



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE  
**VIDEO**

# GAMES

**Die Nr.1**

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

**WELTGRÖSSTE SPIELEMESSE**

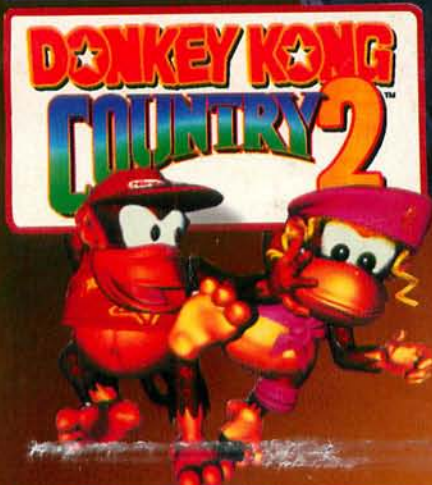
**20** Seiten heiße E3-Messe-News

**TRAUMHAFT**

Die neuen Square-Adventures

- ★ Secret of Evermore
- ★ Secret of Mana 2

**SUPER NES**



**DER KONSOLEN-KNÜLLER**

# Ultra 64



**Großer EA-Wettbewerb:  
2 ferngelenkte Hubschrauber zu gewinnen**



# Marlboro Lights



Come to where the flavor is.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



# E3 – Nachlese



Beutelratten-Dirk

**W**em es entgangen sein sollte: "E3" ist das Kürzel für die Spielemesse "Electronic Entertainment Expo", die erstmals stattfand – und zwar anfang Mai in Los Angeles. Auf Anhieb avancierte die E3 zur größte Computer- und Videospielemesse der westlichen Welt. Ganze 20 Seiten haben wir dem Super-Event gewidmet. Wer wissen will, was die VG-Gang außer der Messe noch so alles in LA trieb: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte...



Alles nur geklaut...



Küüüüüüben!



BLESS YOU SID  
George Jessel



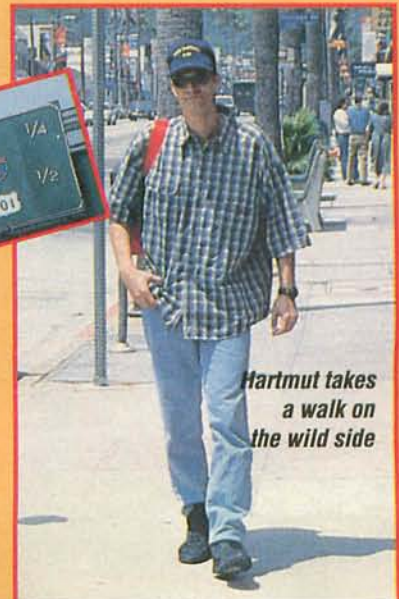
Nintendo  
OF AMERICA INC.

**Nintendo**

EQUAL OPPORTUNITY EMPLOYER  
Valuing Diversity... Celebrating Strengths

ZENGERLE, ROBERT  
MAGNA MEDIA

VISITOR



Hartmut takes  
a walk on  
the wild side

Eure Möchtegern-Amis





40

Bei Squaresoft hat sich Rob in die Geheimnisse von Secret of Evermore (SN) einweihen lassen



43

Alles über Nintendos E3-Überraschung Killer Instinct für Super NES verrät Euch unser ausführliches Preview



42

Das witzigste Jump'n Run seit langem kommt von Titus: Prehistoric Man heißt der urzeitliche Spaß



Über 7 Millionen Mal hat sich Donkey Kong Country weltweit verkauft. Mit dem Nachfolger Diddy Kong's Quest will Nintendo diesen Erfolg noch einmal überbieten

38



## NEWS

- E3 – Die Übermesse in Los Angeles \_\_\_\_\_ 8
- 16 Bit \_\_\_\_\_ 9
- Playstation \_\_\_\_\_ 14
- 3DO \_\_\_\_\_ 26
- Jaguar \_\_\_\_\_ 30
- Release-Liste \_\_\_\_\_ 31
- Ultra 64 \_\_\_\_\_ 32
- Virtual Boy \_\_\_\_\_ 33
- Killer Instinct \_\_\_\_\_ 34
- Donkey Kong II \_\_\_\_\_ 38
- Secret of Evermore 2 \_\_\_\_\_ 40
- Prehistorik Man \_\_\_\_\_ 42
- Japan News (Secret of Mana 2) \_\_\_\_\_ 76
- Besuch bei Nintendo/USA \_\_\_\_\_ 79
- Sega News \_\_\_\_\_ 80
- Saturn News \_\_\_\_\_ 82
- Playstation News \_\_\_\_\_ 84
- Atari News \_\_\_\_\_ 87
- Neo Geo News \_\_\_\_\_ 88
- 3DO News \_\_\_\_\_ 91
- CDi-News \_\_\_\_\_ 92

## TIPS & TRICKS

- Aladdin (GB) \_\_\_\_\_ 52
- Super Punch Out (SN) \_\_\_\_\_ 52
- Space Harrier (32X) \_\_\_\_\_ 52
- Cosmic Carnage (32X) \_\_\_\_\_ 52
- Clayfighter 2 (SN) \_\_\_\_\_ 52
- Spiderman (SN) \_\_\_\_\_ 53
- Hagane (SN) \_\_\_\_\_ 53
- Front Mission (SN) \_\_\_\_\_ 53
- Ristar (MD) \_\_\_\_\_ 53
- Hoverstrike (Jaguar) \_\_\_\_\_ 54
- Street Fighter II (SN) \_\_\_\_\_ 54
- NBA Live '95 (SN) \_\_\_\_\_ 54
- NBA Jam T. E. (SN) \_\_\_\_\_ 56
- Pitfall (SN) \_\_\_\_\_ 56
- Spectre (SN) \_\_\_\_\_ 56
- Michael Jordan (SN) \_\_\_\_\_ 57
- True Lies (SN/MD) \_\_\_\_\_ 57
- Warlock (SN) \_\_\_\_\_ 57
- Puzzle Bobble (SN) \_\_\_\_\_ 57
- Rock'n Roll Racing (MD) \_\_\_\_\_ 58
- Populous 2 (SN) \_\_\_\_\_ 58
- Road Rash 3 (MD) \_\_\_\_\_ 60
- Zero Tolerance (MD) \_\_\_\_\_ 60
- Flintstones – The Movie (SN) \_\_\_\_\_ 60
- Ardy Lightfoot (SN) \_\_\_\_\_ 61
- Pac in Time (SN) \_\_\_\_\_ 62
- Second Samurai (MD) \_\_\_\_\_ 62
- Flashback (SN) \_\_\_\_\_ 62
- Monster Max (GB) \_\_\_\_\_ 62





82

Rob, Dirk und Hartmut waren für Euch auf der E3-Messe in LA und brachten kistenweise Material zurück

## TEST

### 3DO

- D (das heißt wirklich so) \_\_\_\_\_ 96
- Slam 'n Jam '95 \_\_\_\_\_ 97
- Slayer \_\_\_\_\_ 96

### 32X - CD

- Corpse Killer \_\_\_\_\_ 98
- Slam City \_\_\_\_\_ 99
- Supreme Warrior \_\_\_\_\_ 98

### 32X

- B.C. Racer \_\_\_\_\_ 103
- Cosmic Carnage \_\_\_\_\_ 102
- Motherbase \_\_\_\_\_ 100
- NFL Quarterback Club \_\_\_\_\_ 102
- Shadow Squadron \_\_\_\_\_ 101

### GAME BOY

- Marios Picross \_\_\_\_\_ 117
- NBA Jam T.E. \_\_\_\_\_ 117

### SUPER

### NINTENDO

- Kirby's Dream Course \_\_\_\_\_ 116
- Looney Tunes Basketball \_\_\_\_\_ 112
- Jungle Strike \_\_\_\_\_ 114
- Metal Warriors \_\_\_\_\_ 108
- Ogre Battle \_\_\_\_\_ 114
- Puzzle Bobble \_\_\_\_\_ 112
- Rockman 7 \_\_\_\_\_ 110
- Stargate \_\_\_\_\_ 113
- Star Trek - Star Fleet Academy \_\_\_\_\_ 109

- Zero the Kamikaze Squirrel \_\_\_\_\_ 109

### JAGUAR

- International Sensible Soccer \_\_\_\_\_ 97

### MEGA CD

- Dungeon Explorer \_\_\_\_\_ 104

### MEGA DRIVE

- Batman & Robin \_\_\_\_\_ 101
- Pete Sampras Tennis '96 \_\_\_\_\_ 105
- Justice League \_\_\_\_\_ 100
- Speedy Gonzales \_\_\_\_\_ 108
- Wayne Gretzky Hockey \_\_\_\_\_ 100

## WETTBEWERB

- Jungle Strike \_\_\_\_\_ 68  
Holt Euch den ferngelenkten Hubschrauber

## RUBRIKEN

- Karls Kult-Comic \_\_\_\_\_ 66
- Hitparaden \_\_\_\_\_ 95
- Impressum \_\_\_\_\_ 118
- Inserenten \_\_\_\_\_ 90
- Kleinanzeigen \_\_\_\_\_ 73
- Leserpost \_\_\_\_\_ 46
- Rat & Tat \_\_\_\_\_ 50
- So bewerten wir \_\_\_\_\_ 94
- Szene-Chat \_\_\_\_\_ 81



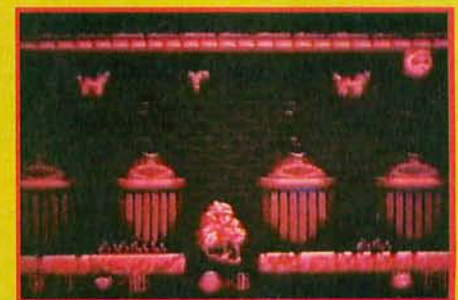
82

Ob das futuristische Rennspiel Gran Chaser für Saturn wohl an Daytona ranreicht?



91

Kann denn Grafik Sünde sein? Erste Bilder von 3DOs neuem Wundergerät M2



33

Screenshots vom Virtual Boy zu machen ist fast unmöglich, aber wir haben's geschafft



# MAKEM



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



# WYDAY

(DIRTY HARRY)

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

## Demons Crest

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

## X-Men

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

## Mega Man - The Wily Wars

Nintendos Superstar - endlich auch auf dem Sega Mega Drive: Reploid Mega Man muß dem Treiben des kranken Dr. Wily und seinen Robotern ein Ende setzen. Eine Trilogie mit brachialer Waffengewalt und immer wieder neuer Taktik.

Drei Mega Man Hits  
in einem. Ein Muß für  
jede Spielesammlung!

avalon  
vertriebs  
gmbh

# CAPCOM



# L.A. MESSE

Zum ersten Mal fand in Los Angeles eine Messe statt, die sich ganz auf Computer- und Videospiele konzentrierte. Der Besuch hat sich gelohnt.

**W**enn einer eine Reise tut, dann kann er was erleben. Besonders dann, wenn man Dirk ans Steuer des Leih-Cabriolets läßt. Immerhin kennt er sich in Los Angeles aus wie kein zweiter, denn schließlich wohnte er dort ja monatelang. Deshalb bog er auch schon kurz hinter dem Flughafen vom Highway ab, denn da war doch diese Abkürzung ... Mit ungefähr einer Stunde Verspätung trafen wir schließlich im Hotel ein, doch welch ein Pech, die Veranstalter der E3 hatten Dirks Reservierung verschlampt und das Hotel von Dirk Sauer aus Germany keine Ahnung. Nach kurzem Palaver fand sich doch noch eine unbelegte Besenkammer und Dirk sein Bett.

Zu kaum einer anderen Gelegenheit werfen Softwarefirmen so gerne mit Geld um sich, wie bei Messen. Neben den zahlreichen Werbegeschenken wie T-Shirts, Kugelschreibern, Ansteckern und ähnlichem schmückt man den Stand auch gerne mit aufreizenden Models. Bei Acclaim z.B. stand das Original Batmobil aus Bat-



man Forever, bei dem man sich mit zwei Schönheiten fotografieren lassen durfte, von denen Rob heute noch immer schwärmt. Auch Nintendo ließ sich



die Killer-Instinct-Premiere einiges kosten und engagierte zwei Silikon-Blondinen. Bei Williams prägten sich sogar stündlich die Charaktere aus einem der beiden gezeigten Spiele live auf der Bühne. Besonders wichtige Gäste lud man nach dem

Messestreß auf eine der zahlreichen Parties ein, wo sich arme Journalisten günstig ein Abendessen erhaschten. Bei Nintendo spielte der englische Popstar Seal, bei der Sony-Fete tauchte gerücheweise sogar Michael Jackson auf, was aber niemand bestätigen konnte, weil alle von seinem Glanz so geblendet waren. Auch Infogrames, Sega und Interplay ließen sich nicht lumpen. Acclaim mietete sogar ein Penthouse für alle drei Messtage, wo man zu kostenloser Verpflegung in Ruhe die Batmobil-Models anmachen konnte. Weit ab vom Messestreß, in der Hotelbar, trafen wir uns auch mit den Entwicklern von *Donkey Kong Country* und *Killer Instinct*.

Die Jungs von Rare arbeiten gerade fleißig an *DKC2: Diddy's Kong Quest* (siehe auch Seite 38)



und *Killer Instinct 2* für Ultra 64. Die Entwickler von KI bestätigten uns bei dieser Gelegenheit auch, daß die U64-Version des Nintendo-Prügelhits um einiges besser aussehen wird als der Automat. Chris Tilston, der Chef-Programmierer von *Killer-Instinct*-Arcade, der gerade an der Ultra-64-Fortsetzung arbeitet, ließ außerdem durchblicken, daß die Ultra-64-Hardware um etliches leistungsfähiger sei als alles, was im Augenblick in den Spielhallen rumsteht, inklusive *Daytona*, *Sega Rally*, *Ace Driver* und *Virtua Fighter 2*. Wir werden übrigens demnächst noch ausführlicher über die englischen Wunderknaben von Rare berichten.

Auch anderswo zeigen sich die Softwarehäuser spendabel, wie zum Beispiel bei der Länge der Spielnamen. Man hat den Eindruck, daß die PR-Strategen ihren Produkten künstlich Platz in den Fachzeitschriften verschaffen wollen, indem sie sich unnötig lange Namen ausdenken, ganz nach dem Motto je uninteressanter, desto länger der Titel. Einige Kostproben: "*I Have No Mouth But I Must Scream*" (Cyberdreams), "*Double Header: The Bases Loaded Signature*" (Jaleco), "*The Journeyman Project Director's Cut*" (Sanctuary Woods) oder "*Congo The Movie: The Lost City of Zinj*" (Viacom). Ungeschlagen in dieser Sparte ist aber immer noch Sega mit seinem 32X-Spiel "*Golf Magazine Presents: 36 Great Holes Starring Fred Couples*" - Wahnsinn! rz/ds





**D**ie Herrschaften von **Absolute Entertainment** warten 1995 nur noch mit zwei Produkten für die etablierten Systeme auf. *Penn & Teller's Smoke and Mirrors* und *RDF: Global Conflict* heißen die beiden Mega-CD-Titel, die es wahrscheinlich



*Cutthroat Island* und *Revolution X*, beide von Acclaim

aber nie über den Atlantik schaffen werden. **Acclaim** hat den Glauben an den 16-Bit-Markt offensichtlich noch nicht verloren, denn es gab nicht weniger als acht neue Titel zu sehen. Neben den beiden Filmumsetzungen zu *Batman Forever* und *Cutthroat Island* beschert uns Acclaim mit *Foreman for Real*, *NFL Quarterback Club '96* und *Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball* gleich drei Sportsimulationen (alle für SN, MD, GG, GA). Das alljährliche Wrestlingmodul heißt diesmal *WWF Wrestling Mania*, schießwütige Actionfreaks werden mit *Revolution X* zufriedengestellt, und Marvel-Fans freuen sich über *Venom Spider-Man: Separation Anxiety* (jeweils SN, MD). **Accolade** stellte den Nachfolger zu seinem doomigen Erfolgsprodukt *Zero Tolerance* vom letzten Jahr vor. *Beyond Zero Tolerance* (MD) heißt der Spaß diesmal. Der Ableger **Sport Accolade** beschert den Sportfreunden drei weitere Titel. *Hard Ball '95* fiel mit 24

Megs deutlich größer aus als der Vorgänger, *Jack Nicklaus Golf '95* und *Barkley Shut Up and Jam 2* kommen ebenfalls diesen Sommer heraus (alle MD). Nach der Veröffentlichung von *Battletech* (SN) im dritten Quartal verabschiedet sich **Activision** endgültig vom 16-Bit-Markt. Die für ihre Schießwütigkeit bekannten **American Laser Games**-ler bescherten dem Mega CD *The Lost Gold* - alles schonmal dagewesen und indexreif. Auch **Capcom** hat mit den "alten" Konsolen nicht mehr viel am Hut. *Breath of Fire 2* heißt der Nachfolger eines in den USA sehr erfolgreichen Rollenspiels und auch von *Mega-man X3* (die japanische Fassung heißt *Rockman 7*, den Test findet Ihr in dieser Ausgabe) und *X-Men2* gab es schon bekannte Vorgänger (alle drei für SN). **Cyberdreams** will die



Ob *Barkley 2* wohl ein Hit wird?



Euer Blickfeld bei *Zero Tolerance 2* ist immer noch genauso winzig

bereits für '92 angekündigte MCD-Umsetzung des PC-Hits *Dark Seed* mit drei Jahren Verspätung doch noch nachreichen. Die kalifornische Walt Disney Company hat vor einem halben Jahr **Disney Interactive** gegründet, um all die bekannten Figuren aus ihrem Reich in Zukunft ganz alleine vermarkten zu können. Das zuckersüße *Jump'n Run Pinocchio* ist die letzte Co-Produktion mit Virgin und war das einzige bekannte Projekt am Stand. Des weiteren gab es noch vier Überraschungen zu bestaunen. *Gargoyles* (SNES, MD) ist ein bestechendes Action *Jump'n Run*, ähnlich Capcoms *Demon's Crest*, nur umfangreicher und mit größeren

tet sich vor allem an die Zielgruppe der Mädchen und wartet mit einer neuartigen Mischung aus Action, Knobeln und emotionsgefällter Story auf. **Electronic Arts** gibt sich auf dem 16 Bit-Sektor gewohnt sportlich. Über das Unter-Label **EA Sports** erscheint für das Mega Drive *PGA Tour Golf '96*, das sich stark an PGA Tour Golf 486 für den PC orientiert, *Triple Play Baseball* und *College Football '96*. Super-Nintendianer dürfen dagegen auf *NHL '96* und auf *Madmen '96* gespannt sein. Schon letzten Sommer präsentierte uns **Enix** *King Arthur & the Knights of Justice*, das nun im Juli endlich erscheinen soll, im Winter folgt außerdem noch



Kaum zu glauben, aber *NHL '96* wurde nur für das SNES angekündigt!

Sprites. In *Maui Mallard* (SNES, MD) steuert Ihr einen witzig animierten Ninja-Duck durch eine tropische Comicwelt. *Pocahontas* (der neue Disney-Zeichentrickfilm) (SNES, MD) und *Toy Story* (SNES, MD) sind zwei Filmspiele. Ersterer Titel rich-

*Seventh Saga 2* (beide SN). **Hudson Soft** hat sich Hannah Barberas *Swat Kats* (SNES) angenommen und aus den tierischen amerikanischen Superhelden ein actionreiches Spiel gestrickt. Von dem in Japan bereits erschienenen *Bombberman 3* (SNES) wurde nur eine Work-in-Progress-Version gezeigt. Für das Mega CD erscheint außerdem ein Adventure namens *The Space Adventure*, das einen angenehmen Nachgeschmack hinterließ und ein Fußballspiel mit ähnlich verräterischem Namen, *The Sporting News Soccer* nämlich, das sich auch zu viert spielen läßt. **Human** hatte eigentlich nur ein kleines Verkaufsbüro eingerichtet, trotzdem konnten wir einen kurzen Blick auf *Super Formation Soccer '95* werfen, das in Deutschland wahrscheinlich





nie veröffentlicht wird. **Info-grames/** Frankreich hat leider nicht daran gedacht, daß Info-grames/ USA mit den PAL-Vorversionen von *Obelix* (SNES, GB) und *Spirou* (SNES, MD, GB, GG) nix anfangen kann. Wegen derlei



Oben: *Spirou* von Info-grames feiert diesen Sommer noch sein Debüt

Rechts: *Big Sky Trooper* von JVC testen wir in der nächsten Video Games



technischer Kompatibilitätsprobleme lief zu beiden Spielen lediglich ein Video von mäßiger Qualität. Bleibt nur zu sagen, daß beide Titel in London bereits einen sehr guten Eindruck gemacht hatten. Am **JVC**-Stand konnten wir uns eines gewissen Deja-Vu-Gefühls nicht erwehren, denn die meisten Produkte kannten wir schon von früheren Messen. Die Filmumsetzung zu Van Dammes *Timecop* (SN, MD, Mega-CD) entwickelt sich langsam zur unendlichen Geschichte, auch *Big Sky Trooper* (SN) gab's schon im Januar zu sehen. *Samurai Shodown* und *Fatal Fury Special* (beide Mega-CD) haben auch schon gut sechs Monate Verspätung, Ende Juni soll es mal wieder soweit sein. Die Rollenspiel-

und Strategieprofis von **Koei** konzentrieren sich meist nur auf die Programmierung einiger weniger Spiele, wie auch heuer wieder festzustellen war. *Romance of the Three Kingdoms IV* stellt wie *Pacific Theater of Operations II* jeweils den verbesserten Nachfolger zu zwei mäßig er-



*Romance 4* ist eines der wenigen Strategiespiele-Highlights

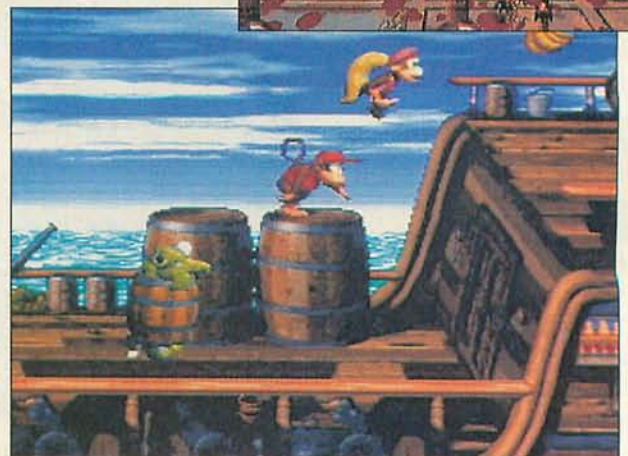
gibt's wahrscheinlich eine unblutige Version. Eigentlich hätte sich **Nintendo** die Winter-CES im Januar sparen können, denn von den drei in Las Vegas groß angekündigten Super-Nintendo-Titeln hat nur *Comanche* den Frühling überlebt. Die Hubschraubersimulation gibt's in Amerika ab dem 17. Juli samt Linkkabel zu kaufen. Obwohl *Starfox 2* schon fertig ist, wurde es auf 1996 verschoben und *FX Fighter* hat man ganz aus dem Programm gestrichen. Von den zwölf Spielen mit ACM-(Advanced Computer Modeling) Grafik, die Nintendo ankündigte, zeigte man nur zwei. *Donkey Kong Country*

*Streetfighter 2* (GA), *Killer Instinct* (SN), *DKC2* (SN) und *Comanche* (SN)

*2: Diddy's Kong Quest* sieht genauso aus wie der Vorgänger (siehe auch Seite 38), und mit *Killer Instinct* für Super NES gelang Big N die große Überraschung, denn Nintendo hatte für die Messe das fertige Spiel parat (siehe auch Seite 34)! Das grafisch eintönige Rollenspiel *Earthbound* (SN) bleibt uns hierzulande zum Glück erspart, und damit hat sich die Super-Nintendo-Herrlichkeit auch schon. Game-Boy-Besitzer dürfen sich besonders auf das zweite Halbjahr 95 freuen, denn Nintendo hat jede Menge Knaller in petto. *Donkey Kong Land*, das sich tatsächlich genauso wie *Donkey Kong Country* spielt, wird Ende Juni ausgeliefert. Prügelfans haben die Wahl zwischen *Killer Instinct* (kein Witz) und *Street Fighter II* (auch kein Witz). Die Klassiker *Asteroids/Missile Command*, *Centipede/Millipede*,



folgreichen Kriegs-Strategiespielen dar. **Konami** stellte seine bereits in London angekündigten Titel vor: *International Superstar Soccer 2* (SNES), das weitaus mehr Optionen und einen Vierpielermodus enthält sowie *Castlevania - Vampire's Kiss* (SNES), ein Abenteuer nach guter alter Castlevania-Hausmacherart. Neu im Repertoire ist *Run and Gun* (SNES), eine Umsetzung des gleichnamigen Basketball-Automaten. **Namcos** vielversprechendes *Beat'em Up Weaponlord* soll zumindest in den USA im August für beide 16-Bitter in den Läden stehen, für Deutschland



