NINTENDO • SEGA • SONY

8/96 MAGNA MEDIA

4 391062 305803 08

DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

# VIDEO GAMES

Die Nr.1

VIDEO GAMES

NINTENDO • SEGA • SONY

**DIE GROSSEN DREI**

## Crash Bandicoot
★ Playstation

## Super Mario 64
★ Nintendo 64

## Nights
★ Saturn

**PSYGNOSIS DREHT DURCH**

## Mit quietschenden Reifen in den Herbst
★ Destruction Derby 2
★ WipEout 2097
★ Monster Truck Rally

**NINTENDO 64**

## Das Warten hat sich gelohnt!

Original EWJ-Entwickler-Kit zu gewinnen

KOLBERG v. KRENSKI

# SLAM N JAM '96

featuring MAGIC & KAREEM

**DAS DYNAMISCHE DUO IST WIEDER DA!**

## MAGIC JOHNSON UND KAREEM ABDUL-JABBAR

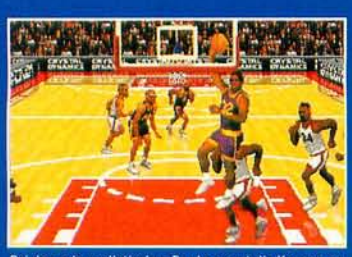
**ZEIGEN EUCH, WARUM SIE MIT DEN LOS ANGELES LAKERS FÜNF NBA-TITEL GEHOLT HABEN**

„Slam 'N Jam ist die perfekte Wahl für Action-Basketballer mit Multi-Player-Faible..."
MAN!AC 6/96, Wertung 81%

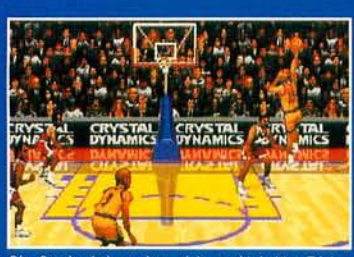
CRYSTAL DYNAMICS

**Erhältlich für Sony PlayStation™ und Sega Saturn™.**

CHAMPIONSHIP SPORTS™ CRYSTAL DYNAMICS™



Bei den sehr realistischen Dunks zoomt die Kamera an den ballführenden Spieler heran, so daß Euch kein Detail dieses actiongeladenen Spektakels entgeht.



Die Cracks beherrschen viele spektakuläre Tricks. Dunks, Alley-Oops und schnelle Dribblings gehören zu ihrem Standard-Repertoire.

**Showtime!**
**Slam 'N Jam '96 mit Magic und Kareem bringt Stadionatmosphäre auf den Bildschirm. Gezoomte Dunks, schnelle Spielzüge und die typischen Würfe der beiden Superstars lassen das Wohnzimmer wackeln! Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Wenn Du Deinen Augen während des Spiels nicht mehr traust, kannst Du Dich mit der Zeitlupenfunktion aus mehreren Perspektiven von den Künsten der Spieler überzeugen. Kommentiert wird dieser Basketball-Krimi von CNN's Top Kommentator Van Earl Wright. Slam 'N Jam '96 - sei dabei!**

SEGA

USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics Logo, Slam 'N Jam '96, the Slam 'N Jam Logo, Walk It Off, and Championship Sports are trademarks of Crystal Dynamics. Sony and the Sony PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Earvin „Magic" Johnson is licensed by Jump Ring Enterprises. Kareem Abdul-Jabbar is licensed by Ain Jeem, Inc. ©1996 Crystal Dynamics. All rights reserved.

BMG INTERACTIVE

# Area 51

*Hinter dieser harmlos aussehenden Holztür spielen sich vor allem nachts seltsame Dinge ab. Wir haben alle schon Alpträume*

In der Wüste Nevadas existiert ein steng geheimes Forschungsgelände namens Area 51, wo die amerikansche Luftwaffe neueste Fluggeräte testet. Angeblich untersucht die US-Regierung dort auch einige abgestürzte UFOs, und sogar Außerirdische sollen sich dort aufhalten. Spekulationen über die Vorgänge in Area 51 (auch als "Groom Lake" bekannt) gehören zu den bevorzugten Diskussionsthemen bei UFO-Fanatikern. Sogar die Macher der "Akte X" haben diesem Mythos schon einige Folgen gewidmet. Was das ganze mit Video Games zu tun hat? Nun, offenbar werden neuerdings auch in Haar bei München Aliens erforscht. Die dort ansässige Nervenheilanstalt bietet die Chance zur perfekten Tarnung und zur vollständigen Isolation von der Umwelt. Experten haben jedoch festgestellt, daß sich nur wenige hundert Meter weiter seltsame Dinge abspielen: bei uns im Verlag. Am Eingang schreckt ein Codeschloß ungebetene Besucher ab, wer mit einer Kamera erwischt wird, muß sich sofort einer Leibesvisitation unterziehen und die Filme aushändigen. Augenzeugen berichten von kleinen schlitzäugigen Wesen, die sich nur nachts in der Nähe eines strengbewachten Raumes blicken lassen und in einer absolut unverständlichen Sprache telefonieren. Die Mitarbeiter der Area 51 in Haar tragen fälschungssichere T-Shirts und vermeiden jeden Kontakt. Neugierig wie wir nun mal sind, haben wir versucht, näheres zu erfahren. Versuche, in das Labor einzudringen, wurden schon an der Tür abgeblockt. Der eigentlich freundliche Wachmann drohte uns mit CIA, FBI, RTL und PRO 7, als wir ihm einige Fragen zu den Vorgängen hinter der Tür stellten. Was also ist das Geheimnis dieser neuen Anlage? Werden in Haar UFOs getestet, oder dient unser Gebäude als Hauptquartier für eine Invasion blutrünstiger Aliens? Gilt die VG als Gefahr für die innere Sicherheit der USA und wird deshalb überwacht? Vielleicht findet Ihr die Antwort im Internet unter folgender Adresse: http://www.magnamedia.de/area51

*Das Gelände um unser Verlagsgebäude ist weiträumig abgesperr t*

*Wenn wir uns nur eines dieser T-Shirts besorgen könnten, kämen wir dem Geheimnis auf die Spur*

*Das Plakat droht Eindringlingen schreckliche Konsequenzen an*

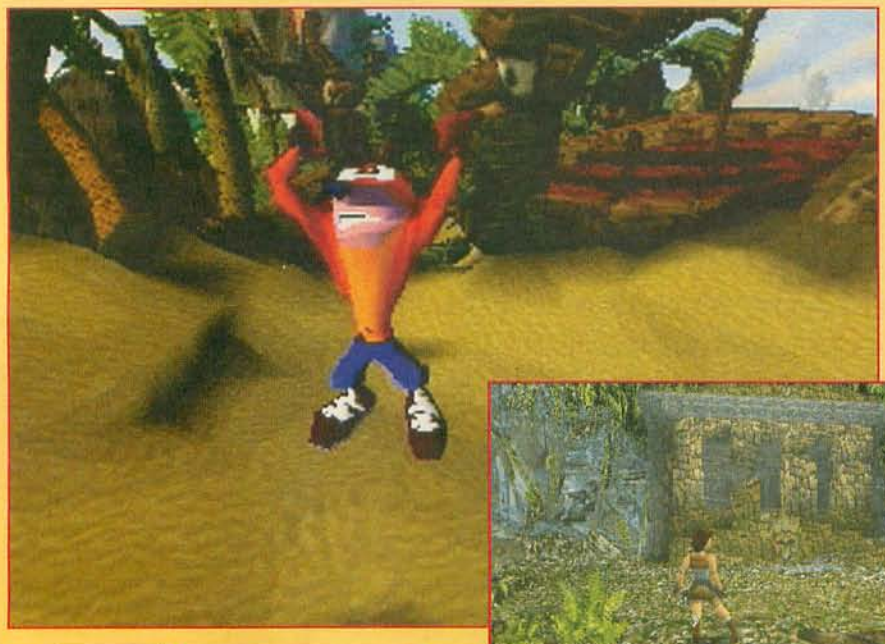
*Der Wachmann kann ziemlich ungemütlich werden*

*Von solchen Warnungen lassen sich echte Journalisten wie wir nicht abschrecken*

*Eure Außerirdischen*

**38** *Der Nachfolger des genialen wipEout wurde grafisch und spielerisch überarbeitet*

**44** *In unserem Acclaim-Spezial findet Ihr alles über sechs neue Videospiel-Projekte*



**32** *So soll der neue Sony-Held aussehen. Crash Bandicoot macht sowohl Mario 64 als auch Segas Nights Konkurrenz. Mehr über das 3D-Jump'n'Run von Naughty Dog findet Ihr im Preview.*

**26** *Trotz seines N64 hat Wolfgang noch die Zeit zu einem Ausflug zu Core Design gefunden, wo er alle neuen Spiele inkl. Tomb Raider begutachten konnte*

**106** *Daß auch der Saturn die dritte Dimension beherrscht, beweist der ausführliche Test von Nights, Segas Vorzeige-Jump'n-Run*

**14** *Während Rob und Tet Tag und Nacht Super Mario 64 zockten, hat sich Wolfgang bei Pilotwings 64 in die Lüfte begeben und weiß nun, was Sache ist*

## NEWS


- **Super Mario 64** ____ 6
  Das Warten hat sich gelohnt
- **Strongest Habu Shogi** ____ 13
  Schachspiel auf japanisch
- **Pilotwings 64** ____ 14
  Oldie als 32-Bit-Bravourstück
- **Freak Boy** ____ 17
- **Nintendo 64** ____ 18
  Hardware und Zubehör
- **EA Sports in Le Mans** ____ 22
  Zwei neue Formel-1-Renner
- **Core Design** ____ 26
  Zu Besuch bei den Entwicklern
- **Crash Bandicoot** ____ 32
  Sonys Antwort auf Super Mario 64
- **wipEout 2097** ____ 38
- **Decathlete** ____ 39
- **Monster Truck Rally** ____ 40
- **Burning Road** ____ 42
- **Acclaim News** ____ 44
- **Fighting Vipers** ____ 48
- **Psygnosis** ____ 49
  Noch zwei Fortsetzungen für PS
- **Exhumed** ____ 50
- **Last Bronx** ____ 76
- **Zu Besuch bei Namco** ____ 80
- **Complete Davis Cup Tennis** ____ 84
- **Playstation-News** ____ 88
- **Saturn-News** ____ 88


## TIPS & TRICKS


- **Alone in the Dark 2 (PSX/SAT** ____ 52
- **Ridge Racer Rev.(Pal)(PSX)** ____ 54
- **Battle Arena Toshinden 2 (PSX)** 55
- **Super Mario RPG (SN)** ____ 56
- **Gradius Deluxe Pack (PSX/SAT)** 57
- **Rise of the Robots 2 (PSX)** ____ 57
- **Cyberia (PSX)** ____ 57
- **NFL Quarterback Club (SN)** ____ 58
- **NFL Quarterback Club '96 (SN)** ____ 58
- **Total NBA '96 (PSX)** ____ 58
- **Madden '96 (SN)** ____ 58
- **Super Skidmarks (MD)** ____ 58
- **Gex (SAT)** ____ 58
- **Digital Pinball (SAT)** ____ 59
- **Vampire Hunter (SAT)** ____ 60
- **NHL All Star Hockey (SAT)** ____ 60
- **Namco Museum Vol.1 (PSX)** ____ 60
- **Worms (SAT)** ____ 60
- **Rayman (SAT)** ____ 60

**6** In diesem Schloß warten 15 abwechslungsreiche, grafisch brillante Level auf Euch, die Tet und Rob alle schon durchgespielt haben. Mario 64 ist ein Erlebnis!


- PO'ed (PSX) ____ 60
- Theme Park (SAT) ____ 61
- Bust-A-Move 2 (PSX) ____ 61
- adidas Power Soccer (PSX) ____ 61
- Shinobi X (SAT) ____ 62
- Panzer Dragoon 2 (SAT) ____ 62
- Judge Dredd (Game Boy) ____ 62
- Pocahontas (MD) ____ 62
- Return Fire (PSX) ____ 62
- Wolverine (MD) ____ 63
- Fade to Black (PSX) ____ 63


## WETTBEWERB


- **Spielautomat zu gewinnen** ____ 43
  Olympische Leistungen per Tastatur
- **Shiny-Wettbewerb** ____ 78
  Original EWJ-Entwickler-Kit zu gewinnen


## RUBRIKEN


- Rat & Tat ____ 68
- Leserbriefe ____ 70
- Szene-Chat ____ 91
- So bewerten wir ____ 92
- Hitparaden ____ 93
- Inserenten ____ 115
- Impressum ____ 118


## TEST

### SONY PLAYSTATION


- Olympic Games ____ 94
- Gunship ____ 96
- Olympic Soccer ____ 97
- Virtua Golf ____ 98
- Pro Pinball ____ 100
- Space Hulk ____ 102
- Starfighter ____ 103
- Top Gun ____ 104


### SEGA SATURN


- Nights ____ 106
- Sonic Wings ____ 108
- Fatal Fury 3 ____ 110
- Earthworm Jim 2 ____ 112
- Wrestlemania ____ 113
- Road Rash ____ 114
- Shockwave ____ 114
- Need for Speed ____ 115
- 3D Lemmings ____ 116


### SUPER NINTENDO


- Olympic Summer Games ____ 117


### NEO GEO


- Art of Fighting 3 ____ 105

**42** Wer sich schon immer Daytona für PSX gewünscht hat, braucht Burning Road

**22** Beim 24-Stundenrennen in Le Mans stellte EA zwei brandheiße Rennspiele vor

**94** Die Olympischen Spiel laufen schon – mit Olympic Games könnt Ihr live dabei sein

**Seit der Shoshinkai-Messe konnten wir nur häppchenweise die Entwicklung des Top-Spieletitels von Shigeru Miyamoto mitverfolgen. Jetzt sehen wir, ob Mister Mario das verwirklichen konnte, wovon viele träumten.**

# SUPER MARIO 64

*Wenn Ihr diesen roten Kerl seht, sprecht ihn einfach an, denn...*

*...er aktiviert die Kanone, durch die Ihr entfernte Orte erreicht*

*Wenn dieser Lichtstrahl in die Eingangshalle scheint, stellt Euch auf diesen Punkt und schaut hinauf zur Sonne. Danach kommt Ihr in einen versteckten Level.*

*Erst mit 20 Sternen könnt Ihr diese Tür passieren*

*Der sechste Stern ist sehr schwer zu entdecken*

Laut Shigeru Miyamoto sollte bei *Super Mario 64* ein Spielkonzept verfolgt werden, das auf keinem anderen System als dem *Nintendo 64* hätte realisiert werden können. Wenn man sich die Grafik anschaut ahnt man auf den ersten Blick, was damit gemeint ist: 3D Polygon-Grafik vom Feinsten, ohne jegliche Nachladezeiten, was auf einer CD-Konsole in dieser Form gar nicht möglich gewesen wäre. Es ist zwar wahr, daß die Grafik an sich nicht sehr detailliert ist, doch dies gehört eben zum typischen Mario-Flair. Es sollte ja nicht so übermäßig realistisch sein. Es hat zudem den Vorteil, daß dadurch das Bild sehr flüssig über den Monitor flutscht, und an kaum einer Stelle Polygon-Fehler zeigt. Das hat wohl anscheinend die japanische Spielbevölkerung so sehr fasziniert, daß *Super Mario 64* als einziges von den drei bisher erschienenen N64-Titeln bereits am Erscheinungstag ausverkauft war. Jeder, vor allem aber Nicht-Japaner, sollte sich daher glücklich schätzen, das Spiel (und natürlich die dazugehörige Konsole) jetzt schon zu haben. Aber zunächst sollte ich Euch einmal erklären, welche Schritte notwendig sind, um in den vollen Genuß von *Super Mario 64* zu kommen. Das 64-MBit-Modul birgt eine Speicherbatterie, die vier Spielständen Platz bietet. Diese werden zu Beginn im Hauptmenü angezeigt. Über weitere vier Icons, die sich in der unteren Reihe befinden, können Highscores angezeigt, Spielstände kopiert oder gelöscht, und der Sound (Mono, Stereo oder Kopfhörer-Sorround) eingestellt werden. Wenn Ihr einen Speicherplatz ausgewählt habt, befindet Ihr Euch im Vorgarten eines Schlosses, das Peach-Hime alias Prinzessin Toadstool gehört. Bevor es in das Innere des Gebäudes geht, dürft Ihr hier (und nur hier!) unbeschwert an den zahlreichen Moves und Special Moves üben. Mit dem Analog-Joystick steuert Ihr Mario durch die Landschaft. Dabei wird er von einem virtuellen Kameramann namens "Jugemu" gefilmt (Jugemu ist jene fliegende Schildkröte, die im Vorspann auf einer Wolke durch die Landschaft düst). Der Kameramann befindet sich

aber tückischerweise ständig in Bewegung, um die optimale Position hinter unserem Helden einzunehmen. Das heißt, die Perspektive ändert sich fortlaufend, wenn Mario seine Richtung ändert. Ihr könnt die Kameraeinstellung natürlich über die vier gelben C-Tasten (Zoom und Seitenschwenk) nachjustieren, müßt jedoch bedenken, daß sie den physikalischen Naturgesetzen streng unterliegt. Wenn beispielsweise eine Felswand im Wege steht, wird sie automatisch umgangen, da die Kamera nicht durch sie hindurchdringen kann. In einem engen Raum kann es folglich passieren, daß Ihr die Perspektive überhaupt nicht mehr verändern könnt, da die Bewegungsfreiheit des Kameramanns einfach fehlt. Die eigentliche Schwierigkeit ist aber, daß sich trotz fliegendem Perspektivenwechsel die Laufrichtung immer nach dem angezeigten Bild richtet. Soll sich unser Held z.B. nach rechts unten bewegen, müßt Ihr den Stick entsprechend nach rechts unten anschlagen. Ändert sich währenddessen die Perspektive, so daß Mario nun nach links oben blickt, muß die Steuerung nach links oben in Echtzeit umgelenkt werden, wenn er sich geradeaus fortbewegen soll. Eine sinvolle Alternative zum weiträumigen Jugemu-Kameramodus bietet daher der Mario-Modus, da sich die Kamera viel näher an Mario befindet. Somit wird die Perspektive schneller hinter dem Helden fixiert, als im Jugemu-Modus (man beachte jedoch auch hier die physikalischen Naturgesetze!). Falls Ihr während des Spiels den Kameramodus verändern wollt, schaltet Ihr einfach per R-Taste zwischen Mario und Jugemu um. Später, wenn Ihr Euch in einer Stage befindet, kommt Ihr per Start-Taste in ein Zusatzmenü, wo u.a. die R-Taste anders belegt werden kann. Neben dem voreingestellten Mario/Jugemu-Umschaltmodus könnt Ihr nun auch einen Jugemu/Stop-Modus anwählen. Darin wird während des Jugemu-Modus die Perspektive fest fixiert, wenn Ihr die R-Taste einfach gedrückt haltet. Sehr praktisch, wenn es gilt eine heikle Passage wie beispielsweise einen schmalen Steg zu meistern. In *Super Mario 64* hat der Analog-Joystick neben der Richtungssteuerung auch eine weitere Funktion. Je nach Ausschlagstärke ändert sich nämlich die Laufgeschwindigkeit. Drückt Ihr den Stick nur ein wenig nach vorne, kann sich Mario im Schleichtempo vorwärtsbewegen. Betätigt Ihr den Stick

***Diese riesigen Schalter aktivieren die drei Kistensorten, in denen jeweils verschiedene Items enthalten sind***

***Den Bowser packt man am Schwanz und wirbelt ihn herum***

***Wenn er besiegt ist, hinterläßt er einen Schlüssel für eine Tür***

***Per Start-Taste könnt Ihr die Anzahl der Sterne überprüfen***

***In der ersten Welt rennt Ihr mit einer Schildkröte um die Wette***

***Auch auf Bäumen findet man ab und zu nützliche Items und in seltenen Fällen sogar Freunde!***

***Solange eine Kiste nicht aktiviert ist, bleibt sie durchsichtig und unantastbar***

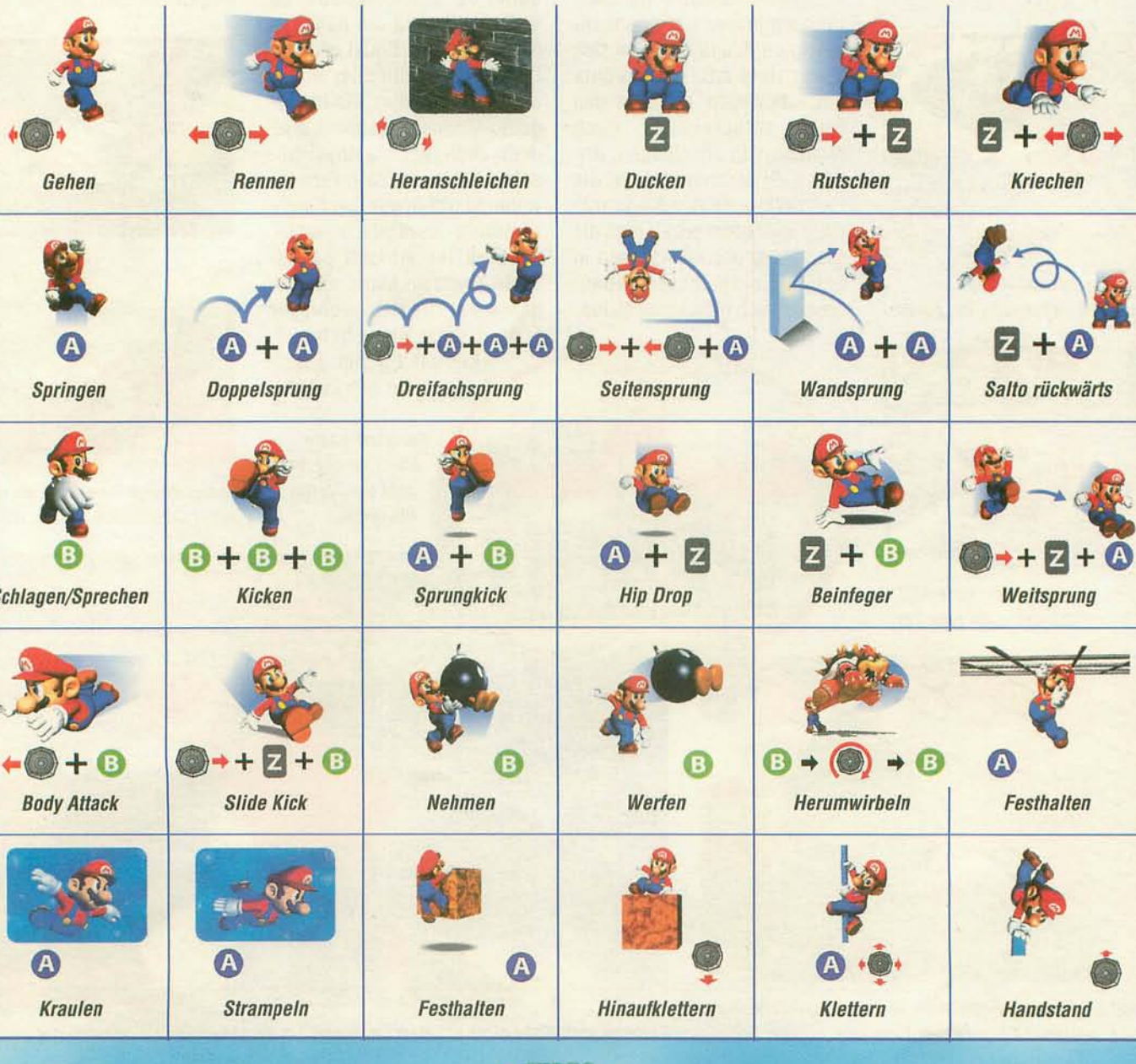
hingegen bis zum Anschlag, fängt er an zu rennen. Ihr solltet daher zunächst hinreichend an der Steuerung trainieren, um den Helden einigermaßen in den Griff zu bekommen. Als astreiner Jump'n Run-Held beherrscht Mario natürlich nicht nur das Herumrennen. Mit der A-Taste kann er springen, mit der B-Taste Gegner und andere Objekte schlagen bzw. nehmen (freundlich gesinnte Zeitgenossen lassen sich damit ansprechen) und mit dem sog. Z-Trigger, der unter dem mittleren Griff plaziert ist und wie

*Nachdem ein Stern gefunden ist, tauchen manchmal in den Stages neue Objekte auf. Dieser Turm in der 2. Welt ist ein Beispiel dafür.*

ein Pistolenauslöser bedient wird, sich ducken. Zudem stehen Euch eine Reihe von Special Moves zur Vefügung, die hauptsächlich durch Kombinaton dieser drei Tasten und des Analog-Joysticks ausgelöst werden (näheres siehe Tabelle). So, nun kann es endlich losgehen. Wie anfangs erwähnt, spielt das Ganze im Schloß von Prinzessin Toadstool. Marios Erzfeind Koopa, hierzulande auch bekannt als Bowser, treibt wieder sein Unwesen und hält die Bewohner des Königreichs inklusive der

## Alle Moves im Überblick

Durch Kombination von Analog-Joystick und den ABZ-Buttons kann Mario zahlreiche Moves und Special Moves ausführen. Hier ein Überblick über die wichtigsten Moves.



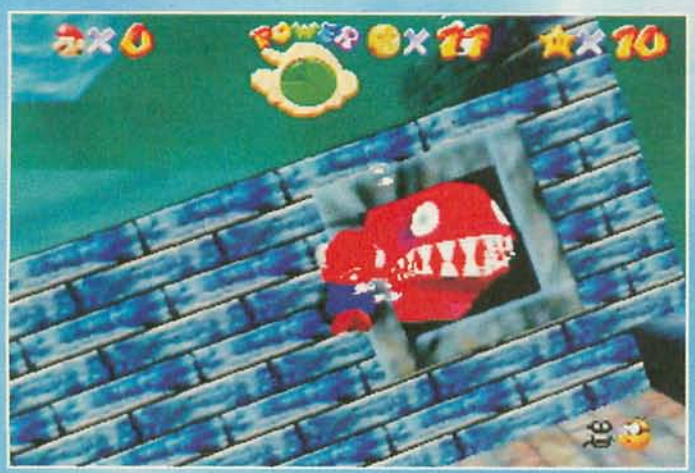
*In Welt 4 müßt Ihr das Pinguinbaby zu seiner Mutter bringen. Dafür gibt's einen Stern.*

*Wenn sechs Sterne gefunden sind, ist die Welt (fast) komplett geschafft*

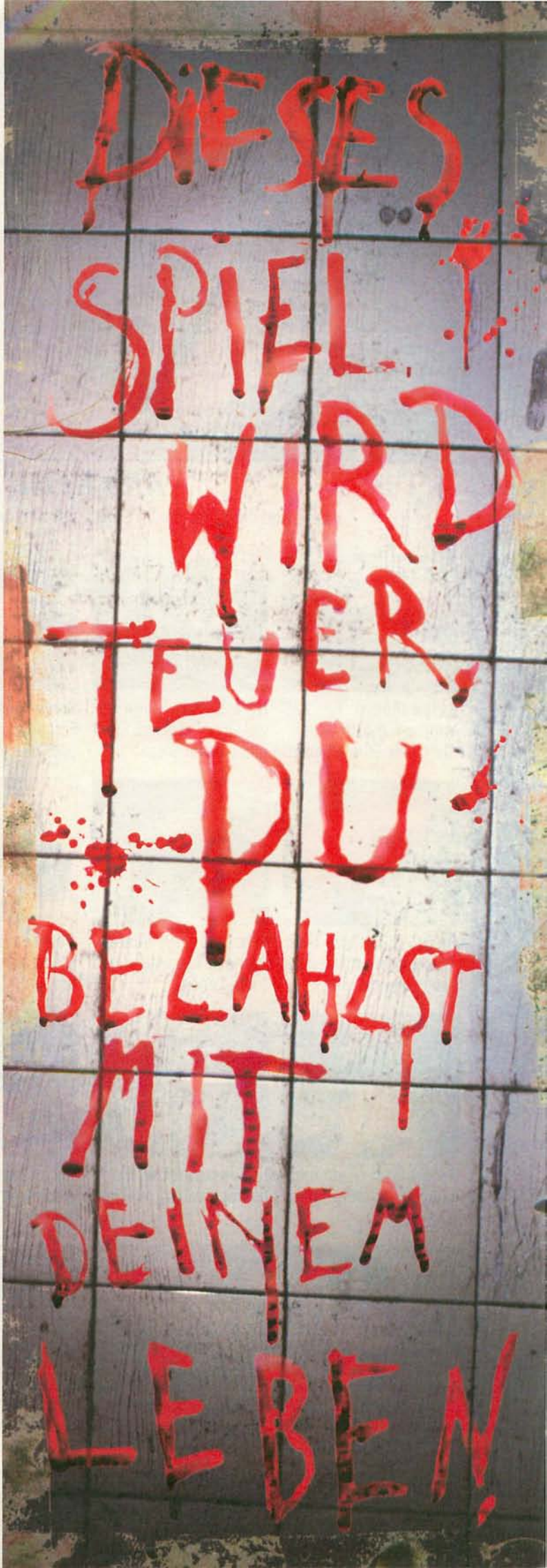
Prinzessin in Gemälden gefangen. Zudem hat er die magischen Sterne geklaut, die das Schloß bisher vor Monsterangriffen geschützt hatten. Eure Aufgabe besteht nun darin, jedes der Gemälde aufzusuchen (springt einfach hinein!) und die darin versteckten Sterne zu finden, damit das Schloß seine Kraft wiedererlangt und die Bewohner befreit werden. In der Eingangshalle des Schlosses angekommen, dürft Ihr Euch eine Tür aussuchen, die jeweils in ein Zimmer mit den besagten Gemälden führt. Dabei müßt Ihr auf die Symbole an der Tür achten. Ist nur ein Stern markiert, könnt Ihr ohne weiteres hinein. Doch wenn sich auf einem Stern Ziffern befinden, müßt Ihr die entsprechende Anzahl an Sternen bereits gefunden haben. Genauso verhält es sich mit Schlüssellöchern, die einen Schlüssel benötigen und Türen mit großen lachenden Sternen, die eine gewisse Anzahl an Sternen (wird jeweils im Text angezeigt; achtet mal auf Ziffern wie 20, 30, 50 oder 70) voraussetzen. Insgesamt verbergen sich hinter den Gemälden 15 Welten in denen jeweils sechs Sterne zu finden sind. Abgesehen von den oben beschriebenen Einschränkungen,

*Ein Tip: Verdreht diesem Kullerauge das Auge!*

*Teresa, das Gespenst lauert überall in Welt Nr.5*



*Eine Wasserschlange versperrt Euch den Weg in das Innere des Schiffswracks. Welt 3 spielt hauptsächlich unter Wasser.*



dürft Ihr nahezu jede Stage in einer beliebigen Reihenfolge angehen. Man muß nicht einmal alle Sterne aufsammeln, um das Spiel einigermaßen durchzuspielen. Schließlich existieren auch außerhalb der Stages ungeahnte Mölichkeiten, um an diese begehrten Items heranzukommen. Diverse Extra-Stages und Bonus-Sterne, die immer dann auftauchen, wenn eine gewisse Anzahl an Stages gemeistert ist, werden genauso auf Euer

*Buchstäblich hitzig geht es in Welt 7 zu. Berührt ja nicht das Lava!*

Zahlenkonto gebucht (könnt Ihr innerhalb und außerhalb der Stages per Start-Taste nachkontrollieren). Sie sind aber meistens schwer auffindbar. So müßt Ihr zum Beispiel in der Eingangshalle auf den Kachelboden mit dem Sternmuster achten. Irgendwann während des Spiels fällt plötzlich Licht auf dieses Teil. Betätigt hier die C-Taste zum Heranzoomen (ändert die Perspektive, ohne den Helden zu bewegen) und schaut per Joy-

## Alle Items im Überblick

Dies sind die Items, die im Spiel aufgenommen werden können. Einige sind lebensnotwendig!

**Gelbe Münze:** Für 100 Münzen gibt's einen Stern, für 50 ein Leben.

**Rote Münze:** Zählt soviel wie zwei gelbe. Für 8 gibt's einen Stern.

**Blaue Münze:** Zählt soviel wie fünf gelbe Münzen. Erscheint durch Betätigung von **blauen Schaltern**, oder durch Kämpfe mit bestimmten Gegnern.

**Stern:** Hiernach müßt Ihr suchen. In jeder Welt gibt es 6 davon.

**Herz:** Wird ein Herz durchlaufen, füllt es die Lebensenergie auf.

**Pilz:** Beschert uns unverhofft ein wertvolles Extra-Leben.

**Schildkrötenpanzer:** Mario kann damit surfen.

**Rote Bombe:** Aktiviert Kanonen, wenn man sie per B-Taste anspricht.

**Kanone:** Mario kann sich damit an entfernte Orte schießen.

**Rote Kiste:** Beinhaltet eine **Fliegermütze**. Mario kann damit länger in der Luft schweben oder gar fliegen.

**Grüne Kiste:** Beinhaltet eine **Metallmütze**. Mario wird unverwundbar, kann sich aber im Wasser nur am Grund frei bewegen.

**Gelbe Kiste:** Kann einen Stern, gelbe Münzen oder Pilze enthalten.

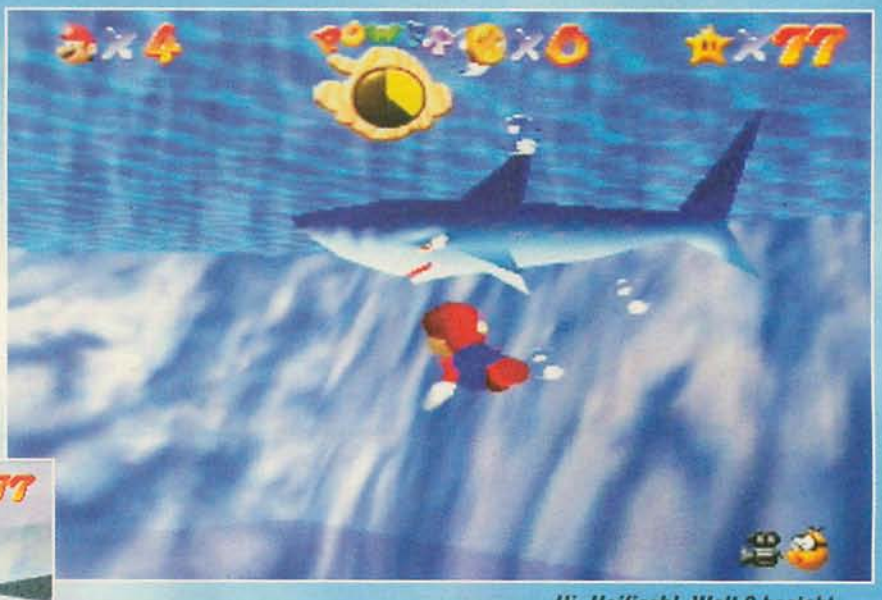
**Blaue Kiste:** Birgt eine **durchsichtige Mütze**. Mario wird von Feinden nicht entdeckt. Er kann auch durch bestimmte Wände und Gitter gehen.

**Lila Schalter:** Wenn man sie einschaltet, erscheinen für eine bestimmte Zeit lang **Steine**, die Mario als Treppe oder Plattform nutzen kann.

**Spezialschalter:** In Welt 13 hebt bzw. senkt Ihr damit den Wasserpegel.

© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStation and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

*Welt 8 ist eine komplette Wüste. Hier geht es auch in das Innere einer Pyramide.*



*Hi, Haifisch! Welt 9 besteht ausschließlich aus Wasser. Hier zählen nur Eure Tauchkünste.*

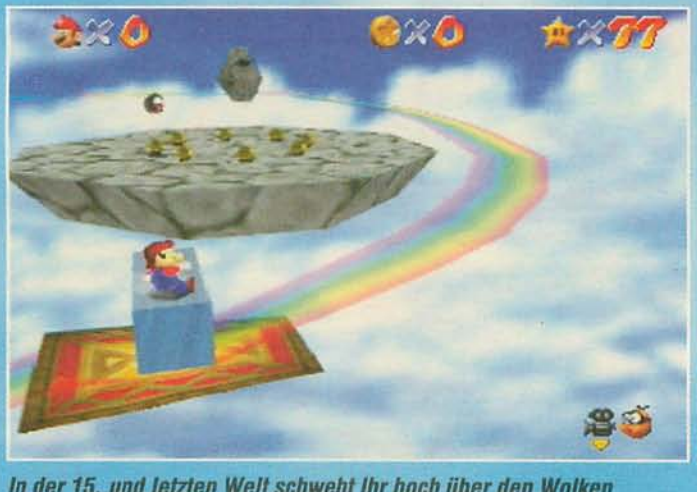
*Der Stage-Boß von Welt 10 ist eine Eiskugel. Auch das Wasser ist eisig, so daß Ihr nicht hineinfallen dürft.*

*In der 11. Welt müßt Ihr nach einer versunkenen Stadt suchen*

*In Welt 13 ändern sich die Größenverhältnisse ständig*

stick-Schwenk auf die Decke. Hat Mario dann den Sonnenstrahl erblickt, wird er in eine Freiluftwelt transformiert. Steuert Mario direkt auf den mittleren Turm zu, wo sich ein großer roter Schalter befindet. Habt Ihr ihn aktiviert, steht Euch ab diesem Zeitpunkt ein wichtiges Item, nämlich die Fliegermütze, zur Verfügung, die Ihr in späteren Stages dringend benötigt. Danach könnt Ihr per Dreifachsprung wieder abheben und die acht roten Münzen aufsammeln, die zusammen einen Stern ergeben. Wie Ihr sehen könnt, sind solche Extra-Stages mitunter wichtig, um im Spiel weiterzukommen (eine Beschreibung der Items findet Ihr ebenfalls in einer nachfolgenden Tabelle). Jetzt könnt Ihr Euch unbeschwert an *Super Mario 64* heranwagen, denn alles was zum Spiel wissenswert ist, wäre damit gesagt. Welche Tücken und Rätsel Euch konkret erwarten, seht Ihr an den Bildbeispielen auf diesen Seiten. Obwohl das Spiel auf den ersten Blick "nur" 15 Welten beinhaltet, werdet Ihr lange, lange daran zu knabbern haben. Es ist zwar einfach, die ersten drei Sterne in jeder Welt zu finden, doch was darüber hinaus geht, grenzt schon an ein Geduldsspiel. Spätestens nach dem vierten Stern beginnt man immer verzweifelt nachzudenken, was man denn jetzt noch übersehen oder vergessen hat. Somit wirkt *Super Mario 64* für einen Anfänger dieses Genres keinesfalls abschreckend, kann jedoch gleichzeitig auch den hartgesottenen Zocker in Atem halten. Wegen der Sprachbarriere solltet Ihr aber trotzdem lieber auf die deutsche Version warten. Ansonsten verpaßt Ihr sicher viel im Spiel. *tet*

*Welt 14 befindet sich in einer riesigen Uhr. Jump'n Run pur!*



*In der 15. und letzten Welt schwebt Ihr hoch über den Wolken*

*Sinvoll eingesetzte Items ierleichtern die Arbeit enorm*

# STRONGEST HABU-SHOGI

# 最強囲碁将棋

**Neben Hauptattraktionen wie Super Mario 64 und Pilotwings 64 ist auch ein Brettspiel erschienen. Strongest Habu-Shogi ist eine Art japanisches Schachspiel.**

Seit etwa einem Jahr, wird die japanische Inselgruppe von einem Shogi-Boom heimgesucht. Dieses Spiel ist vergleichbar mit Schach, nur mit dem Unterschied, daß das Spielbrett 9x9 Felder mißt und dementsprechend auf jeder Seite je 18 Figuren eingesetzt werden. Es gibt auch andere Unterschiede in den Details (so kann man z.B. Figuren, die man dem Gegner abgenommen hat, als die eigenen wieder im Spiel einsetzen), auf die ich hier jedoch nicht näher eingehe. *Strongest Habu-Shogi* fürs Nintendo 64 ist eine Shogi-Simulation, wobei ein gewisser Großmeister Habu als Berater zur Seite stand. So wartet das Spiel für den versierten Shogi-Amateur mit einem hinreichend hohen Schwierigkeitsgrad und vielen interessanten Spielmodi auf. Es ist bis jetzt auch das einzige Nintendo-64-Spiel, das einen 2P-Modus und eine Speicheroption auf dem externen Memory-Modul bietet. Warum nun Nintendo ausgerechnet neben *Super Mario 64* und *Pilotwings 64* einen Shogi-Titel zum Erschienungstermin der 64-Bit-Konsole herausbringt, liegt darin begründet, daß dieses Brettspiel vor allem bei den Japano-Kids im Grundschulalter ein großer Hit ist. Nichtdestotrotz wird *Strongest Habu-Shogi* außerhalb Japans kaum auf Interesse stoßen und somit mit 99,99%iger Wahrscheinlichkeit weder für den US- noch für den Euro-Markt umgesetzt werden. *tet*

***Hoffentlich bleibt Europa vom japanischen Shogi-Fieber verschont***


Kostenlose Preisliste anfordern

GAME

action &price power

## Super NES

| | | |
|---|---|---|
| Animaniacs 2 | dt | 124.00 |
| Asterix & Obelix | dt | 124.95 |
| Breath of Fire 2 | dt | 109.95 |
| Chrono Trigger | us | 129.95 |
| Donald in Maui Malla | dt | 119.95 |
| Donkey Kong Count. 2 | dt | 109.95 |
| Dracula X (16 MB) | dt | 119.95 |
| Final Fight 3 | dt | 95.00 |
| Hebereke 2 | dt | 79.95 |
| Int.S.Soccer Deluxe | dt | 119.95 |
| Lost Vikings 2 | dt * | 99.95 |
| Mario World 2 | dt | 109.95 |
| Marvel Super Heroes | dt | 99.00 |
| Mega Man X 3 | dt | 89.95 |
| Mickey & Minnie | dt | 89.95 |
| Micro Machines 2 | dt | 109.95 |
| NHL Hockey 96 | dt | 99.95 |
| Pinocchio | dt | 124.95 |
| Revolution X | dt | 69.95 |
| Secret of Evermore | dt | 109.95 |
| Star Trek: Next Gen. | dt | 89.95 |
| Star Trek:Deep Space | dt | 109.95 |
| Tiny Toon 2 | dt | 69.95 |
| 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. Arrcade | dt | 89.95 |

### Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Aero the Akrobat 2 | uk | 49.95 |
| Beauty and the Beast | dt | 44.95 |
| Beavis and Butthead | dt | 34.95 |
| John Madden 95 | dt | 39.95 |
| Rise of the Robots | dt | 39.95 |
| Tiny Toon | dt | 34.95 |
| 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 | 79.95 |
| Antennenkabel SNES | dt | 14.95 |
| Cinch Kabel S.NES | dt | 19.95 |
| Game Mage 2 | dt | 59.95 |
| Infrarot Joypad | dt | 39.95 |
| Joypad (Nintendo) | dt | 29.95 |
| Pro Pad SV-334 | dt | 24.95 |
| Spieleb.Mario Worl.2 | dt | 22.95 |
| Spieleber. Donkey 2 | dt | 23.95 |
| Super Key Adapter | dt | 29.95 |
| S.NES ohne Spiel | dt | 189.95 |
| 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 |
| Kirbys Block Ball | dt | 59.95 |
| NHL Hockey 96 | dt | 49.95 |
| Pinocchio | dt | 59.95 |
| Tim in Tibet | dt | 59.95 |
| Toy Story | dt | 59.95 |
| Worms | dt | 54.95 |

### Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Addams Family 1 | dt | 34.95 |
| Addams Family 2 | uk | 34.95 |
| Hunchback | dt | 34.95 |
| Lamborghini | dt | 34.95 |
| Waterworld | dt | 39.95 |

## Mega Drive

| | | |
|---|---|---|
| Animaniacs 2 | dt | 99.95 |
| Bugs Bunny | dt * | 59.95 |
| Cut Throat Island | dt | 69.99 |
| 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 |
| Pocahontas | dt * | 104.95 |
| Revolution X | dt | 59.99 |
| Star Trek:Deep Space | dt | 99.95 |
| Toy Story | dt | 69.99 |
| 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 Wily Wars | dt | 39.95 |
| NHLPA Hockey '95 | dt | 39.95 |
| Rise of the Robots | dt | 29.95 |
| Shaq-Fu + Musik CD | dt | 29.95 |
| Sonic & Knuckles | dt | 48.99 |
| 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 | us | 121.00 |
| 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 | 69.99 |
| Descent | dt * | 89.95 |
| Destruction Derby | dt * | 79.00 |
| Discworld | dt | 79.00 |
| Driving Need f.Speed | dt | 89.00 |
| Earth Worm Jim 2 | dt | 84.95 |
| Euro'96 Soccer | dt | 94.00 |
| Fifa Soccer 96 | dt | 79.95 |
| Formula One | dt | 89.95 |
| Gex | dt | 84.95 |
| Guardian Heroes | dt | 79.95 |
| Jewels of the Oracle | dt | 89.00 |
| Johnny Bazookatone | dt | 79.00 |
| Lemmings 3D | dt | 79.00 |
| Magic Carpet | dt | 79.95 |
| NBA Jam Tournament | dt | 64.95 |
| Night Warriors | dt | 99.00 |
| Olympic Games | dt * | 79.95 |
| Panzer Dragoon 2 | dt | 89.95 |
| Panzergeneral | dt | 89.95 |
| Primal Rage | dt | 89.95 |
| Pro Pinball | dt | 84.00 |
| Revolution X | dt | 69.95 |
| 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 |
| Skeleton Warriors | dt * | 79.00 |
| Space Hulk | dt * | 79.99 |
| Street Racer | dt | 89.95 |
| Streetfighter Alpha | dt | 89.00 |
| Striker 96 | dt | 94.00 |
| Thunderhawk 2 | dt | 94.95 |
| Tilt | dt | 89.00 |
| Titan Wars (T.Ecli.) | 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 Open Tennis | dt | 84.00 |
| Virtual Golf | dt | 89.00 |
| Virtual Sonic | dt * | 109.00 |
| 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 | 69.95 |
| 8 Meg Memory Card | dt | 89.95 |
| Backup Memory Saturn | dt | 89.95 |
| Joypad Saturn | dt | 39.95 |
| Performer Lenkrad | dt * | 119.99 |
| Programm Joypad Sun | dt | 54.95 |
| Sega Saturn o. Spiel | dt | 439.95 |
| Universal Adaptor | dt | 44.95 |

## Sony PSX

| | | |
|---|---|---|
| Adidas PS Soccer | dt | 94.00 |
| Alien Trilogy | dt | 79.95 |
| Aliens | dt * | 89.95 |
| Alone in the Dark 2 | dt | 99.00 |
| Battle A.Toshinden 2 | dt | 94.00 |
| Cyberia | dt | 89.95 |
| D (Dining Table) | dt | 79.95 |
| Darkstalkers | dt * | 84.95 |
| Descent | dt | 79.95 |
| Discworld kp.dt. | dt | 84.95 |
| Dracula X | dt * | 89.95 |
| Extreme Pinball | dt | 84.95 |
| Fade to Black | dt | 89.00 |
| Fifa Soccer 96 | dt | 69.95 |
| Gex | dt | 84.95 |
| Impact Racing | dt | 89.00 |
| Int. Champ. Soccer | dt * | 89.00 |
| John Madden 96 | dt | 89.95 |
| Konami Open Golf | 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 |
| Namco 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 | 69.95 |
| Ridge 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 |
| Track & Field | dt | 89.95 |
| 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

| | | |
|---|---|---|
| Air Combat | dt | 59.95 |
| Battle A.Toshinden 1 | dt | 59.95 |
| Ridge Racer 1 | dt | 59.95 |
| Streetfighter Movie | dt | 49.95 |
| WWF Arcade | dt | 59.95 |

### Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| ASCII Joypad PSX | dt | 39.95 |
| Joypad Sony PSX | dt | 49.95 |
| Memory Card Sony PSX | dt | 42.95 |
| NeGcon Joypad PSX | dt | 84.95 |
| Performer Lenkrad | dt | 119.95 |
| Programm Joypad Sun | dt | 54.95 |
| RGB-Scart Kabel Sony | dt | 34.95 |
| Sony Playstation | dt | 389.95 |

## 3-DO

| | | |
|---|---|---|
| Battle Sport | dt | 79.95 |
| Cyberia | dt | 89.95 |
| Gridders | us | 69.95 |
| Gridders | uk | 69.95 |
| PGA Tour Golf 96 | dt | 79.95 |
| Shockwave 2 | dt | 79.95 |
| Snowjob | dt | 84.95 |
| Zhadnost | uk | 64.95 |

### Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| 3-Do Demo Sampler 4 | uk | 2.95 |
| Deathkeep | uk | 29.95 |
| Panzergeneral | dt | 29.95 |
| 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 |

### Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| Goldstar 3DO&Fifa Soc. | dt | 229.95 |
| Panasonic 3DO&Starbl. | dt | 229.95 |

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.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

# PILOTWINGS® 64

**Neben dem Paradespiel Super Mario 64 hat Nintendo ein weiteren "Oldie but Goldie" aus der guten alten 16-Bit-Epoche referenzgerecht aufgemöbelt.**

*Die Lichteffekte der Höhlenstage sind einfach fantastisch*

*Sechs unterschiedliche Spielfiguren mit spezifischen Vor- und Nachteilen, stehen für jede Flugdisziplin zur Auswahl*

*In der Eiswelt läuft das Nintendo 64 grafisch zur Höchstform auf*

Gleichzeitig mit dem Super Nintendo-Verkaufsstarts in Japan (1990) rückte auch Pilotwings das erste Mal in das Licht der Öffentlichkeit. Mit diesem ungewöhnlichen Sportspiel, das ebenfalls aus der Feder des Großmeisters S. Myiamoto stammte, versuchte Nintendo auf die herausragenden 3D-Fähigkeiten (Mode 7-Effekt) ihrer 16-Bit-Konsole hinzuweisen. Wie es der Zufall so will, entschied man sich fünf Jahre später, eine Fortsetzung für das Nintendo 64 zu entwickeln, die gleichermaßen jene ungezügelte Rechenpower des neuen 64-Bit-Flaggschiffs demonstrieren soll. Damit der Realismuswert nicht zu kurz kommt, hat man den amerikanischen 3D-Spezialisten "Paradigm" als Entwickler verpflichten können. Natürlich konnte eine Softwarefirma, die bislang hauptsächlich professionelle Militär- und Forschungssimulationen programmiert hat, nicht viel in Sachen "Game-Play" beisteuern. In diesem Punkt war wiederum der geniale Geist von Shigeru Myamoto gefragt, der als überwachendes Organ fungierte und Pilotwings 64 spieletechnisch auf den richtigen Kurs brachte. Das Grundspielprinzip wurde gegenüber dem Vorgänger nur unwesentlich geändert. Neu ist, daß der Spieler aus sechs abgefahrenen Spielfiguren seinen Lieblingscharakter auswählen darf. Jeder der Sportschul-Absolventen hat in den acht verschiedenen Wettbewerbsdisziplinen seine Vor- und Nachteile, die sich überwiegend in der Steuerung und Wendigkeit bemerkbar machen. Neben konventionellen Sportgeräten wie Drachen, Raketenanzugo-der Gyrocopter (eine Art Minihubschrauber), darf man in Bonusrunden als lebendige Kanonenkugel, flügelschwingender "Birdman", Fallschirmspringer oder mit "Sprungstiefeln" durch die Lüfte segeln. Als Austragungsstätten dienen vier idyllische Inselpanoramen, die mit den monumentalen Bauwerken wie z.B Freiheitsstatue, Mount Rushmore, Golden Gate Bridge oder berühmten US-Attraktionen gespickt sind. Die Steuerung jeder Flugmaschine bzw. Phantasiedisziplin ist völlig unterschiedlich: Viele Feinheiten beeinflussen das Flugverhalten der jeweiligen Missionsaufgabe. Dazu gehören Auswirkungen von Witterungseinflüssen wie z.B. Luftströmungen, Schneegestöber und Windrichtung sowie Änderung der Geschwindigkeit. Die Aufga-

*Aus der Draufsicht verschafft Ihr Euch den nötigen Überblick*

*Für jede erfolgreich absolvierte Mission gibt es einen Orden*

benstellung ist abwechslungsreich: Mit dem Gyrocopter, Raketenanzug oder Drachen gilt es, schwebende Ringe zu durchfliegen oder Wetterballons in seine Bestandteile zu zerlegen. In anderen Missionen müssen vorgegebene Ziele aus unmittelbarer Nähe fotografiert werden, und Gyrocopter-Piloten zerlegen mit ihrem Raketengeschütz überall verteilte Zielscheiben. Habt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Punkten erreicht, steigt Ihr eine Klasse höher und kassiert je nach der Perfektion des ausgeführten Manövers eine Bronze-, Silber- oder Goldauszeichnung. Alle Bauwerke, Sehenswürdigkeiten und ganze Landstriche sind anhand von speziellen Landkarten so originalgetreu wie möglich in digitale Form gebracht worden. Damit Ihr aufgrund der fast grenzenlosen 3D-Freiheit alles ausgiebig bewundern könnt, gibt es zahlreiche Blickwinkel: Während des Fluges kann zwischen einer Ich- und Außenperspektive umgeschaltet werden. Mit den gelben Minibuttons kann man nach seitlich links oder rechts blicken. Besonderes Augenmerk hat Paradigm auf das physikalische Flugverhalten sowie den Realismus der 3D-Landschaft gelegt. Grafisch präsentiert sich Pilotwings 64 von der Zuckerseite: Das gesamte Terrain besteht komplett aus mehr oder weniger texturierten Polygonen. Eine Technik, die zwar mittlerweile von fast allen Konsolen/PC-Spielen genutzt wird, aber noch nie in dieser Perfektion auf dem heimischen Bildschirm zu sehen war. So gab man sich nicht damit zufrieden, einfach eine Polygonlandschaft zu entwickeln, sondern ging einen anderen Weg. Dank Paradigms einschlägiger Erfahrung im High-End-Simulationbereich, wurden erstmals aufwendige Technikverfahren

*Mount Rushmore aus der Sicht unserer lebendigen Kanonenkugel. Da geht der Punk ab!*

*Neben authentischen Fluggeräten stehen auch Phantasiedisziplinen auf dem Programm. Wer wollte nicht schon mal Living Bullet spielen?*

*Im spektakulären Sturzflug jagt Ihr einen steilen Berghang hinab*

*Drachenflieger müssen sich auch als Fotografen betätigen*

*Eine Replay-Option zeigt die letzten Sekunden Eurer Landung bzw. des Absturzes. Rechts: Das jeweilige Sportgerät steuert Ihr aus der Ich- oder Außenperspektive. Der Radar informiert über die nächsten Ziele: Gelber Punkt heißt: Das Ziel liegt nicht auf der Flughöhe.*

*Je näher Ihr am Objekt seid, desto mehr Punkte gibt es*

*Eine Übersicht verrät, wieviel Eure Schnappschüsse Wert sind*

*Je genauer der Landeanflug, desto mehr Punkte kassiert Ihr*

*In späteren Missionen gilt es, via Raketengeschütz einen turmhohen Roboter zu zerstören. Herumballern dürfen allerdings nur die Gyrocopter-Piloten.*

*Filmreif: Mit 153 Km/h brausen wir unter der "Golden Gate Bridge" hindurch*

für ein Videospiel angewendet. Die SGI-Künstler überziehen dabei die 3D-Landschaft mit fotorealistischen Landschafts-Texturen. Jedoch nicht etwa irgendwelchen: Jedes Gebiet wie Mount Rushmore, die Skyline von New York oder L.A entspricht fast den Originalschauplätzen. Luftaufnahmen der Szenarios wurden digitalisiert und auf handliche Inselgröße geschrumpft.

Dadurch wirkt die Umgebung in Pilotwings 64 unglaublich realistisch, was selbst ausgebuffte Simulationsprofis auf dem PC in Erstaunen versetzt. Noch nie gab es im Heimspielbereich eine derart perfekte ausgearbeitete Echtzeit-Welt zu sehen. Die Insel-Landschaften könnten auch ein malerisches Stilleben schmücken: Seen, Flüsse, Berge, Felder, Straßen, Staudäme, Fabriken und Wälder garantieren einen abwechslungsreichen Untergrund. Doch Detailbessenheit hat seinen Preis: Mit 20 Bildern pro Sekunde müssen sich Geschwindigkeits-Puristen zufrieden geben, wird die Landschaft komplexer, sinkt die sogenannte "Framerate" gar bis auf 15 fps und ein leichtes Ruckeln macht sich von dort an bemerkbar. Doch dieser kleine Kritikpunkt tut dem Spielspaß keinen Abruch. So brettern wir seit Tagen in der Redaktion mit dem Gyrocopter durch die Gegend, fahnden mit Drachenseglern nach Aufwinden, springen mit dem Fallschirm ab oder düsen mit dem Jetpack durch die Lüfte, und das alles in einer noch nie dagewesenen Brillanz. Zudem wurde bei Pilot Wings 64 mehr Wert auf eine größere Missionsvielfalt gelegt. Wie in der Wirklichkeit hängt alles von den Steuerkünsten des Joypad-Piloten ab, ob der jeweilige Akteur sicher auf dem Zielfeld landet oder buchstäblich die Nase in den Boden steckt. Mit Pilotwings 64 hat Nintendo ein zweites Bravourstück vollbracht, das durchaus als weiterer "Meilenstein der Videospielgeschichte" betitelt werden kann. *ws*

*Die Birdman-Stage dient ausschließlich zu Sight Seeing-Zwecken. Eine spezielle Aufgabe gibt es hier nicht.*

*Mit fliegerischer Eleganz segeln wir an einem Riesenrad vorbei*

*Dieser Ausflug ging in die Hose bzw. in den Boden*

# Freak Boy

**Freak Boy für Nintendo 64 kommt zwar erst im Frühjahr 97, trotzdem präsentieren wir Euch schon jetzt die ersten Screenshots.**

Bei Virgin in Irvine bei Los Angeles wird fleißig am ersten hauseigenen N64-Produkt gearbeitet. *Freak Boy* heißt der 64-Bit-Titel, an dem die Jungs von Burst, der neuen Entwicklungsabteilung von Virgin, kräftig basteln. Natürlich spielt auch Freak Boy in einer auf SGI Workstations kreierten 3D-Welt, in der natürlich auch alle Gegenstände und Charaktere dreidimensional dargestellt werden. Ähnlich wie bei Mario 64 verfolgt Ihr das Geschehen aus einer ständig wechselnden und sich dem Geschehen anpassenden Perspektive. Freak Boy ist der einzige Überlebende einer Alien-Invasion der ZoS, die alle Bewohner des Hedron Universums in eine andere Dimension verschleppen. Alle, bis auf Freak Boy, der den Kampf gegen die außerirdischen Kidnapper aufnimmt, um seine Rasse zurückzuholen. Euer Charakter kann mehrere Gegenstände in sich aufnehmen, um diese zu einer Waffe zu kombinieren oder sich in eine andere Figur zu morphen. Je nachdem, welche Artifakte Ihr findet, verändert sich Euer Charakter ständig, und er gewinnt neue Fähigkeiten dazu. Das Spiel besteht aus mehr als 25 unterschiedlichen Welten mit fünf verschiedenen Schwiergkeitsgraden. Auf der E3 war ein kurzes Video von Freak Boy zu sehen, das vor allem die grafischen Fähigkeiten der N64-Hardware im 3D-Bereich verdeutlichte. Mehr zu Freak Boy können wir Euch voraussichtlich im September verraten. rz

*Leider müssen wir auf Freak Boy noch mindestens bis zum Frühling 1997 warten*

*Vorsicht vor den Schneebällen, die sind ganz schön schnell*


BEI UNS IST EUER GELD GUT AUFGEHOBEN!

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 ENTERTAINMENT SYSTEM · PlayStation · MEGA DRIVE · MS-DOS CD ROM · 3DO · NEO GEO · JAGUAR

SATURN ODER PLAYSTATION = 399,- DM

WOW !!! ca. 35 spielbereite Konsolen warten auf Euch im Erlebniscenter-Dortmund...

LADEN DORTMUND · Brück Str. 42-44 · 44135 Dortmund · Tel: 0231/574760

LADENLOKAL ESSEN · Rüttenscheider Str. 59 · 45130 Essen · Tel: 0201/796652

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



Funtronixx

Neo - Geo Restposten

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **PSX** | | | |
| Playstation | 399,00 | Sony PSX Umbau 50/60 Hz | 120,00 |
| Track and Field | 104,90 | | |
| Warhawk | 89,90 | | |
| Resident Evil us | 119,90 | Nes Umbau 50/60Hz | 89,90 |
| Gunship | 102,90 | | |
| Krazy Ivan | 94,90 | | |
| **SATURN** | | | |
| Sega Ralley | 129,90 | | |
| Thunderhawk 2 | 99,90 | | |
| Nights | 159,90 | | |
| Need for Speed | 109,90 | | |

AN- UND VERKAUF von gebrauchten Spielen und Konsolen. Weitere Angebote und Preise auf Anfrage!

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Straße 101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo-Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30



Telefon: (02622)83517

HARDWARE SOFTWARE & SERVICE HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

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 |

Umbau, Tuning

| | |
|---|---|
| *N64 RGB Umbau+Booster (TOP Bildqaulität)+Hifi* | *99,99 DM* |
| *Sony Umbau für Importspiele Kein lästiger CD Tausch mehr!!* | *129,99 DM* |
| **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 |

Anschlußkabel

| | |
|---|---|
| **N64 S-VHS Kabel+Hifi** | **89,99 DM** |
| **Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp** | **49,99 DM** |
| **Sega Saturn RGB Kabel+Hifi** | **49,99 DM** |
| SNES RGB Kabel+Hifianschluß | 39,99 DM |
| Neo Geo, CD RGB **Stereo** | 49,99 DM |
| Mega Drive 1,2,32X RGB **Stereo** | 45,99 DM |
| Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß | 39,99 DM |
| Hifi Adapter für RGB Kabel | 39,99 DM |
| Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u.a. Hersteller | 45,99DM |

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

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

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

# NINTENDO 64®

**Nintendo dreht mit dem N64 kräftig an der Technikschraube, um an der 32-Bit-Konkurrenz vorbeizukommen. Daß die Bit-Zahl nicht alles ist, hat aber bereits der Jaguar bewiesen, der ja auch schon mit 64-Bit rechnete. Technische Leistungsfähigkeit ist keinesfalls ein Garant für Spielspaß, aber sie kann doch einiges dazutun.**

*Ein Nintendo 64 in der derzeitigen Vollausstattung*

Die Vorfahren der heutigen Konsolen waren ja eigentlich immer Computer. In NES und Super Nintendo werkelten Chips, die mit dem C64 verwandt waren, das Mega Drive arbeitete mit einem 68000er, wie er auch im Atari ST und MacIntosh-Computern zuhause ist. Das Nintendo 64 setzt diese Tradition fort, sprich, es wird von einem Hauptprozessor betrieben, der auch aus der Computer-Ecke stammt. Allerdings handelt es sich hierbei nicht mehr um einen "Rechner für Normalsterbliche". Die Silicon-Grafix-Workstations sind sündhaft teure Großrechner, auf denen beispielsweise die Render-Sequenzen berechnet werden, die in den Vorspännen von Saturn- und Playstationspielen immer für den Aha-Effekt sorgen. Bei dem besagten Hauptprozessor handelt es sich um eine 64-Bit-RISC-CPU vom Typ MIPS 4000, die mit 93,75 MHz getaktet wird. Im Vergleich dazu sehen die Hauptprozessoren von Playstation (32-Bit-RISC, 33 MHz) und Saturn (2 x 32-Bit-RISC, 28,6 MHz) in der Tat alt aus. Ich möchte die 32-Bit-Systeme damit nicht auf den Schrottplatz schicken, aber leistungsmäßig hat das N64 eben einfach mehr drauf. Was die Entwickler letztendlich aus Nintendos "Wunderkind" herausholen, steht auf einem anderen Blatt. Desweiteren verrichten ein Prozessor für Grafik und Sound sowie ein Rechenknecht speziell für die Darstellung von Bildpunkten ihre Arbeit auf der vergleichsweise winzigen Platine. Das Nintendo 64 ist trotzdem nur mit dem Nötigsten ausgestattet. Die Hardware reicht aus, um dem N64 einen Marktstart mit tollen Spielen und einem "vernünftigen" Preis zu ermöglichen. Über die Frage "Modul ja oder nein?" ist ja inzwischen genug gezankt worden. Fest steht, daß auch Nintendo schon früh eingesehen hat, daß sie auf die Dauer auch mit noch so trickreich komprimierten Moduldaten bald an die Grenze des Speicherplatzes stoßen.

