch immer auf öden, einfarbigen Böden vor Bitmap-Backgrounds die Special-Moves klauen wollen. Besiegt Ihr nämlich einen der Recken, dürft Ihr Euch aus seiner immensen Palette von fünf (!) Special Moves zwei Stück einverleiben und im nächsten Kampf benutzen. Und

## Rather die than play Fight for Life

wenn man auf der technischen Seite schon nicht viele Pluspunkte sammeln kann, wird bei Treffern einfach noch etwas rote Farbe dazugepinselt. Damit wird man wenigstens dem Motto von *Fight for Life* gerecht, denn die Jungs und Mädels prügeln sich im Vorhof der Hölle ja nicht zum Spaß, sondern um die Chance für ein zweites Leben, nachdem sie dummerweise schon eines vergeigt haben. rk



„Auweia, *Fight for Life* läßt sich eigentlich mit einem Wort beschreiben: Armselig. Sämtliche Bewegungen wirken extrem kantig und alle Charaktere leiden unter chronischer Move-Armut. Was man mit nur drei belegten Buttons auf die Beine stellen kann, hat Sega schon bei *Virtua Fighter* vor über zwei Jahren eindrucksvoll bewiesen, und davon trennen Ataris kläglicher Versuch auch heute noch Welten. Auch die Musik dudelt im Vergleich zur Preview-Version jetzt nur noch

träge vor sich hin. Aber was will man von einem Polygon-Fighter schon groß erwarten, an dem am eigentlichen Spiel mickrige drei Leute beteiligt waren (Bei *Tekken 2* sind's über 100!)? Wenigstens fallen die Polygone in Bewegung nicht auseinander. „  
Laßt die Finger davon.



Kimuras Beinschere ist noch einer der ansehnlichsten Moves



Mama Jenny verteilt Kicks ans Schienbein

**System:** Jaguar  
**Spieletyp:** Beat'em Up  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Atari  
**Testversion:** Galaxy  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Optionsmenü, Paßwort, Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 7  
**Preis:** ca. 130 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 16  
**Grafik:** 52%  
**Musik:** 45%  
**Soundeffekte:** 41%

Spiel-spaß **32%**

## UFO GAMES

ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.  
SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1x anrufen

Bundesallee 71 • 12161 Berlin

Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35



CD-ROM  
Playstation us/jp/dt  
Saturn us/jp/dt  
Ultra 64 (ab 7/96)  
SNES  
Gameboy  
andere Systeme auf Anfrage

Trago's Gameshop  
Oberer Metzgerbach 25-27  
73728 Esslingen  
Versand-Telefon:  
0711 / 3508-138  
Händleranfragen erwünscht!  
Franchise-Partner gesucht!

Wir halten - was  
Andere nur  
versprechen!

Der Spielespezialist mit  
Ladengeschäft in ES  
... taucht ein...



## NEU! Game ACTIVITY

Deutschland Tel. 0172 373 51 51

Österreich Tel. 0664 336 71 71

### Playstation Japan

K1 Fighting Illusion	DM 129,-	ATS 999,-
Galaxian 3	DM 129,-	ATS 999,-
Jumping Flash 2	DM 129,-	ATS 999,-
King of Fighters 95	DM 129,-	ATS 999,-
Fatal Fury real bount	DM 129,-	ATS 999,-
Tekken 2	DM 129,-	ATS 999,-
Ci Circuit	DM 129,-	ATS 999,-
Lenkrad	DM 149,-	ATS 999,-

### SEGA Saturn Japan

Skeleton Warriors	DM 129,-	ATS 999,-
King of Fighters 95	DM 129,-	ATS 999,-
Fatal Fury real bout	DM 129,-	ATS 999,-
Samurai Showdown 3	DM 129,-	ATS 999,-
Virtua Striker	DM 129,-	ATS 999,-
Fighting Vipers	DM 129,-	ATS 999,-
Virtual Fighters Kids	DM 129,-	ATS 999,-
Ailien Trilogy	DM 129,-	ATS 999,-

Die Preise sind ohne Garantie und Wechselkursabhängig, auch PAL-Versionen zum Tiefstpreis. RUF AN!



Nicht hauen! Wenn ein Gorilla auf Euch zukommt, wird's gefährlich



Puh, erreicht Ihr das Navicom, ist der Level geschafft

Aus der Reihe "Das Spiel zum Film" stammt Segas Dschungelspektakel *Congo*. Die Geschichte: Ihr stürzt mit Eurem Flugzeug über einem Waldgebiet ab und infiziert Euch zu allem Überfluß auch noch mit einem Virus. So beginnt Euer Abenteuer im Dschungel. Aufgezogen ist das Ganze als 3D-Labyrinthspiel. Ihr pirscht Euch auf Trampelpfaden durchs Dickicht. Die grüne Hölle trägt ihren Namen nicht zu unrecht, denn alles, was so krecht und fleucht ist gegen Euch. Gorillas vermöbeln Euch oder werfen mit Steinen, Monsterspinnen greifen Euch an, zentnerschwere Moskitos werden schnell zur Plage und magische Totems beglücken Euch mit großem Kaliber. Eure Standardwaffe ist

## Dschungelfieber Congo

rinthspiel gibt's aber auch bei *Congo* jede Menge Ausnahmen, sprich "Geheimräume". Als High-Tech-Abenteurer seid Ihr mit einem Bewegungsmelder und einem satellitengestützten Wegfinder ausgerüstet. Im späteren Spielverlauf durchstreift Ihr Ruinen, Ge-

bäude und Katakomben – immer auf Schatzsuche und immer die fiesesten Feinde im Genick. Abspeichern erledigt der Saturn automatisch nach jedem Level. Die musikalische Untermalung besteht aus Dschungelklängen und einer passenden Geräuschkulisse. js



Abgefahrene Effekte wie Fieber-Optik und echte Erdbeben sorgen für Überraschungen. Auf der Karte seht Ihr die Missionen.

„Stellt Euch vor, Ihr seid allein im tiefsten Urwald, fremdartige Geräusche um Euch herum. Das undurchdringliche Grün nimmt

Euch die Orientierung, Ihr bekommt Angst. Genau das haben die Entwickler in *Congo* gepackt. Ihr versucht wirklich durch Pflanzenwände zu spähen, um anrückende Feinde möglichst früh zu erkennen. Mit Steuerungshilfen wie "Ducken" oder "schnellem Umdrehen" verbessern sich zwar Eure Chancen, der Schwierigkeitsgrad ist aber derart hoch angesetzt, daß *Congo* auch bei vorsichtigster Gangart kein Spaziergang wird. Ich empfinde das Teil als extrem spannend, wenn auch stellenweise etwas unfair. Ihr werdet zu oft getroffen, ohne Euch wehren zu können. Ein ordentlicher Bildschirm, ein dunkles Zimmer und den Sound zumindest in Stereo – und schon ist echte Dschungel-Paranoia garantiert.



"Mister Neun Millimeter". Wie bei *Alien Trilogy* wird diese Knarre niemals leer, habt Ihr nur noch einen Schuß, dauert das Nachladen eben länger. Im Gebüsch und auf den Wegen findet Ihr Munition, weitere Waffen, Medikits und Diamanten. Normalerweise könnt Ihr die Pfade nicht verlassen. Wie bei jedem ordentlichen Laby-



In den Ruinen gibt's auch mal einen magischen Gegenstand

System: Saturn  
 Spieltyp: Action-Labyrinthspiel  
 Megabit: CD  
 Hersteller: Sega  
 Testversion: Maro  
 Spieler: 1  
 Features: Speicheroption  
 Schwierigkeitsgrad: 7  
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 80%  
 Musik: 64%  
 Soundeffekte: 52%



Spiel-spaß **74%**

Kostenlose  
Preisliste  
anfordern

# GAME

action  
& price  
power

## Super NES

Animanics 2	dt	124.00
Aslarix & Obelix	dt	124.95
Breath of Fire 2	dt	109.95
Chrono Trigger	us	129.95
Donald in Maui Malls	dt	119.95
Donkey Kong Count. 2	dt	109.95
Draquila X (16 MB)	dt	119.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95
Final Fight 3	dt	95.00
Hebereke 2	dt	79.95
Int. Superstar Soccer	dt	109.95
Jungle Strike	dt	99.95
Kirby's Ghost Trap	dt	89.95
Last Vikings 2	dt	89.95
Mario World 2	dt	109.95
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Maak	dt	64.95
Mechwarrior 3050	dt	89.95
Mega Man X 3	dt	89.95
Mega Man X 2	dt	89.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	109.95
NBA Live 96	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
PGA Tour Golf 96	dt	119.95
Pinocchio	dt	124.95
Revolution X	dt	89.95
Rubber Dudes	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	89.95
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	89.95
Unirally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt	109.95
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.95

### Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	49.95
Beavis and Butthead	dt	34.95
Indiana Jones	dt	59.95
John Madden 95	dt	39.95
Mighty Max	dt	39.95

Rise of the Robots	dt	39.95
Syndicate	dt	39.95
Tiny Toon	dt	39.95
Urban Strike	dt	54.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95

### Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	89.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95
Infrared Joypad	dt	44.95
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Spelebr. Mario Wort.2	dt	23.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

### Gameboy

Battle Toshinden	dt	49.00
Donald in Maui Ma.	dt	59.95
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirby's Block Ball	dt	59.95
Mega Man 5	dt	49.95
Micro Machines 2	dt	49.95
NHL Hockey 96	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Tetris Blast	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	dt	59.95
Worms	dt	54.95