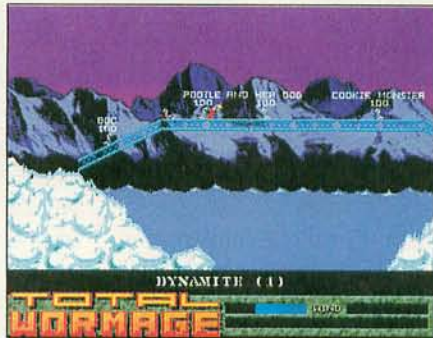




Links: Das Spiel zum Sommerfilm *Waterworlds*

Galaga/Galaxian und Defender/Joust gibt's jeweils auf einem Modul, wenn Euch die Namen nichts sagen, fragt Eure Eltern oder ältere Geschwister. Ocean setzt das Lemmings-artige Wurmspektakel *Worms* ebenso wie

die Filmumsetzung von *Waterworlds* für SNES, MD und GB um. Die Action-Adventures *Mission Impossible* und *Lobo* erscheinen für SNES und MD; zu *Flintstones* wird nächsten Monat noch die MD-Umsetzung nachgereicht. Beide VG-Redakteure schlichen verächtlich oft um den **Playmates**-Stand rum, aber schließlich durften wir da ja auch *Earthworm Jim 2* (SN, MD) spielen (hechel, hechel). David Perry, der Chef von Shiny Entertainment, war nicht besonders glücklich darüber,



daß Jim 2 vorgeführt wurde, denn die sehr frühe Version entsprach noch nicht seinen Vorstellungen. Einige der gezeigten Level werden in der fertigen Version nicht vorkommen, deshalb haben wir auch den geplanten Bericht über *Earthworm Jim 2* bis auf weiteres verschoben. *Star Trek: Deep Space Nine* und *Exosquad* stellte uns Playmates schon letzten Sommer vor,



Oben: *Deep Space 9* von Playmates

Links, unten: *Earthworm Jim 2* für Super Nintendo



# ACTION PUR!



## DOUBLE DRAGON Die 5. Dimension

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANDBOX PRÄSENTIEREN EINE SHINY PRODUKTION "DOUBLE DRAGON"  
ROBERT PATRICK, MARK DACASCOS, SCOTT WOLF, JULIA WICKSON, KRISTINA MALANDRO WAGNER,  
LEON RUSSOM, JOHN MALLORY ASHER UND AYLSSA MILANO  
DIREKTOR DER FOTON: JELLYBEAN BENITEZ, REDAKTOR: JAY FERGUSON  
PRODUZENT: TOM KARNOWSKI, PRODUKTION: MAYNE BERKE, REDAKTOR: GARY B. KIBBE  
PACIFIC DATA IMAGES, INC. UND ILLUSTRATION ARTS  
AUSGESTALTET VON: SHOHJI R. SHAN UND ANDERS P. JENSEN, REDAKTOR: MICHAEL DAVIS & PETER GOULD, ILLUSTRATION: PAUL DINI UND NEAL SHUSTERMAN  
DIREKTOR DER FOTON: SHOHJI R. SHAN, ASH R. SHAN & ALAN SCHECHTER UND JANE HAMSHER & DON MURPHY  
MUSIK: JAMES YUKICH  
SCHNITTSTUFE: HANSHIEN BO  
VERTEILER: CENTRAL FILM

Ab 6. Juli im Kino





neu waren die beiden Actions-  
spiele *Mutant Chronicles* und  
*Wild C.A.T.S.* (alle SN, MD).  
Die Kanadier von **Readysoft**  
haben das Mega-CD noch  
nicht ganz aufgegeben und  
veröffentlichen mit *BrainDead*  
*13* und *Dragon's Lair II: Time*  
*Warp* dieses Jahr immerhin  
noch zwei ihrer Zeichentrick-  
ähnlichen Titel. Von **Sales**  
**Curve Interactive** steht dieses  
Jahr nur das kriegerische *Cy-*  
*berwar* (MCD) an. Here comes  
**Sega** mit viel neuer Software:  
*X-Perts* (MD) ist ein 40 MBit  
schweres Action-Modul mit  
gerenderter Grafik, in dem es  
darum geht, in 72 Stunden  
Terroristen dingfest zu ma-  
chen, die die Vereinten Natio-  
nen mit atomaren Waffen be-  
drohen. Das ungewöhnliche  
*Comix Zone* (MD), bei dem Ihr  
Euch durch ein Comic-Heftchen  
kämpft, ist inzwischen  
fertiggestellt, ebenso wie das  
in der VIDEO GAMES 5 vorge-

stellte *Batman and Robin*  
(MD). *Garfield* ist ebenso ein  
nettes Jump'n Run für das  
Mega Drive wie *Vectorman*, ein  
Spiel um Müllmann-Roboter  
im Jahre 2043, die "Orbots"  
heißen und Giftmüll in grafisch  
ansprechender Umgebung  
wegräumen sollen. *Mighty*  
*Morphing Power Rangers —*  
*The Movie* (MD), *VR Trooper*  
(MD) und *Nightmare Circus*  
(MD), eine Marvel-Lizenz,  
füßen allesamt auf der Be-  
kanntheit von etablierten Fern-  
seh-Vorbildern.

In *Ooze* (MD) wiederum ist  
die Hauptfigur gar nicht als  
solche zu erkennen, da Euer  
Dr. Caine durch radioaktive  
Strahlung in ein grünes  
Schleimgebilde verwandelt  
wurde, das Ihr dergestalt auch  
über den Bildschirm steuert.  
Sportfans haben die Auswahl  
zwischen drei neuen Entwick-  
lungen: *World Series Baseball*  
*'95* (MD) wird als 24-Meg-  
Modul demnächst erscheinen.  
*Prime Time NFL Football* und  
*College Football's National*  
*Championship* (beide MD) fol-  
gen dann im Herbst. Für das



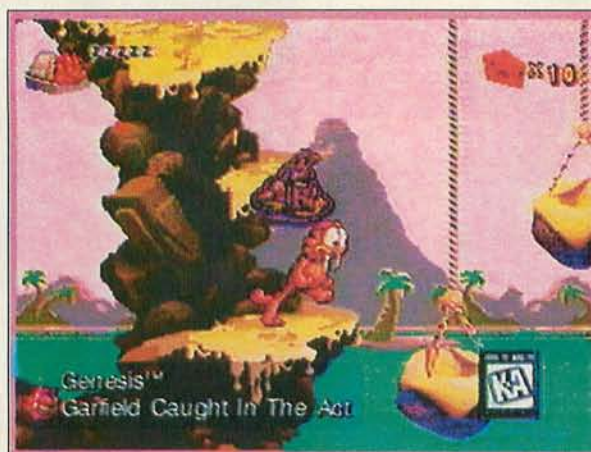
Von Time Warner kommt *Primal*  
*Rage* für alle Systeme

Mega CD sind diesen Monat in  
den USA bereits eine Umset-  
zung des etwas lahmen PC-Ti-  
tels *Myst* sowie zwei Titel vom  
Kaliber 'interaktives Kriegs-  
spiel' (*Surgical Strike* und *Mid-*  
*night Raiders*) erschienen.  
*Batman and Robin* kommt in  
Kürze ebenfalls als CD,  
während *Wild Woody* eine  
echte Neuentwicklung alleine  
für das MCD darstellt. *Wire-*  
*head* und *Fahrenheit* (siehe  
auch unter 32X) werden in den  
USA als Combo-Pack ausgelie-  
fert, wobei der Spielpackung  
sowohl die MCD als auch die  
32X-CD beiliegt.

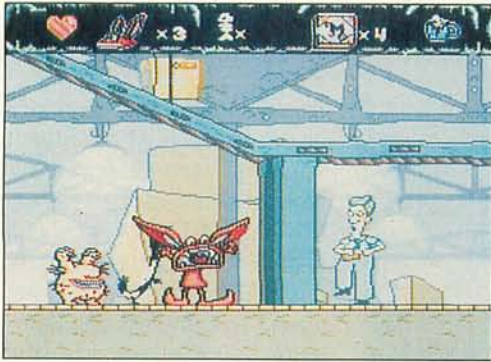
Segas Kleinster, der Game  
Gear bekommt auch seine Ver-  
sionen von *Batman and Robin*,  
*Power Rangers: The Movie*,  
*X-Men: Mojo World*, *VR Troo-*  
*pers* und *Garfield* ab. *Garfield*  
für den GG wird mit 8 MBit  
übrigens das "größte" Hand-  
held-Modul aller Zeiten sein.  
Außerdem in der Mache ist das  
Beat'em Up *Chicago Syndicate*  
und das Quiz-Spiel *Sports Tri-*  
*via Championship Edition*.  
Klein, aber oho lautet immer  
noch **Squaresofts** Devise, und  
getreu diesem Motto be-  
schränkt sich die Releaseliste  
für 95 auf zwei Titel. Die japa-  
nische Version von *Chrono-*  
*trigger* hat Tet schon im März  
wochenlang um den Schlaf ge-  
bracht, Ende August dürfen  
sich Nicht-Japaner endlich an  
der englischen Umsetzung  
versuchen. Ende November  
folgt dann mit *Secret of Ever-*  
*more* die erste eigenständige  
Produktion von Squaresoft  
USA (siehe auch Seite 40).  
**Sunsoft** hatte sein 16 Bit-Pul-  
ver bereits in London ver-  
schossen und konnte daher in  
L.A. auch wieder nur den Puyo  
Puyo-Verschnitt *Popoitto He-*  
*berake* (SNES), *Looney Tunes*  
*Basketball* (SNES), *Porky Pig's*  
*Haunted Holiday* (SNES) und  
*Speedy Gonzales* (SNES) vor-  
führen. **THQ** setzt zumindest  
dieses Jahr noch voll auf den  
16-Bit- und Handheld-Markt.  
Vor allem mit der Lizenz für die  
Umsetzung aller Electronic-  
Arts-Titel auf Game Boy und



Segas Highlights fallen alle-  
samt durch originelle  
Spielideen auf (an alle  
Nullchecker: Genesis = Mega  
Drive in Amiland)





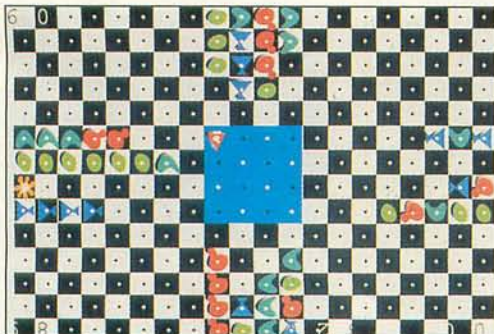


Ein Spiel das gleich bei der ersten Begegnung für Lacher sorgte: **Aaahh!!! Real Monsters** heißt der Spaßmacher von Viacom

Game Gear möchte man noch kräftig verdienen. Bei *The Mask* (SN) überzeugt vor allem die exzellente Animation der Hauptfigur, *Urban Strike*, *PGA European Tour* und *PGA Tour '96* (alle drei SN, GG, GB) sollen im Herbst veröffentlicht werden. Jeweils für beide Handhelds kündigte THQ *Micheal Jordan: Chaos in the Windy City*, *Shaq Fu*, *Super Return of the Jedi*, *NBA Live '96*, *Madden '96*, *FIFA Soccer '96*, *NHL Hockey '96* und *Jungle Strike* an. **Time Warner Interactive** setzt im zweiten Halbjahr auf das Dinosaurier-Beat'em-Up *Primal Rage* (SN, MD, GG, GA) und die Eishockeysimulation *Wayne Gretzky's NHLPA Allstars* (MD, SN), einen Test der Mega-Drive-Version findet Ihr auf Seite 107.

Auch **U.S. Gold** warf, wie schon eben bei Sunsoft bemängelt, nicht gerade mit Neuheiten um sich. *Fever Pitch Soccer* (SNES, MD) konnte ge-

Gear gab's dann noch *Mega Man*, das hauptsächlich aus Leveln des vierten und fünften MM-Epos' zusammengesüßelt wurde. **Viacom New Media** konnte ein ziemlich komplettes *Phantom 2040* (Action Jump'n Run für SNES, MD, GG) präsentieren. **Aaahh!!! Real Monsters** (SNES, MD) ist das Spiel zur amerikanischen TV-Serie von Nickelodeon, das einen ähnlich schrägen Humor wie 'Toejam and Earl' aufweist. *Congo* (SNES, MD) ist dagegen das Spiel zum gleichnamigen Film. Die größten Hoffnungen werden in der New Yorker Firmenzentrale allerdings auf das Geschicklichkeitsspiel *Zoop* gesetzt, das auf allen existierenden Systemen erscheinen wird. Bevor auch **Virgin** die 16-Biter zu Grabe trägt, erlebt **Cool Spot** in *Spot goes to Hollywood* eine späte Wiedergeburt in einer dreidimensionalen Welt. Hinter dem seltsamen Namen *Converse Hardcore Hoops* versteckt sich eine Basketballsimulation (beide SN, MD). Die Bundesprüfstelle hätte am **Williams-Stand** ihre wahre Freude gehabt, denn die Texaner zeigten zwei akut indizierungs-



**Viacom möchte mit Zoop ein zweites Tetris-Fieber auslösen (naja, ich weiß nicht....)**

nauso wie das Lizenz-Jump'n Run um das 96-er Olympiamaskottchen Izzy in *IZZY's Quest for the Olympic Rings* (SNES, MD) mal wieder bestaunt werden. Für das Game

gefährdete Spiele, die in Deutschland nicht erscheinen werden. **Working Design** arbeitet noch an der Übersetzung von *Lunar 2: Eternal Blue* für Mega-CD. ds/rz

# Media Point

**Verkauf**  
**Ankauf**  
**Tausch**

**jetzt 4x in Berlin**  
Neukölln - Jonasstraße 28/29  
Steglitz - Bismarckstraße 63  
Friedrichshain - Rigauer Str. 106  
Spandau - Nonnenendammler 82  
(U-Bahnhof Hakenfelde, Linie 7)

**Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele**

Super Nintendo		Sega Mega Drive	
Adventure Island 2	119,95	Akira *	129,95
Adventure of Batman + Robin	139,95	Alien Soldier	119,95
Adventure of Dr. Franken	109,95	Animaniacs	99,95
<b>Akira *</b>	<b>129,95</b>	<b>Asterix - Power of Gods</b>	<b>119,95</b>
Animaniacs	129,95	ATP Tennis	109,95
Barkley Jam	129,95	Batman Forever *	109,95
Batman Forever *	119,95	B.C. Racers (Mega CD)	119,95
Beauty and the Beast	109,95		
Black Hawk	109,95	Clayfighter	99,95
Brett Hull Hockey	129,95	Cybernauts: Next Breed *	89,95
		Death & Return of Superman	89,95
Carrier Aces	109,95	Demolition Man *	109,95
Chaos Engine	119,95	<b>Die Schlümpfe (dt.)</b>	<b>109,95</b>
Clayfighter 2: Judgement Clay	119,95	Dino Dini's Soccer	AKTIONSPREIS 79,95
<b>Demolition Man *</b>	<b>119,95</b>	Dschungelbuch	109,95
Dino Dini Soccer	109,95	Dungeon Master 2 (Mega CD)	89,95
Donkey Kong Country	139,95	<b>Dynamite Headdy</b>	<b>AKTIONSPREIS 79,95</b>
Dragon - Bruce Lee	119,95	Earth Worm Jim	119,95
Dschungelbuch	129,95	EA Tennis	99,95
Earth Worm Jim	129,95	Ecco the Dolphin 2	119,95
ESPN Baseball	119,95	FIFA Soccer '95	99,95
F1 Championship *	119,95	Flintstones - The Movie	119,95
F1 Pole Position 2	119,95	Foreman for Real Boxing *	99,95
Feivel der Mauswanderer	109,95	Hurricanes	99,95
Final Fantasy 3	159,95	Itchy and Scratchy Game *	99,95
Final Fight 2	109,95	John Madden Football '95	109,95
Flintstones - The Movie	119,95		
Foreman for Real Boxing *	109,95	Justice League *	109,95
<b>Full Throttle</b>	<b>AKTIONSPREIS 69,95</b>	Kick Off 3	AKTIONSPREIS 39,95
Ghoul Patrol	109,95	Lemmings 2	109,95
Hogane *	119,95	Lion King	119,95
Hurricanes	129,95	Mask *	119,95
Illusion of Gaia	129,95	Maximum Carnage	109,95
International Superstar Soccer	139,95	Mega Bomberman	99,95
Itchy and Scratchy Game	109,95	Mega-Turrican	99,95
Joe & Mac 3	99,95	Mickey Mania	109,95
John Madden Football '95	129,95	Mickey & Minnie *	109,95
Jordan Adventure	139,95	Micro Machines 2	109,95
		Mighty Morphin Power Rangers	99,95
Jungle Strike	119,95	<b>NBA Action '95</b>	<b>129,95</b>
Justice League *	119,95	NBA Jam Tournament	119,95
Kick Off 3	AKTIONSPREIS 59,95	NBA Live '95	99,95
Lemmings 2	129,95	Newman - Haas Indy Car	109,95
Lion King	129,95	NFL Quarterback Club	119,95
Lord of the Rings	109,95	NHL Hockey '95	109,95
Lost Vikings	119,95	Page Master	109,95
Marko's Magic Football	109,95	Paws of Fury	AKTIONSPREIS 29,95
Mask	119,95	PGA Golf 3	109,95
Mega Man X 2	139,95	Pitfall	109,95
Mickey Mania	129,95	Psycho Pinball	109,95
Mighty Max	109,95	<b>Rise of the Robots</b>	<b>AKTIONSPREIS 59,95</b>
Mr. Nutz	79,95	Fistar	119,95
NBA '95	129,95	Road Runner (Desert Demolition)	109,95
<b>NBA Jam Tournament</b>	<b>139,95</b>	Samurai Showdown	119,95
Newman/Haas IndyCar	AKTIONSPREIS 99,95	Shaq Fu	AKTIONSPREIS 79,95
NFL Quarterback Club	139,95	Shining Force 2	129,95
NHL Hockey '95	129,95	Slam Masters *	129,95
No Escape	119,95	Soleil (dt.)	129,95
Operation Starfish *	129,95	Sonic & Knuckles	109,95
Page Master	119,95	Speedy Gonzalez	119,95
<b>Paws of Fury</b>	<b>AKTIONSPREIS 49,95</b>	Stargate	109,95
Pinball Dreams	99,95	<b>Story of Thor</b>	<b>129,95</b>
Pinkie	109,95	Striker *	129,95
Pitfall	129,95	Sylvester & Tweety in Cagey Capers	119,95
Power Drive *	109,95	Syndicate	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95	Taz Mania 2	109,95
Ren & Stimpy Show	119,95	<b>Theme Park</b>	<b>99,95</b>
<b>Rise of the Robots</b>	<b>AKTIONSPREIS 59,95</b>	True Lies	109,95
Robocop vs. Terminator	109,95	Urban Strike	109,95
Rock 'n Roll Racing	119,95	Warlock	109,95
Sea Quest DSV	129,95	Wolverine	AKTIONSPREIS 69,95
Secret of Mana (dt.)	119,95	<b>WWF Raw</b>	<b>AKTIONSPREIS 39,95</b>
Slam Masters	129,95	X-Men 2 *	119,95
Smash Tennis	109,95	Yogi Bear	AKTIONSPREIS 29,95
<b>Soulblazer</b>	<b>119,95</b>		
Sparkster	129,95		
Spiederman - The Animated Series	129,95		
<b>Stargate *</b>	<b>129,95</b>		
Star Trek: Starfleet Academy	109,95	Sega Mega 32X	399,95
Star Wars 3 - Rückkehr der Jedi Ritter	129,95	Golf Magazine's Best 36 Holes	139,95
Street Racer	119,95	Motocross Championship *	139,95
Stunt Race FX	119,95	<b>NBA Jam Tournament *</b>	<b>119,95</b>
<b>Super DC Kid *</b>	<b>119,95</b>	Slam City *	119,95
Super Bomberman 2	109,95	Virtua Racing Deluxe	139,95
Super Dropzone	119,95	<b>WWF Raw *</b>	<b>119,95</b>
Super Indiana Jones	129,95		
Super Pang	109,95		
Syndicate	129,95		
Tazmania	99,95		
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky Sports	129,95		
Top Gear 3000	129,95		
Troy Aikman Football	129,95		
<b>True Lies</b>	<b>129,95</b>		
Virtual Bart	109,95		
Virtual Soccer	109,95		
Warlock	129,95		
Wolverine	AKTIONSPREIS 99,95		
<b>WWF Raw</b>	<b>AKTIONSPREIS 49,95</b>		
X-Men	129,95		
Young Merlin	139,95		

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog mit Versandkosten.

Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM  
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post  
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei  
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,- DM  
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

**Laden- & Versandanschrift**  
Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstraße 63  
12169 Berlin (Steglitz)

**Bestellannahme**  
Telefon (030) 794 72 111  
Telefax (030) 794 72 199





**D**a bis auf Sony und Sega selbst fast alle Firmen noch auf beide Haupt-32-Bitter setzen, haben wir die Neuentwicklungen in dieser Sparte für beide Systeme zusammengefaßt. Wenn nichts in der Klammer steht, bezieht sich der Titel immer auf PS und SAT.

**Absolute** startet diese Saison bei den Future Consoles eher langsam durch: *Penn & Teller's Smoke and Mirrors*, ein interaktives (arghh, ich hasse dieses Wort) "Action" Adventure mit den beiden US-



*Freelancer 2120 (nur für PSX) verspricht zünftige Cyberpunk-Action*



*Isometrisches Cyber-Adventure für bis zu Vier Spieler: Darknet von ASC*

TV-Stars und *Battletech: Gray Death Legion* gab's zu sehen. Nachdem uns **Acclaim** bisher immer nur Aliens aus der New Yorker Zauberfabrik zeigte, gab es erstmals eine spielbare Version von *Alien Trilogy* zu bewundern, ein 3D-Actiongame, das etwas an den Jaguar-Hit *Alien vs. Predator* erinnert. Grafisch überzeugend wirkte *Batman Forever*, allerdings war von den angekündigten 60 Levels noch nicht viel zu se-

hen. *NBA Jam T.E.* kommt dem Automaten Vorbild schon sehr nahe, ebenso wie *Revolution X*. Während *NFL Quarterback Club '96* auch bei uns erscheinen wird, bleibt das ausgezeichnete *Frank Thomas Baseball* dem amerikanischen Publikum vorbehalten. Die Filmvorlage zu *Judge Dredd* mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle läuft in Deutschland im August an, die 32-Bit-Umsetzungen wird's wohl erst kurz vor Weihnachten geben. *Wrestle-Fans* interessieren sich besonders für *WWF Wrestlemania*, die Saturn-Version soll sogar einen Sechspieler-Modus anbieten. **Accolade** läßt es sich natürlich nicht nehmen *Bubsy 3* zuerst für 32 Bit herauszubringen. Auch *Hardball 5* ist bewährte Kost. *Star Control 3* hat bereits ebenso einen großen Namen, während der 3D Action-Titel *POed* (nur PSX) eher Insidern über die 3DO-Schiene bekannt

sein dürfte. **Activision** konzentriert sich im Augenblick mehr auf den PC-Markt, *Shanghai: Triple Threat* war das einzige 32-Bit-Produkt am Stand. Allerdings fand außerhalb der Messe eine spezielle Vorführung zu *The Great Game* statt, bei dem ehemalige Bosse des KGB und CIA anwesend waren. Das interessante Spionage-Spiel soll auch für die neuen Konsolen kommen. Am Schießstand von **American Laser Games** war zu erfahren, daß *The Last Bounty Hunter* für die Playstation umgesetzt und zeitgleich mit einer Gamegun für PSX im November veröffentlicht wird (der Name von Spiel und Zubehör verrät wohl bereits genug über den Spielinhalt). Die kleine **American Softworks Corporation** hat sich viel vorgenommen. Ein paar Demos von *Darknet*, *S.T.O.R.M.* und *Freelancer 2120* (PSX only) – zu sehen gab's aber nur drei. Keines der Spiele, ebensowenig wie *Incredible Idiots in Space* (PSX), *TNN Outdoors Bass Tournament* (PSX), *4x4 Gears'n Guts* (PSX) oder *Return of the ... er-*



*Von oben nach unten: X-Men, Darkstalkers und Streetfighter Legends*



*Von oben nach unten: Batman Forever (PSX), Alien Trilogy (PSX) und Revolution X (SAT)  
Rechts: WWF Wrestlemania (SAT)*





# Unirally™

Ungezähmt  
und  
abgefahren!