*Der Größenvergleich zeigt: Hypermoderne Technik muß nicht zwangsläufig größer sein, als Althergebrachtes*

Sonst hätten sie schließlich nicht schon so früh das Laufwerk angekündigt. Dabei darf nicht vergessen werden, daß die Verwendung eines CD-Laufwerks den Verkaufspreis der Konsole in die Höhe getrieben hätte. CD-Daten wollen nämlich zwischengespeichert werden (die Playstation stellt beispielsweise dafür 16 Mbit zur Verfügung) und die entsprechenden RAMs kosten richtig Geld. Trotzdem ist das Thema "Zwischenspeicher" mit der Modullösung nicht vom Tisch. Oben auf der Konsole befindet sich eine Klappe, unter der sich das sogenannte Jumper Pak verbirgt. Spätestens, wenn ein Laufwerk hinzugekauft wird, muß dieses Blind-Modul durch ein vermutlich recht teures RAM-Modul ausgetauscht werden, da das Laufwerk auch seinen Zwischenspeicher braucht. Daß selbst nach dem Einbau dieses RAMs irgendwann vielleicht für ein bestimmtes Spiel ein größerer RAM-Baustein fällig ist, kann man nicht ausschließen. Auch die Memory Card, die ins Joypad gesteckt wird, wird man als Zubehör nachkaufen können. Die derzeitige Version bietet 32 KByte Platz, wieviele Spielstände dies zuläßt, hängt von den Spielen ab. Die Spielmodule für das N64 fassen 32, 64 oder 96 Mbit an Daten. Mit der Außenwelt nimmt das N64 über vier Joypadbuchsen, einen Videoausgang und natürlich das Netzteil Kontakt auf. Bei letzterem hat Nintendo sein eigenes Süppchen gekocht. Das Netzteil steckt in einem speziellen Gehäuse und wird in einen Schacht eingeschoben. Solange Nintendo also nicht selbst ein 220-Volt-Netzteil herausbringt, müssen sich Import-Freaks noch mit einem Spannungswandler behelfen, der aus 220 Volt 110 Volt macht. Am Videoausgang der japanischen Version liegen nur Normal-Video und Super-VHS an. Ein RGB-Signal ist nicht vorgesehen (benutzt in Japan eh niemand). Findige Spezialisten haben jedoch schon das RGB-

# BRANDHEISS!

## Sony Playstation – Spiele

| | |
|---|---|
| Adidas Power Soccer | 99,99 |
| Alien Trilogy | 89,99 |
| **Battle Arena Toshinden 2** | **99,99** |
| Chaos Control * | 89,99 |
| Cheesy * | 89,99 |
| Complete Onside Soccer * | 89,99 |
| Cyberia * | 89,99 |
| D (dt.) | 79,99 |
| Darkstalkers * | 89,99 |
| Deadly Skies * | 89,99 |
| Descent | 89,99 |
| Destruction Derby | 99,95 |
| Discworld (dt.) | 89,99 |
| Earthworm Jim 2 * | 89,99 |
| F1 * | 99,99 |
| Fade to Black * | 89,99 |
| FIFA Soccer 96 | 89,99 |
| Gunship * | 99,99 |
| International Championship Soccer * | 89,99 |
| **International Track & Field** | **99,99** |
| Jewels of the Oracle * | 89,99 |
| Krazy Ivan | 89,99 |
| Madden '96 Football * | 89,99 |
| Magic Carpet | 89,99 |
| Moto X * | 89,99 |
| NBA Live 96 | 89,99 |
| Necrodrome * | 99,99 |
| Need for Speed | 89,99 |
| NHL Face Off | 99,99 |
| Olympic Games * | 89,99 |
| Olympic Soccer * | 89,99 |
| Panzer General | 89,99 |
| Po'ed * | 89,99 |
| Powerplay Hockey * | 89,99 |
| Primal Rage | 89,99 |
| Pro Pinball * | 89,99 |
| Rayman | 89,95 |
| **Resident Evil (dt.) *** | **89,99** |
| Return Fire * | 89,99 |
| Return to Zork * | 89,99 |
| Ridge Racer Revolution | 99,99 |
| Road Rash | 89,99 |
| Shell Shock | 89,99 |
| Skeleton Warriors * | 89,99 |
| Slam 'n Jam * | 79,99 |
| Space Hulk * | 89,99 |
| Starfighter 3000 * | 89,99 |
| Starwinder * | 99,99 |
| Steel Harbinger * | 99,99 |
| Street Fighter Alpha | 89,99 |
| Street Racer * | 89,99 |
| Supersonic Racer * | 99,99 |
| Syndicate Wars * | 89,99 |
| Tekken | 99,95 |
| Thunderhawk 2 | 89,99 |
| Tilt! * | 89,99 |
| Time Commando * | 89,99 |
| Top Gun – Fire At Will * | 89,99 |
| Total NBA 96 | 99,99 |
| True Pinball | 89,99 |
| **Tunnel B1 *** | **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 |

## Sega Saturn – Spiele

| | |
|---|---|
| **Alien Trilogy *** | **89,99** |
| Baku Baku (Tetris-Variante) * | 59,99 |
| Battle Arena Toshinden Remix | 99,99 |
| Blazing Dragons * | 79,99 |
| Burn Cycle * | 89,99 |
| Cyberia * | 89,99 |
| D (dt.) | 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 |
| Gex * | 79,99 |
| 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 |
| **Need for Speed *** | **89,99** |
| NHL Allstar Hockey | 109,95 |
| Night Warriors * | 109,99 |
| Olympic Games * | 89,99 |
| Olympic Soccer * | 89,99 |
| Panzer Dragoon 2 | 89,99 |
| Photo CD-Betriebssystem | 59,99 |
| Pool Champion * | 89,99 |
| Powerplay Hockey * | 89,99 |
| Primal Rage * | 89,99 |
| Pro Pinball * | 89,99 |
| Raven Project * | 89,99 |
| Rayman | 89,95 |
| Real Yumene (dt.) * | 129,99 |
| **Return to Zork *** | **89,99** |
| Rise 2: The Resurrection * | 79,99 |
| Road Rash * | 89,99 |
| Sega Rally | 99,99 |
| Shanghai (Import) | 59,99 |
| Shell Shock | 109,99 |
| Shock Wave Assault * | 89,99 |
| Sim City 2000 | 99,99 |
| Skeleton Warriors * | 89,99 |
| Space Hulk * | 89,99 |
| Starfighter 3000 * | 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 |
| **Tunnel B1 *** | **89,99** |
| Valora Valley Golf | 89,99 |
| Virtua Cop | 149,99 |
| Virtua Fighter 2 | 99,99 |
| Virtua Hang On Grand Prix | 99,99 |
| Virtual Open Tennis * | 79,99 |
| Waterworld * | 89,99 |
| Wing Arms | 89,99 |
| Wipe Out | 89,99 |
| World Series Baseball * | 109,95 |
| Worms | 79,99 |
| WWF Wrestlemania: Arcade Game * | 89,99 |

## Sony Playstation – Zubehör

| | |
|---|---|
| Action Replay | 69,99 |
| Antennenkabel | 49,95 |
| Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe | 39,99 |
| Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale | 159,99 |
| Link-Kabel | 49,95 |
| Maus | 59,95 |
| Memory Card (1 Meg) | 49,95 |
| **Memory Card (8 Meg)** | **79,99** |
| Multi-Tap (4-Spieler-Adapter) | 69,99 |
| neGcon (Control Pad) | 89,99 |
| RGB-Scart-Kabel (Fire) | 49,99 |
| X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel) | 29,99 |

## 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 |
| **Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe** | **39,99** |
| 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 399,99**
incl. Control Pad

SEGA SATURN™

**Grundgerät 449,99**
incl. Control Pad

**Media Point**

**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.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS DISCOVER

**Wo Sie uns finden:**

Ab 02.08.96 endlich auch in Bremen

**Media Point**
**Berlin – Neukölln**
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

**Media Point**
**Berlin – Steglitz**
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

**Media Point**
**Hamburg – Harvesteh.**
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

**Media Point**
**Bremen**
Hanseatenhof 5
Fußgängerz./im Lloydhof
Am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill

**Media Point**
**Berlin – Friedrichshain**
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

**Media Point**
**Berlin – Spandau**
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

**Media Point**
**Berlin – Tegel**
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

**Media Point**
**Koblenz**
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Signal im Gerät aufgespürt und per Umbau an den Videoausgang gelegt. Allerdings muß dieses Signal angepaßt werden, da es für den heimischen Standard viel zu schwach ist. Die Firma Wolfsoft (02622-83517) beispielsweise, fügt dem Ganzen noch eine Schutzschaltung für den Grafikbaustein hinzu und paßt auch ein Super-Nintendo-Video-Kabel so an, daß RGB funktioniert. Vorsicht ist gebo-

*An der Unterseite wird die Memory Card eingesteckt*

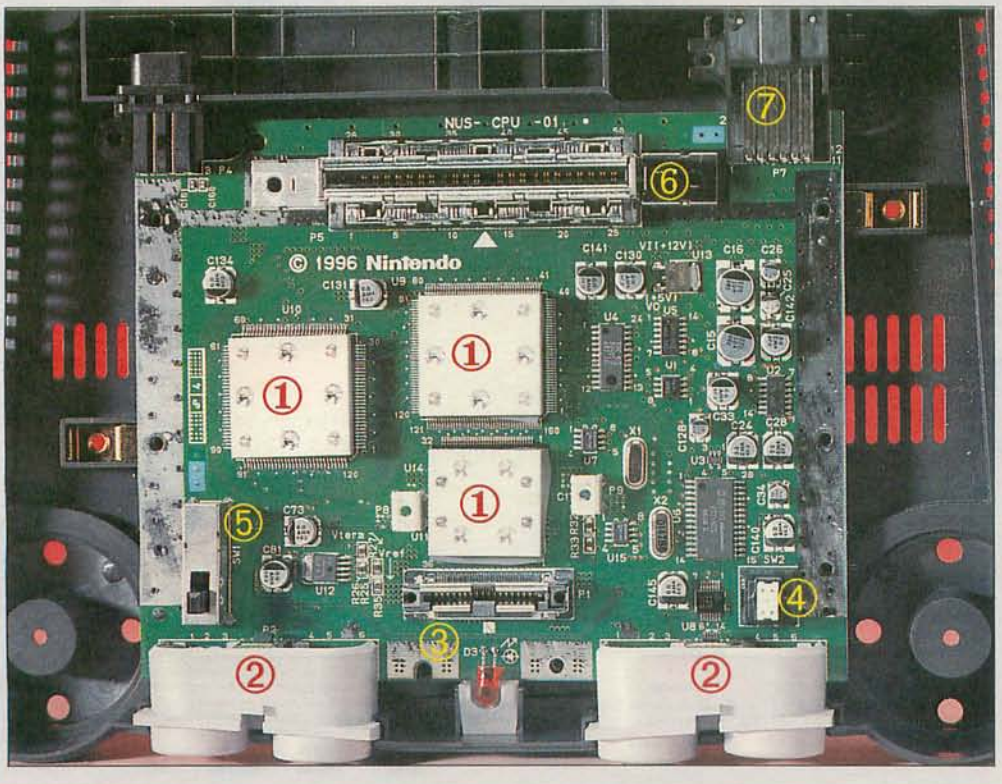
ten: Wer sein N64 mit einem normalen Super-Nintendo-Kabel an den Fernseher anschließt, riskiert Schäden an der Konsole. Ob die europäische Version des N64 ab Werk mit einem RGB-Anschluß zu haben ist, steht im Moment noch nicht fest. Ach ja, an der Unterseite der Konsole befindet sich wieder ein Erweiterungsschacht, wie er auch schon am Super Nintendo zu finden war. Hier soll das 64DD-Laufwerk (der Name ist nur ein Arbeitstitel, steht also noch nicht fest) seinen Anschluß finden.

## Die Grafik

Das N64 ist in seiner Leistungsfähigkeit hauptsächlich auf Grafik zugeschnitten. Die normale Auflösung liegt bei 320 mal 240 Bildpunkten. Allerdings kann sie bis 640 mal 480 Pixel hochgefahren werden (besser als jedes Fernsehbild). Eine noch höhere Auflösung macht keinen Sinn, da sie mit einem normalen Fernseher nicht dargestellt werden kann. Nach den Angaben von Nintendo kann das N64 mit bis zu 4,3 Milliarden Farben (32 Bit) rechnen. Über den Videoausgang können bis zu zwei Millionen Farben (21 Bit) ausgegeben werden. Vermutlich werden diese Grenzwerte allerdings selten benutzt. Selbst auf dem besten Monitor ist für das menschliche Auge ab etwa 32000 Farben kein Unterschied mehr feststellbar. Außerdem steigt ja schließlich der Programmieraufwand, der Programmumfang und die Anforderung an die Rechenleistung mit der Anzahl der verwendeten Farben und mit der Auflösung. Das N64 muß auch gar nicht so hoch auflösen, da es bisher einzigartige Weichzeichnungsfähigkeiten besitzt. Damit gehören die gezahnten Ränder eines Objekts der Vergangenheit an. Je näher ein Pixel dem Betrachter kommt, desto "schwammiger" wird es dargestellt. Deshalb fällt auch das "Aufpixeln" bei sich nähernden Objekten aus. Dieses "realtime anti-aliasing" erfordert einen größeren Rechenaufwand, aber damit wird die Konsole ja spielend fertig. Zusätzlich beherrscht das N64 "MIP Mapping". Das bedeutet, es kann sich nähernde Texturen wenn nötig verfeinern. Damit wird verhindert, daß ein Objekt im Vordergrund wie aus Klötzen zusammengesetzt aussieht. Desweiteren kann das N64 auch verschiedene Durchsichtigkeiten errechnen. Von Wasser über Feuer bis hin zu Nebel

*Die Module sind nur äußerlich kleiner, als Super-NES-Spiele*

und Rauch lassen sich dadurch sehr realistische Darstellungen erzielen. Zum Thema „flüssige Animationen" sei gesagt, daß das N64 doppelt so viele Bilder pro Sekunde darstellen kann, wie ein Fernseher. Was bisher noch in keinem Datenblatt zu finden war, sind 2D-Fähigkeiten wie die Darstellung von Sprites. Die Stärke des N64 ist eindeutig die möglichst realistische Darstellung von dreidimensionalen Objekten sowie deren Bewegung und Berechnung in Echtzeit. Auf Render-Filme und Full-Motion-Videosequenzen (FMV), wie Ihr sie von den CD-Konsolen gewöhnt seid, werdet Ihr beim N64 wohl weitgehend verzichten müssen. Selbst mit dem Laufwerk steht dafür kaum genug Speicherplatz zur Verfügung.




Die einzige Platine im N64 ist nicht größer als ein Taschenbuch. Die Elektronik ist hochintegriert (in Spezial-Chips zusammengefaßt). Auf die Kühlblechadapter ist normalerweise ein Alu-Profil aufgeschraubt, das so breit ist, wie das Gehäuse. Damit dürfte die von den Prozessoren produzierte Wärme problemlos abgeführt werden.

**① Prozessoren (mit Kühlblechadaptern)**
**② Joypad-Anschlüsse**
**③ Slot für Speichererweiterung (in der Standardversion das Jumper Pak)**
**④ Reset-Taster**
**⑤ Ein-Aus-Schalter**
**⑥ Modulschacht**
**⑦ Videoausgang**

## Der Sound

Hier stoßen wir gleich wieder auf den begrenzten Speicherplatz im Modul. Das N64 kann zwar Samples (digitale Aufnahmen von Geräuschen und Tönen) abspielen, diese verbrauchen jedoch eine Menge Speicherplatz, weshalb man sich wieder auf die MIDI-Technik besonnen hat. Im N64 versteckt sich ein Synthesizer, dem man nur zu sagen braucht, welchen Ton er wie zu spielen hat. Diese Befehle nehmen weit weniger Platz ein, als Samples. Trotzdem kann die Konsole auch ein Sample quasi als Grundton für den Synthesizer verwenden. Dafür reicht aber ein einziges aus. Im Gegensatz dazu kann beispielsweise die Playstation selbst gar keine Töne erzeugen. Samples werden von der CD in einen Pufferspeicher geladen und bei Bedarf abgespielt. Soll die Playstation zum Beispiel drei verschieden hohe Gitarrentöne abspielen, werden auch drei Samples nötig. Das N64 braucht nur eins davon und dreimal die wenigen Daten zum Abspielen. Sprachausgabe ist mit diesem System kein Problem, nur Musikstücke werden trotz guter Qualität immer etwas "synthetisch" klingen.

## Die Zukunft?

Wenn Nintendo beim N64 die selbe Strategie anwendet, wie beim Super Nintendo, verdienen sie an den Modulen weit über den Verkauf an den Endverbraucher hinaus. Software-Hersteller müßten die Speicherbausteine und Modulgehäuse von Nintendo kaufen, bevor sie Ihr Spiel darauf unterbringen können. Weiterhin

verdient Nintendo an den Speicherbausteinen für Spielstände, dem Zwischenspeicher für das Laufwerk, dem Laufwerk selbst und vermutlich auch an den Disketten. Man spekuliert sogar darauf, daß sich Leute, die gar kein N64 besitzen, auch Ihr eigenes Joypad samt Spielstandspeicher kaufen, um damit an Mehrspieler-Sessions bei Bekannten mit N64 teilzunehmen. Letztendlich macht Nintendo sicher mehr Geld pro Konsole, als jeder seiner Konkurrenten. Da man bei Big N nicht auf den Kopf gefallen ist, wird man sicher viel mehr Geld in die Entwicklung von Spielen investieren, als die Konkurrenz – und so auch die besten Spiele haben. Diese sind wiederum der Kaufanreiz für die Konsole, das Laufwerk und das sonstige Zubehör, womit sich der Kreis schließt. Wenn sich Nintendo darum kümmert, daß für das N64 nicht allzuviele mittelmäßige Spiele auf den Markt kommen, und die wenn Konkurrenz nicht zu stark wird, könnten sie's mit dem derzeitigen Kurs schaffen, den Markt zu übernehmen. Ohne Spiel soll das N64 hierzulande etwa 450 Mark kosten, im Moment nehmen Importeure noch bis zu 1600 Mark. *js*

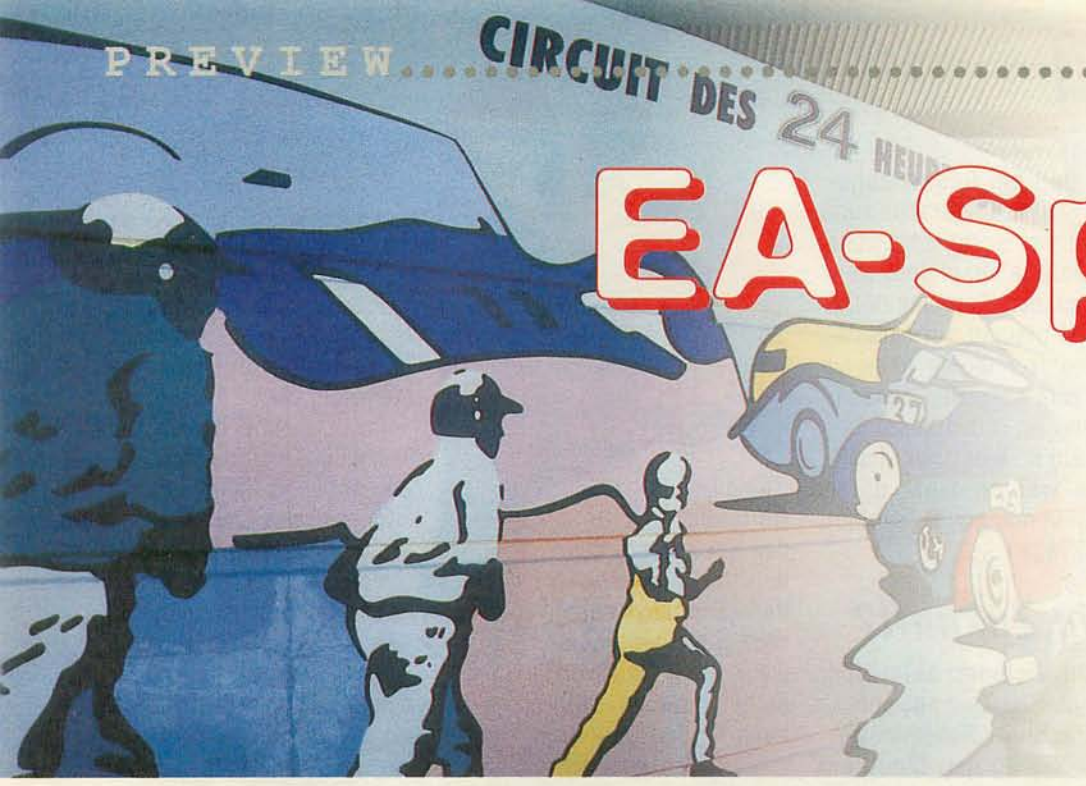
# NINTENDO 64-ZUBEHÖR

Momentan ist das Zubehör-Angebot noch eher mager. Aber fangen wir doch einmal mit dem Joypad an. Neben dem Steuerkreuz, den Links-Rechts-Tasten und den vier Feuerknöpfen (die bewußt so angeordnet sind, wie sie Super-Nintendo-Besitzer gewöhnt sind) verfügt das Nintendo-64-Joypad noch über einen sensiblen Joystick. Er funktioniert analog (siehe Rat & Tat) und ermöglicht so eine bessere Kontrolle im dreidimensionalen Geschehen. An der Unterseite des mittleren Griffes befindet sich ein weiterer Knopf (Z), der beim Spielen mit dem Joystick bequem mit dem Zeigefinger bedient werden kann. Ebenfalls an der Unterseite wird die Memory Card für Spielstände und das Abspeichern von Konfigurationen eingeklippt. Vermutlich wird Nintendo bald größere Speicherbausteine (größer als die derzeitigen 32 KByte) anbieten. Das Joypad ist in gelb, grün, blau, rot, grau und schwarz zu haben. Kostenpunkt umgerechnet etwa 50 bis 60 Mark (ohne Memory Card). Noch in der Entwicklung befindet sich das Disketten-Laufwerk für das N64. Wie schon erwähnt, soll eine Diskette 64 MByte Daten fassen. Der Spieler wird selber Daten speichern können, um seine eigenen Einstellungen und Modifikationen festzuhalten. Das Laufwerk soll eine mittlere Zugriffszeit von 150 Millisekunden (wie ein gutes CD-Laufwerk) haben und ein MByte Daten pro Sekunde in den Zwischenspeicher schaufeln. Der Zwischenspeicher wird ein oder zwei MByte Platz bieten und zusammen mit dem Laufwerk ausgeliefert werden. Neben dem Preis für die Grundausstattung kommen etwa Kosten von weiteren 400 bis 500 Mark für das Komplett-Set mit Speicher und Laufwerk auf Euch zu. *js*

***Auf der Memory Card speichert Ihr Spielstände, das Jumper Pak wird beim Kauf des Laufwerks gegen Speicher ausgetauscht***

***Das Joypad liegt prima in der Hand und läßt sich toll bedienen***

***Das Netzteil gibt's nur von Big N und derzeit nur für 110 Volt***




# EA-Sports

**EA Sports will mit zwei neuen Formel-1-Rennspielen für die Playstation nicht nur Psygnosis, sondern scheinbar auch gleich sich selbst Konkurrenz machen**

*Blick aus der EA-Loge auf die McLaren Box*
*Erster Screenshot zu "McLaren at Le Mans"*

Manche Softwarefirmen erwirtschaften in den unruhigen und umsatzschwachen Zeiten der Umstellung von 16 auf 32/64 Bit scheinbar immer noch genügend Überschüsse, um richtig viel Kohle für ein protziges Selbstdarstellungs-Jet-Set-Happening rauszuhauen. Vor drei Jahren konnte es sich *SEGA* sogar leisten, grundlos einen Großteil der europäischen Fachpresse-Fritzen nach Lanzarote zu verfrachten und sie dort drei Tage lang durchzufüttern. Inzwischen scheint sich aber die Spreu vom Weizen zu trennen. Electronic Arts lud nun 30 Auserwählte im Juni nur noch für zwei Tage unter dem Vorwand nach Le Mans ein, bei angemessener Beschallung die neue Rennspielkollektion bewundern zu können. Sinnigerweise war vom Namensgeber der ganzen Aktion, dem Spiel *McLaren at Le Mans*, nur eine Art "Running Demo" auf PC zu sehen. Dafür durfte aber um so ausgiebiger *Andretti Racing '97* im Link Modus gezockt werden, das der Öffentlichkeit allerdings schon zuvor in Los Angeles auf der E3 präsentiert wurde. Zu diesem Zweck extra eine Loge direkt über der McLaren-Box anzumieten, kommt zwar nicely nice, wäre aber nicht unbedingt nötig gewesen. Wie gesagt, EA (Jahreumsatz ca. 800 Millionen DM) scheint nicht am Hungertuch zu nagen.

In den folgenden zwei Abschnitten erfahrt Ihr mehr darüber, wie die amerikanische Hit-Factory auch auf dem Rennsport-Sektor ihre "Duftmarken" setzen will.

## McLaren at Le Mans

In Zusammenarbeit mit den Veranstaltern des weltberühmten französischen Endurance-Rennens haben die EAler den ca. 13 km langen Rundkurs anhand von detaillierten Karten auf dem Computer "nachgebaut". Wer sich mit der Materie auskennt, wird seine helle Freude daran haben, im Simulations-Modus ein Dreierteam mit einem der jetzt schon legendären McLaren-F1-Flitzer zu managen, mit 300 Sachen über die Geraden zu preschen oder das Auto in brenzligeren Situationen unter Kontrolle zu halten. Wer es sich hammerhart geben will, kann hierbei die Spielzeit sogar auf 24 Stunden einstellen. In den Dreierteams wechselt man sich, wie im echten Rennen, mit zwei anderen (CPU-)Fahrern ab. Sofern Ihr alleine spielen wollt, werden die übrigen 49 Autos dann vom Computer gesteuert. Das Verhalten Eurer virtuellen Mitstreiter soll sich durch "wirkliche Intelligenz" und individuell unterschiedliche Fahrstile von der künstlichen Intelligenz bei anderen Rennspielen unterscheiden. Leider wurde der erst für Herbst dieses Jahres angesetzte Release-Termin der PC-Version bereits zwei Wochen nach dem Event in Le Mans auf Mitte 1997 verschoben. Sehr viel früher wird man daher mit der PS-Umsetzung auch nicht rechnen können...

## Andretti Racing '97

Im Gegensatz zu EAs anderem Projekt, war das Game mit der Andretti-Lizenz schon sehr viel weiter gediehen. Ein überaus positiver Gesamteindruck blieb nach dem Wochenende in Frankreich zurück. Ob das nun wirklich am Exklusiv-Vertrag mit den drei Andrettis, Mario, Michael und Jeff, liegt, die ihre Expertise bei der Pro-

# in Le Mans

grammierung eingebracht haben, wage ich zu bezweifeln. Die paar Minuten Interview-FMVs mit Veteran Mario und die sporadischen Tips von Sohnemann Jeff, die immer mal wieder eingeblendet werden, sind wohl eher als Marketing-Gag zu verstehen. Ihr könnt hier entweder zu zweit mit Split-Screen, zu zweit via Link-Kabel (sehr edel!) oder zu viert via Link-Kabel und im Split-Screen-Modus gegeneinander fahren. Sage und schreibe 18 unterschiedliche Kurse, darunter so weltberühmte, wie Vancouver, Toronto, Australian Gold Coast oder Australian Thunderdome, stehen zur Auswahl. Das Fahrverhalten der unterschiedlichen Boliden wirkt außerordentlich realistisch, und selbst die Spielgeschwindigkeit der Vorversion gab keinerlei Anlaß zu Klagen. Im 64. 24-Stundenrennen letzten Monat zierte das EA-Sports-Logo übrigens auch Mario Andrettis Porsche – zum Sieg verholfen hat's ihm aber nicht, sondern nur zu einem bescheidenen 13. Platz. Als Erstes rollte ein TWA-Prototyp (Jaguar-Chassis mit Porsche-Motor) über die Ziellinie, gefolgt von einem BMW-gepowerten McLaren. *ds*

*Ja keine unnötigen Pitstops einlegen, der Feind denkt mit!*

*Im Screen oben rechts seht Ihr die Nummer 1*

*Bei Andretti Racing könnt Ihr zwischen Indy und Stock Car wählen*

*Wie im richtigen Rennen schleichen sich auch hier die Sponsoren-Logos permanent ins Unterbewußtsein*

*Mario A. klärt Euch im Vorspann über seine Philosophie auf*

*Es geht nicht nur ums Gas geben allein, auch die richtige Taktik ist gefragt*

SEGA SATURN

# Noch ist die

## Bikes, Ketten, Keulen und Beulen

ROAD RASH™

Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Art. • The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road and Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Filipacchi Magazines, Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Dieses Produkt wird von keinem der genannten Automobilhersteller unterstützt oder gesponsert. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Sega Saturn ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

ELECTRONIC ARTS

# Bahn frei...

## Heiße Duelle, Sportwagen-Power

ROAD & TRACK® präsentiert

The NEED for SPEED™

http://www.ea.com/ Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

# CORE DESIGN

**Trotz überschwenglicher EM-Euphorie schlich sich Wolfgang in die heiligen Gemäuer von Core Design ein und schaute den Entwicklern bei der Arbeit über die Schultern.**

In der englischen Kleinstadt "Derby" (nähe Birmingham) sitzen dreißig talentierte Programmierer und Grafiker, die unentwegt an neuen Spielen tüfteln. Wie fast alle kleineren Softwarefirmen, hat auch Core Design dem 16-Bit-Markt für immer den Rücken gekehrt. Alle zukünftigen Spiele-Projekte werden ausschließlich für 32-Bit-Systeme (Konsolen und PC) entwickelt. Entsprechend hochwertig ist auch die technische Ausrüstung der Core-Mitarbeiter. Fast alle Entwickler arbeiten mit 166-MHz-Pentiums oder vereinzelt an sündteuren SGI-Maschinen. Dennoch setzen die meisten Grafiker auf Altbewährtes: Das 3D-Studio von Autodesk wird für den Großteil der Core-Entwicklungen zur Grafikgenerierung eingesetzt. Vier Titel sind momentan in der Mache: Ein Ballerspiel (*Blam!Machinehead*) und drei völlig unterschiedliche Action-Adventures (*Tomb Raider*, *Swagman*, *Ninja*) führten uns die Obrigkeiten aus dem Hause Core Design vor. Über das, was Euch in den Spielen alles erwarten wird, geben wir Euch schon mal einen kleinen Überblick.

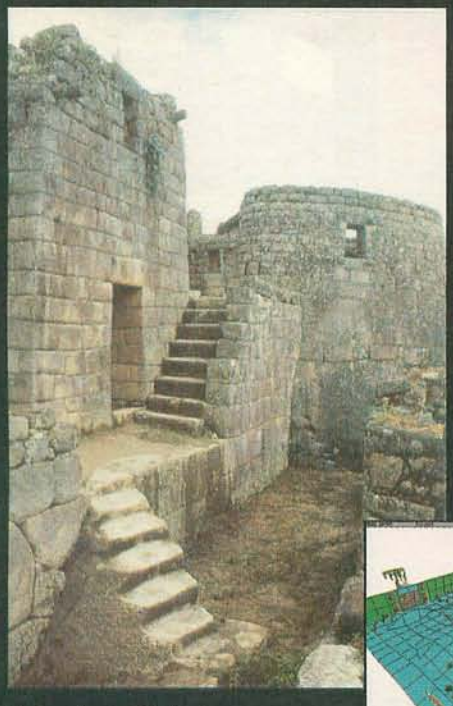
## Tomb Raider

In Tomb Raider steuert Ihr die Abenteuerin "Lara Cott", deren Aufgabe es ist, ein mystisches Artifakt namens "Scion" zu finden, durch altertümliche 3D-Welten. Die Entwickler machen kein großes Geheimnis daraus, daß sie sich von Klassikern wie *Prince of Persia*, *Ultima Underworld* oder *Dungeon Master* inspirieren ließen. Mehr als 2000 Animationsstufen und realistische Lichtquellen lassen Lara in der mystischen Landschaft lebendig werden. FMV-Sequenzen geben Euch wichtige Hinweise, mit deren Hilfe Ihr die Rätsel uralter Kulturen lüftet. Alle Räumlichkeiten, Gegenstände und Feind-

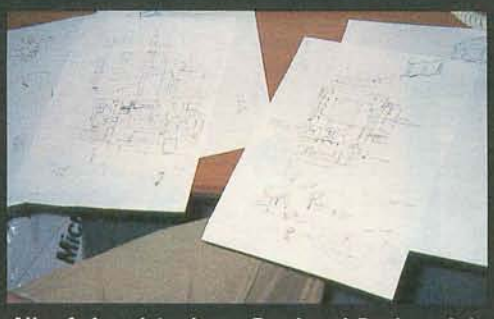
*Feuer frei! Aus diesen zwei gefräßigen Burschen kann sich Lara sicher eine hübsche Kroko-Handtasche basteln.*

*Das neue Analog-Pad von Sega wird ebenfalls unterstützt*

*Auch dieser böse Wolf mußte dran glauben! Zahlreiche Kameraperspektiven helfen in jeder Gefahrensituation den Überblick zu bewahren.*

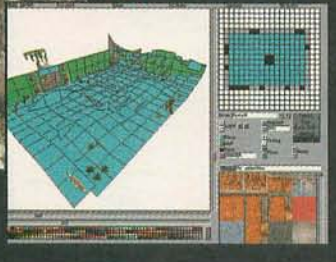


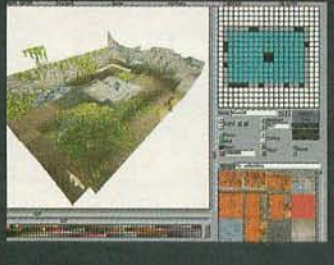
*Anhand von Originalschauplätzen werden die einzelnen Welten kreiert*



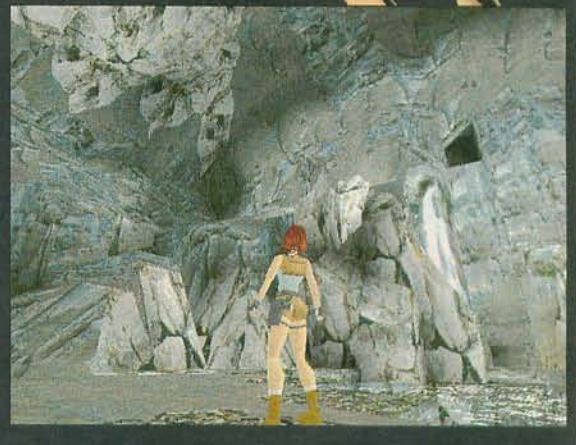
*Aller Anfang ist schwer: Das Level-Design wird zuerst per Handzeichnung aufs Papier gebracht*

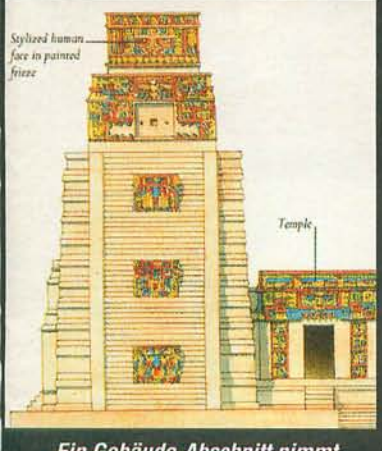
*Steht das Level-Grundgerüst werden die Texturen aufgelegt*



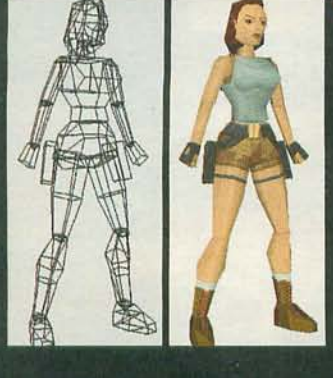


charaktere setzen sich aus texturierten Polygonen zusammen. Eine ausgeklügte 3D-Engine erlaubt es, Eure Heldin von allen erdenklichen Blickwinkeln zu betrachten: Entfernt Ihr Euch mit der imaginären Kamera, wird Eure Heldin kleiner, wählt Ihr die höchste Zoom-Stufe, wird sie gar bildschirmgroß. Durch die (fast) grenzenlose Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Lara kann im Schweiße ihres Angesichts schwere Objekte und sogar Wände verschieben, dabei offenbart sich der eine oder andere Geheimraum. Technische Hilfsmittel wie Revolver, Dynamit oder andere Extras helfen dabei, die Gegnerschaft vom Leibe zu halten. Unterwegs müßt Ihr Euch überwiegend mit natürlichen Feinden wie z.B. Löwen, Bären und Wölfen herumschlagen, aber auch menschliche Bösewichte wollen der schönen Maid ans Leder. In den groß angelegten 3D-Kerkern sind in vielen Situationen die Sprung- und Kletterkünste von Lara gefragt. Es gilt, zerbröckelnde Hängebrücken oder tiefgründige Felsformationen mit einem sicheren Sprung zu meistern, wobei ein zünftiger Anlauf meist Wunder wirkt. Die ästhetische Heldin kann sogar in unterirdischen Wasserbecken baden gehen und sich schwimmend auf Endeckungsreise begeben. Euer Auftrag ist nun, Euch durch zahlreiche Räume zu kämpfen und neben dem eigentlichen Hauptziel verschiedene Kultur-Schätze ausfindig zu machen.






*Ein Gebäude-Abschnitt nimmt langsam Formen an*



*Auch Laras Karriere begann als Drahtgittermodell.*
*Eine der vielen FMV-Sequenzen.*

## Swagman

In einem Land fernab von der irdischen Realität fristet Swagman – der Prinz aller Alpträume – sein schauriges Dasein. Die Geschichte fängt ganz harmlos im Haus

# CORE

*Die gesamte Grafikumgebung wurde von grund-auf an sündteuren SGI-Maschinen generiert*

*Zahlreiche Licht- und Schatteneffekte lassen die Alptraumwelt lebendig werden*

*Die beiden Swagman-Helden Zac und Hannah*

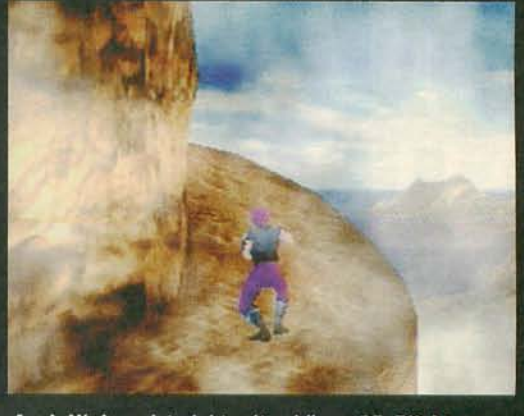
der Invasion der Erde zu hindern. In der bizarren Scheinwelt erlangen Zac und Hannah zu ungeahnten Kräften, die sie auch dringend brauchen. Abwechslungsreiche Render-Landschaften, knackige Rätsel, stimmungsvolle Sounds und eine Vielzahl herrlich abgefahrerner Charaktere zeichnen Swagman aus.

zwischen Gut und Böse ausfechten. Über 15 Level voller Dämonen, finsterer Samurais und tödlicher Fallen gilt es zu überstehen. Der Held verfügt über ein Repertoire von 50 verschiedenen Kampftechniken, und für die hartnäckigeren Gegner greift man in das mystische Zaubersäckchen. Ihr

der beiden Geschwister Zac und Hannah an. Während eines gemütlichen Leseabends verfallen die beiden in einen tiefen Schlaf und werden dabei unverhofft in eine horrormäßige Traumwelt katapultiert. Aus der Vogelperspektive gezeigt, müssen die beiden Schlafwandler durch Swagmans schräge Traumwelt eilen. Eure Aufgabe ist es, gefangene Feen zu befreien und Swagman an

## Ninja

In einem uralten Land, zu einer Zeit, in der mächtige Kaiser und Samurai-Krieger regieren, steht ein erbitterter Kampf um die Macht bevor. Als letztes Opfer eines dunklen Rituals soll der junge Ninja "Kurosawa" einem blutrünstigen Dämon geopfert werden. Doch er entkommt und muß nun den kolossalen Kampf



*Auch Ninja geizt nicht mit schönen 3D-Effekten*

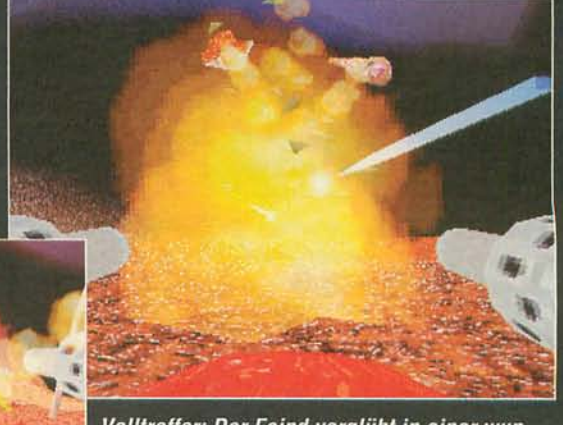
*Oben: Vorsicht ist geboten: Die bösen Samurai-Buben lauern an jeder Ecke. Zum Glück hat unser Fernost-Held einige schlagfertige Tricks auf Lager.*

steuert den schwarzen Ninja-Helden durch zahlreiche, aus der Iso-Perspektive gezeigten 3D-Landschaften, prügelt allerlei Bösewichte zu Boden und löst nebenbei eine Anzahl kniffliger Rätsel. Euer Ninja kann hüpfen, rennen, sich ducken und verschiedene Waffen einsetzen. In den abwechslungsreichen Szenarien, die in alle Richtungen scrollen, kommen dem Kampfkunstmeister allerlei finstere Gesellen entgegen. Freundlich gesinnt ist davon keiner und glücklicherweise verfügt unser Held über mehrere Verteidungsvariationen. Per gezieltem Faustschlag oder Fußtritt gebt Ihr den Feinden saures. Frei nach dem Final-Fight-Prinzip braucht es oft mehr als einen Treffer, bevor der Finsterling nicht mehr aufsteht. Aber nicht nur mit einem kräftigen Schlag aus dem Handgelenk können die bösen Buben erledigt werden. In der Landschaft stehen allerlei Kisten und andere Objekte herum, die ein Extra (beispielsweise Lebensenergie oder einen dicken Säbel) enthalten.

*Die kunterbunten Lichteffekte in BLAM! Machinehead sind eine wahre Augenweide. Der nette Herr unten ist für die Musik zuständig.*

die Playstation und Saturn-Version werfen. Der Spieler steuert ein schwer bewaffnetes Hoovercraft-Vehikel, das insgesamt über 14 Planeten-Szenarien gleiten muß, um den Virusrecken endgültig das Handwerk zu legen. Neben zahlreichen Maschinenmetamorphosen und Lebewesen, erwarten Euch Teleporter, Kraftfelder und eine Menge Überraschungen. Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Quadratmeilen. Zur besseren Orientierung können wir auf einen kleinen Radarschirm die aktuelle Position verfolgen, wobei Freund und Feind durch unterschiedliche farbige Punkte gekennzeichnet sind. Um für das harte Virus-Killer-Handwerk gerüstet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als acht verschiedene Laser- und Super-Phaser-Arten laden zum Pulverisieren ein. *ws*

## BLAM! Machinehead



*Volltreffer: Der Feind verglüht in einer wunderschönen Explosionswolke*

*Feurig, geht's in jedem Level von BLAM! zu. Für eine bessere „Genießersicht" könnt Ihr den unteren Rumpfteil Eures schwer bewaffneten Hoovercraft-Gefährts ausblenden.*

In der Juni-Ausgabe haben wir bereits über Cores abgefahrene Ballerspiel-Innovation berichtet. Bei unserem aktuellen Firmenbesuch durften wir zwei Wochen vor der endgültigen Fertigstellung nochmals einen Blick auf

# CORE INTERVIEW

Über die Zukunft von Core Design und deren aktuelle Produktentwicklungen sprachen wir mit PR-Referentin Susie Hamilton.

**VG: Seit wann existiert Core Design als eigenständiges Softwarehaus?**

CD: Die Firma wurde 1991 gegründet und hat in Derby ihren Hauptsitz.

**VG: An welche Meilensteine in der Geschichte von Core Design erinnern sie sich am meisten?**

CD: Thunderhawk auf dem

Mega-CD war ein wahrer Meilenstein für Core Design. Das Spiel erhielt von allen Fachzeitschriften ausgezeichnete Bewertungen und viele Tester waren der Meinung, daß Thunderhawk das System vor dem Aussterben gerettet hat. Die Verkaufszahlen waren brillant, denn fast jeder, der ein Mega-CD besaß, hat sich auch unser Spiel gekauft.

**VG: In der Vergangenheit hat Core Design überwiegend Spiele für Sega-Konsolen entwickelt. Wie sieht es im 32-Bit-Zeitalter aus: Ist Sonys Playstation auf den ersten Platz gerückt, gefolgt von dem Saturn und PC?**

CD: Fast alle unsere aktuellen Spiele entwickeln wir parallel für Saturn, Playstation und PC. Dadurch sind wir in der Lage, das Produkt für alle Plattformen zur gleichen Zeit zu veröffentlichen, was unterm Strich eine Menge an Entwicklungs- und Marketingkosten spart. Für gewöhnlich fangen wir mit der Playstation/Saturn-Version an. Steht das Grundgerüst, beginnen wir mit dem Konvertieren des Programmcodes und der Grafikdaten auf das PC-Format. Die Playstation ist mit Sicherheit eine exzellente Maschine, aber einige unserer Programmierer bevorzugen den Saturn. Was ich damit sagen will ist, daß wir keine der beiden Konsolen bevorzugen, weil jede ihre Vor- und Nachteile hat. Einige unserer Spiele sehen auf dem Saturn besser aus als auf der Playstation oder umgekehrt. Für den PC haben wir noch kein eigenständiges Produkt entwickelt, damit bleibt er vorerst auf Platz zwei neben den beiden Konsolen-Plattformen.

**VG: Was ist eigentlich mit Soulstar X für das Mega Drive 32 X und Jaguar-CD passiert?**

CD: Die 32-X-Version war bereits fertig und stand kurz vor dem Produktionsbeginn. Im allerletzten Moment entschieden wir uns gegen eine Veröffentlichung, weil die installierte 32-X-Userbasis zu gering war und wir keine Chance sahen, einen Gewinn zu machen. Was die Jaguar-Version betrifft, können wir nicht viel dazu sagen, da wir nur die Lizenz an Atari verkauft haben.

**VG: Wie weit sind Tomb Raider, Swagman und Ninja in der Entwicklung fortgeschritten?**

CD: Tomb Raider ist zu 80% fertig, Swagman liegt bei 65% und Ninja steht erst bei knappen 15%.

**VG: Mit welchen Titeln können wir noch dieses Jahr rechnen?**

CD: Blam! Machinehead ist für September geplant, Swagman für Oktober und Tomb Raider für November – das sind die geplanten Erscheinungstermine, das kann sich natürlich noch ändern!

**VG: Welches System ist für die Programmier am "unkompliziertesten"? PlayStation, Saturn oder PC?**

CD: Wir haben für jedes System unsere speziell ausgebildeten Leute, die sich auf ihrer jeweiligen Plattform am besten auskennen. Deshalb läßt sich diese Frage nicht ohne weiteres beantworten.

**VG: Hat Core Design irgendwelche Pläne, für das Nintendo 64 oder M2 zu entwickeln?**

CD: Vielleicht...irgendwann einmal...wer weiß?

**VG: Wie schätzen sie die zukünftige Marktentwicklung ein: Wird das Nintendo 64 seine Konkurrenten in Grund und Boden stampfen, sofern es in Europa offiziell erhältlich ist?**

CD: Unsere Meinung dazu ist, daß die Verkaufszahlen von Playstation und Saturn zu dieser Zeit eine beachtliche Dimension erreicht haben. Alle Leute, die sich bereits vorher entschieden haben, werden sich kaum noch ein Nintendo 64 kaufen. Wie auch immer, alle Hard-Core-Nintendo-Fans werden auch bei uns die Läden stürmen, sowie das Gerät erhältlich ist. Keine Frage, die Nintendo-64-Verkaufszahlen werden ebenfalls steil in die Höhe schießen, so lange die Spiele so gut sind, wie es von jedem erwartet wird. Ich kann mir beileibe nicht vorstellen, daß etablierte Systeme wie Playstation oder Saturn noch vom Markt zu verdrängen sind.

**VG: Was halten sie von der These, daß CD-Konsolen, die auf eine ältere Zielgruppe zugeschnitten sind, sich besser verkaufen werden als eine erheblich teurere Modulkonsole, wie es das Nintendo 64 darstellt?**

CD: Daran mag was Wahres sein – auch wenn das N64 allseits sehnsüchtig erwartet wird. Am Ende bleibt es eine auf Modultechnik basierende Konsole, die nicht mit den opulenten Sound-/Grafik-/Sprite-Fähigkeiten einer CD-Maschine mithalten kann.

**VG: Gibt es auch Pläne für exklusive Playstation-Titel?**

CD: Im Moment nicht – aber in absehbarer Zeit ist das möglich. Aus finanziellen Gründen macht es Sinn, ein Spiel für so viele Plattformen wie möglich zu produzieren.

**VG: Wie schätzen sie die momentane Lage des Videospielemarktes ein?**

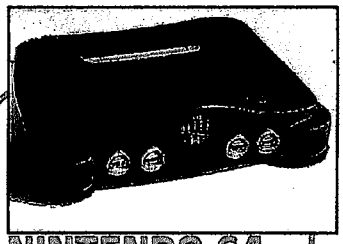
CD: Der Markt ist wieder etwas am Stagnieren nach Segas und Sonys abgeleisteter Hype-Strategie. Allerdings helfen die aktuellen Preisreduzierungen der Hardware, das Geschäft wieder etwas anzukurbeln. Außerdem haben die meisten Softwarefirmen ihre Produkte auf Ende des Jahres verschoben. Sobald Weihnachten vor der Tür steht, wird ein enormer Anstieg im Hardware- und Softwareverkauf zu beobachten sein, der durch herausragende 1A-Titel seinen Höhepunkt erreichen wird.

**VG: Welche der neuen Konsolen hat die besten Erfolgschancen?**

CD: Ich denke, daß Playsstation, Saturn und das Nintendo 64 einige Jahre nebeneinander existieren können... bis wieder etwas Besseres nachkommt.

**VG: Wie schätzen sie das Leistungspotential der Next-Generation-Konsolen ein? Können diese technischen Neuentwicklungen überhaupt mit einem Pentium-PC konkurrieren?**

CD: Von der puren Rechenpower her gesehen, können die 32-Bit-Konsolen mit einem High-End-Pentium nicht mehr ganz mithalten. Ein PC ist ein großartiger "Alleskönner", doch in Sachen "Spiele-Komfort" hat selbst ein Experte seine Schwierigkeiten, die richtige Konfiguration zu finden, damit sich das Programm überhaupt starten läßt. In der Konsolen-Welt legt man seine CD ein und lehnt sich entspannt zurück.



NINTENDO 64
GRUNDGERÄT JP RGB 60Hz

NINTENDO 64
MARIO 64

NINTENDO 64
PILOTWINGS 64

**Beispiel 1:** Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II
**DM 29.- monatlich** bei 24 Monaten

**Beispiel 2:** Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Sega Rally
**DM 34.- 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 - Unverbind-

| PLAYSTATION | |
|---|---|
| Grundgerät dt | 399.00 |
| Umbau für Import-CD´s | 129.90 |
| Der Umbausatz dt | 89.90 |
| Game Buster dt | 89.90 |
| Joypad (Sony) | 59.90 |
| Joypad (ASCII) | 69.90 |
| Joypad NeGcon (Namco) | 79.90 |
| Joyboard (ASCII) | 119.90 |
| Lenkrad (Mad Catz) | 159.90 |
| Link-Kabel | 49.90 |
| Memory Card | 49.90 |
| Memory Card (8MEG) | 84.90 |
| Mehrspieler-Adapter | 69.90 |
| Maus dt | 59.90 |
| RGB-Scart-Kabel | 49.90 |
| Adidas Power Soccer dt | 94.90 |
| Alien Trilogy pal | 99.90 |
| Beyond the Beyond dt | 89.90 |
| Chronicles o.t. Sword dt | 89.90 |
| Darkstalkers dt | 89.90 |
| Defcon 5 dt | *59.90 |

| SATURN | |
|---|---|
| Grundgerät dt | 429.00 |
| Game Buster | 89.90 |
| Game Buster PC-Karte | 89.90 |
| Adapter für Import CD´s | 59.90 |
| Infrarot-Pads (Fire) | 89.90 |
| Joypad (Sega) | 44.90 |
| Joyboard (Sega) | 89.90 |
| Lenkrad (Arcade Racer) | 129.90 |
| Mission Stick | 149.90 |
| MPEG-Modul dt | 349.00 |
| Photo CD System | 59.90 |
| Umbau dt/us/jp | 79.90 |
| Alien Trilogy pal | 99.90 |
| Cyber Speedway dt | 89.90 |
| Destruction Derby dt | 89.90 |
| Diskworld dt | 89.90 |
| Earthworm Jim II dt | 89.90 |
| F1 - Challenge dt | 109.90 |
| Eurosoccer 96 dt | 99.90 |
| FIFA-Soccer 96 dt | 99.90 |
| Golden Axe - the Duel dt | 99.90 |

**ARJAY ONLINE GAMES**

**INTERNET**
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

| NINTENDO 64 | |
|---|---|
| Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel, Netzteil & | |
| Mario 64 jp | 1499.00 |
| Pilotwings jp | 229.00 |
| Erfragen Sie den Tagespreis. | |

| SUPER NES | |
|---|---|
| DK Country II dt | *99.90 |
| Umbau 50/60Hz | 99.90 |
| Umbausatz 50/60Hz | 69.90 |

| NEO GEO CD | |
|---|---|
| Pulstar | *49.90 |

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

# ARJAY GET YOUR GAMES
# 0221-121067

RESIDENT EVIL

DER UMBAU & DER UMBAUSATZ

TRACK & FIELD

| PLAYSTATION | |
|---|---|
| Die Hard Trilogy us | 119.90 |
| Earthworm Jim II dt | 89.90 |
| Krazy Ivan dt | *69.90 |
| Lemmings 3D dt | *69.90 |
| Lone Soldier dt | *59.90 |
| Mickey´s Adventure dt | *59.90 |
| Myst dt | 89.90 |
| Namco Museum Vol. I dt | 99.90 |
| Need for Speed dt | 89.90 |
| NFL Game Day dt | 89.90 |
| NFL Quaterback Club dt | 89.90 |
| NHL Face Off dt | 89.90 |
| Olympic Games dt | 84.90 |
| Olympic Soccer dt | 84.90 |
| Panzer General dt | 89.90 |
| Power Play Hockey dt | 84.90 |
| Primal Rage dt | 89.90 |
| Psychic Detective dt | 99.90 |
| Resident Evil pal | 89.90 |
| Return Fire dt | 99.90 |
| Ridge Racer Revolution dt | 99.90 |
| Road Rash dt | 89.90 |
| Shellshock dt | 89.90 |
| Silverload dt | 89.90 |
| Skeleton Warriors dt | 84.90 |
| Street Fighter Alpha dt | 89.90 |
| Tekken II jp | 149.90 |
| Tilt! dt | 84.90 |
| Top Gun us | 119.90 |
| Toshinden II dt | 89.90 |
| Total NBA dt | 99.90 |
| Track & Field dt | 99.90 |
| Warhammer dt | 89.90 |
| Williams Arcade dt | 69.90 |

| SATURN | |
|---|---|
| Lemmings 3D dt | 89.90 |
| Magic Carpet dt | 109.90 |
| Myst dt | 119.90 |
| Mystaria dt | 109.90 |
| Night Warriors dt | 109.90 |
| NFL Quaterback Club dt | 99.90 |
| NHL Allstar Hockey dt | 109.90 |
| Olympic Games dt | 84.90 |
| Olympic Soccer dt | 84.90 |
| Panzer Dragoon Zwei dt | 109.90 |
| Pebble Beach Golf dt | 99.90 |
| Power Play Hockey dt | 89.90 |
| Rayman dt | 89.90 |
| Robotica dt | 89.90 |
| Sega Rally dt | 109.90 |
| Shellshock dt | 119.90 |
| Sim City 2000 dt | 109.90 |
| Street Fighter Alpha dt | 89.90 |
| Theme Park dt | 109.90 |
| Thunderhawk II dt | 109.90 |
| Tilt! dt | 89.90 |
| Toshinden Remix dt | 109.90 |
| Ultimate Drei dt | 89.90 |
| Valora Valley Golf dt | 89.90 |
| Viewpoint dt | 99.90 |
| Virtua Fighter II dt | 119.90 |
| Virtua Hang On dt | 109.90 |
| Virtua Racing dt | 89.90 |
| Virtual Golf dt | 89.90 |
| Wing Arms dt | 99.90 |
| WipEout dt | *69.90 |
| Worms dt | 99.90 |
| WWF Arcade Game dt | 99.90 |
| X-Men dt | 89.90 |

**VERSANDADRESSE**

**ARJAY GAMES**
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
**Montag - Freitag 10:30 - 18:30**

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76
http://www.arjay-games.de

**UNSER LADENLOKAL**

**JUMP 'N 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. Ab 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.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

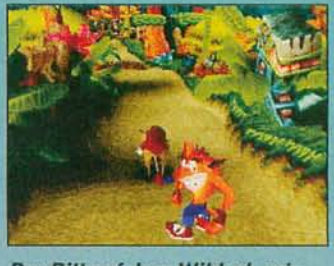
# Crash Bandicoot

**Nintendo hat mit *Mario 64* derzeit ein Eisen im Feuer, wenn's darum geht, Leute neugierig zu machen. Sega und Sony mußten da natürlich gleich ihre Mario-Killer *Nights* und *Crash Bandicoot* ankündigen.**

*So geht's los: Crash wird an den Strand einer Insel gespült*

▲ *An Bonus ist nicht immer leicht heranzukommen – gerade, wenn er so hübsch blond ist.*

◀ *Umwege und Rätsel fordern den Abenteurer in Euch*



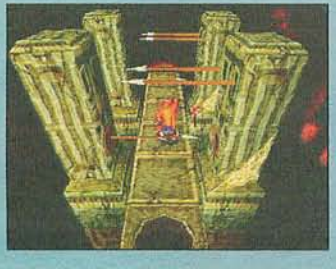
*Der Ritt auf dem Wildschwein ist einer der vielen Gags*

Sony schloß mit den Universal Studios einen Vertrag über das Spiel *Crash Bandicoot* ab. Universal hat seinerseits Naughty Dog unter Vertrag. Es sollte ein 3D-Jump'n'Run mit ordentlich Action werden, ein *Super Mario 64*-Killer eben. Mit *Super Mario 64* als Vorgabe müßte man von *Crash Bandicoot* eigentlich ein Jump'n'Run mit freiem Bewegungsspielraum in alle Richtungen erwarten. Um es gleich vorwegzunehmen: *Crash Bandicoot* ist von der Machart her eher ein Konkurrent für *BUG!* auf dem Saturn. Letztendlich seid Ihr in *Crash Bandicoot* zwar auch in alle Richtungen unterwegs, jedoch nur auf festgelegten Pfaden. Je nach Level steuert Ihr den Helden von vorne nach hinten, von rechts nach links oder umgekehrt. Es gibt zwar in der uns vorliegenden Version (enthält zwei von drei Welten) auch Level, in denen die Bewegungsrichtung wechselt, was jedoch die Ausnahme ist. Der Ablauf ist Jump'n' Run-Standard. Ihr werdet an den Level-Anfang gebeamt und müßt den Teleport am Ende erreichen. Dazu springt Ihr über Abgründe, weicht Hindernissen aus oder balanciert über schwebende und bewegte Plattformen. Feinde werden entweder zerhopst oder mit einer Wirbelattacke von der Platte geputzt. In herumliegenden Kisten verstecken sich Extras in Form von Äpfeln (100 bringen ein Extraleben), Bildchen der Angebeten (drei davon schicken Euch in einen Bonus-Level), Extraleben und einer Woodoo-Maske. Diese fliegt neben Euch her und dient als Schild, der Euch einen Feindkontakt unbeschadet überstehen läßt. Findet Ihr drei Masken, setzt sich Crash die Maske auf und ist für kurze Zeit unverwundbar. Im Bonus Level gibt's (wie der Name schon sagt) jede Menge Bonus

*So sieht ein „Bandicoot" in Wirklichkeit aus*

und, wenn Ihr den Level schafft, die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern. Die "normalen" Level machen schnell deutlich, was das wirklich Besondere an *Crash Bandicoot* ist: die Grafik. Alles spielt sich in einer Dschungel-Tempel-Umgebung ab, die derart detailliert und stimmungsvoll gestaltet wurde,

*Mit der Wirbelattacke knackt Ihr Kisten und scheucht Feinde ins Jenseits*



*Bei Levels, die in die Tiefe gehen, müßt Ihr genau hinschauen, um Entfernungen richtig einzuschätzen.*

*Bisher gibt's zwei Auto-Scrolling-Levels*

daß sich selbst *Congo* auf dem Saturn 'ne Scheibe davon abschneiden kann. Der Held selbst (ein "Bandicoot" ist wohl eine Art hasengroße Beutelratte) ist witzig animiert und hat sogar eine ausgeprägte Mimik. Unsere Version enthielt sieben verschiedene Feinde – vom Ureinwohner über das Stinktier bis hin zur Fleischfressenden Pflanze (von den beiden Endgegner einmal abgesehen). Letztere erinnern genau wie die Sache mit dem Kistenzerhopsen und die in Inseln unterteilte Welt doch "etwas" an Nintendos Mario. So ganz ohne Anleihen bei Miyamoto schafft's wohl kein Jump'n'Run mehr. Die Aufgaben sind sehr abwechslungreich. Neben den typischen Jump'n'Run-Levels müßt Ihr vor rollenden Kugeln flüchten (hallo Indy...), reitet auf einem Wildschwein oder klettert schier endlose Umzäunungen eines Eingeborenendorfes hinauf. So ganz haben die Entwickler die dritte Dimension allerdings noch nicht im Griff. Gerade beim Laufen und Springen von vorne nach hinten ist es oft schwer bis unmöglich, die Entfernungen richtig einzuschätzen – wieder ein Leben futsch. Gottseidank könnt Ihr bereits gespielte Level erneut besuchen und Euch wieder mit Bonus und Extra-Leben eindecken. Wenn man das Geschehen mit den L-R-Tasten drehen könnte (wie bei *Super Mario 64*), würde dies die Spielbarkeit doch deutlich verbessern. Was *Crash Bandicoot* noch besser aussehen

▲ *Die geniale Grafik erzeugt teilweise wunderbare Stimmungen. Manchmal bekommt man richtig Angst, weiterzugehen.*

*Die Kugel-Levels sind bei Indiana Jones geklaut*

◀ *Die grüngelben Kristalle sind eines der vielen Rätsel in Crash Bandicoot*

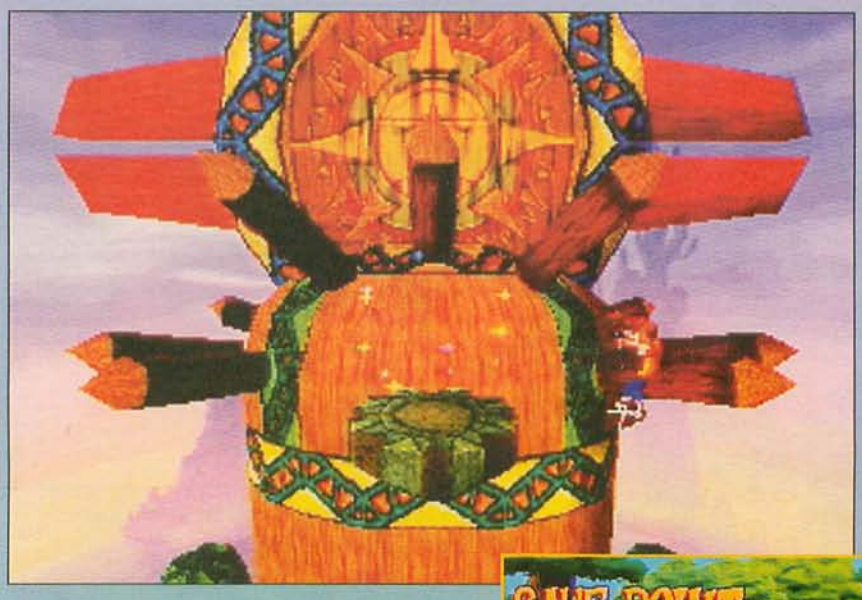
*Renn, Kleiner! Ein falscher Schritt und Ihr seid platt.*

*Pfui Spinne! Ungeziefer wird zerhopst oder weggewirbelt.*

läßt, ist die Auflösung. Statt der standardmäßigen 256 mal 224 Bildpunkten wurde eine höhere Auflösung verwendet. Technische Patzer wie Grafikfehler oder ähnliches sind bisher nicht aufgefallen.