### Sonderangebote

Addams Family 2	uk	34.95
Addams Family 1	uk	34.95
Dennis	dt	34.95
Huchback	dt	34.95
Lamborghini	dt	34.95
Lemmings	dt	29.95
Mr. Dol	dt	29.95
Waterworld	dt	39.95

## Mega Drive

Animanics 2	dt	114.00
Bugs Bunny	dt	59.95
Cut Throat Island	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95

Int. S.Soccer Deluxe	dt	72.95
Lobo	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Phantom 2040	dt	59.95
Pocahontas	dt	104.95

Revolution X	dt	79.95
Star Trek: Deep Space	dt	99.95
Theme Park kompl.dt.	dt	99.95
Toy Story	dt	99.95
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt	99.95
Worms	dt	99.95

### Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Willy Wars	dt	39.95
NBA Jam Tournament	dt	49.95
NHLPA Hockey '95	dt	39.95
Orifants	dt	24.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shao-Fu + Musik CD	dt	29.95
Sonic & Knuckles	dt	49.95
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

### Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95

### Saturn

Alien Trilogy	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Toshinden Remix	dt	79.95
Casper	dt	79.95
Cyberia	dt	79.95
Darius Gaiden	dt	79.95
Descent	dt	89.95
Destruction Derby	dt	79.00
Discworld	dt	79.00

## Driving Need f.Speed

Earth Worm Jim 2	dt	84.95
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Impact Racing	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Night Warriors	dt	99.00

Panzer Dragon 2	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Return Fire	dt	79.95
Revolution X	dt	89.95
Rise of the Robots 2	dt	79.95
Road Rash	dt	84.95
Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	dt	84.95
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	94.95
Total Eclipse	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2 + Pistole	dt	129.00
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Golf	dt	89.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlemania	dt	79.95
X-Men: Children o.t.A	dt	79.95

### Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95
------------------	----	-------

### Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	89.95
8 Meg Memory Card	dt	99.00
Action Replay Saturn	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	489.95
Universal Adaptor	dt	44.95

## Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alison Trilogy	dt	79.95
Aliens	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Battle A. Toshinden 2	dt	94.00
Chaos Control	dt	89.00
Cyberia	dt	89.95
D (Dining Table)	dt	89.95
Descent	dt	89.95
Discworld kp.dt.	dt	84.95
Draquila X	dt	99.95
Dr. Need for Speed	dt	84.95
Extrema Pinball	dt	84.95
Fade to Black	dt	89.00

Fifa Soccer 96	dt	79.95
Gex	dt	84.95
Golf 3D (Konami)	dt	99.95
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
Museum Piece 1	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	79.95
Raven Project	dt	89.95
Resident Evil	dt	89.00
Revolution X	dt	84.95
Riders Racer Revol.	dt	94.00

Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt	89.95
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00

Thunderhawk 2	dt	79.95
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt	89.00
Top Gun	dt	84.95
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men: Children o.t.A	dt	84.00

### Sonderangebote

Darkstalkers	dt	79.95
Streetfighter Movie	dt	49.95
WWF Arcade	dt	59.95

### Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt	44.00
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeoGon Joypad PSX	dt	84.95
Performer Lenkrad	dt	169.00
Programm Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	489.95

### 3-DO

Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Deathkeep	uk	79.95
Gridders	us	69.95
Gridders	uk	89.95
Magic Carpet	us	89.95
Panzergeneral	dt	79.95
PGA Tour Golf 96	dt	79.95
Shockwave 2	dt	79.95
Snowjob	dt	89.00
Zhadnost	uk	64.95

### Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
Rebel Assault	dt	49.95
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.95
Shadow War of Succ.	us	54.95
Syndicate (DA)	dt	59.95

Versandadresse: GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139,  
80686 München

Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München

Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing  
(Preise können variieren)

**089/580 60 55**

**Fax: 089/546 00 48**

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei Unfreie- und  
Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange  
Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Die mit \* gekennzeichneten Spiele waren bei Druckerlegung noch  
nicht lieferbar.

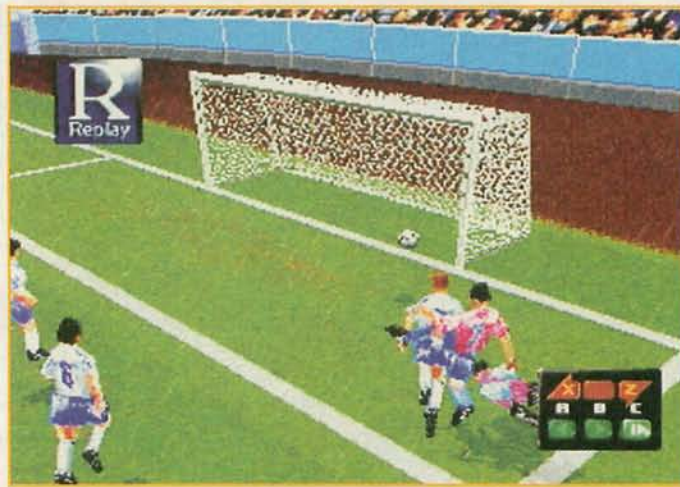
## INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	93	M.C. Game	101
Allianz	18, 19	Magic Entertainment Center	97
aRJay Games & Entertainments	31	Maniax Multimedia Vertrieb	91
B & B Import	63	Maro	33
Centre Gold	104	Media Point K. Rose	21
Chollo Games	63	Mega Game Point	73
Deutscher Sparkassen- und Giroverband		Metropolis	25
DYNATEX	27	NBA Europa	17
Freak's Shop	57	Non Plus Ultra	97
Funtronixx	85	O.I.T. Versand	46
Galaxy Software	63	Playcom Software	61
Game Activity	23		
Game Express	87	Sony Interactive	39
Gamers Point	89	Top 4 Softwareversand	57
Gamestore	83	Trago's GameShop	87
Gamezone	65	TV Games	93
Grobis Gameshop	41	UFO Games	87
Hall of Games	59	Video & Game	67
Konami	71	Videospiele Baier	93
Kruse	2, 103	Wolfsoft	73
	57	World of Games	73

Ein Teil dieser Ausgabe enthält Beilagen der Firma Game Activity (CH, Luzern).



Das Vorspann-Filmchen ist natürlich auch hier erste Sahne



Per Replay werden peinliche Momente nochmal schön breitgetreten

Victory Goal war eines der ersten Saturn-Spiele und allein schon deshalb ein Verkaufsschlager. Mittlerweile tummeln sich diverse Mitbewerber auf dem Markt, also war Sega Sports gezwungen, beim Nachfolger zumindest grafisch einiges draufzulegen. Ob Sega of Europe den in Japan bereits erhältlichen Nachfolger auch bei uns herausbringt, steht allerdings noch nicht fest. Bei einer Fußballkonvertierung müssen normalerweise ganze Programmteile samt der dazugehörigen Menüs umgeschrieben werden, da die dortigen Simulationen meist nur auf der J-League basieren. In der von uns getesteten Victory-Goal-'96-Version sind daher ausschließlich die 16 Nippon-Teams mit ihren exotisch europäischen Namen wie "Yokohama Flügels", "Red Diamonds" oder "San Frece" vertreten. Es ist ungewiß, ob die Pal-Version auch 16 Teams enthalten wird (und wenn ja, welche) oder nur 12 wie bei dem Vorgänger. Außer ein Freundschafts-Match auszutragen, könnt Ihr natürlich

*Fußball ist in Japan immens populär und avancierte innerhalb von drei Jahren zur beliebtesten Sportart vor Baseball*

'ne echte Augenweide  
**Victory Goal '96**

auch eine ganze Saison (30 Spiele) durchklicken oder, wenn das zu lange dauert, eine "Small League" aufstellen und nur 15 Spiele bestreiten. Zudem bietet die CD einen Pokal- und Superstarmodus. Wählt

Ihr letztere Option, könnt Ihr aus allen vorhandenen Kickern Eure Lieblinge in einem All-Star-Team aufstellen. ds



Wenn Ihr mit Flutlicht bei Nacht spielt, werfen die Spieler sehr realistische Schatten



gut

Wow, solch eine exquisite Grafik hätte ich auf dem Saturn noch vor einem Jahr für schlichtweg unmöglich gehalten! Hier hat sich



Sega wirklich selbst übertroffen. Auf der Options-Seite bietet VG2 zwar keine bahnbrechenden Neuerungen, obwohl die Kombination mit Regen bei Nacht zu spielen sehr stimmungsvoll kommt. Andererseits fehlt aber auch nichts: Verschiedene Kamerapositionen, abschaltbare Regeln wie Fouls, Injuries oder Abseits, alle möglichen Aufstellungsvarianten, Auto-Replays, manuelles Replay oder eine Turbo-Funktion, sind die mittlerweile überall anzutreffenden Features, die selbstverständlich auch hier nicht fehlen dürfen. Ihr gewöhnt Euch genau wie beim Vorgänger recht schnell an die Steuerung. Für längerfristigen Spielspaß hätten die Designer aber ruhig ein paar mehr Kunststücke außer Hackentrick oder Köpfer einbauen können. Außerdem ging der bewegte Zuschauerhintergrund auf Kosten der Spielgeschwindigkeit. Kommentiert wird die ganze Action live von zwei Sprechern, die sich immer wieder gegenseitig ins Wort fallen. Davon hat man zwar als Europäer nicht viel, ansonsten spielt sich Segas Edelkicker aber auch ohne Japanischkenntnisse **„**außerordentlich gut.**“**