Nur für  
Super  
Nintendo®

RACE

ARMON

0:25

MICHELL

Die  
Unicycles sind  
blitzschnell, wild und ungebän-  
digt: Beschleunigen, was das Rad aushält. Ab  
geht's über Eis und Leim. Gigantische Stunts von  
gefährlichen Rampen und im Turbospeed durch die Half-  
Pipe. Das ist noch nichts gegen  
den Salto Pedale, den Roll und den  
Twist mit Deinem Unicycle. Gönn Dir  
den ultimativen Jump'n'Race-Fun: Beim  
Rennen auf Zeit, beim heißen Kopf-an-Kopf-  
Rennen oder beim Profi-Gruppen-Rennen im  
Turnier-Modus! Finde das geheimnisvolle  
Geisterrad und werde zum

Champion of the Universe! Mit batte-  
riestütztem Speicher und genialer  
3-D-Animation von Silicon Graphics.

**Nintendo®**  
Have more fun!







Rechts: *Blazing Dragons* stammt von Terry Jones  
Unten: *Off-World Interceptor*



ven Wettbewerb. *Street Fighter: The Animated Movie Game* schließlich basiert auf der japanischen Zeichentrickserie. Wem diese massive Beat'em-Up-Ansammlung nicht genügt, für den hält Capcom noch *Darkstalkers* (PSX), dessen Nachfolger *Night Warriors*:

sich nun voll auf Playstation und Saturn. *GEX* ist eine Eins-zu-Eins-Umsetzung des 3DO-Hits mit leicht verbesserter Grafik. Auch *The Horde* (SAT), *Off-World Interceptor* und *Total Eclipse* kennen wir schon vom 3DO. *Solar Eclipse* bietet neben heißen Weltraumschlachten und detaillierten gerenderten 3D-Landschaften

scheint aber noch dieses Jahr. Bei *Atlus* sah es ähnlich aus, nur mit dem Unterschied, daß nicht mal Demos von *Blood Ties* (PSX), *Don Pachi* (PSX) oder *Canyon Racer* (SAT) zu sehen waren. Der Erscheinungstermin dagegen soll noch in diesem Jahr liegen (zweifel, zweifel ...). Der deutsche Medienriese **BMG Interactive** (Bertelsmann-Ableger) hat seine Fittiche über Lobotomy Soft ausgebreitet und debütiert in diesem Sektor mit *Lobos Ruin*, einem 3D-Ägypto-Adventure. **Capcom** glaubt anscheinend immer noch an den Streetfighter-Mythos, denn nicht weniger als drei Titel mit dem legendären Namen

wurden angekündigt. *Street Fighter: The Movie* beinhaltet Action-Sequenzen aus dem Filmvorbild mit Jean-Claude van Damme und natürlich digitalisierte Charaktere. Bei *Street Fighter Legends* versammeln sich Figuren aus allen SF-Spielen und sogar Kämpfer aus der Final-Fight-Serie zum ultimati-



Es geht doch nichts über altägyptische Gruften...



Links: *3D-Baseball'95* von Crystal Dynamics mit extrem realistischer Grafik und Animation  
Darunter: *Total Eclipse*, einer der besten 3DO-Shooter, kommt auch für PSX und Saturn  
Unten: *Blood Omen: Legacy of Kain* mit stimmungsvollen Landschaften und schaurigem Sound



*Darkstalkers' Revenge* (SAT) und *X-Men: Children of the Atom* bereit. Mit dem Spionage-Game *Fox Hunt* versucht sich Capcom erstmals im Genre der interaktiven Filme, zu dem auch *Bio Hazard* gehört. Puzzle-Fans freuen sich auf *Incredible Toons*, das mit 100 Rätseln für langanhaltende Spannung sorgt. **Coconuts** hat sich die Rechte an 47-Teks 3D-Beat'em Up *Team 47-Goman* geschnappt, das laut den Entwicklern in einer echten 3D-Welt spielt, die aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachtet werden kann. Die Animation der Robot-Kämpfer jedenfalls beeindruckte uns schwer. **Crystal Dynamics** hat anscheinend das Interesse am 3DO verloren und konzentriert

auch über 40 Minuten Full-Motion-Video. In *Blood Omen: Legacy of Kain*, einem 3D-Adventure, spielt Ihr einen Vampir, der sich unter anderem auch in eine Fledermaus und einen Wolf verwandeln kann. Besonders freuen wir uns auf *Blazing Dragons*, das von Terry Jones von den Monty Pythons entwickelt wurde. Das Cartoon-Adventure überzeugt vor allem durch geniale Animation und verrückten Humor. In *Star Control II* steuert Ihr Euer Raumschiff durch die unendlichen Weiten des Weltalls, handelt mit fremden Rassen und erforscht unbekannte Planeten. *3D Baseball'95* soll mit photorealistischer Grafik und vielen verschiedenen Perspektiven die realistischste Base-





The Future Is Now  
**SNK**

SNK/NEO GEO's April Line-Up!

**ONLY ONE CAN BE THE STRONGEST!**

# FATAL FURY 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY



New characters! Explosive fighting combinations!  
A new 3-D arena of action, attacks, and excitement!  
Fatal Fury is back as you've never seen it before!!  
Coming in April on NEO GEO CD!!!

©SNK 1995

*Fight it Out in the Arena of Infinity!*

## DOUBLE DRAGON

*Back in a Furious Competition for Their Lives!*

World Heroes 2    3 Count Bout    Robo Army    Cyber Lip    Baseball Stars Professional

NEO GEO CD  
JOYSTICK CONTROLLER

Our Latest Hit!!!



# NEO·GEO CD™

SUPER HIGH TECH GAME  
**NEO·GEO**

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175

SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503, U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969

SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX:(852)2-375-3203

SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX:(44)71-629-0474

©SNK 1995





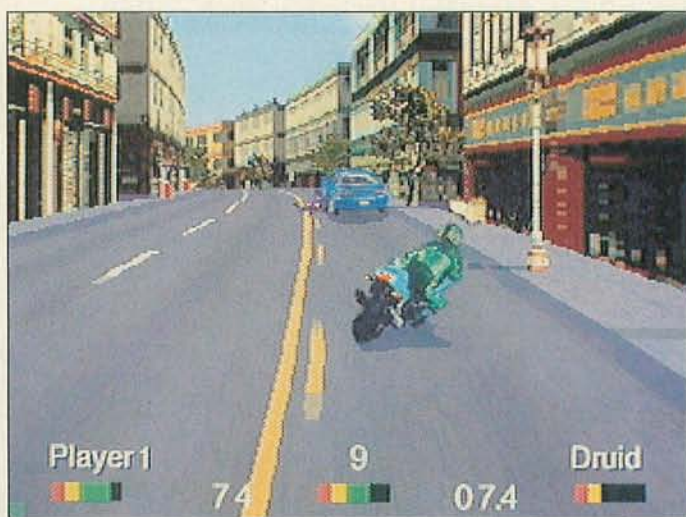
ballsimulation aller Zeiten werden. RPG-Freaks sind bei **Cyberdreams** gut aufgehoben. *I Have No Mouth, And I Must Scream*, das sich an die Harlan Ellison-Story anlehnt, *Dark Seed 1*, *Dark Seed 2* und *Hunters of Ralk*, das jüngste Produkt von Rollenspielprogrammier-Veteran Gary Gygax (Dungeons & Dragons), erscheinen exklusiv für Sonys Wundermaschine. Von **Data East** kommt *Creature Shock: Special Edition*, eine verbesserte Version des PC-Hits von

ging die Post zwar mehr in Richtung Sony ab. Heiße Titel sind aber auch für Sega im Kommen, nicht zuletzt dank Bullfrog und Origin, die unter dem EA-Label publizieren: *Magic Carpet*, von den Power Play Kollegen bereits heiliggesprochen, *Wing Commander III*, *Road Rash*, *FIFA Soccer '96*, *Madden '96* und *Viewpoint* werden "sowohl als auch" umgesetzt. Die Playstation-Only-Titel lauten wie folgt: *Psychic*



**Oben: Dark Sun**  
**Links: Creature Shock: Special Edition**  
**Unten: Dark Legends, alle drei von Data East**

Argonaut. Rund 40 % der Level wurden völlig neu gestaltet, und einige noch fiesere Kreaturen sorgen für die richtige Spannung. Sehr beeindruckt hat uns auch *Defcon 5*, ein Science-fiction-Adventure mit exzellent geredeter Grafik. Rollenspieler dürfen auf *Dark Sun* gespannt sein, einer Umsetzung des AD&D-PC-Spiels von SSI, das sich für die neuen Konsolen stark verbessert präsentiert. Das Beat'em Up *Dark Legend* kommt grafisch nicht ganz ans Automaten Vorbild ran. Die FMV-Spezialisten von **Digital Pictures** haben sich besonders mit dem Saturn angefreundet, denn alle folgenden Titel kommen vorerst nur für Segas 32-Bitter. *Maximum Surge*, *BioHazard Five*, *Double Switch* und *Corpse Killer* sind allesamt Action-Spiele, bei *Quarterback Attack* und *Prize Fighter* geht's sportlich zu, und für Prügelfans gibt's *Supreme Warrior*. Bei **Electronic Arts**



**Road Rash für Saturn und Playstation, selbstverständlich auch mit Texture Mapping, 25 Minuten coolen Videosequenzen und super Sound**

*Detective*, *Shock Wave 1*, *Shock Wave 2*, *Shredfest*, *Reboot*, *Syndicate II: Corporate Wars* (natürlich von Bullfrog, natürlich fantastischer erster Eindruck), *NHL '96* und *PGA Tour Golf*. **Empire** steigt mit Adaptionen einiger PC-Spiele in den 32-Bit-Markt ein. In *Dawn Patrol* (PSX) sitzt Ihr am Steuer verschiedener Doppeldecker aus dem ersten Weltkrieg und löst im Kampf mit Größen wie Baron von Richthofen unterschiedliche Missionen. Auch der Nachfolger *Flying Corps* soll für die Playstation kommen. Dieser bietet

mit dem Link-Feature und gesplittetem Bildschirm sogar die Möglichkeit, zu viert gegeneinander im Dogfight anzutreten. Durch die vereinfachte Steuerung aufgrund des fehlenden Keyboards werden sich beide Simulationen viel einfacher als die PC-Vorbilder spie-



**Upcoming EA-Hits: FIFA Soccer (ganz oben), Magic Carpet (oben, Screenshot von Saturn-Version), Syndicate II: The Corporate Wars, die ultimative Fortsetzung, exklusiv für Sonys Playstation**



len. Die Grafik des Flippers *Pinball!* wurde komplett mit SGI-Workstation entwickelt, inklusive Ball und allen Hindernissen auf dem Tisch. Auch **Gremlin** will den Anschluß nicht verpassen. *Loaded* ist ein Actiontitel mit absurden Spielfiguren (Psychotig Fwank oder Mamma, zB.) und *Fatal Racing* irgendso'n Rennspiel. **Human** präsentiert mit *Hyper Formation Soccer* (PSX) den logischen 32-Bit-Nachfolger der sehr erfolgreichen SNES-Serie. Auch die in Japan sehr beliebten *Fire-Pro-Wrestling*-Spiele finden mit *Blazing Tornado* für Saturn ihre Fortsetzung. Bei **Infogrames** wird Wert auf Qualität und zugkräftige Namen gelegt: *Alone in the Dark 3*, *Chaos Control*, *Knight's Chase* und *Prisoner of Ice* (bizarres Adventure um Nazi-Wissenschaftslabor am Südpol) werden uns in ca. einem halben Jahr beschert. **Interplay** will natürlich mit seinen Film-Lizenzen von *Casper* und *Waterworld* (nur PSX-Version, Ocean hat die SAT-Rech-



**Oben: Center Ring Boxing für Saturn on JVC**

**Rechts: Deadly Skies von JVC, exklusiv für den Saturn**

men Double Header: *The Super Bases Loaded Signature Series* in aufpolierter 32 Bit-Form erneut feilbieten. **JVC** wollte sich eigentlich ganz auf den Saturn konzentrieren, hat

allerdings noch rechtzeitig eingesehen, daß man die Playstation nicht links liegen lassen kann. So kommt das Action-Rollenspiel *Split Realities* ebenso für beide Konsolen wie auch *Screaming Wheels* (vorläufiger Titel), ein Rennspiel,



te) auch auf diesen Formaten Umsatz machen. Des weiteren darf man sich schon mal auf *Descent* (PSX only), *Rock'n Roll Racing*, *Lost Vikings 2* und *Cyberia* freuen. **Jaleco** will seine Baseball-Sim *Super Bases Loaded* unter dem Na-



**Aliens sind auf der Erde gelandet, und ihr sollt alles wieder in Ordnung bringen: Raven Project von Mindscape (oben). Der mit der Sichel droht (Warhammer, rechts).**



**Rock'n Roll Racing (PSX)**



**Dawn Patrol von Empire für die Playstation: geile Flugsequenzen**







bei dem jedes Fahrzeug auch mit einem Waffenarsenal ausgestattet ist. Die Flugsimulation *Deadly Skies* (SAT) bietet neben der üblichen Ausrüstung auch einige Special Moves für jedes Flugzeug und einen Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm. In *Varuna's Forces* übernehmt Ihr die Leitung einer Eliteeinheit, die für die Sicherheit im Universum zuständig ist. Ihr steuert Euer Raumschiff, schleust Euch in geheime Alien-Basen ein und vernichtet gefährliche Außerirdische. Bei *Center Ring Boxing* (SAT) schlägt Ihr Euch mit Polygon-Gegnern um die Weltmeisterschaft. Neben äußerst realistischer Animation bietet die Boxsimulation auch Zeitlupen aus beliebigen Perspektiven. Von *Koei* erscheinen die 16-Bit-Spiele *Romance IV* und *P.T.O. II* "soon" auch in grafisch aufpolierter Form. Am **Konami**-Stand gab es *Policenauts*, das im Kielwasser des MCD-Hits *Snatcher* schwimmt, *Project Overkill* (Söldner-Action-Spektakel,



*Rollcage* von Team 17 wird über **Ocean** vertrieben (für PSX) **Demolish'em Derby** (unten) kommt **super**



evtl. zu brutal für den hiesigen Markt), *Suikoden* (Rollenspiel), *Castlevania- Vampire's Kiss*, ein Polygon-Fußballspiel mit dem geistreichen Namen *3D Soccer*, ein Polygon-Basketballspiel, ein Polygon-Golfspiel (PSX only) und ein Polygon-Baseballspiel anzutesten. Was wäre die Spielwelt ohne



*Ace Combat* besprechen wir ausführlich in der nächsten VG

**Maxis** und seine Sim-Serie. *Sim City 2000* erscheint vorerst allerdings nur auf dem Saturn. **Mindscape** überraschte dafür mit einer ganzen Anzahl neuer Spieleprojekte, allerdings ausschließlich für die Playstation. *Harbinger* (futuristisches Action-Adventure mit weiblichem Held), *Raven Project* (Scherereien mit Aliens), *Panzer General* (Umsetzung des PC-Hits), *V MAX* (Rennspiel mit Abschießen), *Warhammer Fantasy Battle* (Strategie) und *AD&D Slayer* (Rollenspiel/ Action) sind der Beweis für Mindscapes Next Generation-Engagement. Der **Namco**-Stand war eine der

**WHOOOW!!!**  
Turbostark !!!  
Das bringt Spielhallen-Action in jedes KONAMI Videogame

**ANIMANIACS**  
HighTech - Zubehör von

ASCIIWARE  
Das mußst Du haben...

... für Dein Super-Nintendo

**SUPER ADVANTAGE**

Der Arcade - Joystick der Spitzenklasse!

- 6 hocheinsensible Aktions-tasten
- Dauer- und Turbopower, bis 30 Schüsse pro Sekunde
- Extra langes Kabel
- Stufenlose Zeitlupen-funktion



Der ultimative...

**Fighter Stick SN**

- 6 unabhängig einstellbare Tasten
- Dauer- und Turbopower, bis 36 Schläge pro Sekunde
- Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele
- Zeitlupenfunktion



... für Dein Sega MegaDrive

Der ultrastarke...

**Fighter Stick MD- 6**

- Ausstattung wie Fighter Stick SN



Cooler...

**ascii Pad MD**

- ergonomisches Design
- 3 Buttons, unabhängig einstellbar
- Dauer- und Turbopower, 24 Impulse pro Sekunde
- Zeitlupe



Total abgefahren das ...

**ascii Pad MD - 6**

genauso cool, wie ascii Pad MD aber...

- ... mit 6 Buttons noch komfortabler!
- Konfigurierbar für 3- oder 6-Button Spiele



... für Deinen Game Boy

Oh! Hier herrscht Ordnung! Zuhause und unterwegs.

**Carry All**

- Alles was zum GAMEBOY gehört und gebraucht wird.
- Transportsicher aufbewahrt
- Schlagfestes ABS-Material
- Mit praktischem Schultergürtel



... und für noch ein bißchen mehr:

**Carry All DLX**

Das komplette Videospiele-Center. Für zusätzlich bis zu 12 Videospiele.



Die neue Dimension für noch mehr Videospielepaß





**KONAMI**  
 Superstarker Videospiele Spaß



SNES



SNES



SNES

sonntags und dienstags  
 als Serie in



**Yakko, Wakko und Dot,  
 total verrückt in Hollywood .**

Das ist Videospiele Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzepts eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



**DAS ERLEBNIS HAUS**

**KAUFHOF**

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.





großen Enttäuschungen der Messe. Die Japaner zeigten nur ein neues Produkt, die Flugsimulation *Air Combat* (PSX), die deutlich zeigt, was die Playstation alles zu leisten vermag. Von den vielen angekündigten PSX- oder Saturn-Titeln war sonst aber leider nichts zu sehen. Laut neuesten Informationen hat sich Sony C. E. für Europa exklusiv alle Vertriebsrechte von Namcos Knüllertiteln unter den Nagel gerissen. Durch **Oceans** Allianz mit den Team 17- und Digital Illusions-Entwicklern wurde die lange Veröffentlichungsliste der letzten Messe sogar noch um ein paar Titel erweitert. Was wir in den nächsten Monaten noch erwarten dürfen: *Allegiance* (gerendetes Action-/Strategiespiel mit Netzwerk-/Multiplayeroption), *Blades of Rage* (Hubschraubersimulation, PSX only),

*Deathrace* (Action-Plattformer mit Texture Mapping und 3D Arena, PSX only), *Dominion, Offensive* (Kriegsspiel, Mehrspieler-, bzw. Netzwerkoption), *Pinball, Rollcage* (Rennspiel für bis zu sechs Spieler via Netzwerk), *Vanished Powers* (Adventure mit Isometrie-Perspektive), *Waterworld* (nur Saturn-Version) und zu guter Letzt natürlich auch die Oceans-Lemmings in Form von Würmern, sprich *Worms*. **P. F. Magic** ist eine eher kleine Softwareschmiede, die bisher vor allem durch innovative Spielideen von sich reden machte. Für die Playstation sind zwei Projekte in Arbeit, *Velocity* (Action) und *Dimm and Witt* (Crash'n Smash), die aber erst Mitte '96 das Neonlicht der Kaufhäuser erblicken werden. **Readysoft** beschränkt sich im Augenblick auf den Saturn, eine spätere Umsetzung der meisten Hits scheint aber so gut wie sicher zu sein. Sowohl in *Dragon's Lair* als auch dem Nachfolger *Dragon's Lair II: Time Warp* tretet Ihr als Zei-



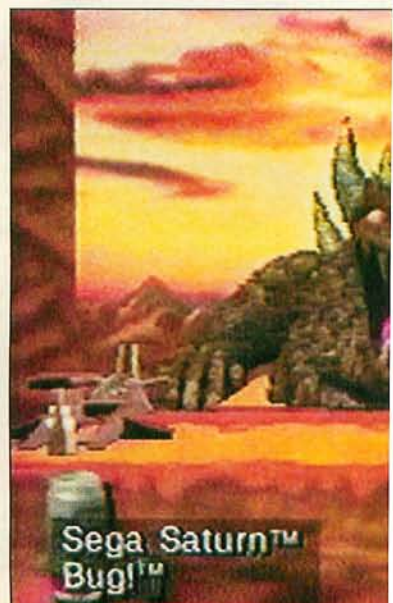
Hier machen sich Psygnosis und Sony Computer Entertainment Konkurrenz auf dem Action-Sektor: *Krazy Ivan* (oben) vs. *Razor Wing* (rechts)



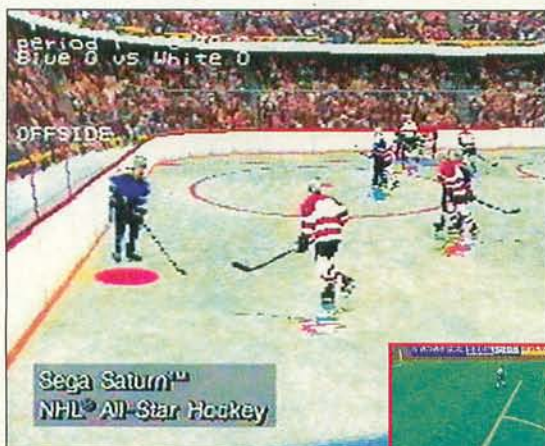
So sieht *Wipeout* jetzt wirklich aus. Die Presse-Screenshots von der Londoner Messe sahen allerdings verführerischer aus.

chentrück-Held Dirk im Kampf gegen böse Mächte und ungenaue Joypads an. Auch *Space Ace* soll dieses Jahr noch folgen. Der neue Hit *Brain Dead 13* wird mit großer Wahrscheinlichkeit in naher Zukunft umgesetzt. **Rocketscience** peppt sein *Cadillacs and Dinosaurs* für den Saturn auf. **Loadstar: The Legend of Tully Bodine** und *Wingnuts* sind ebenfalls nur für die Sega-Konsole geplant. Auch **Scavenger** betritt fremdes Terrain. Dafür sahen *Amok* und *Vertigo* (beide SAT only) aber erstaunlich gut aus. **Sanctuary Woods** hatte sich bisher ganz auf PC-Produkte beschränkt, mit *The Journeyman Project: Director's Cut* möchte man sich aber gerne ein Stückchen von 32-Bit-Markt schnappen. Als Agent 5 reist Ihr in die Vergangenheit, um die Zukunft vor einer Katastrophe zu bewahren. Sechs Welten in schöner fließender 3D-Grafik gilt es, mit einer Vielzahl von FMV-Sequenzen und atemberaubenden Soundeffekten zu erforschen. **SCI** ist mit *Cyberwar*, *Kingdom o' Magic*, *Xs: Shield Up* *Fight Back*, *Gender Wars* und *Lawnmower Man 2* immer noch nicht viel weiter. Die einzige Neuheit war hier die Verschiebung des Release Dates für die gesamte Palette auf irgendwann im Jahre '96 (gäh). Als die Messe ihre Tore öffnete, war **Sega** natürlich außer, daß der Saturn bereits in den ersten Läden stand, noch für einige andere

Überraschungen gut. *Virtua Fighter 2* und *Virtua Cop* kommen bereits zu Weihnachten. *Gran Chaser* machte einen tollen Eindruck, genauso wie das liebenswerte *Jump'n Run*. **Bug**. Dreimal Action versprechen *Free Runner*, *Black Fire* (3D Helikopter-Flug-/Schießspiel) und *Ghen War*. Von **Sega Sports** gab es zudem *NHL All-Star Hockey*, *Prime Time NFL Football*, *NBA Action*, *Worldwide Soccer* (International Victory Goal Edition), *Grand Slam Baseball* und *Pebble Beach Golf Links* für das Zugpferd der Company zu bestaunen. Die Programmiererteams beim Erzkonkurrenten **Sony** haben vor der Messe natürlich auch nicht geschlafen. Dadurch konnte hier gleich noch mehr "eigene" Software vorgestellt werden, verteilt auf die drei Sony-Zweige. **Sony Computer Entertainment**, also die "Herausgeber" der Playstation-Konsole, waren lediglich mit







Die Grenzen zwischen einer echten Übertragung und Videospielen verwischen mehr und mehr



Razor Wing vertreten. **Sony Imagesoft** (Herstellerfirma vom Spiel Mickey Mania, z.B.) hatte das Action-Rennspiel *Twisted Metal*, Cyber Punk-Adventure *Johnny Mnemonic*, *Warhawk*, ein knallhartes Action-Happening, mit z.T. toll gerenderten Landschaften, *Virus* (Action/Shooting) und *ESPN Extreme Games* (Compilation mit verschiedenen Extremsportarten, Zweispielmodus) zu bieten. **Sony Psygnosis** hat eine erweiterte "Euro-Palette" vorgeführt. Mit dabei natürlich die schnuckeligen *3D Lemmings* (100 neue Level, gerenderte Zwischenspanne, neue Perspektive aus der Sicht des vordersten Lemmings, etc.), die beiden Fun-

Racer *Demolish'em Derby* und *Wipeout*, *G-Police* (Flug-/Schießspiel, das 'a weng' an Chaos Control erinnert), *Krazy Ivan*, *Psygnosis' Bettlemech-Verschnitt*, *Assault Rigs* (getexturte 3D Arenen, Link-Option, interessante Spieleidee), *Discworld* (Melange aus Fantasy-Adventure und Comedy), *Parasite* (französisches Film-Noir-Adventure, ungewöhnliches Script), *Sentient* (Adventure mit Strategieanteilen), *Power Sports Soccer* sowie eine aufgebohrte *Novastorm*- und *Myst*-Umsetzung. **Spec-**

**trum Holobyte** ist 'shoppen' gewesen und hat eine Top Gun-Lizenz nach Hause gebracht. Ein Action-Titel mit unbekanntem Erscheinungsdatum soll daraus entstehen. **Take 2** ist ein weiterer PC-Spezialist, der sich der Playstation ange-

nommen hat. *Ripper* spielt im Jahre 2060, ein grausamer Massenmörder macht die Straßen von New York unsicher. Als Reporter Jack Quinlan sollt Ihr den brutalen Killer finden, denn Ihr seid der nächste auf seiner Liste. Mit über 2.4 Gigabyte auf 4 CDs gehört *Ripper* zu den größten Spielen

**Supersüß:** *Bug (links)* *Twisted Metal* (oben), **Sony-Konkurrenz** *Psygnosis' Demolish'em Derby*



## A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

# ANKAUF & VERKAUF

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER UND SOFORT LIEFERBAR

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, SONY PSX, SATURN, 3DO, JAGUAR, MEGA CD, NES, GB, 32X, GG, SM

Tel.: **0 45 21/48 73**

Fax: 0 45 21/10 25 täglich: 13-20 Uhr

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

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

# ANKAUF + VERKAUF

NINTENDO / SEGA / SONY  
ATARI / 3DO / SNK

WERLER STR. 34 / 59065 HAMM

**0 23 81 - 1 55 96**

## KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschnähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die Broschüre "Die Nachtigall" an (für 5 DM in Briefmarken).