## Naughty Dog

Als Teenager gründeten Andy Gavin und Jason Rubin die Firma JAM Software. Ein kaum bekanntes Ski-Spiel (von 1986) erschien noch unter dem JAM-Label. Etliche kleinere Spiele schrieben die beiden in den Semesterferien für Electronic Arts und nannten sich fortan Naughty Dog. Das erste Spiel, das von Naughty Dog kam, nannte sich *Keef the Thief* und erschien 1989 für alle gängigen Home Computer sowie für PC. 1992 veröffentlichte Electronic Arts das Spiel *Rings of Power* für das Mega Drive (bekam 69% Spielspaß). Im selben Jahr trennten sich Andy und Jason, um in L.A. und Boston zu studieren. Kaum ein Jahr später fanden



*Ganz oben auf dem riesigen Totempfahl befindet sich der Teleport. Auch Ihr werdet sicher dutzendmal wieder von unten anfangen müssen.*

*Aber hallo, das sind ja vielleicht Aussichten!*

*Wie weit die beiden Plattformen auseinander sind, ist schwer zu raten*

*Im "Upstream"-Level hopst Ihr einen Fluß hinauf – ein Fehltritt kostet ein Leben*

sie jedoch wieder zusammen und begannen mit der Entwicklung von *Way Of The Warrior* für das 3DO. Der Titel beeindruckte und die Universal Interactive Studios meldeten Interesse an einer Zusammenarbeit an. 1994 unterzeichnete Naughty Dog mit Universal Interactive einen Vertrag über drei Spiele. In dieser Zeit stieß Dave Baggett zu dem Duo und begann sofort, sich auf seinem Fachgebiet Grafik auszutoben. So zeichnen Dave Baggett und Andy Gavin für die gesamte grafische Entwicklung von *Crash Bandicoot* inklusive 3D-Umgebung und Hochauflösung verantwortlich. Um mit dem steigenden Zeitdruck und dem anfallenden Arbeitsaufwand fertig zu werden wurde Naughty Dog inzwischen auf acht Mitarbeiter aufgestockt. Neben den drei Genannten werkeln bei Naughty Dog derzeit Bob Rafei (Zeichner & Grafiker, vorher bei Absolute Entertainment), Taylor Kurosaki (Spezialeffekte, hatte die technische Leitung bei der Produktion von SeaQuest DSV), Dan Kollmorgen (Programmierer, Render-Spezialist, ehemaliger Basketball-Trainer), Justin Monast (Game Designer, Multitalent, vorher bei Game Tek) und Charlotte Franzis (Illustratorin, war für die Spezialeffekte im Streetfighter-Movie verantwortlich). Im März dieses Jahres unterzeichnete Sony den Vertrag mit den Universal Interactive Studios, wonach sie die weltweite Veröffentlichung von *Crash Bandicoot* übernahmen. Nicht vergessen: Der Vertrag zwischen Universal und Naughty Dog sieht drei Spiele vor; mal sehen, was als nächstes kommt... *js*

*Von links: Jason Rubin, Andy Gavin, Dave Baggett, Bob Rafei, Taylor Kurosaki, Justin Monast, Charlotte Franzis; Dan Kollmorgen fehlte.*

# Game ZONE

# Tel.: 089-480 29 13

## Laden und Versand

10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Action Replay | 89,90 |
| 6 Button Joypad | 29,90 |
| Joypad Verlängerung | 9,90 |
| 4 Spieler Adapter | 69,90 |
| Aero the Acrobat 2 d | 29,90 |
| Aliensoldier d | 79,90 |
| 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 | 49,90 |
| Atomic Runner d | 29,90 |
| Balljacks d | 29,90 |
| Ballonboy | 29,90 |
| Ballz d | 29,90 |
| Baseball 2020 | 39,90 |
| Batman Return d | 29,90 |
| Battletoads d | 29,90 |
| Bill Walsh d | 19,90 |
| Bankers 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 | 59,90 |
| Corporation d | 19,90 |
| Crackdown d | 29,90 |
| Crudedudes d | 29,90 |
| Cyberg Justice d | 29,90 |
| Death & Ret Superman d | 69,90 |
| Demolition Man d | 69,90 |
| Dino Dini Soccer d | 39,90 |
| DJ Boy d | 29,90 |
| Donald Duck Maui M. | 79,90 |
| 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 | 49,90 |
| Dynamite Duke d | 39,90 |
| Dynamite Headdy d | 39,90 |
| Earth Defense | 29,90 |
| Ecco 2 d | 39,90 |
| Empire of Steel | 39,90 |
| Eternal Champions d | 39,90 |
| Ex Mutants d | 19,90 |
| F 117 Night Hawk d | 39,90 |
| Fatal Fury d | 39,90 |
| Fatal Rewind d | 29,90 |
| Fifa 96 d | 89,90 |
| Galahad d | 29,90 |
| Generations Lost d | 39,90 |
| Grand Slam Tennis d | 49,90 |
| Gynoug d | 39,90 |
| Havoc d | 39,90 |
| Izzy's Quest d | 69,90 |
| 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 | 59,90 |
| Last Battle d | 39,90 |
| Lemmings d | 39,90 |
| Lemmings 2 d | 39,90 |
| Maximun Carnage d | 39,90 |
| Megaturrican d | 39,90 |
| Mickey Mania d | 49,90 |
| Mighty Max d | 29,90 |
| Miss Pacman d | 49,90 |
| Mr. Nutz d | 39,90 |
| Mutant League Football d | 29,90 |
| Mystic Defender d | 29,90 |
| NBA TE d | 39,90 |
| NBA Allstar d | 49,90 |
| NHL '93 d | 39,90 |
| NHL '96 d | 89,90 |
| 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 | 89,90 |
| Phellios d | 29,90 |
| Pirate of Dark Water d | 49,90 |
| Pitfall d | 39,90 |
| Primal Rage d | 69,90 |
| Pro Move Soccer d | 19,90 |
| Psycho Pinball d | 69,90 |
| Punisher d | 49,90 |
| Radical Rex d | 39,90 |
| Ranger X d | 39,90 |
| Revolution X d | 79,90 |
| Rise of the Robots d | 39,90 |
| Riskey Woods d | 39,90 |
| Ristar d | 49,90 |
| Robocop vs Terminator d | 39,90 |
| Rocket Knight Adv. d | 49,90 |
| Schlümpfe eu | 29,90 |
| Shadow of Beast d | 29,90 |
| Shadow of Beast 2 d | 49,90 |
| Shaq Fu d | 89,90 |
| Skidmarks | 29,90 |
| Skitchin d | 39,90 |
| Slam Master d | 59,90 |
| Soleil komp. deutsch | 49,90 |
| Sonic & Knuckles d | 29,90 |
| Sparkster d | 49,90 |
| Speedy Gonzales d | 99,90 |
| Spot goes to Hollywood d | 39,90 |
| Stargate d | 29,90 |
| Steel Talons d | 49,90 |
| Sylvester & Tweety d | 29,90 |
| Talmit's Adventure d | 39,90 |
| Tazmania 2 d | 39,90 |
| Tiny Toons d | 49,90 |
| Toe, Jam & Earl d | 49,90 |
| Toe, Jame & Earl 2 d | 39,90 |
| Toughman Boxing | 39,90 |
| Total Football d | 49,90 |
| Two Crude Dudes | 29,90 |
| Vectorman d | 89,90 |
| Vermillion | 39,90 |
| Virtua Racing d | 69,90 |
| Wani Wani World ! | 19,90 |
| Warpspeed d | 39,90 |
| What a Critter | 29,90 |
| Winterchallenge | 19,90 |
| World Class Soccer d | 29,90 |
| Xenon 2 d | 29,90 |
| Zero the Kamikaze d | 39,90 |
| Zombies d | 39,90 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| Saturn d | 429,90 |
| Joypad (JS105a) | 29,90 |
| 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 |
| Euro Soccer '96 d | 89,90 |
| FIFA '96 d | 79,90 |
| Formula One d | 99,90 |
| Galaxy Fight d | 89,90 |
| Galactic Attack d | 79,90 |
| Golden Axe -the Duel- d | 89,90 |
| Iron Storm us | 109,90 |
| Johnny Bazookatone d | 79,90 |
| Magic Carpet d | 89,90 |
| Mysteria d | 99,90 |
| NBA TE d | 79,90 |
| Need for Speed | 99,90 |
| Panzer Dragoon d | 79,90 |
| Panzer Dragoon 2 d | 89,90 |
| Pebble Beach Golf d | 89,90 |
| PGA Golf d | 89,90 |
| Rayman d | 89,90 |
| Revolution X d | 79,90 |
| Rise of Robots 2 | 79,90 |
| Sega Ralley d | 99,90 |
| Shinobi d | 89,90 |
| Shellshock d | 79,90 |
| Streetfighter d | 69,90 |
| Thunderhawk 2 d | 99,90 |
| Themepark d | 79,90 |
| Vitua Hang On d | 99,90 |
| Virtua Cop d | 139,90 |
| Victory Boxing d | 89,90 |
| Virtua Fighter 2 d | 99,90 |
| Wipa 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 |
| X - Men d | 79,90 |

## SUPER NES

| | |
|---|---|
| Action Replay MK3 | 89,90 |
| Super Gameboy d | 59,90 |
| Joypad/Dauerfeuer | 19,90 |
| 5 Spieler Adapter | 49,90 |
| 50/60 Hz Adapter | 29,90 |
| Infrarot Joypad | 79,90 |
| Infrarot Pad Hyperbeam | 39,90 |
| 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 eu | 59,90 |
| 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 |
| Bomberman 2 eu | 49,90 |
| 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 |
| Cybernator eu | 49,90 |
| Daze before Christmas d | 49,90 |
| Dirt Trax FX d | 79,90 |
| Donkey Kong Country eu | 89,90 |
| Donkey Kong Country 2 eu | 99,90 |
| Dr. Franken eu | 39,90 |
| Dropzone eu | 49,90 |
| Dschungelbuch eu | 79,90 |
| Fever Pitch Soccer d | 69,90 |
| Fatal Fury 2 eu | 79,90 |
| Final Fantasy 3 us | 139,90 |
| Flintstones eu | 89,90 |
| Flintsones the Movie eu | 69,90 |
| Frantic Flea d | 69,90 |
| Ghoulpatrol d | 39,90 |
| Hagane d | 39,90 |
| Hebereke Popoitto 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 |
| 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 |
| Lemmings 2 | 49,90 |
| Looney Toons Factory d | 49,90 |
| Lord of the Rings d | 79,90 |
| Lothar Matthäus Soccer d | 89,90 |
| Marko's Magic Football eu | 49,90 |
| Mario Allstars d | 59,90 |
| Mario Basler Fussball | 69,90 |
| Mario Kart d | 59,90 |
| Mechwarrior d | 59,90 |
| Mechwarrior 3050 d | 89,90 |
| Megaman X eu | 49,90 |
| Megaman X 2 d | 89,90 |
| Megaman X 3 d | 89,90 |
| 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 |
| Pinball Dreams d | 69,90 |
| Pinocchio d | 139,90 |
| Pocky & Rocky 2 d | 69,90 |
| Probotector eu | 69,90 |
| Punch Out d | 39,90 |
| Radical Rex d | 69,90 |
| Schlümpfe eu | 99,90 |
| Simcity eu | 59,90 |
| Spiderman Separation d | 99,90 |
| Spindizzy World eu | 49,90 |
| Spirou eu | 99,90 |
| Stargate d | 49,90 |
| Startreck Next Gener. d | 99,90 |
| Startreck Deep Space 9 d | 11990 |
| 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 | 139,90 |
| Turbo Toons d | 59,90 |
| Urban Strike d | 69,90 |
| 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 |
| WWF Wrestlemania | 99,90 |
| WWF Raw inkl. Video d | 59,90 |
| Zero the Kamikaze d | 49,90 |
| Zombies d | 39,90 |

## SEGA 32 X

| | |
|---|---|
| 36 Great Holes d | 59,90 |
| Fifa Soccer '96 d | 49,90 |
| NBA Jam T.E. | 29,90 |
| NFL Quarterback d | 29,90 |
| Sonic & Knuckles d | 79,90 |
| Spaceharrier d | 59,90 |
| WWF Raw d | 29,90 |
| Virtua Fighter d | 49,90 |

## SEGA 32 X CD

| | |
|---|---|
| Carpsekiller d | 39,90 |
| Nighttrap d | 79,90 |
| Slamcity d | 39,90 |
| Supreme Warrior d | 29,90 |

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Playstation d | 379,90 |
| Mad Catz Lenkrad & Ped. | 159,90 |
| Action Replay Prof. d | 89,90 |
| Joypad d | 55,90 |
| Joypad Dauerfeuer | 29,90 |
| Memory Card | 45,90 |
| Memory Card 8 fach | 69,90 |
| RGB Kabel | 39,90 |
| Adidas Soccer | 89,90 |
| Alien Triology d | 79,90 |
| Alien Triology eu | 89,90 |
| Alone in the Dark 2 d | 99,90 |
| Air Combat d | 79,90 |
| Assault Rigs d | 89,90 |
| Big Hurt Baseball d | 79,90 |
| Cybersled d | 89,90 |
| Cyberia d | 89,90 |
| Defcon 5 d | 89,90 |
| Destruction Derby d | 89,90 |
| Descent d | 79,90 |
| Disc World komp. deutsch | 89,90 |
| Extreme Games d | 89,90 |
| Extreme Pinball d | 79,90 |
| Fade to Black d | 89,90 |
| FIFA '96 | 69,90 |
| Galaxy Fight d | 79,90 |
| Gex d | 89,90 |
| Goalstorm d | 89,90 |
| Hebereke Popoito d | 79,90 |
| Hi-Octane d | 49,90 |
| Johnny Bazookatone d | 79,90 |
| Lemmings 3d | 89,90 |
| Lone Soldier d | 89,90 |
| Magic Carpet d | 79,90 |
| Need for Speed d | 79,90 |
| NBA TE | 69,90 |
| NBA In the Zone d | 89,90 |
| NFL Quarterback Club '96 d | 79,90 |
| PGA '96 d | 69,90 |
| Primal Rage d | 89,90 |
| Philosoma d | 89,90 |
| Psycho Detective d | 79,90 |
| Raiden d | 79,90 |
| RAN Soccer d | 89,90 |
| Rayman d | 89,90 |
| Revolution X d | 79,90 |
| Resident Evil us | 99,90 |
| Rise of the Robots 2 d | 79,90 |
| Ridgeracer d | 69,90 |
| Ridge Racer Revolution d | 99,90 |
| Road Rash d | 79,90 |
| Shell Shock d | 79,90 |
| Starblade Alpha d | 89,90 |
| Striker d | 89,90 |
| Total NBA d | 89,90 |
| Track & Field d | 99,90 |
| True Pinball | 89,90 |
| Warhawk d | 89,90 |
| Wipeout d | 89,90 |
| Wing Commander 3 d | 89,90 |
| World Cup Golf d | 69,90 |
| Worms d | 79,90 |
| WWF Arcade d | 89,90 |
| X Com d | 79,90 |

## MEGA CD

| | |
|---|---|
| MEGA CD 2 m. 2 Spielen | 199,90 |
| Afterburner d | 39,90 |
| Arcade Classics d | 39,90 |
| Batman Return d | 19,90 |
| Battle Frenzy d | 29,90 |
| BC Racer d | 39,90 |
| Beast 2 d | 49,90 |
| Bill Walsh us | 19,90 |
| Bill Walsh d | 29,90 |
| Bloodshot d | 49,90 |
| Chuck Rock d | 39,90 |
| Chuck Rock 2 | 49,90 |
| Corpse Killer d | 39,90 |
| Earthworm Jim d | 59,90 |
| Ecco d | 39,90 |
| Eternal Champions d | 49,90 |
| FIFA d | 49,90 |
| Formula One d | 69,90 |
| Flink d | 29,90 |
| Final Fight d | 49,90 |
| Heavy Nova ! | 9,90 |
| Hook d | 39,90 |
| Hook us | 29,90 |
| Kids on Site d | 19,90 |
| Lords of Thunder d | 49,90 |
| Markos Magic Football d | 49,90 |
| Microcosm d | 39,90 |
| NBA Jam us | 19,90 |
| NBA Jam d | 29,90 |
| NFL Greatest us | 29,90 |
| NHL '94 d | 29,90 |
| Nighttrap d | 49,90 |
| Prince of Persia jp | 19,90 |
| Prince of Persia d | 29,90 |
| Puggsy d | 39,90 |
| Road Avenger d | 19,90 |
| Sensible Soccer d | 49,90 |
| Shining Force d | 89,90 |
| Sherlock Holmes d | 29,90 |
| Sherlock Holmes 2 d | 49,90 |
| Silpheed d | 39,90 |
| Slamcity d | 39,90 |
| Sonic d | 29,90 |
| Son of Chuck | 39,90 |
| Soiffeace & Cobra Com. d | 39,90 |
| Starblade d | 39,90 |
| Supreme Warrior d | 49,90 |
| Thunderhawk d | 49,90 |
| Tomcat Alley d | 49,90 |
| Time Gal d | 39,90 |
| Wolfchild d | 29,90 |
| World Cup USA d | 49,90 |
| WWF Rage in Cage d | 39,90 |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| Alien Syndrome d | 35,90 |
| Ariel ! | 9,90 |
| AX Battler d | 29,90 |
| Bart vs. the World d | 29,90 |
| Batman Forever d | 49,90 |
| Batman's Return d | 39,90 |
| Chakan d | 29,90 |
| Chuck Rock d | 39,90 |
| Columns d | 29,90 |
| Crash Dummies d | 29,90 |
| Desert Speed Trap d | 29,90 |
| Devilish d | 19,90 |
| Dizzy Collection d | 49,90 |
| Double Dragon d | 29,90 |
| Dragon Brute Lee d | 39,90 |
| Dragon Crystal d | 29,90 |
| Drop Zone d | 29,90 |
| Dynamite Headdy d | 29,90 |
| Ecco 2 d | 29,90 |
| Ernie Els Golf d | 29,90 |
| F1 Grand Prix d | 29,90 |
| Factory Panic d | 19,90 |
| Global Gladiators d | 39,90 |
| Halley Wars d | 29,90 |
| Hurricanes d | 29,90 |
| Itchy & Scratchy d | 39,90 |
| Judge Dredd d | 29,90 |
| Leaderboard Golf d | 19,90 |
| Mickey Maus Legend d | 49,90 |
| Monstertrucks d | 29,90 |
| Olympic Gold | 19,90 |
| Pete Sampras Tennis d | 39,90 |
| Psychic World d | 29,90 |
| Put & Putter d | 19,90 |
| Ristar d | 39,90 |
| Ryu Kyu jp | 19,90 |
| Slider d | 19,90 |
| Smash TV | 29,90 |
| Sonic Triple Trouble d | 49,90 |
| Space Harrier d | 19,90 |
| Spiderman d | 39,90 |
| Stargate d | 39,90 |
| Strider 2 d | 19,90 |
| Talespin d | 39,90 |
| Tazmania d | 39,90 |
| Tazmania 2 d | 39,90 |
| True Lies d | 29,90 |
| Woody Pop d | 29,90 |

**Info-Gutschein !!!**
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo ☐ Sega ☐ Sony ☐ MS-Dos ☐

## LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d. = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, ! = japansches Spiel, eu.= europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto und Versandkosten DM 9,90

**X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074**

# wipEout 2097

**Eines der beliebtesten Rennspiele für die Playstation geht in die zweite Runde. Um die Fortsetzung lohnenswert zu machen, hat sich das Entwicklungsteam einiges einfallen lassen.**

*Gimmicks am Streckenrand gibt's diesmal auch mehr, als im ersten Teil (hier die voll animierte Schwebebahn)*

*Unten: In Tunnels helfen die funkelnden Abgasstrahlen sogar bei der Orientierung.*

*Wart' nur, Dich krieg ich! (wenn ich nur 'ne Waffe hätte)*

*Der Hügel im Hintergrund ist die Erdbebenwelle*

*Endlich sind die Teams auch mit Leistungsdiagrammen vertreten*

Auf den ersten Blick fallen gleich einige grafische Neuerungen auf. So haben Eure Jets nun hübsch funkelnde Abgasstrahlen, was vor allem in spärlich beleuchteten Tunneln extrem gut kommt. Auch neu ist eine Schadensanzeige. Die Zeiten, in denen Ihr nach Lust und Laune Gegner rammen und in die Begrenzung dengeln konntet, sind ein für allemal vorbei. Bei jedem Crash leidet Euer Jet, ist die Energie verbraucht, heißt's "Game Over". Hier kommt wieder eine steinalte Idee zum Tragen. Wie bei *F-Zero* gibt's am Streckenrand (und in Pit-Lanes) Energiezonen, mit denen Ihr Eure Vorräte wieder aufladen könnt. Daß das Zeit kostet, könnt Ihr Euch ja denken. Fairerweise könnt Ihr Gegner ebenso ins Aus befördern. Neben einigen neuen Waffen (inklusive "Erdbeben-Extra") gibt's diesmal vier Rennklassen. Ihr tretet gegen 15 Gegner an, was den Schwierigkeitsgrad ebenso steigert, wie die acht neuen Strecken (zwei davon versteckt). Anfangs ist *wipEout 2097* mit der überarbeiteten Steuerung etwas leichter als sein Vorgänger. In der letzten Rennklasse liegt dafür ein noch fieseres Tempo an, als man das so aus der Rapier-Klasse gewöhnt ist. Außerdem scheiden Trödler diesmal vorzeitig aus, denn *wipEout 2097* hat ein Checkpoint-System. Der Link-Modus verbindet erneut zwei komplett ausgestattete Spieler, einen anderen Duell-Modus gibt's wieder nicht. Für den Sound will man wie beim letzten Mal namhafte Bands verpflichten. In den Läden soll die Playstation-Version *wipEout 2097* ab Oktober stehen. Über Umsetzungen ist noch nichts bekannt. *js*

*Huch, das war knapp. Ein Blick auf die Schadensanzeige und tief durchatmen...*

Jahrelang hatten wir vergeblich darauf gewartet, jetzt kommen sie alle auf einmal, die Leichtathletikspiele. Nach Konamis *Track & Field* und US Golds *Olympic Gold* veröffentlicht Sega allerdings erst im September und damit nach den Olympischen Spielen, die Automatenumsetzung *Decathlete*. Ihr tretet zu allen Disziplinen eines Zehnkampfs an, allerdings dürft Ihr auch nur einzelne Sportarten versuchen. Zunächst stellt Euch das Programm acht wilde Sportler zur Auswahl, auch einige unerschrockene Amazonen üben sich an der Königsdisziplin. Der Zehnkampf beginnt mit dem 100-Meter-Lauf, bei dem es mal wieder darum geht, die Power-Tasten möglichst schnell abwechselnd zu drücken (Profis aktivieren schon die Feuerzeuge). Beim Weitsprung baut Ihr im Anlauf die Energie auf und bestimmt während des Absprungs den Winkel, optimal sind 25 Grad. Kugelstoßen ist mehr eine Glückssache, da es in erster Linie auf den genauen Stoßpunkt ankommt. Beim 400-Meter-Lauf spielt auch die Ausdauer eine Rolle, die ein zweiter Balken am unteren Bildschirmrand anzeigt. Wer

**Mit Decathlete präsentiert Sega im September einen ernsthaften Konkurrenten zu Konamis Track & Field**

*Der Diskuswurf ist die technisch schwierigste Disziplin*

*Jef erinnert etwas an Daley Thompson*

*In Zeitlupe seht Ihr nochmal den übergetretenen Sprung*

*Frauen beim Stabhochsprung? Was es nicht alles gibt*

am Rennbeginn zuviel Gas gibt, dem geht am Ende die Puste aus und Euer Athlet wankt nur noch ins Ziel. Das gleiche gilt übrigens auch für den abschließenden 1500-Meter-Lauf. Der Hürdenlauf verlangt genaues Timing vor den Hürden, sonst kommt Ihr ins Straucheln. Einiges Umdenken erfordert der Diskuswurf, denn um die nötige Power aufzubauen, dreht Ihr das Richtungskreuz möglichst schnell, was vor allem beim Joypad sehr schwierig ist. Beim Stabhochsprung gebt Ihr zunächst Vollgas und müßt dann im richtigen Moment den Sprungknopf loslassen, um mit maximaler Energie über die Latte zu fliegen. Außerdem tretet Ihr noch zum Hochsprung und Speerwerfen an. Die fünf besten Leistungen im Zehnkampf und in allen Einzeldisziplinen speichert das Programm mit Kürzel ab. Wie alle Konkurrenten hält sich auch Decathlete nicht an die offiziellen Regeln, bei Hoch- und Stabhochsprung habt Ihr z.B.insgesamt nur drei Versuche. Grafisch überzeugt Segas Zehnkampf durch flüssige Animation und abwechslungsreiche Perspektiven. Die Steuerung beim Kugelstoßen wirkt allerdings etwas ideenlos, denn gute Weiten werden so leider zur reinen Glückssache. Im September soll die Saturn-Version erscheinen, bis dahin zocken wir halt weiter Track & Field. *rz*

*Die Jamaikanerin macht auch beim Kugelstoßen eine gute Figur*

*Unter dem Energiebalken seht Ihr die Ausdaueranzeige*

# Monster Truck Rally

**In den Staaten sind Monster Trucks etwa so beliebt, wie Motocross-Rennen bei uns. Das Spektakel um die überbereiften Power-Kisten wird derzeit in feinster *Destruction-Derby*-Manier umgesetzt.**

***Da starten sie in den Sonnenuntergang – Cowboy-Feeling mit Hunderten von PS***

***Die Wellen, das Segelboot – in Monster Truck Rally ist fast alles animiert***

Wer sich so einen Monster-Truck-Wettbewerb anschaut, denkt sich bestimmt: "Mit so 'nem Teil würd' ich auch mal gerne fahren...". Ab November sollte das für Playstation-Besitzer kein Problem mehr sein. *Monster Truck Rally* enthält zum einen den Hallenwettbewerb, bei dem es darum geht, möglichst schnell und spektakulär über Schrottautos zu bügeln. Zum anderen (und das sieht sogar interessanter aus) gibt's aber auch einen Off-Road-Modus, der etwas an *Super Off Road: The Baja* auf dem Super Nintendo erinnert. Natürlich sieht *Monster Truck Rally* durch Polygongrafik weit besser aus. Außerdem walzt Ihr völlig frei durchs Gelände. Mittels Kompaß findet Ihr Checkpoints, die Euch zum Ziel führen. Wälder, Brücken, Dörfer und Viehzeug zieren die bergigen Landschaften. In beiden Spielmodi könnt Ihr Euer Fahrzeug sowohl von hinten sehen, wie auch im Cockpit Platz nehmen. Für den Off-Road-Bereich soll auch ein kleiner Buggy im Angebot sein, mit dem Ihr im freien Gelände vermutlich weit flotter unterwegs seid. Die Vehikel sind dabei fein animiert, sogar das Einfedern der Räder wurde mit viel Liebe zum Detail realisiert. Licht- und Schatteneffekte (inklusive dem "Lens-Flare" von Kameraobjektiven bei Gegenlicht) macht die Playstation dabei nebenher. Die Landschaften sind ausgesprochen detailliert, und auf den Link-Modus sind wir schon tierisch gespannt. Wollen doch mal sehen, ob *Monster Truck Rally* das Zeug zur Off-Road-Referenz hat... *js*

***Ganze Dörfer gibt es zu besichtigen (wenn man die Zeit hat)***

***Die Brücke war leider noch nicht befahrbar, der Truck fiel durch***

***Im Hallenwettbewerb geht's um möglichst fetzige Action und gute Rundenzeiten – im Link-Modus sicher nicht uninteressant***

ELECTRONIC ARTS

# Strategie für Hartgesottene

SPACE HULK™

Vengeance of the Blood Angels™

GAMES WORKSHOP

PlayStation

WINDOWS 95

http://www.ea.com/ Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55. • Space Hulk, Games Workshop, Space Marine, Blood Angels und Genestealer sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. • Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

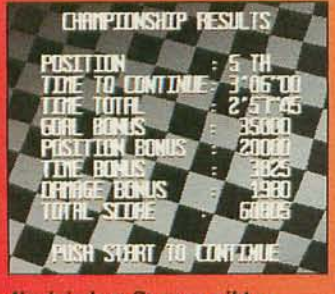
# BURNING ROAD

**Hast Du Daytona für die Playstation gesehen? Das war eine der meistgestellten Fragen auf der ECTS. Wir haben!**

Auf den ersten Blick erinnert *Burning Road* tatsächlich stark an Segas *Daytona* für Saturn, nach längerem Spielen erkennt man aber doch einige nennenswerte Unterschiede. *Burning Road* ist ausschließlich als Fun-Game ausgelegt, auf die realistische Simulation eines Rennens wurde kein besonderer Wert gelegt. Die Kurse werden fast nur im Vollgas gefahren, auf die Bremse treten nur Weicheier. Bremspunkte und optimale Techniken fürs Kurvenfahren wie bei Daytona vergeßt Ihr am besten gleich. Wer versucht, Euch zu überholen, wird knallhart gerammt. Insgesamt stehen Euch vier Fahrzeuge und drei Strecken zur Auswahl. Die vier Geschosse, darunter ein irrer Monster-Truck, unterscheiden sich in Bodenhaftung und Höchstgeschwindigkeit. Die Rennbedingungen auf den drei Strecken bieten einige Überraschungen, im zweiten Kurs fängt es mitten im Rennen plötzlich zu schneien an und die Straße ist völlig vereist, kurz darauf folgen Schlammlöcher und die Strecke ist überflutet. Im dritten Rennen überrascht Euch eine Gewitter und es gießt aus allen Löchern. Vier Perspektiven garantieren jedem die optimale Sicht, wobei ich die Cockpitansicht bevorzuge, denn nur hier kommt das echte Rennfeeling auf und ich rieche fast schon den brennenden Gummi. Nach jeder Fahrt könnt Ihr Eure Fahrkünste nochmal im Replay bewundern, leider läßt sich hier die Perspektive nicht verändern. Für besonderen Spaß sorgt der Linkmode, denn was macht mehr Freude, als einen Kumpel von der Straße zu drängen. *Burning Road* soll im September für die Playstation erhältlich sein. rz

*Sogar echte Crashes gibt es bei Burning Road, sie kosten allerdings viel Zeit*

*Im Schnee ist der gelbe Flitzer mit seiner schlechten Bodenhaftung nicht gerade ideal*




*Nach jedem Rennen gibt es detaillierte Ergebnisse*

*Letzte Runde, zweiter Platz, tritt aufs Gas!*

*Die Cockpit-Perspektive eignet sich nur bedingt zum Fahren*

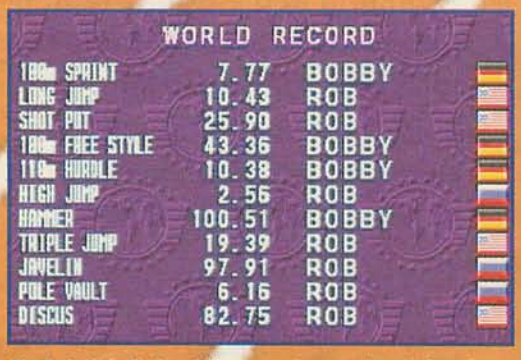
*Ein Monster Truck mit 241 Km/h Spitze – auch nicht schlecht*

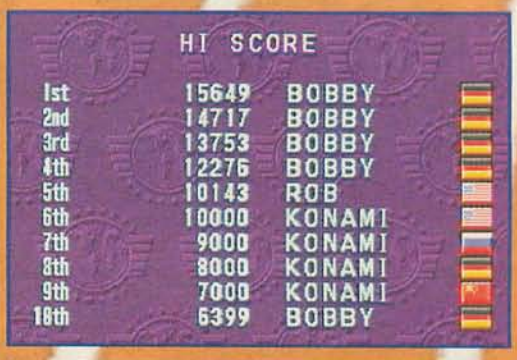
*Irgendwie erinnern mich die Lichteffekte im Tunnel an Ridge Racer*

# Höher, *schneller*, weiter

Na? Schon fleißig am trainieren? Für alle, die die vorige Ausgabe versäumt haben, hier noch einmal, um was es bei unserem Olympia-Wettbewerb geht: **Konami** läßt für den besten *International Track & Field*-Spieler einen Spielautomaten im Wert von 12 000 Mark und die Platine *Soccer Superstars* springen. Das ganze gibt's für den High Score, Weltrekorde werden mit Kleingewinnen belohnt. Drückt im Start-Bildschirm gleichzeitig L2-R2-Dreieck und fotografiert die High-Scores sowie die Weltrekorde (ohne Blitz!). Die beiden Fotos schickt Ihr an unsere Adresse – und schon seid Ihr dabei. Die Regeln entnehmt Ihr bitte der VIDEO GAMES 7/96. Als kleinen Ansporn hier Robs aktuelle Leistungen. *js*

**Unsere Adresse:**
**MagnaMedia Verlag AG**
**Redaktion VIDEO GAMES**
**Stichwort: Track & Field**
**Postfach 1304**
**85531 Haar bei München**




***Da hat sich Rob schön angestrengt (so stolz, wie er auf seine Rekorde ist). Ihr könnt das doch besser...***


**2ND2NONE** Inh. Greter/Stubenvoll, Heubacherstr. 44, 73529 Schwäb. Gmünd — **Tel. 07171-81515**

| SONY IMPORT | | SATURN IMPORT | | SONY PAL | | SATURN PAL | | NINTENDO 64 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Killing Zone (us) | 115.- | Nights (jp)) | 139.- | Impact Racing | 89.- | Cyberia | 89.- | Nintendo 64 a. A. |
| RnR Racing 2 (us) | 115.- | Destruction Derby(us) | 115.- | Formula One | 99.- | Deadly Skies | 89.- | Mario 64 a. A. |
| Syndicate Wars (us) | 115.- | Alien Trilogy (us) | 115.- | Cyberia | 89.- | Night Warriors | 89.- | Pilotwings 64 a. A. |
| Jump. Flash 2 (us) | 115.- | Buster Bros (us) | 115.- | Resident Evil | 99.- | Need For Speed | 89.- | Zubehör a. A. |
| Buster Bros. (us) | 115.- | Nights (us) | 115.- | Track&Field | 89.- | Raven Project | 89.- | |
| Die Hard Trilogy (us) | 115.- | Scorcher (us) | 115.- | Sampras Tennis | 89.- | Descent | 89.- | ANRUF LOHNT SICH !!! |
| Beyond the Bey (us | 115.- | Die Hard Trilogy (us) | 115,- | Fade To Black | 89.- | The Horde | 89.- | |

*PSX BOOT CHIP 70 .- W A H N S I N N : MULTINORM PSX + RGB KABEL + ALIEN TRILOGY US ====> 599 DM !!!!!!!!!!!!!

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*

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

**Nintendo 64 · PlayStation · Saturn**
**SNES · SNK · PC CD-ROM**

**JETZT DA !!!**

**Nintendo´s ULTRA 64**

mit folgenden Spielen: Mario 64, Pilot Wings 64
sowie: Joypad, Memory Card

**Sony-PSX-Umbau** 129,90 DM
(alle Spiele laufen)

Anschlußkabel, Adapter, Umbau und Jockstick-verlängerungen - kein Problem - Fragen Sie uns...

**Sony PSX-Spiele us:**

| | |
|---|---|
| Olympic Summer Games | 119,00 DM |
| Fox Hunt | 119,00 DM |
| Beyond the Beyond | 119,00 DM |
| Gun Ship 2000 | 119,00 DM |
| Space Hulk | 119,00 DM |
| Buster Brothers | 119,00 DM |

**Sega Saturn Spiele us:**

| | |
|---|---|
| VR Hokey | 119,00 DM |
| Olympic Summer Games | 119,00 DM |
| Fox Hunt | 119,00 DM |
| Gun Griffon | 119,00 DM |
| Alien Triologie | 119,00 DM |
| Buster Brothers | 119,00 DM |

**Import-Spiele-Ankündigung Juni/Juli:**

**PSX:**
King of Fighters
Fatal Fury Real Bout
Samurai Shodown III
Track and Fields
Project Overkill
Pete Sampras Tennis
Dy Hard Triologie
Resident Evil dt.

**Saturn:**
Samurai Shodown III
Fatal Fury Real Bout
Nights into the Dreams

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

# Acclaim® Special

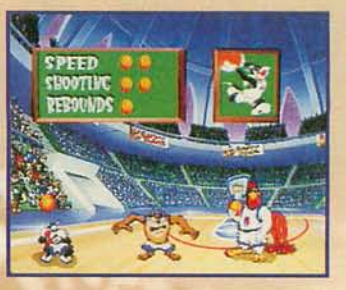
**Tja Leute, die Zeiten, in denen sich die Hersteller zwecks Erholung in die Sonne legten und das berüchtigte Sommerloch erzeugen konnten, sind wohl endgültig vorbei. Acclaim hat schon wieder fleißig Lizenzen eingekauft.**

## Space Jam

Hm, es kommt von Acclaim und hat "Jam" im Namen? Muß wohl was mit Basketball zu tun haben. In der Tat bringen die Warner Bros. demnächst einen gleichnamigen Film in die Kinos, in dem Basketball-Superstar Michael Jordan und Bugs Bunny die Hauptrollen spielen. In der Videospiel-Umsetzung bedeutet das für Euch einen Basketball-Wettbewerb mit Drei-Gegen-Drei. Für die Teams wurden die bekanntesten Looney-Toons verpflichtet. Ihr könnt Euer Trio beispielsweise aus Bugs Bunny, Duffy Duck, dem Tasmanian Devil oder eben Michael Jordan zusammenstellen. Allerdings dürft Ihr dabei kein aufgepepptes *NBA Jam* erwarten. *Space Jam* wurde komplett neu entwickelt, von den *NBA Jam*-Routinen fehlt jede Spur. Dafür finden sich in *Space Jam* einige witzige Bonus-Subgames. Ihr kurvt beispielweise mit einem flinken Mini-Raumschiff wie etwa in *Micromachines* über einen Weltraumparcours oder hofft beim Spind-Bingo darauf, daß kein Monster aus dem Schrank hopst. Hauptbestandteil des Spiels bleibt aber dennoch das Basketballturnier. Nach erstem Probespiel fiel schon auf, daß die großen Monster-Gegner im Dunk-Getümmel die eigenen Spieler verdecken. *Space Jam* wird derzeit für Saturn und Playstation umgesetzt. In den Staaten soll's im November rauskommen, was für uns wohl „frühestens zu Weihnachten" bedeutet.

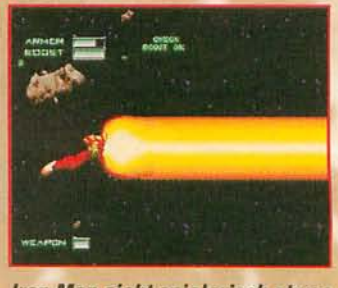
*Mit ulkigen Subgames wird Abwechslung ins Spiel gebracht*

*Go Sylvester! Die Looney-Toons treten gegen fiese Monster an. Michael Jordan kann zur Unterstützung angewählt werden.*



## Iron Man/X-O Manowar: Heavy Metal

Wer jetzt an hawaiianischen Dreikampf mit Stromgitarren denkt, liegt zumindest halb daneben. Der Iron Man ist ein Charakter aus den kultigen Marvel-Comics. In einem Ac-




*Iron Man sieht spielerisch etwas nach Spider Man aus*

*Die düstere Atmosphäre gehört heute schon zum guten Ton (ermöglicht schönere Lichteffekte)*

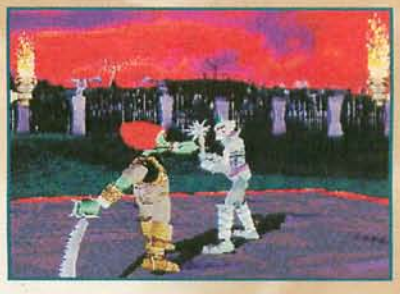
*Mit Flugeinlagen wird Iron Man/ X-O Manowar: Heavy Metal spielerisch aufgelockert*

tion-Jump'n'Run steuert Ihr den Iron Man oder X-O Manowar (aus den Acclaim-Comics) durch etwa dreißig Level und rettet den Cosmic Cube. Dabei trefft Ihr auf neun weitere Marvel-Helden und ein halbes Dutzend Acclaim-Comic-Heroen, die allesamt auf die dunkle Seite der Macht gewechselt sind. Die Charaktere sind im Motion-Capture-Verfahren animert, d.h. Schauspieler werden gefilmt und ihre Bewegungen auf die Polygon-Recken übertragen. Auf Anhieb sieht die Vorversion zwar noch nicht überragend aus (erinnert etwas an die *Spiderman*-Spiele auf 16-Bit), dabei sollten wir nicht vergessen, daß *Iron Man/X-O Manowar: Heavy Metal* von den Jungs entwickelt wird, die auch das geniale *BUG!* für den Saturn verbrochen haben. Auf Überraschungen dürfen wir uns also gefaßt machen. Um auf das "Heavy Metal" zurückzukommen: Die musikalische Untermalung mit krachigen Hardrockthemen ist jetzt schon bemerkenswert. Fertig sein soll's noch in diesem Sommer, seit Juni soll auch der Comic zum Spiel erhältlich sein. Umsetzungen sind für Playstation, Saturn, Game Boy und sogar den Game Gear geplant. Mit dem Namen wollen die uns doch ärgern, oder?

*Die Kämpfer sollen aus durchschnittlich 4000 Polygonen bestehen*

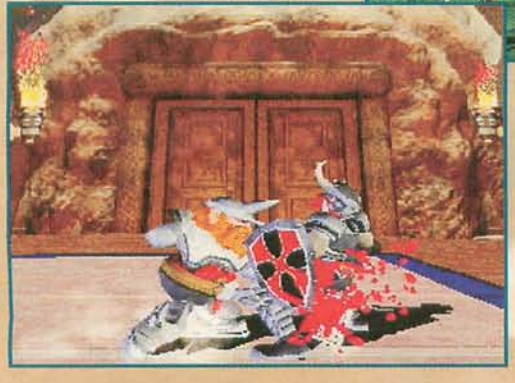
## Iron & Blood

Bleiben wir doch gleich in der Eisenecke. *Iron & Blood* ist ein 3D-Beat'em Up, das im Mittelalter spielt. Die Charaktere sollen durchschnittlich aus 4000 Polygonen zusammengesetzt sein. Neben den obligatorischen Schlägen und Tritten maltretieren sich die Recken mit dem damals modernen Waffenarsenal. Äxte, Knüppel, Schwerter und dergleichen zählen zur Bewaffnung der insgesamt 16 Kämpen. Derzeit ist der Name noch Programm, aber spätestens zum Deutschland-Release ist vermutlich Schluß mit "blutig". Rollenspiel- und Fantasy-Freaks dürfte es freuen zu hören, daß *Iron & Blood* storytechnisch auf der Advanced-Dungeons&Dragons-Serie und der Ravenloft-Sage basiert. Als Folge davon können die Recken richtig trainiert (und natürlich gespeichert) werden. Außerdem dürft Ihr richtige Teams bilden und per Magie-Extra beispielsweise Eure angeschlagene Power-Leiste mit der eines anderen Party-Mitglieds tauschen. Insgesamt ist von 16 versteckten Extras die Rede. *Iron & Blood* spielt sich hübsch flüssig, und auch die Kameraführung ließ kaum Wünsche offen. Die Versionen für Playstation und Saturn sollen im Spätherbst für den US-Markt fertig sein – vermutlich heißt das wieder "Weihnachten" für uns.



*Iron & Blood machte von den gezeigten Spielen den interessantesten Eindruck*

*Iron & Blood ist ein 3D-Beat'em Up mit ausgeprägtem Rollenspielanteil. So könnt Ihr Partys bilden und Eure Kämpfer richtig trainieren.*



*The Crow beeindruckt durch tolle Stimmung und Animation*

*Mit trickreichen Special-Moves sollt Ihr bis zu vier Feinde gleichzeitig vermöbeln können – und das alles in 3D wie in Resident Evil. Hoffentlich wird die Kameraführung dabei nicht zum ernsthaften Problem.*

## The Crow: City of Angels

"Was Capcom kann, können wir auch" haben sich die Entwickler von *The Crow: City of Angels* anscheinend gedacht. So sieht das Spiel auf den ersten Blick auch verdammt nach *Resident Evil* aus. Ihr führt den Helden Ashe durch fünf Szenarios, die hunderte von Räumen enthalten. Auftauchende Feinde werden allerdings nicht interaktiv mit Blei vollgepumt, sondern in 3D-Beat'em-Up-Manier verkloppt. Bis zu vier Unholde gleichzeitig sollen auf Euch gehetzt werden. Schön, daß Ashe die übernatürlichen Fähigkeiten der Krähe hat. In der Vorabversion kam schon gut rüber, wie bei *The Crow: City of Angels* die düstere Stimmung erzeugt wird. Wie schon bei *Resident Evil* ist die Positionierung der Kamera nicht immer optimal, was gerade in actionreichen Szenen manchmal zu Verwirrung führen kann. Bei dem augenblicklichen Entwicklungsstand ist es schwer vorstellbar, daß *The Crow: City of Angels* schon im Herbst fertig sein soll, aber bitteschön – warten wir eben einfach einmal auf die Playstation- und Saturn-Version.

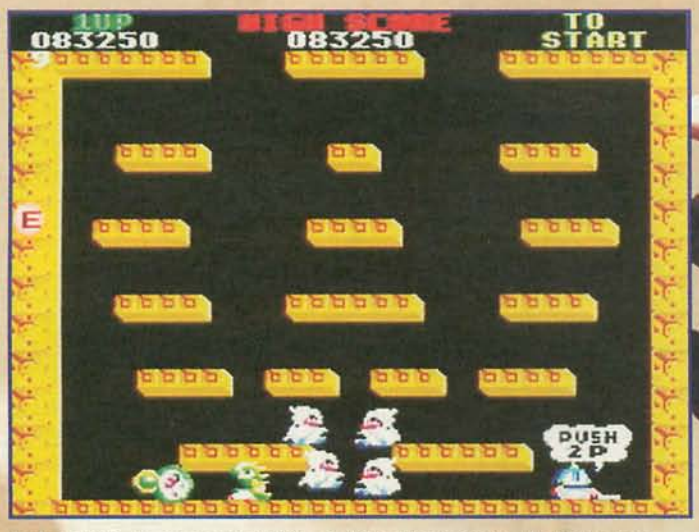
*Da grinst er... Mit den geheimnisvollen Kräften der Krähe schafft Ihr Euch die Widerlinge vom Hals. Die Umgebung ist durchweg gerendert und verspricht interessante Effekte.*

## Bubble Bobble Trilogy

Nach acht Jahren (damals auf dem Master System) geht Klein-Bubby mit seinem Kumpel Bobby wieder auf Abenteuerjagd. *Bubble Bobble Trilogy* (Arbeitstitel) ist eine weitere Zusammenstellung betagter Automatenklassiker, die unverkennbar aus der Geschicklichkeitssparte stammen. Auf der CD befinden sich die unveränderte Urvariante, eine grafisch leicht aufpolierte Version und der glorreiche Nachfolger *Rainbow Islands* (der

*„Aus Alt mach Geld" denkt man sich auch bei Taito und läßt die Seifenblasendrachen wieder los*

auf unserer Vorversion leider noch fehlte). Im großen und ganzen präsentieren sich die beiden Taito-Plattformer in unveränderter Form, was im Zeitalter der 3D-Spiele bei vielen Render-Grafik-Freaks nur noch ein breitgezogenes Grinsen hervorrufen wird. An allen „Bubble Bubble"-Spielen dürfen wahlweise ein oder zwei Personen teilnehmen. Als knuddliger Babydrache (Bub oder Bob) fängt man böse




*Unkompliziert, unspektakulär, ein Klassiker: Bubble Bobble eben*

Monster mit gespuckten Seifenblasen ein und verspeist ihre Überreste in Form punktespendender Früchte. Verschiedene Extras wie z.B. Wasserblasen und Biltz-Bubbles helfen Euch dabei, der wachsenden Monsterschar Herr zu werden. Alle 25 Level taucht ein besonders starker Endgegner auf, der nur mit taktischem Vorgehen leicht zu besiegen ist. Wer auf unkomplizierte Ideen mit hohem Nährwert steht, wird zusammen mit dem Nachfolger *Rainbow Island* gut bedient sein. Bis September werden sich alle Bubble-Fans allerdings noch in Geduld üben müssen.

## Dragonheart: Fire & Steel

Ebenfalls von einem gleichnamigen Fantasy-Film stammt *Dragonheart: Fire & Steel* ab. Sir Bowen, der letzte hohe Ritter, trifft auf allerlei Unholde und muß sich auch mehrfach als Drachentöter verdingen. 120 verschiedene Moves soll Sir Bowen draufhaben, was ein großes Waffenarsenal einschließt. Das Geschehen seht Ihr dabei teils als Beobachter und teils mit den Augen des Ritters. Alles in allem werden Euch 48 innovative Feinde versprochen. Es soll sogar eine versteckte Arena mit dem Oberdrachen als Gegner geben. Grafisch sieht *Dragonheart: Fire & Steel* toll aus, was die Entwickler noch an der Spielbarkeit tun, müssen wir wohl abwarten. Umgesetzt wird's für Saturn und Playstation. Der US-Release soll im Herbst sein. *js/ws*

*Solche Schuppentiere tauchen als Zwischen- und Endgegner auf*

*Ihr metzelt Euch den Weg zum nächsten Drachengegner frei*

*So richtig lauffähig war diese Version noch nicht, wie Ihr den Fehlermeldungen entnehmen könnt. Trotzdem: Ein Kompliment an die Grafiker von Dragonheart.*

*Gelegentlich greift Sir Bowen auch zum Bogen*

*Jeder Gegner hat seine eigene Power-Leiste (unten rechts)*

# FIGHTING VIPERS

**Ein neuer Sega-Automat wird für den Saturn umgesetzt. Das Besondere an Fighting Vipers ist, daß sich die Kämpfer (und die Kämpferinnen vor allem, höhö) gegenseitig die Klamotten vom Leib reißen dürfen.**

*Laut Sega sollen die Körper jedoch runder wirken*

Wenn es um Beat'em Ups geht, hält Sega in letzter Zeit immer ausgefallenere Titel bereit. Nach *Virtua Fighter Kids* und *Sonic the Fighter*, die man getrost als ungewöhnlich bezeichnen kann, soll nun auch der Automat *Fighting Vipers* für den Saturn umgesetzt werden. Es ist aber nicht so, daß es sich hierbei wieder um ein Kopffüßler-Beat'em Up für Zuckerlecker und Fingerlutscher handelt. Vielmehr prügeln sich ganz normale Otto-Normalkämpfer gegenseitig, bis die Fetzen fliegen. Aber letzeres ist sehr wohl wörtlich zu nehmen. Wenn man beim Gegner einen Volltreffer gelandet hat, gehen des öfteren Rüstungen und andere Kleidungsstücke, die dieser am Leib trägt, zu Bruch. Da auch weibliche Polygonistinnen mit von der Partie sind, bedarf es keines übermäßigen Vorstellungsvermögens, um sich auszumalen, daß die Situation später mitunter ziemlich peinlich für alle Beteiligten enden kann (in der Automatenversion verliert die süße "Honey" sogar ihren Rock). Aber keine Angst, meine lieben Eltern! Sega hat keinesfalls vor, dem Spiel einen "huchwieunanständig"-Flair zu verpassen.

*Die Bildqualität ist etwas grobkörniger als beim Automaten*

Und nach der, bei Saturn-Kennern heißbegehrten "X-Rated/ Prohibited for Kids"-Goldplakette wird man ebenfalls vergeblich suchen. Oder doch nicht? Sei's drum. Außer diesem "Feature" wartet das Spiel mit einer zweiten Besonderheit auf. Alle Stages wurden von außen her in Form von Maurn oder Zäunen räumlich abgegrenzt. So kann man Gegener buchstäblich an die Wand werfen, wobei die Umzäunung mit der Zeit auseinanderfällt. Gegenwärtig ist die Saturn-Version zu etwa 40% fertiggestellt, wobei drei von insgesamt acht Original-Charakteren (in der Saturn-Version sollen es mehr werden) ihre äußere Polygon-Gestalt bereits angenommen haben: "Bhan", ein Haudegen in einer Bad-Boy-Style Japano-Highschool-Uniform, "Tokio", ein Martial Arts-Kämpfer und "Grace", eine Roller-Blade-Schönheit im Sexy-Outfit (Also doch eine Goldplakette?). Zwar fehlt noch die Kollisionsabfrage, doch die meisten Bewegungsabläufe waren in der vorliegenden Demo-Version schon eingebaut. Wenn alles glatt läuft,erscheint *Fighting Vipers* im Herbst in Japan , wenn nicht, soll es trotzdem noch in diesem Jahr erscheinen. *tet*

*Oben: Man beachte die Schatten der Kämpfer*

*Links: Auch in dieser Demoversion bewegt sich Tokio völlig flüssig*

*Die Arena wird duch Gitter und Mauern abgegrenzt*

*Grace düst auf ihren Roller Blades herum*

*Bhan verteilt mit seiner Faust dicke Hiebe*

*In dieser Version fehlte leider noch die Kollisionsabfrage*

# PSYGNOSIS

**Neue Ideen werden immer seltener, alte in Fortsetzungen immer weiter verfeinert. So geschehen auch mit *Lemmings* und *Destruction Derby*.**

## Sir Lomax: Chaos In Lemming Land

Fangen wir mit den Lemmingen an: Das Neueste in Sachen "Wollmaustreiben" ist ein Jump'n'Run. Unter dem Arbeitstitel *Lemmings Platform* nimmt *The Adventures Of Lomax: Chaos In Lemmingland* so langsam Formen an. Kenner der Szene sehen auf den ersten Blick, *Lomax* (die Abkürzung sei mir erlaubt) sieht stark nach *Flink* aus. In der Tat wird es von den selben Leuten entwickelt und enthält auch einige Ideen des brillianten Mega-Drive-Jump'n'Runs. Die Lemminge wurden vom bösen "Evil Ed" in feindselige Kreaturen verwandelt und Sir Lomax ist der letzte "Normale". Mit Attacken und Magie entzaubert Ihr die Verwandschaft. Die Plattformaufgaben fordern gelegentlich die typischen Lemming-Jobs wie Bauen und Graben. So ganz wollten die Entwickler auf die dritte Dimension nicht verzichten. So könnt Ihr auf hinten liegenden Ebenen herumspazieren und auch entsprechend hin- und wegzoomen. Ich bin schon gespannt, wann wir ein Lemmings-Beat'em Up, -Rennspiel oder einen Lemmings-Tetris-Clone zu Gesicht bekommen.

*Die ringförmige Auswahl der Fähigkeiten erinnert fast an ein Rollenspiel*

***Sahnemäßige Grafik, dritte Dimension und jede Menge Gags – Sir Lomax erinnert an Flink auf dem Mega Drive (vom selben Programmierteam)***

ge, Überschläge und noch realistischere Crashs bedeutet. Ihr könnt ganze Fahrzeugteile verlieren, es wurden Flammen und stiebende Funken eingebaut. Inklusive der Bowl und Rundkurs enthält *Destruction Derby 2* sieben Strecken mit vielen spannenden Details. Eine weitere Neuerung sind Pitstops, bei denen Ihr die gröbsten Schäden wieder ausbeult. Für die krachigsten Unfälle gibt's freilich wieder Bonuspunkte. Legt Ihr einen Gegner aufs Dach, gibt's dicken Bonus. *Destruction Derby 2* soll im Novermber fertig sein, Sir Lomax soll sich schon im Oktober in deutschen Regalen tummeln (beide Playstation). *js*

## Destruction Derby 2

Was hat Euch denn am ersten Teil von *Destruction Derby* nicht so gut gefallen? Die mickrigen, flachen Strecken? Crashs ohne Überschläge? Fliegende Trümmer, ohne daß am Auto was fehlt? Das soll sich jetzt alles ändern. "Weg vom Autoscooter, hin zum Nascar-Rennen", scheint die Devise für den Nachfolger des spektakulären Schrotters gewesen zu sein. Die Strecken sind länger, breiter und realistischer. Die Bewegungen der Fahrzeuge werden in 3D berechnet, was für Euch Sprün-

***Die praktische Schadensanzeige wurde beibehalten, die Karren fallen stückweise auseinander.***

*Mich hat's gelegt – Strafsekunden inklusive*

*Die 3D-Berechnung ermöglicht schicke Sprünge*

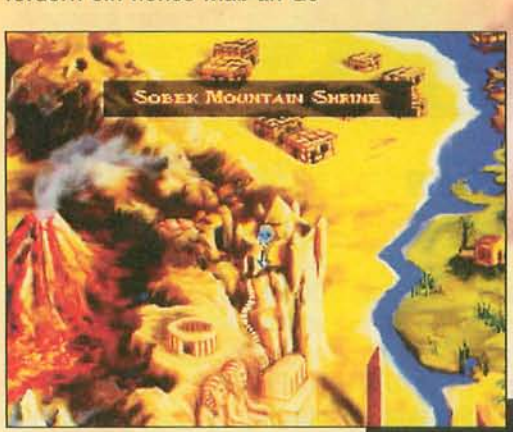
# EXH

**Die Konsolenwelt im "id-Fieber": Wo man hinschaut, werkeln Softwarefirmen an aufwendigen 3D-Ballereien. Auch der Saturn soll dabei nicht zu kurz kommen und darf mit Exhumed den glorreichen Einstand feiern.**

Keine Frage, *Exhumed* sieht auf den ersten Blick dem beliebten id-Produkt verteufelt ähnlich. Texture-gemappte Grafik und flinkes 3D-Scrolling sorgen auch hier für Realitätsnähe, fünf verschiedene Verteidigungswaffen für genügend Feuerkraft und zwanzig bösartige Gegnertypen für ein erquickendes Kribbeln auf dem Rücken. Die ballerlastige Geschichte spielt zur Abwechslung einmal nicht in einem Sci-Fi-Szenario, sondern verweilt durchgehend im Reich der alten Ägypter. Dort treibt ein böser "Oberpharao" sein Unwesen, der mit seinen Gefolgsleuten wieder einmal die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Natürlich steckt Ihr wieder in der Rolle des Helden, greift neben konventionellen Waffen auf blitzende Zauberstäbe und magische Zerbrösler zurück und befreit acht große Welten von allerlei düsterem Ungeziefer. Um den teuflischen Pharao-Horden Paroli zu bieten, haben die Entwickler dem Spieler ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung gestellt. Ihr startet das Spiel mit einer mickrigen Magnum, alle anderen "Engelmacher" wie z.B. Maschinenpistole und Flammenwerfer, müssen unterwegs gefunden und eingesammelt werden. Mit magischen Kapseln, die überall verteilt sind, füllt Ihr Eure verbrauchte Lebens- und Munitionsenergie wieder bis zum Maximum auf. Viele der Level sind nicht nur auf pure Balleraction ausgelegt, sondern erfordern ein hohes Maß an Ge-

*Ein Kamel dient als Teleporter*

*Alle Katakomben sind düster*




*Hier wählt Ihr den nächsten Level*

*Die Map wird direkt in den Bildschirm eingeblendet*

*Die magischen Feuer-Händchen decken eine große Fläche ein*

# UMED

*Der Inventory-Bildschirm*

*Wenn Eure Waffen treffen, fliegen die Fetzen! Und wer wischt die Sauerei auf?*

schicklichkeit: Es gilt, Abgründe zu überspringen und auf schmalen Graden zu wandern. In den getexturten Gängen und unter freiem Himmel könnt Ihr auf- und abschauen und den Anblick von wunderschönen Licht- und Schatteneffekten genießen, die es auf dem Saturn in dieser Perfektion noch nie zu sehen gab. In einem Level-Abschnitt darf man gar in tiefe Gewässer hinabtauchen und gefräßigen Monsterfischen einen Besuch abstatten. Bestimmte Türen lassen sich genreüblich meist nur öffnen, wenn man den entsprechenden Gegenstand im Handgepäck hat. Etliche Rätsel, die für das Gelingen der Mission entscheidend sind, warten auf den ambitionierten Ägyptologen. Ein weiteres nützliches Extra ist die in den Aktionbildschirm integrierte Automap, die Euch in einem kleinen Gesamtkartenausschnitt neben Eurer eigenen Position auch den Aufenthaltsort von Feinden anzeigt. Zur besseren Übersicht könnt Ihr auch auf eine Full-Screen-Map umschalten. Leider werden noch zwei bis drei Monate vergehen, bevor Ihr den Kampf gegen den Pharao-Schurken endlich aufnehmen dürft. ws


GROBI'S GAMESHOP

Täglich Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser Ladengeschäft

**Super Nintendo**

| | |
|---|---|
| Asterix u. Obelix dt. | 129,– |
| Bomberman 3 dt. | 119,– |
| Breath of Fire 2 dt. | 129,– |
| Casper dt. | 129,– |
| Circuit USA dt. | 119,– |
| Donkey Kong C. 2 dt. | 139,– |
| Earthworm Jim 2 dt. | 129,– |
| Fifa Soccer 96 dt. | 129,– |
| Final Fight 3 dt. | 129,– |
| Inter. Star Soccer 2 dt. | 129,– |
| Mario World 2 dt. | 129,– |
| Mega Man x 2 dt. | 119,– |
| Mega Man 7 dt. | 119,– |
| NBA Live 96 dt. | 129,– |
| Pinocchio dt. | 129,– |
| Secret of Evermore dt. | 119,– |
| Super Turrican 2 dt. | 119,– |
| Theme Park dt. | 129,– |
| Toy Story dt. | 129,– |
| Weapon Lord dt. | 129,– |
| WWF Wrest Arcade dt. | 129,– |

**Playstation**

| | |
|---|---|
| Grundgerät dt. | 399,– |
| Lenkrad us. | 149,– |
| Adidas Power Soccer dt. | 109,– |
| Aftermath dt. | 109,– |
| Alien Trilogy dt. | 109,– |
| Beyond the Beyond dt. | 109,– |
| Caspar dt. | 109,– |
| Chronides o.t.Sword dt. | 109,– |
| Cyberia dt. | 109,– |
| Descent dt. | 109,– |
| Die Hard Trilogy us. | Vorb. |
| Discworld dt. | 109,– |
| Extreme Pinball dt. | 99,– |
| Fifa Soccer dt. | 99,– |
| Gex dt.. | 99,– |
| Horned Owl dt. | 109,– |
| Magic Carpet dt. | 109,– |
| Memory Card 8 Meg dt. | 89,– |
| Namco Vol . 1dt. | 99,– |
| NBA in the Zone dt. | 109,– |
| NBA Live 96 dt. | 99,– |
| Need for Speed dt. | 99,– |
| NHL Face Off dt. | 109,– |
| NFL Game Day dt. | 109,– |
| Pad dt. | 59,– |
| Panzer General dt. | 99,– |
| Parodius Deluxe dt. | 99,– |
| Philosoma dt. | 99,– |
| Primal Rage dt. | 119,– |
| Project Overkill us. | 129,– |
| Ran Soccer dt. | 99,– |
| Rayman dt. | 99,– |
| Resident Evil | 99,– |
| Ridge Racer 2 dt. | 109,– |
| Shellshock dt. | 99,– |
| Shock Wave dt. | 99,– |
| Tekken 2 jp. | 139,– |
| Track & Field | 99,– |
| Toshinden 2 dt. | 99,– |
| Toshinden 2 us. | 119,– |
| Total NBA dt | 109,– |
| Viewpoint dt. | 99,– |
| Wing Command. 3 dt. | 109,– |

**Sega Saturn**

| | |
|---|---|
| Grundgerät dt. | 449,– |
| Alien Trilogy us. | 129,– |
| Casper dt. | 109,– |
| Darkstalkers dt. | 109,– |
| Die Hard Trilogy us. | Vorb. |
| Fifa Soccer dt. | 99,– |
| Formula One dt. | 109,– |
| Gradius jp. | 49,– |
| Golden Axe Duel dt. | 109,– |
| Magic Carpet dt. | 109,– |
| Panzer Dragoon 2 jp. | 79,– |
| Primal Rage dt. | 99,– |
| Project Overkill us. | 129,– |
| Rayman dt. | 109,– |
| Revolution X dt. | 99,– |
| Sega Rally dt. | 109,– |
| Sega Tennis dt. | 109,– |
| Shellshock dt. | 109,– |
| St. Fighter Alpha us. | 129,– |

**Sega Saturn**

| | |
|---|---|
| Theme Park dt. | 99,– |
| Thunderhawk dt. | 109,– |
| Toshinden Remix dt. | 109,– |
| Virtual Cop | 139,– |
| Virtua Racing dt. | 109,– |
| Wipeout dt. | 99,– |
| X-Men dt. | 99,– |

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. Wir haften nicht für Inkompatibilität.

Händleranfragen erwünscht.

**Nintendo 64 erhältlich**

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**

# Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

**Sony Playstation/Sega Saturn**

## *Alone in the Dark 2*

Ludger Degen aus Sinzig/Koisdorf war so frei, uns diese schicke Walk-Thru-Lösung aufzutischen. Bon Appetit:

**GARTEN/ HAUS**

– Schaltet die Torwache aus und nehmt ihre Sachen mit

– Tötet die zwei nächsten Wachen, geht nicht zur Tür vom Haus, sondern verschiebt den Stein, der den Weg zum Garten versperrt.

– Eleminiert die Wache mit der Flinte und nehmt das Foto mit.

– Lauft in die zweite Wegabzweigung und laßt wieder alles mitgehen.

Geht nun auf dem Hauptweg bis zur Kreuzung entlang (Vorsicht, viele Feinde!). Geht zu den vier Karten und betretet das Karo.

– In der Höhle liquidiert Ihr wie üblich alles und verschiebt die Kiste. Legt den Karo-Buben auf den Altar.

– Verlaßt die Höhle auf dem gleichen Weg, den Ihr gekommen seid

– Erkundet den Garten

– Schlagt die zwei Äste, die Euch ans Leder wollen, mit dem Säbel nieder

– Lauft weiter, ein Gegner lauert neben der Statue und hinterläßt Euch eine Zeitung

– Benutzt den Haken mit dem Seil und werft das ganze dann an die Statue

– Nehmt, wenn Ihr unten angekommen seid alles mit (Münze,Tüte usw).

Bei Eurem toten Kumpel liegen auch noch ein paar Gegenstände.

– Benutzt die Zeitung mit der Tür, dann den Pfeifenreiniger

– Schließt die Tür auf. Stellt Euch hinter den sitzenden Feind und zerschlagt die Tüte. In dem Moment, in dem der Sack aufsteht, drückt Ihr den Hebel.

– Benutzt die Kurbel in der Uhr.

– Wenn Ihr aus dem Aufzug kommt, zerreißt Ihr Musikmans-Pakt und nehmt den Haken der Leiche mit.

– Geht nicht die Treppe hoch!!!

*Um in den Garten zu gelangen, muß man 'nen Stein verrücken*

– Geht zum Schießstand und tötet alles, was sich Euch nähert.

**Hoffentlich hat unser Korrektor nicht gerade Urlaub. Die Tips dieser Ausgabe sind nämlich im völligen Ultra-MarioWorld-Rausch zustandegekommen. An korrekte Schreibweisen ist gar nicht zu denken, geschweige denn an die Einhaltung von irgendwelchen Terminplänen. Man möge es mir nachsehen!**

# 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*, *AlienTrilogy* 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**

– Die vier Wandtafeln müssen alle auf Karo stehen (schlagt sie mit dem Schneidebrett, das im vorherigen Raum liegt) Geht durch die Tür in den Weinkeller und nehmt alles mit.

– Werft die Münze in den Einarmigen Banditen.

– Erledigt den Weihnachtsmann und zieht sein Kostüm an.

– Geht jetzt die Treppe hoch.

– Lauft in den Flur und haltet Abstand von der Statue (wichtig!). Wartet, bis der kleine Koch ins Zimmer kommt.

*Detektiv E. Cambry, mit der Lizenz zum töten ist einer Kindesentführung auf der Spur*

Rennt jetzt an der Statue vorbei in die Küche. Ihr müßt jedoch vor dem Küchenjungen da sein, denn der Pfeil soll ihn treffen.

– Tötet den Koch, Ihr könnt mit der Pfanne seine Pfeile abwehren.

– Geht unter keinen Umständen ins Nebenzimmer.

– Benutzt den Wein mit dem Gift und stellt ihn in der Tür gegenüber der Statue ab. Nehmt die Krone der Statue.

– Benutzt die Jetons mit der Orgel. Auf dem Boden liegt nun eine Dublone; nehmt die Schußweste und alles andere. Ihr dürft auf keinen Fall in das Zimmer mit den fünf Typen gehen

– Wendet Euch nun dem nächsten Stock zu. Geht in das Billardzimmer. Nehmt den Derringer und den Degenstock vom Toten.

– In einem Schrank ist ein Pergament und ein Buch

– Im nächsten Raum eleminiert Ihr die zwei Hände mit dem Degenstock.

– Auf einem Seitport steht der Kopf einer Statue. Setzt ihm die Krone auf. Geht ins Nebenzimmer und nehmt das Amulett.

– Auf dem Speicher wird Klar Schiff gemacht. Ihr dürft aber noch nicht durch die geschlossene Tür schreiten. In dem Seitenraum benutzt Ihr die Dublone (von der Orgel) mit dem Springteufel.

– Geht in den anderen Raum aber nicht ins Freie!

– Stellt Euch kurz vor die Tür und werft die Quaste ins Freie. Der Clown und die Schlangen laufen nun dorthin, wo die Quaste liegt.

– Stellt Euch vor den Kamin und benutzt die Handgranate

– Steigt nun ein und nehmt die Christbaumkugel

– Den Wheinachtsmann-Anzug könnt Ihr ausziehen.

– Geht ins Billardzimmer und werft die Kugel in die Kiste, die mitten im Raum steht.

– Benutzt nun den Schlüssel in der Tür hinter dem Schrank.

– Um aus dem Kerker zu kommen, müßt Ihr den Haken mit der Tür benutzen.

*In diesem Raum begegnet Euch ein Weihnachtsmann, den Ihr meucheln müßt, und dessen Kostüm Ihr dann stibitzt und überstreift*

– Geht jetzt wieder ins Erdgeschoß. Dort werdet Ihr von der Hexe erwartet.

**PIRATENSCHIFF**

– Ihr seid nun das Mädchen. Verschiebt das Brett neben der Tür

– Nehmt alles mit und gebt dem Papagei die Körner. Schaut die Wandkarte an.

– Geht auf den Weg und lauft vor dem Piraten weg (oben ist ein Versteck hinter der Leiter). Wartet, bis der Pirat vorne am Bild ist und rennt zur unteren Leiter.

– Sobald Ihr oben seid, benutzt Ihr die nächste Leiter zum Deck.

– Jetzt kommt der schwierigste Teil des Spiels: Ihr müßt zur anderen Luke gelangen, ohne daß die Piraten Euch bemerken und gleichzeitig auch noch das Sturmfeuerzeug mitnehmen.

Am besten lauft Ihr folgendermaßen:

– Von Luke 1 (die untere) führt der Weg hoch an der Reling vorbei bis zur zweiten Luke. Geht möglichst hinter den Fässern.

– Ihr landet in der Kapitänskajüte. Laßt nichts liegen und geht auf keinen Fall durch die Tür.

– Legt die Kanone vor der Tür ab und benutzt nun den Pfeffer mit ihr. Werft die Lampe/Vase an die Wand. Jetzt kommt ein Pirat durch die Tür herein. Ihr müßt daraufhin mit dem Feuerzeug schnell die Kanone anzünden.

– Zwischen Bett und Wand liegt ein Kapitänsstab

– Marschiert nun in den gegenüberliegenden Raum

– Nehmt die Hühnerkralle und benutzt die Klingel.

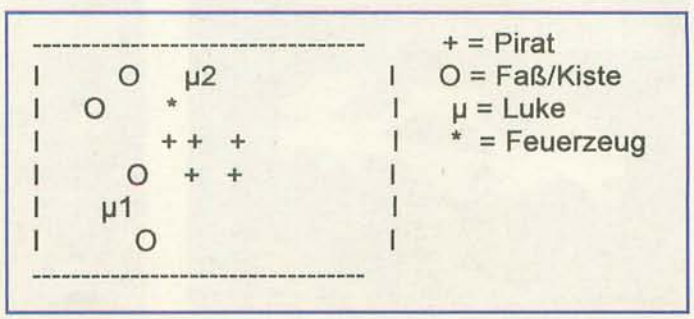
– Steigt in den Aufzug.

– In der Küche angelangt, benutzt Ihr den Schlüssel mit dem Schrank neben der Tür.

– Geht jetzt in den Flur, dort werdet Ihr bereits von jemandem erwartet.

– Legt das Eis in die Tür und lauft zurück in die Küche, denn der Zombie soll auf dem Eis ausrutschen

– Lauft einen Stock nach oben und leert den Topf in der Tür aus, damit der nächste Zombie in dieser Pampe stecken bleibt.




– Im Billardzimmer liegt ein Jeton im Billardtisch

– Geht in den Raum, wo Jack sich mit dem Haken aus dem Gefängnis befreit hat. Benutzt hier den Kapitänsstab mit dem Schreibtisch, der hinten in der Ecke steht.

– Geht in das Voodoozimmer und legt den Stab vom Captain auf den Boden (ungefähr in der Mitte)

– Im Flur liegt immer noch das Eis

– In der Küche befindet sich schon wieder einer der Verbrecher. Ihn müßt Ihr nun zum Eis locken, damit dieser dort auch ausrutscht.

– Benutzt vor dem Aufzug wieder die Klingel.

– Ihr seid wieder Jack, könnt aber nur seine Arme bewegen. Hebt mit dem rechten Arm den Schlüssel auf.

– Tötet alle Piraten. Jetzt wird das Stockwerk, in dem Ihr Euch gerade befindet, erkundet.

*Schockierende Entdeckung! Im Keller liegt eine Leiche, die erst mal untersucht werden muß*

– Im Weinkeller verschiebt Ihr das Faß und werft die Flasche an die Wand. So erhält man das Pergament.

– In dem Raum, der wahrscheinlich eine Schmiede ist, nehmt Ihr den Schlüssel mit, der oben an der Wand liegt, und zieht den Schürhaken aus dem Feuer (vergeßt nicht die Zange, da Ihr sie später noch für die Kanone benötigt).

– Benutzt den Schlüssel mit der verschlossenen Tür

– Ihr dürft in der Pulverkammer selbstverständlich nicht schießen, denn sonst könnte Euer Abenteuer hier ein frühes Ende nehmen, und das Verbrechen nie aufgeklärt werden

– Den Pirat müßt Ihr erstechen.

– Auf zum nächsten Stock! Nehmt nicht die ersten zwei Türen links, sondern die erste Tür rechts.

– Benutzt die Zange mit der Kanone. Nach vollendeter Arbeit verschiebt Ihr die Kanone und setzt die Zündschnur ein.