System: Saturn  
Spieletyp: Fußball  
Megabit: CD  
Hersteller: Sega  
Testversion: Maro  
Spieler: 1 bis 4  
Features: Speicheroption  
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 84%  
Musik: 50%  
Soundeffekte: 72%



Spiel-spaß **78%**



Eigentlich könnte man bei dem derzeitigen milden Klima sehr schön Tennis spielen. Aber zuvor wollen wir einen kurzen Abstecher in die virtuelle Welt wagen. *Virtual Open Tennis* bietet dabei mehrere Möglichkeiten. Neben dem standardmäßigen Exhibitionsmodus stehen Euch ein Übungs-, Saison- und Turniermodus zur Verfügung. Im Spielerauswahlmodus könnt Ihr Euch aus insgesamt zehn männlichen Spielern einen Liebling aussuchen. Die gewünschten Einstellungen zu Bodenbelägen oder Satzanzahl können gesondert im Optionsmenü vorgenommen werden. Auf dem Spielfeld angelangt,

## Männerwirtschaft Virtual Open Tennis

probiert Ihr am besten gleich sämtliche Kameraposition aus. Während des Spiels darf sie aber natürlich auch verändert werden. Für die Steuerung der Lauf- und Ballrichtung ist die Richtungstaste zuständig, für die Ballart die drei großen ABC-Tasten. Ein ausschaltbarer Replay-Modus sorgt dann für eine ausgiebige Bewegungsstudie nach dem Ballwechsel. *tet*



„Was sich die Entwickler bei diesem Spiel gedacht haben, bleibt mir heute noch ein Rätsel. Nun gut, wenn man sich an die schwerfällige und ungenaue Steuerung gewöhnt hat, mag das eine oder andere Turnier noch zu gewinnen sein. Doch um wirklich Spaß am Tennis zu haben (was eigentlich das Wichtigste ist), müßte die Grafik viel hochauflösender sein als bei *Virtual Open Tennis*. Es

kann nicht angehen, daß der Spieler auf der gegenüberliegenden Seite immer nur als unkenntlicher Klumpen aus Pixelquadraten dargestellt wird. Beim Return, wo man eben diesen Klumpen selbst steuern muß, kann man den Spieler lediglich zu einem ungefährten Ort irgendwo auf dem Platz lotsen. „



Im Turniermodus müßt Ihr Euch gegen die Weltelite behaupten



So sieht das Ganze aus der Standardperspektive aus

**System:** Saturn  
**Spieletyp:** Tennissimulation  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1 bis 4  
**Features:** Continues  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 6  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 30%  
**Musik:** 32%  
**Soundeffekte:** 50%

Spiel-spaß **38%**

SEGA SATURN

## TOP-PREISE

### PC CD ROM

ACES COLLECTION	69,00
ACES OF THE DEEP	33,95
ALIEN LEGACY	69,00
AMERIKA 1361-1365	33,95
AUFSCHWUNG OST	69,00
AWARD WINNERS 2	32,00
BATTLE BUGS	44,00
CAMPAIGN	44,00
COMBAT CLASSIC 3	69,00
CYBERIA DT HANDB.	29,00
DESCENT	32,00
EARTH SIEGE	88,95
FLIGHT COMMANDER 2	69,00
FUSSBALL W.C. ENZYKLOP	35,00
KINGS QUEST 7	88,95
LAST DYNASTY	82,00
MAGIC OF ENDORIA	56,00
MECHWARRIOR 2	32,00
MYST	69,00
PHANTASMAGORIA	89,00
SIM CITY 2000	93,00
SIM CITY 2000 COLLECTION	93,00
SIM ISLE	32,00
SIM TOWER	75,00

SIMON THE SORCERER 2	82,00
SPACE LEGENDS	35,00
SPACE QUEST 6	82,00
STAR TREK J.R.	79,00
STAR TREK 25TH ANN.	69,00
STONEKEEP	84,95
TFX 2000 EUROFIGHTER	79,00
THE 11th HOUR	84,95
REBEL ASSAULT 2	69,00
BATTLE ISLE 3	
APACHE LONGBOW	79,00
WIPE OUT	84,95
DESTRUCTION DERBY	84,95
COMMAND & CONQUER	84,95
NBA JAM T.E.	79,00
WRESTLE MANIA	79,00
WARCRAFT 2	79,00
FX FIGHTER	79,00
LOST EDEN	89,00
MAGIC CARPET 2	79,00
BIOFORGE	89,00
TERMINAL VELOCITY	69,00
PITFALL WIN 95	84,00
STAR TREK FINAL UNITY	109,00
WING COMMANDER 3	109,00
WING COMMANDER 4	99,00

### PC MULTIMEDIA

#### HARDWARE

GOLDSTAR 4-FACH SPEED	199,00
DOUBLE SPEED CD-ROM	99,00
TERRATEC 16 SE	139,00
TERRATEC 32 WAVE	589,00
MED 2000 16BIT	99,00
SB 16BIT VIBRA BULK	129,00
80 WATT AKTIVBOXEN	69,00
MIDI KEYBOARD TERRATEC	199,00
MS 3D JOYSTICK	109,00
WINGMAN LIGHT	44,95
WINGMAN EXTREME	89,00

#### SONY PLAYSTATION

3-D-LEMMINGS	88,95
BATTLE ARENA THOSINDEN	84,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
KRAZY IVAN	88,95
MADDEN 96	89,95
NOVASTORM	89,95
PANZER GENERAL	88,95
PGA GOLF 96	39,95

PHILOSOMA	89,95
PRIMAL RAGE	33,95
RAPID RELOAD	88,95
RAIDEN PROJECT	88,95
RAYMAN	39,95
REVOLUTION X	88,95
RIDGE RACER	94,95
ROAD RASH	89,95
SHELL SHOCK	79,95
SHOCK WAVE ASSAULT	89,95
SLAYER	88,95
STARBLADE ALPHA	88,95
TEKKEN	109,00
THEME PARK	89,95
TWISTED METAL	88,95
VIEW POINT	89,95
WAR HAMMER	88,95
WAR HAWK	89,95
WING COMMANDER 3	109,00
WWF WRESTLEMANIA	94,95

#### SONY PLAYSTATION ip

ZEITGEIST	119,00
BOXER'S ROAD	119,00
EXECTOR	119,00

V-TENNIS	129,00
TWIN BEE DELUXE PACK	129,00
PRO WRESTLING	129,00
J-LEAGUE PRIMAL GOAL	129,00
HYPER FORMATION SOCCER	129,00
IN THE HUNT	119,00
RIDGE RACER REVOLUTION	a.A.

#### SEGA SATURN US

NHL ALL STAR HOCKEY	119,00
ROMANCE OF THE THREE K.	129,00
SIM CITY 2000	119,00
SHANGHAI	59,95
WORLD SERIES BASEBALL	109,00
SEGA RALLY	ab 10,11
BLACK FIRE	69,95
MANSION OF HIDDEN SOUL	79,95
NBA JAM T.E.	99,95

#### SEGA SATURN DT

VIRTUA FIGHTER REMIX	69,95
DIGITAL PINBALL	89,95
SHINOBI	79,95
BUG	109,00

### Ständig SONDERPOSTEN ab Lager

Alle Spiele mit Deutscher Anleitung falls nicht mit folgendem Zusatz: A-Spiel ohne deutsche Anleitung US - nur mit Adapter spielbar  
 Versand per Nachnahme DM 10,- • Kostenlose Preisliste anfordern !! • HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

## Maniax Multimedia Vertriebs GmbH

Graf-Zeppelin-Str. 20 • 24941 Flensburg

Telefon: 04 61 / 94 00 00 88 • Fax: 04 61 / 94 00 00 87

Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !



Für Bares deckt Ihr Euch mit Tuning-Kits und Sonderwaffen ein



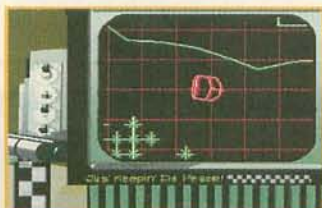
Noch zwei Geiseln zu befreien – wir fahren einfach den Zaun nieder

Nö, *Shellshock* hat nix mit den Turtles zu tun. Es handelt sich vielmehr um eine waschechte Kampfpanzer-Simulation. Als Mitglied einer Rap- und Streetball-süchtigen Söldnertruppe ballert Ihr Euch in einem M-13 Predator durch 25 Missionen. Dabei geht's natürlich nur um den Weltfrieden, der von einem verbrecherischen Kartell bedroht wird. Bei allem Realismus (keine Spur von ausgeflippten Extrawaffen) bietet *Shellshock* doch Action satt und läßt auch den strategischen Aspekt nicht zu kurz kommen. Das Standardgeschütz gibt unbegrenzt Munition her, während Ihr Euch mit einer begrenzten Anzahl von Boden-Luft-Raketen und einem Luftunterstützungsangriff pro Mission zufriedengeben müßt. Die Missionsziele reichen von „Mach bestimmte Gebäude platt“ über Geiselbe-

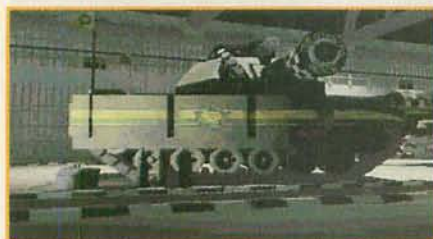
## Jus' keepin' da peace Shellshock

zubetten, herrscht im Funkverkehr und im Missions-Briefing ein salopper Umgangston. Vor jedem Level dürft Ihr am Ghetoblaster rumspielen und Euch den passenden Hip-Hop-

Soundtrack einstellen. Spielstände speichert Ihr im heimischen Spind. Die Texte, Gesprochenes und sogar der Gesang in den Hip-Hop-Stücken kommen in Deutsch. js



„Yo man! *Shellshock* ist eine schmackhafte Mischung aus bierernster Kampfsimulation und lockerem Groove. Die Missionen bieten zwar nicht allzuviel taktische Abwechslung, dafür fetzt's vom Feinsten. Alleine die Explosionen sind schon eine Winne. Einen Panzer mit dem Joypad zu lenken ist nicht weiter schwer, wer aber noch gleichzeitig den Ge-



Das Radar sorgt für Übersicht. So richtig geil kommen auch die Explosionen.