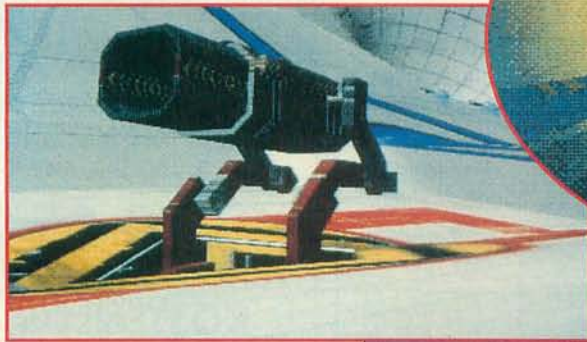
Vogel  
des Jahres  
1995



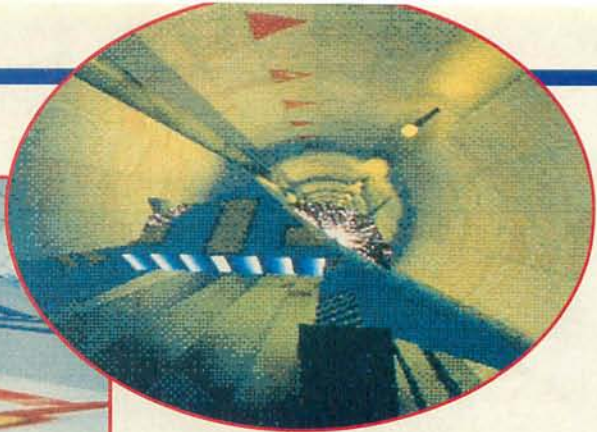
NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn



überhaupt, allein die über zwei Stunden FMV mit Hollywood-Schauspielern beansprucht schon jede Menge Platz. Dazu gibt's auch noch gerenderte 3D-Landschaften, viele viele Puzzles und vier verschiedene Auflösungen. **Time Warner** zeigte uns eine sehr frühe Version von *Primal Rage*. Speziell die PSX-Umsetzung kommt dem Automaten Vorbild recht nahe. *Virtua Racing* (SAT) spielt sich sehr gut und wirkt um einiges besser als die 32X-Version, vor allem speichert sie endlich auch Bestzeiten ab. Erst kurz vor der Messe erwarb man die Rechte an den Konvertierungen von *Return*



**Viacom New Media** nicht müde wurde zu beteuern, wie genial sich das tüftelige Spielprinzip von *Zoop* in 32-Bit-Welten erst macht. Außerdem von Viacom: *Congo The Movie-The Lost City of Zinj* (SAT only) und *Aeon Flux* (PSX only). **Vic Tokai** setzt mit *Alien Virus* und *Silverload* alle Karten auf Sony. Für eine renommierte Firma wie **Virgin** sind fünf 32-Bit-Produkte eigentlich



*Top Gun* von **Spectrum Holobyte** schlägt wie die meisten präsentierten Titel in die Science Fiction-/Space War-Kerbe (links)

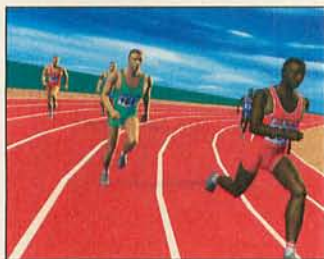


Oben: *Magball* von **Trimark**

Links: *In the Hive* prügelt Ihr Euch mit der Mafia und außerirdischen Bienen

*3-Decathlon* von **Virgin** für Playstation

*Fire*, einem der besten 3D-Spiele überhaupt. Allerdings werden wir darauf wohl noch bis nächstes Jahr warten müssen. Auch bei **Trimark** wird kräftig gerendert. Für *The Hive* (PSX) verspricht man uns einzigartige, gerenderte "Panoraktive Sequenzen", was immer das auch heißen mag. In dem Action-Game tretet Ihr auf jeden Fall sowohl gegen die interstellare Mafia, Black Nexus, als auch gegen bienenartige Mutanten, die Hivasects, an. In *Magball* (PSX), einem 3D-Action-Rennspiel, steuert Ihr einen bis zu 900 Stundenkilometer schnellen Wagen im schwerelosen Raum auf der Jagd nach einem Ball, den Ihr im gegnerischen Tor versenken sollt. **Ubisoft** widmet all ihre Zeit den beiden *Rayman*-Konvertierungen, während



*Spot goes to Hollywood* von **Virgin** in völlig neuer Optik

nicht viel. *Spot Goes to Hollywood* wirkt grafisch sehr witzig, die gerenderten Level sieht Ihr erstmals bei einem Cool-Spot-Abenteuer aus einer isometrischen Perspektive. Exklusiv für die Playstation kommt der Shooter *Agile Warrior: F-111X*, bei dem Ihr Euch ins Cockpit des ultimativen Flugkampfergeräts setzt. *Converse*

*Hardcore Hoops* (was für ein Name) heißt Virgins neues Street-Basketball-Game. Rob freut sich besonders auf *3-Decathlon*, eine Zehnkampfsimulation für Playstation mit gerendeter 3D-Grafik, bei der bis zu acht Spieler antreten können. Wie schon der Name verrät, ist *The 11th Hour: The Sequel to The 7th Guest* der Nachfolger des sehr erfolgreichen Puzzel-Spiels *The 7th Guest*, was bedeutet, daß Spielspaß jedoch zu wünschen übrig läßt. Offiziell ließ man zwar noch keine 32-Bit-Pläne für den neuen PC-Hit *Heart of Darkness* verlauten, es war aber zu hören, daß zumindest eine Playstation-Umsetzung im Gespräch ist. Über das einzige 32-Bit-Spiel von **Williams** berichten wir nicht, da es wegen blutiger Szenen eh auf dem Index landen wird. ds/rz



# SEGA 32X

Von **Activision** kommt *Pitfall: Mayan Adventure*. **Acclaim** zeigt gewisses Vertrauen in die Zukunft des 32X, immerhin sechs Titel werden umgesetzt: *Batman Forever*, *Judge Dredd*, *Frank Thomas Baseball*, *NFL Quarterback Club '96*, *Venom/Spiderman* und *Revolution X*. **Interplay** wird drei seiner Titel für das 32X durch die Konvertierungsmaschinerie jagen: *Star Trek: Starfleet Academy*, *Casper* und *Blackhawk* sind gemeint, **Ocean** dagegen nur *Waterworld*. Der kalifornische Newcomer **Scavenger** zeigte sein Panzer-Action-Spiel *Heavy Machinery*.

**Sega** konnte weitere, exklusive für das 32X entwickelte Produkte vorzeigen. In *Kolibri* steuert Ihr einen eben solchen Paradiesvogel durch die Botanik, in der sich allerlei, durch außerirdische Kristalle verzauberte, unfriedliche Waldbewohner tummeln, die ihm an den Kragen wollen. Ebenso tierisch exklusiv geht es bei *Virtual Hamster* zu, wo Ihr einen

Skateboard-fahrenden Vertreter der Gattung durch die Irrwege eines Testlabors in die Freiheit geleiten müßt. In *32 Xtreme* können bis zu vier Spieler gegeneinander in vier verschiedenen Extremsportarten antreten. *Virtua Fighter* als 32 MBit-Modul konnte sich sehen lassen. Da VF sowieso mit wenig Textures auskommt, ist der Unterschied zur SAT-Version recht gering. Außerdem stehen das Action-lastige *Ratchet and Bolt*, *Spiderman - Web of Fire*, *X-Men* und *VR Troopers* auf dem Programm. Für Sportsfreunde ist *Primetime NFL Football*, *World Series Baseball* und *NBA Action* vorgesehen.

**Ubi Soft** reicht *Rayman* ebenso über die 32X-Theke, wie **U.S. Gold** sein *Izzy-Maskottchen-Hüpfspiel*. Außerdem bei U.S. Gold im Programm: die gesamte Core Design-32X-Palette, die auch schon auf der ECTS gezeigt wurde: *Shellshock*, *Soulstar X* und *Virtual Golf* (siehe auch VG 6) ds/rz



Oben: In *Batman Forever* tretet Ihr als Batman, Robin oder mit beiden an

Links: *Frank Thomas Baseball* mit riesigen Sprites



FANATIC GAMES			
Inh.: P. Sareyko Tel./Fax: 021 66-18 78 81	Giesenkirchener Str. 52 41238 Mönchengladbach	täglich ab 14.30-18.30 Sa. 10.00-14.00	
Magician Lord 79,-	Aero Fighters 2 89,-	Street Hoop 95,-	
Art of Fighting 69,-	Samurai Shodown 89,-	King of Monster 2 79,-	
Art of Fighting 2 99,-	Samurai Shodown 2 109,-	S. Sidekicks 2 89,-	
King of Fighter '94 109,-	Burning Fight 79,-	Nam 1975 79,-	
Last Resort 79,-	Karnov's Revenge 95,-	Alpha Mission II 65,-	
Golf 59,-	Bowling 69,-	World Heroes 2 Jet 99,-	
Baseball Stars 2 79,-	Fatal Fury 79,-	Fatal Fury Special 89,-	
Top Hunter 89,-	Ninja Commando 89,-	Football Frenzy 79,-	
NEO GEO Tasche für Modul-Gerät und CD-Konsole 69,-	NEO GEO JOYBOARDS 99,-	Video-Filme ab 39,-	
Module:	Top Hunter 99,-	Fatal Fury 2 69,-	
<b>NEO GEO CD FRONTLADER-VERSION (limitiert) incl. Netzteil 889,-</b>			
Sony - Rest:	Parodius 79,-	Killeak the Blood 99,-	Fight. Stick 159,-
MAK-Plattinen:	Kung Fu Master 39,-	Snow Broth. Columns 109,-	Match It 79,-
	Double Dragon 89,-		

## GAMERS POINT

### PSX

PSX incl. Game, 220V und Zubehör 1249,00  
Memory Card 69,85  
Action Replay 89,85  
Jumping Flash 159,85  
Tekken 159,85  
Gunners Heaven 159,85

### SNES

SNES 189,85  
Joypad 29,85  
Demolition Man 119,85  
Donkey Kong Country 129,85  
F1 Championship 129,85  
Illusion of Time 109,85  
Int. Superstar Soccer 119,85  
Justice League 129,85  
Stargate 129,85  
Star Trek N.G. 129,85  
Theme Park 129,85  
Unirally 109,85

### 3DO

3DO incl. Game, 220V und Zubehör 899,00  
Gex 99,85  
Yo Yo Hakusho 119,85  
Wing Commander 3 129,85

### SATURN

Sat. incl. Game, 220V, und Zubehör 1099,00  
Astal 149,85  
Daytona 149,85  
Panzer Dragoon 149,85  
Virtual Hydlide 149,85  
Gran Chaser 149,85

### Game Boy

GB in versch. Farben 99,85  
Donkey Kong Land 59,85  
Kirbys Dreamland 2 59,85  
Mega Man 3 59,85  
Schlumpfe 59,85

### Mega Drive

MD 189,00  
Demolition Man 109,85  
F1 Championship 119,85  
Justice League 119,85  
Mask 109,85  
Stargate 119,85  
Story of Thor 129,85  
Theme Park 109,85

### Mega CD

MCD incl. 3 Games 449,00  
Battlcorps 99,85  
Shining Force CD 119,85  
Syndicate 99,85  
Theme Park 99,85

### Atari

Jaguar 299,00  
CD 299,00  
Fight for Life 119,85  
Hover Strike 119,85  
Iron Soldier 119,85  
Pulstar 139,85

### 32X

32X 379,00  
36 Great Holes 139,85  
NBA Jam T.E. 129,85  
Metal Head 139,85  
WWF Raw 129,85

### NeoGeo

NeoGeo incl. Game, 220V und Zubehör 849,00  
Aero Fighters 3 139,85  
Fatal Fury 3 139,85  
Pulstar 139,85

Große Auswahl an Software, auch ältere Titel  
Sämtliche hier nicht aufgeführte Systeme auf Anfrage  
Jede Konsole sofort testbereit  
Fragt nach unseren aktuellsten Games  
Umbauten kein Problem  
Bestellungen bis 18 Uhr werden am selben Tag versendet  
Ladenpreise können abweichen

**0721 - 826 338**

Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe

## ARCADIA

### VIDEOGAMES

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

# 0 72 21 / 39 22 58

## ! Killer Fastinkt!

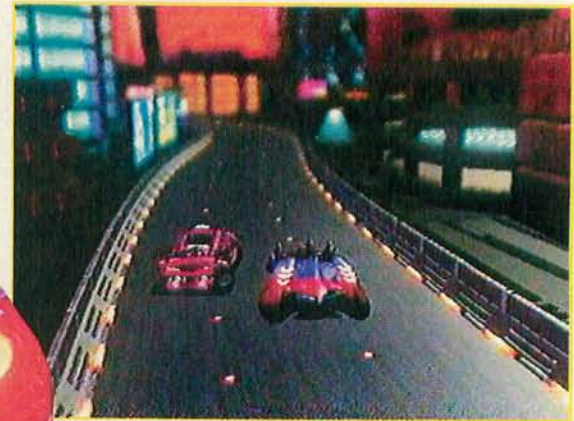
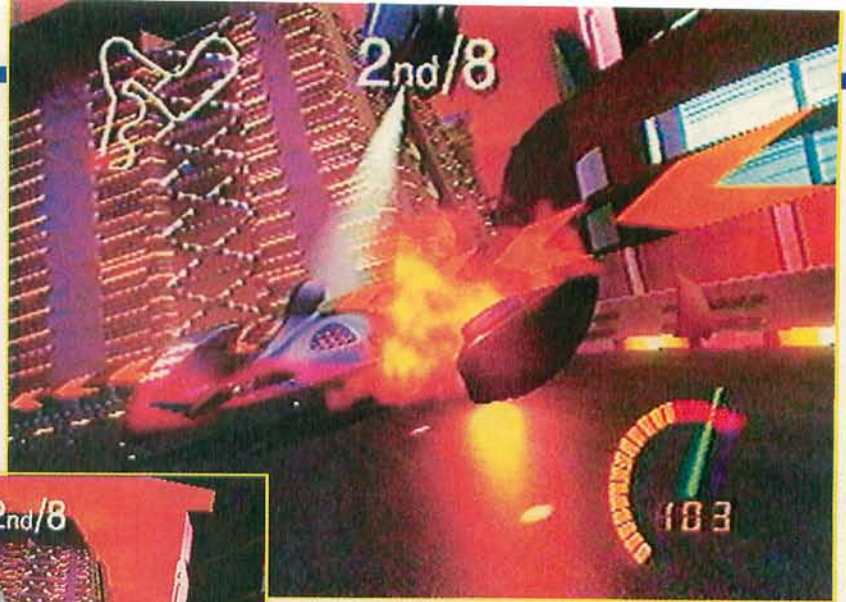
Inh. Angelika & Ingo Ramin  
ARCADIA, Steinstr. 5, 76530 Baden-Baden, Tel. 0 72 21 / 2 27 21  
Ladenöffnungszeiten: MO - FR 10 - 18 Uhr, SA 10 - 14 Uhr

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT





Ob die fertigen M2-Spiele wirklich so genial aussehen wie dieses Demo, bleibt abzuwarten. Unten: Die Cockpit-Ansicht



Mit einer irren Geschwindigkeit rasen die Boliden durch eine futuristische Stadt

Höhepunkte der M2-Präsentation von 3DO während der E3 waren neben der eigentlichen Hardware ein futuristisches Rennspiel und ein 3D-Action-Game, die es auf einer großen Videowand zu sehen gab. Einfach sensationell!



Der Knüller am 3DO-Stand war die M2-Vorführung, die in einem kleinen Raum nur für spezielle Gäste arrangiert wurde. Neben einem Video, von dem die Screenshots des Rennspiels und des 3D-Actiongames stammen, zeigte

man uns auch den kompletten M2-Chipsatz (den wir aber leider nicht fotografieren durften) und die ersten Prototypen der M2-Gehäuse. Außerdem durfte man eine Hardware-Emulation des M2 bewundern. Allerdings wollte (oder konnte) 3DO keine Lizenznehmer nennen oder auf Software verweisen, die sich schon in der Entwicklung befindet. Dies soll zwar in den nächsten Monaten



Mit einem gezielten Schuß mit der Laserpistole machen wir den außerirdischen Krieger gleich einen Kopf kürzer

## M2-technische Daten

- 10 Koprozessoren
- 528 MByte/s Bus-Transferrate
- 1 Million Polygone pro Sekunde
- 100 Millionen Pixel pro Sekunde Rendergeschwindigkeit

### CPU

- PowerPC 602
- 66 MHz RISC
- Bis zu 132 MFLOPS (Million Floating Point Operations per Second)

### Speicher

- 48 MBits (SDRAM, ROM)
- 64-Bit Bus

### Grafik

- Auflösung: 640 x 480 und 320 x 240 x 24 oder 16-Bit Farbentiefe
- Full Motion Video mit eingebautem MPEG-1

### Audio

- 66 MHz DSP (Digitaler Sound Prozessor)
- 32 Kanäle
- Pseudo-Surround-Sound in CD-Qualität

### Kompatibilität

- Voll kompatibel zu allen erhältlichen 3DO-Titeln
- Alle 3DO-Geräte sind voll aufrüstbar

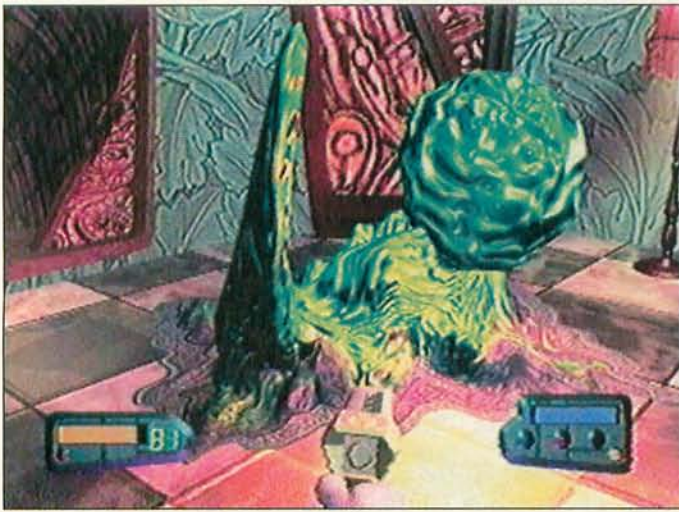
### Speicheroptionen

- Interner Speicher
- Externe Memory Card

### Controller

Unterstützt alle erhältlichen Joypads und Zubehör





*Der Perser-Teppich verwandelt sich plötzlich in ein Monster*

geschehen, wenn man aber bedenkt, daß M2 noch vor Weihnachten verkauft werden soll, muß man sich doch fragen, wer in der kurzen Zeit akzeptable Spiele entwickeln soll. 3DO jedenfalls sieht in der Playstation und dem Saturn keine Konkurrenz für M2, und wenn die Software tatsächlich



*Oben: Einer der beiden Prototypen des M2-Gehäuses von 3DO. Die Memory Card wird vorne eingesteckt. Bis Dezember kann sich das Design allerdings noch kräftig ändern*

*Oben: Der vom Design her sehr gelungene M2-Prototyp von Goldstar (jetzt LG Electronics). Das Joypad allerdings wirkte noch sehr unhandlich.*

*Links: Ein Volltreffer in die Magengrube*

an die Qualität der gezeigten Demos heranreicht, könnte der gezeigte Optimismus gar nicht mal so übertrieben sein. Lediglich vor dem Ultra 64 zeigten die 3DO-Bosse einigen Respekt, während der Pressevorführung verglich man M2 immer wieder mit Nintendos neuem 64-Bit-Gerät, und das kommt ja nun erst im April, wie wir alle wissen. rZ

# FUJITSU ICL



## Infotainment-Power bis zur Hirnschmelze.

Offizielle Warnung des Bundesministers für Spaß und fröhliche Medien: Die INDIANA Infotainment PCs von Fujitsu ICL sind stark suchtgefährdend, da sie über deutlich mehr Power verfügen als andere Produkte dieser Gattung. Wir raten deshalb vor INDIANA-Benutzung zu eingehender, individueller Fachberatung.

Zum Beispiel im VOBIS Superstore oder in den Fachabteilungen guter Kaufhäuser und Fachmärkte.

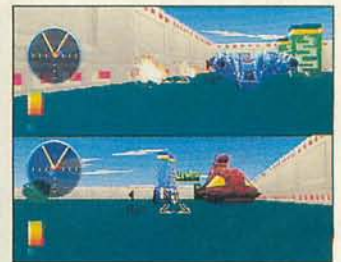
INDIANA Infotainment PCs: von 486DX2/66 MHz bis 100 MHz Pentium, von 420 MB bis zur dicken 1 GB Platte. Aber Vorsicht: Is' cool man...