– Spaziert in das Zimmer gegenüber. Legt das Pulverfaß ab und rennt zurück zur Kanone, die Ihr jetzt mit dem Schürhaken anzündet.

*Fingerspitzengefühl steht auch hin und wieder mal zur Debatte*

*Bratpfannen sollten in keiner modernen Küche mehr fehlen*

– Im zerstörten Zimmer liegt etwas Gold, das Ihr vor der verschlossenen Tür benutzt

– Nachdem Ihr die kleinen Köche aus dem Weg geräumt habt, erkundet Ihr die Küche

– Der Karobube öffnet die andere verschlossene Tür

– Ihr seid wieder das Mädchen.

– Benutzt den Lao-Stab mit der Statue des Kapitäns und dann die Hühnerkralle mit dem Kraftfeld

– Ihr seid wieder Jack; gegen das Monster könnt Ihr nichts machen

– Rennt zur unteren Treppe und geht auf das Deck. Ermordet wieder alles, was Euch angreift.

– Besteigt den Mast. Benutzt den Haken an einem Tau nachdem der Speerwerfer runtergefallen ist.

– Ihr findet Euch auf einem Segelmast wieder. Tötet den Akrobaten und springt runter.

– Befreit das Mädchen mit der Zange. Danach müßt Ihr schnell zur Kanone rennen, um sie zu entschärfen.

– Nach getaner Arbeit widmet Ihr Euer Augenmerk jetzt nur noch auf den Oberboss

P.S.: Manche Situationen lassen sich auch anders meistern, wie z.B. der Raum mit den fünf Gangstern. Man kann sie gleich töten oder später 'ne Granate durch den Kamin werfen. Diese Anleitung führt aber auf alle Fälle zum Ziel.

## ! Flinke Finger

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

**Sony Playstation**

### Ridge Racer Revolution (Pal)

In den Tips der Ausgabe 5/96 haben wir bereits auf die „besonderen Vorkommnisse" bei Namcos famosem Sequel hingewiesen. Wie zu erwarten, funktioniert der Laser-Cheat,

*Drückt Ihr eine bestimmte Tastenkombination, steht Euch dieser wirkungsvolle Laser zur Verfügung (links)*

durch den Ihr indirekt ja erst zum Buggy-Mode gelangt, bei der Pal-Version etwas anders. David Wörmann aus Gelsenkirchen klärt Euch auf:

Der allesvernichtende Galaga-Laserschuß wird hier mit der Kombination L1+R1+△+Select+↓ ausgelöst. Das heißt, daß man für jeden Schuß diese Kombination drücken muß, bzw. zumindest die ersten vier Tasten die ganze Zeit gedrückt halten muß und dann beim Auftauchen der Feinde noch auf dem Steuerkreuz nach unten drükken muß.

Hat man so bei Galaga alles abgeräumt, stehen insgesamt zwölf Autos zur Auswahl. Wurden weniger als 44 Schüsse abgegeben (kein Problem per Laser), verwandeln sich die schicken Boliden allesamt in Buggy-Fahrzeuge (=Buggy-Mode).

Wie gehabt, erhaltet Ihr das erste versteckte Fahrzeug, den Black Devil, wenn Ihr den Kurs „Extra Novice" als Erster abschließt.

Gewinnt mit diesem Auto beim „Extra Expert"-Kurs, und White Angel ist Euer. Schafft Ihr es nun noch mit dem White Angel auf „Extra Intermediate" alle Verfolger abzuhängen, dann dürft Ihr Euch als stolze Besitzer des Racing-Kid-Zusatzfahrzeugs betrachten. Schlagt aber trotzdem am besten nochmal in der VG 5/96 für einige weitere kleine Spielereien nach, die wir hier nicht nochmal abdrucken wollen.

*Der Buggy-Mode funktioniert auch bei den Pal-Versionen*

P.S.: Wenn Ihr bei Galaga einfach nur ohne zu schießen abwartet, erscheint ja bekanntlich der Schriftzug „Secret Bonus" auf dem Bilschirm. Florian Viros aus Bonn hat als erster festgestellt, daß sich das gewählte Gefährt daraufhin etwas besser beschleunigen läßt, die Hubschrauber, bzw. Flugzeuge tiefer fliegen und im Replay nicht mehr alle Fahrzeuge mitfahren.

**Sony Playstation**

## *Battle Arena Toshinden 2*

Daniel Yokohama aus Hamburg setzt sich bereits seit längerer Zeit für das Wohlbefinden der Beat-em-Up-Fans im deutschsprachigen Raum ein. Nun ist es wieder an der Zeit, aus einem seiner Briefe zu zitieren: Wenn Ihr beim *Player Select* auf das „?" geht, läuft bekanntlich der Zufallsgenerator. Haltet hierbei die Select-Taste gedrückt, um die Geschwindigkeit zu verlangsamen. Jetzt könnt Ihr mit den vier Haupttasten (□, ○, △, ×) vier verschiedene Kämpferfarben, anstatt normalerweise nur zwei auswählen.

Um die Endgegner URANUS und MASTER zu spielen, müßt Ihr BAT 2 im *1P GAME* mindestens auf Stufe 4 durchspielen (gegen MASTER müßt Ihr „perfect" gewinnen). Dann färbt sich der Auswahlrahmen im Titelbild blau. Geht jetzt im Spielerauswahlbildschirm auf das „?" und haltet *Select* gedrückt. Zwischen CHAOS und EIJI erscheinen dann URANUS und MASTER.

Meistert Ihr danach das Spiel mindestens auf Stufe 6 mit einem der beiden neuen Charaktere, färbt sich der Auswahlrahmen im Titelbild rot. Wenn Ihr bei der Kämpferauswahl dann wieder auf das „?" geht und *Select* haltet, erscheinen auch VERMILLION und SHO.

Spielt Ihr das ganze jetzt nochmals mit VERMILLION oder SHO auf Stufe 8 durch, verfärbt sich der Auswahlrahmen grün. Nun könnt Ihr die Secret Moves von jedem Kämpfer auslösen, indem Ihr alle mit Specials belegten Tasten gleichzeitig drückt.

***Auch der zweite Teil protzt wieder mit einem tollen Render-Vorspann***

Wie bei Toshinden 1 existieren auch für den zweiten Teil Cheat-Kombinationen, die es einem ermöglichen, die Endgegner, bzw. Zusatzkämpfer direkt anzuwählen. Die bislang bekanntgewordenen Cheats funktionieren allerdings nur in der japanischen Version und nicht bei der Pal-CD. Besitzer des japanischen Spiels dürfen also schon mal munter drauf los-cheaten. Pal-only-Zocker können aber versuchen ein wenig herumzutüfteln, da zumindest bei Toshinden 1 die europäischen Cheat-Kombinationen nur wenig abgewandelt wurden, im Prinzip aber genauso eingegeben werden mußten. Vielleicht hat ja bereits jemand bis zur nächsten Ausgabe den Dreh raus. Hier jedenfalls schon mal die Cheats zur Fernost-Version:

**Ach wie niedlich...**

Herberts beste Leistung
beim Weitsprung: 1,75 m.

Um URANUS und MASTER zu spielen, gebt Ihr im Titelbild, wenn die Menüpunkte ins Bild scrollen (genau wie beim ersten Teil), auf Pad 1 folgende Kombination ein: L1, L2, △, R1, R2, □. Wart Ihr schnell genug, ertönt ein Klingelzeichen und der Auswahlrahmen verfärbt sich blau. Wählt nun „VS COMPUTER", pausiert das Spiel und wählt „RESET"; dann müßt Ihr im Titelbild (wenn die Menüpunkte ins Bild scrollen) auf dem zweiten Pad □, R2, R1, △, L2, L1 eingeben. Wieder ertönt ein Klingelzeichen, der Auswahlrahmen

*Lukas Geissmann/ CH-Zofingen*

## GALERIE 1

färbt sich rot, und Ihr könnt auch als VERMILLION oder SHO spielen. Wenn Ihr nun ein Spiel beginnt, abbrecht und im Titelbild (wieder während die Menüpunkte ins Bild scrollen) noch die Kombination R1, R2, □, L1, L2, △ auf Pad 1 eingebt, klingelt es, der Rahmen wird grün, und Ihr könnt die Secret Moves ganz einfach, wie oben zuvor schon beschrieben, anwenden.

Gerüchten zufolge soll es noch zwei weitere, supergeheime Charaktere geben: GRIM und CRYPTO. Schreibt uns, wenn möglich mit Bild!

**Super Nintendo**

## *Super Mario RPG*

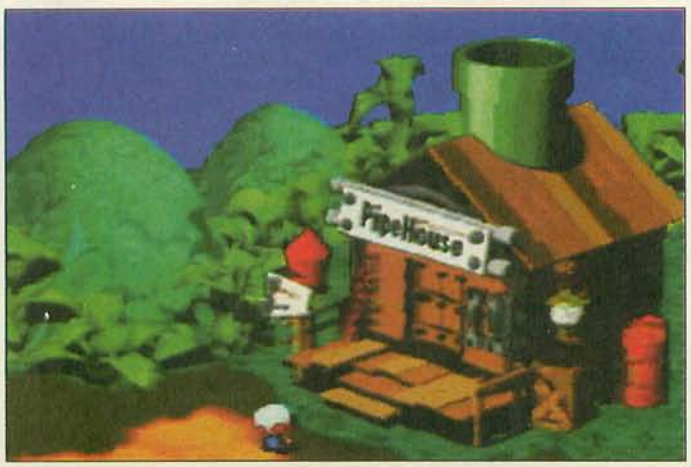
Entgegen unseren Infos aus der letzten VG scheint es doch möglich zu sein, den neuartigen „Schutz" des Moduls mittels eines Uralt-Adapters (z.B.: *Honey Bee*, *Fire* oder *Universal*) zu umgehen, und somit das US-*Mario-RPG*-Modul auf einer deutschen Konsole lauffähig zu machen. Christian Fuchs aus A-Innsbruck schreibt sogar, daß das Spiel dann auch auf umgebauten Super Nintendos funktionieren soll (Schalter in 60 Hz-Stellung). Petra Maier aus Rodgau kann dies ebenso bestätigen. Mit ihrem alten *Fire*-Adapter und eingestecktem *Mario-world*-Modul stieg das *Mario RPG* allerdings nach Erhalt des zweiten Sterns aus. Die gespeicherten Daten wurden natürlich dabei gelöscht. Mit *Secret of Evermore* im zweiten Modulschacht scheint es allerdings reibungslos zu funktionieren. Um das Spiel zu starten, mußte Petra die Konsole dennoch zu Beginn einer Spiele-Session „mehrmals gefühlvoll ein- und ausschalten (es klappt meist beim zweiten Versuch)", bis das Titelbild erschien. Für Rollenspiel-Freaks, die kein amerikanisches SNES besitzen, ist dies vielleicht ein Hoffnungsschimmer. Probiert das ganze aber lieber vorher mit Eurem Adapter selbst aus.

Christian Fuchs hat außerdem noch ein paar Tips zum eigentlichen Spiel mitgeschickt und die lauten wie folgt:

***Mit einem alten Fire-Adapter läßt sich das Mario RPG doch überlisten***

Weg durch den Abschnitt „Kero Sewers":

Nachdem nan die erste Röhre benutzt hat, geht man links entlang des Wassers, wo die Fische drin schwimmen, und benutzt die unterste linke Röhre. Geht nun nach oben zur Tonne in der Mitte. Dort seht Ihr an der rechten Wand eine Maus, die sich nicht bewegt. Springt hier auf die Röhre (nicht hineingehen), dann zur Wand, besiegt die Maus und hüpft runter auf die untere rechte Röhre, die man sonst nicht erreichen kann. Geht in die Röhre rein und drückt den grünen Schalter ganz oben. Den Boo-Geistern weicht man am besten aus. Das Wasser verschwindet, und wenn Ihr dann unten entlanggeht, gelangt Ihr zu einer Röhre, die zuerst unterhalb des Wasserspielgels lag. Geht hier hinein und besiegt den Endgegner *Belome*. Holger Wemmer aus Hahnbach verriet uns außerdem, wie man den Schlüssel aus „Monstro Town" erhält, der die Tür zu dem Raum, den *Belome* sowohl vor, als auch nach dem Fight bewacht, freigibt. Ihr müßt lediglich mit dem Wummp in der Höhle, die unterhalb des Schlüssels liegt, plauschen (hartnäckig bleiben!).




Apropos Monstro Town - In der Schlafhöhle (kostenlos) erscheinen unserem Jump-Recken mal ausnahmsweise drei freundliche Gespensterli, die drei Fähnchen überall im Land verstecken. Als Belohnung fürs Wiederfinden winkt eine recht effektive Ghost Medal. Hier die drei Fundorte.

1. Mario's Pad - Bett
2. Rose Town - hinter dem Stadtwappen am Eingang
3. Yoshi's Island - am Ende der Rennstrecke zwischen dem „O" und „A" von GOAL

Tadpole Pond- Melody Bay:

Hüpft auf die Kaulquappe, um einen Ton zu erzeugen.

Lied #1: spielt g a e d c d c d – Members card

Lied #2: spielt e c g c d a h c – Trenor card

Lied #3: spielt a h c d g c d e – Item „HP&FP max" erhältlich

Für Musikmuffel gilt:
DO = c, RE = d, MI = e, SO = g, LA = a, TI = h

Wie man das „Great Guy Casino" findet:

Martin Zwalina aus Dortmund weiß Bescheid, und zwar daß man, nachdem *Booster* besiegt wurde, zurück zu dessen Turm gehen muß und dort

den Jongleur finden. Spielt mit ihm, bis er Euch die *Bright Card* gibt. Danach müßt Ihr nach Bean Valley gehen. Wenn Ihr zu den sechs Pflanzen kommt. welche der Gauner gießt, müßt Ihr in die oberste rechte Röhre springen. Berührt aber dabei nicht die Goldmühle (Golden Chain Chomp). Bekämpft sie jetzt. Habt Ihr diese besiegt, müßt Ihr dreimal in der unteren rechten Ecke (zwischen Wand und Mühle) springen. Eine versteckte gelbe Stufe wird erscheinen. Springt auf die Stufe, damit sich ein Durchgang öffnet, durch den Ihr ins Casino gelangt. Im Casino befindet sich ein Blackjack-Tisch, an dem man „Froschmünzen" benutzt. Am Geldautomaten müßt Ihr drei gleiche bekommen, um eine „Froschmünze" zu erhalten. Der Sunken-Ship-Code lautet übrigens PEARLS. Eine bestimmte Geisterart läßt sich hier nur mit Magie, bzw „Pure Water" besiegen.

**Sony Playstation/Sega Saturn**

## Gradius Deluxe Pack

Videospiele-Oldtimer P.R. Fabri aus Spenge kannte die Auswirkung des Konami-Cheats bei diesem Klassiker noch von der NES-Version. Genau wie einst in den golde-

*Oldie, but goldig: Gradius 2*

nen 80ern gebt Ihr für volle Bewaffnung im Pausenmodus die Kombination oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A (bzw. ×, ○) ein. Der Trick funktioniert übrigens sowohl bei Gradius 1, als auch bei Gradius 2.

*Kaum auf dem Markt, und schon zieht der Endboß-Cheat für Rise 2 seine Kreise*

**Sony Playstation**

## Rise of the Robots 2

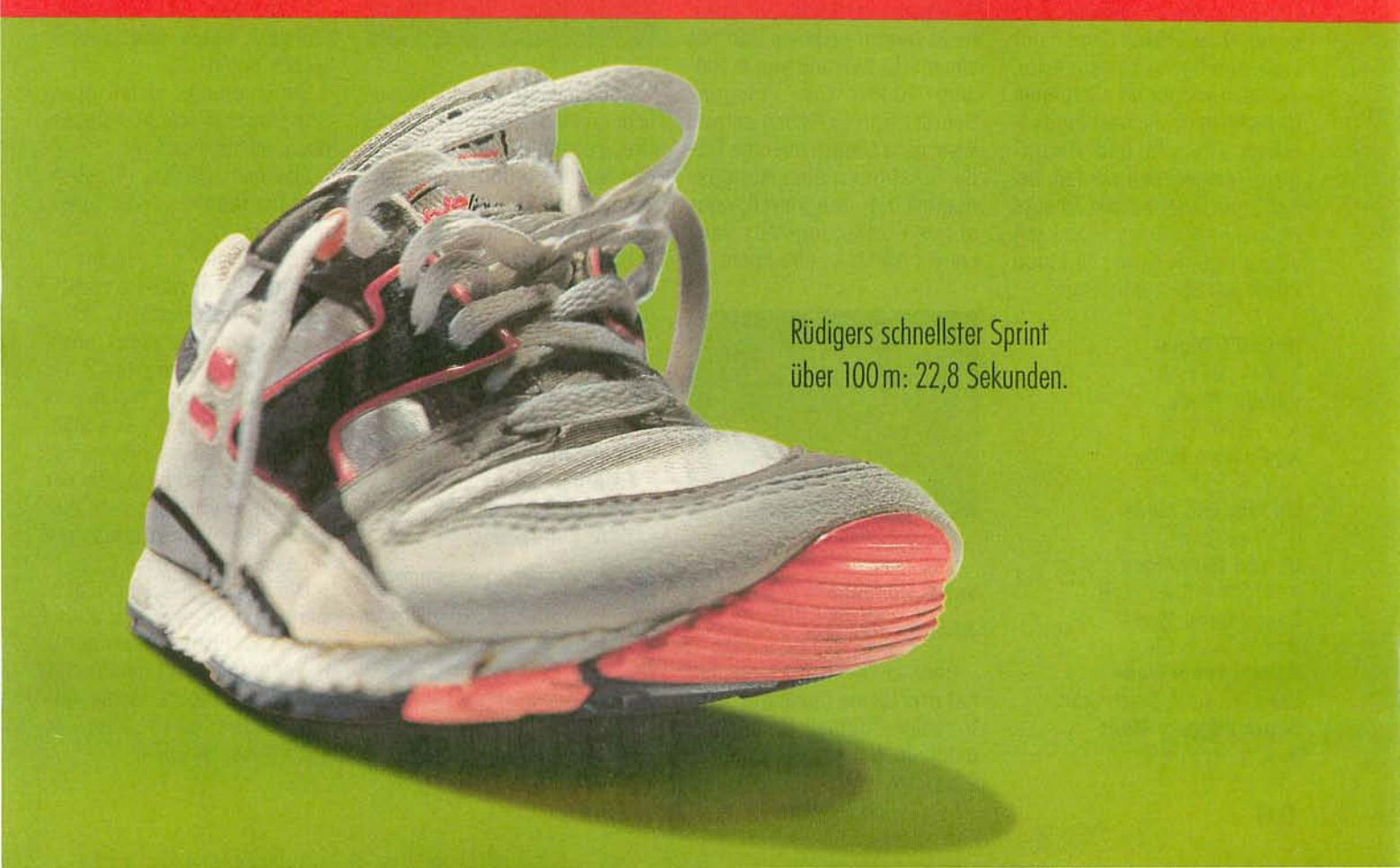
Macht es Roman Fabri aus Spenge nach, und drückt im Player (Roboter)-Select-Screen rechts, rechts, rechts oben, oben, unten, links, links, unten, unten auf Controller 1. Daraufhin gesellt sich der Boß „Vitriol" zu den anderen Kampfmaschinen im Menü.

**Sony Playstation**

## Cyberia

Gebt zu Beginn als ID-Name „NEMROSIM" ein. Setzt den Schwierigkeitsgrad auf Stufe 1 und beginnt ein Spiel. Es lassen sich nun alle Save Points anwählen. Wird das Spiel pausiert, könnt Ihr, indem der Cursor auf „Load" gesetzt und bestätigt wird, auch die Paßwörter anschauen. Mit folgenden Codes lassen sich übrigens die Credits abrufen: „TNRUB_SDC_NOILLIB_A", „_BEER_OROPPAS_KNIRD".


Netter Versuch...



*In dem links abgebildeten Screen wird die Tastenkombination für alle sechs Special-Teams eingegeben*

**Super Nintendo**

## NFL Quarterback Club

Um beim letztjährigen NFL-Kracher auch mit den sechs Spezialmannschaften (zum Beispiel Jaguar-, Panther-, Acclaim-Team) spielen zu dürfen, drückt Ihr im Hauptmenü (siehe Screenshot) nacheinander X, links, X, links, B, A, B, Y, unten, A. Die Teams sind dann allerdings nur unter *NFL PLAY* im Preseason-Modus verfügbar.

**Super NIntendo**

## NFL Quarterback Club '96

Florian Heuze aus Berlin kennt zwar keinen handlichen Universal-Cheat, wie den vom ersten Quarterback Club, dafür viele praktische Einzelcheats, die auch wieder im allerersten Bildschirm (Zwischending zwischen Titelbild und Hauptmenü) eingegeben werden. Bei richtiger Eingabe der Cheats ertönt ein Geräusch; man kann allerdings nur jeweils einen Cheat pro Spiel aktivieren.

**NFC/AFC Mode**
Y, B, Y, B, Y, B
**Fumble Mode**
A, Y, B, A, Y, B
**No Fumble Mode**
B, Y, B, Y, B, Y
**No Play End Mode**
B, Y, 4x Start
**Up and Over Mode**
A, Y, Start, Start, Y, B
**Speed Burst Mode**
B, Y, A, A, Y, Start
**Rookie Team Mode**
Start, Y, ↓, Y, Start, Start
**Super Slippery Mode**
Y, Y, Y, Y, Y, Y
**Iguana/Acclaim Mode**
↓, Y, ↓, ↓, Y, ↓
**Spring Mode**
↓, ↓, Start, ↓, ↓, Start
**Stealth Mode**
Start, Start, B, Start, Start, B
**Power Team Mode**
B, Y, ↓, Y, Start, Start
**Chaos Mode**
↓, Start, A, Y, B, ↓

**Sony Playstation**

## Total NBA '96

Einen kleinen aber feinen Tip hat Jürgen Nagel aus München ausgespäht. Bei den Vancouver Grizzlies hat sich auf der Bank ein kleines Dreipunkte-Wurfgenie versteckt. Der Mann heißt Antonio Harvey und hat einen FG3 Average von 0,100, also 100%. Der Polygon-Sportler trifft praktisch immer. Also, ganz schnell über die Trade Funktion in die Lieblingsmannschaft integrieren, oder mit den Underdogs aus Vancouver die NBA aufräumen!

**Super Nintendo**

## Madden 96

Christian Klein aus München hat drei kleine Cheats für EAs Vorzeige-Football-Game ausgetüftelt. Wer sich für fit genug bei diesem Sport hält, kann ja mal versuchen, die Pille innerhalb einer Minute ins Ziel zu befördern. Setzt hierzu den Cursor im „Game Setup"-Menü auf „Quarter Len." und drückt Y, A, Y, A, R. Die Länge eines Quarters verkürzt sich so auf gerade mal 15 Sekunden.

Wenn Ihr den Modulspeicher aus irgendeinem Grund löschen wollt, dann haltet beim Einschalten Eures SNES A+L+R+Start+Select auf Pad 2 gedrückt, bis der versteckte „Game Pak Stats"-Bildschirm erscheint. Um die gespeicherten Rekorde zu löschen müßt Ihr hier noch gleichzeitig unten+B+Y+L+R drücken.

Einen Vorgeschmack auf den Abspann kann erhaschen, wer im „Game Setup"-Menü A, Y, A, Y, L eingibt. Daraufhin erscheint der Super-Bowl-Siegerbildschirm.

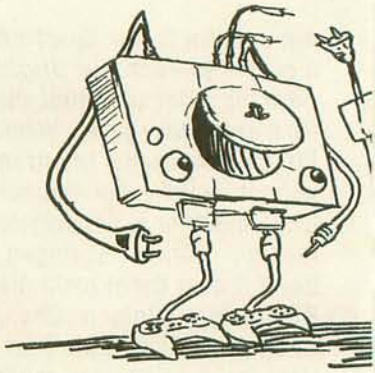
**Mega Drive**

## Super Skidmarks

Codemasters war so freundlich, uns die Paßwörter für alle drei Zusatzmodi und das für den Super-Sprung-Modus anzuvertrauen. Wir behalten diese kleinen Geheimnisse natürlich nicht einfach für uns, sondern leiten sie umgehend an die werte Leserschaft weiter:

**Bovine Warrior Modus**
CHOCMILK
**Pro League Modus**
SPRINTER
**Acid Grand Prix Modus**
GUARDIAN
**Höhere Sprünge**
SPACEMAN

*Per Cheat drei Extra-Optionen*



*Thomas Hänni/ CH-Ittigen*

# GALERIE 2

**Sega Saturn**

## Gex

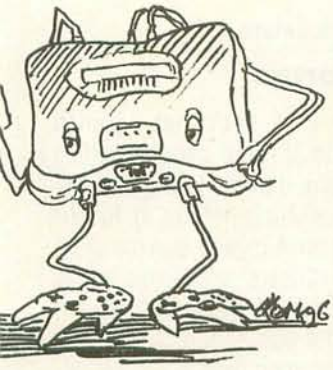
Patrick Fabri/ Spenge war so gnädiglich, alle verfügbaren Cheats der letzten Version im Bunde aufzutreiben.

Wie üblich werden die sieben Standard-Cheats im Pause-Modus bei gedrückter R-Taste eingegeben:

Unendlich Leben: oben, oben, unten, rechts, A, unten
Unverwundbarkeit: B, A, unten, A, unten, unten, unten, oben, unten, rechts
Extra Speed: rechts, X, oben, rechts, A, unten, Start, rechts, rechts, unten
Supersprünge: unten, oben, Start, rechts, rechts, unten, oben, rechts, Start
Flammenschüsse: C, oben, rechts, rechts, Y, B, oben, rechts, oben
Eisschüsse: rechts, Y, rechts, unten, rechts, rechts, B, links, oben, rechts
Elektroschüsse: unten, oben, Start, rechts, rechts, Z, A, Start, Start, rechts, rechts

Nach Eingabe eines Cheats muß man das Pause-Menü nur noch verlassen. Entgegen der Playstation-Version wird hier die Pause nicht automatisch verlassen.

Um den Level-Select zu aktivieren muß man auf dem Karten-Bildschirm wiederum die R-Taste gedrückt halten und dann Start, rechts, rechts, unten, rechts, oben, oben, A, links, links eingeben.



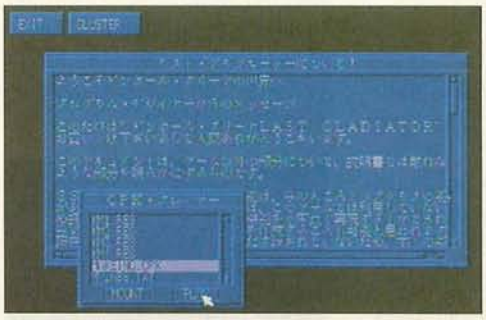
Nun könnt Ihr noch die Credits ansehen, wenn im Titelbild (Start, Options, Paßwort) folgende Kombination (bei gedrückter R-Taste) eingedaddelt wird: C, links, oben, rechts, links, rechts, unten, unten.

**Sega Saturn**

### *Digital Pinball*

Die ersten Tips zu diesem SAT-Flipper sind lange her (VG 12/95). Dank Dennis Hennig aus Elmshorn gibt's nun einen kräftigen Nachschlag.

Wenn man im „Press Start"-Bildschirm oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, B, Z, R und dann Start drückt, erscheint ein japanisches Menü. Hier könnt Ihr z.B. ein Making-Of-Video abrufen, indem Ihr auf „Mount" klickt, dann zum Pfeil rechts unten im Kasten geht und solange den A-Button drückt, bis „MAKING CPK" erscheint. Markiert diese Zeile, geht auf „Play" und bestätigt. Dieses Making-Of-Video wird laut Sega auch anstatt des normalen Intros abgespielt, wenn Ihr Euern Saturn mit Digital Pinball zwischen 8:00 und 11:00 Uhr vormittags einschaltet – die Systemuhr des Saturn macht's möglich (ausprobieren konnten wir es leider noch nicht, da so früh niemand bei uns im Büro antanzt).



***Probieren geht über studieren, es sei denn Ihr könnt japanisch***

Eure Konsole stürzt übrigens meistens ab, nachdem die Aktion erledigt ist, die Ihr in obigem Menü durch Anklicken ausgelöst habt („CDDA"-Zeilen sind immer Audio Tracks, die „CPK"-Endung bedeutet, daß es sich um Videosequenzen handelt).

Der zweite, neue Cheat wird ebenfalls im „Press Start"-Bildschirm eingegeben: oben, oben, oben, oben, A, B, C, unten, unten, X, Y, Z, Start. Ein Bestätigungs-Piep ertönt, worauf Ihr ein Spiel beginnen


# Fit für Olympia.

International Track & Field. Die gigantische Leichtathletik-Simulation für Sony Playstation:

- 11 olympische Disziplinen
- **4 Spieler-Option** für Olympia-Partys bis zum Morgengrauen
- hyperrealistisch animierte Athleten verschiedener Nationen
- berauschende Stadion-Atmosphäre
- Speicherung der Weltrekorde und Spielernamen auf Memory Card
- Replay-Funktion für alle Weltrekorde
- Trainings-Modus

Videogames 6/96: „Vielen Dank, KONAMI." 87%.
Fun Generation 6/96: „... International Track & Field wird ... nicht leicht zu schlagen sein." Wertung 9/10.

KONAMI

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

könnt. Haltet nun irgendwann im Spiel die X-Taste gedrückt und drückt zusätzlich nach oben. Die Zahlen in der unteren rechten Ecke, die nun erscheinen, könnt Ihr per Steuerkreuz variieren. Sie stehen für verschiedene Aktionen (z.B. „00" für Multiball oder „03" für Bloody Arena mit drei Kugeln, bezogen auf den Gladiators-Tisch), die dann jewils mit dem Z-Knopf ausgelöst werden können. Wenn ein „ercheateter" Bonus gerade noch aktiv ist, könnt Ihr allerdings keinen weiteres Special auslösen. Außerdem stürzt das Spiel ab, wenn Ihr die letzte Kugel verliert und der Cheat-Mode noch aktiv ist (einfach rechtzeitig wieder mit X und nach unten drücken abschalten).

**Sega Saturn**

### Vampire Hunter

Patrick Fabri aus Spenge schickte uns seine Cheat-Compilation zu Capcoms famosem 2D-Prügler.

Um die geheime „Appendix"-Zusatzoption hervorzuzaubern, müßt Ihr im Optionsmenü den Cursor auf die Zeile „CONFIGURATION" setzen und schnell nacheinander B, X, unten, A, Y drücken. Hinter dem neuen Menüpunkt verbirgt sich unter anderem ein flotter Musiktest. Außerdem könnt Ihr hier die Hintergrundmusiken und Farben ändern, sowie die Rundenanzahl einstellen.

Um die Spielgeschwindigkeit auf acht Sterne zu erhöhen, sollte man im Optionsmenü auf TURBO SPEED gehen und schnell X, X, rechts, A, Z drücken. Wie beim Appendix-Code hört Ihr auch hier ein Klingeln zur Bestätigung. Daraufhin läßt sich der Speed auf acht Sterne hochsetzen.

Um mit unterschiedlichen Outfits in den Kampf zu gehen einfach im Character-Select X, Y, Z, A, B, C, X+B oder Start drücken. Jede Wahltaste hat ein anderes Outfit zur Folge.

**Sega Saturn**

### NHL All Star Hockey

Direkt von den US-Programmierern haben wir die folgenden Codes erhalten:

Beginnt irgendein Spiel in einem beliebigen Modus. Drückt während sich die Spieler warmlaufen, noch vor dem Anpfiff, gleichzeitig L+R+X+Y+Z. Nachdem Ihr diese Kombination eingegeben habt, könnt Ihr nun, während die Nationalhymne abgespielt wird, fünf verschiedene Cheat-Modi aktivieren. Drückt dazu während der Hymne lediglich die angegebenen Tasten gleichzeitig.

L+R für Riesenspieler

A+B für Mini-Spieler

A+X für ein Loch in der Mitte vom Spielfeld

A+Y+Z für auf dem Kopf stehende Spieler

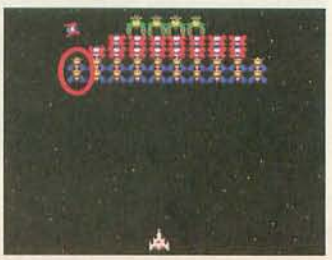
X+Y+R für einen sprungfreudigen Puck

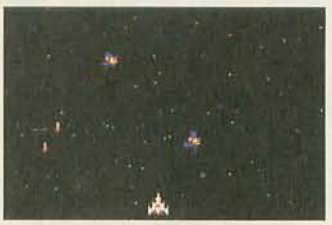
*Per Cheat könnt Ihr Euch auch andere Hintergrundfarben aussuchen*

**Sony Playstation**

### Namco Museum Vol.1

Tja, früher waren Spieletips noch richtig anstrengend in der Ausführung... Aus dieser guten alten Zeit stammt auch der nachfolgende Retro-Trick zu Galaga, der auf der Playstation tatsächlich immer noch funktioniert. Um die Bordkanonen der feindlichen Brummer in allen zukünftigen Leveln außer Kraft zu setzen, müßt Ihr in der ersten Stage folgendermaßen vorgehen:





Wartet (ohne zu schießen), bis alle Feinde auf dem Bildschirm erschienen sind und die „Bienchen" ihre Positionen eingenommen haben. Vernichtet dann alle von ihnen, bis auf die zwei gelb-blauen Viecher, die zuvor vom linken äußeren Rand gestartet waren. Jetzt dürft Ihr ca. eine Viertelstunde lang keinen Schuß mehr abgeben, weicht den beiden letzten Feinden einfach nur aus. Das Spielchen macht Ihr solange mit, bis diese beiden aufhören auf Euch zu schießen. Jetzt erst dürft Ihr sie erledigen (unbedingt sicherstellen, daß beide komplett aufgehört haben zu schießen). Die restlichen Level dürften dafür dann sehr einfach zu meistern sein.

**Sega Saturn**

### Worms

Patrick Fabri hat wirklich beide 32-Biter gleichermaßen in sein dickes Herz geschlossen. Fleißig lieferte er für die August-Ausgabe diverse „Parallel-Cheats" für Spiele an, zu deren PSX-Umsetzungen wir längst tipstechnisch Stellung genommen hatten.

Geht über das Optionsmenü in den „Weapons Option Screen" und bewegt den Cursor vom „Exit"-Feld herunter. Dann noch schnell C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z drücken, und schon hat man hier ebenfalls die explodierenden Schafe, Mini Guns oder Banana Bombs zur freien Auswahl.

**Sega Saturn**

### Rayman

Sven Meißner aus Vaterstetten hat herausgefunden, wie Ihr Euren Lebensvorrat bei dieser Version von Ubi Softs hammerhartem Knuddelspiel gehörig aufstocken könnt. Für 20 Extraleben muß man im Pausemodus A, rechts+B, linksunten+R, Y+C+Z drücken. Dies ist zwar nicht ganz einfach, lohnt sich aber (beachtet die „+"-Zeichen bei dieser Kombination, d.h. die betreffenden Knöpfe müssen gleichzeitig gedrückt werden).

**Sony Playstation**

### PO'ed

Ioannis Petroglou , der im schönen Bad Piermont seine Zelte aufgeschlagen hat, drängte uns unlängst eine praktische Levelanwahl und diverse Fun-Paßwörter zu Warner Interactives Bratpfannen-Shooter auf. Um die Stages anwählen zu

*Alle, die am Spiel mitgewirkt haben durften sich ein eigenes Message-Paßwort aussuchen*

*Nach erfolgreicher Cheat-Eingabe erscheint dieses Menü*

können, sollte man im Hauptmenü („New Game", „Load Game") gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 +oben drücken. Wählt dann per Kreis-Taste ein neues Spiel und drückt im „Difficulty Screen" gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + unten. Die Paßwörter von Ioannis sind zwar lediglich eine Anhäufung von Insider-Witzen der Programmierer, lassen aber trotzdem einige Rückschlüsse zu, was während der Produktion von „Pissed Off" so hinter den Kulissen abging.

| Paßwort | resultierender Kommentar |
|---|---|
| ALEXCABAL | BARBEQUE |
| LUISRIVAS | FIFTH BULLET |
| FRANCETANTIADO | CHERRY POP TART |
| GEORGEMACDONALD | THANKS 4 DISCOVER |
| CHRISDOWNEND | GREEN BEEMER |
| KURTISMATTHEWS | U R AN ANIMAL |
| GREGWILLIAMS | I NEED A HAIRCUT |
| DAVIDZANDERKRAIG | KICK ASS TESTERS |
| JASONMASAKI | LOTUS SUCKS |
| JOHNIRWIN | NET TREK FOREVER |
| OX | ONE BAD MOFO |
| CHENTER1 | DOOM MASTER |
| CHENTER | YES I AM GAY |
| ANYWAREFAST | HOW FAST IS FAST |
| BILLFIELD | THANKS 4 THE FOOD |
| EDDYLUH | DISCOUNT SURGEON |
| KENTAWILLIAMS | BUTTCAMPGURU |
| DAVIDFORTH | PAY UP DUDE |
| JZK | DGAFFAJZK |
| SOFIA | THUNDER RING |
| ELLIS | I NEVER GIVE UP |
| NATER | YOU BAD MOFO |
| DAVIDLIU | HEY CUZ |
| VALERIEGREEN | OH STANDPARTNER |
| ORENTVERSKY | SHORT LIL FAT GUY |
| MICHELLEBREINER | HI THERE MS P |
| JACKIEJANNOTTA | HI THERE JJ |
| MARYCOZEAN | SILK STALKING |
| DEBBIELEE | HI GIZMO |
| KINTAM | HEY STOPWHACKING |
| BOBZELEZNIK | COACH Z O MY GOD |
| VINCEMACRI | LITERALY MUGGED |
| JERRYMANIER | FUNK MASTER |
| MARCCONKLIN | HNKYTONKLAGOON |
| PAULLOUGHRIDGE | SAINT PAUL |
| HOWARDSTERN | BABA BOOEY |

**Sega Saturn**

## Theme Park

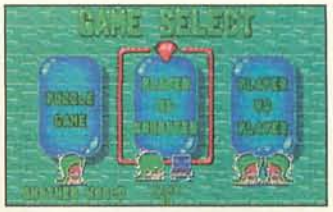
Wie sollte es auch anders sein? Die englischen Bullenfrösche haben natürlich auch Segas Vergnügungspark-Sim mit einem Schummel-Nicknamen bedacht. Gebt als Spitznamen zu Beginn einfach „dead" ein und drückt dann während des Spiels A+B+C gleichzeitig. Nun stehen alle Attraktionen, Buden und Dekomittel zur Auswahl. Geldprobleme solltet Ihr jetzt auch keine mehr haben und herausgefunden hat diesen Trick der Martin Kientsch aus Kaufering.

**Sony Playstation**

## Bust-A-Move 2

Und wieder stand der fixe Fax-Patrick aus Spenge als erster auf der Matte:

Im Auswahlbildschirm mit „Game Start" und „Time Attack" muß man lediglich R1, oben, L2, unten drücken, um in den Genuß der modifizierten Puzzle-Bobble-Originallevel zu kommen. Drückt Ihr nach Eingabe der Kurzkombination *Start*, erscheint im nächsten Menü am unteren Rand die Schriftzeile „Another World"



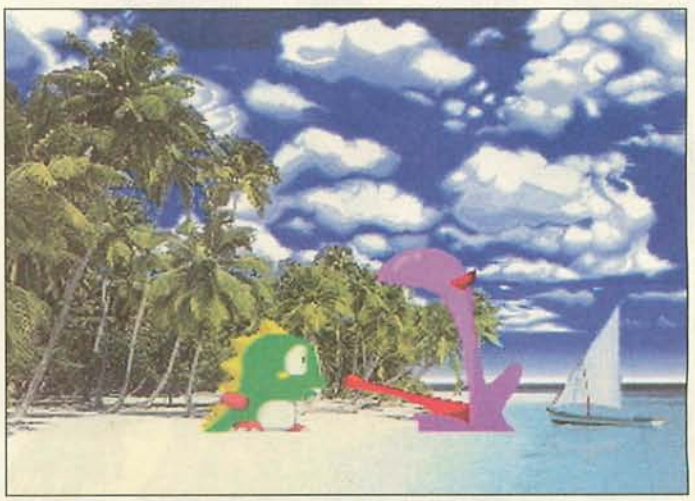

*Hier seht Ihr die „Another World"-Ergänzung unten rechts*

**Sony Playstation**

## adidas Power Soccer

Dennis und Marko aus Rheine waren zwar nicht die einzigen, dafür aber die schnellsten Einsender der Psygnosis-Power-Moves. Vorweg schon das Post Scriptum der Beiden: Nicht jeder Kicker beherrscht jeden Move, und die Tasten müssen zusammen gedrückt werden (daher ja auch das „Plus" in der Mitte). Na denn, frohes Gebolze!

□+○ = Supersprint
□+× = Superfoul (ohne Ball)
□+× = Hackentrick (mit Ball)
□+× = Hochhalten (sofort nach einem flachen Paß)
△+× = „Predator Kick" (mit Ball)
△+× = Fallrückzieher (bei hohem Paß)
△+○ = Lupfer (mit Ball)
△+○ = Handspiel (bei hohem Paß im Strafraum)
△+○ = Trikotziehen (ohne Ball)
△+× = Schubsen (ohne Ball)



*Wenn Drachen-Bub Bob keine Blasen schießt, ärgert er andere Tiere*

Sega Saturn

### Shinobi X

Markus Schnittka aus Kulmbach, der uns auch des öfteren mit seinen Zeichnungen verwöhnt, hat aufmerksamerweise unsere in der VG 11/95 schon komplett geglaubte Cheat-Liste um einen weiteren Trick ergänzt.

Wenn Ihr im Pausenmodus nacheinander die Tastenkombination A, B, A, B, C drückt, dann dürft Ihr die Level überspringen.

Sega Saturn

### Panzer Dragoon 2

Kay-P. Brosch aus der letzten Ausgabe (und aus Velbert) hat seinem hübschen Juli-Tip noch eine weitere Kleinigkeit hinzuzufügen.

Wenn man PD2 nämlich mehrmals durchspielt, ohne ein Leben zu verlieren (Kay schätzt, daß es bei ihm nach dem sechsten Mal so weit war) dann öffnen sich in der Pandoras Box auch noch die Fragezeichenfelder.

Game Boy

### Judge Dredd

Beim Durchforsten unseres Tip-Archivs sind wir letzthin noch auf folgende Kleinigkeit gestoßen: Drückt im Titelbild A, links, rechts, links, rechts, B, Start, und Ihr könnt, indem Ihr die Zahlen unten im Bild verändert, alle Level selecten (ist eher etwas, um vor jüngeren Geschwistern anzugeben...).

## ! Code geknackt

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

Mega Drive

### Pocahontas

Tet hat von seiner Testreise in Disney's Pocahontas-Land (siehe VG 7/96) zwei hilfreiche Paßwörter mitgebracht.

*So sollte es kein Problem sein, bis ins letzte Level von Pocahontas vorzudringen*

Mega Drive

### Phantom 2040

Andrea Gürayer aus Wuppertal hat hartnäckig in stundenlanger Arbeit, wie sie schreibt, die MD-Paßwörter erspielt (Codes zur SNES-Version stehen in VIDEO GAMES 5/96).

1.)
* * * F D T
* * * * * T
* * 7 * K *
1 F 7 * L ?

2.)
C * * Y D T
* T B * F P
* L 7 P 7 *
Y K F T U S

3.)
C * * Y X T
B Y Z R F Q
* L 7 4 B *
R T N * U 6

4.)
C * * Y 6 Y
B 9 Z S 7 P
P L 7 U 9 C
M Y L T W 1

5.)
C * F Y 6 Z
G 9 Z S 7 P
J Q 8 R R C
C 7 B T 6 3

6.)
D F F 7 6 Z
G 9 Z S 7 P
F Q 8 C C C
L * B U D B

Sony Playstation

### Return Fire

Christian Kreutzer aus Hilden war auch mal wieder am schnellsten... Hier sind seine Levelpaßwörter:

1 Player-Codes:
2. Regenschirm, Vogel, Schmetterling, Blume
3. Smiley, Tasse, Hase, Regenschirm
4. Hase, Regenschirm, Vogel, Vogel
5. Blume, Regenschirm, Hase, Tasse

Sony Playstation

### Descent

Allen denen die Cheats in der letzten Ausgabe immer noch nicht gereicht haben, für die hätten wir diesmal auch noch einige Levelpaßwörter anzubieten:

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 2 | DBG4B-JB7S7-DS4#Y-MSBYB |
| 3 | QQM#B-7B7S7-DHLTQ-8VBXV |
| 4 | SGVFB-JM7TB-GNMXG-JWB5V |
| 5 | N*5KB-STLVQ-HC344-62B3B |
| 6 | Y8FPB-SL3TB-JAM66-S9D2V |
| 7 | XORTB-SQGTB-HBMC8-VBF#B |
| 8 | RH2FB-NV70*-GBL5Q-*BBBB |
| 9 | 8SHKB-9WLT*-JPLD8-NCCKB |

## GALERIE 3

*Roland Speiser/ A-Wien*

6. Vogel, Tasse, Schmetterling, Schmetterling
7. Bär, Bär, Kleeblatt, Vogel
8. Hase, Tasse, Regenschirm, Herz
9. Kleeblatt, Schmetterling, Vogel, Herz
10. Herz, Schmetterling, Tasse, Herz
11. Regenschirm, Regenschirm,Vogel, Blume
12. Blume, Tasse, Kleeblatt, Schmetterling
13. Herz, Regenschirm, Kleeblatt, Herz
14. Hase, Smiley, Blume, Kleeblatt
15. Hase, Smiley, Bär, Vogel
16. Blume, Regenschirm, Vogel, Hase
17. Blume, Bär, Herz, Regenschirm
18. Smiley, Bär, Herz, Kleeblatt

2 Player-Codes

2. Schmetterling, Regenschirm, Bär, Herz
3. Regenschirm, Hase, Blume, Kleeblatt

*Leider kann man die Musik jetzt nicht hören, sie ist echt klassisch*

4. Regenschirm, Herz, Kleeblatt, Blume
5. Regenschirm, Bär, Hase, Herz
6. Tasse, Vogel, Schmetterling, Blume
7. Herz, Blume, Kleeblatt, Hase
8. Herz, Bär, Hase, Herz
9. Bär, Hase, Kleeblatt, Blume
10. Schmetterling, Herz, Regenschirm, Kleeblatt
11. Bär, Blume, Herz, Blume
12. Tasse, Bär, Blume, Regenschirm
13. Herz, Vogel, Blume, Kleeblatt
14. Herz, Vogel, Kleeblatt, Tasse
15. Tasse, Vogel, Kleeblatt, Bär
16. Regenschirm, Tasse, Vogel, Blume
17. Herz, Bär, Hase, Blume
18. Kleeblatt, Kleeblatt, Kleeblatt, Kleeblatt

**Mega Drive**

## *Wolverine*

Norman Münnig aus München beklagte sich erst ein wenig über die schlechte Steuerung bei Wolverine, bevor er seine hart erspielten Paßwörter offenbarte. Die Leerstellen müssen übrigens mit eingegeben werden, sonst klappt's nicht.

| | |
|---|---|
| Stage 2: | MARIKO |
| Stage 3: | SILVER_FOX |
| Stage 4: | DEPARTMENT_H |
| Stage 5: | MADRIPOOR |
| Stage 6: | ASANO |
| Stage 7: | THE_HUDSONS |

**Sony Playstation**

## *Fade to Black*

Daniel Klimmeck aus Berlin hatte kurz vor unserem letzten Redaktionsschluß bereits alle Paßwörter der Pal-Version erspielt gehabt. Außerdem fand er einen kleinen Trick heraus, wie Ihr Euch das (verdammte) 13. Level sparen könnt, und zur Belohnung sogar noch einen leicht verbesserten Abspann mit Conradscher Sprachausgabe verpaßt bekommt. Nachdem gegen Ende des zwölften Levels Masterbrain zerstört wurde, müßt Ihr nämlich einfach

*Conrad mal wieder auf der Pirsch nach dem Ausgang*


**Sony Playstation**

| | |
|---|---|
| Game Buster | a. A. |
| Adidas Power Soccer | 99,90 |
| Agile Warrior | 99,90 |
| Alien Trilogy (pal) | 89,90 |
| Assault Rigs | 89,90 |
| Descent | 89,90 |
| Destruction Derby | 89,90 |
| Disc World (dt) | 89,90 |
| Galaxian 3 jp | 129,90 |
| Gex us | 99,90 |
| Hintbook Res. Evil us | 49,90 |
| Jumping Flash 2 jp | 129,90 |
| King´s Field us | 89,90 |
| Magic Carpet | 94,90 |
| Memory Card + 8MEG | 89,90 |
| NBA Live ´96 | 89,90 |
| Need for Speed | 99,90 |
| NeGcon | 89,90 |
| NFL Game Day | 99,90 |
| Panzer General | 89,90 |
| Parodius Deluxe | 85,90 |
| Puzzle Bobble 2 jp | 144,90 |
| Resident Evil (vorbest.!!) | 97,90 |
| Road Rash | 94,90 |
| Shellshock | 89,90 |
| Shockwave Assault | 89,90 |
| Sony Playstation dt | 399,-- |
| Space Hulk | 99,90 |
| Starblade Alpha | 84,90 |
| Streetfighter Alpha | 89,90 |
| Tekken 2 jp | 139,90 |
| Thunderhawk 2 | 89,90 |
| True Pinball | 89,90 |
| Umbau Chip PSX | 49,90 |
| Viewpoint | 89,90 |
| Warhawk | 89,90 |
| Wing Commander III | 94,90 |
| X-Com Enemny... | 89,90 |

!!!Jetzt neu: Rückrufservice bei Vorbestellungen und Reservierungen!!!

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26 (Centhof, Kern A, E4)
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
AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX, SAT, 3DO, PC)
E-Mail Adresse f. Bestellungen, Tips, Anregungen:
jake.l@t-online.de

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.

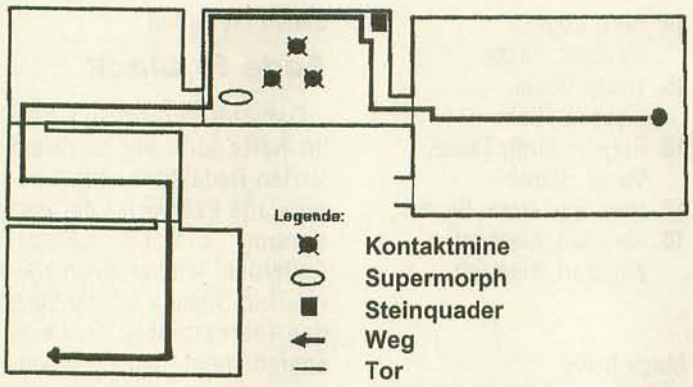
!!!Kostenlose Gesamtpreisliste anfordern!!!

**Bundle des Monats** ■ 3 Stck. für 149.- ■ Rapid Reload, Jumping Flash, Novastorm, Galaxy Fight, Criticom, Zero Divide, Kileak

**Sega Saturn**

| | |
|---|---|
| Backup 8MEG | 89,90 |
| Bug | 94,90 |
| Darius Gaiden | 89,90 |
| Digital Pinball | 87,90 |
| Euro ´96 Soccer | 89,90 |
| F 1 Challenge | 94,90 |
| Fifa Soccer ´96 ◁ | 79,90 |
| Golden Axe | 89,90 |
| Hang On GP ´96 | 89,90 |
| Hi Octane | 89,90 |
| In the Hunt jp | 109,90 |
| Iron Storm us | 119,90 |
| Magic Carpet | 99,90 |
| Mystaria | 89,90 |
| Night Warriors us | 109,90 |
| Panzer Dragoon Zwei | 89,90 |
| Photo CD System | 69,00 |
| Sega Rallye ◁ | 79,90 |
| Sega Saturn | 419,-- |
| Shellshock | 94,90 |
| Shockwave Assault | 89,90 |
| Skeleton Warriors us | 109,90 |
| Thunderhawk 2 | 89,90 |
| Victory Goal ´96 jp | 109,90 |
| Virtua Fighter 2 ◁ | 79,90 |

3DO
Weiterhin im Angebot, auch Gebrauchte!!!!
PC CD
Nintendo 64 Zubehör+Spiele




nur schnell dem auf der Skizze markierten Weg folgen, und zwar am besten noch, während der getarnte Supermorph Euch auffordert, ihm zu folgen.

| | |
|---|---|
| Level 1 | □ ○ △ × ○ □ |
| Level 2 | △ ○ × ○ □ × |
| Level 3 | × ○ × ○ △ × |
| Level 4 | × □ △ ○ ○ △ |
| Level 5 | □ □ △ × × △ |
| Level 6 | △ × × × × ○ |
| Level 7 | ○ ○ △ × △ × |
| Level 8 | □ □ × △ □ □ |
| Level 9 | △ × × △ ○ △ |
| Level 10 | × △ □ ○ △ × |
| Level 11 | ○ □ × × □ × |
| Level 12 | □ △ × □ ○ × |
| Level 13 | × × ○ △ ○ △ |

## Action Replay Codes

Da Ihr bei den 32-Bit-ARPs zum Herausfinden von Codes zusätzlich 'nen PC benötigt, haben wir mal einige Zahlenketten von aktuellen Spielen zusammengetragen um sie in diesem Heft pilotprojektmäßig zu präsentieren. Wenn's ankommt, wiederholen wir das Ganze dann in unregelmäßigen Abständen.

### CORPSE KILLER (SAT)
MASTER CODE:
F6000914C305
B60028000000
Unendlich Gesundheit:
16050D08 0063
Unendlich Bullets:
16050D0C 0063
Unendlich AP Bullets:
16050D10 0063
Unendlich Datura Bullets:
16050D0E 0063

### SEGA RALLY (SAT)
MASTER CODE:
F6000914 C305
B6002800 0000
Unbegrenzt Zeit:
160B0536 9911
Immer das beste Auto:
160AA80A 0201
Max. Speed 150 mph:
160B038A 8DBC
Lakeside
(nur im Practice Mode):
16040018 0003

### VIRTUA COP (SAT)
MASTER CODE:
F6003DEE C305
B6002800 0000
Unendlich Health Player 1:
16057952 0505
Unendlich Health Player 2:
16057912 0505
Unendlich Bullets Player 1:
1606A3E8 0006
Unendlich Bullets Player 2:
1606A398 0006
MG für Player 1:
1606A3AE 5DAC
MG für Player 2:
1606A3FE 5DAC

### VIRTUA FIGHTER 2 (SAT)
MASTER CODE:
F6000914 C305
B6002800 0000
Unendlich Zeit:
160E0032 0782
Außerhalb des Rings kämpfen:
160E0068 004F
Schwerelosigkeit:
160E007A 0024
Mega-Kicks:
160E007C 0000
Bonuslevel Nr. 10 spielen:
160E0002 0A0A
Unter Wasser spielen:
160E0038 0010
160E001A 0002

### Wing Arms (SAT)
Master Code:
F6000914 C305
B6002800 0000
Waffen überhitzen nicht:
1606591A 0000
Unendlich Missiles:
16065932 001E
1608516E 001E
Unendlich Health:
16065936 003C
Missiles überhitzen nicht:
16065926 0004
Start in Level 2:
D6065528 0000
16065528 0001
1606552A 0001
Start in Level 3-1:
D6065528 0000
16065528 0002
1606552A 0002
Start in Level 3-2:
D6065528 0000
16065528 0003
1606552A 0003
Start in Level 4:
D6065528 0000
16065528 0004
1606552A 0004
Start in Level 5:
D6065528 0000
16065528 0005
1606552A 0005
Start in Level 6:
D6065528 0000
16065528 0006
1606552A 0006

### D (PSX)
Unendlich Zeit:
80053AE0 BEDE
80053B24 BEDE
800689B8 BFCE
80071120 044E
8010C484 020C
Unendlich „Mirror Hints“:
800718E4 0303
801324B4 0001

### HI OCTANE (PSX)
Unendlich Treibstoff:
80160EEA 27FF
801614BA 27FF
801616AA 27FF
801610DA 27FF
80160CFA 27FF
Unendlich Schutzschild:
80160EEE 27FF
801614BE 27FF
801616AE 27FF
801610DE 27FF
80160CFE 27FF
Unendlich Munition:
80160EEC 27FF
801614BC 27FF
801616AC 27FF
801610DC 27FF
80160CFC 27FF
Max. Minigun:
8015CDCE 0003
80158FB2 0003
8015958E 0003
8015719E 0003
8015790A 0003
80158B02 0003
801596BA 0003
80159142 0003
Max. Missiles:
8015CD6A 0003
80158F4E 0003
8015952A 0003
8015713A 0003
801578A6 0003
80158A9E 0003
80159656 0003
801590DE 0003
Max. Boost:
8015CD06 0003
80158EEA 0003
801594C6 0003
801570D6 0003
80157842 0003
80158A3A 0003
801595F2 0003
8015907A 0003

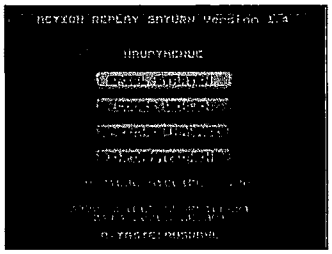
### DEFCON 5 (PSX)
Unendlich Munition:
800D53AC 0014
Unendlich Health:
800E7C30 0064

### JUMPING FLASH (PSX)
MASTER CODE:
D0008520 1000
Unendlich Zeit:
D00B0000 0D18
80102830 8C80
D00B0000 1658
80102C4C 8C80
D00B0000 0DEC
800FF380 8C80
D00B0000 0DF0
80101820 8C80
D00B0000 1664
80107AF4 8C80
D00B0000 1504
800FCA88 8C80
Unendlich Leben:
D00B0000 0D18
80102EF4 0003
D00B0000 1658

80103308 0003
D00B0000 0DEC
800FFA0C 0003
D00B0000 0DF0
80101EEC 0003
D00B0000 1664
80108210 0003
D00B0000 1504
800FD144 0003
Unendlich Energie:
D00B0000 0D18
80138114 00C8
D00B0000 1658
80139840 00C8
D00B0000 0DEC
8013495C 00C8
D00B0000 0DF0
8013AF44 00C8
D00B0000 1664
8013D328 00C8
D00B0000 1504
801321FC 00C8

**KILEAK (PSX)**
Unendlich Energie:
800B6294 03DE
Unendlich shield
800B6298 03E8
Unendlich Munition:
800B62C8 01EF

**KRAZY IVAN(PSX)**
Unendlich Schutzschild:
800C4CD0 0064
800C4CD4 0064
800C4CD8 0032
800C4CDC 0032
800C4CE0 0032
800C4CE4 0032
800C4CE8 0032
800C4CEC 0064



***Bei allen neueren Action-Replay-Versionen sind schon diverse Cheats im Modul abgespeichert***

Unendlich Munition:
8008D1A4 012C
8008D1A8 00FA
8008D1AC 003C
8008D1B0 0046
Unendlich Missiles:
8008D1D4 000A
8008D1D8 000A
8008D1DC 000A
8008D1E0 000A
8008D1E4 000A
8008D1E8 000A
Unendlich Specials:
8008D1B4 0005
8008D1B8 0003
8008D1BC 0001
8008D1C0 0001
8008D1C4 0001
8008D1C8 0001
Hält den Timer an:
800C4CF2 0009

**PHILOSOMA (PSX)**
Unendlich Leben:
800E7CA4 0002
Unendlich Continue:
800E7D28 0003
Unverwundbarkeit:
800E7F60 0004
Unendlich Granaten:
800E7F5C 0003
Max. Vulkan:
800E7D0C 0002
Max. Laser:
800E7D0E 0002
Max. A-Break:
800E7D10 0002
Max Rav-B:
800E7D12 0002
S-Missiles:
800E8004 0002
M-Missiles:
800E8004 0001

**PO`ed(PSX):**
Unverwundbarkeit:
8009ABA0 0064
Unendlich BFD90:
8009ABA4 001E

**RAIDEN PROJECT (PSX):**
**Raiden 1**
Player 1 unendlich Leben:
8012F7F4 0003
Player 1 unendlich Nukes:
8012F802 0003
Player 1 max. Laser:
8012F7FC 0008
Player 1 max. Atomraketen:
8012F7FE 0004
Player 1 max. Homings:
8012F800 0004
Player 2 unendlich Leben:
8012F824 0003
Player 2 unendlich Nukes:
8012F832 0003


# 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: 030/859 36 35

Verkaufte Auflage 60.479 (IVW 4/95) VIDEO GAMES 380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)
Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten
Rufen Sie uns an: Telefon (089)
Carolin Gluth 4613-305 · PLZ 4,5 Natalie Regnault 4613-313 · PLZ 0-3, 6-9, A, CH Peter Kusterer 4613-333 Anzeigenleitung Fax: 4613-789
MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

**Deutschland**
Mo-So 11-21 Uhr
Non Stop
0172 - 373 51 51

**Österreich**
Mo-So 11-21 Uhr
0664 - 336 71 71

**Schweiz**
St. Gallen
079 - 406 85 45
CD-ROM'S

# GAME ACTIVITY
Game Activity • Now on Internet • www.bitcom.eh/game-activity/

**PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)**

| PlayStation NTSC | DM | sFr. | öS |
|---|---|---|---|
| Tekken 2 | 136,90 | 99,- | 989,- |
| K1-(Kickboxen) | 136,90 | 99,- | 989,- |
| Tobal No. 1 | 136,90 | 99,- | 989,- |
| Overblood | 136,90 | 99,- | 989,- |
| Project Overkill | 109,90 | 89,- | 899,- |
| Samurai Shodown 3.. | 136,90 | 99,- | 989,- |
| Rock'n'Roll Racing .. | 109,90 | 89,- | 899,- |
| Olympic Games | 136,90 | 99,- | 989,- |

| PlayStation PAL | DM | sFr. | öS |
|---|---|---|---|
| Resident Evil | 87,- | 76,- | 680,- |
| X-Men | 87,- | 76,- | 680,- |
| Skeleton Warriors | 87,- | 76,- | 680,- |
| usw... RUFT AN!! | | | |
| **PlayStation PAL** | **399,-** | **339,-** | **2990,-** |
| incl. 1 Pad, 1 Demo-CD | | | |

| Sega Saturn NTSC | DM | sFr. | öS |
|---|---|---|---|
| Nights | 119,90 | 89,- | 899,- |
| Alien Trilogy | 119,90 | 89,- | 899,- |
| Samurai Shodown 3 .. | 119,90 | 89,- | 899,- |
| Fatal Fury 3 | 136,90 | 99,- | 989,- |
| usw... RUFT AN!! | | | |

Endlich! NINTENDO 64 zum Tiefstpreis! Super Mario 64 & Pilot Wings 64
Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's! Händleranfragen erwünscht!

Player 2 max. Laser:
8012F82C 0008
Player 2 max Atomraketen:
8012F82E 0004
Player 2 max. Homings :
8012F830 0004
Unendlich Continue:
8004D5DA 0003

**Raiden 2**
Player 1 unendlich Leben:
800ECF40 0003
Player 1 unendlich Nukes:
800ECF38 0101
Player 1 unendlich
Cluster Bombs:
800ECF38 0202
Player 1 max. Atomraketen:
800ECF30 0004
Player 1 max. Homings:
800ECF32 0004
Player 1 max Laser:
800ECF2A 0008
Player 1 max. Plasma:
800ECF2C 0008
Player 2 unendlich Leben:
800ECF80 0003
Player 2 unendlich Nukes:
800ECF78 0101
Player 2 unendlich
ClusterBombs:
800ECF78 0202
Player 2 max. Atomraketen:
800ECF70 0004
Player 2 max. Homings:
800ECF72 0004
Player 2 max Laser:
800ECF6A 0008
Player 2 max Plasma:
800ECF6C 0008
Unendlich Continue:
800FFC24 0003

**RAYMAN (PSX)**
MASTER CODE:
D0008534 40A0
Unendlich Leben:
801E4D50 0060
Energie:
801F6200 0002
Boxhandschuhe:
800AE9C8 0D0D

(Boxhandschuhe können nur in Leveln verwendet werden, in denen diese auch sonst zu finden sind. Schaltet das ARP am besten immer zu Beginn jedes Levels ein, um zu sehen, ob hier Boxhandschuhe vorkommen, bzw. um die Leben aufzufrischen. Mit eingeschaltetem ARP spielt sich Rayman außerdem langsamer.)