Links: Euer „Fahrzeug“

freierung bis hin zum Geleitschutz. Nebenbei ballert Ihr aus Hütten Kisten heraus, für die Ihr nach dem Level Kohle kriegt. Die gebt Ihr dann für Reparaturen, bessere Ausrüstung, Raketen und Airstrikes aus. Da sich die Entwickler größte Mühe gegeben haben, die Panzer-Simulation in ein cooles Hip-Hop-Ambiente ein-



Und ab! Mit der Rakete holen wir feindliche Helis vom Himmel.

System:	Saturn
Spieltyp:	Panzer-Simulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Core Design
Testversion:	Centre Gold
Spieler:	1
Features:	Speicherungsoption
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	72%
Musik:	76%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **69%**



Es war einmal ein häßliches, veraltetes Spielprinzip und eine in die Jahre gekommene amerikanische Rockband. Als beide vor Jahren eine Liaison eingingen, brachten sie daraufhin einen halbwegs akzeptablen Spielhallen-Shooter zur Welt. Die Konsolenumsetzungen des selben Spiels bereiten dagegen eine Menge Kummer. Auf ziemlich plumpe Weise soll der jugendliche Spieler hier zum mitmetzeln motiviert werden: Die böse "New Order Nation"-Organisation will nämlich allen Kindern auf der Welt jeglichen Fun verbieten und alle Einrichtungen, Parks, etc. zerstören, die

# Jessesmaria! Revolution X

Spaß bringen. Deswegen hat N.O.N. die größten Spaßmacher überhaupt, Aerosmith, aus einem Club in L.A. entführt. Die Moral von der Geschichte: Wenn auch Ihr in Zukunft Euren bisherigen Freizeitvergnügungen fröhnen wollt, müßt Ihr jetzt Tyler, Whitford, Perry & Co. befreien. Ihr ballert dann im Spiel einfach ohne Unterlaß auf die Unmassen von Bösewichtern oder bewerft sie wahlweise mit CDs. Schießt Ihr mal per Zufall ein Extra frei,

dann gibt es für kurze Zeit auch ein Sturmgewehr, brennende Laserdisks, ein Shield oder die Super-Bombe. Nach jedem Level (= befreitem Band-Mitglied) könnt Ihr Euch den nächsten Sektor selbst aussuchen. ds



na ja

Abgesehen von der jämmerlichen Konvertierung auf die Konsole, absolut miesen Soundeffekten, den langweiligen und immer gleich aussehenden Feindformationen und dem öden Rumgeballere setzt die supergrobe Grafik diesem schlechten Spiel

erst noch die Krone auf. Ihr zweifelt des öfteren, ob man die Silberscheibe wirklich in einen Saturn und nicht in ein Mega-CD eingelegt hat. Wer bereits Virtua Cop besitzt, sollte unbedingt auch hier die Gun verwenden, nur mit dem Joypad alleine kann man's nämlich gleich ganz vergessen.

**System:** Saturn  
**Spieltyp:** Shoot'em Up  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** massig Continues  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 4  
**Preis:** ca. 110 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 16

**Grafik:** 38%  
**Musik:** 62%  
**Soundeffekte:** 40%

Spiel-spaß **40%**



Im Einzelermodus ist der Heli-Endboß ganz schön nervig



So sieht die Grafik an den meisten Stellen im Spiel aus- ahhhh!

## VIDEOSPIELE BAIER 023 09/774 11 WALTROP

SONY PSX	SUPER NES	SEGA SATURN	PC-ENGINE jp
Tekken II 139	Einzelstücke ab 19	Virtua Cop 139	Castlevania X 119
Gradius Deluxe 139	Mickey Mania 29	Gradius Deluxe 119	Gradius II 119
Mystic Ninja 139	BC Kid II 79	Gun Griffon 119	Chooaniki II 119
Sidewinder 129	Chooaniki + CD 99	Vampire Hunter 99	Neo Nectaris 119
Two Tenkaku 129	Donkey Kong II 129	Panzer Dragoon II 99	HU-Cards ab 19
Namco Museum II 129	Donald M. Mallard 129	Sega Rally 99	Raritäten lieferbar!
Toshinden II 129	Breath Fire II 129	Theme Park 99	
Street Zero 129	Front Mission II 129	Shellshock 89	<b>GAME GEAR</b> ab 9
Vampire 129	Parodius III 139	Jonny Bazookatone 89	Battletoads 19
Alien Trilogie 99	Langrisser 139	Thunderhawk II 89	True Lies 39
Worms 89	Mystic Ninja 4+5 149	Virtua Fighter II 79	Dynamite Headdy 39
Wipe Out 89		Golden Axe Duell 79	Stargate 39
Warhawk 89	<b>MEGA DRIVE</b>	Twinbee Deluxe 69	
Lemmings 3D 79	CDs ab 9	Hang On 95 69	<b>NEO-GEO-CD</b> jp ab 29
Novastorm 69	Joypad, turbo, slow 9	Wing Arms 59	Ag. of Dark Combat 49
Disc World 69	Einzelstücke ab 19	Steamgear Mash 59	Robo Army 49
Twinbee Deluxe 69	Stargate 29	Dark Legends 59	Riding Hero 49
Hermie Hopperhead 59	Mickey Mania 29	Blazing Tornado 49	Sup. Sidekicks II 49
Zero Divide 49	True Lies 39	Victory Boxing 39	W.Heroes Perfect 69
Goalstorm 49	WWF Arcade 89	<b>VIRTUAL BOY</b> 249	Fatal Fury III 69
Zeitgeist 49	Phantasy Star IV 119	Galactic Pinball 49	Savage Reign 69
Cybersled 39	Langrisser II 129		Crossed Swords II 99

WIR KÖNNEN SÄMTLICHE JAPANTITEL LIEFERN!

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

## Gebrauchtspiele !

- An- und Verkauf -

SEGA \* Nintendo \* NEO-GEO \* Sony

030/7 87 51 92 - 030/7 81 15 36

„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192  
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

## 2ND2NONE

Inh. Greter/Stubenvoll  
Heubacherstr. 44  
73529 Schwäb. Gmünd

Tel. 07171-81515

### SONY IMPORT

Resident Evil (us)	115.-
RnR Racing (us)	115.-
Syndicate Wars (us)	115.-
Jump. Flash 2 (jp)	139.-
Tekken 2 (jp)	139.-
Choro Q (jp)	139.-
Puzzle Bobble 2 (jp)	139.-
*SNX BOOT CHIP	150.-

### SATURN IMPORT

Wing Commander 3 (us)	115.-
Amok (us)	115.-
Earthworm Jim 2 (us)	115.-
Buster Bros (us)	115.-
Skeleton Warriors (us)	115.-
Scorcher (us)	115.-
Panzer Dragoon 2 (us)	115.-

### SONY PAL

Impact Racing	89.-
Casper	89.-
Panzer General	89.-
Descent	89.-
X-Men	89.-
Ridge Racer Rev.	89.-
Streetfighter Zero	89.-

### SATURN PAL

Sim City	89.-
Destruction Derby	89.-
Streetfighter Zero	89.-
Mystaria	89.-
Alien Trilogie	89.-
Descent	89.-
Formula One	89.-

NEU ! NEU ! BESUCHT UNSER LADENLOKAL in der JULIUS LEBERSTR. 27, 73430 AALEN NEU ! NEU !  
SNES/SUPER FAMICOM: Fragt nach unseren Neuheiten ! SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & GB AUS HONG KONG HIER ERHÄTLICH !!!  
IHR WOLLT NOCH MEHR ?? IHR HABT FRAGEN ?? EINFACH ANRUFEN !!!! oder VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

TÄGLICH NEUHEITEN AUS USA & JAPAN !!!