Auch das 3DO wird von **Absolute** interaktiver Video-Melange namens Penn & Teller's Smoke and Mirrors nicht verschont. **American Laser Games** ist ausgesprochen 3DO-freundlich. Da die gesamte Produktpalette (Space Pirates, Drug Wars, The Last Bounty Hunter, Shoot Out at Old Tucson, Mazer, Fast Draw Showdown) nur aus Schießspielen besteht, empfiehlt sich die Benutzung der hauseigenen Gamegun. Auf der Messe wurde auch eine Zwei-Player-Gamegun (in USA 5 \$ teurer als die normale Gamegun) vorgestellt, die sich bei Mad Dog 2, Crime Patrol (beide bereits erschienen), Space Pirates, Drug Wars, Bounty Hunter und Old Tucson einsetzen läßt. Über ALGs Unterlabel **Games For Her Interactive** erscheint außerdem noch McKenzie & Co., ein Dating Game für Teenage Girlies. Von **Any Channel** stammt das 3D-Action-Game POed, das wir Euch in der nächsten Video Games ausführlich vorstellen werden. **Capcom** setzt von den drei



Oben: Battlesports von 3DO  
Links: 3DO-Studios Bladeforce



Blackhawk sieht natürlich auf dem 3DO noch besser aus



Captain Quasar, das isometrische Weltraumabenteuer

Phoenix 3 ein intergalaktisches Actiongame von 3DO in bestem Aliens-Stil

Street-Fighter-Titeln ausge-rechnet StreetFighter: The Animated Movie Game um. Bei **Digital Pictures** läßt das Interesse am 3DO deutlich nach, nur Maximum Surge und Quarterback Attack sollen dieses Jahr noch erscheinen. Viel hatte **Domark** für den Konsolen-Sektor nicht zu bieten. Dennoch im Anmarsch: Flying Nightmares, ein kriegerischer Flugsimulator und Absolute Zero, ein Science-fiction-Kriegsspiel. **Electronic Arts** bietet dafür eine hübsche Palette an, die von "Bereits bekannt" bis "Überraschung"



reicht: Wing Commander III, Shock Wave 2, Syndicate, NHL '96 und PGA Tour Golf sind allesamt vielversprechende Titel, aber eher der ersten Sparte zuzurechnen. Große Augen durfte unsereins dagegen bei Space Hulk (Space Marines, Aliens – eher ID-symptomatisch), Psychic Detective (Murder Mystery-Spiel nach dem Who's Dunit-Prinzip), Prowler (Kampfroboter-Adventure, von Origin programmiert), Foes of Ali (Box-Simulation) und Shredfest (Snowboarding-

Game) gemacht werden. **Info-games** geht bei seinen Umsetzungen auf Nummer Sicher. Das Rollenspiel Knights Chase und Alone in the Dark 3, jüngster Teil der erfolgreichen Adventure-Serie, haben auf dem PC ihre Bewährungsprobe längst bestanden. Chaos Control hat dagegen auf einer anderen 32-Bit-Konsole, dem CDI, bereits ein überzeugendes Debüt gegeben. **Interplay** prözt natürlich erneut mit seinen millionenschweren Lizenzen: Casper und Waterworld sind einfach für alle Systeme Pflicht. Die beiden PC-Konvertierungen Cyberia (futuristisches Adventure) und Kingdom: The Far Reaches (Adventure mit Rollenspiel-Touch) standen, wie schon bei der ECTS, auch in L.A. auf der Release Liste. Neu war die Ankündigung von Blackhawk fürs 3DO. **JVC** verspricht uns für 95 die Action-Flugsimulation Deadly Skies sowie das Action-Adventure Varuna's Forces. Kleines Schmäckerl von **LG Electronics** (vormals **Gold-**



Ballz hat zugelegt im 32-Bit-Bereich. Verbesserte Spielbarkeit und dichtere Grafik verschönen das originelle Spielprinzip



Sicher ein Hit, aber leider immer noch nicht fertig: WC III







Shockwave II verspricht auch wieder ein Klassiker zu werden

star USA Inc., Hersteller des Goldstar 3DO-Geräts): Zwischen Anfang Juni und Anfang September gibt es für US-Kunden ein Goldstar 3DO-Special mit Shockwave und FIFA Soccer im Bundle für 350 \$. Erstmals vertreibt Goldstar, alias LG Electronics, auch Software. Defcon 5 (Science-fiction-Adventure) von **Millenium** und Firewall (interaktiver Shooter) von **Visionary Media** sind ins Programm aufgenommen worden. **Mindscape** liebäugelt mehr mit Sony und Sega; gerade mal Panzer General wird für das 3DO konvertiert. **Panasonic** überraschte mit einer Vielzahl interessanter Produkte. Das interaktive Adventure Daedalus Encounter soll noch im Juni erscheinen. Bei Isis überzeugt vor allem die Musik von Earth, Wind & Fire, während Icebreaker ein simples, aber süchtig machendes Strategiespiel werden soll. Mit Strahl liefert uns auch Panasonic einen interaktiven Film (gäh). Biosfear ordnet sich in die wachsende Liste der 3D-Shooter ein. Trip'd heißt der erste Tetris-Klone für's 3DO, das vielleicht witzigste Spiel aber war Cyberdillo, ein überaus amüsanter Jump'n Run mit einem sehr ungewöhnli-

chen Helden. **Readysoft** bleibt mit Brain Dead 13, Space Ace und Dragon's Lair II den interaktiven Zeichentrickfilmen treu. Robinson's Requiem ist ein 3D-Adventure auf einem fremden Planeten. **P.F. Magic** hat die langangekündigte Ballz-Umsetzung (Prügelspiel) unter Dach und Fach. Mit verbesserter Steuerung dürft Ihr nun in 32-Bit-Qualität Euren Gegnern an die Bälle gehen. Gut gefallen hat uns das 3D-Rollenspiel AD&D Deathkeep von **SSI**. Von **Studio 3DO** kommen mit Killing Time und Bladeforce gleich zwei 3D-Actionspiele. Captain Quasar heißt der intergalaktische Superheld aus dem gleichnamigen Action-Adventure. Außerdem verspricht uns 3DO für diese Jahr noch **BattleSport**, **Phoenix3** und **Planet Strike**. Natürlich plant **Time Warner** auch eine 3DO-Version von **Primal Rage**. **Virgin** verspricht sich vom PC-Hit **Creature Shock** gute Verkaufszahlen. Im Herbst sollen **Lost Eden** und **The 11th Hour** folgen. ds/rz



Space Hulk von Electronic Arts sieht zwar etwas geklaut aus, aber das muß ja nicht unbedingt ein Nachteil sein, wie diese Bilder zeigen...



DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMLABOR



Artikel

	GB	MD	MD-CD	MD-32X	SNES	3DO	JAG
Battle Frenzy		59,95					
Blue Lightning							L.V.
Brandish					149,95		
Burn Out							L.V.
Carrier Aces					129,95		
Chrono Trigger					149,95*		
Comanche					L.V.		
Daedalus Encounter						L.V.	
Discworld					L.V.		
Dungeon Explorer			119,95				
Dungeonmaster II			99,95				
Fatal Fury Special			119,95		129,95		
Fight 'n' Live							139,95
Final Fantasy Legend 3	89,95				149,95		
Flying Nightmares						129,95*	
Fred Couples Golf (36 Holes)				149,95			
Front Mission					L.V.		
FX-Fighter					139,95*		
Gex						129,95	
Hogane					L.V.		
Hardball '95		129,95*					
Hell						99,95	
HoverStrike							129,95
Illusion of Time						139,95	
Immerseary						129,95	
International Superstar Soccer					129,95		
Itchy & Scratchy					139,95		
Jaki King	69,95	119,95		L.V.			
Killing Time							139,95*
Lunar: Eternal Blue			L.V.				
MegaMan X2					139,95		
Metal Hood				149,95			
Metal Morph					149,95*		
Metal Warriors					129,95		
Might & Magic 3					159,95		
Mulhambou 2000				149,95*			
Myst						129,95	
NBA Action '95		129,95*					
NBA Jam Tournament Edition	69,95	139,95		L.V.	L.V.	129,95	
Nyky & Scratchy						139,95	
Ogre Battle					139,95		
Phantasy Star 4		169,95					
Popful Mail			129,95				
Power Drive Rally							129,95*
Rayman							129,95*
RBI Baseball '95				149,95*			
Road Rash 3		129,95					
Shadow Squadron				149,95*			
Sim City 2000					L.V.		
Skeleton Crew		129,95*					
Snatcher			129,95				
Star Gate	69,95	139,95			149,95		
Star Trek Starfleet Academy					99,95		
Story of Thor		139,95					
Super Dropzone					L.V.		
Super Punch Out					119,95		
Super Streetfighter II Turbo					L.V.		
Super Turrican 2					139,95*	149,95	
Syndicate		129,95		L.V.	139,95	L.V.	149,95
Tacno Secret of the Stars					L.V.		
Theme Park		129,95		L.V.	139,95*	129,95	139,95
Warlock	69,95	139,95			149,95		
Wing Commander 3						L.V.	
WWF Raw	79,95	79,95			99,95		

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

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

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

Auch SONY PLAYSTATION und SEGA SATURN Titel erhältlich.

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

Laden Berlin

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

Laden Hamburg

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



10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:

**030 / 694 60 43**

Spieleneuheiten am laufenden Band:

**030 / 694 60 45**

Fax-Line:

**030 / 694 42 56**

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr, Sicherheitskarte +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 30.5. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.





Oben: *Hover Hunter* von CD mit Texture Mapping  
Unten: Von *Blue Lightning* gibt's immer noch keinen Screenshot



*Rayman* von Ubisoft, die unendliche Geschichte

Nachdem neue Spiele für den Jaguar auf der E3 Mangelware waren, haben wir die auf die Aufteilung nach Firmen verzichtet und die Spiele alphabetisch geordnet.

**Baldies** heißt ein überaus niedlicher Lemmings-Verschnitt mit lauter Glatzköpfen, der garantiert süchtig macht. **Battlemorph** (CD), der Nachfolger zu *Cybermorph*, soll nun endgültig im August veröffent-



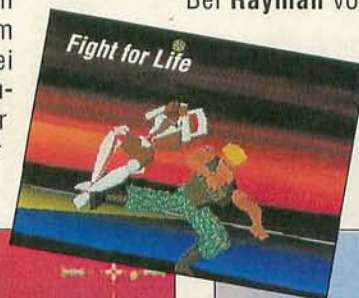
Oben: *Dragon's Lair* von Readysoft  
Links: *Super Burnout* kommt im Juli

licht werden, wie übrigens auch das CD-ROM selbst. Wem der Vorgänger gefallen hat, wird auch an *Battlemorph* seine Freude haben. Das Weltraum-Shoot'em-Up **Battlesphere** von 4-Play wirkt grafisch zwar noch recht eintönig, die Link-Option für bis zu acht Jaguars könnte aber trotzdem für viel Spaß sorgen. Auch bei **Blue Lightning** (CD) haben die Entwickler wohl den Spielspaß übersehen. Nach einem gelungenen Intro folgt ein langweiliges Shoot'em Up ohne Besonderheiten. Jeff Minter persönlich stellte **Defender 2000** vor, das auf CD kommen soll und mit dem Original-Mode alle Nostalgiker begeistern wird. Von Readysoft kommt eine weitere Version von **Dragon's Lair** (CD), den interaktiven Zeichentrick-Abenteuern von Dirk dem Ritter, die grafisch auf demselben Niveau liegt, wie die 3DO-Umsetzung. Bei **Fight for Life** hat sich seit unserem Preview in VG 3/95

einiges getan. Das Spiel wirkt erheblich schneller und Texture Mapping versteckt die teilweise sehr klobigen Polygone. Für **Flashback** von US Gold braucht man wirklich keinen Jaguar, denn die Unterschiede zu den 16-Bit-Versionen sind nur mit der Lupe zu erkennen. Eines der spielerisch vielversprechendsten Produkte war **Flip-Out**, ein Geschicklichkeitsspiel um am Boden liegende Platten. Bei dem Action-Adventure **Highlander 1** (CD) gefiel uns vor allem die Animation der Hauptfigur, wenn HL durch

die endlosen Weiten schottischer Hochländer schleicht. **Hover Hunter** und **Hover Strike** (CD) sind beides Shoot'em-Ups à la *Cybermorph*. Bei dem grafisch ansprechenden **Myst** (CD) riß uns die Handlung nicht gerade von Hocker. Das Dino-Beat'em-Up **Primal Rage** von Time Warner soll für den Jaguar nur als CD erscheinen.

Bei **Rayman** von



*Battlemorph* für's Jaguar CD-ROM

Ubisoft haben sich noch ein paar kleine Bugs versteckt, im Juli soll es mal wieder soweit sein. Das beste Jaguar-Spiel war definitiv der Space-Shooter **Soul Star** (CD) mit genialem gerenderten Vorspann, detaillierter Grafik und viel Action. Mit Zweispieler- und Speicheroption für Bestzeiten könnte das Motorradrennspiel **Super Burnout** sogar zum Hit werden. Ataris neuestes Prügelspiel heißt **The Realm Fighters** und kommt nur auf CD. **Vid Grid** (CD) ist ein stinklangweiliges Puzzlespiel und **White Men Can't Jump** die Umsetzung des gleichnamigen Basketballfilms.

Atari kündigte auch neue Hardware für den Jaguar an. Das CD-ROM-Laufwerk soll endlich im August kommen. Des weiteren plant man einen Vierspieler-Adapter (Team Tap), einen Pro Controller das Jag Link und ein Modem. Testen durfte man das Jaguar VR, ein Virtual Reality-System, das es Ende '95 für ca. 300 Dollar geben soll. 17



Jaguar VR, für Virtual-Reality-Freaks



## 16-Bit-Systeme

<b>Absolute Entertainment</b>			
Penn & Teller's...	MCD		02/95
RDF: Global Conflict	MCD		02/95
<b>Acclaim</b>			
Batman Forever	SN,MD,GG,GA		03/95
Cutthroat Island	SN,MD,GG,GA		03/95
NFL Club '96	SN,MD,GG,GA		03/95
Foreman for Real	SN,MD,GG,GA		03/95
F.Thomas Baseball	SN,MD,GG,GA		03/95
WWF Wrestlingmania	SN,MD		04/95
Revolution X	SN,MD		04/95
Venom-Spiderman	SN,MD		04/95
<b>Accolade/ Accolade Sports</b>			
Barkley Shut Up 2	MD		02/95
Hard Ball '95	MD		Q 3/95
Nicklaus Golf '95	MD		03/95
Zero Tolerance 2	MD		04/95
<b>Activision</b>			
Battletech	SN		03/95
<b>American Laser Games</b>			
Indizierter Titel	MCD		02/95
<b>Capcom</b>			
X-Men2	SN		03/95
Breath of Fire 2	SN		04/95
<b>Cyberdreams</b>			
Dark Seed	MCD		04/95
<b>Disney Interactive</b>			
Gargoyles	SNES, MD		04/95
Maui Mallard	SNES, MD		04/95
Pocahontas	SNES, MD		04/95
Pinocchio	SNES, MD		04/95
Toy Story	SNES, MD		unbekannt
<b>Electronic Arts/ EA Sports</b>			
PGA Tour Golf '96	MD		04/95
Triple Play Baseball	MD		04/95
College Football '96	MD		04/95
NHL '96	SN		04/95
Madden '96	SN		04/95
<b>Enix</b>			
King Arthur	SN		03/95
Seventh Saga2	SN		04/95
<b>Hudson Soft</b>			
The Sporting	SNES		02/95
News Soccer			
Swat Kats	SN		03/95
Bombberman 3	SN		04/95
The Space Adventure	MCD		04/95
<b>Infogrames</b>			
Obelix	SNES, GB		03/95
Spirou	SNES, MD, GB, GG		03/95
JVC			
Timecop	SN,MD,MCD		03/95
<b>Koei</b>			
Romance IV	SN		03/95
P.T.O. II	SN		03/95
<b>Konami</b>			
International	SN		04/95
Superstar Soccer 2			
Castlevania-	SN		04/95
Vampire's Kiss			
Run and Gun	SN		04/95
<b>Namco</b>			
Weaponlord	SN,MD		03/95
<b>Nintendo</b>			
Comanche	SN		03/95
Killer Instinct	SN		03/95
Earthbound	SN		03/95
D. K. Country 2	SN		04/95
Asteroids/	GA		03/95
Missile Command			
Centipede/Millipede	GA		03/95
Galaga/Galaxian	GA		03/95
Street Fighter 2	GA		03/95
Defender/Joust	GA		04/95
Killer Instinct	GA		04/95
<b>Ocean</b>			
Flintstones ,Movie	MD,GB		02/95
Worms	SN, MD, GB, GG		03/95
Mission Impossible	SN,MD		03/95
Waterworld	SN, MD, GB		04/95
Lobo	SN, MD		04/95
<b>Playmates</b>			
Earthworm Jim 2	SN,MD		04/95
Mutant Chronicles	SN,MD		04/95
Wild CATS	SN,MD		04/95
<b>Readysoft</b>			
Dragon's Lair 2	MCD		03/95
BrainDead 13	MCD		03/95
<b>Sales Curve Interactive</b>			
Cyberwar	MCD		02/95
<b>Sega</b>			
Myst	MCD		02/95
Ooze	MD		03/95
World Series	MD		03/95
Baseball '95			
Wirehead	MCD		03/95
Surgical Strike	MCD		03/95
Fahrenheit	MCD		03/95
Midnight Raiders	MCD		03/95
Comix Zone	MD		03/95

Batman and Robin	MD, MCD, GG		03/95
Garfield	MD, GG		03/95
Vectorman	MD		03/95
Power Rangers,	MD, GG		03/95
The Movie			
VR Trooper	MD, GG		03/95
Nightmare Circus	MD		03/95
Prime Time NFL	MD		03/95
College Football's	MD		03/95
<b>National Championship</b>			
Wild Woody	MCD		03/95
X-Parts	MD		04/95
Sports Trivia	GG		03/95
X-Men: Mojo World	GG		04/95
Chicago Syndicate	GG		03/95
<b>Squaresoft</b>			
Chronotrigger	SN		03/95
Secret of Evermore	SN		04/95
<b>Sunsoft</b>			
Popoitto Hebereke	SN		04/95
<b>THQ</b>			
The Mask	SN		03/95
Michael Jordan	GG,GA		03/95
FIFA Soccer'96	GG,GA		04/95
Madden'96	GG,GA		04/95
NBA Live'96	GA		04/95
NHL Hockey'96	GG,GA		04/95
PGA European Tour	SN,GG		03/95
PGA Tour'96	SN,GG,GA		04/95
Shaq Fu	GA		04/95
Super Return	GG,GA		04/95
Of The Jedi			
Urban Strike	SN,GG,GA		04/95
<b>Time Warner</b>			
Primal Rage	SN,MD,GG,GA		03/95
<b>U.S. Gold</b>			
Fever Pitch Soccer	SN, MD		03/95
IZZY's Quest	SN, MD		03/95
Mega Man	GG		03/95
<b>Viacom New Media</b>			
Phantom 2040	SN, MD, GG		03/95
Real Monsters	SN, MD		04/95
Congo	SNES, MD		04/95
Zoop	SN, MD, GB, GG		04/95
<b>Virgin</b>			
Cool Spot 2	SN,MD		04/95
Hardcore Hoops	SN,MD		04/95

## Saturn/Playstation

<b>ABSOLUTE</b>			
Battletech:		SAT	1996
Gray Death Legion			
<b>Acclaim</b>			
Alien Trilogy	PSX,SAT		04/95
Batman Forever	PSX,SAT		03/95
NBA Jam T.E.	PSX,SAT		03/95
Revolution X	PSX,SAT		04/95
NFL Quarterback'96	PSX,SAT		04/95
Frank Thomas Baseball	PSX,SAT		03/95
Judge Dredd	PSX,SAT		04/95
WWF Wrestlingmania	PSX,SAT		04/95
<b>ACCOLADE</b>			
Bubsy 3	PSX, SAT		02/96
Star Control 3	PSX, SAT		03/95
Hard Ball 5	PSX, SAT		04/95
POed	PSX, SAT		04/95
<b>Activision</b>			
Shanghai 3	PSX,SAT		04/95
<b>AMERICAN LASER GAMES</b>			
The Last Bounty Hunter	PSX, SAT		04/95
Mc. Kenzie	PSX		02/96
<b>AMERICAN SOFTWARE CORPORATION</b>			
S.T.O.R.M.	PSX, SAT		01/96
DarkNet	PSX 4/95 SAT		1/96
Freelancer	PSX		01/96
TNN Outdoors	PSX		02/96
Bass Tournament '96			
4x4 Gears 'N Guts	PSX/1/96 SAT/2/96		
Return of the...	PSX, SAT		1996
<b>ATLUS</b>			
Blood Ties	PSX		04/95
Don Pachi	PSX		04/95
Canyon Racer	SAT		04/95
<b>BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT</b>			
Ruins	PSX, SAT		1996
<b>Capcom</b>			
SF: The Movie	PSX, SAT		01/96
SF Legends	PSX,SAT		01/96
SF, Animated...	PSX,SAT		01/96
Darkstalkers	PSX		03/95
Night Warriors	SAT		04/95
X-Men	PSX,SAT		01/96
Fox Hunt	PSX,SAT		01/96
Bio Hazard	PSX,SAT		01/96
Incredible Toons	PSX,SAT		04/95
D&D Tower of Doom	PSX,SAT		01/96
<b>Coconuts</b>			
Team 47-Goman	PSX		04/95
<b>Crystal Dynamics</b>			

Gex	PSX,SAT		01/96
The Horde	SAT		04/95
Off-World Interceptor	PSX,SAT		03/95
Total Eclipse	PSX		03/95
Solar Eclipse	SAT		03/95
Blood Omen	PSX,SAT		01/96
Blazing Dragons	PSX,SAT		04/95
Star Control II	PSX,SAT		04/95
3D Baseball'95	PSX,SAT		
<b>CYBERDREAMS</b>			
I Have No Mouth...	PSX		03/95
Dark Seed 1	PSX, SAT		03/95
Dark Seed 2	PSX		04/95
Hunters of Ralk	PSX		1996
<b>Data East</b>			
Creature Shock:Sp. Ed.	PSX,SAT		04/95
Defcon 5	PSX,SAT		04/95
Dark Sun	PSX,SAT		04/95
Dark Legend	PSX,SAT		04/95
<b>Digital Pictures</b>			
Maximum Surge	SAT		04/95
BioHazard Five	SAT		04/95
Double Switch	SAT		03/95
Corpse Killer	SAT		03/95
Quarterback Attack	SAT		04/95
Prize Fighter	SAT		03/95
Supreme Warrior	SAT		03/95
<b>ELECTRONIC ARTS</b>			
NHL '96	PSX		0 4/95
Magic Carpet	PSX		04/95
Shock Wave	PSX		04/95
Shock Wave 2	PSX		04/95
Road Rash	PSX, SAT		04/95
PGA Tour Golf	PSX		04/95
Viewpoint	PSX, SAT		04/95
Madden NFL '96	SAT		04/95
Need For Speed	PSX, SAT		04/95
Psychic Detective	PSX		04/95
FIFA Soccer '96	PSX, SAT		04/95
Syndicate Corporate Wars	PSX		04/95
Shredfest	PSX		01/96
Reboot	PSX		1996
Wing Commander 3	PSX, SAT		1996
<b>Empire</b>			
Dawn Patrol	PSX		01/96
Flying Corps	PSX		01/96
Pinball!	PSX,SAT		04/95
<b>GREMLIN</b>			
Fatal Racing	PSX, SAT		04/95
Loaded	PSX, SAT		01/96
<b>Human</b>			
Hyper Form. Soccer	PSX		02/95
Blazing Tornado	SAT		03/95
<b>INFOGRAMES ("I-Motion" in USA)</b>			
Chaos Control	PSX, SAT		1996
Prisoner of Ice	PSX, SAT		1996
Knight's Chase	PSX, SAT		1996
Alone in the Dark 3	PSX, SAT		1996
<b>INTERPLAY</b>			
Descent	PSX		04/95
Casper	PSX, SAT		04/95
Waterworld	PSX		04/95
Cyberia	PSX, SAT		04/95
Lost Vikings 2	PSX, SAT		04/95
Rock 'n Roll Racing	PSX		04/95
<b>JALECO</b>			
Double Header	PSX, SAT		03/95
<b>JVC</b>			
Split Realities	PSX,SAT		04/95
Screaming Wheels	PSX,SAT		04/95
Deadly Skies	SAT		04/95
Varuna's Forces	PSX,SAT		04/95
Center Ring Boxing	SAT		04/95
<b>KOEI</b>			
Romance IV	PSX, SAT		1996
P.T.O. 2	PSX, SAT		1996
<b>KONAMI</b>			
Suikoden	PSX, SAT		04/95
3D Soccer	PSX, SAT		04/95
Polienauts	PSX, SAT		04/95
Project Overkill	PSX, SAT		04/95
Major League Baseball	PSX, SAT		04/95
Castlevania -	PSX, SAT		04/95
Vampire's Kiss			
3D Golf	PSX		01/96
NBA Basketball	PSX, SAT		01/96
<b>LUCASARTS</b>			
Ballblazer	PSX		04/95
<b>MAXIS</b>			
SimCity 2000	SAT		03/95
<b>MINDSCAPE</b>			
V.Max	PSX		04/95
Harbinger	PSX		04/95
Warhammer	PSX		01/96
Panzer General	PSX		1996
AD&D Stayer	PSX		1996
The Raven Project	PSX		1996
Cyber Speed	PSX		1996
<b>Namco</b>			
Air Combat	PSX		03/95
<b>OCEAN</b>			
Worms	PSX, SAT		03/95

Rollcage	PSX, SAT		03/95
Deathrace	PSX		04/95
Dominion	PSX, SAT		04/95
Blades of Rage	PSX		04/95
Offensive	PSX, SAT		04/95
Waterworld	SAT		04/95
Vanished Powers	PSX, SAT		04/95
Allegiance	PSX, SAT		01/96
Pinball (Digital Illusions)	PSX, SAT		unbek.
<b>P.F. MAGIC</b>			
Dimm and Witt	PSX		1996
Velocity	PSX		1996
<b>Readysoft</b>			
Dragon's Lair	SAT		
Dragon's Lair 2	SAT		04/95
Space Ace	SAT		03/95
<b>ROCKETSOURCE</b>			
Cadillacs and Dinosaurs	SAT		04/95
Loadstar:	SA		04/95T
The Legend of Tully Bodine			
Wingnuts	SAT		01/96
<b>Sanctuary Woods</b>			
Journeyman Project	PSX		04/95
<b>SCAVENGER</b>			
Amok	SAT		04/95
Vertigo	SAT		04/95
<b>SCI</b>			
Kingdom o' Magic	PSX, SAT		01/96
XS: Shield Up-Fight Back	PSX, SAT		01/96
Gender Wars	PSX, SAT		02/96
Lawnmower Man 2	PSX, SAT		02/96
Cyberwar	PSX, SAT		unbek.
<b>SEGA</b>			
Bug	SAT		03/95
NHL All-Star Hockey	SAT		03/95
Grand Slam Baseball	SAT		03/95
Prime Time NFL Football	SAT		03/95
Black Fire	SAT		04/95
Virtua Cop	SAT		04/95
Free Runner	SAT		04/95
Virtua Fighter 2	SAT		04/95
Worldwide Soccer	SAT		04/95
Pebble Beach Golf Links	SAT		04/95
NBA Action	SAT		04/95
Ghen War	SAT		1996
<b>SONY COMPUTER ENTERTAINMENT</b>			
Razor Wing	PSX		04/95
<b>SONY IMAGESOFT</b>			
Johnny Mnemonic	PSX		03/95
War Hawk	PSX		04/95
Twisted Metal	PSX		04/95
ESPN Extreme Games	PSX		04/95
Virus	PSX		01/96
<b>SONY/ PSYGNOSIS</b>			
Myst	PSX		04/95
Wipeout	PSX		04/95
Sentient	PSX		04/95
Novastorm	PSX		04/95
Discworld	PSX		04/95
G Police	PSX		04/95
Krazy Ivan	PSX		04/95
Assault Rigs	PSX		04/95
3D Lemmings	PSX		04/95
Demolish 'em Derby	PSX		04/95
Parasite	PSX		01/96
PowerSports Soccer	PSX		01/96
<b>SPECTRUM HOLOBYTE</b>			
Top Gun "Fire at Will"	PSX		04/95
<b>Take 2</b>			
Ripper	PSX		01/96
<b>Time Warner</b>			
Primal Rage	PSX,SAT		04/95
Virtua Racing	SAT		03/95
Return Fire	PSX,SAT		01/96
<b>Trimark</b>			
The Hive	PSX		04/95
Magball	PSX		04/95
<b>UBI SOFT</b>			
Rayman	PSX,SAT		03/95
<b>VIACOM NEW MEDIA</b>			
Zoop	PSX, SAT		04/95
Congo	SAT		04/95
Aeon Flux	PSX		01/





**A**m 5. Mai ließ Nintendo die Bombe platzen. An diesem Tag veröffentlichte man die Pressemitteilung, daß das Ultra 64 in den USA und Europa erst im April '96 erscheinen würde (Japan ließ man wohlwissend aus). Begründet wurde dieser Schritt mit der zu kurzen Entwicklungszeit für die ersten Spiele, denn ursprünglich sollte der Nintendo 64-Bitter schon im September in amerikanischen Läden stehen. Intern fiel die Entscheidung schon Anfang März, also nur sieben Wochen nach der Winter-CES in Las Vegas, wo man noch großspurig auf September als Release-Date beharrte. Bei einem Sales-Meeting für amerikanische Großhändler, zu dem wir freundlicherweise auch eine Einladung erhielten, bemühte sich Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, die siebenmonatige Verspätung zu erklären und herunterzuspielen. Er betonte, es käme nicht darauf an, wer sein neues Gerät als erster veröffentlicht, sondern wer es richtig veröffentlicht. Wenn man das Ultra 64 ohne ausreichende Software herausbrächte, riskiere man, der nächste Jaguar oder 3DO zu werden. Lincoln versprach für den April '96 Spiele von einer Qualität, die es auf keinem anderen Gerät, ob Konsole oder PC, geben könne. Die "leistungsschwachen" 32-Bit-Systeme von Sony und Sega könnten technisch nicht entfernt mit dem Ultra 64 mithalten. Alle Ultra-64-Spiele werde es exklusiv für dieses Gerät geben, zum einen, weil jeder Hersteller sich vertraglich verpflichtete, ein Ultra-64-Spiel auf keiner anderen Konsole umzusetzen, zum anderen weil es technisch gar nicht möglich wäre, die Programme in der gleichen

**Es war zwar nicht auf der E3 zu sehen, trotzdem gab es jede Menge interessanter Infos für den, der sich umgehört hat.**



Qualität auf anderen Geräten anzubieten.