**RETURN FIRE (PSX)**
Unendlich Treibstoff:
80082016 013F
800EC21A 002C
Unendlich Munition:
80082030 0096
80082040 0032
800EC236 0026
Unendlich Energy :
80082022 8000
Unendlich Leben:
800A3CDC 0303
800A3CDE 0303
Durch wasser fahren:
80082044 67DC

**REVOLUTION X(PSX)**
Player 1 unendlich CDs:
800FEF44 0019
Player 2 unendlich CDs:
800FEF48 0019
Player 1 unendlich Health:
800FF0BC 3200
Player 2 unendlich Health:
800FF0C4 3200

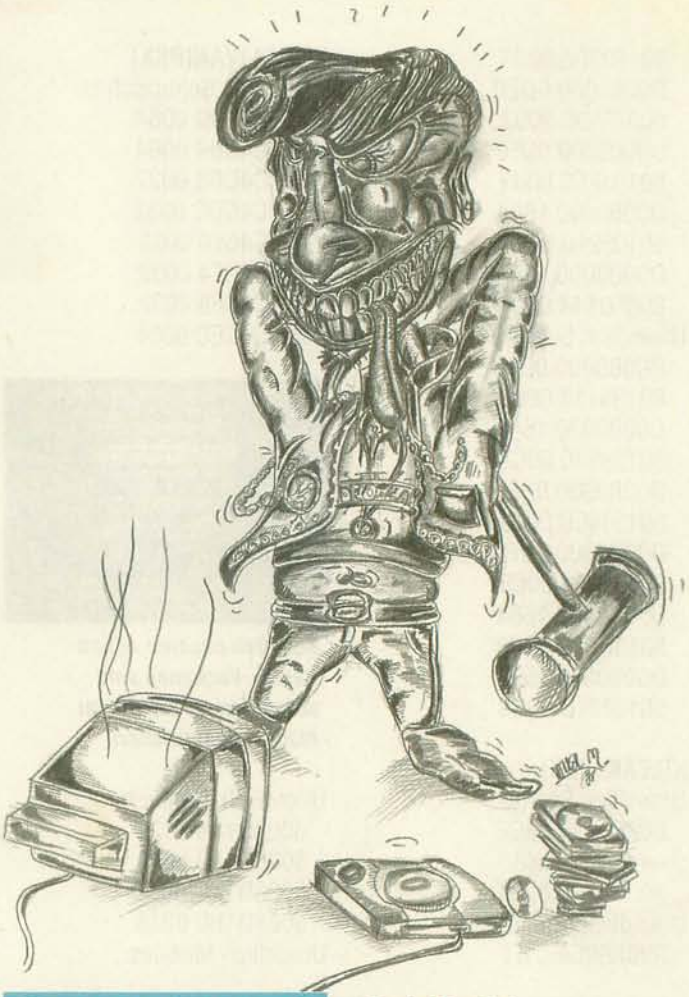
**RIDGE RACER**
**Teil 1 (PSX)**
„Den Schwarzen":
80080196 000C
Unendlich Zeit:
80130C5C 06C5
80080270 0000
80080274 0000
80080278 0000

**ROAD RASH (PSX)**
Unendlich Kohle:
800DAD40 FFFF

**SHELLSHOCK (PSX)**
Unverwundbarkeit:
80087C1E 0300
Unendlich SAMs:
800855AE 0004

**SHOCKWAVE**
**ASSAULT (PSX)**
Unendlich Laser:
8006EBDC 2C2B
Unendlich Missiles:
8006E7DC 000F
8006EBE0 000F
Unendlich Treibstoff:
8006B550 017B
8006B554 002B
8006EBDC 2B2B

**SPACE GRIFFON (PSX)**
Unendlich Raketenwerfer:
801E0032 0190
801E0036 000C
UnendlichEnergie:
801E0058 1F40



## GALERIE 4

*Daniel Martin/*
*CH-Nidau*

**THEME PARK (PSX)**
Unendlich Geld:
801AF850 7840
801AF852 017D

**TWISTED METAL (PSX)**
Unverwundbarkeit:
801A1914 0080
Unendlich Fire Missiles:
801A1C00 0002
Unendlich Freeze Missiles:
801A1C02 0002
Unendlich Homing Missiles:
801A1C04 0002
Unendlich Power Missiles:
801A1C06 0002
Unendlich Tag Missiles:
801A1C08 0002
Unendlich Rear Missiles:
801A1C0A 0002
Unendlich Katapulte:
801A1C0C 0002
Unendlich Minen:
801A1C10 0002
Unendlich Öl:
801A1C12 0002
Unendlich Spikes:
801A1C14 0002
Unendlich Specials:
801A1C16 0014

**WING COMMANDER III**
**(PSX)**
Unendlich Laser:
801DE548 02A8

**XCOM UFO**
**DEFENSE (PSX)**
Unendlich Geld:
D000E110 2000
800CEE36 0FFF
Unendlich Schuß 1.Söldner:
D00074C8 3170
800146CC 0014
Unendlich Zeit 1. Söldner;:
D00074C8 3170
80019A12 2240
Unendlich Kraft 1. Söldner:
D00074C8 3170
80019A14 4000
Unendlich Schuß 2. Söldner:
D00074C8 3170
800146DC 0012
Unendlich Zeit 2. Söldner:
D00074C8 3170
80019A8E 243A
Unendlich Kraft 2. Söldner:
D00074C8 3170
80019A90 4400
Unendlich Schuß 3. Söldner :
D00074C8 3170
800146EC 0014

Unendlich Zeit 3. Söldner:
D00074C8 3170
80019B0A 283C
Unendlich Kraft 3. Söldner:
D00074C8 3170
80019B0C 3B00
Unendlich Schuß 4. Söldner:
D00074C8 3170
800146FC 0014
UnendlichZeit 4. Söldner:
D00074C8 3170
80019B86 2432
Unendlich Kraft 4. Söldner:
D00074C8 3170
80019B88 3A00
Unendlich Schuß 5. Söldner:
D00074C8 3170
8001470C 0014
Unendlich Zeit 5. Söldner:
D00074C8 3170
80019C02 1B33
Unendlich Kraft 5. Söldner:
D00074C8 3170
80019C04 2E00
Unendlich Schuß 6. Söldner:
D00074C8 3170
8001471C 0014
Unendlich Zeit 6. Söldner:
D00074C8 3170
80019C7E 1D32

Unendlich Kraft 6. Söldner:
D00074C8 3170
80019C80 4300
Unendlich Schuß 7. Söldner:
D00074C8 3170
8001479C 0006
Unendlich Zeit 7. Söldner:
D00074C8 3170
80019CFA 1C34
Unendlich Kraft 7. Söldner:
D00074C8 3170
80019CFC 3500
Unendlich Schuß 8. Söldner:
D00074C8 3170
8001461C 000C
Unendlich Zeit 8. Söldner:
D00074C8 3170
80019D76 283C
Unendlich Kraft 8. Söldner:
D00074C8 3170
80019D78 4400
Unendlich Schuß 9. Söldner:
D00074C8 3170
8001471C 000E
Unendlich Zeit 9. Söldner:
D00074C8 3170
80019DF2 2135
Unendlich Kraft 9. Söldner:
D00074C8 3170
80019DF4 2E00

Unendlich Schuß 10. Söldner:
D00074C8 3170
8001472C 000E
Unendlich Zeit 10. Söldner:
D00074C8 3170
80019E6E 1B38
Unendlich Kraft10. Söldner:
D00074C8 3170
80019E70 2900

**ZERO DIVIDE (PSX)**
MASTER CODE:
D00CA7D4 2400
Player 1 unverwundbar:
80110B3C 00D0
Player 2 unverwundbar:
801118C0 00D0
Zeit immer bei 59 sec.:
800E8968 0700

## Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst Dich schon umschauen, der dicke Klempner kommt schon noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ham' wir den Salat:

### *Mitteilung!*

Das dicke Ende muß diesmal leider ausfallen, da Mario weder dick ist, noch ein Ende abzusehen ist. Grüße aus unserem muffigen Spielezimmer - nach Hause nehmen darf das Gerät ja leider keiner (außer Rob, der nicht mehr einschlafen kann, wenn sich das N64 weiter als einen halben Meter von seinem Kopfkissen entfernt befindet).

**Neuheiten**

**Sony Playstation**
Streetfighter Alpha
NHL Face Off • Rise 2
Olympic Soccer • Olympic
Games • Arcade Greatest
Games • Resident Evil
je DM 84,95

**Sega Saturn**
Euro 96 Soccer • Olympic
Soccer • Olympic Games
Night Warriors
Shellshock • Discworld
Virtua Golf
je DM 89,95

**SNES**
Donald in Maui Mallard
Breath of Fire 2
Final Fight 3 • Toy Story
je DM 129,95

**Sonderangebote**
Daytona USA – Saturn
Judge Dredd – SNES
Uniralley – SNES
Kid Clown – SNES
World Cup Golf – PSX
Wipeout – PSX
Warhawk – PSX
Striker 96
je DM 69,95

Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg

ManiaX
Multimedia Vertriebs GmbH

Spieleversand
0461/94000088

FIFA Soccer 96
für Saturn und PlayStation
nur DM 69,95

Star Trek Next Gen.
für SNES
nur DM 79,95

Panzer General
für PlayStation
nur DM 84,95

Track & Field
für PlayStation
nur DM 99,95

Pinocchio
für SNES 129,95
GameBoy 59,95

Adidas Power Soccer
für PlayStation
nur DM 99,95

RAT & TAT

## DKC2-Gemogel

*Ich besitze seit etwa zwei Jahren ein Super Nintendo und seit einigen Monaten auch ein Action Replay MK III. Es funktioniert soweit einwandfrei, bis auf ein Spiel: Donkey Kong Country 2 läßt sich mit dem Action Replay nicht starten. Es erscheint dann der Text "An irregularity has been detected. Please turn the power off, wait for 10 seconds and then turn on the power again". Drückt man die Reset-Taste, erscheint ein neuer Text: "This product will not operate when connected to a device which makes unauthorized copies.". Ich habe mich beim Händler erkundigt, und wir haben alles im Laden ausprobiert – es funtionierte einwandfrei. Danach testete ich das Spiel bei einigen Freunden und Bekannten. Bei einigen funktionierte es, bei anderen erschien wieder der Text auf dem Bildschirm und das Spiel ließ nicht starten. Ohne Action Replay hingegen gibt es keine Probleme.*

**Regina Jarchow, Ludwigslust**

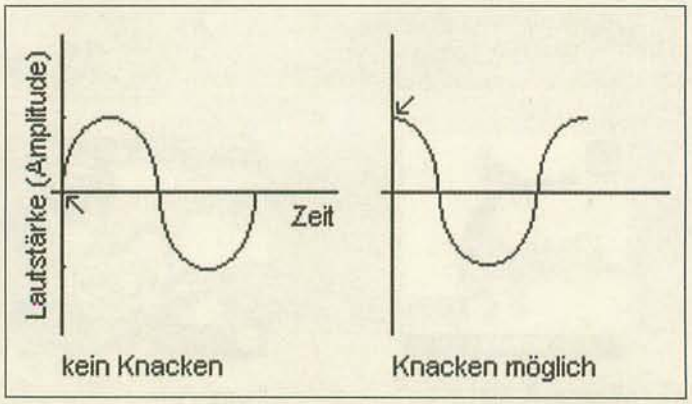
Es gibt anscheinend kleine Unterschiede bei Super Nintendos verschiedener Serien. Im normalen Betrieb fallen diese Unterschiede nicht auf, bei der Verwendung eines Action Replay oder eines anderen Adapters merkt das Modul dann aber, daß etwas nicht stimmt. Gerade neuere Nintendo-Module haben eine spezielle Abfrage, die verhindern soll, daß das Modul raubkopiert wird (was der zweite Text besagt). Da gibt's dann auch keine Möglichkeit, drumherum zukommen – außer, man organisiert ein Super Nintendo einer anderen Serie. Am einfachsten wäre das Problem zu lösen, indem Du die Konsole mit jemandem aus dem Bekanntenkreis tauschst, der kein Action Replay verwendet. Derjenige merkt den Unterschied nicht, und Dir ist geholfen. Das ist zwar keine technische Lösung, aber leider die einzig mögliche. Um die Adapterabfrage kommt man nicht herum.

## Knackig

*Ich habe seit längerem eine Playstation. In letzter Zeit stört mich immer ein Knacken im Hintergrund. Wenn man beispielweise bei Alien Trilogy mit der 9mm-Knarre sehr schnelle Schüsse abgibt, knackt es. Verstärkt tritt dieses Geräusch auch bei Twisted Metal auf. Ich habe meine Playstation am AUX-Eingang meiner Stereo-Anlage angeschlossen. Ist dieses Geräusch normal?* **Mike Göbel, Annaberg**

**Obwohl die neuen Konsolen technisch schon sehr weit sind, ist es anscheinend mit ihrer Qualität nicht ganz so weit her. Der Saturn verschiebt das Bild und macht bei bestimmten Anschlußmethoden Streifen ins Bild, die Playstation knackt im Ton und läuft heiß. Hoffentlich wird das nicht noch schlimmer, genug kosten die Geräte ja ...** ***js***

So wie Du es beschreibst, scheint das Knacken zu entstehen, wenn die Playstation ein Sound-Sample abspielen muß, wenn das letzte noch gar nicht verklungen ist. Ich kenne dieses Geräusch von PC-Spielen, wo das oft und deutlich hörbar auftritt. Bei der Playstation ist es mir noch nicht aufgefallen. Es kommt sicher auf die Art des Klangs an, der abgespielt werden soll. Wenn das Sample mit einer hohen Amplitude beginnt, kann es schon zum Knacken kommen. Das würde dann unter "Schlamperei bei der Entwicklung" fallen.




***Beginnt das Signal „klein", ist ein Knacken fast ausgeschlossen***

## Turbo-Lüftung

*In der VIDEO GAMES 6/96 wurde unter dem Motto "Playstation Wärmefehler" eine sogenannte "Turbo-Lüftung" angesprochen. Wie oder wo bekomme ich diese Lüftung? Da ich auch so ein Marathonzocker bin, könnte ich sie gut gebrauchen.* **Andre Rewitz, Dessau**

Die angesprochene Turbo-Lüftung bietet beispielsweise GT Elektronic in der Schweiz an. Es wird dafür schlicht das Gehäuse der Playstation um das Netzteil herum durchlöchert. Dazu muß die Konsole allerdings zerlegt werden (kommt mir ja nicht auf die Idee, mit der Bohrmaschine Löcher in die zusammengebaute Playstation zu bohren!). Inzwischen gibt's schon 'ne Menge Methoden, die Playstation kühl zu halten. Das geht von Umdrehen oder Senkrechtstellen über die Plazierung eines Ventilators neben den Lüftungsschlitzen bis hin zum Einbau eines kleinen PC-Ventilators, wie er zur Kühlung von Prozessoren verwendet wird. Wenn's gut gemacht ist, kann die Lösung mit dem kleinen CPU-Lüfter die professionellste sein. Kühlungsumbauten nehmen inzwischen fast alle größeren Händler und Elektronikspezialisten vor. Bedenkt dabei immer, daß die Sony-Garantie erlischt, sobald sich jemand an der Konsole zu schaffen macht. Achtet darauf, daß Euch der Umbauende eine Funktionsgarantie gibt, damit Ihr im Falle eines Fehlers (nobody is perfect) nicht auf dem Trockenen sitzt.

## Analog

*Wie ein Joypad funktioniert, habe ich kapiert – glaube ich. Man schließt durch das Drücken auf Knöpfe und Steuerkreuz Kontakte. Was mir allerdings ein Rätsel ist, ist die Funktionsweise eines Analog-Controllers. Sind da ganz viele Knöpfchen drin?*

**Dirak Gurnem, Winsen**

Ein Analog-Controller besteht im Prinzip aus vier Dreh- oder Schiebewiderständen und einer Elektronik. Je nach Bewegung des Joysticks oder Lenkrads wird durch den Drehwiderstand eine Spannung verändert. Die Elektronik mißt diese Spannung und wandelt den gemessenen Wert in eine digitale Zahl um. Damit wird dann die Abfrage in der Konsole gefüttert. Die Eingabe einer kontinuierlichen (analogen) Bewegungsinformation muß also digitalisiert werden, bevor die Konsole sie versteht. Im Gegensatz dazu sind die Informationen von einem normalen Joypad von vornherein

digital (Knopf gedrückt oder Knopf nicht gedrückt). Eine andere Methode, eine analoge Bewegung zu digitalisieren, ist eine Lichtschranke. Durch die Bewegung wird eine Art Kamm durch die Lichtschranke geführt und eine Elektronik ermittelt, wie oft und wie lange der Lichtstrahl unterbrochen wurde. Auf diese Weise funktionieren beispielsweise Mäuse und Trackballs.

## Schiebung

*Ich habe ein Problem mit dem Bild, das ich erhalte, wenn mein Saturn an ist. Selbiges ist nämlich nach links verschoben. Ich habe sowohl Scart- als auch Antennenkabel. Bei beiden ist das Bild um zwei bis drei Zentimeter nach links verschoben. Ich habe auch schon Sega angerufen, aber deren Kommentar war nur "Das ist normal". Ich stell' mich zwar sonst nicht wegen Kleinigkeiten an, aber das finde ich echt beschissen.*

**Maik Fiedler, Dortmund**

In der Tat gibt es beim Fernseher einen sogenannten Toleranzbereich, der als "normal" gilt. Wenn ich mich recht erinnere, waren's zehn Prozent, die ein Bild größer oder verschoben sein durfte. Das Problem ist deshalb so schwer zu beheben, weil die Bildlage, die Du von Deinem Saturn bekommst, eine Baugröße ist. Das heißt, der Videobaustein in der Konsole ist eben so hergestellt, daß das Bild etwas verschoben ist. Das nennt man dann „Fertigungstoleranz", ein Wort, das jedem Techniker und Handwerker die Nackenhaare aufstellt. Am Saturn kann man das Bild nicht einstellen. An Deinem Fernseher gäbe es zwar die Möglichkeit, das Bild etwas nach rechts zu verschieben, dann lägen jedoch alle anderen Programme (TV, Video, andere Konsolen) zu weit rechts. Wenn Du das in Kauf nehmen möchtest, bitteschön – die nächste Fernsehwerkstatt hilft Dir da sicher gerne weiter.

## Gemischtes

*In der Bedienungsanleitung des Saturns ist von Festplatten- und Diskettenlaufwerken, die bald erhältlich sein sollen die Rede. Wißt Ihr Näheres darüber und könnt mir sagen, was es damit auf sich hat? Wißt Ihr , was das sogenannte Nintendo 64DD Magnetic Disc Drive an Speicherplatz besitzt und was es etwa kosten wird?*

*Was ist mit dem neuen Game Boy Pocket? Was wird er kosten, wie sehen die technischen Daten aus, worin bestehen die Unterschiede zum alten Game Boy, und wird er einen farbigen Bildschirm haben?*

**Julian Gambel, Berlin**

Sega möchte ja ein Internet-Kit für den Saturn anbieten. Dieser „Netlink" besteht hauptsächlich aus einem Modul, das ein 28.8er-Modem enthält und einen Net-Browser. In den USA soll's Ende des Jahres kommen, bei uns ist Anfang '97 geplant. Festplatte und Laufwerk machen den Saturn dann mittels eines Adapters für eine PC-Tastatur zu einem echten Internet-Rechner. Mehr war noch nicht herauszubekommen. Der Netlink soll etwa 350 Mark kosten. Das Laufwerk für das Nintendo 64 soll pro Diskette 64 MB fassen. Über den Preis ist nur bekannt, daß er unter dem des N64 liegen soll. Den Game Boy Pocket gibt's ab September zu kaufen (laut Nintendo). Es handelt sich dabei technisch um den normalen Game Boy, der allerdings kleiner ist, einen besseren Bildschirm (grau statt grün) hat und mit kleineren Modulen arbeitet. Über einen Adapter sind sämtliche Game-Boy-Module abspielbar.

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

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Sony Playstation dt. | 389,-- |
| Pad | 59,90 |
| Padverlängerung | 24,90 |
| Negcon dt. | 89,90 |
| Memorycard | 49,90 |
| Mouse | 59,90 |
| Link-Kabel | 49,90 |
| RGB-Kabel | 39,90 |
| Action Replay dt. | 89,90 |
| Lenkrad + Pedale | 159,90 |
| Alien Triologie e.PAL | 89,90 |
| Total NBA 96 dt. | 99,90 |
| NBA Live 96 dt. | 99,90 |
| Cyberia dt. | 89,90 |
| Decent dt. | 89,90 |
| Return Fire dt. | 99,90 |
| Road Rash dt. | 99,90 |
| Magic Carpet dt. | 99,90 |
| Die Hard Trio. dt. | vorb. |
| Need for Speed dt. | 99,90 |
| Street Fighter Alpha | 99,90 |
| Resident Evil PAL | 99,90 |
| Krazy Ivan dt. | 89,90 |
| Panzer General dt. | 89,90 |
| R.R. Revolution dt. | 99,90 |
| Discworld kompl. dt. | 89,90 |
| Lone Soldier e.PAL | 89,90 |
| Po`ed dt. | 99,90 |
| Transport Tycoon dt. | 99,90 |
| Olympic Games dt. | 89,90 |
| Top Gun dt. | vorb. |

Monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive
DEMO - CD ( PAL )
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM
Das Magazine ist in englisch

NEU NEU NEU NEU NEU
DAS E3 '96 MESSE VIDEO
ALLE NEUHEITEN 96/97
FÜR SONY / SATURN / N64
120 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 29,90 DM

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

SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Gex dt. | 99,90 |
| Track & Field dt. | 99,90 |
| Thunderhawk 2 dt. | 99,90 |
| Primal Rage dt. | 99,90 |
| X-Men dt. | 89,90 |
| Power Sp. Soccer dt. | 99,90 |
| NHL Face Off dt. | 99,90 |
| Shell Shock dt. | 89,90 |
| True Pinball dt. | 99,90 |
| Worms dt. | 99,90 |
| Fade to Black dt. | 99,90 |
| Space Hulk dt. | 89,90 |
| Namco Museum 1 dt. | 99,90 |
| Myst dt. | 89,90 |
| W. Commander 3 dt. | 99,90 |
| Tohshinden 2 dt. | 99,90 |
| Tekken dt. | 109,90 |
| NFL Gameday dt. | 99,90 |
| X-COM dt. | 89,90 |
| Beyond the Beyond dt. | 99,90 |
| Chr. of the Sword dt. | 99,90 |
| Darkstalkers dt. | 99,90 |
| FIFA 96 dt. | 79,90 |
| Warhammer dt. | vorb. |

SATURN

| | |
|---|---|
| Action Replay dt. | 89,90 |
| Alien Triologie | 99,90 |
| Olympic Games | 89,90 |
| True Pinball | 89,90 |
| Shellshock dt. | 89,90 |
| Panzer Dragoon dt. | 99,90 |

u.v.m.

Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

VIDEOSPIELE BAIER 02309/77411 WALTROP

| SONY PSX | | SUPER NES | | SEGA SATURN | | PC-ENGINE jp | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tekken II | 129 | Einzelstücke ab | 19 | Victory Goal 96 | 109 | Castlevania X | 119 |
| Gradius Deluxe | 129 | Joypad,turbo,slow | 19 | Metal Black | 109 | Gradius II | 119 |
| Puzzle Bobble II | 129 | BC Kid II | 59 | Gun Griffon | 109 | Chooaniki II | 119 |
| Tetris X | 129 | Chooaniki + CD | 79 | Irem Arcade | 99 | Neo Nectaris | 119 |
| Irem Arcade | 129 | Donkey Kong II | 129 | Gradius Deluxe | 99 | HU-Cards | ab 9 |
| Jumping Flash II | 129 | Donald M.Mallard | 129 | Megaman X3 | 99 | Raritäten lieferbar! | |
| Motortoon II | 129 | Breath Fire II | 129 | Vampire Hunter | 89 | | |
| Megaman X3 | 129 | Front Mission II | 129 | Shellshock | 89 | GAME GEAR | ab 9 |
| Vampire | 99 | Langrisser | 139 | Jonny Bazookatone | 89 | Aladdin | 19 |
| Sidewinder | 99 | Bomberman 4 | 149 | Thunderhawk II | 89 | Daffy Duck | 19 |
| Toshinden II | 99 | Mystic Ninja 4+5 | 149 | Panzer Dragoon II | 69 | True Lies | 29 |
| Wipe Out | 79 | | | Golden Axe Duell | 59 | Legend of Illu. | 39 |
| Streetf. Alpha | 79 | MEGA DRIVE | | Galactic Attack | 59 | | |
| Lemmings 3D | 59 | Cds ab | 9 | Hang On 95 | 49 | NEO-GEO-CD jp ab | 29 |
| Novastorm | 59 | Joypad, turbo, slow | 9 | Darius Gaidon | 49 | Sup. Sidekicks II | 39 |
| Two Tenkaku | 59 | 60 Hz Adapter | 9 | Twinbee Deluxe | 49 | Riding Hero | 39 |
| Twinbee Deluxe | 49 | Scartkabel | 9 | Wing Arms | 49 | Puzzled | 49 |
| Hermie Hopperhead | 49 | Einzelstücke ab | 19 | Steamgear Mash | 49 | W. Heroes II Jet | 59 |
| Hyper Form.Soccer | 39 | Dschungelbuch | 29 | Dark Legends | 49 | Aero Fighters II | 59 |
| Goalstorm | 39 | True Lies | 29 | | | Power Spikes II | 59 |
| Zeitgeist | 39 | WWF Arcade | 59 | VIRTUAL BOY | 249 | Ninja Com. | 69 |
| Zero Divide | 39 | Langrisser II | 129 | Teleroboxer | 29 | Sup. Sidekicks III | 69 |

WIR KÖNNEN SÄMTLICHE JAPANTITEL LIEFERN !
Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

Gebrauchtspiele !
– An- und Verkauf –
SEGA * Nintendo * NEO-GEO * Sony
030/7875192 – 030/7811536
„Marktübersicht Telespiele" gratis!
TVGAMES
10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

MAIL-O-MANIA

### Für E-Mailer

Wenn Ihr uns eMails schickt, schreibt bitte in die "Betreff"-Titelzeile dazu, an wen der Brief ist (z.B.: "an js", oder "für rz"). Das erleichtert uns das Bearbeiten der (inzwischen recht umfangreichen) elektronischen Post ganz ungemein.

### Umgefragt

*Macht doch mal wieder 'ne Umfrage. Es müssen ja nicht einmal sinnvolle Fragen sein (z.B.:Welche Augenfarbe haben Eure Mütter?), aber ich füll' die Dinger einfach gerne aus.* **Sascha Hansen, Münster**

Du hast mehrere Mütter? Ausschlaggebend für eine Umfrage sind bei uns meist die Leute im Vertrieb und in der Vorstandsetage. Die wollen halt ab und zu genau wissen, wir ihr "heißgeliebtes" Heft so steht. Im Moment bekommen wir genug Informationen über unsere Leser durch die Mitmachkarten. Die kannst Du ja ausfüllen und einschicken, wenn Dir das so viel Spaß macht. Gibt aber bald wieder eine neue Umfrage...

### Cheater

*Mich würde interessieren, wie man auf solche Paßwörter, wie den "Pinky"-Cheat von Alien Trilogy kommt. Sowas ist mir echt ein Rätsel. Nur Ausprobieren kann's doch wohl nicht sein. Kann man davon ausgehen, daß in jedem Playstation-Spiel mit Paßwort-Option Cheats versteckt sind? Mir ist aufgefallen, daß die Entwickler in letzter Zeit anscheinend immer mehr Cheats in die Spiele einbauen. Das finde ich ja nicht weiter schlimm, nur wie soll man auf diese Cheats kommen?*

*Ich würde Euch meine Briefe am liebsten auf Diskette schicken. Könnt Ihr mit Amiga-Texten (BeckerText, ProWrite, Kindwords) etwas anfangen?*

**Martin Timmermann, Dortmund**

Erstens sind Cheats nicht nur auf Paßwörter beschränkt, Joypad-Combos und Tricks im Spiel gibt's ja schließlich auch noch. Es gibt eine Menge Leute, die viel Zeit damit verbringen, Tastenkombinationen oder Paßwörter auszuprobieren. Einfachere Cheats wie "Drücke dreimal A, nach unten, B,C und B" lassen sich so per Zufall finden. Kompliziertere Geschichten stammen meist von den Entwicklern (oft ohne Wissen des betreffenden Herstellers, sprich Arbeitgebers). Gelegentlich rücken sogar die Hersteller selbst die ein oder andere Schummelei 'raus, dann aber immer erst Monate nach dem Marktstart des Spiels. Das Einbauen von Cheats war anfangs nur für die Entwickler gedacht, damit sie das Spiel besser probespielen und kontrollieren konnten. Inzwischen ist da schon eine richtige Szene entstanden. Cheats einzubauen gehört heute schon zum guten Ton. Fast jedes Spiel hat heutzutage den ein oder anderen Cheat eingebaut. Mit Amiga-Texten können wir leider nix anfangen. Wenn Ihr uns Texte auf Diskette schickt, dann bitte im DOS-ASCII-Format oder als Word-File. Mac-Texte können wir auch lesen, schreibt uns aber bitteschön immer auf die Diskette, in welchem Format der Text vorliegt. Mercää...

**Tja, was soll ich sagen, die Beteiligung am Forum wird immer heftiger, dafür nehmen die normalen Leserbriefe prozentual ab. Die Verteilung spiegelt sich in dieser Mail-O-Mania in etwa wider. Mit etwas Anregung läuft die Sache ganz wie von selbst...**

### Damals war alles besser

*Ich muß mal Dampf ablassen: Ich bin jetzt seit fünf Jahren Videospieler und was mit dem Markt passiert ist, treibt mir ab und zu die Tränen in die Augen. Kleinere und unbekannte Programmier-Teams wetteiferten damals damit, das beste Spiel zu entwickeln. Die "Großen" sahen sich das Treiben an und pickten sich als Publisher die Rosinen heraus. Da war noch richtig Spaß in der Sache. Heute ist das anders: Entwickelt wird, was eben gerade gut geht (und das sind derzeit eben Renn- und Prügelspiele). Die Hersteller wenden immer fiesere Tricks an, um ihre (teils schwachen) Produkte an den Mann (oder die Frau) zu bringen. Kaum jemanden interessiert noch, ob ein Spiel gut ist, Hauptsache es ist cool und in. Außerdem versuchen die Hersteller, die Freak-Szene zu blockieren, indem sie immer gemeinere und unumgänglichere Importsperren erfinden. Die BPS tut das ihrige dazu, daß eine Nachfrage entsteht, die meist nur noch auf "illegalem" und technisch aufwendigem (sprich teurem) Wege zu befriedigen ist. Das Tüpfelchen auf dem i sind dann noch die Preise. Die verwendete Technik ist inzwischen derart fortgeschritten, daß sich durch die horrenden Preise, die High Tech eben kostet sogar die Zielgruppe weit in den Bereich der Selbstverdienenden verschoben hat. Die begeisterungsfähigen Kids sind inzischen bei den Next-Generation-Konsolen sicher in der Minderheit. Ich möchte dieses Hobby ja absolut niemandem madig machen, ich selbst liebe Videospiele immer noch heiß und inng; wenn das aber so weitergeht, kann ich dem allseits tobenden Marketingkrieg aber nur noch resigniert den Rücken zuwenden und sagen: "Macht das unter Euch aus". Da geh' ich lieber in Ruhe angeln, is doch wahr.*

**Fritz Minner, Traunstein**

## FORUM

Nintendo hat in Japan seit längerem das Satellaview-System auf dem Markt. Es handelt sich dabei um einen Zusatz, mit dem man Super-Nintendo-Spieledemos, Unterhaltung und Informationen per Kabel oder Satellit empfangen kann. Das ist zwar noch kein richtiges Spielenetz, aber doch ein langer Schritt in die Zukunft. Technisch wäre so etwas auch hierzulande schon möglich, Satelliten gibt's genug und das Kabelnetz ist auch relativ weit verbreitet. Die Frage ist jedoch **"Besteht überhaupt ein Interesse an Videospielen via Satellit?"**. Immerhin gibt's da noch den nicht zu unterschätzenden Kostenfaktor. Schließlich muß zumindest ein Empfangsteil (für fast 300 Mark) angeschafft werden. Hat so etwas eine Zukunft? Wie könnte das aussehen? Schreibt uns Eure Meinung und Vision.

Unternehmen der Finanzgruppe

**Die „Ich hab' mein Geld dabei"-Karte:**
Mit der CARD rund um die Uhr ans Konto.
Europaweit. Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

**WIR LEBEN NICHT NACH ÖFFNUNGSZEITEN.**

Wer wird denn gleich weinen? Es ist schon wahr, daß sich der Markt nicht nur technisch weiterentwickelt hat. "Viele Köche verderben den Brei" sagt man, und bei der derzeitigen Vielfalt an Systemen und Software kann man den Überblick schon mal verlieren. Das ist aber doch kein Grund, die Flinte ins Korn zu werfen. Wenn Nintendo seine Spiele auch nur annähernd auf dem Level halten kann, wie sie's mit *Super Mario 64* zeigten, ist es sehr wahrscheinlich, daß jemand in der Küche gründlich aufräumt. Die alten Zeiten mit Sega auf der einen und Nintendo auf der anderen Seite sind ein für allemal vorbei. Sony hat sich etabliert und mit einem solchen Megakonzern läßt's sich nur schwer aufnehmen. Klar freut man sich über die Preissenkung der Playstation, mit soviel Kohle in der Hinterhand kann sich das aber eigentlich auch nur Sony leisten. Sega kriegt da als vergleichbar kleiner Konkurrent schon eher richtige Probleme, wenn sie den Saturn im Preis derart reduzieren müssen, um marktfähig zu bleiben. Hoffen wir 'mal, daß sich das nicht auf die Budgets für die Spieleentwicklung und den CD-Preis auswirkt. Mein Tip für Fritz: Genieße die wirklich guten Spiele (und seien sie auch schon etwas älter), halte die Augen offen und warte noch ein bißchen ab, bevor Du aussteigst. Im Moment fliegen die Fetzen, und das Chaos könnte sich schnell auflösen.

## Forum 6/96

*Ich bin der Meinung, daß Ihr bei mit einem Spieletest auf jeden Fall bis zum Deutschland- bzw. PAL-Release warten solltet. Ich bin nicht nur gegen Importtests, weil ich einen PAL-Saturn besitze, sondern auch, weil die Übersicht dadurch verloren geht. Außerdem wär's doch reine Platzverschwendung, die PAL-Version dann noch einmal unter die Tester-Lupe zu nehmen.*

**Alexander Lintner, Pöttmes**

*Ich denke, Ihr solltet weiter so verfahren, wie bisher. Ich möchte gerne darüber informiert sein, welche Spiel in Deutschland erscheinen könnten. Sicherlich habe ich auch schon einmal über frühe Berichterstattung geflucht (grummel, schon wieder eine Nintendo-64-Bericht und ich krieg's frühestens in einem halben Jahr), aber alles in allem ist sie schon sehr wichtig. Ich bin immer an den neusten – auch ausländischen – Entwicklungen interessiert. Wenn Ihr nur über den deutschen Markt berichten würdet, hätte ich heute noch kein "Turbo Duo" und hätte einige meiner Lieblingsspiele (Bomberman 94) kennen und schätzen gelernt. Deshalb: Bietet immer die neuesten Informationen in der VIDEO GAMES.*

**Florian Seidel, Bürstadt**

...vielen Dank für das Gespräch. Übrigens: Mein Kompliment für PONK! (eine Schülerzeitung auf Diskette, für alle, die's nicht wissen).

*Ihr solltet Importspiele auf jeden Fall antesten. Doch die Spiele sollten erst bewertet werden, wenn sie auch auf dem deutschen Markt zu haben sind. Man könnte ja die Importtests wie Previews anlegen (ein richtiger Test mit Wertung wäre erst beim Erscheinen fällig).*

**Andreas Kraus, Tirschenreuth**

*Ich fände es gut, wenn Ihr bei Previews von im Ausland schon erhältlichen Spielen wenigstens eine kleine Einschätzung vornehmen könntet. Man weiß dann, ob ein Spiel gut oder schlecht ist und ist nicht mehr so sehr auf den ausführlichen Test angewiesen.*

**Martin Müller, Bad Säckingen**

*Sicherlich kauft die erdrückende Mehrheit aller Konsolenbesitzer in Deutschland Spiele, die offiziell auf dem deutschen Markt erhältlich sind. Nintendo und Sega verkaufen allein weit mehr Spiele, als alle Importeure zusammen. Das ist auch verständlich, denn die offiziellen Spiele sind in jedem Kaufhaus erhältlich. Auch will und kann nicht jeder viel Geld für Adapter oder Umbau ausgeben, nur um die Titel ein paar Monate früher zocken zu können. Damit wären Importspiele eigentlich ein Minderheitenthema. Verstärkt wird dieser Eindruck noch durch die Probleme, die Importtitel so mit sich bringen. Oftmals funktionieren Adapter nicht mit bestimmten Spielen. Besonders bei Spielen mit FX- oder sonstigen Super-Chips kommt dies immer häufiger vor. Ein ganz anderes Problem sind die Preise, die besonders, wenn ein Importspiel lange vor der offiziellen Version erscheint, ziemlich hoch sind. Allerdings wollen viele Spieler einfach "am Ball bleiben", informiert sein, was sich "drüben" so alles tut – schließlich kommt ein beträchtlicher Anteil der Importspiele auch als PAL-Version nach Deutschland.*

**Sebastian Hinsch, Hessisch Oldendorf**

Das machen wir doch schon lange so. Ich wollte eigentlich von Euch wissen, was Ihr von der **Bewertung** von Importspielen haltet...

*Ich habe sieben Konsolen zuhause, die alle mit Importspielen laufen. Ich finde es grundsätzlich gut, über Importspiele zu berichten, denn ich habe gehört, daß ein Großteil der Spiele gar nicht für den deutschen Markt konvertiert wird. Es ist zwar nicht unbedingt notwendig, dafür mehrere Doppelseiten des Heftes zu bedrucken, aber für den einen oder anderen Import-Fan sicherlich nützlich. Außerdem wird man dadurch schon "vorgewarnt", auf was man sparen kann.*

**Stephan Steinbacher, Rohrdorf**

*Ich fände es gut, wenn Ihr Importspiele sofort nach dem Erscheinen testen würdet. Schließlich ist der Leser auf diese Weise immer auf dem neuesten Stand. Ich denke, daß PAL-Versionen im schlimmsten Fall der Zensur zum Opfer fallen und somit etwas entschärft werden.*

**Jens Jacobs, Rosbach**

*Wie Ihr im Forum schon geschrieben habt, ist Aktualität die oberste Priorität. Auf jeden Fall bin ich ein Befürworter der Import-Spiel-Vorstellungen. Die Videospielgeschichte wird nun mal (leider) in Japan und den USA geschrieben. Traurig ist zwar, daß z.B. Mario RPG der gesamten Spielergemeinde den Mund wässrig gemacht hat, letztendlich aber nur in Asien und den Staaten herauskommt. Das wäre zwar ein Grund dafür, daß Fachzeitschriften nicht so voreilig über Neuerscheinungen berichten sollten, doch möchte ich trotzdem informiert sein – und das möglichst schnell. Mein Vorschlag: Vorstellungen der neuen Spiele möglichst gestern, mit den Tests wartet Ihr dann lieber bis zum Erscheinen der PAL-Version. Dann muß man sich bei einer guten Wertung und Nicht-Publizierung nicht allzusehr ärgern.* **Daniel Vollmer**

*Ich persönlich finde es Schwachsinn, Importspiele zu testen. Solche Tests verunsichern nur die Käufer, da sie nicht wissen können, ob noch eine deutsche Version erscheinen wird und wenn, ob sie sich von der US- oder Japan-Version unterscheidet. Außerdem verschlingen sie viel Platz, den Ihr lieber für mehr Leserbriefe (öhm... js) benutzen solltet. Importtests solltet Ihr nur bringen, wenn eine deutsche Version des Spiels mit Sicherheit nicht zu erwarten ist.* **Julian Gambel, Berlin**

*Auf die Frage, ob Ihr Importspiele testen sollt, kann ich nur sagen "Ja, aber nur US-Importe". Bei Japanimporten stellt sich nämlich ein Problem bei den meisten Zockern ein – die japanische Sprachausgabe und die japanischen Untertitel. Da Englisch ja inzwischen erste Fremdsprache auf so ziemlich allen Kontinenten ist und*

*jeder Deutsche nach mindestens fünf Jahren Schulunterricht englische Texte deuten kann, dürfte ein US-Import kein Problem sein (und sei es mit einem Wörterbuch).*

**Markus Hoff, Remscheid**

*Für mich ist es wichtig, daß ich mich darauf verlassen kann, was Ihr druckt. Bei Import-Test kann es meiner Meinung nach viel zu schnell vorkommen, daß versehentlich ein falscher Eindruck über ein Spiel entsteht. Oft werden ja bei der PAL-Umsetzung doch noch größere Veränderungen, als nur die Geschwindigkeitsanpassung vorgenommen. In anderen Magazinen (ja, ich gestehe...) ist es schon öfters vorgekommen, daß Spiele falsch bewertet wurden, weil die getesteten Versionen noch nicht angepaßt oder gar noch nicht fertig waren. So etwas erfordert dann immer mehr oder weniger peinliche Richtigstellungen. Eure Lösung mit den Previews von Importspielen ist durchaus brauchbar, Ihr könntet vielleicht etwas mehr darüber berichten, wie sich das entsprechende Spiel spielt. Schlechter Betuchte wüßten dann eher, worauf sie schon mal sparen sollen.*

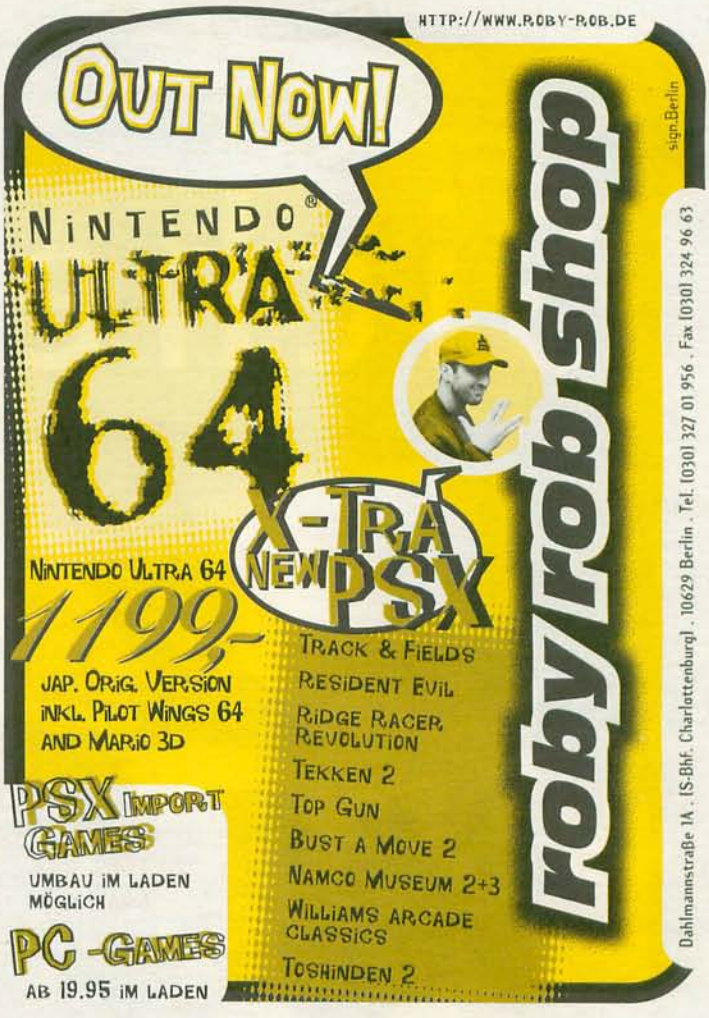
**Christa Schaller, Bern**

*Ihr solltet Importspiele sofort testen, sobald Ihr sie ins Haus kriegt. Mit Euren Verbindungen müßtet Ihr doch 'rauskriegen können, ob und wie sich die Import-Version von der offiziellen unterscheidet. Wenn eine PAL-Umsetzung nicht geplant ist (wegen zuviel Übersetzungsarbeit oder Gewalt) könnt Ihr das ja schon im Test erwähnen.*

**Franko Perezza, Frankfurt**

Bisher lief's ja so: Wenn ein Spiel noch in der Entwicklung ist (zum Zeitpunkt, an dem die entsprechende Ausgabe der VIDEO GAMES erscheint), berichten wir darüber als "work in progress", ist es fertig und/oder im Ausland erschienen, kommt ein Preview, der beschreibt, um was es geht und wie das Ganze aussieht. Der Test der "offiziellen" Version zeigt dann die Stärken und Schwächen des betreffenden Spiels auf. Der Fließtext beschreibt das Spiel möglichst wertungsfrei (was bei sehr guten oder sehr schlechten Spielen nicht immer ganz einfach ist). Der Abschluß ist die Meinung des erfahrenen Testers und die Wertung der ganzen Redaktion. Mit dieser Lösung konnten wir und die Hersteller bisher gut leben. Der Nachteil von Importtests wäre folgender: Die Hersteller sind meist gegen Tests vor dem Deutschlandstart. Von einem schlechten Spiel (von mir aus auch mit großem Namen) können die Hersteller vom Marktstart bis zum Test der "offiziellen" Version doch noch etliche CDs verkaufen. Wäre schon vor dem Deutschland-Release bekannt, wie "durchschnittlich" das Spiel ist, würde ja keiner mehr zugreifen. Daß die meisten Hersteller ihre Spiele für besser halten als wir, könnt Ihr Euch vermutlich vorstellen. Einen weiteren Punkt habt Ihr schon angesprochen: Die Veränderungen, die bei PAL-Umsetzungen manchmal stattfinden. Oft wissen noch nicht einmal die Hersteller, ob und wenn ja was im Spiel geändert werden muß. Ein gutes Beispiel war Dune 2 für das Mega Drive. Wegen einer erst nicht geplanten komplett deutschen Übersetzung mußten wir nachtesten – das hat man dann davon. Faßt man Eure Reaktionen zusammen, sind wir mit unserem System auf dem richtigen Weg. Wir werden uns aber bemühen, in den Previews schon etwas mehr auf die (voraussichtliche) Güte der Spiele einzugehen. Zufrieden?

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


TOP-4
Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 09

! ! ! ACHTUNG ! ! !
**Super Nintendo, Saturn, Playstation**
**Jetzt auch die neuesten PC - Hits!**

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele 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 Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand

Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

NEU NINTENDO 64 mit Mario 64 1399 DM NEU
MAGIC
Entertainment Center
NEU NINTENDO 64 mit Mario 64 1399 DM NEU
**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
47198 Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten:
Mo - Sa von 11-21 Uhr
Steinbrinkstr. 255
46145 Oberhausen-Sterkrade
Öffnungszeiten:
Mo - Sa von 11-20 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 **01 30/11 22 33** oder T-Online *Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

FUTURE
Einsteiger-Programm

# ünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

Allianz

**Wieder erscheint ein Model-2-Beat'em Up-Automat von Sega. Im Gegensatz zur Virtua Fighter-Serie, darf diesmal mit Waffen gefuchtelt werden.**

# LAST BRONX
## 東京番外地

Zur Zeit scheinen die Macher bei Sega ziemlich gut drauf zu sein. Während die AM2-Truppe fieberhaft an *Virtua Fighter 3* arbeitet, wurde gleich nebenan in der AM3-Abteilung der neueste Model-2-Automat vorgestellt. Wie der Titel schon vermuten läßt, kämpfen in *Last Bronx* Street Gangs um die Vorherrschaft in den Straßen von Tokio. Den Entwicklern ging es dabei darum, Kämpfe so real wie möglich darzustellen. Deshalb wurde auch die Umgebung in die Gegenwart verfrachtet. Jede einzelne Stage ist eine getreue Polygon-Nachbildung von bekannten Orten innerhalb Tokios. Die Kämpfer tragen keine extravaganten Kostüme und fuchteln auch nicht mit irgendwelchen fiktiven Samurai-Schwertern herum, sondern präsentieren sich in zeitgemäßer Street-Gang-Kluft: Der Allround-Kämpfer „Yusaku" mit einem Sansetsu-Kon, der flinke „Joe" mit Nunchakus, der poppige „Tommy" mit seinem Battle Stick, die zierliche „Lisa" mit Double Sticks, die Survival-Expertin „Yoko" mit den Tonfas , die coole Nagi mit zwei Sais, der fiesling Kurosawa mit einem Holzschwert und schließlich der wuchtige „Zaimoku" mit einem entsprechend riesigen Holzhammer. Die Bilder auf dieser Seite stammen übrigens aus der Demo-Version, wo sich „Joe" und „Yoko" gegenüberstehen und anschließend aufeinander losgehen. Wie man sieht, ist die Grafik sehr detailliert und wird zudem noch mit einer Bildrate von 60 Frames/Sek. bewegt. Solche hohen Geschwindigkeiten haben bekanntlich zwei Vorteile, die auch bei *Virtua Fighter 2* zur Geltung kamen. Erstens wirken die Bewegungssequenzen flüssiger und zweitens lassen sich Moves genauer und differenzierter steuern, weil pro Sekunde 60 sog. Trigger-Punkte existieren, bei denen man einen Move beginnen oder abbrechen kann. Bei *Last Bronx* ging man jedoch einen Schritt weiter. Erstmals kann man zu jedem Zeitpunkt einen Move kurzfristig abbrechen, was taktisch gesehen sehr von Vorteil ist. Vor allem dürften Kombo-Spezialisten auf ihre Kosten kommen, weil sich dadurch beliebige Kombos individuell zusammenstellen lassen. Ein Deutschland-Release steht noch aus, doch in Japan dürften in den nächsten Tagen bereits die ersten Geräte in den Spielhallen sein. Ob und wann eine Saturn-Umsetzung folgen wird, steht zur Zeit leider noch nicht fest. *tet*

*Das Ganze spielt nicht in Bronx, sondern in Tokio*

*Yoko ist keine Polizistin, nein, sie ist ein Streetgang-Leader*

*Die Demo-Version zeigt noch sehr wenig vom gesamten Spiel*

*Bewegungsstudien zeigen, wie flüssig die Grafik ist (60 Frames/Sekunde)*

*Ob die Zoom-Funktion bleiben wird, ist noch völlig offen*

# O.I.T.

! Order In Time goes Internet !
Order-In-Time.de@t-online.d

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

### Saturn

| | |
|---|---|
| Saturn ohne Spiel | 399.90 |
| Saturn mit Sega Rally | 469.00 |
| Game Buster | 89.90 |
| Advanced Military Commander 2 | 99.90 |
| Alien Trilogy US | 109.90 |
| Amok US | 99.90 |
| Baku Baku Animal | 69.90 |
| Bomberman JAP | 109.90 |
| Blazing Dragons | 89.90 |
| Bust-A-Move 2 | 99.90 |
| Darius Gaiden JAP | 49.90 |
| Dark Saviour US | 109.90 |
| Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) JAP | 79.90 |
| Daytona USA DT | 69.90 |
| Decathlete JAP | 109.90 |
| Destruction Derby | 79.90 |
| Discworld | 79.90 |
| Die Hard Trilogy US | 109.90 |
| F1 Live Information | 89.90 |
| Fatal Fury 3 JAP | 129.90 |
| Game Gun | 89.90 |
| Gradius Deluxe Pack JAP | 109.90 |
| Gungriffon | 109.90 |
| Guardian Heroes | 89.90 |
| Gunbird JAP | 99.90 |
| Hang On 95 | 84.90 |
| Impact Racing | 89.90 |
| Iron Storm US | 109.90 |
| Jonny BazookaTone | 49.90 |
| High Velocity US | 89.90 |
| King Of Fighters JAP | 119.90 |
| Langresser 3 JAP | 129.90 |
| Loderunner JAP | 109.90 |
| Mystaria | 99.90 |
| NBA Action US | 109.90 |
| Nights JAP | 109.90 |
| Nights JAP & Special Controller | 139.90 |
| Off Road Interceptor | 79.90 |
| Olympic Games | 79.90 |
| Panzer Dragoon DT | 79.90 |
| Panzer Dragoon 2 JAP/DT | 69.90/89.90 |
| Parodius Deluxe DT | 49.90 |
| Primal Rage | 84.90 |
| Powerplay Hockey US | 89.90 |
| Return Fire US | 109.90 |
| Road Rash | 89.90 |
| Romance IV US | 109.90 |
| Scorcher US | 99.90 |
| Sega Rally DT | 99.90 |
| Shanghai | 79.90 |
| Shellshock | 89.90 |
| Shining Wisdom US | 109.90 |
| Sim City 2000 | 89.90 |
| Skeleton Warriors US | 89.90 |
| Slam 'n Jam '96 | 109.90 |
| Sonic Wings JAP | 109.90 |
| Shockwave Assault | 89.90 |
| Steam Gear Mash JAP | 59.90 |
| Street Fighter Alpha | 89.90 |
| Story Of Thor US | 109,90 |
| Tilt | 89.90 |
| The Need For Speed | 89.90 |
| Thunderhawk 2 | 89.90 |
| Toshinden Remix | 89.90 |
| True Pinball | 89.90 |
| Ultimate 3 us!!!! | 109.90 |
| Victory Goal 96 | 94.90 |
| Virtua Cop inkl. Gun | 129.90 |
| Virtua Fighter Remix | 49.90 |
| Virtua Fighter 2 | 99.90 |
| Virtua Fighter Kids JAP | 109.90 |
| Virtua Racing | 49.90 |
| WWF Wrestlemania | 89.90 |
| Wing Arms | 89.90 |
| wipEout | 79.90 |
| Worms | 89.90 |
| X-Men | 89.90 |
| Joypad | 39.90 |
| Virtua Stick | 89.90 |
| Mission Stick | 149.90 |
| Lenkrad | 109.90 |
| Memory Card 8MB | 89.90 |
| MPEG-Karte | 319.90 |
| Konverter für Importspiele | 39.90 |
| Sechs-Button-Pad Dauerfeuer | 29.90 |

### PlayStation

| | |
|---|---|
| PlayStation | 389.90 |
| Game Buster | 89.90 |
| Alien Trilogy | 79.90 |
| Alone In The Dark 2 | 99.90 |
| Arcade Greatest Hits US | 99.90 |
| Bottom Of The Ninth US | 99.90 |
| Bust-A-Move 2 US | 69.90 |
| Cronicles Of The Sword | 89.90 |
| Die Hard Trilogy US | 99.90 |
| DiscWorld DT (DT. Texte) | 89.90 |
| Extreme Pinball | 79.90 |
| Fade To Black | 94.90 |
| Fifa Soccer 96 | 69.90 |
| Jumping Flash 2 JAP | 129.90 |
| King Of Fighters 95 JAP | 139.90 |
| Kings Field Hintbook | 49.90 |
| Magic Carpet | 89.90 |
| Motor Toon GP 2 JAP | 129.90 |
| Myst | 89.90 |
| Namco Museum 1 | 94.90 |
| Namco Museum 3 JAP | 139.90 |
| NBA In The Zone | 79.90 |
| NBA Live 96 | 79.90 |
| NHL Face Off | 89.90 |
| Off Road Interceptor | 79.90 |
| Olympic Summer Games | 99.90 |
| Overblood JAP | 149.90 |
| Panzer General | 89.90 |
| Po'ed | 89.90 |
| Powerplay Hockey | 89.90 |
| Primal Rage | 89.90 |
| Resident Evil US (Biohazard) | 99.90 |
| Resident Evil Hintbook | 49.90 |
| Return Fire | 89.90 |
| Ridge Racer Revolution DT | 94.90 |
| Road Rash | 89.90 |
| Tekken DT | 99.90 |
| Tekken 2 JAP | 139.90 |
| The Need For Speed | 89.90 |
| Thunderhawk 2 | 89.90 |
| Tobal 1 JAP | 149.90 |
| Top Gun | 99.90 |
| Toshinden 2 | 94.90 |
| Total NBA 96 | 89.90 |
| Track & Field | 99.90 |
| True Pinball | 89.90 |
| Twotenkaku JAP | 69.90 |
| Shellshock DT | 89.90 |
| Shockwave Assault | 89.90 |
| Skeleton Warrior | 89.90 |
| Slam 'n Jam '96 US | 99.90 |
| Starfighter 3000 | 99.90 |
| Street Fighter Alpha | 89.90 |
| X-Com | 89.90 |
| Memory Card | 49.00 |
| Viewpoint | 89.90 |
| Warhammer | 89.90 |
| wipEout | 89.90 |
| Wing Commander III | 99.90 |
| Worms | 89.90 |
| Joypad | 54.00 |
| Memory Card Plus | 79.90 |
| Namco neGcon Joypad | 89.90 |
| Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen) | 139.90 |
| Racing Controller | 89.90 |
| Ascii Joyboard | 109.90 |
| RGB-Kabel | 39.90 |

### Nintendo 64

| | |
|---|---|
| Nintendo 64 + Mario | 1399.00 |

### Jaguar

| | |
|---|---|
| Jaguar + Cybermorph | 199.90 |
| Jaguar Spiele | AB 99.90 |

### Super Nintendo

| | |
|---|---|
| Action Replay Pro Mark 3 | 89.90 |
| International Superstar Soccer 2 | 109.90 |
| Boogerman DT | 89.90 |
| Civilisation | 129.90 |
| Donkey Kong Country 2 DT | 119.90 |
| 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 | 69.90 |
| NBA Live 96 | 99.90 |
| Madden 96 | 99.90 |
| Mario Kart | 69.90 |
| Mega Man X3 | 109.90 |
| PGA Tour Golf 96 | 79.90 |
| Pinocchio | 99.90 |
| Toy Story | 109.90 |
| Asterix & Obelix DT | 89.90 |
| 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 |
| Brandish US | 109.90 |
| Breath Of Fire 2 DT | 109.90 |
| Lord Of Darkness | 89.90 |
| Dragon View | 89.90 |
| Dragon Warrior V (Enix) US | 139.90 |
| Dragons Quest VI JAP | 199.90 |
| Earthbound | 129.90 |
| Final Fantasy III US | 139.90 |
| Final Fantasy III Hint Book | 49.90 |
| King Arthur | 89.90 |
| Lufia | 89.90 |
| Lufia 2 US | 129.90 |
| Paladins Quest US | 109.90 |
| 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 |
| Secret of the Stars US | 119.90 |
| 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 |
| Earthworm Jim 2 | 89.90 |
| FIFA Soccer 96 | 89.90 |
| J. League Soccer 2 JAP | 49.90 |
| Landstalker | 59.90 |
| Light Crusader DT. Texte | 114.90 |
| 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 |
| Story Of Thor | 109.90 |
| Super Skidmarks | 59.90 |
| Theme Park | 94.90 |
| Toy Story | 79.90 |
| Vectorman DT | 59.90 |
| Worms | 89.90 |

### Mega CD

| | |
|---|---|
| CDX Pro | 59.90 |
| Lunar Eternal Blue | 99.90 |
| Lunar Hint Book | 44.90 |
| diverse Spiele AB | 29.90 |

### 32X

| | |
|---|---|
| Chaotix DT | 49.90 |
| Golf Magazine: 36 Great Holes | 49.90 |
| FIFA Soccer 96 | 49.90 |
| 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

Game Fan ..... 17.00
PlayStation + CD engl. 25.00

### Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

### Grosshandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

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

# Shiny-Gewinnspiel

*Der abgefahrene Erdenwurm hat es zu einem gewaltigen Heldenstatus gebracht*

Daß die Jungs um David Perry ein recht verrückter Haufen sind, habt Ihr anhand unserer Berichte und der beiden *Earthworm-Jim*-Versionen bestimmt schon herausgefunden. Während eines Telefonats mit David Perry weinte er den "guten, alten" Mega-Drive-Zeiten hinterher. Die Entwicklung fürs Mega Drive habe man schweren Herzens eingestellt. Überhaupt gäbe es für 16-Bit-Systeme keine Entwicklungen mehr (schnüff). Man stelle sich hierbei bildlich vor, wie David Perry zärtlich das Mega-Drive-Entwicklungs-Kit tätschelt, sich eine Träne aus dem Auge wischt und betrübt den Rotz hochzieht. Nach erfolgreicher Tröstung kamen wir dann zur entscheideneden Frage: "Was wird denn nun aus den Entwicklungssystemen?". "Weiß' nich'. Können wir nich' mehr brauchen. Könnt Ihr von mir aus haben." Gebongt! Ein Entwicklungssystem von Shiny – nur was machen wir damit? Genau: Wir verlosen es.

Also: Wer sich für die Entwicklung von Videospielen interessiert und computertechnisch nicht ganz unbewandert ist (Ihr braucht schon einen ordentlichen PC dazu), hat die einzigartige Möglichkeit, das komplette Entwicklungssystem zu gewinnen, auf dem *Earthworm Jim* für das Mega Drive entstanden ist. Die nötigen Kabel und die englische Bedienungsanleitung gibt's freilich auch dazu. Wer mit solchen Geschichten eher weniger anfangen kann, sollte vielleicht fairerweise auf eine Teilnahme verzichten, wär' ja schade drum.

Preisfrage gibt's keine, schickt uns einfach eine Postkarte (bitte nicht auf einem Leserbrief sowas wie "Ich will auch mitmachen" vermerken) an die unten genannte Adresse, und schon seid Ihr bei der Ziehung dabei. Den Einsendeschluß legen wir mal auf den 31.08.1996 (Datum des Poststempels).

Logo: Leute vom Verlag dürfen wieder nicht mitspielen (zu blöd auch).

**Die Adresse:**

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

*Das Entwicklungssystem fürs Mega Drive gibt's zu gewinnen*

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth PLAY STATION 379,95

# FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

PLAY STATION 379,95

Händleranfragen erwünscht !!!

## MEGA DRIVE:

| | |
|---|---|
| 3 SPORT-GAMES PACK: | |
| Super Monaco GP & Wimbledon | |
| Tennis & Ultimate Soccer | 79,95 |
| AAH! REAL MONSTERS | 49,95 |
| ALIEN SOLDIER | 59,95 |
| BONKERS *Disney* | 49,95 |
| BRIAN LARA CRICKET <A> | 69,95 |
| COMIX ZONE | 59,95 |
| CRAYON SHIN CHAN <|> | 39,95 |
| CUTTHROUT ISLAND | 59,95 |
| DAFFY DUCK in Hollywood | 49,95 |
| DAS DSCHUNGELBUCH | 59,95 |
| Death & Return of Superman | 49,95 |
| DEVIL'S COURSE GOLF <|> | 49,95 |
| DIE SCHLÜMPFE | 69,95 |
| Donald Duck in Maui Mallard | 79,95 |
| DRAGON BALL Z <|> | 49,95 |
| E.A.Hockey & John Madden | 49,95 |
| EARTH WORM JIM | 49,95 |
| EARTHWORM JIM 2 | 79,95 |
| EXO SQUAD | 59,95 |
| FEVER PITCH - Mario Basler | 49,95 |
| FIFA SOCCER '95 | 49,95 |
| FIFA SOCCER '96 | 89,95 |
| FOREMAN FOR REAL | 49,95 |
| GARFIELD | 69,95 |
| Int. Superstar Soccer <6.96> | 79,95 |
| JUDGE DREDD | 49,95 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | 69,95 |
| KÖNIG DER LÖWEN | 79,95 |
| LANDSTALKER | 59,95 |
| LIGHT CRUSADER <A> | 59,95 |
| MARSUPILAMI | 69,95 |
| MICRO MACHINES '96 <A> | 59,95 |
| MS. PACMAN | 49,95 |
| N. Mansell World Champ. | 49,95 |
| NBA Action Basketball'95 | 49,95 |
| NBA LIVE '95 | 49,95 |
| NBA LIVE '96 | 89,95 |
| NHL HOCKEY '96 | 89,95 |
| OUT RUNNERS <|> | 39,95 |
| PGA TOUR GOLF '96 | 79,95 |
| PHANTOM 2040 | 49,95 |
| POWER RANGERS | 49,95 |
| PRIMAL RAGE | 59,95 |
| PROBOTECTOR | 49,95 |
| PUZZLE & ACTION <|> | 49,95 |
| REVOLUTION X | 49,95 |
| RISTAR | 49,95 |
| ROAD RUNNER | 49,95 |
| PGA TOUR GOLF 3 | 49,95 |
| SAILERMOON <.> | 39,95 |
| SAMURAI SHODOWN | 89,95 |
| SHADOWRUN <A> | 59,95 |
| SOLEIL | 49,95 |
| Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's | 79,95 |
| SONIC 3 | 69,95 |
| SONIC & KNUCKLES | 49,95 |
| SONIC SPINBALL <A> | 49,95 |
| STORY OF THOR | 119,95 |
| STRIKER | 59,95 |
| SUBTERANIA | 49,95 |
| SUPER SKIDMARKS | 69,95 |
| S. STREETFIGHTER 2 <A> | 79,95 |
| SYLVESTER & TWEETY | 49,95 |
| THEME PARK | 89,95 |
| TOTAL FOOTBALL | 59,95 |
| Toughman Contest Boxing | 49,95 |
| TOY STORY | 89,95 |
| VECTORMAN | 59,95 |
| VIRTUA RACING | 59,95 |
| VR TROOPERS | 69,95 |
| Walale Country Club Golf <|> | 49,95 |
| W. GRETZKY ICEHOCKEY | 49,95 |
| WONDERBOY 4 & 5 <|> | je 39,95 |
| WORLD HEROES <|> | 39,95 |
| WRESTLEMANIA ARCADE | 79,95 |

...und viele andere !!!

## ZUBEHÖR M D:

| | |
|---|---|
| MD 2 Konsole *gebraucht* | 109,95 |
| 3 / 6 BUTTON PAD | je 29,95 |
| 6 But. Pad mit kl. Stick | 29,95 |
| 6 Button-Infarot Joyad Set | 69,95 |
| ACTION REPLAY 2 | 89,95 |
| ADAPTER | 24,95 |
| Antennenkabel MD 1 | 24,95 |
| Infarot-Joypads <2er Set> | 49,95 |
| Joypad-Verlängerung | 9,95 |
| NETZTEIL MD 2 | 19,95 |
| RGB <Scart> KABEL 1 / 2 | je 19,95 |
| SV 401 *Joystick* | 29,95 |
| SV 437 *Programmable* | 49,95 |

## GAME GEAR:

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY | 39,95 |
| NETZTEIL | 19,95 |
| Spiel -und Tragetasche | 19,95 |
| Asterix - Secret & T-Shirt | 49,95 |
| CHESSMASTER | 29,95 |
| CHUCK ROCK 2 | 19,95 |
| DEVILISH | 29,95 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 29,95 |
| HURRICANES | 39,95 |
| JAMES POND 2 | 9,95 |
| JOHN MADDEN '95 <A> | 29,95 |
| MICKEY MOUSE Legend... | 39,95 |
| PAPERBOY | 39,95 |
| PGA '96 | 29,95 |
| RETURN OF JEDI | 29,95 |
| SPEEDY GONZALES | 29,95 |
| STRIDER RETURNS | 9,95 |
| SUPER COLUMNS | 29,95 |
| SURF NINJAS <A> | 29,95 |

...und viele andere !!!

## MANGA:

verschiedene Filme ab 19,95

Große Auswahl vorhanden !

## SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

| | |
|---|---|
| ADV. of MIGHTY MAX | 29,95 |
| AERO THE ACROBAT 2 | 39,95 |
| ANIMANIACS | 39,95 |
| ARCH RIVALS | 29,95 |
| B.O.B. | 29,95 |
| BALL JACKS | 29,95 |
| BALLZ 3D | 29,95 |
| BATMAN FOREVER | 39,95 |
| BATTLETOADS | 29,95 |
| BIG HURT <F. Thomas> | 39,95 |
| BRUTAL - Paws of Fury | 39,95 |
| BUBBLE & SQUEAK | 29,95 |
| CASTLEVANIA | 39,95 |
| CHAKAN | 29,95 |
| CLAYFIGHTER | 39,95 |
| DAVIS CUP TENNIS | 39,95 |
| DYNAMITE HEADY | 39,95 |
| E.A. IMG Tennis Tour | 39,95 |
| EARTH DEFENSE <A> | 39,95 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 39,95 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 29,95 |
| FLINK | 39,95 |
| Funny World & Balloon Boy | 39,95 |
| HYPERDUNK | 29,95 |
| J.Madden Football '94 | 19,95 |
| JUSTICE LEAGUE | 39,95 |
| KING OF MONSTERS | 29,95 |
| Marko's Magic Football | 29,95 |
| MAXIMUM CARNAGE | 29,95 |
| MEGA MAN Willy Wars | 39,95 |
| MEGA SWIV | 39,95 |
| MICKEY MANIA | 39,95 |
| MR. NUTZ | 39,95 |
| Mutant League Hockey | 39,95 |
| NBA Jam T. E. | 39,95 |
| NFL Quaterback '96 | 39,95 |
| NHL Hockey '95 | 39,95 |
| PAGEMASTER | 39,95 |
| PITFALL | 39,95 |
| PUGGSY | 19,95 |
| RANGER X | 39,95 |
| RUGBY WORLD CUP '95 | 39,95 |
| RASENMÄHERMANN | 29,95 |
| RISE OF THE ROBOTS | 39,95 |
| SHAQ FU | 29,95 |
| SKELETON KREW | 49,95 |
| SLAM MASTERS | 39,95 |
| SONIC 1 | 29,95 |
| SPACE HARRIER 2 | 29,95 |
| SPARKSTER | 39,95 |
| Super Fantasy Zone | 29,95 |
| Tiny Toons Acme All Stars | 39,95 |
| TOE JAM & EARL 1 & 2 | je 39,95 |
| TRUXTON | 29,95 |
| TWIN HAWK | 39,95 |
| WARLOCK | 39,95 |
| WHAC A CRITTER <A> | 39,95 |
| WRESTLE WAR | 29,95 |
| ZERO THE KAMIKAZE SQ. | 39,95 |

## MEGA CD:

| | |
|---|---|
| Mega CD <gebr> & 3 Games | 179,95 |
| ADAPTER US / PAL | 59,95 |
| 5 Games in One | 49,95 |
| AFTERBURNER 3 | 29,95 |
| ANIMALS | 29,95 |
| BATMAN & ROBIN | 49,95 |
| BATMAN RETURNS | 19,95 |
| BATTLE FRENZY | 19,95 |
| BATTLECORPS | 29,95 |
| BEAST 2 | 29,95 |
| BLACK HOLE ASSAULT | 29,95 |
| CHUCK ROCK 1 & 2 | je 29,95 |
| Cobra Space Adventure | 69,95 |
| CORPSE KILLER | 19,95 |
| DRAGON'S LAIR | 49,95 |
| DUNE | 29,95 |
| DUNGEON MASTER 2 | 69,95 |
| ECCO THE DOLPHIN | 39,95 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 79,95 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 59,95 |
| FAHRENHEIT | 69,95 |
| FATAL FURY SPECIAL | 69,95 |
| FINAL FIGHT | 29,95 |
| HOOK | 29,95 |
| JAGUAR XJ 220 | 29,95 |
| JURASSIC PARK | 49,95 |
| KIDS ON SITE | 19,95 |
| LORD OF THUNDER <US> | 49,95 |
| LUNAR 2 <US> | 99,95 |
| MASKED RIDER, THE <US> | 29,95 |
| MICROCOSM | 39,95 |
| MIDNIGHT RAIDERS | 49,95 |
| MYSTERY MANSION | 49,95 |
| NBA JAM | 39,95 |
| NHL '94 | 19,95 |
| NIGHT TRAP | 69,95 |
| PAWS OF FURY - Brutal | 29,95 |
| POWERMONGER | 19,95 |
| POWER RANGERS | 69,95 |
| PUGGSY | 29,95 |
| ROBO ALESTE | 29,95 |
| SAMURAI SHODOWN | 69,95 |
| SEWER SHARK | 29,95 |
| Sherlock Holmes 1 & 2 | je 29,95 |
| SHINING FORCE | 59,95 |
| SILPHEED | 29,95 |
| SLAM CITY | 19,95 |
| SONIC | 49,95 |
| SOULSTAR | 29,95 |
| SPIDERMAN Vs Kingpin | 29,95 |
| STARBLADE | 49,95 |
| SUPREME WARRIOR | 19,95 |
| SURGICAL STRIKE | 59,95 |
| SYNDICATE | 69,95 |
| TOMCAT ALLEY | 29,95 |
| WOLFCHILD | 19,95 |
| WONDERDOG | 29,95 |
| WORLD CUP USA '94 | 29,95 |

## SATURN GAMES:

| | |
|---|---|
| ALONE IN THE DARK 2 | 89,95 |
| ASTAL <|> | 49,95 |
| BATTLE MONSTER <|> | 39,95 |
| BLUE SEED <|> | 49,95 |
| BREAK THRU <|> | 89,95 |
| CONGO <US> | 89,95 |
| CYBERIA 6/96 | 79,95 |
| D | 79,95 |
| DARIUS GAIDEN | 69,95 |
| DAYTONA U.S.A. | 69,95 |
| DIGITAL PINBALL | 79,95 |
| EURO '96 | 89,95 |
| FIFA SOCCER '96 | 69,95 |
| FIRE PRO GAIDEN <|> | 49,95 |
| FORMULA 1 | 89,95 |
| GALACTIC ATTACK | 69,95 |
| GALAXY FIGHT | 69,95 |
| GALE RACER <|> | 49,95 |
| GEBOCKERS <|> | 89,95 |
| GOLDEN AXE - THE DUEL | 89,95 |
| GRADIUS DELUXE Pack <|> | 89,95 |
| GUARDIAN HEROES | 89,95 |
| HANG ON GP '96 | 79,95 |
| HORROR TOUR <|> | 99,95 |
| IRON STORM US | 109,95 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 69,95 |
| KING OF FIGHTERS 95 <|> | 129,95 |
| LAYER SECTION <|.> | 89,95 |
| MAGIC CARPET | 79,95 |
| Magic Knight Ray Earth <|> | 49,95 |
| METAL FIGHTER MIKU <|> | 49,95 |
| Military Commander 2 <|> | 99,95 |
| MYST | 79,95 |
| MYSTARIA | 79,95 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 59,95 |
| NFL Quaterback '96 | 89,95 |
| NHL ALL STAR HOCKEY | 79,95 |
| NIGHTS <|> | 119,95 |
| Off World Interceptor | 69,95 |
| PANZER DRAGOON | 59,95 |
| PANZER DRAGOON 2 | 89,95 |
| PARODIUS DELUXE | 69,95 |
| PEBBLE BEACH GOLF | 79,95 |
| PRETTY FIGHTER X <|> | 59,95 |
| PUZZLE & ACTION <|> | 99,95 |
| QUANTUM GATE <|> | 89,95 |
| RAYMAN | 79,95 |
| REVOLUTION X | 69,95 |

## E3 Messe-Video <ca. 90 min.Laufzeit> mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95

| | |
|---|---|
| ROBOTICA | 69,95 |
| SEGA RALLY | 79,95 |
| SHELL SHOCK | 79,95 |
| SHINING WISDOM <|> | 49,95 |
| SHINOBI X | 79,95 |
| SIM CITY 2000 | 79,95 |
| STEAMGEAR MASH <|.> | 89,95 |
| STREETFIGHTER - MOVIE | 59,95 |
| SUIKOENBU <|> | 49,95 |
| TENSAI VAGABOND <|> | 79,95 |
| THEME PARK | 79,95 |
| THUNDERHAWK 2 | 89,95 |
| Thunderhawk 2 <A> (uncut) | 79,95 |
| TITAN WARS | 89,95 |
| Thunderst. & Road Blast. jp. | 129,95 |
| Toshinden Remix | 69,95 |
| TRUE PINBALL | 89,95 |
| VALORA VALLEY GOLF | 79,95 |
| VICTORY BOXING | 79,95 |
| VICTORY GOAL | 79,95 |
| VIRTUA COP & GUN | 129,95 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 89,95 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 59,95 |
| VIRTUA RACING | 69,95 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 79,95 |
| WING ARMS | 79,95 |
| WIPE OUT | 79,95 |
| WORLD CUP GOLF | 69,95 |
| WORLD SERIES [illegible] | 79,95 |
| WORMS | 79,95 |
| X-MEN | 79,95 |

SATURN 419,95

## SATURN HARDWARE:

| | |
|---|---|
| SATURN | 419,95 |
| Act. Replay / Game Buster | 79,95 |
| ADAPTER | 39,95 |
| ANTENNENKABEL | 39,95 |
| Antennenkabel mit Bildfilter | 49,95 |
| BACK UP MEMORY | 89,95 |
| JOYPAD <versch.> | je 39,95 |
| JOYPAD-Verlängerung | 19,95 |
| Lenkrad - Arcade Racer | 109,95 |
| MOUSE | 69,95 |
| PHOTO CD | 39,95 |
| RGB KABEL | 29,95 |
| VIRTUA STICK | 89,95 |

## SEGA 32 X:

| | |
|---|---|
| 32 X Erweiterung | 179,95 |
| 32 X Erweiterung & 5 Games | 259,95 |
| AFTERBURNER | 49,95 |
| CORPSE KILLER <CD> | 19,95 |
| GOLF MAGAZINE | 49,95 |
| KNUCKLES CHAOTIX | 49,95 |
| KOLIBRI | 49,95 |
| METAL HEAD | 49,95 |
| NBA JAM T.E. <CD> | 19,95 |
| NFL Quaterback '96 | 19,95 |
| NIGHT TRAP <CD> | 29,95 |
| SLAM CITY - S.Pippen <CD> | 19,95 |
| SPACE HARRIER | 39,95 |
| STELLAR ASSAULT | 49,95 |
| SUPREME WARRIOR <CD> | 19,95 |
| VIRTUA FIGHTER | 49,95 |
| WWF RAW | 19,95 |

## SUPER NINTENDO:

| | |
|---|---|
| ACME ANIMATION | 69,95 |
| ALIEN Vs PREDATOR <|> | 49,95 |
| ANIMANIACS | 99,95 |
| ART OF FIGHTING <|> | 49,95 |
| ASTERIX | 89,95 |
| ASTERIX & OBELIX | 99,95 |
| BIG SKY TROOPER | 69,95 |
| BIOMETAL <A> | 59,95 |
| BOOGERMAN | 79,95 |
| BRAINLORD <US> | 59,95 |
| BREATH OF FIRE 2 | 89,95 |
| BUBSY 2 | 79,95 |
| Chrono Trigger US | 129,95 |
| Chrono Trigger Hintbook | 39,95 |
| CUTTHROUT ISLAND | 79,95 |
| DAZE BEFORE CHRISTMAS | 49,95 |
| DEMONS CREST | 59,95 |
| DIRT TRAX FX | 69,95 |
| Donald Duck - Maui Mallard | 119,95 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 109,95 |
| Donkey Kong Country 2 <A> | 99,95 |
| EARTHWORM JIM 2 | 89,95 |
| EYE of the BEHOLDER <US> | 69,95 |
| FATAL FURY SPECIAL <|> | 49,95 |
| FIFA SOCCER | 59,95 |
| FIFA SOCCER '96 | 99,95 |
| Final Fantasy 3 <US> | 129,95 |
| F.F.3 Spielberater <A> | 39,95 |
| FINAL FIGHT 3 | 89,95 |
| FOREMAN FOR REAL | 59,95 |
| GEMFIRE <US> | 89,95 |
| ILLUSION OF TIME | 99,95 |
| ININDO <US> | 89,95 |
| International Superstar Soccer Deluxe | 109,95 |
| ITCHY & SCRATCHY | 59,95 |
| IZZY'S OLYMPIC QUEST | 79,95 |
| JOE & MAC 3 | 59,95 |
| JUDGE DREDD | 59,95 |
| JUNGLE STRIKE | 59,95 |
| JUSTICE LEAGUE | 59,95 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | 89,95 |
| KIRBY'S GHOST TRAP | 79,95 |
| LIBERTY or DEATH <US> | 79,95 |
| LORD OF DARKNESS <US> | 69,95 |
| LUFIA <US> | 79,95 |
| LUFIA 2 <US> 08.96 | 139,95 |
| MARIO RPG <US> | 139,95 |
| MARIO & WARIO <|> | 49,95 |
| MASK, THE | 79,95 |
| MEGA MAN X 2 | 79,95 |
| MEGA MAN X 3 | 89,95 |
| MICKEY & MINNI Circus M. | 79,95 |
| Micro Machines 2 <A> | 79,95 |
| NBA - GIVE 'N 'GO | 99,95 |
| NBA JAM T.E. | 59,95 |
| NBA LIVE '96 | 99,95 |
| NHL HOCKEY '95 <A> | 59,95 |
| NHL HOCKEY '96 | 99,95 |
| NOBUNAGAS AMBITION US | 69,95 |
| PGA TOUR '96 | 99,95 |
| PORKY PIG | 49,95 |
| PRIMAL RAGE | 69,95 |
| PUZZLE BOBBLE | 69,95 |
| R-TYPE 3 <|> | 69,95 |
| REVOLUTION X | 89,95 |
| ROBOTREK <US> | 59,95 |
| SECRET OF EVERMORE | 109,95 |
| SECRET OF MANA | 109,95 |
| SHADOWRUN | 79,95 |
| SIM EARTH <US> | 79,95 |
| SOCCER SHOOTOUT | 89,95 |
| SPIDERMAN Seperation Anx. | 59,95 |
| SPIROU <A> | 89,95 |
| STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> | 89,95 |
| STAR TREK Starfleet A. <A> | 79,95 |
| STUNT RACE FX <A> | 59,95 |
| SUPER ALESTE <|> | 49,95 |
| SUPER MARIO KART | 64,95 |
| SUPER MARIO WORLD 2 | 109,95 |
| SUPER PANG | 59,95 |
| SUPER STREETFIGHTER 2 <|> | 119,95 |
| TECMO Secret of the Stars US | 99,95 |
| TETRIS & DR. MARIO | 79,95 |
| THEME PARK | 89,95 |
| TIM IN TIBET | 119,95 |
| TOY STORY | 119,95 |
| Ultima - The False Prophet US | 79,95 |
| Ultima - Runes of Virtue 2 US | 79,95 |
| WATERWORLD | 79,95 |
| WEAPON LORD <A> | 99,95 |
| WIZARDRY 5 <US> | 69,95 |
| Wrestlemania Arcade | 89,95 |
| WWF RAW & VIDEO | 59,95 |
| X-MEN | 59,95 |

## S-NES ZUBEHÖR:

| | |
|---|---|
| 2 INFAROT-PADS | 69,95 |
| 5 SPIELER Adapter | 29,95 |
| 6 BUTTON PAD | 29,95 |
| ACTION REPLAY 3 | 89,95 |
| ADAPTER US / PAL | 29,95 |
| ANTENNENKABEL | 9,95 |
| ANTENNEN-UMSCHALTER | 4,95 |
| Diverse Spieleberater | ab 24,80 |
| JOYPAD 'ASCII' | 49,95 |
| JOYPAD VERLÄNGERUNG | 9,95 |
| NETZTEIL | 19,95 |
| SCART / RGB KABEL | 19,95 |
| SV 334 duchsichtiges Pad | 29,95 |
| SV 337 Progammable Pad | 49,95 |
| SV 338 Topfighter | 69,95 |

## SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

| | |
|---|---|
| AERO THE ACROBAT 2 <A> | 49,95 |
| AXELAY <A> | 39,95 |
| BATMAN FOREVER | 49,95 |
| BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas | 39,95 |
| BLACKHAWK | 59,95 |
| BLACKHAWK <A> | 49,95 |
| BRAINIES | 39,95 |
| BRAWL BROTHERS | 39,95 |
| CAPTAIN COMMANDO | 39,95 |
| Champ. World Class Soccer | 29,95 |
| CLAYFIGHTER <A> | 39,95 |
| CLAYFIGHTER 2 | 49,95 |
| CLAYMATES <A> | 29,95 |
| CYBERNATOR | 34,95 |
| Earth Defense Force <A> | 39,95 |
| EEKI THE CAT | 29,95 |
| Fifa Soccer <ohne Verp.> <A> | 39,95 |
| FUN 'N GAMES | 39,95 |
| Ghoul Patrol - Zombie 2 | 39,95 |
| GODS | 39,95 |
| HAGANE | 49,95 |
| HEBEREKE POPOON 2 | 39,95 |
| HOLE IN ONE GOLF <A> | 39,95 |
| HUMANS | 39,95 |
| HURRICANES | 39,95 |
| INCREDIBLE HULK | 39,95 |
| JACK NICKLAUS GOLF <A> | 39,95 |
| JELLY BOY <A> | 39,95 |
| Kid Clown in Crazy Chase | 49,95 |
| LEGEND | 39,95 |
| LETHAL WEAPON <A> | 39,95 |
| MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> | 49,95 |
| Mario is Missing <A> | 29,95 |
| MARKOS MAGIC FOOTBALL | 39,95 |
| MEGA MAN X <A> | 39,95 |
| MICHAEL JORDAN CHAOS | 39,95 |
| MICKEYMANIA | 49,95 |
| NFL Quaterback '96 | 39,95 |
| PAGEMASTER | 39,95 |
| PINBALL Dreams <A> | 49,95 |
| POP'N TWIN BEE <A> | 49,95 |
| PRINCE OF PERSIA <A> | 39,95 |
| PUTTY SQUAD <A> | 49,95 |
| RASENMÄHERMANN <A> | 39,95 |
| RISE OF THE ROBOTS | 39,95 |
| S.O.S. - Sink or Swim | 49,95 |
| SAILORMOON <A> | 39,95 |
| Schöne & das Biest | 49,95 |
| SHAQ FU <A> | 49,95 |
| SLAM MASTER | 49,95 |
| SONIC BLASTMAN <A> | 39,95 |
| SPAWN | 49,95 |
| SUPER BC KID | 49,95 |
| SUPER DANY <A> | 39,95 |
| SUPER ICE HOCKEY <A> | 49,95 |
| SUPER METROID <A> | 49,95 |
| SUPER MORPH | 39,95 |
| SUPER PROBOTECTOR <A> | 49,95 |
| SUPER PUNCH OUT | 49,95 |
| SUPER PUTTY <A> | 39,95 |
| S. RETURN OF THE JEDI | 49,95 |
| SUPER WRESTLEMANIA <A> | 49,95 |
| TIME SLIP <A> | 39,95 |
| TURBO TOONS | 49,95 |
| UNIRALLY | 49,95 |
| URBAN STRIKE | 49,95 |
| UTOPIA | 49,95 |
| U.N. SQUADRON <A> | 49,95 |
| VORTEX | 39,95 |
| WARLOCK | 49,95 |
| WOLVERINE | 49,95 |
| World League Basketball <A> | 39,95 |
| ZELDA | 69,95 |
| Zero the Kamikaze Sqrl. <A> | 49,95 |
| ZOMBIES | 39,95 |
| ZOOP | 49,95 |

## GAME BOY:

| | |
|---|---|
| GAME BOY & TETRIS | 99,95 |
| GAME BOY *farbig* | 89,95 |
| ACTION REPLAY | 39,95 |
| AKKULADER & Ladegerät | 39,95 |
| ADVENTURE ISLAND 2 | 29,95 |
| ANIMANIACS | 49,95 |
| ASTERIX & OBELIX | 59,95 |
| B.C. Kid 2 | 29,95 |
| BLASTER MASTER JR. <A> | 29,95 |
| BOMBER BOY - Bomber Man | 29,95 |
| CHASE H.Q. | 29,95 |
| DARUMAN BUSTERS | 29,95 |
| DEFENDER & JOUST | 39,95 |
| DEMON DARKNESS, THE | 29,95 |
| DONKEY KONG <A> | 39,95 |
| DONKEY KONG LAND <A> | 39,95 |
| DUCKTALES 2 <A> | 49,95 |
| ELEVATOR ACTION | 29,95 |
| KIRBYS DREAMLAND | 39,95 |
| KIRBYS PINBALL | 39,95 |
| MEGA MAN 5 | 49,95 |
| MS PACMAN | 39,95 |
| R-TYPE 2 | 29,95 |
| SPACE INVADERS | 29,95 |
| S.MARIO LAND 1 & 2 | je 39,95 |
| S.MARIO LAND 3 <A> | 39,95 |
| TETRIS & 3 Games <A> | 39,95 |
| TETRIS 2 | 49,95 |
| WARIO BLAST | 29,95 |
| YOSHI's COOKIE | 29,95 |
| ZELDA <A> | 29,95 |

## VIRTUAL BOY:

| | |
|---|---|
| VIRTUAL BOY | 249,95 |
| MARIOTENNIS | 79,95 |
| TELERO BOXER | 69,95 |
| VERTICAL FORCE | 79,95 |

## PLAY STATION:

| | |
|---|---|
| PLAY STATION | 379,95 |
| ACTION REPLAY PRO | 89,95 |
| ANTENNENKABEL | 39,95 |
| INFAROT-JOYPADS | 89,95 |
| JOYPAD | 39,95 |
| JOYPAD *Orginal* | 54,95 |
| JOYPAD VERLÄNGERUNG | 19,95 |
| LENKRAD | 139,95 |
| LINK KABEL | 39,95 |
| MEMORY CARD | 49,95 |
| MEMORY CARD <8 MB> | 89,95 |
| MOUSE | 49,95 |
| MULTI TAP | 59,95 |
| neGcon | 79,95 |
| Pad *Ascii* | 59,95 |
| RGB-SCART KABEL | 29,95 |
| STICK *Ascii* | 99,95 |
| Actua Soccer <A> | 79,95 |
| ADDIDAS POWER SOCCER | 99,95 |
| AIR COMBAT | 79,95 |
| ALIEN TRILOGY | 79,95 |
| Alien Trilogy <A>*uncut* | 79,95 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 99,95 |
| ASSAULT RIGS | 79,95 |
| Battle Arena Toshinden | 79,95 |
| BEYOND THE BEYOND <|> | 99,95 |
| BOXERS ROAD <|> | 109,95 |
| CRITICOM | 79,95 |
| CYBER WAR <|> | 79,95 |
| CYBERIA 5/96 | 79,95 |
| CYBERSPEED | 59,95 |
| CYBERSLED | 79,95 |
| D | 79,95 |
| D <A/UNCUT> | 69,95 |
| DEFCON 5 | 79,95 |
| DESCENT | 79,95 |
| DESTRUCTION DERBY | 89,95 |
| DISK WORLD *deutsch* | 79,95 |
| EXECTOR <|> | 79,95 |
| EXTREME GAMES | 79,95 |
| EXTREME PINBALL | 79,95 |
| FALCATA <|> | 89,95 |
| FIFA '96 | 79,95 |
| GALAXY FIGHT | 79,95 |
| GEX | 79,95 |
| GOAL STORM | 59,95 |
| HERMIE HOPPERHEAD <|> | 109,95 |
| HI OCTANE | 69,95 |
| Hyper Formation Soccer <|> | 79,95 |
| Int. Track & Field | 99,95 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 59,95 |
| JUPITER STRIKE | 69,95 |
| KILEAK THE BLOOD | 79,95 |
| KRAZY IVAN | 79,95 |
| JUMPING FLASH | 79,95 |
| LEMMINGS 3D | 59,95 |
| Museum Piece 1 <7/96> | 99,95 |
| LONE SOLDIER | 79,95 |
| MAGIC CARPET | 79,95 |
| Mickey's Wild Adventure | 79,95 |
| NBA - IN THE ZONE | 89,95 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 59,95 |
| NBA LIVE '96 | 89,95 |
| NEED FOR SPEED | 79,95 |
| NFL GAME DAY | 99,95 |
| NHL FACE OFF | 99,95 |
| NOVASTORM | 79,95 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 69,95 |
| OLYMPIC GAMES 6/96 | 89,95 |
| OLYMPIC SOCCER 6/96 | 89,95 |
| PANZER GENERAL | 79,95 |
| PARODIUS DELUXE | 59,95 |
| PGA TOUR GOLF '96 | 79,95 |
| PHILOSOMA | 79,95 |
| POWER SERVE <Tennis> | 79,95 |
| PRO WRESTLING <|> | 119,95 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 79,95 |
| RAIDEN PROJECT | 79,95 |
| RAN SOCCER | 89,95 |
| RAPID RELOAD | 69,95 |
| RAYMAN | 79,95 |
| RESIDENT EVIL 7/96 | 89,95 |
| REVOLUTION X | 69,95 |
| RIDGE RACER | 89,95 |
| Ridge Racer Revolution | 99,95 |
| ROAD RASH | 79,95 |
| SHELL SHOCK | 79,95 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 79,95 |
| STARBLADE ALPHA | 89,95 |
| STREETFIGHTER - Movie | 59,95 |
| STREETFIGHTER ALPHA | 89,95 |
| STRIKER 96 | 69,95 |
| TEKKEN | 99,95 |
| TEKKEN 2 <|> | 149,95 |
| THEME PARK | 79,95 |
| THUNDERHAWK 2 | 79,95 |
| Thunderhawk 2 <A> uncut> | 79,95 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 79,95 |
| TOTAL NBA '96 | 89,95 |
| TRUE PINBALL | 79,95 |
| Twinbee Deluxe Pack <|> | 79,95 |
| TWISTED METAL | 89,95 |
| VIEWPOINT | 89,95 |
| WARHAWK | 79,95 |
| WING COMMANDER 3 | 89,95 |
| WIPE OUT | 89,95 |
| WORLD CUP GOLF | 69,95 |
| WORMS | 79,95 |
| WRESTLEMANIA Arcade | 69,95 |
| X-COM ENEMY UNKNOWN | 79,95 |
| ZERO DIVIDE | 69,95 |
| PLAYSTATION MAGAZINE (mit Demo-CD) | 14,95 |

## NINTENDO 64:

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 | <|> 1299,- |

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Herststeller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

SATURN · MEGA DRIVE · GAME GEAR · ZUBEHOER · CD-ROM · PLAY STATION · 3 DO · SUPER-NES · NES · GAME BOY · VIRTUAL BOY · ZUBEHOER · VIDEO · LASERDISCS · MANGA

# ZU BESUCH BEI NAMCO

**Seit Tekken steht Namco auch bei Beat'em Up-Freunden hoch im Kurs. Wir haben uns vor Ort mit den Entwicklern der Tekken-Serie und Soul Edge unterhalten.**

Im Kanagawa Distrikt der Hafenstadt Yokohama, unweit von Tokio, unterhält der japanische Spielegigant Namco sein Entwicklungszentrum. Hier entstehen Titel wie *Ridge Racer*, *Tekken* oder *Soul Edge*, die zunächst auf Automaten-Basis entwickelt und später für die Playstation umgesetzt werden. Wir haben für Euch mal an die Pforten geklopft und uns mit den Entwicklern der *Tekken*-Serie, und anschließend den Machern von *Soul Edge* zu einem Plausch getroffen.

*In Yokohama steht Namcos Entwicklungszentrum. Hier entstehen Hitspiele wie Ridge Racer, Tekken oder Soul Edge.*

## Die Entwickler von Tekken

**VG: Wie entstand überhaupt die Tekken-Serie?**

***Masanori Yamada*** (Main Programmer): Die Idee entstand, als durch die Entwicklung der neuen System 11-Hardware 3D-Spiele auch für den Heimgebrauch attraktiv wurden. Unsere Abteilung war bis dahin für kleinere Systeme, sprich Heimkonsolen, zuständig. Sicherlich hätten wir auch ein herkömmliches 2D-Prügelspiel programmieren können, aber das wollten wir nicht weil das alle machten. Zuvor hatte Sega schon 3D-Polygon-Beat'em Ups in Spielhallen stehen, doch so etwas auf einer Konsole zu realisieren, war technisch und preislich noch nicht möglich.

***Masamichi Abe*** (Game Director): Vor allem wollten wir ein Spiel konzipieren, in dem Menschen in Form von Polygonen agieren. Rennspiele oder Flugsimulationen mit Polygongrafik gab es ja bereits schon auf Konsolen. Deswegen entschieden wir uns für das Beat'em Up-Genre.

***M.Yamada:*** Ohne die Playstation wäre dieses Projekt nie zustande gekommen.

**VG: Warum haben Sie sich gerade für die Playstation und nicht z.B. für den Saturn entschieden?**

***M.Abe:*** Gerade zu der Zeit als die System 11-Plattform entwickelt wurde, sprach uns Sony darauf an, ob wir nicht ein Spiel dafür programmieren könnten. Wir hatten für *Tekken* natürlich auch den Saturn in Betracht gezogen, doch für unser Projekt, besonders in Bezug auf die technischen Möglichkeiten, schien uns die Playstation besser geeignet zu sein.

**VG: Wie begannen die Arbeiten zu Tekken? Hatten Sie schon eine konkrete Vorstellung vom fertigen Spiel**

***M.Yamada:*** Es ist nicht so, daß wir schon zu Beginn wußten, wie das Spiel letztenendlich aussehen würde, außer daß es auf 3D-Polygon-Darstellung basieren würde. Bei *Tekken* entstanden zunächst Skizzen zu einzelnen Charakteren und ihre Moves. Sicher gab es damals schon eine vage Vorstellung vom Gesamtbild, aber wir legten großen Wert

*Entwickler-Gag: der Kopffüßler-Modus*

*M.Abe (Game Director)*

*Y.Mizushima (Motion Designer)*

*Das Tekken-Team arbeitet jetzt schon an der nächsten Version*

*M.Yamada (Main Programmer)*

*M.Kimoto (Director/Game Visual Editor)*

darauf, daß jeder der an dem Projekt beteiligt war, seinen Phantasien freien Lauf lassen konnte.

***Masahiro Kimoto*** (Director/Game Visual Editor): Es kam oft vor, daß wir uns am Abend zusammensetzten und hitzige Diskussionen führten. Manchmal schweiften wir gänzlich vom Thema ab, so daß Ideen herauskamen, die mit *Tekken* oder gar Videospielen überhaupt nichts zu tun hatten.

**VG: Wie wurden die Bewegungen der Kämpfer realisiert?**

***Yoshinari Mizushima*** (Motion Designer): Wir haben uns an Kinofilmen, Videos und Fernsehsendungen orientiert. Einige von uns haben für *Tekken* eine Aikido-Schule besucht. Doch der Großteil der Bewegungen im Spiel wurde aus dem Kopf programmiert. Einige Entwickler benutzen Motion Capture, aber damit lassen sich keine schnellen Bewegungen realisieren. Schließlich soll ja ein Beat'em Up auch rasant und spektakulär wirken.

**VG: Wie sah die Arbeitsweise bei Tekken 2 aus?**

***M.Yamada:*** Obwohl das erste *Tekken* für die Playstation ein Hit wurde, waren wir doch eher unzufrieden mit dem fertigen Produkt, auch wenn man bedenkt, daß es das erste Spiel dieser Art war, das wir in Angriff genommen haben. Technisch gesehen war der zweite Teil nicht mehr so aufwendig, weil das Grundgerüst ja schon stand. Der Schwerpunkt bei der Entwicklung lag deswegen beim Feinschliff und Verbesserung von Details.

***M.Abe:*** Wir konnten uns ja bei der Entwicklung am alten *Tekken* orientieren. Dabei mußten wir feststellen, daß *Tekken 1* eigentlich nur ein "*Tekken 0.5*" war. Erst bei *Tekken 2* haben wir die Pläne verwirklichen können, die wir ganz am Anfang erdacht hatten.

**VG: Bezieht sich das auch auf die Anzahl der Kämpfer?**

***M.Abe:*** Nicht direkt. Daß es am Schluß 25 Kämpfer geworden sind, war nicht eingeplant. Beispielsweise haben sich Roger (das Känguruh) und Alex (der Dinosaurier) in das Spiel buchstäblich hineingeschlichen. Als ich eines Morgens in die Arbeit kam, waren sie irgendwie schon drin, und deswegen beließen wir es dabei.

***M.Kimoto:*** Den Mittelpunkt in der ganzen *Tekken*-Geschichte bilden von Anfang an Heihachi und Kazuya. Auf diese Vater-Sohn-Beziehung baut sich die gesamte Story auf. Folglich haben sich sämtliche Charaktere aus den beiden Hauptfiguren entwickelt. Die zerstrittenen Geschwister Nina und Anna z.B. sind eine abgewandelte Variante davon.

***Blinder Passagier: Roger hat sich buchstäblich in das Spiel hineingeschlichen.***

# Die Entwickler von Soul Edge

*Nach Soul Edge Ver.2 beginnen die Arbeiten zu der PS-Version*

**VG: Wie kamen Sie auf die Idee, einen Übungsmodus einzubauen?**

***M.Abe:*** Im Gegensatz zum Automaten spielt man die Playstation-Version größtenteils alleine. Deswegen wollten wir auch einige nützliche 1P-Features bieten. Das ist auch der Grund, warum wir neben dem Übungsmodus den Time Attack- und Survival-Modus eingebaut haben. Zudem hielten wir einen Übungsmodus für notwendig wegen der Großzahl an Kämpfern und deren Moves.

**VG: Sind Sie mit Tekken 2 zufrieden?**

***M.Abe:*** Lassen Sie es mich so formulieren: Was wir in *Tekken 2* geschafft haben, war für uns zu dem Zeitpunkt der Entwicklung das absolute Limit, so wie es auch damals bei *Tekken* der Fall war. Die Industrie entwickelt sich aber rasant. Zu dem Zeitpunkt, wo wir das nächste Spiel in Angriff nehmen werden, wird das Limit viel höher liegen. Wenn *Soul Edge* für die Playstation herauskommt, wird wieder ein höherer Qualitätsstandard vorliegen, den wir z.B. mit dem nächsten *Tekken* überbieten müssen.

**VG: Konkurrieren Sie mit Soul Edge?**

***M.Abe:*** Sicher. Bei programmiertechnischen Problemen helfen wir uns gerne mal gegenseitig. Aber Gespräche über Spielkonzepte und Ideen führen wir grundsätzlich nicht.

**VG: Werden Sie Spiele fürs Nintendo 64 entwickeln?**

***M.Yamada:*** Vor allem durch das neue Analog-Joypad lassen sich sicherlich neue Spielideen verwirklichen. Aber wir vom VS Development Department entwickeln hauptsächlich Automatenspiele, die wir später für Heimkonsolen umsetzen. Spiele, die von vornherein nur für Konsolensysteme gedacht sind, fallen deshalb nicht in unser Ressort, zur Zeit zumindest. Wenn sich aber ein Spielkonzept bietet, das nur auf dem *Nintendo 64* zu realisieren ist, wäre es ganz sicher auch für uns interessant.

**VG: Im Gegensatz zu Tekken wird in Soul Edge mit Waffen hantiert. Warum?**

***Teruaki Konishi*** (Game Planner): Es stand schon zu Beginn fest, daß wir ein 3D-Spiel entwickeln wollten, in dem Waffen vorkommen. Nach kurzer Überlegung haben wir dann beschlossen, ein Beat'em Up zu konzipieren. Es hätte natürlich genauso gut ein anderes Genre sein können, aber dies schien uns doch am geeignetsten zu sein. Durch den Einsatz von Waffen ergeben sich für das Gameplay neue Möglichkeiten. Man ist nicht mehr so auf Punches und Kicks fixiert.

**In Soul Edge tauchen ja unterschiedliche Waffen auf. Wurde die Arbeit dadurch schwieriger?**

***T.Konishi:*** Das kann man sagen. Zunächst haben wir uns alle möglichen Bücher über Waffen beschafft. Dadurch konnten wir uns ein Bild beispielsweise von der äußeren Form eines Katanas (Samurai-Schwerts) machen. Da das Samurai-Schwert aber eine altertümliche Waffe ist, die heutzutage niemand mehr benutzt, mußten wir uns die dazugehörigen Moves selbst ausdenken.

***Hiroshi Kuwabara*** (Visual Designer): Wir haben uns aber manchmal an Filmen orientiert.

***Shinobu Nimura*** (Main Programmer): Wenn es nötig war, haben wir uns Waffen besorgt und anhand derer die Bewegungen einstudiert. Auf einen Außenstehenden hätte das wohl ziemlich absurd gewirkt, denn wir alle liefen in der Firma mit Schwertern herum und haben uns damit duelliert.

**Hiroaki Yotoriyama (Game Planner/Motion Designer):** Durch solche Experimente konnten wir eine engere Auswahl an Waffen treffen. Manche haben wir verworfen, weil sie optisch nichts hergaben, andere wiederum, weil sie von den Einsatzmöglichkeiten her sehr begrenzt waren.

**VG: Welche Probleme gab es hinsichtlich der Programmierung?**

***T.Konishi:*** Programmiertechnisch gesehen war das Nunchaku von Li Long am schwierigsten. Ein Schwert z.B. hat eine feste Form. Das Nunchaku hingegen besteht aus zwei losen Stöcken, die durch eine Kette verbunden werden. Je nach Art und Weise wie man es benutzt, verändert sich die äußere Form. Wir mußten das alles bei der Programmierung berücksichtigen. Es war eine Höllenarbeit.

***S.Nimura:*** Wir begannen die Arbeiten zu *Soul Edge* mit Li Long. Er war einer der ersten Figuren, die schon im frühen Stadium der Entwicklung feststanden. Als Vorversionen des Automaten später testweise in einigen Spielhallen zum Einsatz kamen, war er jedoch als einziger immer noch nicht fertig. Daran sehen Sie, wie lange wir an ihm gearbeitet haben.

**VG: Die Hintergrundgrafik basiert ja in Soul Edge ebenfalls auf Polygonen. Wie groß war da der Aufwand?**

***S.Nimura:*** Eigentlich war der Aufwand minimal. Anders als in 2D-Spielen, wo jedes einzelne Detail von Hand gezeichnet werden muß, berechnet ja das CPU die Objekte. Wir mußten nur die Fixpunkte im

*Die am schwierigsten zu programmierende Figur: Li Long*

*In Soul Edge Ver.2 wurde u.a. die Grafik verbessert. Unnatürlich wirkende Bewegungsabläufe wurden korrigiert.*

*T.Konishi (Game Planner)*

*H.Yotoriyama (Motion Designer)*

*H.Kuwabara (Visual Designer)*

*S.Nimura (Main Programmer)*

Raum festlegen. Den Rest erledigt der Automat bzw. die Konsole von selbst .

**VG: Kann man den komplexen Hintergrund auch für die Playstation-Version unverändert umsetzen?**

***H.Kuwabara:*** Ja, sicherlich. Der einzige Unterschied zwischen System 11 und der Playstation liegt in der Art des Speichermediums. Beim Automaten sind die Daten auf ROM gespeichert, bei der Playstation hingegen müssen sie von CD in ein 2 MByte großes RAM zwischengepuffert werden. Aber gerade beim Polygon-Hintergrund wird ja das RAM überhaupt nicht beansprucht, weil alles in Echtzeit berechnet wird.

**VG: Wann kommt die Playstation-Version?**

***T.Konishi:*** Ich schätze im Herbst. Wir haben gerade *Soul Edge Ver.2*, eine weiterentwickelte Version von *Soul Edge* auf System 11 fertiggestellt. Wir wissen noch gar nicht, was wir in der Heimversion anstellen werden, weil die Planung erst jetzt beginnt. In *Soul Edge Ver.2* sind zwei Charaktere hinzugekommen, die man zu Beginn anwählen kann. Der eine ist der Zwischenboß, der andere ein versteckter Charakter aus der Vorgängerversion. Voraussichtlich wird zumindest dieses Feature für die Playstation-Fassung umgesetzt werden. Auch die optischen Effekte bei Treffern werden wir ein wenig abändern.

**VG: In Namco-Spielen finden grundsätzlich keine übermäßigen Gewaltdarstellungen statt. Gibt es in Ihrer Firma solche Richtlinien?**

***T.Konishi:*** Richtlinien gibt es eigentlich nicht. Wir hatten uns selbst vorgenommen, auf übermäßig brutale, blutige oder abstoßende Szenen zu verzichten. Das Wichtigste bei einem Spiel ist ja schließlich das Konzept und das Gameplay und nicht, wieviel Blut darin fließt. Schließlich gibt es ja auch Länder, in denen gewaltverherrlichende Spiele verboten werden (Oh wie recht er damit hat...). Als Entwickler möchten wir, daß unsere Spiele von so vielen Menschen wie nur möglich gespielt werden können. Wenn durch solche überflüssigen Features wie übertriebene Gewaltszenen ein Spiel gar nicht an die Öffentlichkeit gelangen sollte, hätten wir dieses Ziel verfehlt.

**VG: Wie sieht in Ihren Augen das "Ultimative Spiel" aus?**

***T.Konishi:*** Vielleicht klingt das trivial, aber ich versuche stets ein Spiel zu konzipieren, das einfach nur Spaß macht. Dabei spielt die äußere Erscheinungsform wie z.B. die Grafik zunächst nur eine sekundäre Rolle. Das einzige was zählt, ist das Spielkonzept und das Gameplay. *tet*

## Soul Edge Ver.2

Bei *Soul Edge Ver.2* wurden viele Details verbessert. Die auffälligsten Merkmale sind die zehn anwählbaren Kämpfer und der Time Attack-Modus. Auch die Spielbalance wurde in der neuen Fassung besser abgestimmt. So kann es nicht mehr passieren, daß der Schwierigkeitsgrad während des Spieles plötzlich ansteigt oder Kämpfer Bewegungen ausführen, die völlig unnatürlich wirken. Neuerungen gibt es ebenfalls bei den Moves. Nun besitzt jeder Charakter u.a. auch einen Non-Blockable-Move.

*Hwang und Zwischenboß Cervantes sind die beiden neuen Kämpfer in Soul Edge Ver.2*

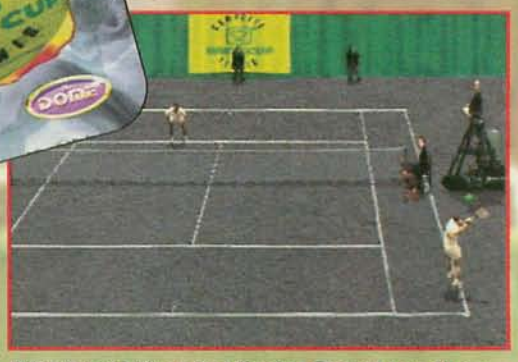
*Alle Kämpfer bekommen neue Moves und Special Moves...*

*...die optisch spektakulärer wirken als bei der Vorgängerversion*

# Davis Cup Tennis

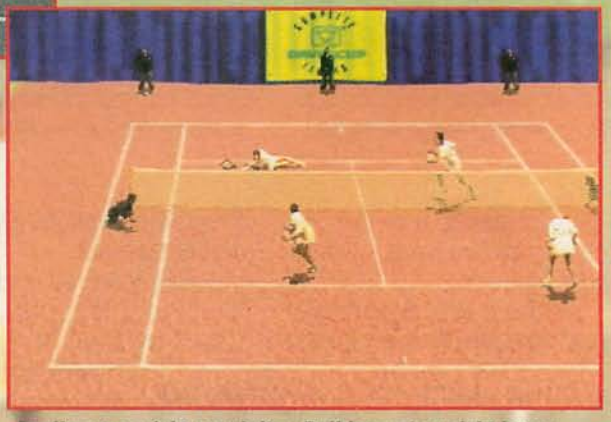
**Tennis-Fans aufgepaßt, nach Codemasters Sampras Extreme rollt mit Davis Cup Tennis von Telstar die nächste Tennissimulation an**

Jedes Jahr treten die besten Tennisnationen zum Daviscup an, den auch Deutschland nicht zuletzt Dank Bum-Bum-Boris auch schon einige Male gewonnen hat. Jetzt könnt Ihr den begehrten Pokal auch Zuhause gewinnen, Telstar machts möglich mit *Complete Davis Cup Tennis*. Insgesamt 48 Sportler stehen zur Auswahl, allerdings hat das Geld wohl nicht mehr für die Spielerlizenzen gereicht, denn aktuelle Topspieler sucht man vergebens. Immerhin bringt jeder Athlet seine individuellen Stärken und Schwächen mit, die im Auswahlmenü angezeigt werden. Außer dem Davis Cup bietet das Programm auch eine Vielzahl weiterer Spielmodi an, darunter Quick Game für alle, die sich nicht erst durch die Menüs kämpfen wollen, und natürlich Practice mit der Ballmaschine. Je nach Spielort ändert sich der Untergrund, Ihr könnt Euch auf Gras, Sand oder Beton die Bälle um die Ohren schlagen. Die Spieler wurden alle digitalisiert und bewegen sich deshalb ziemlich realistisch auf dem Platz. Auch die Soundeffekte gehören zum Besten, was man in diesem Genre gehört hat. Die Zuschauer reagieren genau auf das Geschehen auf dem Court, entweder werden sie mürrisch oder feuern begeistert an. Wer ein Multitap besitzt, kann mit drei Kumpels zum Doppel antreten, was eigentlich immer gut ankommt. Im September soll *Complete Davis Cup Tennis* in den Läden stehen, in der nächsten VG werden wir Euch den Test präsentieren. *rz*



*Mit Treibschlägen jagt Ihr den Gegner von einem Eck ins andere*

*Am Netz tut man sich sehr hart*

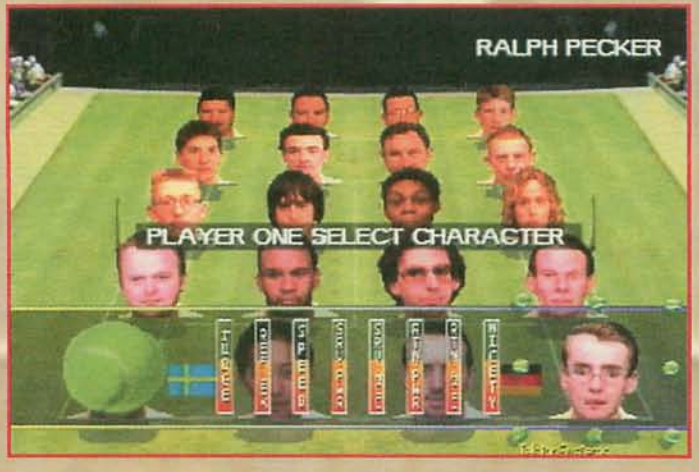


*An diesen perfekt gespielten Ball kommt er nicht heran*

*Die Lichteffekte stören ziemlich*

*Auf dem Rasen eignet sich am besten ein gelber Ball*

*Nach jedem Spiel gibt´s Statistik*




*Pecker ist in allen Belangen ein mittelmäßiger Spieler*

# Hey Dad.....Was hältst Du.....von.....einem Sponsor-Abo?

*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.*

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES

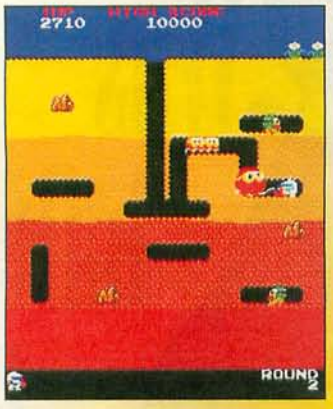
Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider

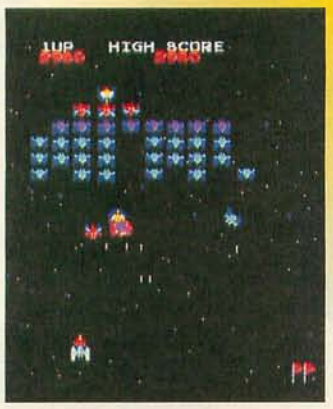
# SONY-NEWS

**Nach schleppendem Sommerstart kommt der Softwarenachschub für Sony's Erfolgskonsole wieder langsam ins Rollen.**

## Namco Museum Vol. 3

The Show goes on: Ist in Europa geradeMal Vol. 1 erschienen, vergnügen sich alle Japaner bereits mit dem dritten Teil der Nostalgieserie. Fünf Automaten-Glanzstücke haben die Namco-Historiker aus der Mottenkiste hervorgekramt und in pixelgenauen Umsetzungen auf CD gepreßt. Wie bei den beiden Vorgängern kann man auf Wunsch ein virtuelles Museum besuchen, in dem Ihr jede nur erdenk-



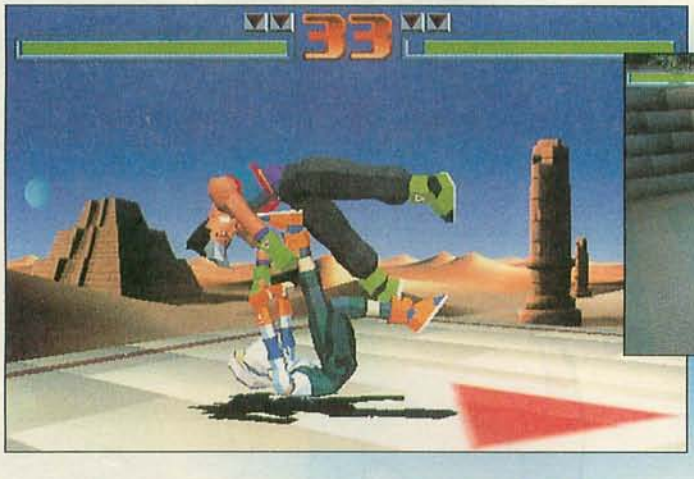




***Oben seht Ihr den Klassiker Dig Dug, darunter Galaxian***

liche Information über Euren Lieblingsoldie abrufen könnt. Den ersten Klassiker *Galaxian* konntet Ihr bereits bei *Ridge Racer* als Ladezeitenfüller spielen. Verschiedenfarbige Alien-Formationen brausen im schlängelnden Sturzflug von oben nach unten und bedrohen Euer klobiges Raumschiff zu zerbröseln. Bei *Dig Dug* müßt Ihr Euch als Maulwurf-Ersatz durch den Untergrund graben und bösartige Unholde zum Platzen bringen. Auch der drollige Pillenmampfer ist wieder mit von der Partie, allerdings schickt er diesmal seine Herzallerliebste, *Ms. Pac Man,* durch verzwickte Labyrinthen-

***Durch das virtuelle Museum führt Euch Pillenfresser Pac Man***

gänge. Formel-1-Fans werden mit dem leicht aufpolierten Nachfolger *Pole Position 2* beglückt. Hierzulande weniger bekannt ist das Geschicklichkeitsspiel *Phozon.* Die Aufgabe des Spielers besteht darin, von allen Seiten anfliegende Atomteilchen richtig anzuordnen. In *The Tower of Druaga* wandelt Ihr als edler Rittersmann durch scrollende Labyrinthe und sucht den passenden Schlüssel für den Ausgang. Logischerweise können die einfachen Spielkonzepte mit der Komplexität und 3D-Grafik heutiger Spiele nicht mehr mithalten. Dazu kann ich nur sagen: Entweder man liebt sie oder ignoriert sie.




***Das Polygonprügelspiel Tobal No.1 wird vom Rollenspiel-spezialisten Square entwickelt***

## Tobal No.1

Wie eine Bombe schlug vor wenigen Monaten die Meldung ein, daß der japanische Rollenspielgigant Square gerade an einem 3D-Prügelspiel arbeitet. Mittlerweile liegt das Produkt in den letzten Zügen der Entwicklung. Bereits auf den aktuellen Bildern ist erkennbar, daß *Tobal No.1* gegenüber dem Referenz-Beat'em-Up *Tekken 2* den Kürzeren ziehen wird. Die Spielfiguren wirken sehr kantig und äußerst einfallslos. Allenfalls die superflüssige Animation der Kämpfer konnte in der auf der E3 gezeigten Vorversion überzeugen. Als besonderes Bonbon liegt der japanischen „Tobal"-Verpackung eine Demo-CD von *Final Fantasy VII* bei. Allein daraus läßt sich schließen, daß sich Squares mittelmäßiger Polygonprügler im Land der Rollenspieler besser verkaufen wird als angenommen. Japan-Release = August.

## Bedlam

Ein weiterer Action/Strategie-Knaller der Marke *Syndicate Wars* ist bei Mirage in der Entwicklung. Auf isometrischen Schlachtfeldern liefert Ihr Euch mit Robotern heiße Ballergefechte und versucht dabei, Eure Dreier-Party auf den richtigen Weg zu bringen. Der wesentliche Punkt von *Bedlam* ist schnell auf einen Nenner gebracht: Fast alles darf hemmungslos zerstört werden. *ws*

***Bedlam soll wie auch Syndicate Wars im September erscheinen.***

***Links: Spektakuläre Explosionen stehen bei Bedlam an der Tagesordnung.***

**Sega rüstet zur großen Sommeroffensive: Mit Discworld, NBA-Action und Three dirty Dwarfes stehen drei interessante Saturn-Titel kurz vor ihrer Fertigstellung.**

# SATURN-NEWS

## Discworld

Alle Playstation-Besitzer warten bereits sehnsüchtig auf die Fortsetzung der zweiten Terry Pratchett-Romanvorlage. Saturn-Jünger können sich in Kürze den nicht minder beeindruckenden ersten Teil des abgedrehten "Scheibenwelt-Abenteuers" zu Gemüte führen.

*Rincewind macht auch auf dem Saturn ein gute Figur*

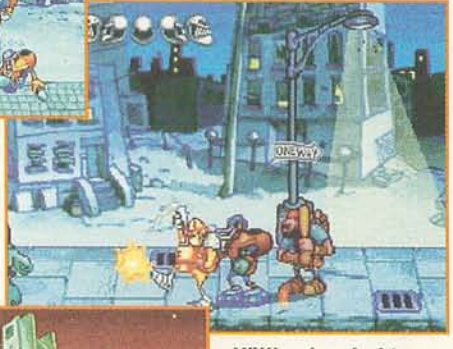
Für alle, die noch nie was von dem Spiel gehört haben, hier die Story in Megakurzform: Der tolpatschige Jungmagier Rincewind (den Ihr dirigiert) macht sich auf die Suche nach bestimmten Büchern, um näheres über Aufzucht und Pflege von Drachen zu erfahren. Der Hintergrund dabei: Die geschuppten Feuerspucker entwickeln sich zu einer echten Plage, und nur mit den richtigen Zaubersprüchen kann man die fliegende Brut wieder eindämmen. So macht sich Rincewind auf die Suche nach den Schriftwerken, führt ausgiebige Gespräche und sorgt nebenbei für den einen oder anderen Lacher. Im direkten Vergleich mit der Playstation-Version gibt es keine nennenswerten Unterschiede. Selbst an eine Mausunterstützung wurde gedacht, wenngleich in Europa das entsprechende Zubehörteil noch nicht erhältlich ist.

*Hunde wollt ihr ewig Leben? Anscheinend nicht!*

## Three dirty Dwarfes

Prügelspiele nach dem *Final-Fight*-Prinzip gibt es bereits wie Sand am Meer. Mit *Three dirty Dwarfes* hat Sega einen spielerisch vergleichbaren Vertreter in der Mache, der zur Abwechslung einmal auf witzige Cartoon-Grafik setzt. Neu ist, das Ihr mit einer Dreiergruppe durch verruchte Straßengebiete und dunkle Gassen zieht, dabei steuert der Spieler im Solomodus immer nur den Anführer der Truppe. Per Switch-Option wird die Figur gewechselt und die restlichen "Dwarfes" trotten brav im Entenmarsch hinterher. Falls ein entsprechender Multi-Tap-Adapter vorhanden ist, dürfen bis zu drei Spieler munter mitkloppen. Die Feinde sind zahlreich, die Schlagvarianten und Tricks der Helden ebenfalls: Neben den üblichen Kick&Faust-Einlagen heizt Ihr den prügelwütigen Gegnern mit Pump-Guns, Baseballschlägern und schweren Bowlingkugeln ordentlich ein.

*Threee dirty Dwarfes oder frei nach dem Motto: Und immer feste eins auf die Murmel!*



*Völlig abgedreht: Neben finsteren Schlägertrupps und Streetpunks müßt Ihr auch wildgewordene Schweine aus dem Weg räumen. Das hält doch die dickste Sau nicht aus!*

## NBA-Action

Nach langer Wartezeit bekommt auch der Saturn eine würdige Basketballsimulation mit offizieller NBA-Lizenz nachgeliefert. Jedes der populären US-Teams hat seine unterschiedlichen Schwächen und Stärken. Wie es mittlerweile zum Standard gehört, bestehen Spielfeld, Stadion und alle Spielerpersönlichkeiten aus texturierten Polygonen. Neben der Vertikalansicht könnt Ihr alle Spielzüge (auch während des laufenden Spiels) aus verschiedenen Kameraperspektiven und Blickwinkeln betrachten: Einmal beäugt Ihr Euren Spieler von hinten beim "Dunken", ein anderes Mal stürmt Ihr seitlich in den Siebenmeterraum. Eines steht jetzt schon fest: NBA-Action verfügt über die technischen Voraussetzungen, eine grandiose Basketballsimulation zu werden, ob es im spielerischen Bereich überzeugen kann bleibt abzuwarten. *WS*

*Sega's NBA-Action enthält alle bekannten US-Teams*

*Auch in puncto Perspektivenvielfalt ist für jeden etwas dabei*

# Releaseliste Teil 2

E3 EXPO LOS ANGELES '96

### Philips Media

| | | |
|---|---|---|
| Down in the Dumbs | PS, SAT | Q3 |
| Demon Driver | PS | Q4 |
| QAD | PS | Q4 |

### Playmates

| | | |
|---|---|---|
| Burning Road | PS | Q3 |
| Earthworm Jim 2 | SAT | Q3 |
| VMX Racing | PS | Q4 |
| Skeleton Warriors | PS, SAT | Q2 |
| Powerslave | PS, SAT | Q3 |

### Psygnosis

| | | |
|---|---|---|
| Wipeout 2097 | PS | Q3 |
| Destruction Derby 2 | PS | Q3 |
| Monster Truck Rally | PS | Q3 |
| Discworld II: Missing Presumed...?! | PS | Q4 |
| Formula 1 | PS | Q3 |
| Tenka | PS | 1997 |
| Lomax in Lemmingland | PS | Q3 |
| Athanor | PS | Q4 |
| The Fallen | PS | Q3 |
| Sentient | PS | Q4 |
| Alphastorm | PS | Q4 |
| The City of Lost Children | PS | Q4 |
| The Island of Dr. Moreau | PS | Q4 |
| Rodney Matthwes | PS | n.b. |

### Readysoft

| | | |
|---|---|---|
| Shadoan | PS/SAT | Q4 |

### Rocket Science

| | | |
|---|---|---|
| Ganymede | PS | Q4 |
| Rocket Jockey | PS | Q4 |

### Scavenger

| | | |
|---|---|---|
| AMOK | SAT | Q3 |
| Scorcher | SAT | Q3 |

### Sega

| | | |
|---|---|---|
| Nights | SAT | Q4 |
| Sonic X-treme | SAT | Q4 |
| Virtua Cop 2 | SAT | Q4 |
| Virtual On | SAT | Q3 |
| Manx TT | SAT | Q4 |
| Fighting Vipers | SAT | Q4 |
| Bug Too! | SAT | Q4 |
| Virtua Fighter Kids | SAT | Q4 |
| Baku Baku | SAT | Q3 |
| Three Dirty Dwarves | SAT | Q4 |
| Gun Griffon | SAT | Q3 |
| Legend of Oasis | SAT | Q3 |
| Worldwide Soccer 2 | SAT | Q3 |
| Ultimate Football | SAT | Q3 |
| NFL' 97 | SAT | Q3 |
| World Series Baseball 2 | SAT | Q3 |
| Destruction Derby | SAT | Q2 |
| Daytona: Champ. C. Edition | SAT | Q4 |
| The Sacred Pools | SAT | Q4 |
| Sonic Blast | MD | Q3 |
| Vector Man 2 | MD | Q3 |
| Virtua Fighter Animation | MD | Q4 |
| X-Woman | MD | Q4 |
| Arcade Classics | MD | Q3 |

### Sierra On-Line

| | | |
|---|---|---|
| NascarRacing | PS | Q4 |

### Sony Computer Entertainment

| | | |
|---|---|---|
| Crash Bandicoot | PS | Q3 |
| Jumping Flash 2 | PS | Q2 |
| Twisted Metal 2: World Tour | PS | Q4 |
| 2Xtreme | PS | Q3 |
| Tobal No. 1 | PS | Q3 |
| Samurai Shodown 3: Blades of Blood | | Q3 |
| King of Fighters | PS | Q3 |
| Real Bout Fatal Fury | PS | Q3 |
| Jet Moto | PS | Q4 |
| Beyond the Beyond | PS | Q3 |
| Arc the Lad | PS | Q3 |
| Epidemic | PS | Q3 |
| Carnage Heart | PS | Q4 |
| Spawn | PS | Q4 |
| Disruptor | PS | Q4 |
| NHL Face Off '97 | PS | Q4 |
| Gameday '97 | PS | Q3 |
| NCAA Gamebreaker | PS | Q4 |
| MLB Pennant Race | PS | Q4 |

### Sunsoft

| | | |
|---|---|---|
| Jewels of the Oracle | PS, SAT | Q3 |
| Galaxy Fight | PS | Q3 |
| Albert Odyssey | PS | Q3 |
| Kart Duel | PS, SAT | Q4 |

### Tecmo

| | | |
|---|---|---|
| Tecmo World Golf | PS | Q3 |
| Castle of the Damned | PS | Q4 |
| Tecmo Thoroughbred Derby | PS | Q3 |
| Monster Ranchers | PS | Q4 |
| Tecmo Stackers | PS, SAT | Q3 |
| Dead or Alive | SAT | Q4 |

### THQ

| | | |
|---|---|---|
| Floating Runner | PS | Q4 |
| K1 – Super Kickboxer | PS | Q4 |
| Mohawk and Headphone Jack | SNES | Juli |
| Robopit | PS/SAT | Juli |

### Titus

| | | |
|---|---|---|
| Power Pigs | SNES, MD | Q3 |
| Incantation | SNES, MD | Q3 |
| Oscar | SNES | Q3 |
| Prince of Persia II | SNES | Q4 |
| Animal'Ympics | SAT, PS | Q3 |

### Ubisoft

| | | |
|---|---|---|
| Rayman 2 | PS/SAT | Q4 |
| Streetracer Deluxe | PS/SAT | Q4 |

### UEP Systems

| | | |
|---|---|---|
| Coolboarders | PS | Q3 |

### Viacom New Media

| | | |
|---|---|---|
| M TV's Aeon Flux | PS | Q3 |
| M TV's Slam Scape | PS | Q4 |
| Death Drome | PS | Q4 |
| The Divide: Enemies Within | PS | Q4 |

### Vic Tokai

| | | |
|---|---|---|
| Abuse | SAT | Q3 |
| Silverload | PS | Q3 |
| Dark Rift | SAT | Q3 |
| Wet Corpse | SAT | Q4 |

### Virgin

| | | |
|---|---|---|
| Command & Conquer | SAT | Q3 |
| Freak Boy | N64 | 97 |
| Gridrunner | PS/SAT | Q4 |
| Heart of Darkness | SAT | Q4 |
| Manic Karts | PS/SAT | n.b. |
| Nanotek Warrior | PS | Q3 |
| NHL Powerplay'96 | PS/SAT | Q3 |
| Spot Goes to Hollywood | PS/SAT | Q4 |

### Warner Interactive

| | | |
|---|---|---|
| Bubsy 3D | PS/SAT | Q4 |
| Hardball 5 | PS | Q3 |
| Pitball | PS | Q4 |
| Return Fire | SAT | Q3 |

### Williams

| | | |
|---|---|---|
| Robotron X | PS, N64 | Q3 |
| Wayne Gretzkys 3D Hockey | N64 | Q4 |
| NHL Open Ice | PS | Q4 |
| NBA Hangtime | SNES, MD, N64 | Q4 |
| Aera 51 | PS, SAT | Q3 |
| War Gods | PS, N64 | Q4 |
| Ms. Pac Man | SNES | Q3 |
| Williams Arcades Greatest Hit's | SNES, MD | Q3 |

### Working Design

| | | |
|---|---|---|
| Magic Night Rayearth | SAT | Q3 |
| Shining Wisdom | SAT | Q4 |

Anmerkung: Alle Erscheinungstermine basieren auf Angaben der Hersteller und gelten in erster Linie für die USA.

## SZENE-CHAT

*Mit den Videospielen ist es genau wie mit den Autos: bis in die 50er Jahre konnten kleine Karosserie- oder Motorenbauer auf eigene Faust Fahrzeuge entwickeln und damit nicht nur überleben, sondern auch gegen die großen Konkurrenten bestehen. Heute gibt es nur noch eine Handvoll Autogiganten, die das Geschäft weltweit kontrollieren. Motor-Legenden wie "Duisenberg", "Delahaye", "Maybach", "Horch" oder "DKW" verschwanden entweder ganz von der Bildfläche oder wurden von den Großen geschluckt. Genau diese Entwicklung macht momentan auch die Videospielindustrie durch. Längst sind die Zeiten vorbei, als Einzelkämpfer mit der richtigen Idee und ein wenig Tüfteltalent über Nacht zu Millionären wurden. Mit einem Heer von Grafikern, Designern und Programmierern kann man natürlich in viel kürzerer Zeit ganz andere Projekte stemmen als allein im stillen Kämmerlein. Die kauzigen Originale sind verschwunden, es herrschen die Zahlenfresser und Betriebswirte, die im Spiel nicht mehr ihr Hobby sehen sondern ein knallhartes Business. Aber: Die Inspiration eines begeisterten kreativen Kopfes ist durch nichts zu ersetzen. Ein einziges neues Videospiel zu entwickeln kostet heute so viel Geld, daß sich jene Manager aus Angst vor einem Flop kaum noch an Experimente heranwagen. Dafür schielen sie um so eifriger zur Konkurrenz, und kaum scheint einer ein Konzept gefunden zu haben, das sich in größeren Stückzahlen verkaufen läßt, stürzen sich auch alle anderen darauf und überschwemmen den Markt mehr oder weniger über Nacht mit unzähligen Clones derselben Idee. Selbstverständlich gehören auch Zweit-, Dritt- oder nochmehr-Vermarktung eines Titels mit zur Planung. So bekommen wir heute für Playstation und Saturn angedreht, was schon vor zwei Jahren auf 3DO keiner haben wollte. Von zehn Titeln, die wir in VIDEO GAMES testen, haben acht bis neun bereits eine Geschichte – sei es auf einem anderen System oder weil gerade die Fortsetzung der Fortsetzung erscheint. Fortsetzungen wären an sich ja nicht schlimm, wären sie ein Fortschritt und nicht wie so oft "Zweitverwertung". Mario 64 dagegen ist zweifellos ein neuer Meilenstein, auch wenn auch da die Idee nicht gerade neu ist. Das Gameplay allerdings, und nur darauf kommt es letztlich an, läßt keinen mehr los. Die Kehrseite der Medaille ist, daß es für alle Firmen nach Nintendo unendlich schwer werden wird, den Standard von Mario 64 zu erreichen – wer hat schon drei Jahre Zeit für ein einziges Spiel? Der Nachteil, wenn nur wenige Giganten einen Markt kontrollieren, besteht darin, daß sie ihn weitgehend diktieren. Der Vorteil jedoch besteht darin, daß sie in Ruhe an langfristigen Konzepten arbeiten können. Und nichts scheint mir derzeit wichtiger als das. Die Spiele-Industrie muß sich von ihrer kurzatmigen Denke lösen, sonst erstickt sie...*


# So geht´s Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluß. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten.
Das robuste Kunststoff-Album bietet Platz für 24 CDs in transparenten Einsteckhüllen.