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10 DM+3 DM NN Gebühr



Der erste Teil verblaßt im Angesicht seiner Fortsetzung



Gradius 2 läßt so manchen 2D-Shooter der Neuzeit alt aussehen

Die einen finden Oldies auf Next-Generation-Konsolen ziemlich öde, die anderen (Videospieleopas wie ich) können davon nicht genug kriegen. Wer sich zur letzteren Gruppe zählt und schon immer von pixelgenauen Heimumsetzungen geträumt hat, darf sich auf Konamis neuestes Deluxe-Pack freuen. Auf der CD befinden sich die beiden Shooting-Klassiker Gradius 1+2. Hier die Story in Kurzform: Unser Planet wird von außerirdischen Kreaturen angegriffen. Um ihn zu retten, wird "Vic Viper" ins Gefecht geschickt, dessen Raumer Ihr steuern dürft. Gleich im ersten Level ist bei Gradius 1+2 die Hölle los: Zahlreiche Gegner in den verschiedensten Variationen greifen Euer Schiff aus allen Richtungen an, Bodengeschütze spucken ihre tödliche Fracht

Shooting-Renaissance  
**Gradius Deluxe Pack**

aus und gewaltige Obermotze lauern am Ende jedes Levels. Für das Abschießen von bestimmten gegnerischen Formationen erscheinen orangene oder blaue Kapseln, die wichtige Extras aus der Power-Up-Leiste aktivieren beziehungsweise den Bildschirm in bester Smartbomb-Manier von allen Feinden säubern. Ihr könnt Euer Raumschiff stufenweise schneller machen, Zusatzgeschütze nach oben oder Raketen nach unten erwerben oder eine extrastarke Laserkanone installieren. ws



**super**

„Ich war schon vor zehn Jahren in Gradius vernarrt. Konami hätte mir mit ihrer originalgetreuen Umsetzung keine größere Freude machen können. Der erste Teil ist wegen seiner stark gealterten Grafik zwar weniger attraktiv, dafür wird man mit der

zeitloseren Gradius-2-Optik mehr als entschädigt: Riesige Endgegner, viele tolle Extras, Top-Grafik und knackige Soundeffekte. Äußerste Konzentration ist notwendig, um in den spannenden Duellen gegen die zahlreichen Angreifer die Oberhand zu behalten. Schon ab dem zweiten, dritten Level werden ungeübte Spieler ihre Probleme bekommen. Obwohl die Glanzzeiten beider Shoot'em-Ups längst vorüber sind, bereitet das einfache Horizontal-Ballerspielprinzip einen Heidenspaß. Dafür sorgen der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad, das Herumexperimentieren mit den vielen Extras und vor allem die technische Qualität. Leider vergessen viele, woher der meiste Spiele-Stoff der heutigen "Innovationen" eigentlich stammt.“



Das Auswahlmenü für die Extrawaffen vor dem Spiel



Lebensbedrohlich: Die Eiskristalle zerteilen sich nach jedem Treffer

System: Saturn  
Spieltyp: Shoot'em-Up  
Megabit: CD  
Hersteller: Konami  
Testversion: Maro  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7  
Preis: ca. 120 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 6  
Grafik: 65%  
Musik: 57%  
Soundeffekte: 49%

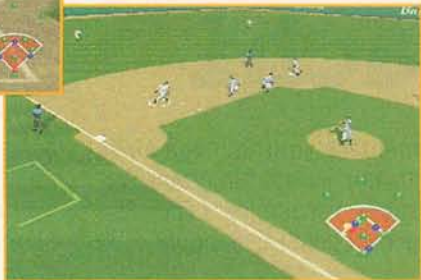


Spiel-spaß **77%**

Die Anzahl der US-Sportspieler steigt dank Acclaim auch hierzulande an. Saturn-Besitzer können sich diesmal auf ein recht reichhaltig ausgestattetes Baseballspiel freuen. Angefangen mit einer kompletten Spielerdatenbank der aktuellen US-National- und American-Liga, dürfen sich Keulenschwinger auch auf ein Spielsystem feiern, das alle notwendigen Features in sich birgt. Strategen werden sich daher auch um Coaching-Aufgaben wie Spielerwechsel und Langzeitstrategien



Die Stärke beim Schlag kann nicht eingestellt werden. Rechts: Die Feldverteidigung funktioniert auch manuell wunderbar



Frank Thomas

# Big Hurt Baseball

zum Beispiel im Saison- oder Playoff-Modus kümmern können. Der aktive Spieler hat auf der Werferseite drei unterschiedliche Ballarten zur Auswahl, die während des Wurfes zudem durch die Richtungstaste nach-träglich manipuliert werden können. Die Schlägerseite hingegen ist leichter zu steuern: einfach zuschlagen wenn der Ball kommt.



„Was die Entwickler hier hervorgezaubert haben, ist in Anbetracht der Tatsache, daß die vorangegangenen 16-Bit-Versionen ein richtiger Reinfluss gewesen sind, schon erstaunlich. Vor allem die Steuerung hat sich wesentlich verbessert. Der Werfer kann den Ball in Echtzeit manipulieren, so daß nun endlich auch spannende Duelle zustandekommen. Die Grafik wirkt durch den Einsatz von

Polygonen flüssiger. Vielleicht hätte man sie aber detaillierter und bei den einzelnen Spielern differenzierter gestalten können. Noch ein Punkt, der zu bemängeln wäre ist, daß sich die vom Computer gesteuerten Feldverteidiger im Rookie-Modus viel zu dämlich benehmen.“

System:	Saturn
Spieltyp:	Baseball-Simulation
Megabit:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 bis 2
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	65%
Musik:	32%
Soundeffekte:	56%

Spiel-spaß **71%**

SEGA SATURN

# Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu

Feinden? Oft ganz unbe-  
wußt. Und nur, weil  
jemand anders aussieht,  
anders denkt, anders lebt.

Weil wir wenig von ihm wissen.

Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich-Naumann-Stiftung,  
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.



# nicht.

**Toleranz  
zeigt sich im  
Handeln**

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.



Ja so lieben wir die Ballerspiele: Wo sind meine Schüsse, wer bin ich??



Mit dicken grünen Bomben heizt Ihr auch dem umfangreichsten Geschwader ein



Bei den Boßgegnern verstärkt Ihr Euren Beam-Schuß zusätzlich durch Smart-Bombs

Warum müssen es eigentlich immer Polygone und Texturen sein, dachten sich wohl die Entwickler bei Atlus und widmeten sich einem guten alten klassischen Genre: Dem vertikal scrollenden Shoot'em Up. Hinter dem ulkig klingenden Namen *Don Pachi* verbergen sich dann auch fünf mit dicken Panzern, Laserfestungen und bildschirmgroßen Endgegnern nur so vollgestopfte Level. Zu Beginn wählt Ihr aus den drei (wohl nur in japanischen) Spielhallen bekannten Raumern mit unterschiedlicher Bewaffnung und unterschiedlichem Extrawaffensystem. Um dem gegnerischen Schußhagel von ständig mindestens 1000 Schüssen auf dem Bildschirm zu trotzen, aktiviert Ihr zwei Waffensysteme: Eins für besonders dick gepanzerte Brocken von vorn und das andere (Streuschußsystem) für Schwärme von kleinen Bieestern von allen Seiten. Ach ja, apropos Schwärme: Zum er-



Original-Kommentar: Nur noch ein paaaaaar Schüsse...

## Good old Times Don Pachi

sten Mal überhaupt findet Ihr in einem Shooter eine Art Combo-System. Wenn zwischen den einzelnen Treffern nicht allzuviel Zeit verstreicht, zählt ein automatischer Abschubzähler hoch. Ob jemand von Euch meinen 57-Hit-Rekord erreicht? Geworfene Bomben, die übrigens in ihrer Wirkung vom aufstockbaren Waffensystem abhängen, unterbrechen jedoch jeden Combo-Versuch. Zur Information und Unterhaltung während des Spiels gibt's witzige Kom-

mentare vom Schlage eines "Mann, ist das ein dicker Zerstörer, behalt bloß deinen Finger auf dem Feuerknopf!" rk



geht so

Also für alle Freunde von 32-Bit-typischen Spielen ist *Don Pachi* definitiv keinen Blick wert. Das gilt jedoch nicht für die etwas ältere Generation, die die guten alten Automaten Spiele noch immer zu schätzen weiß. Die werden an diesem klassischen Vertikalscroller durchaus ihre Freu-



An Extras mangelt es die meiste Zeit in *Don Pachi* nicht, wie Ihr seht



Har Har, der große Zerstörer ist versenkt worden! Bei Explosionen kracht's immer ordentlich.

de haben. Es kracht an allen Ecken und Enden und ständig sind fast eine überabzählbare Menge von Schüssen auf dem Screen, ohne daß *Don Pachi* merklich langsamer wird. Schade nur, daß das Spiel mit nur fünf Levels auch noch sehr kurz geraten ist. Das war für mich schließlich der Grund mein freundliches zu einem neutralen "Geht so"-Gesicht morphen zu lassen. Dafür bekommt Ihr aber beim zweiten Durchspielen noch einen fetten Endgegner zu Gesicht. Insgesamt: *Don Pachi* muß man keinesfalls haben. Wenn Ihr aber der 3D-Welten etwas überdrüssig seid und nach einem klassischen, einfachen Spielprinzip sucht, seid Ihr bei Atlus' Spielhallenadaption genau an der richtigen Stelle.