Per Video ließ Nintendo die Bosse einiger Softwarefirmen zu Wort kommen, die schon für das Ultra 64 entwickeln. Hier eine Zusammenfassung des Gesagten:

**Greg Fischbach**, Chef von Acclaim: "In den nächsten sechs bis zwölf Monaten wird man von Acclaim Ultra-64-Software sehen, die revolutionär, nicht evolutionär ist."

**Randy Komisar**, (Ex-)Präsident von LucasArts: "Die Grafik und Geschwindigkeit von Ultra 64 liegt weit jenseits von allem, was auf anderen Konsolen oder PCs möglich ist. Wir haben eine ganz neue Star Wars-Story entwickelt, die wir groß rausbringen wollen. Dazu gehören neben Buch und Filmprojekten auch Spielumsetzungen. Auf der Suche nach der richtigen Plattform nahmen unsere Softwareteams alle neuen Konsolen unter die

Lupe, und die Entscheidung fiel einstimmig für's Ultra 64."

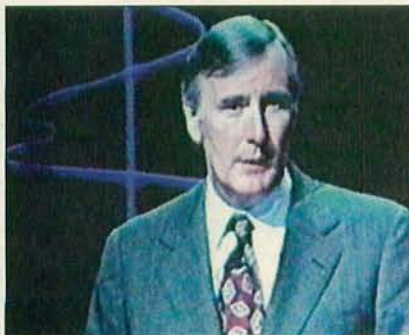
**Martin Alper**, Präsident von Virgin: "Das Projekt, das wir uns vorstellten, war seit drei Jahren in der Entwicklung, aber bis wir das Ultra 64 erhielten, gab es kein Gerät, das genügend Leistung bot, um unsere Ideen umzusetzen."

**John Rowe**, Vice Chairman von Williams: "Der Leistungssprung im Vergleich zum dem, was heute angeboten wird, ist absolut unglaublich. Die Charaktere in Ultra-Doom werden um etliches realistischer aussehen als auf irgendeiner anderen Plattform."

Außer netten Worten gab es für den findigen Journalisten aber auch einige harte Facts auszugraben.

**Tom Jermoluk**, Präsident von Silicon Graphics, trug in seiner Aktentasche den Ultra-64-Chipsatz mit sich rum und zeigte diesen stolz jedem, der ihn danach fragte. Außerdem

*Stolz zeigte uns Tom Jermoluk, Präsident von Silicon Graphics, den Hauptprozessor des Ultra 64*



Nintendo-Chef Howard Lincoln



Erst im April 1996 kommt das Ultra 64 in Europa und USA

zeigte Nintendo interessierten Entwicklern (und einigen wenigen Journalisten) in einem abgedunkelten Raum am Nintendo-Stand ein Demo Video von einigen sehr frühen Ultra-64-Games,

unter anderem ein Star-Wars-Spiel von LucasArts. Nintendo bietet auch Demonstrationen des Entwicklungskits an, die auf besondere Einladung in San Francisco im SGI-Hauptquartier stattfinden. Dort zeigt man in erster Linie Software, die die erstaunlichen grafischen Möglichkeiten der Hardware zeigt. Darüber hinaus hat Nintendo in Japan eine Fabrik auf die Beine gestellt, die 64-MBit-Chips zum Preis von 4MBit-Chips herstellt. Damit wird – zumindest teilweise – klar, wie Ultra-64-Module zu SNES-Preisen verkaufen kann. Wegen des geringen Hauptspeichers von 2 MBit erscheint eine CD-ROM-Erweiterung eher unwahrscheinlich. Die Konzeption des Chipsatzes ist eher auf Cartridge-only ausgelegt. Die Ultra-64-Hardware besteht im Prinzip nur aus zwei Custom-Chips, dem Hauptprozessor und einem Grafikchip, der auch sämtliche Audiofunktionen übernimmt. Wer übrigens eine Ultra-64-Lizenz haben möchte, muß zunächst ein ausgearbeitetes Game-Konzept vorlegen und neben dem Emulationsboard auch die passende SGI-Workstation Iris Indigo von Nintendo kaufen.

Da wir den Chipsatz selbst gesehen haben, können wir definitiv bestätigen, daß die Hardware fertig ist. Die Begründung mit der fehlenden Software wirkt etwas zweifelhaft, wenn man bedenkt, daß Nintendo das Ultra 64 in Japan noch vor Weihnachten veröffentlichen will. Der Grund für die Verspätung liegt wohl eher in dem sehr ungünstigen Wechselkurs von Yen zu Dollar. Die Weltpremiere des Ultra 64 soll nämlich endgültig in Tokio vom 24.-26. November stattfinden. 17



# VIRTUAL BOY



VB-Module sind etwas größer als die des Game Boy

Die Katze ist aus dem Sack, die Eckdaten stehen fest: Ab 14. August geht der V-Boy in Amerika für \$180 (ca. 270 Mark!) über den Ladentisch. Die Software dazu gibt's für schlappe \$40 (ca. 60 Mark). Auch nach mehrstündiger Testspielerei wurden wir den Eindruck nicht völlig los, daß Nintendo es Sega mit seinem 32X gleichgetan hat und mit dem VB einen Flop landen wird. Aber erst mal der Reihe nach: Der VB benötigt zum Betrieb sechs normale Walkman-Batterien, ein Netzadapter kommt später auf den Markt. Das Bild im Inneren des VB wird von zwei gegenüberliegenden LEDs in vier unterschiedlichen Rot-schattierungen vor einem schwarzen Hintergrund erzeugt. Rot/ Schwarz deswegen, weil die Farbe billiger als jede andere Farbkombination zu realisieren war. Die beiden derart erzeugten Bilder werden von zwei schwingenden Spiegeln weiter in Richtung Augachse gelenkt. Durch die Schwingung der Spiegel gewinnt die Darstellung an Dichte. Der räumliche Eindruck entsteht erst im Gehirn des Betrachters, wo die beiden Einzelbilder zu einem 3D-Bild verschmelzen. Mit einem Schieber kann die Bildschärfe individuell eingestellt werden. An der Rückseite befindet sich ein Port für das Linkkabel, ein Kopfhörerausgang sowie der

Lautstärkeregler. Ein Kopfhörer wird aber nicht zwingend benötigt, weil man den Mini-Stereo-Speakern (befinden sich links und rechts an den Außenseiten der "Brille") sowieso ziemlich nahe ist, während man sein Gesicht in den VB vergräbt. Acht verschiedene Titel (fünf von Nintendo) konnten als Vorversionen angespielt werden. Da bei der Programmierung die Geschwindigkeit oft erst ganz

am Schluß optimiert wird, läßt sich derzeit nur schwer ein Urteil fällen. Gerade bei *3D Golf* und *Red Alarm*, z.B., hat man nämlich von der 20-MHz-Taktfrequenz des 32-Bit-RISC-Chips nicht viel bemerkt. *Tele-roboxer* spielt sich ähnlich wie *Punch Out*, die Gegner sind allerdings Roboter. *Galactic Pinball* ist ganz gewöhnliches Flippfern an fünf verschiedenen Tischen, genauso wie *Mario Clash* an irgendwelche Mario 1- oder 2- Welten erinnert –

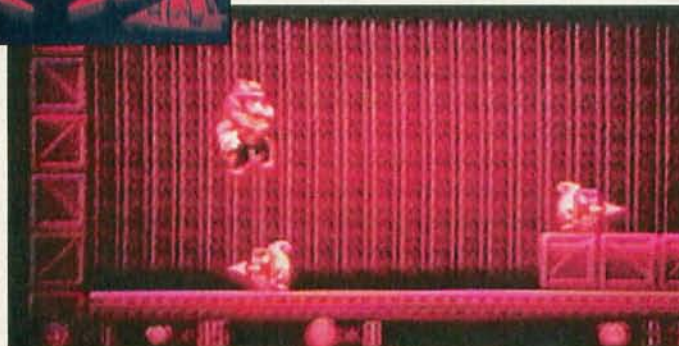
bis auf den 3D-Effekt. *Mario's Dream Tennis* hat mir sehr gut gefallen. Der 3D Effekt scheint hier dem Spielprinzip einen neuartigen Kick zu geben, genauso wie bei *3D Golf* von T&E Soft. Gleiches läßt sich auch über *Vertical Force* von Hudson sagen, das durch seine Räumlichkeit faszinierend wirkt. *Panic Bomber* (ebenfalls Hudson) war dagegen weniger ein Argument für die Hardware. Wofür braucht ein Tetris-Klon bitteschön 3D? Der letzte spielbare Titel, *Red Alarm*, ist ein Polygon-Shooter und ähnlich wie *Starfox* aufgebaut, wie gesagt aber noch sehr langsam. Bis auf Nintendo, (die außerdem an *Wario Cruise* werkeln, einem weiteren Mario-Jumper) Hudson und T&E Soft, entwickelt B.P.S. gerade *V1-Tetris* und *Faceball*, *Atlus Devil Busters*, *Kemco Virtual League Baseball* und *Ocean Waterworld*. Wo die anderen 50 Lizenznehmer (laut Nintendo) und ihre Produkte geblieben sind, ist nicht bekannt. Bis zum Start im August werden nurmehr neun Titel fertiggestellt sein. Persönlich kann ich mich wenig mit der Idee des einsamen Versinkens in das neue Gerät anfreunden. Selbst im Link-Modus zukünftiger Spiele ist man schließlich immer völlig abgekapselt. Aber vielleicht gibt es ja doch genug eremitische Einzelkinder in unserer Zockerwelt, die dem Lonely-Maker Virtual-Boy doch zum Durchbruch verhelfen... ds



▲ V. League Baseball  
Vertical Force  
Teleroboxer



Red Alarm orientiert sich an Starfox



Panic Bomber von Hudson  
▲ Wario in Action bei Mario Clash





Glacius

# KILLER INSTINCT



Jago

Auf der E3 platze die Nintendo-Bombe: Kein Ultra 64 wie erwartet, dafür aber eine Konvertierung des Nr. 1-Hits *Killer Instinct* für Super Nintendo



Sabrewulf

**N**intendo war schon immer für gelungene Überraschungen gut: Letztes Jahr wurde der Spielerwelt das geniale DKC präsentiert und nun, wo alle Welt auf den Release der neuen Hardware wartet, zaubern die Marionisten eine 32MBit-Konvertierung des Arcade-Smash-Hits für das gute alte Super Nintendo hervor. So haben wir uns dann kurzerhand bei Nintendo of America eingeknistert und die fertige Version, die im August erscheinen soll, ausgiebig probegespielt. Wie nicht anders erwartet, werdet Ihr mit exzellent gerenderten Figuren und Hintergründen im besten DKC-Stil verwöhnt. Mein besonderes Interesse galt natürlich den coolen Combo-Moves des Automaten. Dort konntet Ihr bei geschickter Move-Eingabe 36-Hit-Ultra-Combos und mehr auf den Gegner loslassen. Damit spielt sich *Killer Instinct* auch etwas anders als das gewöhnliche Beat'em Up: Das Hauptaugenmerk der Action liegt mehr darauf, daß Ihr versucht, die gegnerischen Aktionen zu parieren und dann aus Eurer Lauerstellung heraus die kühnsten Combos loslaßt. Die übliche Herumspringerei kommt hier nur gelegentlich zum Einsatz



Riptor

Älabätsch, meiner ist länger ▼



◀ Bei Orchids Spreizschritt wird's auch Riptor warm ums Herz



TJ Combo

Nach jedem Sieg präsentiert sich der stolze Gewinner im Profil











▲ *Orchid morpht sich fließend in eine Raubkatze*

(bei Greenhorns!). Natürlich enthält das in Zusammenarbeit mit Rare entwickelte Heimmodul alle Combos und Fighter, inklusive dem zweiköpfigen Monster Eyedol. Dafür müßt Ihr Euch aber mit ein wenig geschrumpften Charakteren und einem Spielablauf zufriedengeben, der mir einen Tick langsamer erscheint als die Arcade-Version. Die einzelnen Teilnehmer am KI-Turnier warten dann auch mit recht ungewöhnlichen Stories auf: Spinal etwa ist das Ebenbild eines mit dem Wunder der Gentechnik wiedererweckten antiken Kriegers, der sich in seinen Gegner verwandeln und dessen Moves ausnützen kann. Warum es im Gen-Bastellabor dann nur für sein Skelett gereicht hat, wissen nur die Entwickler. Oder aber Cinder: Der arme Kerl ist das Opfer eines Che-

B.Orchid

Chief Thunder

Glacius zerfließt und nähert sich als Plütze getarnt seinem Gegner

miewaffentests der Ultratech-Company, die das Killer-Instinct-Turnier sponsort und muß fortan als lebende Flamme ein heißes Leben fristen. Wenn er das Ice-Alien Glacius schlägt, wird ihm die Freiheit verspro-



Glacius, der stark an den neuen Terminator aus T2 erinnert, verwandelt T.J. Combo in ein Stück Eis



Riptor verbrennt alle Gegner mit seinem heißen Atem

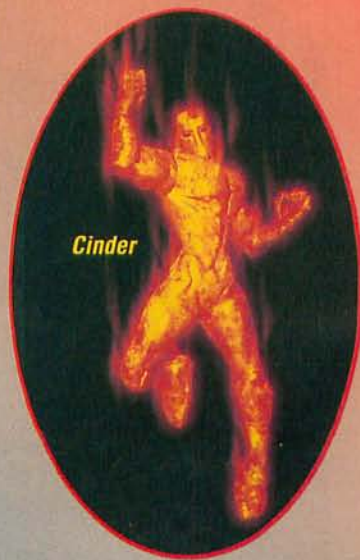


chen (und dann nimmt er einen Job als olympische Flamme an oder was?). Das nächste Problem für die Designer war der bombastische Sound des Automaten. Mit der SNES-Hardware unmöglich zu realisieren, entschloß man sich bei Nintendo, den ersten zwei Millionen Cartridges eine kostenlose CD mit 15 Original-Tracks des Automaten beizulegen! Insgesamt will man



Oh Gott, dieser Mundgeruch, da hilft nur Odol!

bis zum Jahresende nicht weniger als vier Millionen Stück dieses Hit-Garanten allein in den Staaten absetzen und das, obwohl wahrscheinlich kein Tropfen Blut im Spiel enthalten



Cinder







**Jago und Fulgore  
prügeln sich  
gegenseitig die  
Seele aus dem  
Leib**



Spinal



Fulgore

sein wird. Die damit eigentlich unverständliche und schlechte Nachricht für alle deutschen Beat'em Up-Freaks ist, daß Nintendo *Killer Instinct* aus Angst vor den heimischen Behörden nicht offiziell heraus-

bringen wird. Während Ihr Euch dann mit den legendären Shadow- und Release-Moves der so unorthodoxen

Fighter wie dem Skelett Spinal oder dem Eis-Monster Glacius from outer Space vergnügt, basteln die Designer von Rare schon an einer verbesserten Version des Titels für Ultra 64 (*Killer Instinct 2*). Dessen Hardware soll nach Aussagen von Nintendo um einiges leistungsfähiger sein als der 10 000 Dollar teure KI-Automat! Ab Anfang September dürft Ihr mit dem Import liebäugeln (sogar mit CD, wenn Ihr Euch beileit), für den die einschlägigen Händler sicher um die 160 Steine verlangen werden, da

der in den Staaten anvisierte Preis von knapp 75 Dollar auch etwa 15-25 Scheinchen über dem eines gewöhnlichen Moduls liegen wird. *rk*

**HARDWARE** für FREAX,  
PROGRAMMIERER und solche  
DIE ES WERDEN WOLLEN!

SYSTEME FÜR  
SNES & MD & GB & GG

**INFOS,  
PREISE &  
PROSPEKTE**

unter  
**0 71 71-8 15 15**

**WARP** \* Inh. Markus Stubenvoll  
Heubacherstr. 44 \* 73529 Schwäb. Gmünd  
FAX: 0 71 71-8 15 54

Ihr Fachgeschäft in **Österreich!**



Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn		Sony Playstation	
inkl. Virtua Fighter	ab 9.990,-	inkl. RGB Umbau	ab 7.990,-
Crystal Astal	1.390,-	Ridge Racer	1.390,-
Lenkrad Daytona	2.990,-	Tekken	1.390,-
Daytona USA	1.390,-	Starblade	1.390,-
Virtua Hydlide	1.390,-	Darkstalkers	1.390,-
Neo Geo		Mega Drive	
CD Rom inkl. 2 Joypads	7.990,-	Story of Thor	999,-
+ Spiel ASO II oder Streethoop		Soleil	1.019,-
Fatal Fury III CD	1.299,-	Stargate	999,-
Puzzle Bobble CD	1.149,-	Samurai Showdown	949,-
3 Count Bout CD	1.199,-	Phantasy Star IV	1.199,-
Sengoku 2 CD	1.199,-	Super Nintendo	
Robo Army CD	1.199,-	New Horizonte	1.079,-
Z Blade CD	1.199,-	Final Fantasy III	1.299,-
Neo Geo CD's	ab 749,-	Robotrek	1.099,-
Neo Geo Module	ab 1.490,-	Rise of the Phoenix	1.049,-
Umbauten		Ogre Battle	1.099,-
Mega Drive 50/60 Hz Umbau	400,-	Firemen	999,-
Neo Geo CD 50/60 Hz Umbau	600,-	3DO	
Neo Geo CD jap./ am. Umbau	500,-	Wing Commander III	999,-
SNES 50/60 Hz Umbau	808,-	Gex	949,-
Neo Geo 50/60 Hz Umbau	400,-	Shockwave II	999,-
Neo Geo jap. Umbau (BLUT)	900,-	Jaguar	
Jaguar 50/60 Hz Umbau	500,-	CD Rom für Jaguar	ca. 2.590,-
3 DO RGB Umbau	2.490,-	Hoverstrike	949,-
Saturn u. Sony RGB-Umbau	1.000,-	Rayman	990,-

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





# DONKEY KONG COUNTRY 2

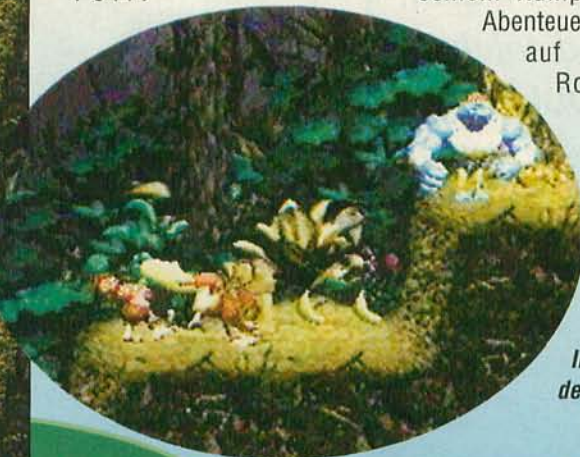
Nachdem Rob sowieso gerade bei Nintendo of America rumlungerte, hat er Euch gleich mal brandaktuelle Infos zu DKC2 mitgebracht.

**S**chon während der Winter-CES im Januar in Las Vegas versprach uns Nintendo den heißersehten Nachfolger zu *Donkey Kong Country*, dem erfolgreichsten Videospiel aller Zeiten. Rund 7,5 Millionen Mal verkaufte sich DKC weltweit, und diesen Erfolg möchte man natürlich gerne wiederholen. Der breiten Öffentlichkeit zeigte Nintendo *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest*

erstmal im Mai während der E3-Show in Los Angeles, allerdings in einer sehr frühen Version, die nur zu ca. 50% fertig war. Trotzdem erkannten DKC-Freaks schon Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Die Hauptrolle übernimmt Diddy Kong, Donkeys kleiner Freund aus dem ersten Teil.

Wer *Donkey Kong Country* durchgespielt hat, weiß, daß Ihr am Ende King K. Rool besiegt. Kurz nach der erfolgreichen Schlacht verschwindet Donkey Kong spurlos, vermutlich gekidnappt von den Kremplings. Zusammen mit seiner kessen Freundin Dixie macht sich Diddy auf die Suche nach seinem Kumpel. Euer Abenteuer beginnt auf King K. Rools Ga-

leone in der Nähe der Insel der Kremplings. Wie schon beim Vorbild, seht Ihr zwischen den Levels eine Übersichtskarte der jeweiligen Welt, wo Ihr auch jederzeit in einen schon gelösten Spielabschnitt zurückkehren dürft. Nach der Galeone schlagt Ihr Euch unter anderem durch einen verzauberten Sumpf, einen riesigen Bienenstock und heiße Lavahöhlen. Insgesamt besteht das Spiel wieder aus über 100 Stages, inklusive Bonusräume. Auch bei DKC2 läßt sich die zu steuernde Figur zu jeder Zeit wechseln. Dixie beherrscht einige neue Tricks, die das Überwinden von vielen Hindernissen



Im Inneren des Piratenschiffs



Dixie setzt zu ihrem Pferdeschwanzkreisel an

Auch bei DKC 2 gibt's wieder viele geheime Bonusräume zu finden





Die Landkarten bieten diesmal sogar animierte Hintergründe



▲ Der Geier schmeißt mit Eiern, die Ihr auffangen und zurückwerfen müßt



Kong Quest viel leichter tun, da sich der Spielaufbau sehr stark an das Vorbild anlehnt. Die Bonusräume findet man meist mit ähnlichen Tricks, Diddy be-

herrscht dieselben Kunststücke und sogar die Bananen aus dem ersten Teil gilt es wieder einzusammeln. Am Ende jeder Welt erwartet Euch dann logischerweise ein witzig animierter Boß, z.B. der Piraten-Geier, der mit großen Eiern nach Euch wirft. Leider müßt Ihr auf *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* noch bis November warten, und damit Euch die Zeit bis dahin nicht zu lange wird, bieten wir Euch in der nächsten Video Games eine interessante Donkey-Kong-Story. Mehr wird nicht verraten.