Nur **DM 16,80**
inkl. Porto und Versand

Bestellen Sie per Coupon bei:
MagnaMedia / Erdem-Leserservice
Postfach 1823
84471 Waldkraiburg

Per Telefon:
08638 / 96 70 70
Per Fax:
08638 / 96 70 55

## MEINE BESTELLUNG

**Bitte senden Sie mir_____Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)**

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
**Ich bezahle per** ❑ Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut

Konto-Nr.
**Ich bezahle mit** ❑ Kreditkarte
❑ Eurocard ❑ Visa ❑ Amex

Meine Kartennummer gültig bis
**Ich bezahle mit** ❑ Verrechnungsscheck
Scheck über DM_____liegt bei

**Ausland:** Bestellungen nur gegen Vorauskasse per **Euroscheck** oder Kreditkarte.

# SO WERTEN WIR

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

**Dirk**

Dirks Arbeitstag beginnt im Schnitt um vier Uhr Nachmittag und endet um sechs in der Früh

**Hartmut**

Warum er sich den harterkämpften Gamsbart wieder abrasiert hat, will er uns nicht verraten

**Ralph**

Spielt seit neuestem Adventures, vor allem Discworld auf der Playstation hat es ihm angetan

System: Game Boy
Spieletyp: 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%**

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

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

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

**Keine Spielspaß-Wertung** wegen übler Gewaltszenen

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

**Wolfgang**

Seitdem er nun endlich das Nintendo 64 hat, kommt seine Freundin etwas zu kurz

**Tet**

Jan und Rob haben einen geheimen Plan ausgeheckt, um endlich an seine Schwester ranzukommen

**Robert**

Hat zwei Wochen Urlaub genommen, damit er sich die Olympischen Spiele reinziehen kann

**Jan**

Wir grüßen hiermit Jans Frau Joana, die sich hier immer neueste Infos über ihren Mann abholt

## Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

### Nintendo

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (neu) | Toy Story | SNES |
| 2 | (1) | Donkey Kong Country 2 | SNES |
| 3 | (2) | Asterix & Obelix | Game Boy |
| 4 | (3) | Super Mario Land | Game Boy |
| 5 | (3) | Die Schlümpfe | Game Boy |
| 6 | (8) | Donkey Kong Land | Game Boy |
| 7 | (4) | Int. Superstar Soc. Del. | SNES |
| 8 | (–) | Super Mario Kart | SNES |
| 9 | (6) | Secret of Evermore | SNES |
| 10 | (10) | Super Mario Land 3 | Game Boy |

### Sega

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | FIFA Soccer'96 | Mega Drive |
| 2 | (3) | NBA Live'96 | Mega Drive |
| 3 | (7) | Toy Story | Mega Drive |
| 4 | (5) | NHL Hockey'96 | Mega Drive |
| 5 | (6) | Sonic 3 | Mega Drive |
| 6 | (–) | PGA Tour Golf'96 | Mega Drive |
| 7 | (2) | Die Schlümpfe | Mega Drive |
| 8 | (10) | König der Löwen | Mega Drive |
| 9 | (–) | Donald Duck in Maui... | Mega Drive |
| 10 | (neu) | Dune II | Mega Drive |

### Playstation

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (neu) | Ridge Racer Revolution | Playstation |
| 2 | (2) | Alien Trilogy | Playstation |
| 3 | (1) | Wing Commander 3 | Playstation |
| 4 | (3) | The Need For Speed | Playstation |
| 5 | (5) | Total NBA'96 | Playstation |
| 6 | (neu) | NHL Face Off | Playstation |
| 7 | (neu) | Shellshock | Playstation |
| 8 | (–) | Ridge Racer | Playstation |
| 9 | (6) | D | Playstation |
| 10 | (8) | Destruction Derby | Playstation |

### Saturn

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | (neu) | Shellshock | Saturn |
| 2 | (neu) | Panzer Dragoon 2 | Saturn |
| 3 | (1) | Sega Rally | Saturn |
| 4 | (3) | Virtua Fighter 2 | Saturn |
| 5 | (5) | Wipeout | Saturn |
| 6 | (–) | Wing Arms | Saturn |
| 7 | (6) | Worms | Saturn |
| 8 | (4) | Magic Carpet | Saturn |
| 9 | (–) | Daytona | Saturn |
| 10 | (2) | Virtua Cop | Saturn |

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

## Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit: Super Mario 64, N64
hört zur Zeit: Downset, die Neue
Film-Favorit: From Dusk Till Dawn

spielt zur Zeit: Super Mario 64, N64
hört zur Zeit: From Dusk Till ... , Soundtrack
Film-Favorit: Eraser

spielt zur Zeit: Discworld, Playstation
hört zur Zeit: mal wieder auf seine Mammi
Film-Favorit: Sommer

spielt zur Zeit: Pro Pinball, Playstation
hört zur Zeit: Stranglers, Best of...
Film-Favorit: Werner - das muß kesseln

spielt zur Zeit: Super Mario 64, N64
hört zur Zeit: Black Sheep
Film-Favorit: Bad Lieutenant

spielt zur Zeit: Pilotwings 64, N64
hört zur Zeit: Kingdom Come, die Neue
Film-Favorit: From Dusk Till Dawn

spielt zur Zeit: Super Mario 64, N64
hört zur Zeit: Pilotwings 64-Soundtrack
Film-Favorit: Nick of Time

## Kinohits des Monats

| | | |
|---|---|---|
| 1 | **Werner – Das muß Kesseln** | mit viel Bölkstoff |
| 2 | **Zwielicht** | mit Richard Gere |
| 3 | **Echte Kerle** | mit Christoph Schwenk |
| 4 | **Birdcage** | mit Robin Williams |
| 5 | **Nicht Schuldig** | mit Demi Moore |
| 6 | **Mississippi-Delta** | mit Alec Baldwin |
| 7 | **Last Dance** | mit Sharon Stone |
| 8 | **Einsame Entscheidung** | mit Kurt Russell |
| 9 | **Leaving Las Vegas** | mit Nicholas Cage |
| 10 | **Sommer** | mit Melvil Poupaud und Amanda Langlet |

Quelle: VG

## VG-Leser Top 10

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Ridge Racer Revolution | Playstation |
| 2 | Resident Evil | Playstation |
| 3 | Alien Trilogy | Playstation |
| 4 | Sega Rally | Saturn |
| 5 | Tekken | Playstation |
| 6 | Virtua Fighter 2 | Saturn |
| 7 | Need For Speed | PSX/Saturn |
| 8 | Total NBA'96 | Playstation |
| 9 | Tekken 2 | Playstation |
| 10 | Panzer Dragoon 2 | Saturn |

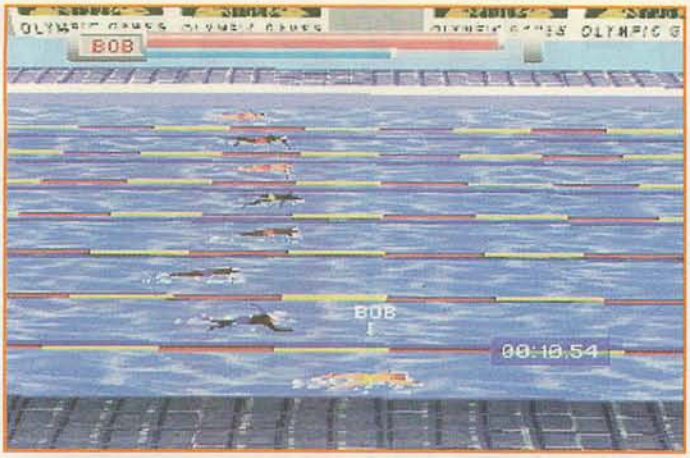
Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

## Die zehn besten Tests

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Nights | Saturn | 85% |
| 2 | Pro Pinball | Playstation | 83% |
| 3 | Art of Fighting 3 | Neo Geo | 82% |
| 4 | Olympic Games | Playstation | 81% |
| 5 | Earthworm Jim 2 | Saturn | 80% |
| 6 | Fatal Fury 3 | Saturn | 78% |
| 7 | Gunship | Playstation | 76% |
| 8 | Top Gun | Playstation | 75% |
| 9 | Road Rash | Saturn | 75% |
| 10 | Olympic Soccer | Playstation | 73% |

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

*Technisch anspruchsvoll wurde der Stabhochsprung gestaltet*



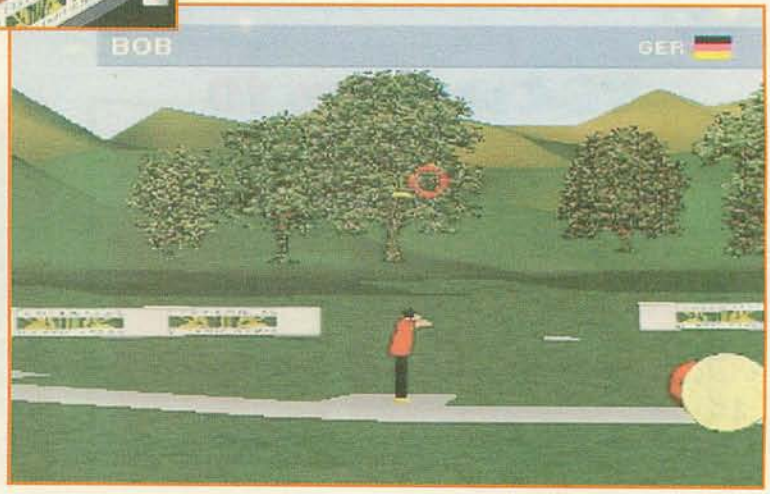

*Der blaue Balken am oberen Bildschirmrand zeigt die Ausdauer an*

Go for the Gold

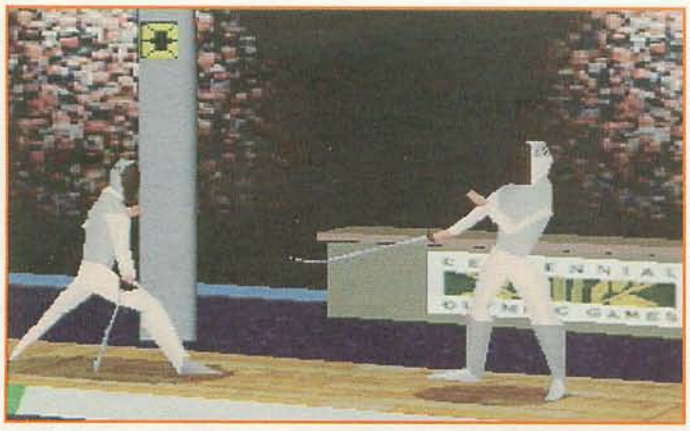
# Olympic Games

Alle vier Jahre finden Olympische Spiele statt (die Zeit zwischen zwei olympischen Spielen heißt übrigens Olympiade) und alle vier Jahre sichert sich US Gold wieder die Rechte für alle Video- und Computerspielumsetzungen. Leider ließen die früheren Versionen stark zu wünschen übrig, doch bei *Olympic Games* hat sich US Gold diesmal besonders angestrengt. So haben die Entwickler 15 Disziplinen umgesetzt; außer einigen leichathletischen Übungen wurde auch Schwimmen, Gewichtheben, Fechten und Schießen berücksichtigt. Zu Beginn kämpft Ihr Euch durch eine Vielzahl von Optionen, Ihr gebt Euren Namen ein, ladet und sichert Spielstände und Rekorde, verändert die Tastenbelegung und bestimmt den Schwierigkeitsgrad. Das Spiel stellt Euch neben dem Training auch drei Spielmodi zur Auswahl, Olympiade, Arcade und Wettkampf. Bei der Olympiade tretet Ihr gegen 29 Computergegner im sportlichen Wettkampf um Medaillen in allen 15 Disziplinen an, in den Lauf- und Schwimmsportarten müßt Ihr außerdem Vorläufe überstehen. Beim Hoch- und Stabhochsprung habt Ihr für jede Höhe drei Versuche. Es dürfen auch bis zu sieben weitere menschliche Mitstreiter am Goldfieber teilnehmen. Im Arcade-Mode versucht Ihr, in allen Disziplinen möglichst viele Punkte zu sammeln, bei jeder Sprungübung gibt es nur drei Versuche und die Vorläufe entfallen. Im Wettkampf-Mode wählt Ihr die zu absolvierenden Disziplinen selbst aus. Nachdem nicht jeder so austrainierte Finger wie die VG-Gang hat, läßt sich neben der bekannten Rüttelsteuerung auch eine gelenkschonende Alternative einstellen, bei der man durch richtiges Timing Energie aufbaut. Beim 100-Meter-Lauf kommt es natürlich wieder nur darauf an, soviel Power wie möglich zu erzeugen, um als erster ins Ziel zu gelangen. Im 400-Meter-Lauf und beim Schwimmen spielt auch die Kondition eine Rolle – wer's zu schnell angeht, dem geht am Ende die Puste aus. Beim Weitsprung spielt neben der Energie auch der exakte Absprung sowie der Winkel eine Rolle, beim Dreisprung müßt Ihr den Absprung sogar dreimal optimal treffen. Weite Diskus- und Hammerwürfe gelingen nur, wenn Ihr den rot gekennzeichneten idealen Abwurf genau trefft, ansonsten nützt auch volle Energie wenig. Bei Hoch- und Stabhochsprung helfen Euch Balken am Rand, den Anlauf in den Sprung umzuwandeln. Eine der am besten umgesetzten Übungen ist das Schnellschießen, bei dem Ihr innerhalb kürzer werdender Zeitintervalle auf Scheiben schießt. Beim Tontaubenschießen zielt Ihr aus verschiedenen Positionen auf 25 fliegende Untertassen, und das Bogenschießen wird stark vom Wind beeinflußt. Besonders viel Ausdauer erfordert das Gewichtheben, denn Ihr müßt pro Versuch zweimal maximale Power aufbauen. Das Fechten sieht grafisch sehr gut aus, bietet aber zu wenig Abwechslung, mit zwei Aktionen könnt Ihr jeden Gegner besiegen. *rz*

***Links: Wer beim Gewichtheben 211 Kilo stemmen will, braucht schnelle Finger***
***Unten: Die gelben Scheiben zu treffen, ist sehr schwierig***




***Zunächst habt Ihr acht, dann sechs und in der dritten Runde nur noch vier Sekunden Zeit, um auf jeweils sechs Scheiben zu schießen***



*Grafisch gut, spielerisch nur Mittelmaß ist die Fechtdisziplin*

*Wer hätte das gedacht, US Gold hat es endlich geschafft, eine Olympia-Lizenz in ein gutes Spiel umzusetzen. Zuerst war ich ja skeptisch, und als ich die Grafik sah, fühlte ich meine Zweifel bestätigt, aber spielerisch hat mich Olympic Games überzeugt. Die Polygonfiguren, die da auf dem Bildschirm sporteln, halten dem Vergleich zu Konamis Track & Field in keinster Weise stand. Tip an die Entwickler: Motion Capturing heißt die Technik, mit der man echte Bewegungen in Computergrafiken umsetzt. Aber Grafik ist nun mal nicht alles, und mit dem Spielspaß hat sie nur bedingt zu tun. Bei Sportspielen kommt es vor allem auf die interessante und realistische Simulation der Disziplin an, und da hat sich US Gold wirklich angestrengt. Die meisten Übungen verlangen neben der Fingerfertigkeit auch genaues Timing und viel Geschick. Die Schießübungen gehören zum schwierigsten Teil, bieten aber auch langfristig jede Menge Motivation. Die Steuerung wirkt durchdacht und reagiert schnell und exakt, mit etwas Training trifft man die Abwurf- und Absprungpunkte recht genau. Das Speichermenü ist allerdings sehr umständlich, denn man muß dem Programm akribisch angeben, an welchem Speicherpunkt man sichern will. Trotzdem bietet Olympic Games weit mehr, als man von US Gold erwarten durfte, und wenn es im Jahr 2000 dann auch noch mit der Grafik klappt, sind wir völlig zufrieden.*

*Das Spiel speichert olympische und Weltrekorde auf Eurer Memory Card*

**System:** Sony Playstation
**Spieletyp:** Sportsimulation
**Megabit:** CD
**Hersteller:** US Gold
**Testversion:** Centregold
**Spieler:** 1 bis 8
**Features:** Speicheroption
**Schwierigkeitsgrad:** 5
**Preis:** ca. 100 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 62%
**Musik:** 59%
**Soundeffekte:** 65%

**Spielspaß 81%**

MEGA GAME POINT
Bodenbacher Str. 30 • 01277 Dresden

*PSX-Spiele*

| | |
|---|---|
| Einbausatz m. Lötanleitung | 79,95 |
| Einbau bei uns | 109,95 |
| Resident Evil dt | 89,95 |
| Viewpoint dt | 89,95 |
| Space Hulk dt | 89,95 |
| Fade to Black dt | 89,95 |
| Track & Field dt | 99,95 |
| Liu Kang dt | 119,95 |
| Toshinden 2 dt | 99,95 |
| 3D-Shooter dt | 99,95 |
| Tekken 2 jp | 129,95 |
| Ridge Racer Revolution dt | 99,95 |
| Return Fire dt | 89,95 |
| Tokio Highway Battle us | 109,95 |
| Gunship dt | 89,95 |
| Poed dt | 89,95 |

**Zubehör ohne Ende, Liste anfordern!!**

*Saturn-Spiele*

| | |
|---|---|
| Need for Speed dt | 99,95 |
| Liu Kang 3 us | 129,95 |
| Shining Wisdom dt | 99,95 |
| Nights + Pad jp | 159,95 |
| Shellshock dt | 89,95 |
| Gex dt | 89,95 |
| !! Gun Griffon jp | 84,95!! |
| Panzer Dragoon 2 dt | 94,95 |
| Wipe Out dt | 79,95 |
| Iron Storm us | 119,95 |

**Zubehör ohne Ende, Liste anfordern!!**

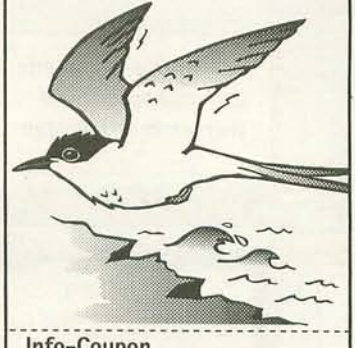
*N 64*

| | |
|---|---|
| Grundgerät, 220V, Super Mario 64; | |
| Pilotwings 64, Figuren | 1??9,95 |
| Waverace jp | 1?9,95 |
| Starfox jp | 1?9,95 |

**Wir führen auch Spiele für**
*NEO-GEO MODULE • SNES • MD •*
**Tel. 0351/2526611**

KÜSTE UND MEHR

Die Küstenlandschaften von Nord- und Ostsee mit ihrer unvergleichlichen Tier- und Pflanzenwelt zu schützen, heißt auch, sie begreifen und hautnah erleben lernen. Mehr sagt Ihnen unser Info "Naturschutz an der Küste".



Info-Coupon
(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte das Info "Naturschutz an der Küste" haben. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

NABU Naturschutzbund Deutschland
NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31
Bachler Computersoftware

Sony Playstation

| | |
|---|---|
| **3-D Lemmings** | **89,95** |
| **Adidas Power Soccer** | **89,95** |
| **Agile Warrior F-IIIX** | **89,95** |
| **Alien Trilogy** | **84,95** |
| **Chessmaster 3-D** | **92,95** |
| **Crash Bandicoot** | **V.mö.** |
| **Darkstalkers** | **89,95** |
| **Deadly Skies** | **89,95** |
| **Destruction Derby** | **89,95** |
| **Die Hard Trilogy** | **V.mö.** |
| **Discworld** | **89,95** |
| **Earthworm Jim 2** | **89,95** |
| **Extreme Pinball** | **79,95** |
| **Fade to Black** | **79,95** |
| **FIFA Soccer '96** | **79,95** |
| **Floating Runner** | **V.mö.** |
| **Formel 1** | **V.mö.** |
| **Heart of Darkness** | **V.mö.** |
| **Hi-Octane** | **79,95** |
| **Impact Racing** | **89,95** |
| **Johnny Bazookatone** | **82,95** |
| **Jumping Flash 2** | **V.mö.** |
| **Magic Carpet** | **79,95** |
| **NBA Live '96** | **79,95** |
| **Need for Speed** | **79,95** |
| **Olympic Games** | **79,95** |
| **Olympic Soccer** | **79,95** |
| **Panzer General** | **92,95** |
| **PGA Tour Golf '96** | **79,95** |
| **PO'ed** | **86,95** |
| **Powerplay Hockey** | **79,95** |
| **Pro Pinball - The Web** | **94,95** |
| **Psychic Detective** | **79,95** |
| **Raven Project** | **92,95** |
| **Rebel Assault 2** | **V.mö.** |
| **Resident Evil** | **89,95** |
| **Return Fire** | **86,95** |
| **Ridge Racer Revolution** | **89,95** |
| **Road Rash** | **79,95** |
| **Sampras Extreme Tennis** | **89,95** |
| **Shellshock** | **89,95** |
| **Shockwave Assault** | **79,95** |
| **Space Hulk** | **79,95** |
| **Streetfighter Alpha** | **89,95** |
| **Striker '96** | **89,95** |
| **Syndicate Wars *** | **79,95** |
| **Tekken 2** | **V.mö.** |
| **Theme Park** | **79,95** |
| **Thunderhawk 2** | **89,95** |
| **Tilt!** | **79,95** |
| **Time Commando** | **79,95** |
| **Toshinden 2** | **89,95** |
| **Total NBA '96** | **89,95** |
| **Track & Field** | **89,95** |
| **Viewpoint** | **79,95** |
| **Warhammer** | **92,95** |
| **Wing Commander 3** | **89,95** |
| **Worms** | **89,95** |

**(Alles deutsche PAL-Versionen!)**

**V.mö. = Vorbestellung möglich**

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM).

☎ 02871-183088

*Volltreffer! Ein Panzer löst sich in seine Einzelteile auf*

*Auch Nachteinsätze stehen auf dem Missionsprogramm*

Runderneuert

# Gunship

Lange ist es her, seit Gunship das erste Mal für Furore sorgte, um genau zu sein, sind seitdem bereits stolze zehn Jahre ins Land gezogen. Neben dem eigentlichen Simulationspart hat Microprose der Playstation-Variante einen Action-Modus (Quick-Fire Game) gegönnt. Das Hauptspiel gestaltet sich um einiges anspruchsvoller: Als angehender Offiziersanwärter startet Ihr Eure Karriere auf einem Stützpunkt und befriedet von dort aus aktuelle Krisengebiete. Für fortgeschrittene Piloten stehen bis zu fünf unterschiedliche Hubschraubertypen im Hangar bereit. In zwei Gebieten der Welt (Persischer Golf und Mitteleuropa) wartet eine Unzahl von unterschiedlichen Aufgerherz begehrt. Neben Einsätzen gegen feindliche Raketenstationen, Hauptquartiere, Bunker und Panzer gilt es auch, Luftkämpfe gegen Feindhubschrauber zu bestehen. Während eines Fluges kann eine Übersichtskarte aufgerufen werden, auf der alle Ziele, Gegnerpositionen und auch einzelne Fahrzeuge eingezeichnet sind. Am Ende einer Mission kommentiert Eurer Vorgesetzter den Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags. *ws*

*Auf der Übersichtskarte darf man sogenannte Waypoints festgelegen*

trägen auf Euch. Natürlich darf die eigene Maschine für jeden Job neu bewaffnet werden, hier stehen je nach Einsatz verschiedene Standardausrüstungen zur Auswahl. Waffensysteme gibt es in rauhen Mengen: Von der guten alten Sidewinder bis hin zu hochmodernen Störpods, die anrauschende Raketen linken, ist alles vorhanden was das Flie-

*Vor jedem Einsatz gibt es ein ausführliches Briefing*

gut

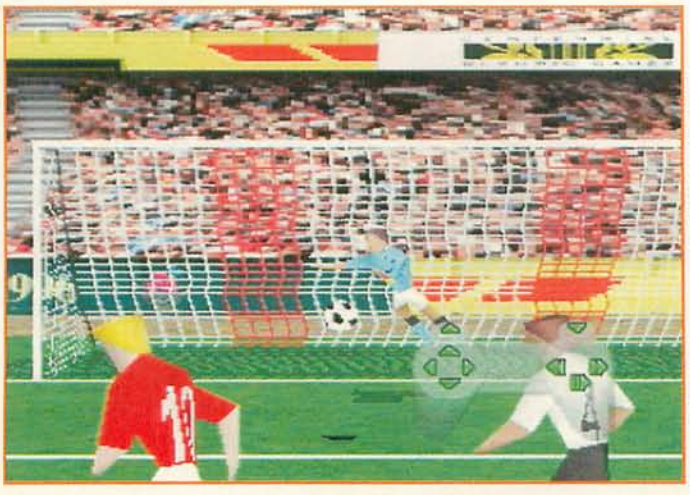
*Die legendäre Microprose-Simulation kehrt zurück: Mit zeitgemäßer Grafik und neuen Features ausgestattet, hebt der legendäre Gunship-Apache von der Playstation-Plattform ab. Eine reinrassige Simulation auf eine Konsole zu konvertieren, ist beileibe kein leichtes Unterfangen. Die Entwickler haben es dennoch geschafft, das Beste daraus zu machen und lieferten eine ehrwürdige Konvertierung des Ur-Oldies ab. Mit stupidem Ballern kommt man bei Gunship nicht weiter: Eine gehörige Portion Taktik und Strategie sollte der Helikopterpilot mitbringen. Dank verschiedener Ansichten kommt das Simulator-Feeling gut rüber. Allerdings ist die Grafik für Playstation-Verhältnisse relativ detaillos und wirkt im direkten Vergleich zu Thunderhawk 2 geradezu deprimierend. Eine wahrhaftig nüchterne Simulation für "ernsthafte" Hobbypiloten. Nichts für ungeduldige Action-Naturen, die sich zudem mit der umständlichen Steuerung und Doppelbelegung der Buttons etwas schwer tun würden.*

**System:** Playstation
**Spieletyp:** Action/Simulation
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Microprose
**Testversion:** Microprose
**Spieler:** 1
**Features:** Continue, MC-Save
**Schwierigkeitsgrad:** 5
**Preis:** ca. 120 Mark

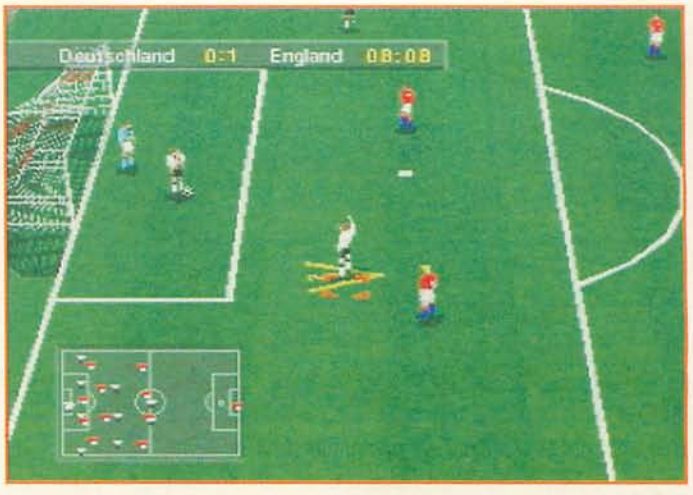
**VG-Altersempfehlung:** ab 12

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 60% |
| **Musik:** | 53% |
| **Soundeffekte:** | 62% |

**Spielspaß 76%**



*Beim Replay könnt Ihr das Spielfeld zoomen und drehen, wie Ihr wollt*




*Während des Spiels schrumpfen die Spieler dann auf diese Größe*

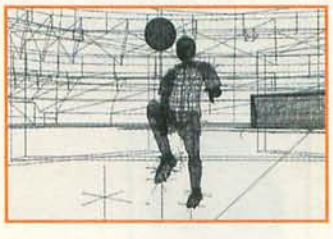
## Verbrannte Hände

# Olympic Soccer

gut

*U.S. Gold hat mit seiner neugegründeten Sport-Unterabteilung ein goldenes Händchen gehabt. Olympic Soccer ist zwar keine sehr realistische Simulation (Schüsse an den Pfosten prallen z.B. bis zur Mittellinie ab), aber trotzdem lohnenswert für alle, die auf unkomplizierten Action-Fußball stehen. Obwohl sich die in den Presseinfos zitierte „intelligente" Sprachsample-Ausgabe positiv von der Konkurrenz abhebt, schafft es der Sprecher immer wieder durch sinnlose Wiederholungen auch hier das Spiel zu versauen.*

Für alle, die es noch nicht wissen, Fußball ist sehr wohl eine olympische Disziplin. Vor 1930 wurde der Fußballweltmeister noch alle vier Jahre bei der Olympiade ausgespielt; erst danach besann sich die FIFA, den Worldchamp durch ein eigenes Turnier zu ermitteln. Bedingt durch das Regelwerk des olympischen Komitees – bis auf drei Spieler müssen alle Teilnehmer unter 23 Jahre alt sein – fristet das offizielle Olympia-Gekicke seither ein eher langweiliges Amateurturnier-Dasein. Das erklärt zumindest schon mal die ätzenden Namen der hier versammelten Kicker. Nun könnte man vermuten, daß zur Entwicklung dieses Spiels auch nur zweitklassige Programmierer herangezogen wurden. Das ist jedoch nicht der Fall gewesen. Im Vergleich zur Vorversion, die einen sehr kümmerlichen Eindruck hinterließ, hat man jetzt das Gefühl, ein völlig neues Spiel in den Händen zu halten. In das Hauptmenü wurden alle erdenklichen Modi und Features integriert, die man von einem zeitgemäßen Spiel der Oberklasse auch erwartet. Außer Übungsspielen habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Turniermodi, dem Ligamodus (eine Saison mit selbstgebastelter Liga durchzocken), dem Arcade-Modus (32 Teams; geht über sechs Runden) und natürlich dem Olympia-Modus (Simulation des Wettkampfs von Atlanta in den fünf Originalstadien). Die Spielgeschwindigkeit ist unglaublich flott. Alle Buttons wurden mit den wichtigsten Aktionen belegt. Zusätzlich sind andere Manöver durch das Drücken von Knopfkombinationen ausführbar. *ds*



*Für die Animationen wurde viel Zeit und Mühe investiert (oben) Gelbe Karte, ohjeh!*

*Die Jubelszenen nach Toren lassen leider etwas zu wünschen übrig*

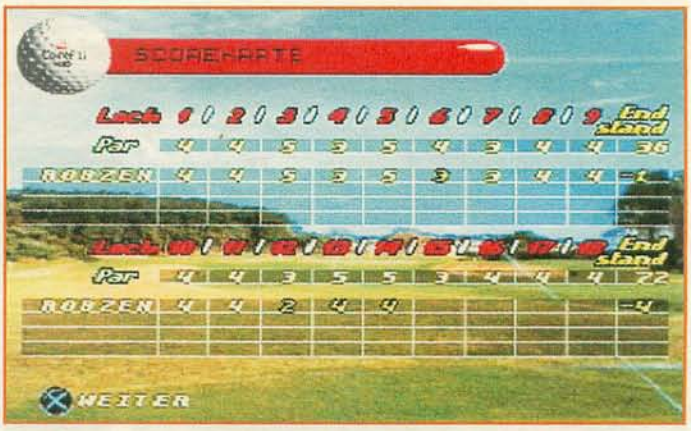
**System:** Sony Playstation
**Spieletyp:** Fußball
**Megabit:** CD
**Hersteller:** U.S. Gold
**Testversion:** Centregold
**Spieler:** 1 bis 8
**Features:** Speicherfunktion
**Schwierigkeitsgrad:** 5
**Preis:** ca. 100 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 65% |
| **Musik:** | 70% |
| **Soundeffekte:** | 72% |

**Spiel-spaß** 73%

*Nur noch ein kurzer Chip möglichst nah an die Fahne*




*Drei Birdies auf den letzten drei Löchern, wir holen auf!*

## Leicht gemacht

# Virtual Golf

Wer in Deutschland Golf spielen möchte, braucht entweder einen Haufen Kohle, reiche Eltern oder eine Konsole. Bei Aufnahmegebühren von über 20 000 Mark lege ich mir doch lieber eine der kostengünstigen CDs in die Playstation. Mit *Virtual Golf* bietet Euch Core Design die Möglichkeit, den teuren Sport billig zu praktizieren und gleichzeitig die frustrierenden Anfänge zu überspringen. Bei dem Spiel wurde viel Wert auf eine möglichst einfache und problemlose Steuerung gelegt, um den Spielfluß nicht zu stören. Keine unzähligen Menüs vor dem ersten Schlag, wer will kann am Abschlag gleich loslegen. Euer Caddy unterstützt Euch (in Deutsch) bei der Auswahl des richtigen Golfschlägers und der ungefähren Richtung. Trotzdem wählt der Profi natürlich seine Eisen oder sein Holz selbst, gibt dem Ball den nötigen Schnitt und versucht schon mal Kunstschläge aus dem Bunker. Anfängern empfehle ich eine Trainingsrunde, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen, schon nach einigen Löchern habt Ihr normalerweise den Bogen raus. Neben dem Training bietet Euch Virtual Golf auch noch einen Turniermodus und als weitere Spielarten Skin, Derby Scramble und Ausscheidungsspiel. Im Turnier treten bis zu vier menschliche Akteure gegen 65 computergesteuerte Konkurrenten an. Zunächst werdet Ihr als Amateur eingeordnet, das heißt Ihr erhaltet nur Zugang zu den ersten beiden Golfplätzen. Erst wenn Ihr ein Amateurturnier gewinnt, steigt Ihr zum Profi auf und dürft Euch an den beiden schwierigen Kursen versuchen, wobei Ihr dann auch von den Profi-Tees abschlagt. Als Amateur zeigt Euch ein kleiner Ball im Schlagbalken die optimale Energie an, dieser Marker fehlt im Profimode. *rz*

gut

*„Noch nie war Golf so einfach wie bei Virtual Golf. Schon in meiner ersten Runde gelang mir eine 66, was beweist, daß ich entweder ein Golf-Genie bin oder Virtual Golf zu einfach ist. Bescheiden wie ich nun mal bin, gehe ich von der zweiten Annahme aus. Den Ball optimal zu treffen ist sehr einfach und wenn man den Sweetspot doch mal verfehlt, verzieht es den Ball nicht besonders weit. Auch Schläge aus dem Rough oder Sand gelingen fast immer. Die Steuerung wurde sehr klug gestaltet, auf dem Platz stören keine Menüs, trotzdem lassen sich alle Einstellungen schnell und einfach verändern. Die Grafik entspricht dem 32-Bit-Standard mit detaillierten Hintergründen und verschiedenen Kameraperspektiven. Beim Putten fehlt leider eine spezielle Karte des Greens, das heißt, das Grün läßt sich nur schwer lesen. Der Kreis, den man als Hilfe einblenden kann, nutzt leider nur wenig. Virtual Golf ist eine gelungene Golfsimulation, der eigentlich nur der angemessene Schwierigkeitsgrad fehlt, denn Golf gilt als eine der schwierigsten Sportarten überhaupt."*

*Aus dieser Entfernung sollte der Putt eigentlich ins Loch fallen*

*Ein gerades Par-5-Loch ist überhaupt kein Problem*

*Siebter nach der ersten Turnierrunde, gar nicht schlecht*

**System:** Playstation
**Spieletyp:** Golfsimulation
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Core Design
**Testversion:** Centregold
**Spieler:** 1 bis 4
**Features:** Speicheroption
**Schwierigkeitsgrad:** 4
**Preis:** ca. 100 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 73% |
| **Musik:** | 40% |
| **Soundeffekte:** | 46% |

**Spielspaß 72%**

# 05 21/64 23 4 M.C. Game 05 21/64 23 4

## SUPER NINTENDO:

| | | |
|---|---|---|
| Asterix & Obelix | PV | 119,95 |
| Bass Tournament | US | 129,95 |
| Big Sky Trooper | DV | 79,95 |
| Brainlord | US | 79,95 |
| Breath of Fire 2 | DV | 109,95 |
| Chrono Trigger | US | 139,95 |
| Dragon Ball Z | JP | 69,95 |
| Dragon View | US | 89,95 |
| Earth Bound | US | 129,95 |
| Feda | JP | 49,95 |
| FIFA Soccer | DV | 119,95 |
| Final Fantasy III | US | 139,95 |
| Frank Thomas Big Hurt | DV | 99,95 |
| Front Mission 1 | JP | 79,95 |
| Front Mission 2 | JP | 129,95 |
| Ghoul Patrol | PV | 49,95 |
| Great Circus Mystery | DV | 99,95 |
| Hagane | DV | 59,95 |
| Illusion of Time | DV | 109,95 |
| Jungle Strike | DV | 99,95 |
| King Arthur & Knights of | US | 129,95 |
| Ladystalker | JP | 49,95 |
| Legend of Zelda | DV | 89,95 |
| Lord of Darkness | US | 89,95 |
| Lufia | US | 99,95 |
| Mario Paint | DV | 69,95 |
| Markos Magic Football | DV | 59,95 |
| Mega Man X3 | DA | 99,95 |
| NBA Give'n Go | DV | 129,95 |
| NBA Live '96 | DV | 119,95 |
| NHL 96 | DV | 119,95 |
| Robotrek | US | 89,95 |
| Romance of 3 Kingd. IV | US | 139,95 |
| Secret of Evermore | DV | 109,95 |
| Secret of Mana | DV | 109,95 |
| Star Trek: Deep Space Nine | DV | 119,95 |
| Super Adventure Island 2 | DV | 49,95 |
| Super Mario Allstars | DV | 69,95 |
| Super Mario Kart | DV | 69,95 |
| Super Punch Out | DV | 49,95 |
| Supersoccer Deluxe | DV | 129,95 |
| Tetris & Dr. Mario | DV | 89,95 |
| Theme Park | DV | 109,95 |
| Tiny Toons | DV | 49,95 |
| Unirally | DV | 49,95 |
| Utopia | DV | 59,95 |
| Urban Strike | DV | 59,95 |
| Wizardry V | US | 79,95 |

## MEGA DRIVE:

| | | |
|---|---|---|
| Donald Duck in MMalla | DV | 119,95 |
| FIFA Soccer 96 | DV | 109,95 |
| Light Crusader | DV | 119,95 |
| Micro Machines 96 | DV | 49,95 |
| NBA Live 96 | DV | 109,95 |
| NHL 96 | DV | 109,95 |
| PGA Golf 96 | DV | 109,95 |
| Phantasy Star IV | DV | 129,95 |
| Shadowrun | US | 69,95 |
| Sonic Compilation | DV | 119,95 |
| Spot goes to Hollywood | DV | 109,95 |
| Star Trek: Deep Space Nine | DV | 109,95 |
| Story of Thor | DV | 119,95 |
| Super Skidmarks | DV | 99,95 |
| Theme Park | DV | 109,95 |
| Vectorman | DV | 49,95 |
| WWF Arcade Game | DV | 99,95 |

## SEGA SATURN:

| | | |
|---|---|---|
| Alone in the Dark 2 | DV | 94,95 |
| Baku Baku Animal | DA | 64,95 |
| Bases Loaded | US | 119,95 |
| Battle Arena Toshinden | DV | 89,95 |
| Bug! | DV | 89,95 |
| Cyberia (dt. Texte) | US | 109,95 |
| Clockwork Knight 2 | DV | 89,95 |
| Congo | US | 119,95 |
| Creature Shock | US | 114,95 |
| Darius 2 | JP | 114,95 |
| Darius Gaiden | JP | 49,95 |
| 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 |
| Dr. Robotnik | JP | 119,95 |
| Earthworm Jim 2 | US | 99,95 |
| Euro 96 Soccer | DV | 89,95 |
| F1 Challenge | DV | 99,95 |
| Fatal Fury | JP | 134,95 |
| Feda | JP | 119,95 |
| FIFA Soccer 96 | DV | 89,95 |
| Frank Thomas Big Am | US | 104,95 |
| Galactic Attack | DV | 89,95 |
| Gebockers | JP | 119,95 |
| Gex | DA | 84,95 |
| Ghen War | US | 109,95 |
| Golden Axe | DV | 89,95 |
| Gruduis Deluxe | JP | 119,95 |
| Gunbird | JP | 129,95 |
| Gun Griffon | JP | 119,95 |
| Gun Griffon | US | 114,95 |
| Heberekes Popoitto | DV | 89,95 |
| Hang On GP 96 | DV | 99,95 |
| Hi-Octane | DV | 69,95 |
| High Velocity | US | 109,95 |
| In the Hunt | JP | 139,95 |
| Interm. Victory Goal | DV | 89,95 |
| Iron Storm | US | 119,95 |
| Johnny Bazookatone | DV | 79,95 |
| Lode Runner | JP | 119,95 |
| Magic Carpet | DV | 89,95 |
| Mansion o.f. Hi. Souls | DV | 129,95 |
| Mega Man X | JP | 114,95 |
| Myst | DV | 89,95 |
| Mysteria | DV | 99,95 |
| NBA Action | US | 109,95 |
| NBA Jam T.E. | DV | 89,95 |
| Need for Speed | DA | 89,95 |
| NHL All Star Hockey | DV | 99,95 |
| NHL Power Play '96 | US | 114,95 |
| Nights incl. Controller | JP | 149,95 |
| Panzer Dragoon | DV | 89,95 |
| Panzer Dragoon 2 | DV | 89,95 |
| Paradius Deluxe | DV | 89,95 |
| Pebble Beach Golf | DV | 89,95 |
| Powerful Baseball | JP | 89,95 |
| Rayman | DV | 89,95 |
| Road Rash | US | 114,95 |
| Robotica | DV | 89,95 |
| Sega Rally | DV | 99,95 |
| Shanghai Triple Threat | US | 79,95 |
| Shellshock | DV | 89,95 |
| Shining Wisdom | DA | 89,95 |
| Shinobi X | DV | 99,95 |
| Shock Wave Assault | DA | 69,95 |
| Sim City 2000 | DV | 99,95 |
| Skeleton Warriors | US | 104,95 |
| Slam Dunk | JP | 69,95 |
| Slam 'n Jam | US | 119,95 |
| Sonic Wings Spezial | JP | 129,95 |
| Streetfighter Alpha | DA | 89,95 |
| Strikers 1945 | JP | 129,95 |
| Sword & Sorcery | JP | 119,95 |
| The Horde | DA | 89,95 |
| Theme Park | DV | 99,95 |
| Thunderhawk 2 | DV | 89,95 |
| Titan Wars | DV | 99,95 |
| True Pinball | DA | 89,95 |
| Vallora Valley Golf | DV | 89,95 |
| Vampire Hunter | JP | 69,95 |
| Victory Goal 96 | JP | 109,95 |
| Victory Boxing | DV | 89,95 |
| Virtua Cop | DV | 139,95 |
| Virtua Fighter 2 | DV | 99,95 |
| Virtua Fighter Remix | DV | 69,95 |
| Virtua Racing | DV | 89,95 |
| Virtual Hydlide | DV | 89,95 |
| Virtual Open Tennis | US | 79,95 |
| Wing Arms | DV | 89,95 |
| Winning Post | US | 119,95 |
| WipEout | DV | 89,95 |
| Whirlwind Projekt | JP | 119,95 |
| World Adv. Md. Comm. 2 | JP | 99,95 |
| World Series Baseball | DV | 89,95 |
| Worms | DV | 89,95 |
| WWF Arcade | DA | 89,95 |
| WWF: The Arcade Game | US | 109,95 |
| X-Men | DV | 89,95 |

## SONY PLAYSTATION:

| | | |
|---|---|---|
| 3D Lemmings | DV | 89,95 |
| Agile Warrior | DV | 69,95 |
| 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 | 59,95 |
| Battle Arena Toshinden | DV | 89,95 |
| Battle Arena Toshinden 2 | DA | 89,95 |
| Bust-A-Move 2 | US | 79,95 |
| Cyberia | US | 109,95 |
| Cyber Sled | DV | 89,95 |
| D | DV | 89,95 |
| Darktalkers | US | 114,95 |
| Destruction Derby | DV | 99,95 |
| Defcon 5 | DV | 89,95 |
| Descent | DV | 79,95 |
| Discworld | DV | 89,95 |
| Drift King | JP | 139,95 |
| Dynasty Wars II | JP | 149,95 |
| Extreme Games | DV | 84,95 |
| Extreme Pinball | DV | 84,95 |
| Fade to Black | DA | 84,95 |
| Falcata | JP | 69,95 |
| FIFA Soccer 96 | DV | 89,95 |
| Gex | DV | 69,95 |
| Goal Storm | DV | 99,95 |
| Ground Stroke | JP | 99,95 |
| Gunship | DA | 89,95 |
| Heberekes Popoitto | DV | 79,95 |
| 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 | 59,95 |
| King of Fighters '95 | JP | 139,95 |
| Kings Field | US | 109,95 |
| Kings Field 3 | JP | 139,95 |
| Jianica 3 | JP | 144,95 |
| Lone Soldier | DV | 89,95 |
| Magic Carpet | DV | 89,95 |
| Metal Jacket | JP | 49,95 |
| Mickeys Wild Adventure | DV | 89,95 |
| Namco Museum Vol. 2 | JP | 149,95 |
| NBA in the Zone | US | 89,95 |
| Need for Speed | DV | 89,95 |
| NFL Gameday | DV | 99,95 |
| NHL Face Off | DV | 99,95 |
| Novastorm | DV | 89,95 |
| Panzer General | DV | 84,95 |
| Parodius Deluxe | DV | 89,95 |
| PGA Tour Golf 96 | DV | 89,95 |
| Philosoma | DV | 59,95 |
| PoPo | DV | 89,95 |
| Power Serve (Tennis) | DV | 89,95 |
| Primal Rage | DA | 89,95 |
| Pro Pinball the Web | DA | 89,95 |
| Psychic Detective | DV | 84,95 |
| Puzzle Bobble 2 | US | 84,95 |
| Ran Soccer | DV | 84,95 |
| Rapid Reload | DV | 89,95 |
| Rayman | DV | 84,95 |
| Resident Evil | US | 114,95 |
| Return Fire | US | 119,95 |
| Ridge Racer | DV | 99,95 |
| Ridge Racer Revolution | DV | 94,95 |
| Rise of the Robots 2 | US | 119,95 |
| Road Rash | DV | 89,95 |
| Romance of the 3 Kingdoms IV | US | 109,95 |
| Sidewinder | JP | 139,95 |
| Shellshock | DV | 79,95 |
| Skeleton Warriors | US | 109,95 |
| Slam 'n Jam | US | 109,95 |
| Starblade Alpha | DV | 59,95 |
| Street Fighter Alpha | US | 89,95 |
| Shockwave Assault | DV | 59,95 |
| Space Hulk | DA | 84,95 |
| Tecmo Golf | US | 114,95 |
| Tekken | DV | 99,95 |
| Tekken 2 | JP | 139,95 |
| Theme Park | DV | 84,95 |
| Thunderhawk 2 | DV | 89,95 |
| Top Gun | US | 109,95 |
| Toshinden 2 | US | 99,95 |
| Total Eclipse | DV | 89,95 |
| Total NBA | DV | 94,95 |
| Track and Field | DA | 89,95 |
| True Pinball | DV | 84,95 |
| Twisted Metal | DV | 89,95 |
| Viewpoint | DA | 84,95 |
| Warhawk | DV | 84,95 |
| 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

*Die Guten ins Töpfchen... Im Subgame schießt Ihr Meteore ab.*

*Es geht doch – Anzeige im Bild und trotzdem hübsch übersichtlich*

Einer gewinnt

# Pro Pinball

Auf den ersten Blick erscheint es etwas mutig von Empire, einen Konsolenflipper auf den Markt zu bringen, der im Gegensatz zur Konkurrenz nur aus einem Tisch besteht. Die Entwickler meinen, bei mehreren Tischen würde sich eh immer einer als der Lieblingstisch herauskristallisieren und irgendwie haben sie damit auch Recht. Sechs Ansichten stehen im Spiel zur Wahl – alles "Schräg von oben"-Perspektiven; jeweils drei verschiedene mit und ohne festes Score Board. Genau genommen stellt Ihr quasi die Größe des Spielers damit ein. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird nicht gescrollt. Beim Design wurde viel Wert auf Übersichtlichkeit gelegt. Trotzdem ist der Tisch reichlich bestückt, wobei sich Williams höchstpersönlich darum gekümmert hat, daß alles auch auf einem echten Tisch machbar gewesen wäre. Subgames auf der Punktmatrix, Combos und Loops sorgen für viel Abwechslung. Wenn Ihr durch Highscores oder andere Bonus-Aktionen Freispiele bekommt, könnt Ihr diese mittels "Buy-In"-Option an das aktuelle Spiel anhängen und so mehr als drei Bälle verspielen. Natürlich lassen sich die Credits auch für später aufsparen. Gespeichert werden sowohl normale Highscores, als auch Buy-In-Highscores und Credits. Musikalisch gibt's je nach Spielsituation bunt Gemischtes von der Stromgitarre bis zur Fahrstuhlmusik. Die Saturn-Version kam zwar nicht mehr rechtzeitig zum Test, soll aber fast zeitgleich mit der Playstation-Ausgabe in die Läden kommen. Vom Spiel her ist's eh genau das selbe. *js*

*Highscores und Credits werden gespeichert (Buy In getrennt)*

*Multiball mit Ball-Ball-Kollision – Bonushektik, die sich lohnt*

*Hut ab! Das letzte Mal, daß ich mit einem nicht scrollenden Flipper soviel Spaß hatte, liegt schon fast 15 Jahre zurück. Damals hat mich noch David´s Midnight Magic auf dem C64 um den Schlaf gebracht. Danach kam Revenge Of The Gator (Game Boy) und Pinball Fantasies (CD32). Mit Pro Pinball hat Empire eindeutig die bisherige Referenz in Sachen Flipper auf 32-Bit-Konsolen geschaffen. Der Tisch ist nahezu perfekt durchdacht, die Methoden an Bonus zu kommen, sind vielfältig und vor allem schnell durchschaubar. Das Buy-In-System steigert die eh schon hohe Motivation noch um einiges. Die interaktive musikalische Untermalung sorgt für Abwechslung und geht auch nach Stunden noch nicht auf die Nerven. Stammleser wissen: Ich kaufe sehr wenig Spiele, aber Pro Pinball gehört dazu. Pro Pinball ist der Flipperspaß für Jung und Alt, für Einsteiger und Fortgeschrittene.*

**System:** Playstation
**Spieletyp:** Flippersimulation
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Empire
**Testversion:** Laguna
**Spieler:** 1 bis 4
**Features:** Speicheroption
**Schwierigkeitsgrad:** 5
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 65%
**Musik:** 78%
**Soundeffekte:** 76%

**Spielspaß 83%**

# DUNKLE VORAHNUNG

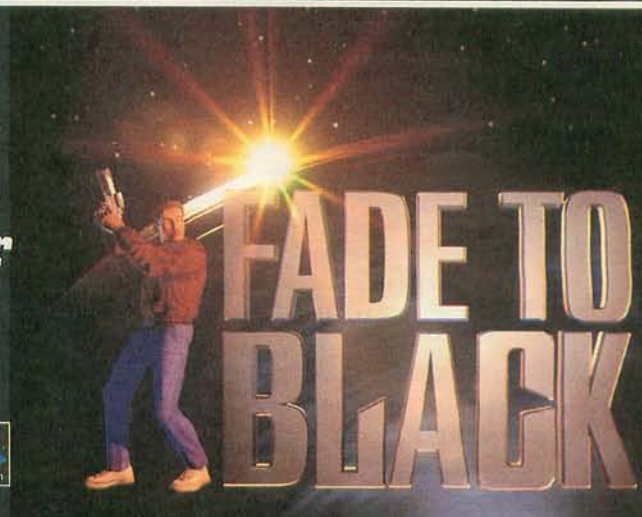
# ÄRGER IN 3D

# JETZT WIRD ABGERECHNET

Fade to Black ist ein Warenzeichen von Delphine Software International.
Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT. Tel.: 0 24 08/94 10. Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 45-5 55.

http://www.ea.com/

**Das 3D-Actionabenteuer**




Delphine Software INTERNATIONAL

ELECTRONIC ARTS

PlayStation

*Ein sabbernder "Genestealer", kurz bevor er Euch verspeisen will*

*Hier seht Ihr einen Eurer Kollegen, die Euch tatkrätig unterstützten*

## Alien-Auflauf

# Space Hulk

Die "Genestealers" sind wahre Weltraumschmarotzer: Um sich fortzupflanzen, nisten sich die widerstandsfähigen "Outer-Space"-Viecher in verlassene Raumerwracks ein und planen von dort aus die Unterjochung der Menschheit. Die einzige Hoffnung der Erdlinge ist die Eliteeinheit "Terminator Space Marines". Eine fünf Mann starke, schwer bewaffnete Spezialtruppe wird auf den belagerten Schauplätzen abgesetzt, um dem bunten "Alien-Treiben" ein blutiges Ende zu setzen. Natürlich übernehmt Ihr das Kommando der Räumungstrupps bzw. steuert selbst nur einen der fünf Marines. Zur Auswahl stehen diverse Einzelmissionen und ein Kampagnemodus. Wie es sich für eine knackige Sience-Fiction-Story gehört, sind die auftauchenden Außerirdischen stumpfsinnigen Gemüts und haben eine Menge Frust angestaut. Für unsere Space-Soldaten ist das Faulenzen beendet und die Säuberungsaktion beginnt. Ihr legt vorher fest, ob Eure Kameraden auf Patrouille gehen, Euch den Rücken freihalten oder die Monsterbrut selbsttätig ausräuchern sollen. Aus der "First-Person"-Perspektive zieht Ihr durch dunkle Gänge und verwinkelte Stations-Flure. Ihr verfügt über ein schweres Kanonengeschütz, Flammenwerfer und einen stahlharten "Power Gloves". Euer Helm bietet, via HUD-Display, Informationen über den gegenwärtigen Aufenthaltsort und zeigt Eure Energiereserven an. Der Auftrag ist erledigt, wenn das jeweilige Missionsziel erreicht ist und mindestens ein Space Marine überlebt. *ws*

*Die Übersichtskarte gibt Aufschluß über die weit verzweigten Stations-Gänge*

*Ein "Genestealer" in seiner vollen Render-Pracht*

*Flucht zwecklos! Die Alien-Monster haben Euch schnell eingeholt*

gut

*Schade! Die Grafik sowie die dazugehörigen Zwischensequenzen und die angebotene Missionsvielfalt unterscheiden sich nur unwesentlich von der 3DO-Version. Tatsächlich macht Space Hulk am meisten Spaß, wenn die Alien-Monster erst einmal in Horden angreifen und man das nicht unwichtige Element: "Kollegen kommandieren" voll ausschöpfen kann. Die texturierte 3D-Grafik ist ordentlich, Animation und Scrolling sind dafür recht ruckhaft und langsam, was allerdings nicht allzu sehr stört. Denn Space Hulk ist beileibe kein reinrassiger 3D-Shooter, sondern verlangt einiges an taktischem und strategischem Feingefühl vom Spieler. Leider hinkt die Playstation-Umsetzung technisch gesehen der aktuellen Spieleentwicklung hinterher; eine renovierte 3D-Umgebung wäre durchaus realisierbar gewesen. Wer vor ungewöhnlichen Strategiespielen mit einem leichten Action-Touch nicht zurückschreckt, sollte auf jeden Fall einen Blick auf Space Hulk werfen.*

**System:** Playstation
**Spieletyp:** Action-Strategie
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Electronic Arts
**Testversion:** Electronic Arts
**Spieler:** 1
**Features:** Continue, MC-Save
**Schwierigkeitsgrad:** 8
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 18

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 77% |
| **Musik:** | 65% |
| **Soundeffekte:** | 74% |

**Spielspaß 72%**

*Wenn eine Mission erfüllt ist, kehrt Ihr auf Euer Mutterschiff zurück*

*Durch den dicken Nebel, erkennt Ihr Ziele nur im letzten Augenblick*

Dicke Luft

# Star Fighter 3000

Im Jahre 3037 werdet Ihr als Testpilot für eine neue Generation von Kampffliegern angeheuert. Starfighter, so der Name dieser Wunderwaffe, existiert jedoch vorerst nur in den Speicherbänken einer hochmodernen Computersimulations-Kabine, in die Ihr Euch zu Beginn des Spiels begebt. Hier werdet Ihr in insgesamt 50 Missionen mit allen erdenklichen Kampfsituationen konfrontiert, die später einem echten Starfighter-Piloten begegnen könnten. So reicht die Einsatzpalette von der Zerstörung diverser Bodenziele bis hin zum Raumgefecht mit riesigen Weltraumstationen. Doch zunächst müßt Ihr als frischgebackenes Flugsimulator-Greenhorn 15 Trainingsflüge absolvieren, um überhaupt an ernstgemeinte Angriffs- und Verteidigungsaufgaben zugelassen zu werden. Vor allem solltet Ihr Euch hier mit den sog. Energiekristallen vertraut machen, die immer dann freigesetzt werden, wenn ein Objekt, sei es ein Geschützturm oder ein harmloser Baum, in seine Polygon-Einzelteile zerfetzt wird. Euer Jäger kann bis zu vier dieser Kristalle aufnehmen. Habt Ihr z.B. zweimal hintereinander gelbe Kristalle aufgesammelt, wird so Euer Schutzschild um eine Stufe aufgepowert. *tet*

*Bereits auf den ersten Blick, sieht man den größten Unterschied zur vorangegangenen 3DO-Version. Die Oberfläche eines jeden Planeten ist nun jeweils mit einer dicken Atmosphäre überdeckt, so daß man ab einer gewissen Flughöhe nicht mehr erkennen kann, was sich darunter verbirgt. So wird man in nahezu jeder Mission gezwungen, strategisch und vor allem nach Plan vorzugehen. Es genügt nicht mehr, aus dem Standardorbit im Sturzflug direkt auf das Ziel zuzusteuern, sondern man muß sich meistens im Tiefflug langsam vorarbeiten. Denn man weiß ja nie, wo sich einem eine Gebirgskette in den Weg stellt. Manchmal ist die Wolkendecke so dick (beinahe wie Nebel), daß die taktische Karte mit der Peilfunktion immer öfter zu Orientierungszwecken herangezogen werden muß. Meines Erachtens eine sinnvolle Weiterentwicklung. Abgesehen von diesem grafischen Zusatzfeature, wurden sowohl das übrige Spielsystem wie auch die Missionsinhalte unverändert übernommen. Lediglich der Schwierigkeitsgrad wurde um 1-2 Stufen niedriger angesetzt als bei der 3DO-Version.*

***Feindliche Schiffe sollten zuerst angelockt werden***

***Bodenziele sind meistens durch schwere Waffen geschützt***

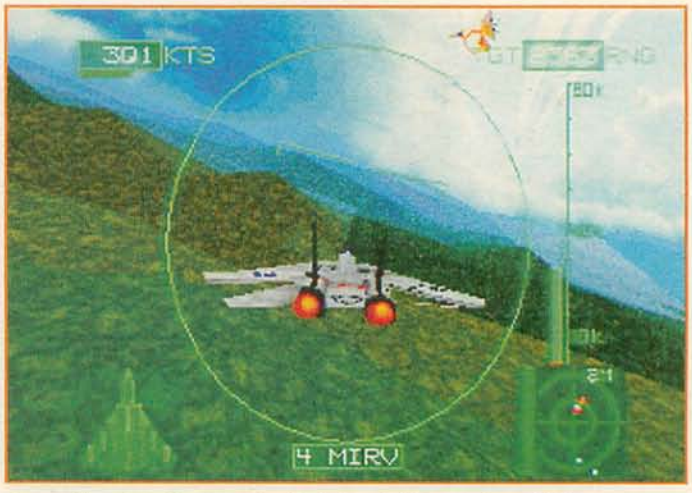
***Im Weltraum gilt es, Satelliten und Raumstationen abzuschießen***

**System:** Playstation
**Spieletyp:** 3D-Shoot'em Up
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Telstar
**Testversion:** Telstar
**Spieler:** 1
**Features:** Speicheroption
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 5
**Preis:** ca. 130 Mark
**VG-Altersempfehlung:** frei

| | |
|---|---|
| Grafik: | 76% |
| Musik: | 81% |
| Soundeffekte: | 60% |

**Spielspaß 78%**

*Ein feindliches Hauptquartier fällt in Schutt und Asche*




*Peng: Eine der abgefeuerten Raketen hat ihr Ziel erreicht*

## Hollywood-Flugaction

# Top Gun: Fire at Will!

Frei nach der Kinovorlage seid Ihr der Auserwählte für das beste Piloten-Schulungszentrum der Vereinigten Staaten. Auf der Top Gun-Akademie stehen zunächst Übungsflüge in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auf der Tagesordnung. Starten und Landen ist überflüssig: Euer High-Tech-Kampfjet befindet sich gleich in der Luft oder landet nach erfolgreichen Missionen automatisch auf dem Flugzeugträger. Vier Kriegsschauplätze mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen (Migs zerstören, Flugzeuge eskortieren etc.) gilt es zu meistern: Altbekannte Krisengebiete wie Miramar, Kuba, Korea und Libyen stehen dabei auf dem Einsatzplan. Je nach Auftrag wird die F-14 automatisch mit „Sidewindern", „Sparrows" oder „Luft-Boden"-Lenkraketen bestückt. Jede Mission muß erfolgreich absolviert werden, bevor der nächste in Angriff begonnen werden kann. Zu Beginn habt Ihr nur eine spärliche Bewaffnung. In späteren Levels erweitert sich das Arsenal jedoch automatisch. Während des Kampfgeschehens darf zwischen zwei Cockpit und Außenperspektive gewählt werden. Da Ihr nur drei Flugzeuge zur Verfügung habt, solltet Ihr also äußerst vorsichtig agieren. *ws*

gut

*„Auch Microprose´ dritter PlayStation-Titel überzeugt in spielerischer und technischer Hinsicht: Flotte Polygongrafik, deftige Explosionen und fetzige Hardrockstücke laden zum fröhlichen Zielschießen ein. Vom detaillierten Flugzeug über die schöne 3D-Landschaft bis hin zum atmosphärischen Wolkenhimmel lassen sich in puncto Gesamtpräsentation keine großen Schwachpunkte festzustellen. Alle Dialoge der Filmsequenzen und sogar der Digi-Funkverkehr dröhnen in glasklarer deutscher Sprachausgabe aus den Lautsprechern. Neben der actionlastigen Fliegerei kommt auch das taktische Element nicht zu kurz. Es gibt viele unterschiedliche Missionen, deren Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigt, hammerharte Gegner und ein breitflächiges Kampfgebiet, was zusammen für die nötige Langzeitmotivation sorgt. Actionfreudige Videospiel-Piloten sollten Top Gun: Fire at Will! auf alle Fälle testen."*

***Minutenlange JPEG-Filmeinlagen gibt bei es Top Gun am laufenden Band zu sehen***

***Mittels Knopfdruck wechselt Ihr zwischen zwei Perspektiven (Cockpit -und Außenansicht)***

***Flugaction pur: Pfeilschnelle Migs greifen Euch von allen Seiten an***

**System:** Playstation
**Spieletyp:** Action-Simulator
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Microprose
**Testversion:** MARO
**Spieler:** 1
**Features:** MC-Save, Paßw.
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5
**Preis:** ca. 110 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 70% |
| **Musik:** | 53% |
| **Soundeffekte:** | 62% |

**Spielspaß 75%**

*Gegenüber der Modul-Version gibt es nur einen dezenten Zoom-Effekt*

*Die Spielfiguren sind auf der CD-Fassung zudem noch geschrumpft*

## Hau dreimal drauf

# Art of Fighting 3

Für den letzten Teil der erfolgreichen Prügelserie (was das Neo Geo betrifft) hat sich SNK für alle treuen Fans etwas Besonderes einfallen lassen: Die edel aufgemachte AoF-3-Verpackung beinhaltet neben einer geprägten Münze (Roberts Talisman), verschiedene Aufkleber der Heldenriege und ein farbiges Portraitbüchlein! Auch die Spielausstattung kann sich sehen lassen. Neben komplett frischen Background-Szenarien hat sich auch eine neue Kämpferriege eingefunden: Die acht Debütanten sind der mit Schlagstöcken bewaffnete 'Rody Birds', Karatemeisterin 'Kasumi', Schwergewichtler 'Wang', Edeldressman 'Karman', die säbelschwingende Zigeunerin 'Sinclair', das Muskelpacket 'Wyler', Macho-Men 'Jin' und die Peitschenlady 'Lenny'. Von der alten Garde blieben lediglich der gute alte 'Robert' und 'Ryu' übrig. Neben den schon üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Special Moves in petto, die mit drei Buttons und den üblichen Stickkombinationen aktiviert werden. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, Kreisrundumschläge oder Super Moves, die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. Fast alle Kämpfe finden in einer anderen Umgebung statt, wobei sich nach dem Tageszeitenprinzip einige Stages wiederholen. *ws*

super

*„Lange hat es gedauert, bis der dritte Teil endlich auf CD erschienen ist, aber das Warten hat sich für jeden Beat'em-Up-Anhänger wahrlich gelohnt. Technisch ist Art of Fighting 3 auf dem höchsten Stand der Neo-Geo-Möglichkeiten angelangt: Die Hintergrundgrafiken sind toll gezeichnet (teils mit gerenderten Elementen vermischt), die Musik klingt knackig und alle Spielfiguren bewegen sich mit einer noch nie dagewesenen Animations-Perfektion. Jede Kämpfernatur ist vom Schwierigkeitsgrad her richtig ausgefuchst und die Endgegner sind eine echte Herausforderung. Die Soundeffekte krachen, das Austeilen der abgedrehten Specials fällt angenehm leicht. Kurzum: Wer auf zweidimensionale Beat'em-Up's steht, wird mit einem würdigen Nachfolger bedient. Von den ausgefeilten Schlagtechniken bis zur Präsentation stimmt bei Art of Fighting 3: The Path of the Warrior (so lautet der offizielle Titel) einfach alles. Neo Geo-Prügelfans sollten sich das neue SNK-Glanzstück also auf gar keinen Fall entgehen lassen."*

*Für die Ultimate K.O Moves muß zuvor Energie getankt werden*

*Einige AoF-3-Newcomer besitzen nun sogar eine schneidige Waffe*

**System:** Neo Geo CD
**Spieletyp:** Beat'em-Up
**Megabit:** CD
**Hersteller:** SNK
**Testversion:** M&B NG-Distributer
**Spieler:** 1 bis 2
**Features:** Save-Funktion, Continue
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5
**Preis:** ca. 140 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 16

| | |
|---|---|
| Grafik: | 79% |
| Musik: | 65% |
| Soundeffekte: | 70% |

**Spiel-spaß 82%**

*3D-Grafik par execellence: Die Unterwasserwelt ist eine Augenweide*

*Da biegen sich die Polygone: Der Wabbel-Untergrund macht Laune*

## Ein wahrer Traum

# Nights

Habt Ihr Einschlafschwierigkeiten, aber keine Tablette zur Hand, um ins Reich der Träume zu gleiten? Dann solltet Ihr mal eine Runde *Nights* spielen. Doch Spaß beiseite: Wenn das legendäre Sonic-Team auf dem Saturn zu Werke schreitet, darf man zurecht auf das Endresultat gespannt sein. Erstmals soll die volle Rechenpower der beiden parallel geschalteten Twin-Prozessoren ausgeschöpft werden. Was angesichts der Tatsache, daß das gesamte 3D-Szenario in Echtzeit berechnet wird, ohne Zweifel der Wahrheit entsprechen muß. Zwei Teenager stehen im Mittelpunkt der skurrilen "Alptraum"-Geschichte von *Nights*: Die beiden noch unwissenden Hauptdarsteller 'Elliot Edwards' und 'Claris Sinclair' haben eine blühende Phantasie, was sich auch in ihren Träumen niederschlägt. Eines schönen Abends, als die beiden sich zur wohlverdienten Nachtruhe begeben, wissen sie noch nicht, daß ihnen einer der wildesten Alpträume ihres Lebens bevorsteht. Nach einem anfänglich noch schönen Traumerlebnis, öffnet sich plötzlich ein gleißendes Lichterportal, in das die beiden ohne Vorwarnung hingezogen werden. Kurze Zeit später treffen sie auf 'Nights', ein Phantasiewesen, das in den Träumen von Menschen zuhause ist und während der Tiefschlafphase versucht, das Böse aus der Scheinwelt zu vertreiben. Im Reich der bunten Träume (auch 'Nightopia' genannt) treibt der Alptraumherrscher 'Wiseman' sein Unwesen. Dieser finstere Geselle und seine Helfershelfer haben nur ein Ziel vor Augen: Die Unterjochung der Menschheit aus ihrer Welt zu bewerkstelligen. So machen sich die beiden gefangenen Teenies mit Unterstützung von 'Nights' auf den Weg, den üblen 'Wiseman'-Schergen das Handwerk zu legen. In einem Traumpavillon verschmelzen sich wahlweise 'Elliot' oder 'Claris' mit der Hülle von 'Nights' und begeben sich damit auf die rasanteste "Traumreise" ihres Lebens. Mit halsbrecherischen Flugmanövern stürzt Ihr Euch in punktbringende Ringtunnel, sammelt Bonussterne ein oder genießt einfach das farbenfrohe 3D-Umfeld. Das Primärziel besteht darin, so viele blaue Kristallkugeln wie möglich einzusammeln, um die in vier Containern eingesperrten Nightopia-Bewohner (niedliche Knuddel-Wesen) zu befreien. Damit das Unterfangen nicht zu leicht wird gilt es, ein festgesetztes Zeitlimit zu beachten. Wer die entsprechende Anzahl an blauen Glitzer-Murmeln nicht rechtzeitig eingesackt hat, darf zur Strafe seinen Ausflug zu Fuß fortsetzen. Reinrassige Jump'n'Run-

*Oben: In einigen Level-Abschnitten wechselt die Perspektive automatisch. Links: Ein Render-Intro stimmt auf die bevorstehenden Alptraum-Erlebnisse ein.*

*Für gelungene Artistikeinlagen gibt es tonnenweise Bonuspunkte*

*Auch Nights darf als lebendige Kanonenkugel durch die Lüfte segeln*

*Nur mit einer bestimmten Taktik könnt Ihr diesen riesigen Fischobermotz besiegen*

*In rasanter Talfahrt macht Nights eine Bob-Bahn unsicher*

*Goldene Sterne und diverse Ringe bringen massig Extrapunkte ein*

Einlagen werden dadurch mehr oder weniger nur unfreiwillig eingelegt und sind nicht gerade ungefährlich: Trödelt Ihr zu lange, holt Euch das Tageslicht ein, das in der Form eines Weckers auftaucht und mit einem 'Night Over' gleichzusetzen ist. Habt Ihr jedoch einen Behälter zum Platzen gebracht, gibt es zur Belohnung einen von vier 'Magic-Balls', der sofort zum Ausgangspunkt (der Pavillon) zurücktransportiert werden muß. Ist das geschafft, erhaltet Ihr die nötige Extrazeit, um alle restlichen Container zu knacken. Je nach Sammelerfolg oder dem Gelingen der artistischen Flugeinlagen, bekommt Ihr am Ende einen saftigen Bonus auf dem Punktekonto gutschrieben. Sechs unterschiedliche Erfolgsklassen (in 'A' bis 'F' aufgeteilt) bewerten Euer letztes Unterfangen. Danach tretet Ihr gegen einen besonders fiesen Obermotz an, der nur an einer bestimmten Stelle verwundbar ist. Gespeichert wird Euer Spielstand und Highscores. ws

*Selten wurde die Erwartungshaltung eines Saturn-Spiels von Sega so effektvoll geschürt. Um eines gleich vorwegzunehmen: Den versprochenen Mario-64-Killer bekommen wir hier mit Sicherheit nicht geliefert. Nights-Spieler werden zwar von innovativen Ideen verblüfft, von entzückenden Flugkapriolen verzaubert und von knackigen Endgegnern herausgefordert, doch trotz des überwältigenden Präsentationgrades wollte sich bei mir kein blitzartiges Suchtgefühl einstellen, wie es Mario 64 hervorgerufen hat. Einmalig mutig und grandios stimmungsvoll sind dafür Musik und Soundeffekte – auf der Sourround-Anlage ein wahrer Ohrenschmaus. Farbenprächtiger, aufwendiger und vor allem ideenreicher läßt sich eine kunterbunte Fantasy-Welt kaum realisieren. Die Motivation wird in erster Linie durch die phänomenale 3D-Grafik und den abwechslungsreichen Soundtrack geschürt. Dank der total verschiedenen Levelszenarios (von Urwald und Tiefsee, über Canyons und Strand bis hin zur Eiswelt) kann von optischer Eintönigkeit keine Rede sein. Jede Landschaft bietet spezifische Details, frische Rätsel und genügend Überraschungen. Am besten steuert sich 'Nights' mit dem speziell von Sega entwickelten Analogpad, das neben seiner eigentlichen Hauptberufung auch als reguläres Joypad genutzt werden kann. In Deutschland werden Spiel und Pad im Bundle ausgeliefert. Fazit: Nights ist zwar kein "Ich-laß-alles-dafürliegen"-Spiel wie Super Mario 64, aber kaufen könnt Ihr es Euch trotzdem.*