System: Saturn  
Spieltyp: Shoot'em Up  
Megabit: CD  
Hersteller: Atlus  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Optionsmenü, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 52%  
Musik: 59%  
Soundeffekte: 62%



Spiel-spaß 58%

Eine Horde wildgewordener Roboter terrorisiert den Hyperraum. Um dieser mehr oder minder ernsthaften Bedrohung entgegenzutreten, werden Anti-Terror-Roboter-Einheiten, genannt "Bockers" gebildet. Die Einheiten A bis F sind für die leichteren Fälle zuständig. Für das achtköpfige Elite-Team G, das auch auf den Namen *Gebockers* (liest sich :djschi-bockers) hört, sieht das Ganze jedoch anders aus. Sie wurden mit der modernsten AI-Techno-

logie ausgestattet und haben nun den Auftrag, den gefährlichsten der Terror-Roboter zu stellen. Ihr wählt nun einen der acht Kämpfer aus und durchstreift sieben Stages, wobei Ihr Euch jeweils mit einem Double der *Gebockers* mit elektronischen Waffen duellieren müßt. In der achten und letzten Stage trifft Ihr schließlich auf den Endgegner. Das Spiel kann im 2P-Modus, sogar auch per Linkkabel gespielt werden. *tet*

## Robo-Kids Gebockers



Mit einer Standardwaffe und vielen Special-Moves verknoppt Ihr Euch gegenseitig bis die Fetzen fliegen



na ja

„Auf den ersten Blick sieht *Gebockers* ja nicht einmal so schlecht aus. Niedliche Kopffüßer-Roboter, die sich in einer phantasievollen bunten Polygon-Welt tummeln. Doch begibt man sich auf das Schlachtfeld, geht jegliche Motivation flöten. Zwar habt Ihr zahlreiche Waffen, die per Tastenkombination ausgelöst werden, doch einen gezielten Angriff könnt Ihr damit kaum anstellen, da durch die chaotische Grafik im entscheidenden Augenblick die Übersicht verloren geht. Die Treffer

erzielt Ihr mehr oder minder per Zufall, wenn der Gegner einmal unvorsichtigerweise direkt in Eure Schußlinie hineinläuft. Riverhill Soft empfiehlt, es hauptsächlich per Link-Option zu spielen. Meiner Meinung nach läßt sich jedoch durch solche Tricks die Spielbarkeit auch nicht sonderlich steigern.“

System: Saturn  
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up  
Megabit: CD  
Hersteller: Riverhill Soft  
Testversion: Maro  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Link-Option  
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5  
Preis: ca. 140 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 39%  
Musik: 56%  
Soundeffekte: 51%



Spiel-spaß 49%

Die gute Nachricht:  
Radioaktivität sieht man nicht.

Die schlechte Nachricht:  
Plutonium. 1 Millionstel Gramm tötet einen Menschen. In Gorbleben lagert der erste Castor mit 40 kg Plutonium. Ist Atomenergie nicht auch Ihr Risiko? ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.



Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ROBIN WOOD e.V. · Postfach 10 21 22 · 28021 Bremen · Spendenkonto 209 98-200 Postbank Hamburg (BLZ 200 100 20)

**ROBIN WOOD**

Aktiv für die Umwelt

mehr.punkt

**MAGIE**  
Entertainment Center

Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen!

PC CD-ROM    3DO    Nintendo    Saturn    Sony Playstation

Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an!

Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Moerser Str. 61    Steinbrinkstr. 255  
47198 Duisburg-Homburg    48145 Oberhausen-Sterkrade

Öffnungszeiten:  
Mo - Sa von 11-21 Uhr    Mo - Sa von 11-20 Uhr

Non plus  
**U·L·T·R·A**  
NEXT GENERATION VERSAND  
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 11-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:  
TELEFON 09131/51036  
FAX 09131/51090

DER SPEZIALIST FÜR 32 BIT AUFWÄRTS UND ROLLENSPIELE!

Unsere Meinung zu

**RESIDENT EVIL™**

....itchy....tasty....must buy!

Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36



**playground**  
VIDEOSPIELE

Man kommt auch auf Umwegen zu Prädikaten wie "lecker" oder "schmackhaft". *Baku Baku Animal* ist mal wieder ein *Tetris*-Clone. Es gibt Futter-symbole und Freßsymbole. Schmeißt Ihr beispielsweise einen Affen auf oder neben eine Banane, futtert er diese und alle direkt angrenzenden auf und verschwindet. Darüberliegende Blöcke rutschen nach. Dadurch lassen sich wiederum hübsche



**Dr Robotnik läßt grüßen – Ihr schmeißt Tiere und Futter. Wenn's zusammenpaßt, werden die Blöcke weggefuttert.**



Kettenreaktionen erzeugen. Je größer die Anzahl der auf einmal gefutterten Würfel, desto größer ist auch die Zahl der Steine, die im Feld des Gegners landen. Von der Machart her ist *Baku Baku* eher auf die jüngsten Saturnbesitzer zugeschnitten. Schnuckelbunte Render-Grafik und Dudelsound begleiten durch das Spiel. Gegen den Computer läuft's ab wie *Dr Robotnik*. js

## iß mich! Baku Baku



„Nicht immer nur gleichartige Steine zu stapeln, ist ja fast mal eine neue Idee. Auch bei *Baku Baku Animal* haben taktisch Talentierte einen echten Vorteil. Kettenreaktionen und anschließendes Zumüllen des Gegners haben ja bei *Dr Robotnik* schon viel Spaß gemacht. Bei aller Liebe zu diesem Genre muß ich *Baku Baku* doch ein wenig tadeln. Dadurch, daß es doppelt so viele Symbole gibt (die Anzahl der verschiedenem Symbol-Pärchen ist sogar wählbar), wird

das Spiel auch doppelt so schnell unübersichtlich (für Euch, nicht für den Computer-Gegner). Die Musik ist nicht ganz so flott, das Spiel insgesamt nicht ganz so schnell. Da es aber leider das echte *Dr. Robotnik* für den Saturn nicht gibt, ist *Baku Baku* (vor allem zu zweit) doch eine Empfehlung. ”

System: Saturn  
Spieletyp: Tetris-Clone  
Megabit: CD  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1 bis 2  
Features: –  
Schwierigkeitsgrad: 6  
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 58%  
Musik: 60%  
Soundeffekte: 62%



Spiel-spaß **67%**

neues aus der redaktion: raser dirk hat nach der x-ten tempofalle paranoia (und 'nen radarwar-

Trotz seiner tierischen Abstammung ist Gex ein unverbesserlicher Fernseh-Freak, der Tag und Nacht vor der Mattscheibe sitzt. Eines Tages fliegt ein Insekt vorbei, das zur Lieblingssendung einen willkommenen Snack darstellt. Als Gex zuschnappt, entpuppt sich das Leckerli als gemeine Falle, die ihn direkt in den Fernsehapparat einsaugt. Hinter dieser Intrige steckt der insektöse Bösewicht Rex, der Chef eines mächtigen Medienkonzerns. Gex findet sich in den Tiefen der rauschenden TV-Frequenzen wieder. Um aus der Channel-Hölle zu entkommen, müßt Ihr eine Remote-Control finden (die allmächtige

## Grüner Schlüpfer Gex

Fernbedienung), die das Tor zu Rex' Hauptquartier öffnet. Über sieben verschiedene Stationen müßt Ihr durchlaufen, die mit gemischten Jump'n'Run-Themen aufwarten. Als Waffe setzt Gex seinen Schwanz ein und fegt damit die meisten Gegner von der Bildfläche. Außerdem verfügt Gex als waschechte Echse über einige Tricks: Er klettert problemlos an Decken und Wänden entlang oder schnappt sich mit seiner Zunge ein kostbares Extra. ws



„Einen Classic-Orden für die innovativste Spielidee im Jump'n'Run-Bereich gewinnt auch die Saturn-Variante mit Sicherheit nicht. Wie es zu erwarten war, hat sich gegenüber der PlayStation- und 3DO-Version überhaupt nichts geändert. Trotzdem macht es Spaß, mit dem obercoolen Echsenstar "Gex" durch knallbunte Plattformwelten zu wandern: Alle Level sind vertrackt aufgebaut, die Extras taktisch günstig positioniert. Tummeln sich in den ersten Abschnitten noch wenige

Gegner auf dem Bildschirm, haben Joypad-Akrobaten in späteren Missionen alle Hände voll zu tun, der Situation Herr zu werden. Gex ist ein solides, technisch gutes Jump'n'Run – ein Spiel, das seinen ganz eigenen Unterhaltungswert hat. Ihr solltet es zumindest einmal anspielen. ”

System: Saturn  
Spieletyp: Jump'n'Run  
Megabit: CD  
Hersteller: Crystal Dynamics  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1  
Features: Speicherfunktion  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5  
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75%  
Musik: 67%  
Soundeffekte: 82%



Spiel-spaß **75%**



Via Schwanzkick werden die Bösewichte weggefegt



Auch das Raketen-Surfen beherrscht der Echsenheld



Wenn die Dicken angreifen, helfen Söldner wenig – da müßt Ihr ran



Die Schneehordlinge schmeißen mit dicken Schneebällen

**C**hauncey ist ein einfacher Kerl. Er ist auf dem Land (unter Kühen) aufgewachsen und mehr zufällig an den Hof des Königs gekommen. Bei einem Gelage rettet er dem Regenten das Leben, als dieser an einem allzugroßen Bissen zu ersticken droht. Dankbar wie der König eben ist, erhebt er Chauncey zum „Sir“ und gibt ihm Ländereien. Hier kommt Ihr ins Spiel. Als Chauncey habt Ihr gleich mit mehreren Problemen zu kämpfen. Zuerst: Geld. Der fiese Kanzler will jedes Jahr mehr Steuern von Euch. Um etwas zu verdienen, pflanzt Ihr Bäume und haltet Rinder. Falls das Euch anvertraute Dorf gedeiht, gibt's einen weiteren Finanzbonus. Problem Nummer zwei: Der Kanzler drückt Euch im-