12



Der Papagei hilft Euch durch den Bienenstock

Diddy auf die Schultern und schleudert ihn in die Luft, um an eigentlich unerreichbare Plattformen und Gegenstände heranzukommen. Mit ihrer Mähne kann sie auch Gegenstände aufheben und werfen. Die Entwickler von Rare haben sich auch einige neue Helfer einfallen lassen, unter anderem eine Schlange, die wie eine Sprungfeder rumhüpft, eine freundliche Spinne in Turnschuhen, und auch der Papagei ist mit von der Partie. Neben vielen bekannten Charakteren trifft Ihr auch auf einige neue Gegner, darunter der muskelbepackte Arnold Schwarzenkremling, ein Piraten-Kremling mit Holzbein, graue Riesenmäuse und schwarze Ameisen. Wer *Donkey Kong Country* schon kennt, wird sich mit Diddy's

erheblich erleichtern. Ihren blonden Pferdeschwanz setzt sie geschickt als Rotor ein und schwebt so locker über weite Schluchten hinweg. Sie nimmt







# Secret Evermo

**Angelehnt an Secret of Mana und doch ganz anders! Squaresoft USAs erstes Adventure verspricht, etwas ganz Besonderes zu werden.**



**N**ur ungefähr fünf Autominuten von Nintendo in einem der vielen Industriegebiete Redmonds liegt das Hauptquartier von Squaresoft USA. Nach-

dem man sich dort jahrelang mit der Übersetzung japanischer Hits wie *Final Fantasy III* oder *Secret of Mana* begnügte, entschied man sich letztes Jahr, ein Adventure speziell für

den amerikanischen Markt zu entwickeln. Laut Alan Weiss, Produzent von *Secret of Evermore*, lassen sich japanische Adventures und Rollenspiele eigentlich nie ganz zufriedenstellend übersetzen. Die japanische Kultur und Mentalität ist zu verschieden von der amerikanischen. Deshalb muß eine Übersetzung eigentlich immer ein Kompromiß sein. Außerdem entstehen bei einer Übersetzung aus dem Japanischen oft Speicherplatzprobleme, da sich mit japanischen Schriftzeichen oft mehr aus-

drücken läßt, als mit westlichen Buchstaben. Oft verstehen Amerikaner viele der kleinen Witzchen und Andeutungen in japanischen RPGs nicht. So gibt es in *Secret of Mana* z.B. einen weiblichen Boß mit zwei kleinen Männchen als Gehilfen. Japaner finden diese Zusammenstellung lächerlich und unglaublich, denn eine Frau als Boß gilt dort als absolute Ausnahme. In Amerika übersehen die Spieler leider solche Anspielungen. Aus diesen Gründen wollte Squaresoft USA ein Spiel entwickeln, das speziell für den US-Markt gedacht ist, mit amerikanischen Charakteren und Humor. So ist die Hauptfigur von *Secret of Evermore* etwas typisch amerikanisches, ein Junge und sein Hund. Die beiden verschlägt es durch eine Erfindung des genialen Professors Dr. Sidney Ruffleburg in eine Phantasiewelt namens Evermore, in der sich auch der Prof. und seine Kollegen befinden. Um von dort wieder in die Gegenwart zurückzukehren, müßt Ihr das Geheimnis von Evermore lösen, den bösen Herrscher besiegen und den Professor retten. Im Gegensatz zu *Secret of Mana* fehlt bei SoE der Mehrspielermodus. Squaresoft USA fand heraus, daß die meisten Adventures sowieso alleine gespielt werden. Die Dreispieleroption bei SoM sorgte oft für

Rechts: Daniel Dociu, Art Director von SoE, mit seinem Ebenbild im Spiel



Rebecca Coffman, die einzige Frau im SoE-Team



Alan Weiss, Produzent von SoE



Jeremy Soule, Komponist



Was, nur eine



# of re



Komplikationen, weil immer alle drei Beteiligten zusammenkommen mußten, und man sich oft nicht über den weiteren Spielverlauf einigen konnte. Das heißt allerdings nicht, daß Ihr das komplette Abenteuer alleine überstehen müßt. Euer treuer Hund steht Euch hilfreich zur Seite und sucht nach versteckten Gegenständen und Zutaten für Zaubersprüche. Das Magie-System von SoE basiert nämlich nicht auf Magic Points. Um einen Zauber anzuwenden, benötigt Ihr die richtigen Pulverchen, Gewürze und Grünzeug sowie natürlich die Anleitung, wie man das Ganze mischt. Obwohl man sich für *Secret of Evermore* eine Silicon-Graphics-Workstation zugelegt hat, erinnert es grafisch stark an das Vorbild. Außer den Bossen und einigen Charak-



Euer treuer Wauwau verwandelt sich in jeder Welt in eine andere Rasse

ren wurden immer nur Details im Hintergrund gerendert, um den typischen Mana-Look beizubehalten. Vor allem die riesigen Endgegner wirken deutlich beweglicher und detaillierter als alles, was man sonst von japanischen Adventures gewohnt war. Für die Musik und den Sound holte man sich mit Jeremy Soule einen Neuling im Videospieldmarkt, der direkt nach seinem Schulabschluß verpflichtet wurde. In seinem kleinen Tonstudio durften wir uns einige

seiner Kompositionen anhören, und die Stücke klingen absolut genial. Vor allem gelang es ihm, das typische Videospieldgedudel zu vermeiden und trotzdem nicht zu weit vom Squaresoft-Sound abzuweichen. Für rund die Hälfte der 25 Personen, die an *Secret of Evermore* arbeitet, ist es übrigens das erste Compu-

ter- oder Videospield, an dem sie mitwirken. Daniel Dociu, der Art Director für SoE, stammt aus Rumänien und war in der Werbeindustrie tätig, bevor er zu Squaresoft stieß. Von ihm stammen die Entwürfe für alle Bosse und die meisten der weiteren Charaktere. Jeder der Mitarbeiter an SoE wurde von ihm in irgendeiner Weise auch im Spiel verewigt.

Im Augenblick ist *Secret of Evermore* zu ca. 80% fertiggestellt, für die restlichen 20% wird man wohl noch ca. drei Monate benötigen, Ende November soll das 24-MBit-Modul erscheinen. 17



Einer der gerenderten Bosse



Die Flugsequenzen mit schöner Mode-7-Grafik





Titus nutzt die Gunst der Jahreszeit und startet zum Generalangriff auf dem Jump'n'Run-Sektor; ein weiterer Super Nintendo-Titel, der das Potential zum Sommerhit hat.

# PREHISTORIK MAN



**H**auptheld "Sam" ist ein knuddeliger Typ aus der Comicsteinzeit. Offensichtlich eng mit Fred Feuerstein und Joe & Mac verwandt, lebt er glücklich und zufrieden im schönen Steinzeit-Neandertal. Doch die Ruhe währt nicht lange, in seinem heimischen Höhlendorf passieren plötzlich eigenartige Dinge. Eines Morgens, als Sam gerade sein Frühstück anrichten will, bemerkt er, daß die gesamten "Mampf-Mampf"-Vorräte verschwunden sind. Sofort stand fest, daß dies nur die verblödeten Dinos gewesen sein können. Oberhäuptling "Opi" befürchtet das Schlimmste und ist voller Verzweiflung, denn der Winter steht vor der Tür, und die Vorratskammern sind leer. Es muß so schnell wie möglich etwas geschehen, ansonsten verhungert der ganze Neandertaler-Stamm. Da fällt ihm eine alte Legende aus seiner Kindheit ein, die von einem Tal im hohen Nor-



Ein kräftiger Keulenschlag wirkt oft wahre Wunder



den erzählt, in dem tonnenweise wertvolle Dinosaurierknochen rumliegen, deren Verkaufswert die "Mampf-Mampf"-Kabäuschen wieder auffüllen würde. Höhlenbewohner Sam

ist der vom Volk auserkorene Held, der sich auf den Weg in das besagte Tal machen muß, um das "weiße Gold" ausfindig zu machen. Als Belohnung verspricht ihm der Häuptling sei-



Jeder Neandertal-Bewohner gibt Sam einen hilfreichen Tip für die beschwerliche Reise



Der Dschungelshop hält ein breites Sortiment an nützlichen Extras bereit

nen Thron und dazu die Hand seiner wunderschönen Tochter. Sam ist zum Glück nicht vollkommen auf sich allein gestellt; ein Waffenschmied, Erfinder und Jäger versorgen ihn unterwegs mit zahlreichen Extras wie z.B. Kampfgeräten oder Fortbewegungsmitteln. Diese sind auch bitter nötig, denn auf seiner Reise stellt sich manch



Ob der Felluntersatz der Marke "Steinbrüsel" wohl auch die Lava-Ultra-Saugbündchen besitzt?



Bei diesem furchterregenden Drachenmonster stehen Sam gleich die Haare zu Berge







Via Speerwurf überwindet Ihr hohe Baumgruppen

prähistorisches Ungetüm in den Weg und zehrt an seiner kostbaren Lebensenergie. Zur Selbstverteidigung benutzt Sam Holzkeulen, Steinäxte oder wirft gar mit Speeren um sich. Wird's mal allzu brenzlich, läßt der Hero seinen markerschütternden Urschrei los, der jeden Feind in die Flucht schlägt. Im ersten Spielabschnitt, dem prähistorischem Dschungel, trifft Sam auf eine Vielzahl unterschiedlicher Gegner wie zum Beispiel Säbelzahniger und hungrige Monster-Dinos. In späteren Levels fliegt der Keulenschwinger mit Gleitdrachen durch die Lüfte oder hüpfert mit einem Federsprunggerät wagemutig über Felsplattformen hinweg. In bester Tarzan-Manier schwingt er sich von Liane zu Liane und weicht geschickt den kokos-

Was macht den dieser DK-Verschnitt hier? Dafür gibt's eins mit der Keule!



Wer brüllt lauter? Die Mietzekatze läßt sich sichtlich nicht davon beeindrucken.

nußwerfenden Affenschergen aus. Überall verteilt finden sich süße Leckereien, die das Steinzeit-Bankkonto mächtig anwachsen lassen. Später findet der Höhlenmensch verschiedene Jungle-Shops, die nützliche Items wie z.B. Extraleben,



Nur per Flugdrachen erreicht Ihr die in luftiger Höhe platzierten Extra-Items

Zusatzhinweise oder Ersatz-Continues im Sortiment führen. Insgesamt sind es 23 abwechslungsreiche Levels, die mit unterschiedlichen Jump'n'Run-Aufgaben aufwarten. Wenn alles klappt, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe,

in einem ausführlichen Test, ob sich der erste positive Eindruck bestätigt hat und Prehistorik Man von Titus-Soft unbedingt in Eure Modulsammlung muß. ws



Spinnen werden zu Verbündeten und helfen Sam, tiefe Abgründe zu überwinden. Rechts heißt es im Federsprung den tödlichen Flammenmeer zu entkommen.



Wogende Wellen und geträgige Piranhas bereiten Sam mächtig Schwierigkeiten



BONUS:	052 x1
STAGE:	100 %
TOTAL:	0251
LEBEN:	0000
SCORE:	00581500

Am Ende jedes Levels wird peinlichst genau abgerechnet



**Mai-Forum**

Wir wollten von Euch wissen, ob es Zeit für eine deutsche Spielemesse ist, und wenn ja, wo eine solche Veranstaltung idealerweise stattfinden würde. Um Messen scheint sich der typische Video-Games-Leser allerdings nicht sonderlich zu kümmern, denn die Zahl der Einsendungen hinkte diesmal mit unter 100 Briefen/Faxen deutlich hinter sonstigen Themen her. Hier eine kurze Zusammenfassung der Meinungen: Einstimmig alle Einsender zeigten sich überzeugt, daß es früher oder später sowieso eine deutsche Spielemesse geben werde. Stattfinden solle sie in Frankfurt, weil das ziemlich zentral liege oder in Hannover, weil sich Hannover mit der CeBIT als Messestadt am besten dafür eigne. Von uns an dieser Stelle noch ein kleiner Überblick zum Thema "deutsche Messen für Spieler": Die Hannover Messe AG, die auch die CeBIT organisiert, hat die Zeichen der Zeit längst erkannt. Es ist sehr wahrscheinlich, daß die große CeBIT, die ja traditionell Anfang März jeden Jahres stattfindet, innerhalb der nächsten ein, zwei Jahre aufgeteilt wird. Geplant sind zwei Messen: Die CeBIT, ursprünglich Ableger der Hannovermesse Industrie, soll nun selbst einen Ableger bekommen, eine **Consumer-CeBIT**, die im Herbst stattfinden könnte. Ansonsten lohnt sich für Spielefreaks in Deutschland noch der Besuch folgender Messen: Die **IFA** (Internationale Funkausstellung), findet alle zwei Jahre im September in Berlin statt, das nächste Mal dieses Jahr. Die IFA genießt weltweit große Bedeutung, geht aber eher auf TV-, Video- und andere Consumer-Elektronik ein, gewinnt aber durch die technische Entwicklung im Konsolenmarkt immer mehr an Bedeutung auch für Spielefreaks. Die **Electronic Bits & Fun** soll Ende November diesen Jahres erstmals in München stattfinden. Sie richtet sich besonders an junges Pu-

blikum und zeigt alles, was im Hinblick auf Computer- und Konsolentechnik an elektronischer Unterhaltung möglich ist. Diese neue Messe hat anfangs sicherlich mehr regionale Bedeutung im süddeutschen Raum. Wer weiter nördlich des Weißwurst-Äquators wohnt, kann sich einen Besuch der **World of Computer/World of Games** in Köln in den Terminkalender schreiben. Die WOC, die zur Blütezeit von Commodore Amiga als "World of Commodore" berüchtigt war, entwickelte sich nach dem Commodore-Konkurs zur Spiele- und Unterhaltungs-

messe mit eher regionaler Bedeutung. Man wird sehen, ob die Messe durch den Escom-Deal (Escom hat alle Commodore-Rechte gekauft) wieder mehr in Richtung Amiga gehen wird. Die WOC findet jeweils

**Amigos**

*Ha, hab' ich Euch erwischt! Ihr arbeitet mit diesem Stefan Hartmann zusammen, damit Ihr Geld und Preise spart! Ich habe Beweise: In der 6/95 steht, daß besagter Ilvesheimer sogar 'nen Preis gewonnen hat, bei Eurem Stargate-Gewinnspiel. Dann stehen*

*Gewinnspielen ausgeschlossen seien. Diesmal seid Ihr zu weit gegangen! Gibt er Euch Procente dafür? Schnüff, und ich dachte, Ihr seid "ehrlliche" Gauner. Nun ist mein positives Weltbild durch Euch zusammengebrochen und deshalb bitte ich um – nein ich verlage eine Aufklärung der Sache!*

Dennis Mendel, Rodalben

Ha, enttarnt! Hartmann ist ein Deckname für unseren inoffiziellen Mitarbeiter (IM) Joy Pad. Mit bürgerlichem Namen heißt er Wolfgang Zengerle, äh Tetsuhiko Sauer, bzw. Robert Ulrich. Er agiert seit Monaten



**Unser allmonatliches Forum erfreut sich stetig zunehmender Beliebtheit – vorausgesetzt, die Diskussionsthemen sind auch interessant genug. Offenbar gibt es einiges, worüber es sich zu schreiben lohnt. Heute habt Ihr mal die Qual der Wahl in bezug aufs Thema**

regelmäßig dessen *Tips in Eurem Mag (hat der Junge ein Konto in der Schweiz?). Und schließlich hat er mit Tet zusammen den Manga-Anime-Report geschrieben. Ich dachte bislang, daß Mitarbeiter von*

im Untergrund, um unsere STASI-Probleme (STarkes Slechtum) zu tarnen. Scherz beiseite: Stefan Hartmann ist keine Erfindung und auch keine Schiebung, und alles geht mit rechten Dingen zu.

1. Warum taucht Stefan Hartmann ständig im Tips-Teil auf? Weil er im Vergleich zu vielen anderen Lesern Monat für Monat echt brauchbares Material einschickt. Seine Tips & Tricks sind nachprüfbar, die Texte sind lesbar, das Bildmaterial ordentlich aufbereitet. Er schickt uns keine Tips zu Spielen, die sowieso niemand hat, sondern sucht sich die halbwegs populären Titel raus. Er schreibt auch nicht bei der Konkurrenz ab, um abzuzocken. Wie er das zeitlich hinkriegt – keine Ahnung. Wahrscheinlich hat er im Keller ein paar arme Schweine angeketet, die bei Knäckebrot und Regenwasser für ihn Tips erspielen. 2. Frage: Warum taucht Stefan Hartmann als Gewinner eines Wettbewerbs auf? Weil

**FORUM**

**W**er hätte je gedacht, daß unsere monatlichen Forumthemen so erfolgreich sein würden? So funktioniert's: Wir stellen ein Thema zur Diskussion, und jeder kann seinen Senf nach Lust und Laune dazugeben. Eine Auswahl der Einsendungen veröffentlichen wir zwei Ausgaben später (Ausnahmen bestätigen die Regel), da sonst zu wenig Zeit zum antworten bliebe. Und damit Leserbrief-, Schoten- und Geschichtenonkel Hartmut nicht völlig durchdreht, wird's

mal wieder Zeit für etwas Publikumsnähe. Diesen Monat gibt's nämlich ausnahmsweise kein festes Thema, sondern eine Frage zum Forum selbst: **Welche video-spielbezogenen Forumthemen sollten Eurer Meinung nach unbedingt mal hier diskutiert werden? Was regt Euch auf? Was kotzt Euch an?** Je fleißiger Ihr draufloschreibt oder -faxt, umso sicherer können wir natürlich feststellen, welche Themen alle interessieren. Denn ma an die Pumpen, Kämernaden!



er kein Mitarbeiter des Verlags ist. Er ist Leser, wie alle anderen auch. Nur ein besonders aktiver. Wer bei unseren Wettbewerben mitmacht, muß damit rechnen, daß er auch mal gezogen wird. Und den Star-gate-Wettbewerb haben keine tausend Leser geknackt. War ja auch nicht ganz leicht, die Preisfrage. Da steigt die Wahrscheinlichkeit, daß man gezogen wird. Außerdem sparen wir gar nichts, wenn wir bei Wettbewerben schummeln würden, denn die Preise zahlen in der Regel sowieso nicht wir, sondern die Firmen, mit denen wir die Wettbewerbe organisieren. 3. Frage: Warum schreibt Stefan Hartmann mit Tet zusammen den Anime-Schwerpunkt? Weil er nicht nur Tips schickt und Teilnahmekarten für Wettbewerbe, sondern auch Leserbriefe. Animes sind nun mal sein Spezialgebiet. Irgendwann haben wir ihn eben angerufen und den Anime-Schwerpunkt geplant.

Also alles ganz einfach: Wer viel liefert, kriegt auch viel zurück. Wer uns jetzt immer noch nicht glaubt, soll sich melden. Vielleicht drucken wir ja mal ein Bild von Stefan Hartmann (wenn er will). Oder wir ernennen ihn zum Leser des Jahres oder so. Vielleicht will er ja mal Redakteur werden. Kein schlechter Einstieg jedenfalls. Wer kann's besser?

**Anime/Poster**

Bitte macht öfter Anime-Berichte! Zumindest in den Monaten, in denen nicht so viele neue Spiele erscheinen, denn der Artikel war echt gut und viel besser als die der Konkurrenz.

Matthias Haase, Lippstadt

Freude erfüllte mein Herz beim Lesen der Vorschau von Ausgabe 5/95! Endlich wird Euer Heft von Animes heim-gesucht. Ich hoffe, Ihr ent-täuscht mich nicht mit einem "Halbe-Seite-Special"! Eine

Anime-Rubrik muß her, und die sollte mindestens zwei Doppelseiten (es darf sogar Werbung drin sein, aber nur von Anime-Händlern).

Matthias Neumüller, Graben-Neudorf

Halleluja! Tausend Dank für den tollen Anime-Special. Schade eigentlich, daß Ihr keine Bewertungen für Animes bringt. Aber das kommt ja bestimmt noch, das würde bestimmt eine Menge Leute freuen. Da ist mir auch noch aufgefallen: Wo ist eigentlich das Poster geblieben? Das "Cotton 100%" war auf jeden Fall sensationell.

Mario Jausser, CH-Winterthur

Tjå, das mit den Animes ist so 'ne Sache. In der Sauregurkenzeit kann man sich ja schon mal draufstürzen. Es ist ja auch nicht von der Hand zu weisen, daß Animes und Videospiele irgendwie zusammenhängen. Ferner ist nicht abzustreiten, daß die japa-

nischen Comics in Deutschland immer beliebter werden. Andererseits gibt's auch eine Menge Leute, die Anime eigentlich eher unpassend in Video Games finden. Das hat die Auswertung unserer Leser-Umfrage eindeutig ergeben. Natürlich behalten wir die Entwicklung des Anime-Markts weiter im Auge, doch im Moment wäre die Einführung einer festen Anime-Rubrik eindeutig fehl am Platz. Man muß als Videospieldmagazin sehr aufpassen, daß man sich nicht zu sehr verzettelt, denn sonst endet man irgendwann als Sammelbecken für allerlei Exotenwünsche - da bleiben wir lieber die Nr. 1 und berichten nur bei Gelegenheit über alles, was sich außerhalb des Videospiele-Themas so tut. Apropos Leserumfrage: Alles in allem hat das monatliche Poster einer Menge Leute nicht besonders gut gefallen. Das monatliche Poster erhielt eine Durchschnittsnote von 3,2 (im

RIESEN-AUSWAHL AN ROLLENSPIELEN UND HINTBOOKS

**TRADELINK**

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN

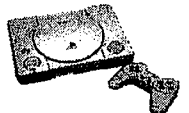
TOP PREISE

**SUPER NINTENDO**

- Actraizer 2 dt. 109,95
- Action Replay Pro 2 89,95
- Arzu Odyssey us. 129,95
- Ardy Lightfoot 139,95
- Bases Loaded 3 us. 139,95
- Beavis and Butt-head us. 119,95
- Biker Mice from Mars 119,95
- Bombberman 2 129,95
- Breath of Fire us. 129,95
- Brain Lord us. 129,95
- Brutal us. 129,95
- Bust A Move 99,95
- Clay Mates us. 109,95
- ClayFighter 2 Judgment 139,95
- Desert Fighter 69,95
- Demons Crest us. 139,95
- Donkey Kong Country 129,95
- Donkey Kong Country us. 129,95
- Dragon Ball Z 3 129,95
- Earthworm Jim 129,95
- Excalibur 119,95
- Eye of the Beholder us. 129,95
- Fl Pole Position 2 129,95
- Final Fury Special 59,95
- Final Fight 2 Jpn. 139,95
- Final Fantasy III 99,95
- Full Throttle Racing 128,95
- Indiana Jones Infrant Juypad 2 Player 99,95
- Ilkages of Time dt. 119,95
- John Madden '95 129,95
- Jungle Book 129,95
- Kid Clown Crazy Chase 99,95
- Killer Instinct 129,95
- Legend dt. 123,95
- Lord of the Rings us. 123,95
- Lemmings II dt. 79,95

- Lufta us. 135,95
- Magie Boy 119,95
- Mario Andretti Racing 139,95
- Marko's Magic Football 139,95
- Mega Man X 2 139,95
- Mega Man Soccer us. 129,95
- Metal Warriors us. 99,95
- Mickey Mania dt. 79,95
- Might & Magic III us. 144,95
- NBA Jam Tournament 109,95
- NBA Live 119,95
- NBA Showdown us. 89,95
- Nigel Mansell IndyCar 99,95
- NHL '95 dt. 99,95
- Obitrus 139,95
- Ogre Battle us. 139,95
- Pachistoric Man us. 124,95
- Radical Rex us. 129,95
- Return of the Jedi Rise of the Robots 129,95
- Radical Rex us. 89,95
- Secret of Mana dt. 109,95
- Samurai Shodown Jpn. 129,95
- Saturday Night Slam Jpn. 89,95
- Sea Quest 129,95
- Shao Fu 79,95
- Soulblazer 129,95
- Speed Racer us. 119,95
- Speedy Gonzales us. 129,95
- Star Trek Next Gen. us. 139,95
- Star Trek Next Academy 129,95
- Star Wars 3 139,95
- Stargate 119,95
- Streetracer 119,95
- Super Metroid dt. 109,95
- Syndicate 119,95
- Tazman 129,95
- Test of Pharoos 119,95
- Shock Wave dt. 97,95
- Shock Wave 2 79,95

- Star Blado 119,95
- Star Control II 99,95
- Super Street Fight. 2 Tbb 129,95
- Syndicate 119,95
- Theme Park 119,95
- VR Stalker 119,95
- Way of the Warrior 119,95
- Wing Commander 3 119,95
- World Cup Golf 119,95
- 3-DO Juyboard 219,95
- 3-DO Flightstick 119,95
- Joypad Adapter (2 Play) 89,95



- SEGA SATURN 949,-
- Saturn us inkl. Virtus Fighter 79,95
- Saturn Umbau Jp/us 99,95
- 6 Player Adapter 89,95
- Leinrad 89,95
- RGB Kabel 89,95
- Astral 99,95
- Control Pad 129,95
- Clockwork Knight 99,95
- Dartzusa USA 139,95
- Gale Racer 139,95
- Myra 139,95
- Fanzor Dragoon 139,95
- Racco Drivin' 119,95
- Shinobi 119,95
- Tuna 139,95
- Virtus Stick 109,95
- Victory Goal 159,95
- Wachi Connection 159,95
- Power Memory 149,90

- Philosoma 119,95
- Raiden Project 179,95
- Raiden Racer 159,95
- Space Griffin 159,95
- Space Pirates 159,95
- Starblade Alpha 169,95
- Tekken 169,95
- Toh Shin Den 159,95
- Memory Card 89,95
- Joypad 89,95
- Namco Pad 159,95

- Alien vs. Predator 129,95
- Alicorn 179,95
- Alvarez 159,95
- Club Drive 159,95
- Checked Flag II 59,95
- Creature Shock 109,95
- Bubuy 169,95
- Double Dragon 129,95
- Dragon 119,95
- Fight for Life 119,95
- Hover Strike 128,95
- Iron Soldier 128,95
- Kasumi Ninja 139,95
- Koyama 119,95
- Scorable Soccer 128,95
- Syndicate 128,95
- Tempest 2000 109,95
- Theme Park 129,95
- Tiny Toons 119,95
- Ullin Vortex 119,95
- Zool 109,95
- Vidua von der E-Show 39,95
- Screenshots aller neuen Games 89,95
- ZEITSCHRIFTEN 139,95
- EGM, EGM\*, Gamefan, 3DO 139,95
- Bestellnummern für Österreich: 02165/66243
- Ankauf von gebrauchten Modulen! 119,95
- Es ist möglich! 119,95
- Victory Goal 159,95
- Wachi Connection 159,95
- Power Memory 149,90

Besucht unsere Leserschlafstelle (Preis kein Versand) (Preis können abweichen)

**FUNTRONIX**  
KASSEL  
Friedrich-Ebert-Str. 101  
Tel.: 0561 - 8477

**FUNTRONIX**  
HERFORD  
Mühlentor 25  
Tel.: 05221 - 84347

**FUNTRONIX**  
UNNA  
Kaiserstr. 25  
Tel.: 02303 - 20900

**GAMESTORE**  
ESSEN  
Königsplatz 181  
Tel.: 0201 - 777215

**GAMESTORE**  
DISELDOFF  
Kaiserstr. 25  
Tel.: 0211 - 849409

**SCHWEIZ**  
Welt der Comics  
031/9412747

**07461 - 79001**

TRADELINK Spieleversand • Eltstr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003  
Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

VIDEO GAMES 95



Schulnotensystem der Umfrage). Da wir langfristig alles rausschmeißen oder überarbeiten werden, was unter 3,0 benotet wurde, ist das Mini-Poster erstmal noch kleiner geworden. Falls wir mal wieder ein besonders tolles Motiv auf-treiben, gibt's natürlich sofort wieder ein Poster – aber nicht mehr jeden Monat. Und wen jetzt interessiert, welche Rubriken sonst noch Note 3 oder schlechter bekamen: Es waren die Kleinanzeigen. Da werden wir uns was überlegen, was man nicht mehr unbedingt im Heft abdrucken muß.