*Wer mit Nights versagt, muß zu Fuß seine Aufgabe erledigen. Ein Wecker ist dabei der Feind.*

*Ein gigantischer Drachenobermotz wartet bereits nach der ersten Stage auf Euch*

*Diesen aufgeblasenen Endgegner schleudert man am besten gegen die Wand*

*Oben: Die niedlichen „Nightopia"-Bewohner müssen aus vier Containern pro Welt befreit werden*

System: Saturn
Spieletyp: Flight'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: MARO
Spieler: 1
Features: Save-Option
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark (inkl. Pad)

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 90%
Musik: 80%
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß 85%

*Einer von vielen Obermotzen, der gleich die Segel streicht. Alles zerstörende Smartbombs sind nach wie vor ein beliebtes Shooting-Element.*

Fatal Vertikal

# Sonic Wings Special

Die beiden Vorgänger der vorliegenden „Special"-Fassung erschienen ausschließlich für das Neo Geo. Trotz Saturn-Veredelung hat sich an dem Vertikal-Shooter nicht viel geändert. Zehn Piloten mit unterschiedlichen Flugzeugtypen (Jets, Hubschrauber) stehen zur Auswahl. Auf dem Boden lauern verschiedene Panzer und schweres Kanonengeschütz, die dem Piloten das Leben zur Hölle machen. Zudem kommen scharenweise Feindflugzeuge in allen Größen und Variationen angeflogen, die am Anfang noch recht träge reagieren, in späteren Leveln aber wahre Hetzjagden auf unseren Fighter veranstalten. Wird es mal gar zu hektisch, kann man per Knopfdruck eine Superbombe abwerfen, die alles im sichtbaren Umkreis vernichtet. Gelegentlich tauchen bestimmte Gegner auf, die nach dem Abschuß lohnende Extras freigeben. An Power-Ups gibt es z.B. ein „P", das die Feuerkraft um je eine Stufe verstärkt. Beim Schnappen eines „B" gibt´s eine Megabombe dazu. Am Schluß jedes Levels wartet ein besonders fieser Obermotz, der sich erst nach mehrmaligem Entfalten geschlagen gibt. Um der Feindeshorden Herr zu werden, darf sich jederzeit ein zweiter Spieler zuschalten. *ws*

geht so

*Jeder Fighter verfügt über ein anderes Waffensystem*

> *Nichts Neues an der Ballerfront: Vertikal-Shooter des gleichen Themas gab es auf dem Saturn schon zur Genüge. Da der Standard bei Action-Spielen inzwischen ganz schön hochgesteckt ist, fällt SW: Special mit seinen biederen Feindformationen und klobigen Oberendgegnern deutlich unter das Mittelfeld zurück. Auch technisch ist die aufgebohrte Special-Variante nur Mittelmaß (ein Minimalruckeln gehört von Anfang an mit dazu). Die Grafik ist allenfalls guter Durchschnitt, die Musik und Soundeffekte hätte man auf dem Saturn sicherlich besser machen können. Das Extrawaffensystem bietet neben unterschiedlichen Standardausrüstungen ebenfalls keinen Lichtblick: Alles schon mal dagewesen. Wenn mit neuen Ideen dermaßen gegeizt wird, kann ich eine Empfehlung nur an absolute Fans des Genres aussprechen. Einzig und allein der 2P-Gemeinsam-Modus sorgt für etwas mehr Spielspaß.*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Shoot'em-Up
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Video Systems
**Testversion:** MARO
**Spieler:** 1 bis 2
**Features:** Continue, High-Score-Save
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5
**Preis:** ca. 140 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 64%
**Musik:** 59%
**Soundeffekte:** 69%

**Spielspaß 67%**

# Highscore für Abenteurer

Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing . Auf der CeBIT HOME, der neuen PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-Internet-Online-Messe. Brandheiße Spiele aus aller Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteuers. **Welcome CeBIT HOME.**

Öffnungszeiten: 9.00–18.00 Uhr
Tagesausweis: DM 17,–

HANNOVER 28.8.–1.9.1996

CeBIT HOME ELECTRONICS

**Die Erlebnismesse der multimedialen Generation**

Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: **0511-893 31 39**
T-Online (Btx) *32300 80#

**Internet**
*http://www.cebit-home.de*

DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER

*Bei Rastamann Bob seht Ihr jedes einzelne Löckchen*

*Undercover-Blue Mary hat Franco böse im Schwitzkasten*

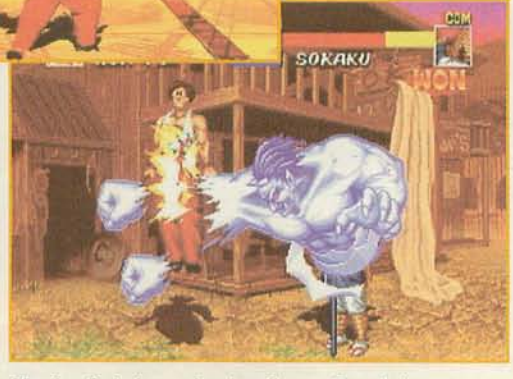
Step back in Time

# Fatal Fury 3

Bevor sich Playstation-Besitzer bald mit *Real Bout Fatal Fury* am fünften Teil der erfolgreichsten SNK-Beat'em Up-Serie laben dürfen, werden die Saturn-Freaks unter Euch schon jetzt mit dem Vorgänger *Fatal Fury 3: Road to the final Victory* bedacht. Für diejenigen unter Euch, die sich mit Neo-Geo-Spielen nicht so gut auskennen, hier die Story in Kurzfassung: Oberhalunke Geese Howard, der seit dem ersten Teil der in Japan äußerst beliebten Reihe dem Heldentrio Andy und Terry Bogard mit Kumpel Joe Higashi nachstellt, ist nicht unterzukriegen. Nachdem er in den bisherigen Beat'em Up-Abenteuern schon diverse Hochhaus-Fensterstürze und andere für Normalsterbliche tödliche "Unfälle" überlebt hat, zieht er nun mit seinen Mannen in Southtown ein, um die sagenumwobenen Papyrusrollen, die das ewige Leben versprechen, einzusacken. Da haben unsere Freunde natürlich mächtig was dagegen. Selbstverständlich zieht diese Macht auch anderes lichtscheues, aber schlagkräftiges Gesindel in die Stadt und schon beginnt die schönste Keilerei im besten 2D-Pixel-Stil auf zwei Gewinnrunden. Durch viele herausragende Features ist FF3 weit mehr als ein gewöhnliches Beat'em Up von der Stange. Jede einzelne der zwölf Stages darf sich rühmen, jeweils einen eigenen Grafik- und Sounddesigner zu haben, was aus einer außergewöhnlichen Animationsqualität und Musikbegleitung resultiert, die höchstens noch mit *Samurai Shodown 2* (Neo Geo) und *Darkstalkers Revenge* (Saturn) im 2D-Bereich vergleichbar ist. Zudem spielt sich die Action auf drei Ebenen ab, so daß Ihr den Special-Moves und Super-Specials des Gegners nach vorne und hinten ausweichen und blitzschnell kontern könnt. Zur Motivationssteigerung bewertet die CPU Eure Performance bei einem Sieg in Noten von E bis zu A, AA, AAA und S(uperb), je nachdem, wie schnell und technisch gut Ihr Euren Kontrahenten auf die Bretter schickt, ohne selbst allzuviel einzustecken. Beherrscht Ihr Eure Moves so gut, daß alle zehn Mitbewerber inklusive Eures Spiegelbildes und des Dauerwidersachers Geese Howard im Staub der Southtown-Arena liegen, warten noch drei harte Brocken auf Euch. Am Bahnhof die Vorhut in Form des blondierten Gangsterbosses Yamazaki, der mit unfairen Mitteln und Freddy-Krüger-Krallen fightet, und zum finalen Showdown im unterirdischen Park die Gebrüder Magier, die die begehrten Papyrusrollen schon seit ewigen Zeiten hüten. *rk*

***In Nunchaku-Hon's Stage überfliegt Ihr die malerische Metropole Southtown***

***Gestatten: Mai Shiranui, one of the hottest babes!***




***Magier Sokaku und seine fiesen Specials***

gut

*Im Original gehört Fatal Fury 3 klar zu den besten zweidimensionalen Beat'em Ups und hält sich damit in meiner persönlichen Hitliste zusammen mit Samurai Shodown 2 hartnäckig auf Platz vier der stärksten Fighter aller Zeiten (1. Tekken 2 (Playstation), 2. Killer Instinct (Arcade) 3. Tohshinden 1 (Playstation)). Doch siehe da, ist der alte mit Custom-Chips aufgebohrte 16-Bitter Neo-*

*Beispiel Kirche: Jede Stage hatte ihren eigenen Grafik- und Sounddesigner*

*Die dramatischste Soundkulisse bietet Andys Tempel-Stage: Hon Fu läßt Flammen sprechen*

*Geo-CD etwa technisch fitter als der Next-Generation-Saturn? Nachdem ich Original und Konvertierung parallel gespielt habe, macht sich auf Segas Flaggschiff doch gelegentlich ein leichtes Ruckeln und Slowdown bemerkbar, wenn die Kämpfer die Ebenen wechseln, während das Ur-FF3 (kam im April '95) auch während der heißesten Action blitzschnell bleibt. Und FF3 wird, vor allem in späteren Leveln, sehr schnell und Ihr habt im Vergleich zum gemächlichen Street Fighter alle Hände voll zu tun. Auch scheint mir die Animation der Figuren bei der Konvertierung etwas, wenn auch nur geringfügig gelitten zu haben. Davon abgesehen kauft Ihr Euch mit diesem Titel ein Klasse-Beat'em Up, das in puncto Atmosphäre und Sprüchen (wartet auf die englische Version!) anderen 2D-Genre-Konkurrenten weit überlegen ist, wenn es auch nicht die unglaubliche Move-Vielfalt von 3D-Polygon-Hits vom Format eines Tekken 2 bieten kann. Die dramatische Soundkulisse wurde aber 1A in Szene gesetzt und in jeder Stage tauchen in Runde zwei und drei neue Elemente auf. Daß SNK-Fighter in Sachen Spielbarkeit über jeden Zweifel erhaben sind, wissen eingefleischte Fans eh. Schade nur, daß der technische Lapsus meine Spitzenwertung gekostet hat. Insgeheim freut man sich als alter Neo-Geo-Fan schon etwas, daß das Original noch einen Tick besser ist. Eines kann Euch aber nur Fatal Fury 3 bieten: Mai Shiranui, the hottest fighting babe in the universe in neuem Outfit!"*

SEGA SATURN

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Beat'em Up
**Megabit:** CD
**Hersteller:** SNK
**Testversion:** Maro
**Spieler:** 1 bis 2
**Features:** Optionsmenü, Save-Funktion, Continue
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 8
**Preis:** ca. 140 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 76%
**Musik:** 82%
**Soundeffekte:** 69%

**Spiel-spaß** **78%**


GAMERS POINT

- ab September 96 -
- auf ca. 300 qm -
- geballte Videospiele Power -

- Gamers Point -
Videospiele & Multimedia
... wo sonst !

PSX
Konsole dt. 379,00
Gamebuster 79,85
Memory 8Meg 79,85
Beyond t. Beyond 89,85
Blazing Dragons 89,85
Bust-a-Move 2 89,85
Chronicl. o.t. Sword 89,85
Darkstalkers 89,85
Earthworm Jim 2 89,85
Gunship 89,85
Impact Racing 89,85
Intern. MotoX 89,85
Intern. Track & Field 94,85
J.M. NFL Footb. 96 89,85
Namco Museum 1 *
Olympic Games 79,85
Olympic Soccer 79,85
Poed 89,85
P. Play Hockey 79,85
Pro Pinball 89,85
Project Overkill 99,85
Raging Skies 89,85
Raw Pursuit 89,85
Resident Evil 89,85
Return Fire 89,85
Sampras Extr. Tennis *
Skeleton Warriors 79,85
Street Racer 89,85
Syndicate W. 89,85
Tilt Pinball 79,85
Time Commando 89,85
Top Gun 89,85
Victory Boxing 89,85
W.A. Greatest Hits 69,85

Saturn
Konsole dt. 444,00
SAT-INTERNET *
3D Lemmings 84,85
Blazing Dragons 89,85
Destruction Derby 84,85
Discworld 84,85
Earthworm Jim 2 89,85
Gun Griffon 84,85
Legacy of Kain *
Loaded 89,85
Olympic Games 79,85
Olympic Soccer 79,85
Panzer General 89,85
Primal Rage 89,85
Pro Pinball 89,85
Return Fire 94,85
Road Rash 89,85
Shining Wisdom 89,85
Skeleton Warriors 79,85
Space Hulk 84,85
Story of Thor 89,85
Street Racer 89,85
S. Fighter Alpha 89,85
Tilt Pinball 89,85
Ultim. M. Three 79,85
Viewpoint 89,85

N-64
Konsole *
Cruisn USA *
Mario Kart 64 *
Pilot Wings 64 *
Super Mario 64 *
Wave Racer 64 *

3DO
Konsole 199,00
Infra. Joypad 6B (2st) 59,85
Bladeforce 39,85
Fifa Soccer 39,85
Flying Nightmares 39,85
Gex 39,85
Hell 39,85
Killing Time 39,85
Microcosm 29,85
Out o.t. World 39,85
Slam & Jam 39,85
Space Hulk 39,85
Star Control 2 39,85
Theme Park 39,85
Total Eclipse 39,85
W. Cup Golf 39,85

* = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel - Umbauten kein Problem -
- Bestellungen werden am selben Tag versendet - Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 50,- DM -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -

Shellshock 79,85
NBA - In the Zone 79,85

GAMERS POINT
PSX - SAT - JAG - MD - SNES - GB
NES - PC-CD - JAG-CD - NEO GEO
0721 - 816 121
0721 - 826 338
Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe
GAMERS POINT
Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Players Order Club

- Games für alle Konsolen
- Kostenlose Tips und Cheats
- Eigene Spielehotline
- Monatliche Gebrauchtbörse
- Infos u. Tests im Clubmagazin
- ...

Highlights des Monats

| | |
|---|---|
| Alien Trilogy | 69,- |
| Rise 2 Resurrection | 59,- |
| Umbausatz PSX | 85,- |
| Multi-Playstation incl. Resident Evil us. | 559,- |

089/357370-11
Fax 089/357370-20
Alle Preise zzgl. 12,- Versandkosten + Nachnahmegebühr

*Lorenzos Soil heißt der etwas langweilige Sandlevel*

*Möglichst keinen der kleinen Kläffer fallenlassen*

Kuh-nterbunt

# Earthworm Jim 2

Nachdem die Jungs von Shiny endgültig die Nase von Jimmy-Boy voll hatten, engagierte Playmates mit Screaming Pink kurzerhand eine andere Programmiertruppe für die Umsetzung von *Earthworm Jim 2* für Saturn. Kaum hatte Jim mit Hilfe seiner Elvis-Sammlung und seines nicht unerheblichen Bankkontos die Zuneigung der lieblichen Princess What's-Her-Name gesichert, wurde seine Holde auch schon von Psycrow entführt. Auf der irrwitzigen Verfolgungsjagd verschlägt es den tapferen Regenwurm auf die unterschiedlichsten Planeten und er muß zahllose Abenteuer (sprich Level) überstehen. Neben den "normalen" Jump'n-Run-Stages erwarten Euch auch einige ungewöhnliche Abschnitte. In Puppy Love, das als Zwischenlevel mehrmals auftaucht, sollt Ihr Peter Puppies Welpen retten, die Psycrow als Geiseln festhält. Der böse Bube schmeißt die Kleinen aus einem Fenster am linken Bildschirmrand und Ihr sollt mit einem Trampolin ausgerüstet die Hündchen sicher zu Pappi auf der rechten Seite geleiten. "Flying King" heißt der Shoot'em Up-Level, bei dem Ihr in isometrischer Perspektive eine Ballonbombe vor Euch hertreibt und gleichzeitig Kamikaze-Barbaren und UFOs ausweicht. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Versionen bietet die Saturn-Umsetzung auch ein echtes Paßwort-System an. *rz*

*Ein altmodisches Bad mitten auf einem fremden Planeten?*

*Was für ein Zeug das Schwein wohl geraucht hat?*

super

*Viel kann man bei Earthworm Jim 2 eigentlich nicht falsch machen, die Programmierer haben sich sich exakt ans Vorbild gehalten und dabei leider auch einige Schwachpunkte übernommen. "Puppy Love" ist immer noch absolut unfair, die Karteikästen in ISO 9000 verhalten sich noch genauso unvorhersehbar wie bei den 16-Bit-Modulen. Die Steuerung wirkt manchmal etwas ungenau, was sich vor allem bei Puppy Love nachteilig bemerkbar macht. Außerdem wurde in diesem Level die Hintergrundgrafik geändert, das geniale Scrolling des Originals fehlt jetzt leider. Generell fehlt mir grafisch der 32-Bit-Touch, Verbesserungen beschränken sich eher auf Details. Mit etwas Mühe und Phantasie hätte man aus dem exzellenten Vorbild auch grafisch einen 32-Bit-Genuß machen können. Man merkt dem Spiel doch an, daß es sich um eine Auftragsarbeit handelt, die zwar korrekt, aber lieblos ausgeführt wurde. Earthworm Jim 2 ist zwar auch auf dem Saturn ein ausgezeichnetes Jump'n Run, mit 32-Bit hat es allerdings bis auf die geniale Musik nicht viel zu tun.*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Jump'n' Run
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Playmates
**Testversion:** Maro
**Spieler:** 1
**Features:** Paßwort
**Schwierigkeitsgrad:** 6 bis 8
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

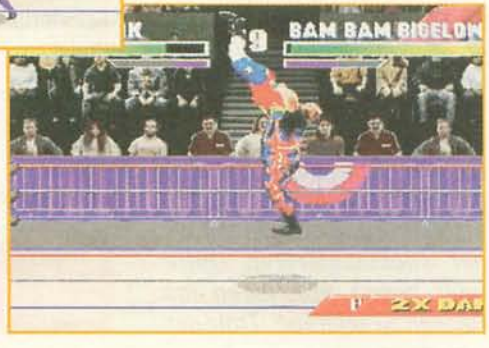
| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 64% |
| **Musik:** | 82% |
| **Soundeffekte:** | 67% |

**Spiel-spaß 80%**

WWF

# Wrestlemania

Nach knapp halbjähriger Wartezeit dürfen nun auch die Wrestling-Fans aus dem Saturn-Lager in den Ring springen und einen bzw. zwei auf einmal von insgesamt acht namhaften WWF-Stars ordentlich verkloppen. Dabei wendet Ihr neben den Original-Moves wie Bam Bam Bigelows Pogo Pile Driver oder Shawn Michaels Frankensteiner sogar für WWF-Verhältnisse obskure Specials wie die Fledermaus-Feuerbälle vom Undertaker an. Spieltechnisch hat sich gegenüber der Playstation-Variante natürlich nichts geändert, und Ihr werdet auch hier anfangs staunen, wie schnell Ihr vom Gegner gepinnt werdet. Doch wenn Ihr erstmal alle Block- und Nahkampftechniken peilt, werden die Begeisterungsstürme des Original-WWF-Kommentators auch zu Euren Gunsten ausfallen. Als zusätzlichen Anreiz haben die Designer noch ein Combo-System eingebaut, das schon mal einen coolen 30er Hit rausläßt und eine "Second Wind"-Chance, die Euch etwas Energie zurückgibt. *rk*




***Für echte Wrestling-Fans das Non-Plus-Ultra: Acht digitalisierte Original-Kämpfer und fetzige Kommentare laden zur Party im Ring ein***

geht so

*„Acclaims Wrestlingspiel geht schon ziemlich rasant zur Sache und läßt sich überdies auch noch ordentlich steuern, was man von den meisten bisherigen Titeln dieses Genres nicht gerade behaupten kann. Mit seinen Special-Move-Techniken spielt es sich dann auch eher wie ein Beat'em Up, und der Original-WWF-Kommentar läßt bei Fans echte Stimmung aufkommen. Trotzdem würde ich jedes vernünftige Beat'em Up bevorzugen, da Ihr dort nach wie vor mehr Einfluß aufs Geschehen nehmen könnt. Für Wrestling-Freaks dennoch ein Muß, vor allem im Vier-Spieler-Modus."*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Wrestlingspiel
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Acclaim
**Testversion:** Acclaim
**Spieler:** 1 bis 2
**Features:** Continue
**Schwierigkeitsgrad:** 6
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 6

| | |
|---|---|
| **Grafik:** | 70% |
| **Musik:** | 72% |
| **Soundeffekte:** | 78% |

**Spiel-spaß** **69%**


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 unbewußt. 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, „Toleranz",
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

SEGA SATURN

## Vollgas-Biker
# Road Rash

Auch bei der Saturn-Fassung des beliebten Rowdyrennens sind rüde Rempeleien und spektakuläre Stürze an der Tagesordnung. Zur Auswahl steht ein „Arcade"- und „Big Game"-Modus. Bei letzterer Option müßt Ihr Euch Level für Level hocharbeiten, um am Ende in den Genuß des großen Siegerpokals zu kommen. Die fünf Rennstrecken werden in flotter 3D-Grafik (inklusive Berg- und Talfahrt, Hindernissen und Ölpfützen) auf den Bildschirm gezaubert. Am Anfang besitzt Ihr nur ein PS-schwaches Motorrad, das jedoch mit dem gewonnenen Preisgeld gegen einen heißeren Ofen eingetauscht werden kann. Geld bekommt derjenige, der in dem Fünfzehnerfeld unter den ersten Drei ins Ziel fährt. Wummt Ihr mit Vollgas gegen ein Auto oder Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen wird Euer Bike bei mehreren Crash's fahruntüchtig. Selbst wer schnell reagiert, sollte aufpassen, denn auch hier lauern die Gesetzeshüter, die Euch bei Geschwindigkeitsübertretung sofort in den Knast stecken. Um sich an die Spitze vorzuarbeiten, werden häufig Fäuste, Fußtritte oder sogar Gummiknüppel eingesetzt. *ws*

***Mit Gewalt verschaffen wir uns den nötigen Platz***

***Schnellere Bikes gibt´s im Shop***

gut

*Auch bei der Saturn-Version sind alle Features des 3DO-Vorbilds zu finden. Die 3D-Grafik ist fließend und sorgt durchgehend für ein rasantes Fahrgefühl. Schade, daß Electronic Arts es wiederum vermied, das Spiel mit einer spektakuläreren Optik oder neuen Spielideen ins Rennen zu schicken. Trotz der fünf unterschiedlichen Strecken gibt es einfach zu wenig Abwechslung; das ständige Knüppeln und Hindernissen ausweichen, bietet nicht gerade eine Herausforderung für viele Monate. Außerdem hervorzuheben sind die „Dolby Surround" kodierten Soundeffekte samt der Musikuntermalung.*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Action-Rennspiel
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Electronic Arts
**Testversion:** Electronic Arts
**Spieler:** 1
**Features:** MC-Save
**Schwierigkeitsgrad:** 5
**Preis:** ca. 100 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 77%
**Musik:** 65%
**Soundeffekte:** 70%

**Spielspaß 75%**

neues aus der redaktion: seit dem erscheinen des n64 ist unser tet nicht mehr auffindbar...

SEGA SATURN

## Baller-Allerei
# Shockwave

Alarm im Weltraum: Eine ganze Flotte von Alien-Kampfschiffen überfällt die Erde. Unsere irdische Abwehrflotte wurde völlig überrascht und komplett zerstört. Zum Glück gibt es eine Top-Secret-Kampfstaffel, die noch einsatzfähig ist. Ihr schwingt Euch hinter die Kontrollen eines High-Tech-Fighter und müßt 15 haarsträubende Missionen überstehen. Mit zwei unterschiedlichen Auftragsarten werdet Ihr gefordert. Da sind zum einen reine Verteidigungsaufträge, die sich auf der Erde abspielen, zum anderen gilt es, Missionen auf fremden Planeten zu bestehen. Neben pfeilschnellen Minijägern erwarten Euch mechanische Spinnenmonster und feurige Abwehranlagen. Zur besseren Orientierung zeigt ein kleiner Radarschirm die eigene vorgegebene Marschroute an. Zwei Waffenarten laden zum Pulverisieren ein: Wer der Laserkanone nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jagd gehen. *ws*

***Wir stürzen uns ins Alien-Getümmel***

***Zahlreiche Videoclips werden von CD abgespult***

gut

*Auch bei der Saturn-Fassung gibt es keine nennenswerten Unterschiede gegenüber der Playstation/3DO-Variante. Die 3D-Grafik ist relativ schnell, aber dafür schmerzhaft schlicht. Ansonsten gibt es nicht viel zu meckern: Neben fetzigen Alien-Schlachten und kniffligen Aufgaben, gefielen auch die qualitativ hochwertigen FMV-Einlagen. Die Entwickler haben es geschafft, eine Mischung aus mitreißender Action und taktischen Winkelzügen zu realisieren. Wer stumpfsinnig ballern will, ohne das angebende Missionsziel zu beachten, darf sofort in den Hangar zurückfliegen und sich die Schelte der Vorgesetzten anhören. Ballerfreunde, die Abwechslung vom herkömmlichen Actioneinerlei suchen, sollten sich das Teil auf jeden Fall einmal genauer ansehen.*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** 3D-Ballerspiele
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Electronic Arts
**Testversion:** Electronic Arts
**Spieler:** 1
**Features:** MC-Save
**Schwierigkeitsgrad:** 5
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** ab 12

**Grafik:** 60%
**Musik:** 79%
**Soundeffekte:** 68%

**Spielspaß 73%**

Umgesattelt

# Need For Speed

Road & Track hat mit seinem Realismus-Konzept schon auf der Playstation gezeigt, wie man gute Strecken anlegt. Die Saturn-Umsetzung von *The Need For Speed* enthält bis auf das fehlende Link-Play keine Unterschiede im Vergleich zur Playstation-Ausgabe. So brennt Ihr wieder mit den begehrtesten Sportkarossen unserer Tage über aufwendig gestaltete Strekken und versucht, auf die vorderen Plätze zu kommen. Auf manchen Strecken fahrt Ihr nur gegen die Zeit und Computer-Gegner, auf anderen werdet Ihr auch vom Freund und Helfer belästigt. Für Autonarren gibt's auch auf dem Saturn den Show-Room mit Infos und Filmen von den Boliden. Bestzeiten werden wieder gespeichert, außerdem unterstützt die Saturn-Version das Arcade-Racer-Lenkrad. *js*

***Wie auf der Playstation: Schmucke Grafik, tolles Drumherum, aber träge Steuerung***

super

*Wie schon auf der Playstation gibt's das "Super" auch auf dem Saturn nur für die Zwei-Spieler-Option. Wegen der 1:1-Umsetzung hat The Need For Speed auf Segas Konsole mit dem selben Problem zu kämpfen, nämlich der unglaublich trägen Steuerung. Mit dem Arcade-Racer-Lenkrad fährt sich The Need For Speed zwar ganz anständig, die Lenkung kann aber auch mit dem teuren Zubehör nicht als passabel bezeichnet werden. An Pluspunkten bleiben wieder die schicke Grafik, die feine Musikbegleitung, die erstklassige Präsentation und eben der Duell-Modus mit Split-Screen. Für Auto-Freaks und harte Duelle ist The Need For Speed durchaus eine Überlegung wert. Wem's mehr um Solo-Rennspaß geht, findet leicht bessere Rasereien mit Sega Rally, wipEout oder Daytona.*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Rennspiel
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Electronic Arts
**Testversion:** Electronic Arts
**Spieler:** 1 bis 2
**Features:** Speicheroption
**Schwierigkeitsgrad:** 8
**Preis:** ca. 120 Mark

**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 77%
**Musik:** 73%
**Soundeffekte:** 72%

**Spielspaß 73%**

## INSERENTENVERZEICHNIS


| | | | |
|---|---|---|---|
| 2nd2none | 43 | Grobis Gameshop | 51 |
| Allianz | 74-75 | Hall of Games | 63 |
| aRJay Games & Entertainment | 31 | Konami | 55, 57, 59 |
| B & B Import | 43 | M.C.Game | 99 |
| Bachler | 95 | Magic Entertainment Center | 73 |
| BMG Interactive Entertainment | 2 | Maniax Multimedia Vertrieb | 67 |
| Centre Gold | 120 | Media Point | 19 |
| Deutsche Messe | 109 | Mega Game Point | 95 |
| Deutsche Sparkasse | 71 | O.I.T. Versand | 77 |
| DYNATEX | 17 | Playcom Software | 119 |
| Electronic Arts | 24-25, 41, 101 | Player's Order Club | 111 |
| Frea's Shop | 79 | Roby Rob Shop | 73 |
| Funtronixx | 17 | Top 4 Softwareversand | 73 |
| Game Activity | 65 | TV Games | 69 |
| Game Express | 13 | UFO Games | 65 |
| Gamers Point | 111 | Videospiele Baier | 69 |
| Gamestore | 69 | Virgin Interactive | 9,11 |
| Gamezone | 37 | Wolfsoft | 17 |

*14 Umleiter schleusen den Rest durch ein dreistöckiges Labyrinth*

*Wenn ein Lemming das Spielfeld verläßt, ereilt ihn das Schicksal*

Wandertag

# 3D Lemmings

Lang genug hat's ja gedauert, jetzt steht die Saturn-Version von *3D Lemmings* im Laden. Ich kann mir zwar kaum vorstellen, daß es überhaupt noch einen Leser gibt, der nicht weiß, worum es in *Lemmings* generell geht, aber der Form halber faß' ich's nochmal zusammen: Aus einer Luke purzeln Lemminge in den aktuellen Level und Euer Job ist es, eine vorbestimmte Anzahl davon innerhalb eines Zeitlimits heil durch den Ausgang zu manövrieren. Dazu verteilt Ihr Aufgaben wie Treppenbauen, Graben, Umleiten und Ähnliches. Je nach Level stehen Euch allerdings nicht immer alle Jobs zur Verfügung. So löst Ihr beispielsweise einen Level, indem Ihr einen Umleiter an der einzig richtigen Stelle plaziert, in einem anderen Level müssen dafür gleich zig Aufgaben verteilt werden. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Versionen ist in *3D Lemmings* pixelgenaues Arbeiten nicht mehr ganz so gefragt. Die Landschaft ist vielmehr in Blöcke unterteilt, die Ihr im Ganzen bearbeitet. Das dreidimensionale Geschehen seht Ihr durch eine von vier frei schwebenden Kameras, die Ihr Eurerseits nach Lust und Laune durch den Level bewegen könnt. Manchmal erfordert der Level auch den Einsatz des "Virtual Lemming". Ihr sucht Euch einen Wanderer aus und seht dann die Umgebung durch seine Augen. Spielstände werden im Saturn-RAM untergebracht (etwa 60 Blocks) oder per Paßwort festgehalten. Zum Spiel gibt's witzigen *Lemmings*-Dudel-Sound. js

*Ui, Treppe zu früh gebaut – nochmal von vorn. Links:"Bitte hier entlang." Umleiter sind die einzigen echten 3D-Arbeiter.*

*Wo muß ich denn die beiden "Turner" hinstellen?*

gut

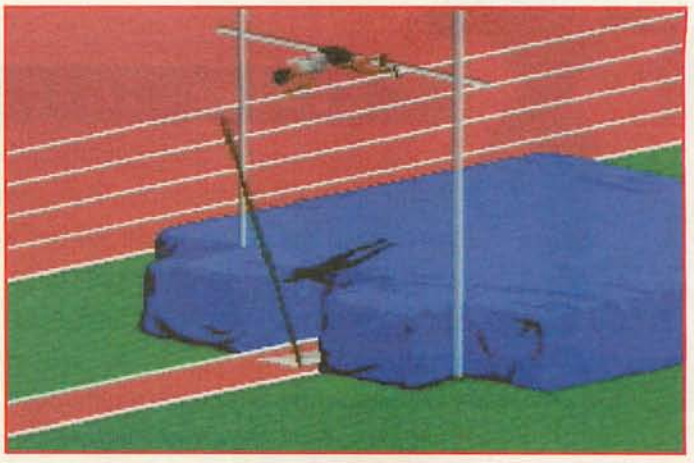
*Auch wenn die Grafik einen etwas gröberen Eindruck hinterläßt als auf der Playstation, die Saturn-Umsetzung kann man doch als 1:1 bezeichnen. So fehlt auch hier der Spielfluß, weil Ihr meistens damit beschäftigt seid, im Pausenmodus eine Kamera in Stellung zu bringen. Mal eben mit dem Steuerkreuz einen gefährdeten Lemming zu retten, ist ohne Einsatz der Pause so gut wie unmöglich. Wozu ein Spiel, mit dem Ihr die meiste Zeit im Pausenmodus verbringt? Wenn schon freie Manövrierbarkeit der Kameras – wieso gibt's dann keine Draufsicht? In vielen Situationen wär' sie echt nützlich. Wie dem auch sei, wer sich an dem Pausen-Gefrickel nicht stört, kann mit den Lemmingen solange entspannt knobeln, bis er auf einen Level trifft, in dem es um Ausprobieren geht (z.B. der mit vier Ausgängen, drei davon sind falsch – merkt man erst am Schluß). Davon sind für meinen Geschmack zu viele im Spiel.*

**System:** Saturn
**Spieletyp:** Geschicklichkeits-Denkspiel
**Megabit:** CD
**Hersteller:** Sega
**Testversion:** Sega
**Spieler:** 1
**Features:** Speicheroption, Paßwort
**Schwierigkeitsgrad:** 4
**Preis:** ca. 120 Mark
**VG-Altersempfehlung:** frei

**Grafik:** 62%
**Musik:** 72%
**Soundeffekte:** 67%

**Spielspaß 73%**

*Ganz locker gewinnt Paul seinen 100 Meter Vorlauf*



*Wer die Technik nicht beherrscht, reißt sogar geringe Höhen*

## Zehnkrampf

# Olympic Summer Games

Bei *Olympic Summer Games* tretet Ihr in zehn Disziplinen an, acht leichtathletischen Übungen sowie dem Bogen- und Tontaubenschießen. Zu Beginn legt Ihr am besten einige Trainingsrunden ein, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen. Das Modul zeigt auch die aktuellen olympischen und Weltrekorde an, allerdings speichert es mangels Batterie keine von Euch aufgestellten Bestleistungen. Falls Ihr Euch für den eigentlichen Wettkampf bereit fühlt, wählt Ihr entweder das komplette Angebot oder Ihr bestimmt Disziplinen, die Ihr absolvieren wollt. Selbstverständlich beginnen die Spiele mit dem 100-Meter-Lauf, wobei Ihr gegen drei Konkurrenten antretet und zunächst einen Vorlauf überstehen müßt. Die Steuerung ist denkbar einfach, Ihr drückt abwechselnd möglichst schnell die A- und B-Taste. Weiter geht es mit den 110 m Hürden. Hier überquert Ihr die Hindernisse per Druck auf das Richtungskreuz und beschleunigt wie beim 100-Meter-Lauf. Der Stabhochsprung verlangt genaues Timing, um mit richtigem Tastendruck die Latte zu überqueren. Beim Weit- und Dreisprung gebt Ihr beim Anlauf möglichst viel Gas und springt möglichst nahe am Balken ab, Einen Absprungwinkel müßt Ihr nicht beachten. Diskus- und Speerwerfen erfordert wiederum geschicktes Umgehen mit dem Richtungskreuz, da Eure Versuche sonst ungültig gegeben werden. Das Bogen- und Tontaubenschießen ist ziemlich einfach, schon nach einigen Versuchen trefft Ihr fast immer das Ziel beziehungsweise die Tonscheibe. *rz*

*Bei 2,50 Meter im Hochsprung wird der Wettbewerb beendet*

*Beim Bogenschießen braucht Ihr ein ruhiges Händchen*

na ja

*Da hat sich THQ ja ganz schön was geleistet. Bei keiner Disziplin gibt es eine Energieanzeige, einen Absprung- oder Abwurfwinkel haben die Entwickler ebenfalls nicht berücksichtigt, obwohl man Ihn laut Anleitung beim Diskuswerfen beachten soll. In fast allen technischen Übungen gelingen Verbesserungen fast nur durch noch schnelleres Drücken der Power-Tasten. Beim Hochsprung endet der Wettbewerb bei 2,50 Meter, auch wenn noch mehrere Athleten diese Höhe bezwungen haben. Außerdem berücksichtigt das Programm keine Fehlversuchsregel, jeder der die größte Höhe meistert, erhält Gold, ganz gleich, in welchem Versuch er es geschafft hat. Bei den 100 Metern läuft die Uhr auch nach dem Zieleinlauf weiter, immerhin erfährt man die Zeit später vom Scoreboard. Soundeffekte gibt es nur bei den beiden Schießübungen. Wenn die olympischen Spiele genauso schlecht wären, wie dieses Spiel, würde keiner mehr hinsehen.*

**System:** Super Nintendo
**Spieletyp:** Sportsimulation
**Megabit:** 16
**Hersteller:** THQ
**Testversion:** Konami
**Spieler:** 1 bis 8
**Features:**
3 Schwierigkeitsgrade
**Schwierigkeitsgrad:** 4
**Preis:** ca. 130 Mark
**VG-Altersempfehlung:** frei

| | |
|---|---|
| Grafik: | 64% |
| Musik: | 62% |
| Soundeffekte: | 22% |

**Spielspaß 37%**

## Killer Instinct 64

Zumindest in den USA soll Killer Instinct 64 noch vor Weihnachten fürs Nintendo 64 veröffentlicht werden und zusammen mit Super Mario 64 der Konsole zum Durchbruch verhelfen. Wir haben die ersten Infos direkt von den Entwicklern zusammengestellt und berichten auch über weitere N64-Spiele.

- *Neben neuen Charakteren*
- *und Special Moves gibt es*
- *erstmals auch echte 3D-*
- *Hintergründe*

## Formel 1

Nach einigen mehr oder weniger abstrakten Rasereien wie *wipEout* oder *Destruction Derby* widmet sich Psygnosis mit *Formel 1* dem Realismus. Nach der schon fast üblichen Verspätung soll's das nächste Mal soweit sein: Wir testen *Formel 1* für die Playstation. Wie sich's fährt, was drin ist und ob's für die Pole Position reicht, lest Ihr in der VIDEO GAMES 9/96.

*Original-Renndaten, Original-Sprecher, Original-Werbung, Original-Teams und natürlich die Original-Lizenz im Test*

**Ausgabe 9/96 erscheint am 28. August**

# Impressum

**Chefredakteur:** Hartmut Ulrich (hu), verantw.
**Chefin vom Dienst:** Thea Ziebarth (dz)
**Leitender Redakteur:** Robert Zengerle (rz)
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
**Redaktionsassistenz:** 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

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
**Layout & DTP:** Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
**Titellayout:** Wolfgang Berns
**Fotografie:** Roland Müller

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Titel-Artwork:** Nintendo
**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, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
**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
**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, Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425, 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 Unzeitig
**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

Tel. 089/546 0300
Playcom GmbH

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

# Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM
# Goldstar 3DO + FIFA 229.00 DM
# SEGA 32x inkl. 3 Spiele 129.00 DM

## Super NES

| | | |
|---|---|---|
| Animaniacs 2 | dt | 124.00 |
| **Breath of Fire 2** | **dt** | **109.00** |
| Civilization | us | 129.00 |
| **Donald in Maui Malla** | **dt** | **129.00** |
| Donkey Kong Count. 2 | dt | 119.00 |
| Dracula X (16 MB) | dt | 129.00 |
| Earth Worm Jim 2 | dt | 109.00 |
| Final Fight 3 | dt | 99.00 |
| Hebereke 2 | dt | 79.00 |
| Illusion of Time | dt | 109.00 |
| **int.S.Soccer Deluxe** | **dt** | **119.00** |
| Izzy's Quest | dt | 109.00 |
| Jungle Strike | dt | 99.00 |
| Kawasaki Superbikes | dt | 89.00 |
| Kirbys Dream Course | uk | 89.00 |
| **Kirbys Ghost Trap** | **dt** | **89.00** |
| **Lost Vikings 2** | **dt** * | **99.00** |
| Lothar Matthäus | dt | 99.00 |
| **Mario World 2** | **dt** | **109.00** |
| **Mega Man X 3** | **dt** | **99.00** |
| Mickey & Minnie | dt | 99.00 |
| Micro Machines 2 | dt | 109.00 |
| **NHL Hockey 96** | **dt** | **109.00** |
| Pac Man 2 | dt | 109.00 |
| **Pinocchio** | **dt** | **129.00** |
| **Secret of Evermore** | **dt** | **109.00** |
| Shadowrun kp.dt. | dt | 79.00 |
| **Star Trek:Deep Space** | **dt** | **109.00** |
| **Star Trek: Next Gen.** | **dt** | **89.00** |
| Tetris & Dr. Mario | dt | 89.00 |
| Tin in Tibet | dt | 129.00 |
| **Toy Story** | **dt** | **129.00** |
| **Turrican 2** | **dt** | **89.00** |
| Unirally | dt | 79.00 |
| Waterworld | dt | 89.00 |
| Worms | dt | 104.00 |
| WWF Wrestl. Arcade | dt | 89.00 |

### Super NES-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Actraiser 2 | dt | 69.00 |
| Beauty and the Beast | dt | 49.00 |
| **Beavis and Butthead** | **dt** | **39.00** |
| Captain Commando | dt | 59.00 |
| Clay Mates | dt | 39.00 |
| Fievel Mauswanderer | dt | 69.00 |
| Ghoul Patrol | dt | 44.00 |
| Hebereke Popoon | dt | 44.00 |
| Hurricanes | dt | 46.00 |
| Incredible Hulk | dt | 34.00 |
| John Madden 95 | dt | 39.00 |
| Mario Kart Classic | dt | 59.00 |
| Marko's Magic Footb. | dt | 39.00 |
| Powerdrive | dt | 59.00 |
| Revolution X | dt | 59.00 |
| Rise of the Robots | dt | 49.00 |
| Robocop vs. Termina. | us | 39.95 |
| **Shaq-Fu** | **dt** | **44.00** |
| Tiny Toon 2 | dt | 69.00 |
| Tiny Toon | dt | 39.00 |
| Urban Strike | dt | 59.00 |
| Zero the Kamikaze | dt | 44.00 |
| Zoop | dt | 59.00 |

### Super NES-Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| **6 Button Pro Joypad** | **dt** | **19.00** |
| 6 Spieler Adapter | dt | 49.00 |
| Action Replay Pro 3 | dt | 89.00 |
| Antennenkabel SNES | dt | 19.00 |
| Game Mage 2 | dt | 69.00 |
| Game Wizard | dt | 39.00 |
| **Infrarot Joypad** | **dt** | **49.00** |
| Joypad (Nintendo) | dt | 39.00 |
| Performer Lenkrad | dt | 99.99 |
| **Scart Kabel S.NES** | **dt** | **19.00** |
| Spieleb.Mario Worl.2 | dt | 24.00 |
| Spieleber. Donkey 2 | dt | 24.00 |
| Super Key Adapter | dt | 29.00 |
| S.NES ohne Spiel | dt | 199.00 |
| Top Secret Spieleb. | dt | 24.95 |
| **Top-Fighter Joystick** | **dt** | **79.00** |
| Universal Adaptor | dt | 39.00 |

## Gameboy

| | | |
|---|---|---|
| Animaniacs | dt | 54.00 |
| **Asterix & Obelix** | **dt** | **59.00** |
| **Donald in Maui Ma.** | **dt** * | **64.00** |
| Earth Worm Jim | dt | 49.00 |
| **Kirbys Block Ball** | **dt** | **59.00** |
| Kirbys Dream Land 2 | dt | 59.00 |
| NBA Live 96 | dt | 49.00 |
| NHL Hockey 96 | dt | 49.00 |
| **Pinocchio** | **dt** | **59.00** |
| Schlümpfe (dt. Text) | dt | 59.00 |
| Tin in Tibet | dt | 59.00 |
| **Toy Story** | **dt** | **64.00** |
| **Waterworld** | **dt** | **49.00** |
| **Worms** | **dt** | **59.00** |

### Gameboy-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Addams Family 1 | dt | 39.00 |
| Addams Family 2 | uk | 39.00 |
| Alien 3 | dt * | 34.99 |
| Cool Spot | dt | 29.00 |
| Double Dragon 3 | dt * | 34.99 |
| Ferrari: Grand Prix | dt * | 34.99 |
| Hunchback | dt | 39.00 |
| John Madden 95 | dt | 39.00 |
| Lamborghini | dt | 39.00 |
| Lemmings | dt | 39.00 |
| Mario & Yoshi | dt | 39.00 |
| Mega Man 3 | dt | 39.00 |
| NBA Jam | dt * | 34.99 |
| **Seaquest DSV (SGB)** | **dt** | **39.00** |
| Spider-Man/X-Men | dt * | 34.99 |
| **Stargate** | **dt** * | **34.99** |
| Terminator 2 (Judgme | dt * | 34.99 |
| Track & Field | dt | 39.00 |
| USHAR Monster Truck | dt | 39.00 |
| WWF King of Ring | dt * | 34.99 |

## Mega Drive

| | | |
|---|---|---|
| Addams Family Values | dt | 109.00 |
| Clay Fighter | dt | 69.00 |
| Cut Throat Island | dt | 79.00 |
| Donald Duck Maui Ma. | dt | 69.00 |
| Earth Worm Jim 2 | dt | 109.00 |
| **Fifa Soccer 96** | **dt** | **89.00** |
| **Int. S.Soccer Deluxe** | **dt** * | **79.00** |
| Light Crusader | dt | 109.00 |
| Lion King | dt | 99.00 |
| **Lobo** | **dt** | **114.00** |
| Micro Machines 2 | dt | 99.00 |
| **NBA Live 96** | **dt** | **89.00** |
| Newman-Haas Indy Car | dt | 69.00 |
| **NHL Hockey 96** | **dt** | **99.00** |
| Phantasy Star 4 | dt | 109.00 |
| **Pocahontas** | **dt** * | **109.00** |
| Revolution X | dt | 69.00 |
| **Star Trek:Deep Space** | **dt** | **109.00** |
| Stargate | dt | 99.00 |
| **Toy Story** | **dt** | **99.00** |
| **Waterworld** | **dt** | **99.00** |
| **Weapon Lord** | **dt** * | **99.00** |
| Worms | dt * | 99.00 |

### Mega Drive-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Bram Stocker Dracula | dt | 39.00 |
| Dino Dini Soccer | dt | 34.00 |
| Dschungelbuch | dt | 49.00 |
| Ecco the Dolphin 2 | dt | 44.00 |
| Havoc | dt | 49.00 |
| Hurricanes | dt | 39.00 |
| Hyperdunk | dt | 29.00 |
| Jurassic Park Ramp. | dt | 49.00 |
| Mario Basler Soccer | dt | 59.00 |
| **Marko's Magic Footb.** | **dt** | **49.00** |
| **Mega Man Wily Wars** | **dt** | **39.00** |
| Mighty Max | dt | 44.00 |
| NBA Basketball | dt | 49.00 |
| NHLPA Hockey '95 | dt | 39.00 |
| Page Master | dt | 39.00 |
| Paws of Fury-Brutal | dt | 39.00 |
| Pitfall! | dt | 44.00 |
| Puggsy | dt | 29.00 |
| Punischer | dt | 39.00 |
| **Rise of the Robots** | **dt** | **29.00** |
| Shaq-Fu + Musik CD | dt | 39.00 |
| Sparkster | dt | 49.00 |
| Sword of Vermilion | uk | 29.00 |
| Talespin | dt | 34.00 |
| Talmits Adventure | dt | 29.00 |
| Tazmania 2 | dt | 39.00 |
| Tiny Toon 2 | dt | 39.00 |
| Toughman Boxing | dt | 49.00 |
| Yogi Bear | dt | 44.00 |
| Zero the Kamikaze | dt | 44.00 |

### Mega Drive-Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| 6 Button Joypad | dt | 39.00 |
| ASCII 6 But. Joypad | dt | 29.00 |
| Infrarot Joypad 6 B. | dt | 69.00 |
| **Mega Drive o.Spiel** | **dt** | **159.00** |
| **Performer Lenkrad** | **dt** | **99.99** |

## Mega-CD

| | | |
|---|---|---|
| Beast 2 | dt | 69.00 |
| Dragon Lore | dt | 89.00 |
| Dragon's Lair kp.dt. | dt | 79.00 |

### Mega-CD-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Battle Frenzy | dt | 19.00 |
| Bill Walsh Football | dt | 24.00 |
| **Chuck 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 |
| Powermonger | dt | 19.00 |
| Slam City | dt | 19.00 |
| Soul Star (komp. dt) | dt | 44.00 |
| Supreme Warrior | uk | 19.00 |
| Syndicate | dt | 29.00 |

## Sega 32X

| | | |
|---|---|---|
| Space Harrier | dt | 79.00 |

### Sega 32X-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Cosmic Carnage | dt | 29.00 |
| Fifa Soccer 96 | dt | 49.00 |
| Knuckles Chaotix | dt | 49.00 |
| Kolibri | dt | 29.00 |
| Metal Head | dt | 29.00 |
| Mother Base | dt | 29.00 |
| Motocross | dt | 29.00 |
| 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 |

### Sega 32X-Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| **Sega 32X incl. 3 Sp.** | **dt** | **129.00** |

## 3-DO

| | | |
|---|---|---|
| **Alone in the Dark 2** | **dt** | **89.00** |
| Battle Sport | dt | 79.00 |
| Casper | dt * | 99.00 |
| Creature Shock | dt * | 89.00 |
| **Cyberia** | **dt** | **99.00** |

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

| | | |
|---|---|---|
| Descent | dt * | 99.00 |
| Guardian Wars | us | 99.00 |
| Hell | dt * | 79.00 |
| John Madden Football | dt | 79.00 |
| **PGA Tour Golf 96** | **dt** | **79.00** |
| Shockwave 2 | dt | 79.00 |
| Slam 'N Jam '95 | uk | 89.00 |
| Starfighter | dt | 79.00 |
| Theme Park kompl.dt | dt | 89.00 |
| Waterworld Action | dt * | 99.00 |

### 3-DO-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| 3-Do Demo Sampler 4 | uk | 3.00 |
| **Deathkeep** | **uk** | **29.00** |
| **Dragon Lore** | **dt** | **29.00** |
| Gex | uk | 59.00 |
| Gridders | uk | 69.00 |
| Killing Time | dt | 29.00 |
| **Mega Race** | **dt** | **29.00** |
| Out of this World | us | 49.00 |
| **Panzergeneral** | **dt** | **29.00** |
| **Rebel Assault** | **dt** | **49.00** |
| **Return Fire Map o.D.** | **dt** | **29.00** |
| Sesame Street Numb. | us | 29.00 |
| Sewer Shark | us | 49.00 |
| **Shadow War of Succ.** | **us** | **59.00** |
| **Syndicate (DA)** | **dt** | **69.00** |
| **Wing Commander 3** | **uk** | **69.00** |
| Zhadnost | uk | 59.00 |

### 3-DO-Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| Joypad Adapter S.NES | dt | 39.00 |
| Goldstar Joypad | dt | 59.00 |
| **Goldstar 3-Do + Fifa** | **dt** | **229.00** |
| **Panasonic 3-Do+Star.** | **dt** | **229.00** |

## Sony PSX

| | | |
|---|---|---|
| **A-Train** | **dt** * | **99.00** |
| Aaron vs. Ruth | dt * | 89.00 |
| Actua Golf | dt | 89.00 |
| Adidas PS Soccer | dt | 94.00 |
| After Shock | dt | 89.00 |
| Alien Trilogy | dt | 79.00 |
| **Alien Trilogy** | **uk** | **79.00** |
| Alien Virus | dt | 89.00 |
| Alone in the Dark 2 | dt | 99.00 |
| Aquanaut's Holiday | dt | 99.00 |
| **Battle A.Toshinden 2** | **dt** | **94.00** |
| Battleground | dt * | 89.00 |
| **Beyond the Beyond** | **dt** * | **94.00** |
| Blazing Dragons | dt * | 89.00 |
| Bloodfist | dt * | 89.00 |
| **Casper** | **dt** * | **84.00** |
| **Chessmaster 3D** | **dt** | **89.00** |
| **Chronicles o.t.Sword** | **dt** * | **94.00** |
| Converse Hard Core H | dt * | 99.00 |
| Criticom | dt | 89.00 |
| **Cyberia** | **dt** | **89.00** |
| **D (Dining Table)** | **dt** | **84.00** |
| Dark Crusaders | dt * | 89.00 |
| **Darkstalkers** | **dt** * | **89.00** |
| Deadly Skies | dt | 89.00 |
| Descent | dt | 84.99 |
| Destruction Derby | dt | 94.00 |
| Destruction Derby 2 | dt * | 99.00 |
| Die Horde | dt | 89.00 |
| Dimm & Witt | dt * | 89.00 |
| Discworld kp.dt. | dt | 89.00 |
| Double Dragon | dt | 89.00 |
| Dream 18 Golf | dt * | 89.00 |
| Dr. Need for Speed | dt | 89.00 |
| Earth Worm Jim 2 | dt * | 89.00 |
| Ecstatica | dt * | 99.00 |
| Entornoph | dt * | 89.00 |
| Epsilon Indi | dt | 89.00 |
| Extreme Pinball | dt | 89.00 |
| **F1** | **dt** * | **99.00** |
| **Fade to Black** | **dt** | **89.00** |
| Frank Thomas Baseb. | dt | 84.00 |
| G-Police | dt * | 99.00 |
| **Galaxian 3** | **dt** * | **89.00** |
| Galaxy Fight | dt | 89.00 |
| Geom Cube (Blockout) | dt | 89.00 |
| Gex | dt | 89.00 |
| Hi Octane (DA) | dt | 83.00 |
| Impact Racing | dt | 89.00 |
| **Int. Champ. Soccer** | **dt** * | **89.00** |
| Int.Superstar Soccer | dt * | 99.00 |
| Intern. Motocross | dt * | 89.00 |
| Jewels of the Oracle | dt | 89.00 |
| **John Madden 96** | **dt** | **89.00** |
| Johnny Bazookatone | dt | 79.00 |
| Jumping Flash 2 | dt * | 99.00 |
| Konami Open Golf | dt * | 99.00 |
| Lemmings Play Paint. | dt | 94.00 |
| Lone Cyborg | dt | 89.00 |
| **Lost Vikings 2** | **dt** * | **94.00** |
| Magic Carpet | dt | 89.00 |
| Mega Race | dt | 89.00 |
| Mission Impossible | dt | 99.00 |
| **Myst** | **dt** * | **94.00** |
| Namco Museum Piece 2 | dt * | 99.00 |
| **Namco Museum P. 1** | **dt** * | **94.00** |
| **NBA Live 96** | **dt** | **89.00** |
| NCAA Basketball | dt * | 89.00 |
| NCAA Football | dt * | 89.00 |
| NFL Game Day | dt | 94.00 |
| NFL Quarterback '96 | dt | 84.00 |
| NHL Face Off | dt | 99.00 |
| Olympic Soccer | dt | 84.00 |
| Olympic Games | dt | 84.00 |
| Onside Soccer | dt | 89.00 |
| **Panzergeneral** | **dt** | **89.00** |
| Parasite | dt * | 94.00 |
| Parodius Deluxe | dt | 89.00 |
| Philosoma | dt | 89.00 |
| Pinball (Ocean) | dt * | 99.00 |
| Plades of Rage | dt | 99.00 |
| **Poed** | **dt** | **89.00** |
| Pool Champion | dt | 89.00 |
| Powerplay Hockey 97 | dt * | 84.00 |
| Primal Rage | dt | 89.00 |
| Prime Goal Ex | dt * | 99.00 |
| Probotector | dt * | 99.00 |
| Prowler | dt * | 89.00 |
| Psychic Detective | dt | 84.00 |
| **Raven Project** | **dt** | **89.00** |
| Razor Wing | dt * | 89.00 |
| **Resident Evil** | **dt** * | **89.00** |
| **Return Fire** | **dt** | **89.00** |
| Return to Zork | dt | 89.00 |
| **Ridge Racer Revol.** | **dt** | **94.00** |
| **Rise of the Robots 2** | **dt** | **84.00** |
| **Road Rash** | **dt** | **89.00** |
| **Rock'n Roll Racing 2** | **dt** * | **94.00** |
| Roll Cage | dt * | 99.00 |
| Sentient | dt * | 94.00 |
| **Shell Shock** | **dt** | **84.00** |
| Sidewinder | dt * | 99.00 |
| **Silverload** | **dt** | **94.00** |
| **Sim City 2000 kp.dt.** | **dt** * | **94.00** |
| Slam 'N Jam | dt | 89.00 |
| **Space Hulk** | **dt** | **89.00** |
| Spot Goes to Hollywo | dt * | 89.00 |
| **Steel Harbinger** | **dt** | **89.00** |
| **Street Racer** | **dt** | **99.00** |
| Streetfighter Alpha | dt | 89.00 |
| **Syndicate Wars** | **dt** | **89.00** |
| Tekken | dt | 99.00 |
| **Tekken 2** | **dt** * | **99.00** |
| Tennis | dt | 99.00 |
| The Hive | dt | 89.00 |
| Theme Park | dt | 84.00 |
| **Thunderhawk 2** | **dt** | **79.00** |
| Tilt | dt * | 84.00 |
| **Time Commando** | **dt** | **89.00** |
| TMHT (Turtles) | dt * | 99.00 |
| Top Gun | dt * | 89.00 |
| Total Eclipse Turbo | dt | 84.00 |
| Total NBA 96 | dt | 94.00 |
| **Track & Field** | **dt** | **99.00** |
| Twisted Metal | dt | 89.00 |
| Victory Boxing | dt * | 89.00 |
| Vidgrid | dt | 89.00 |
| **Viewpoint** | **dt** | **89.00** |
| **Virtual Snooker** | **dt** * | **94.00** |
| Virtual Golf | dt | 89.00 |
| Virus | dt * | 89.00 |
| **Warhammer Fantasy B.** | **dt** * | **89.00** |
| Wing Commander 3 | dt | 94.00 |
| Wipe out 2 | dt * | 99.00 |
| Wipe out | dt | 89.00 |
| **X-Men:Children o.t.A** | **dt** * | **84.00** |
| Zero Divide | dt | 89.00 |
| Zork Nemesis | dt | 89.00 |

### Sony PSX-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| Air Combat | dt | 69.00 |
| Battle A.Toshinden 1 | dt | 69.00 |
| Bust a Move 2 Arcade | dt * | 69.00 |
| **Cyberspeed** | **dt** | **49.00** |
| Fifa Soccer 96 | dt | 69.00 |
| Jupiter Strike | dt | 69.00 |
| **Lemmings 3D** | **dt** | **49.00** |
| Magic | dt * | 0 |
| NBA Jam Tournament | dt | 59.00 |
| Revolution X | dt | 59.00 |
| Ridge Racer 1 | dt | 69.00 |
| Streetfighter Movie | dt | 49.00 |
| Velocity | dt * | 0 |
| WWF Arcade | dt | 59.00 |

### Sony PSX-Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| **8 Meg Memory Card** | **dt** | **79.00** |
| Action Replay 1 PSX | dt | 54.00 |
| Antennenkabel PSX | dt | 45.00 |
| Arcade Joystick | dt | 89.00 |
| Arcade Joypad Sony | dt | 39.00 |
| ASCII Joypad PSX | dt | 44.00 |
| Euro-Scart Kabel | dt | 69.00 |
| **Game Buster** | **dt** | **89.00** |
| Joypad Sony PSX | dt | 54.00 |
| Verlängerung Joypad | dt | 24.00 |
| **Mad Catz Lenkrad** | **dt** | **149.00** |
| Maus Sony PSX | dt | 54.00 |
| Memory Card Sony PSX | dt | 49.00 |
| Memory Disk Drive | dt | 169.00 |
| NeGcon Joypad PSX | dt | 84.00 |
| Performer Lenkrad | dt | 119.99 |
| RGB-Scart Kabel Sony | dt | 39.00 |
| **Sony Playstation** | **dt** | **399.00** |

## Saturn

| | | |
|---|---|---|
| Aaron vs Ruth | dt | 89.00 |
| Aftermath | dt * | 94.00 |
| **Alien Trilogy** | **dt** * | **89.00** |
| Aliens | dt * | 89.00 |
| Alone in the Dark 2 | dt | 99.00 |
| Baseball (Konami) | dt | 99.00 |
| **B.A. Toshinden Remix** | **dt** | **84.00** |
| Blazing Dragons | dt * | 89.00 |
| **Casper** | **dt** * | **84.00** |
| Castlevania - Bloodl | dt * | 89.00 |
| **Cyberia** | **dt** | **84.00** |
| Cyberspeed | dt | 89.00 |
| **D (Dining Table)** | **dt** | **84.00** |
| Darius Gaiden | dt | 84.00 |
| Deadly Skies | dt | 89.00 |
| **Descent** | **dt** * | **89.00** |
| **Destruction Derby** | **dt** * | **84.00** |
| Die Horde | dt | 89.00 |
| **Discworld** | **dt** | **84.00** |
| Dracula X | dt * | 99.00 |
| **Driving Need f.Speed** | **dt** | **89.00** |
| **Earth Worm Jim 2** | **dt** | **89.00** |
| Epsilon Indi | dt * | 89.00 |
| Fifa Soccer 96 | dt | 89.00 |
| Frank Thomas Baseb. | dt | 84.00 |
| Galactic Attack | dt | 84.00 |
| Galaxy Fight | dt | 89.00 |
| Gex | dt | 89.00 |
| Golden Axe-The Duel | dt | 94.00 |
| Guardian Heroes | dt | 89.00 |
| Hebereke's Popoitto | dt | 89.00 |
| Hi Octane (DA) | dt | 89.00 |
| Impact Racing | dt * | 89.00 |
| Impossible Mission | dt * | 94.00 |
| Iron Man XO | dt | 89.00 |
| Jewels of the Oracle | dt | 89.00 |
| Johnny Bazookatone | dt | 79.00 |
| Konami Soccer | dt * | 99.00 |
| Lemmings 3D | dt | 84.00 |
| Magic Carpet | dt | 89.00 |
| Marvel 2099 | dt * | 89.00 |
| Mr.Bones | dt * | 89.00 |
| Mystaria Realms o.L. | dt | 99.00 |
| Nights (ohne Pad) | dt * | 101.00 |
| Nights inkl. Analog Pad | dt * | 139.00 |
| Off World Intercept. | dt | 84.00 |
| Olympic Games | dt * | 84.00 |
| Olympic Soccer | dt * | 84.00 |
| **Panzer Dragoon 2** | **dt** | **89.00** |
| Panzer Dragoon | dt | 99.00 |
| **Panzergeneral** | **dt** | **89.00** |
| Parodius Deluxe | dt | 89.00 |
| Pool Champion | dt | 89.00 |
| Powerplay Hockey 97 | dt * | 89.00 |
| **Primal Rage** | **dt** | **89.00** |
| Pro Pinball the Web | dt * | 84.00 |
| **Raven Project** | **dt** * | **89.00** |
| Rayman | dt | 89.00 |
| Return Fire | dt * | 89.00 |
| Return to Zork | dt | 89.00 |
| Revolution X | dt | 79.00 |
| Rise of the Robots 2 | dt | 84.00 |
| **Road Rash** | **dt** * | **89.00** |
| **Sega Rally** | **dt** | **89.00** |
| **Shell Shock** | **dt** | **89.00** |
| Shining Wisdom | dt | 89.00 |
| Shockwave Assault | dt | 84.00 |
| Skeleton Warriors | dt * | 79.00 |
| Slam 'N Jam | dt | 89.00 |
| **Space Hulk** | **dt** * | **89.00** |
| Spot 3 | dt | 89.00 |
| Starfighter 3000 | dt | 99.00 |
| Steel Harbinger | dt * | 89.00 |
| Story of Thor 2 | dt * | 89.00 |
| Street Racer | dt | 89.00 |
| Streetfighter Alpha | dt | 89.00 |
| Striker 96 | dt | 89.00 |
| Theme Park (kp.dt.) | dt | 89.00 |
| Thunderhawk 2 | dt | 89.00 |
| Tilt | dt | 89.00 |
| **Titan Wars (T.Ecli.)** | **dt** | **84.00** |
| **True Pinball** | **dt** | **84.00** |
| **Valora Valley Golf** | **dt** | **89.00** |
| Victory Boxing | dt | 84.00 |
| **Virtua Cop + Pistole** | **dt** | **139.00** |
| Virtua Cop 2+Pistole | dt * | 139.00 |
| Virtua Fighter | dt | 109.00 |
| **Virtua Fighter 2** | **dt** | **99.00** |
| Virtua Soccer | dt * | 99.00 |
| Virtual Open Tennis | dt | 84.00 |
| Virtual Snooker | dt * | 94.00 |
| Virtual Golf | dt | 89.00 |
| Virtual Sonic | dt * | 109.00 |
| Virtual Baseball | dt * | 99.00 |
| **Warhammer** | **dt** | **89.00** |
| Waterworld | dt * | 89.00 |
| Wing Arms | dt | 89.00 |
| Wipe out | dt | 79.00 |
| World Series Baseb.2 | dt * | 89.00 |
| Worldwide Soccer 97 | dt * | 94.00 |
| Worms | dt | 79.00 |
| WWF Wrestlemania | dt | 84.00 |
| X-Men:Children o.t.A | dt | 84.00 |
| Zork Nemesis | dt | 89.00 |

### Saturn-Sonderangebote

| | | |
|---|---|---|
| **Baku Baku Animal** | **dt** | **64.00** |
| Bug | us | 59.00 |
| Clockwork Knight OEM | dt | 39.95 |
| Digital Pinball | dt | 69.00 |
| NBA Jam Tournament | dt | 69.00 |
| Shinobi X | dt | 69.00 |
| Virtua Fighter Remix | dt | 65.00 |
| Virtua Fighter OEM | dt | 39.95 |

### Saturn-Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| 6 Button Joypad | dt * | 39.00 |
| 6 Spieler Adapter | dt | 69.00 |
| 8 Meg Memory Card | dt | 84.99 |
| Antennenkabel | dt | 54.00 |
| Arcade Racer Lenkrad | dt | 119.00 |
| Backup Memory Saturn | dt | 99.00 |
| **Game Buster** | **dt** | **89.00** |
| Infrarot Joypads | dt | 89.00 |
| Joypad Eclipse SV461 | dt | 44.00 |
| Joypad Saturn | dt | 39.00 |
| Netzkabel für Saturn | dt | 9.00 |
| Performer Lenkrad | dt * | 119.99 |
| Photo CD-System | dt | 54.00 |
| Programm Joypad Sun | dt | 59.00 |
| Video CD MPEG-Karte | dt | 319.00 |
| **Sega Saturn o. Spiel** | **dt** | **449.00** |
| **Sega Saturn +S.Rally** | **dt** | **499.00** |
| Super Joypad SV-460 | dt | 36.00 |
| Terminator Joypad | dt | 29.00 |
| Universal Adaptor | dt | 49.00 |
| Voyager Joypad JT481 | dt | 34.00 |

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren


**Munich Software Center**
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel.: 089/470 21 22


**AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS.** Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa.PLAYCOM, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.*

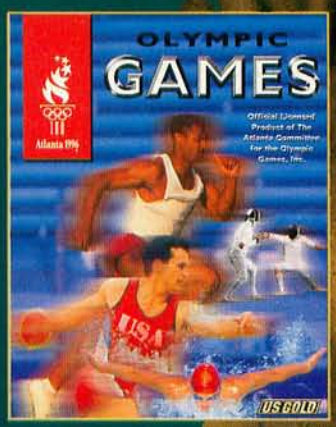
***Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar***
*Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.*
*Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.*
*Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.*
*Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.*
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

**Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,**
**Tel. 089/546 0 300**
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

# Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

KMF Hamburg

100
Atlanta 1996




***Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch.***
Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert.
Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr **Gold**.

Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.

US GOLD

PC CD-ROM
PlayStation
SEGA SATURN