## Ich will Kühe! The Horde

mer die absolut miesesten Gegenden aufs Auge. Ein blühendes Dorf im Wald hochzuziehen, ist da noch eine leichtere Übung. Last but not least müßt Ihr das Dorf auch noch vor den Hordlingen beschützen. Diese gefräßigen Monster verputzen, was ihnen vor die Luke kommt. Entweder behandelt Ihr die Viecher mit dem Schwert bis sie platzen, stellt ihnen Fallen oder Ihr rekrutiert Söldner (teuer), die Euch beim Kampf gegen die Hordlinge zur Hand gehen. Desweiteren könnt Ihr Euch im königlichen Laden mit Zauber-Extras ein-

decken. Text und Sprache sind komplett übersetzt, leider war bei der Synchronisation aber die „echte“ Stimme von Kirk Cameron anscheinend nicht verfügbar. js



„The Horde ist witzig gemacht, kein Zweifel. Auch die Spielidee (Landwirtschaftssimulation mit Action-Anteilen) hat was für sich. Allerdings zeigen sich gerade hier die Schwächen des Spiels. Die Landschaft ist iso-

metrisch, Eure Steuerung aber normal ausgelegt. Daran muß man sich erst mühsam gewöhnen. Die Kollisionsabfrage bei einem Hordlingsüberfall steht klar auf der Seite der Monster. So steht Ihr immer vor dem Problem genau so nah an einen herumhopsenden Hordling heranzukommen, daß Ihr ihn mit dem Schwert erwischt, Ihr aber noch keine Lebensenergie verliert. Außerdem hätte ich mir eine Warn-Option gewünscht. Meist sorgen neue Spielelemente, die in späteren Levels hinzukommen für böse Überraschungen. Erst nach einem verlorenen Spiel (Ihr habt ja nur ein Leben) herauszufinden, welche Extrawaffe man im letzten Level gebraucht hätte, ist nicht gerade übermäßig motivierend. Trotzdem: nett gemacht.“



Die Steuern nicht bezahlt? Ein Knastaufenthalt heißt „Game Over“



Auf der Karte könnt Ihr das Gedeihen des Dorfes verfolgen



Die Einhorn-Hordlinge sind schwer zu erwischen (kauft Rennschuhe)

System:	Saturn
Spieletyp:	Adventure
Megabit:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	BMG
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	65%
Musik:	46%
Soundeffekte:	42%

Spiel-spaß **65%**



König Nickerchen alias King Dedede ruft zum letzten Gefecht



Die Geisterfalle (= Ghost Trap) ist links bereits zugeschnappt

**P**uyo-Puyo war Anfang des Jahrzehnts der erste Tetris-Nachahmer, der auch richtig berühmt wurde. Das diesem Klon zu Grunde liegende Spielprinzip verhalf dann wiederum Segas „Dr. Robotniks Mean Bean Machine“ Anfang '94 wegen des großen Suchtfaktors zu überdurchschnittlichem Verkaufserfolg. Und eben dieses Dr.-Robotniks-Spiel wurde von der selben Firma, die seinerzeit die Mega-Drive-Version entwickelte, in etwas Nintendo-typischerer Form nun auch für das SNES umgesetzt. Worum es geht, ist schnell erklärt: Der Bildschirm teilt sich in jedem Modus vertikal. Die eine Bildschirmhälfte wird von Euch selbst „bedient“, die andere wahlweise vom Computer oder von einem Freund. In jedem Bildschirm fallen von oben ununterbrochen farbige Zweierpärchen, die auf dem MD noch Bohnen sein sollten, bei Nintendo jetzt aber „Blobs“ heißen. Diese beiden „Blobs“ können entweder jeweils die

## Kirby's Ghost Trap

gleiche Farbe besitzen oder verschiedenfarbig sein, wobei fünf Farben möglich sind. Berühren sich vier oder mehr gleichfarbige Blobs seitlich, nach oben oder unten hin, dann zerplatzen sie. Dadurch fällt beim Gegenspieler ein schwarzer Geister-Blob ins Bild und Ihr habt auf Eurer Seite wieder mehr Platz. Durch Kettenreaktionen verursacht, können im Bildschirm gegenüber bis zu 36 solche Geister niederregnen, die man nur wieder wegbekommt, wenn

direkt neben dem Geist eine Viererkette explodiert. Gespielt wird, bis eine Bildschirmhälfte so zugemüllt ist, daß einer nicht mehr weiterspielen kann. Im Competition-Mode spielt Ihr grundsätzlich unter dem Namen „Kirby“. Der von allen Nintendo-Figuren mittlerweile beliebteste Charakter tritt dabei gegen 13 seiner schlimmsten Feinde aus vorangegangenen Kirby-Abenteuern an. Im 13. Level, wo die Blobs mit beachtlich rasanter Geschwindigkeit von der Decke herunterprasseln, erscheint im gegnerischen Fenster dann Erzrivale König Dedede. Vor jeder neuen Begegnung erscheint außerdem ein Mini-Comic, bei dem Kirby und sein Kontrahent einige englische Sprechblasenprovokationen austauschen. ds



gut

„Zugegeben, ein geniales Spiel ist natürlich nach fünf Jahren immer noch affengeil. Irgendwie wird man aber das Gefühl nicht los, daß Nintendo mit einem eher billig zu produzierenden 8-Mbit-Modul und Kirby im Schlepptau einfach nur kräftig absahnen will. Nicht mal ein neuer Modus oder irgendwelche Spezialattacken hat man sich für diese Version ausgedacht. Traurig, traurig, daß ausgerechnet ein Kirby's Ghost Trap die einzige Neuerscheinung für das SNES diesen Monat ist...“

**System:** Super Nintendo  
**Spielertyp:** Tetris-Klon  
**Megabit:** 8  
**Hersteller:** Compile/Nintendo  
**Testversion:** Nintendo  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** –  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 9  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 45%  
**Musik:** 65%  
**Soundeffekte:** 35%



Im Competition-Modus spielt Ihr gegen 13 Computergegner, die immer fieser werden



Spielt Ihr zu zweit gegeneinander, dann läßt sich der Schwierigkeitsgrad individuell einstellen

Spiel-  
spaß **75%**



0521/64234

M.C. Game

0521/64234

**SUPER NINTENDO:**

Asterix & Obelix	PV	149,95
Bass Tournament	US	129,95
Battle Soccer	JP	39,95
Big Sky Trooper	DV	119,95
Brainlord	US	79,95
Boogerman	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilisation	US	129,95
Crash Dummies	DV	49,95
Demolition Man	PV	109,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Earthworm Jim 2	DV	109,95
Eye of the Beholder	US	69,95
FIFA Soccer	DV	119,95
Final Fantasy III	US	139,95
Frank Thomas Big Hurt	DV	59,95
Front Mission 2	JP	129,95
Ghoul Patrol	PV	49,95
Great Circus Mystery	DV	99,95
Hogans	DV	59,95
Illusion of Time	DV	109,95
Indiana Jones	DV	49,95
Jungle Strike	DV	99,95
King Arthur & Knights of	US	129,95
Legend of Zelda	DV	89,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lulu	US	99,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mario Paint	DV	69,95
Markos Magic Football	DV	59,95
Mega Man 7	DV	99,95
Mega Man X	DV	99,95
Micro Machines 2	DV	99,95
NBA Give 'n' Go	DV	129,95
NBA Live '96	DV	119,95
NHL '96	DV	119,95
Pac in Time	DV	69,95
Power Rangers Movie	DV	109,95
Power Rangers Fighting	DV	129,95
Prehistoric Man	DV	109,95
Puzzle Bobble	DV	69,95
Robotrek	US	89,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Shadowrun (dt. Texte)	DV	99,95
Super Adventure Island 2	DV	49,95
Super BC Kid	DV	59,95
Super Bomberman 3	DV	109,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Putty	DV	49,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Super Turrican 2	DV	99,95
Swat Cats	US	109,95
Tetris & Dr. Mario	DV	89,95
Tetris 2	DV	119,95
Theme Park	DV	109,95
Tiny Toons	DV	49,95
Tuff E Nuff	DV	79,95
Turbo Toons	DV	69,95
Utopia	DV	59,95
Urban Strike	DV	59,95
Waterworld	DV	109,95

Weapon Lord	DV	109,95
Wild & Wacky Sports	DV	129,95
Wild Guns	DV	119,95
Wizardry V	US	79,95
WWF Arcade Game	DV	99,95
Yoshi's Island	DV	109,95
Zombies	DV	49,95
Zoop	DV	69,95

**MEGA DRIVE:**

Aero the Arcobat	DV	119,95
Animaclacs	DV	99,95
ATP Tour	DV	109,95
Awesome Possum	US	59,95
Bonkes	DV	109,95
Daffy Duck	DV	119,95
Demolition Man	DV	99,95
Donald Duck in MM Mall	DV	119,95
Dune 2	DV	49,95
Ecco Jr.	US	69,95
Exo Squad	US	59,95
FIFA Soccer '96	DV	109,95
Garfield	DV	119,95
Hurricanes	DV	49,95
Landstalker	DV	59,95
Light Crusader	DV	119,95
Madden '96	DV	109,95
Mario Basler Feverpitch	DV	109,95
Marsupilami	DV	99,95
Mega Man - Willy Wars	DV	39,95
Micro Machines '96	DV	99,95
Mighty Max	DV	49,95
NBA Action '95	DV	109,95
NBA Live '96	DV	109,95
NHL '96	DV	109,95
Pete Sampras Tennis '96	DV	109,95
PGA Golf '96	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	129,95
Power Rangers Movie	DV	99,95
Primal Rage	DV	119,95
Slam Masters	DV	39,95
Shadowrun	US	69,95
Saleil	DV	49,95
Sonic Compilation	DV	119,95
Spirou	DV	109,95
Spot goes to Hollywood	DV	109,95
Story of Thor	DV	119,95
Super Skidmarks	DV	99,95
Theme Park	DV	109,95
Vectorman	DV	49,95
Viewpoint	US	99,95
WWF Arcade Game	DV	99,95

**SEGA SATURN:**

Battle Arena Toshinden	DV	99,95
Bug!	DV	99,95
Cyberia (dt. Texte)	US	119,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Congo	US	119,95
Darius Gaiden	JP	69,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	89,95

Digital Pinball	DV	89,95
D	DV	89,95
Dead Heat	JP	119,95
Defcon 5	US	119,95
F1 Challenge	DV	99,95
FIFA Soccer '96	DV	89,95
Gebockers	JP	119,95
Ghan War	US	109,95
Gradius Deluxe	JP	119,95
Gunbird	JP	129,95
Gungriffon	JP	119,95
Heberakes Popoitta	DV	89,95
Hong-On GP '96	DV	99,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	JP	139,95
Intern: Victory Goal	DV	89,95
Johnny Bazookatone	DV	79,95
Lode Runner	JP	119,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	129,95
Mega Man X	JP	114,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Jam T.E.	DV	89,95
NHL All Star Hockey	DV	99,95
Panzer Dragoon	DV	89,95
Panzer Dragoon 2	JP	109,95
Paradius Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Powerful Baseball	JP	89,95
Rayman	DV	89,95
Robotica	DV	89,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	119,95
Shinobi X	DV	99,95
Side Pocket	JP	89,95
Sim City 2000	DV	99,95
Slam Dunk	JP	69,95
Theme Park	DV	99,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
The Horde	US	89,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	129,95
Victory Goal '96	JP	109,95
Victory Boxing	DV	89,95
WipEout	DV	89,95
WipEout	DV	99,95
Virtua Fighter 2	DV	69,95
Virtua Fighter Remix	DV	69,95
Virtua Racing	DV	89,95
Winning Post	US	119,95
World Adv. Md. Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
Worms	DV	89,95

**SONY PLAYSTATION:**

3D Lemmings	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
A Train (dt. Texte)	US	109,95
Air Combat	DV	89,95
Alien Trilogy	DV	94,95
Assault Rigs	DV	79,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Criticom	US	79,95

Cyberia	US	109,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	89,95
Destruction Derby	DV	99,95
Defcon 5	DV	89,95
Descent	US	119,95
Discworld	DV	89,95
Extreme Games	DV	89,95
Extreme Pinball	DV	84,95
Falcata	JP	69,95
FIFA Soccer '96	DV	89,95
Gex	DV	89,95
Goal Storm	DV	99,95
Ground Stroke	JP	99,95
Heberakes Popoitta	DV	89,95
Hi-Octane	DV	69,95
Hyper Formation Soccer	JP	99,95
Iron Slam (Wrestling)	JP	149,95
Johnny Bazookatone	DV	79,95
Jupiter Strike	DV	89,95
Kings Field	US	109,95
Lone Soldier	DV	89,95
Magic Carpet	DV	89,95
Metal Jacket	JP	49,95
Mickeys Wild Adventure	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	JP	139,95
Namco Museum Vol. 2	JP	149,95
NBA in the Zone	DV	89,95
Need for Speed	DV	89,95
NHL Face Off	US	109,95
Novastorm	DV	89,95
Panzer General	US	99,95
Paradius Deluxe	DV	89,95
PGA Tour Golf '96	DV	89,95
Philosoma	DV	89,95
Powerful Baseball	JP	59,95
Power Serve (Tennis)	DV	89,95
Psycho Detective	DV	84,95
Primal Rage	US	109,95
Ran Soccer	DV	89,95
Rapid Reload	DV	89,95
Rayman	DV	89,95
Ridge Racer	DV	99,95
Ridge Racer Revolution	JP	139,95
Rise of the Robots 2	US	119,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	109,95
Sidewinder	JP	139,95
Shellshock	DV	89,95
Starblade Alpha	DV	89,95
Street Fighter Alpha	US	119,95
Shockwave Assault	DV	89,95
Tekken	DV	99,95
Theme Park	DV	89,95
Toshinden 2	JP	139,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Twisted Metal	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	139,95
Warhawk	DV	89,95
World Cup Golf	DV	89,95
Wing Commander 3	DV	99,95
WipEout	DV	99,95
Worms	DV	89,95
Zero Divide	DV	89,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld  
 Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-  
 Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

## E3-Messebericht

Vom 16. – 18. Mai traf sich die komplette Videospielindustrie in Los Angeles, um die Produkte zu präsentieren, die im Herbst und Winter für Umsatz sorgen sollen. Wolfgang und Rob waren für Euch dabei und informieren Euch ausführlich über alle Nintendo 64-Spiele und was es sonst noch zu sehen gab.



● Im L.A. Convention Center gab es dieses Jahr mehr Produkte zu sehen als jemals zuvor.

## Tet in Japan

Während sich Rob und Wolfgang in L.A. vergnügten, flog Tet nach Japan, um sich bei Big-N vor Ort zu vergewissern, daß mit dem Nintendo 64 alles planmäßig verläuft. Außerdem sprach er mit den Entwicklern von *Soul Edge* und erfuhr Details über Namcos zukünftige Pläne auch im Bezug aufs Nintendo 64. Bei Squaresoft durfte Tet schon mal *Final Fantasy 7* für die Playstation antesten.



Im Namco Hauptquartier in Tokio entstehen Hits wie *Tekken*, *Ridge Racer* und demnächst auch Nintendo 64 Spiele

# Ausgabe 7/96 erscheint am 26. Juni

## Impressum

**Chefredakteur:** Hartmut Ulrich (hu), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Thea Ziebarth (dz)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)  
**Redaktionsassistentz:** Catharina Brieden  
**Hotline:** Schari Egbali  
 Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

### So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/46 13-50 46  
 Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
 über CompuServe (go magna oder 74431.613)  
 Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

**Manuskripteneinsendungen:** 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 & DTP:** Katja Milles, Conny Pflanzler, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Konami

### So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Assistenz:** Petra Stübinger (962)  
**Anzeigenverkaufsleitung:** Carolin Gluth (305)  
**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenken (372)  
**Int. Account Manager:** Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)  
**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  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
**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

**Einzelheftbestellungen:** Erdem Development  
 Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg Tel: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55

**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: öS 480,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
 Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996

**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.), Eduard Unzeltig

**Verlagsdirektor:** Wolfram Höfler

**Anschrift des Verlages:**

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:** Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.  
 © 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



NUR 0,2% ALLER MENSCHEN WOLLEN  
WIEDER IN DIE ZONE.

BEI NBA IN THE ZONE  
WOLLEN ALLE HIN.



BORSCH-STENDEL PARTNER



Konami ist ein eingetragtes Warenzeichen von Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega Drive/Genesis, PlayStation, Sega Saturn, Sega Dreamcast, Sega Saturn und Sega Saturn.

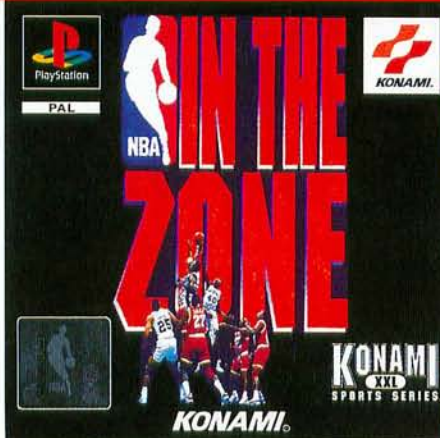
# WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit Modus lassen heißlaufen. Im „technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel“ (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!



und 8-Spieler-Deine Konsole

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden.  
© 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

**DIE LEGENDE  
KEHRT  
ZURÜCK...**

# THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

„Das 3D-Action-  
Spiel des Jahres!“  
Sega Magazin 1/96

93%

„Was für eine  
Action-Simulation!“  
Video Games 1/96

83%  
Video  
Games  
Classic

„Hut ab vor Mark  
Avory und seiner  
Crew.“  
Maniac 1/96

80%

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- 26 packende Missionen
- Deutsche Sprachausgabe

**...MIT  
BODEN-  
UNTERSTÜTZUNG**

## SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug  
zu einem absoluten Highlight.“  
Fun Generation 3/96

„Wer wissen will, wie es den Pan-  
zern ergeht, die man in Thunder-  
hawk 2 locker in die Luft jagtet,  
muß sich Shellshock besorgen.“  
Sega Magazin 3/96

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplet in Deutsch!



**SOUNDTRACK  
AUF MAXI-CD**

PC  
CD-ROM

PlayStation

SEGA  
SATURN

**CORE**  
DESIGN LIMITED

CENTRE GOLD