**Name**

*Ich finde es schrecklich, daß Ihr auf dem Namen "Video Games" besteht. Ich hätte da ein paar Vorschläge. Wie wär's zum Beispiel mit Vidio Games, Vidio Gang, Fiedeo Games oder Voodoo Games? Man kann aber auch Gadio Wemes, Semag Oediv oder Gameo Vides draus machen. Wenn man ein paar Buchstaben wegläßt, geht auch Vi Games. Oder Ver Games. Oder Varum Games. VHS Games und VCR Games gibt es natürlich auch noch. Habt Ihr schon mal daran gedacht, Euch in Mega Videos umzubenennen? Oevid Megas, Vidioklos, Same Widego, Game Deo? Ihr wißt doch, daß Verrückte die Kreativsten sind. Also laßt Euch endlich verstümmeln! (Nicht Euch, den Namen!)*

Carsten Holden, Datteln

Wie war das im... Mittelteil?

**3DO/CDI**

*In Ausgabe 6/95 habt Ihr eine Auflistung der fürs CDI erhältlichen Video CDs abgedruckt. Laufen diese Spielfilme von CD auch auf einem 3DO mit MPEG-Modul?*

Arne Trusch, Darmstadt

Als Antwort gibt's dazu ein klares "Jein". Prinzipiell laufen die CDI-Filme auch auf einem 3DO mit MPEG-Modul und überhaupt auf jedem Gerät mit MPEG-Cartridge. Falls auf den

CDi-Filmen jedoch irgendwo ein interaktiver Part vorhanden ist, mit dem Ihr in den Film eingreifen könnt, gibt's Probleme. Die Software von CDi und 3DO ist natürlich nicht kompatibel – und das gilt auch für alle Programmteile, die um die komprimierten Filmdateien herumgebaut sind.

**Street Fighter**

*Könnt Ihr mir die Adresse des Herstellers oder zumindest die Adresse eines Verkäufers geben, der den Street-Fighter-Anime verkauft? Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mir helft, an den Film ranzukommen.*

Mario Niehues, Obermalsestein

Es gibt im Moment ungefähr vier bis fünf Firmen, die heftig um die Vertriebsrechte des Films zanken. Zwar gibt es einige Leute in Deutschland, die den Film haben oder hatten, es handelte sich dabei aber mit großer Wahrscheinlichkeit um illegale Raubkopien aus Fernost. Die Bildqualität ist entsprechend bescheiden. Soweit wir wissen, soll der Streifen im Herbst offiziell in Deutschland zu haben sein. Sobald wir mehr wissen, geben wir Bescheid.

**Rollenspiele**

*Warum macht Ihr nicht mal wieder einen Rollenspiel-schwerpunkt, in dem auch Oldies but Goldies angesprochen werden? Es gibt zwar nur relativ wenige Spiele für SNES, doch sie haben auch für rollenspielverwöhnte PC-User ein ganz eigenes Flair.*

Yvonne Hettler, Hamburg

Keine schlechte Idee. Da werden wir Tet mal drauf ansetzen. Mit den Oldie-Geschichten haben wir allerdings immer so unsere Probleme: Erst schafft man ein paar Seiten Platz für olle Kamellen, und wenn er dann endlich erschienen ist, der Nostalgie-Schwerpunkt, häufen sich die Leserbriefe wie "Könnt Ihr mir bitte

sagen, wo ich noch folgendes Ururalt-Spiel kaufen kann?". Dabei können wir auch nur auf die einschlägigen Fachhändler/Versender hinweisen, die im Heft inserieren. Alles, was älter ist als zwei, drei Monate, ist relativ schwer zu beschaffen. Exoten findet man meist nur noch über private Kleinanzeigen.

**Fehler**

*Ihr übertreibt's langsam mit den Falschmeldungen. Sogar im "Geständnis" von Hartmut (das war doch Hartmut oder?) ist ein Fehler! Was ist MFLOPS? Aus der Computersprache übersetzt, wären es ja Mega-Flops. Und dann käme es wirklich sehr auf die "Qualität der Software" und des Marketings an.*

Ramon Cahenzli, CH-Chur

Ach herrjeh, das hätte ich erst gar nicht anfangen dürfen! Unverständnis wird mir bis ans Ende meiner Tage nachschleichen. MFLOPS hört sich vielleicht eher nach einem Haufen schlechter Spiele bzw. nach einer neuerlichen Gemeinheit an, ist aber völlig ernst gemeint und die Abkürzung für "Million Floating Point Operations per Second". MFLOPS ist eine Meßgröße für die Zahl der Fließkommaberechnungen, die ein Prozessor leistet – genauso wie MIPS "Million Instructions per Second" eine Meßgröße für die Zahl der Befehle ist, die der Prozessor pro Sekunde durchwurschtelt.

**Fähler**

*Was habt Ihr denn da verzapft? Schaut Euch mal Seite 83 in der Ausgabe 5 an! Scheinbar hat Hartmut oder einer von Euch Fritzen ein altes stinkiges Fideju Gems im Klo gefunden und mit in die Redaktion genommen. Hier ist es wahrscheinlich in die armen Hände irgend eines anderen Redakteurs geraten. Ich nehme an, daß dieser dann "Jesasna, was hostn do scho*

*wiada daherzagt, Hortmud!" (Mein Gott, Hartmut, was hast Du denn da wieder angeschleppt!) zum nächsten Waschbecken gerannt ist. Das Heft hat er natürlich weggeworfen, und es ist versehentlich mit der Seite soundso neben das "Noutbuk" von Wolff geplatzt, oder war's Ralf? Als Mister X die Seite sah, gab er sie in seinen NBook ein ...*

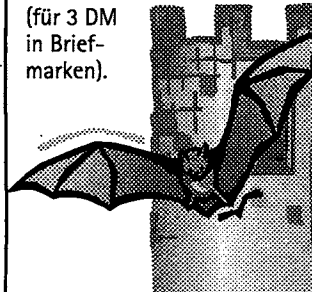
Robert Roloff, Kirchberg

Äh, ja ... Nur, daß es Manni war. Außerdem reden wir in der Redaktion Deutsch, nicht Bayrisch. A, wan mer's kenna!

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

**TANZ DER VAMPIRE?**

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



**Info-Coupon**


(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse" anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_



NABU  
 Postfach 30 10 54  
 53190 Bonn





TVアニメスペシャル

9月18日(日)

9月18日(日)午後1時30分より  
フジテレビ系全国放送!

- 13:30~14:50  
フジテレビ  
東海テレビ  
テレビ新広島  
仙台放送  
テレビ静岡  
福島テレビ  
岩手めんこいテレビ  
富山テレビ  
石川テレビ  
福井テレビ  
岡山放送  
テレビ愛媛  
テレビ大分  
テレビ宮崎  
鹿児島テレビ  
沖縄テレビ

9月23日(金)

- 9:55~11:15  
テレビ西日本
- 16:00~17:20  
山陰中央テレビ

9月25日(日)

- 13:00~14:20  
北海道文化放送
- 13:05~14:25  
関西テレビ
- 14:30~16:50  
テレビ熊本
- 16:00~17:20  
秋田テレビ  
長野放送  
新潟総合テレビ  
サガテレビ  
テレビ長崎

イラスト 岩倉和恵

剣豪アクションゲームの最高峰、見参!  
天命、我にあり、

時を超え、悪を斬る!



SAMURAI SPIRITS

サムライスピリッツ

破天降魔の章

キャスト  
王丸...香取慎吾(SMAP)  
草四郎...大輝ゆう  
コルル...千葉麗子  
生十兵衛...地井武男(特別出演)





**Hacker**

*Ich habe eine Frage zu meinem NEO GEO CD. Ich bin nicht 100prozentig sicher, ob ich nun ein japanisches Gerät habe. Beim Laden der CDs erscheinen nur japanische Schriftzeichen, Logos und Texte des Art Of Fighting 2-Demos sind auch auf japanisch. Wenn es sich bei meinem Gerät um ein japanisches handeln sollte, warum lassen sich dann die Gegner in Samurai Shodown 2 nicht in zwei Hälften zerteilen?*

Morten Gass, Mülheim

Möglicherweise hast Du eine "nicht-japanische" Samurai Shodown 2-CD. Bei Deinen Schilderungen können wir davon ausgehen, daß Du ein japanisches NEO GEO CD besitzt. Da es beim NEO GEO CD keine Kompatibilitätsprobleme gibt, kannst Du ja jede CD auf jeder Konsole spielen. Wenn Dein Samurai Shodown 2 eine europäische Version ist, wurde sie wohl "entbrutalisiert" (als ob das so kriegsentscheidend wichtig wäre, daß man die Gegner im Blutrausch zerhackeln kann!). Pech für Dich ...

**Wellensalat**

*Vor ungefähr zwei Monaten ist in etwa 25 Kilometer Entfernung ein neuer Sendeturm aufgestellt worden. Seitdem habe ich mit meinem Jaguar erhebliche Bild- und Tonprobleme. Das Bild der Konsole sieht aus, wie Premiere ohne Decoder. Kann das vielleicht an Interferenzen liegen, da der Fernsehsender so stark ist? Bei meinem TV kann ich den Jaguar nur über Antenne anschließen. Muß ich jetzt einen neuen Monitor (Fernseher) kaufen, damit ich die Konsole über Scart anschließen kann?*

Enrico Winter, Hohensee

Als Du Deinen Jaguar zum ersten Mal angeschlossen hast, mußt Du vermutlich am TV erst den richtigen Kanal suchen. Anscheinend sendet nun genau auf diesem Kanal

der neue Fernsehturm ein Programm. Zur Lösung des Problems müßte ich wissen, ob Dein Jaguar einen Kanalwählschalter an der Rückseite hat. Wenn ja, schaltest Du um und suchst nochmal den "Jaguar-Sender" am Fernseher. Falls Du diesen Schalter nicht findest, solltest Du die Konsole allein an den Fernseher anschließen. Achte darauf, daß das Antennenkabel in Ordnung ist. Wenn bei dem Kabel die Abschirmung defekt ist, wirkt es

**Verzerrt**

*Vor einiger Zeit habe ich mir ein Mega Drive II gekauft. Schon beim Einschalten war das Bild so verzerrt, daß man kaum das Sega-Logo erkennen konnte. Bei Action-Spielen geht's ja noch, spiele ich aber ein Rollenspiel, geht der Text völlig in der Verzerrung unter. Ich habe das MD über Antennenkabel angeschlossen. Kann man gegen das schlechte Bild was tun?*

Matthias Hager, Grande



**Da wollen die Leute die hochtechnischsten Bildschirmgeräte im Haus stehen haben, und dann entscheiden sie sich für die lausigste Anschlußart, nämlich die Antennenbuchse. Daß das Probleme mit der Bildqualität gibt, versteht sich bei solch halbscharigen Lösungen fast von selbst.**

wie eine Antenne und empfängt sowohl den Fernsehturm als auch den Jaguar. Dadurch kommt es zu Störungen, die so aussehen können, wie von Dir beschrieben.

Normal is' was anderes. Anscheinend verkräftet Dein Fernseher das Signal vom Mega Drive nicht richtig. Vermutlich wird die Glotze völlig "überfahren". Um das zu star-

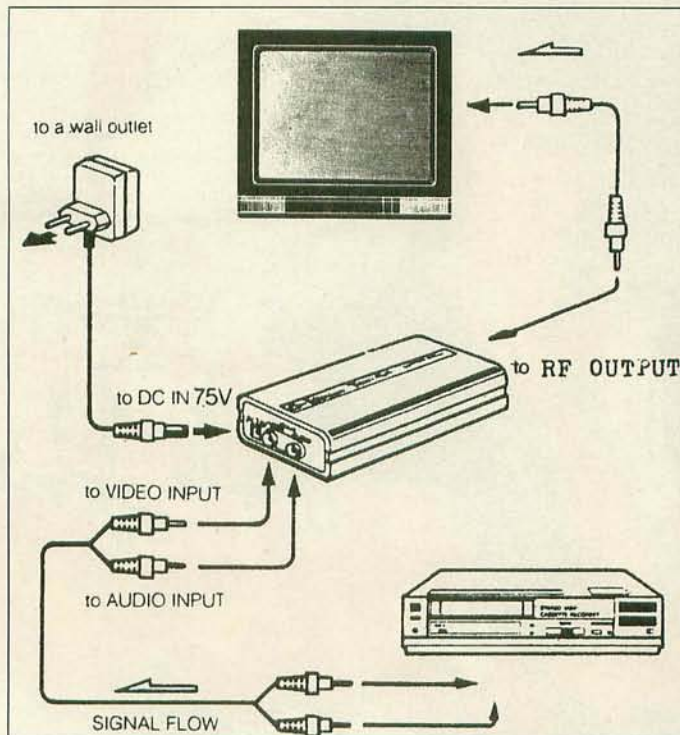
ke Bildsignal vom Mega Drive zu dämpfen, besorgst Du Dir am besten einen sogenannten Pegelsteller (im Fernsehladen). Diesen steckst Du zwischen Konsole und TV und drehst so lange an der Schraube, bis das Bild paßt. Trotzdem würde ich mir an Deiner Stelle den Anschluß über Scart-Kabel (auch als Euro-AV bekannt) durch den Kopf gehen lassen. Probleme wie Deines oder Enricos fallen dann von vorneherein weg.

**Verpaßt**

*Ich habe gelesen, daß es die meisten Spiele für Sonys PSX auch bald für den Saturn geben soll. Wenn ich mir jetzt einen Saturn anschaffe, verpasse ich dann nicht einige gute Spiele?*

Laurent Rohleder, Wuppertal

Ein ganz Schlauer, der hat an alles gedacht. Du kannst Dir getrost den Saturn anschaffen und die Playstation und das 3DO, das NEO GEO CD, eine MAK und den Jaguar. Dann kannst Du immer noch nicht sicher sein, daß Du keine tollen Spiele verpaßt. Falls Du nicht zwei Dutzend Videospiele und sämtliche Module zu Hause hast, hast Du bestimmt schon reichlich was verpaßt und wirst auch immer etwas verpassen. Was Dir die Entscheidung etwas erleichtern kann, ist eventuell der Preisunterschied zwischen Saturn und Playstation (je nach Importeur), und in drei Monaten gibt's die Teile sowieso offiziell in Deutschland.



Manuelle TV-Signalkorrektur über einen sogenannten Pegelsteller





Spiele aus Japan oder den USA importieren können, weil die USA und Japan HDTV einführen, während Europa bei PALplus hängenbleibt. Mit den neuen Normen wird ja die Bildschirmauflösung enorm gesteigert. Werden damit auch realistischere Spiele möglich? Wird man die einzelnen Pixel überhaupt noch sehen können? Stehen uns mit PALplus und HDTV goldene Zeiten bevor?

Roman Binder, CH-Henau

### Gestrichen

Kürzlich kaufte ich mir ein 3DO (NTSC inklusive Adapter zum Anschluß an einen 50Hz-Fernseher). Ich habe alles so angeschlossen, wie es auf dem Bild zu sehen ist. Wenn ich jetzt den Fernseher einschalte und das Programm wähle, auf dem das 3DO laufen soll, erscheint nach kurzer Zeit ein Strich von ca. 14cm Länge, woher kommt das? Liegt es vielleicht daran, daß ich nur japanische und deutsche Spiele auf meinem US-3DO spiele?

Alexander Rudolph, Krefeld

Also für einen Radio-Fernsehtechniker hört sich das auf Anhieb nach einem Fehler im TV an. Mach doch mal die Probe und verwende einen anderen Fernseher. Sollte sich kein Strich zeigen, bring' Deine Glotze in die Werkstatt. Ich nehme an, daß der Strich das einzige ist, was Du zu sehen bekommst (kein 3DO-Logo, Buchstaben, Zahlen, ...). Falls der Strich auf dem anderen TV auch zu sehen ist, kann es eigentlich nur noch an Konsole oder Konverter liegen. Hier würde ich den Umtausch der Geräte empfehlen.

Im Vergleich zu einem Computermonitor ist ein Fernseher immer noch eine reichlich schwammige (was die Bildschärfe angeht) Angelegenheit. Welche Auflösung ein zukünftiges Videospielsystem mit Bildwiedergabe im 16:9-Format haben soll, weiß heute noch niemand. Von 16 mal 9 Pixeln bis zu Bildbreiten von weit über 1000 Pixeln ist theoretisch alles denkbar (bei heutigen TVs ist bei etwa 800 Pixeln horizontal Schluß). Die Frage ist nur, wo die nötige Rechenpower für derart aufwendige Grafikkrechner herkommen soll, auf welchem Medium die Daten gespeichert werden, und was der ganze Spaß dann kostet. "Realistischer" als Fernsehen können solche Spiele kaum werden (interaktive CD-ROM-Spiele nähern sich da schon mit Riesenschritten). Solange die Eingriffe aus dem Spiel nicht auf alle Sinne des Zockers einwirken, wird die Virtual Reality immer noch verbessert, da könnt Ihr sicher sein. Daß uns "goldene Zeiten" bevorstehen, wage ich zu bezweifeln. Die Unterhaltungshochtechnologie die Ihr Euch heute wünscht, ist noch unbezahlbar.

### Grenzfälle

Da ja immer mehr Sendungen in PALplus ausgestrahlt werden, würde es mich nicht wundern, wenn auch bald Spiele in diesem 16:9-Format geben sollte. Bräuchte man für 16:9-Spiele neue Konsolen oder spezielle Adapter? Ich könnte mir vorstellen, daß wir Europäer in Zukunft keine

VIDEO  
GAMES

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

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!

# dynatex

STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER

JAGUAR
NEO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
32X

SEGA CD
MEGA DRIVE
GAME GEAR
SEGA SATURN

3DO
MEGA DRIVE
GAME BOY
Sony Play Station

ALLE BESTELLUNGEN  
VERSANDKOSTEN-FREI!

STÄNDIG  
ALLE  
HITS  
AUS USA +  
EUROPA

HÄNDLER-  
ANFRAGEN  
ÜBER FAX:  
0231/521553

**DIE TREFFPUNKTE NO1 FÜR SPIELEFREAKS...**

**DYNATEX LADEN I**  
BRÜCKSTR. 42-44  
44135 DORTMUND

**JETZT 2x**  
**IM RUHRGEBIET**

**DYNATEX LADEN II**  
Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

**BESTELLUNGEN**  
VERSANDHOTLINE  
☎ 0231/556140

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

# TOP-4

! ! ! A C H T U N G ! ! !

**Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X**

- ★ 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

Call now  
(02622)83517

## Scart-Umschalter

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

3-fach Umschalter	139,99 DM
4-fach Umschalter	159,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM

## Tuning, Umbau

**SNES 50/60Hz inc. Modulportvergrößerung für USA Module** 99,99 DM

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

**WOLFSOFT**  
Anschlußkabel

Sony PSX RGB Kabel 99,99 DM  
Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM  
SNES RGB Kabel+Hifi-Anschluß 39,99 DM  
Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM  
Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM  
Jaguar RGB Kabel+Hifi-Anschluß 49,99 DM  
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM  
Joypad Verlängerungen ab 29,99 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 Stk. 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



## ! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher 'nen Arzt oder einfach den nächstgelegenen Bademeister.

Game Boy

### Aladdin



Simon Sloming aus Michelstadt bereitet der Qual ein Ende. Wer den holden Prinzen auf beschleunigte Weise zur Prinzessin geleiten möchte, kann mit Simons Cheat die Level überspringen: Im Pausenmodus drückt Ihr einfach nur folgende Tastenkombination: A, B, B, A, A, B, B, A.

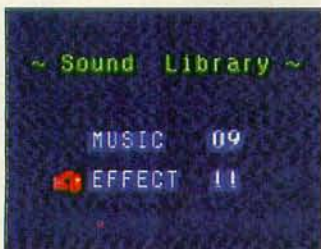


Abspann-Glotzen leicht gemacht mit dem "ABBA-ABBA-Cheat"

Super Nintendo

### Super Punch Out

Hans-Martin Lang aus Wallau mit dem Nassauer Konto



Voll gut versteckt, das Soundmenü bei SPO

(Finanzer aufgepaßt!) hat 'nen Hidden Soundtest anzubieten:

Wenn das Nintendo-Logo erscheint, nimmt man Joypad Numero zwei und hält den Select-Button gedrückt. Wenn Ihr nun noch L und R drückt, diese kurz gedrückt haltet und dann den Select-Button losläßt, kommt Ihr in besagtes Untermenü mit dem Namen "SOUND LIBRARY".



Sega 32X

### Space Harrier

Hans Martin Lang aus Wallau und noch ein kleiner, bescheidener Tip seinerseits:

Wenn das Sega Logo erscheint, Controller 2 zur Brust nehmen, die Knöpfe A und C gedrückt halten und dann Start drücken. So gelangt Ihr in den Arcade-Modus.

Sega 32X

### Cosmic Carnage

Der Hofheim-Wallauer Herr Lang findet, daß die von ihm herausgefundenen Finishing-Moves für den Kauf dieses schlechten (HML gebrauchte ein drastischeres Wort aus der Fäkalsprache, das wir aus Zumutbarkeitsgründen lieber dezent weglassen) Spiels ent-

Des Rätsels Lösung bekommt nach zähen Verhandlungen diesen Juli endlich auch mal hitzefrei. Dafür gibt's heute viele "kleine" Tips und massenhaft zauberhafte Leser-Gemälde zu bestaunen. Augen auf, und weitergeblättert, kann ich da nur sagen ...

## WIE LÄUFT'S

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

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

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

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

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

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

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

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

Unsere Adresse:

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

schädigen. Entscheidet selbst: Besiegt erst einmal Euren Gegner in der ersten Runde. In Runde 2 kämpft Ihr dann solange, bis der Opponent nur noch ein bißchen Energie besitzt. Wendet jetzt einfach einen Special Move Eures Kämpfers an, und schon wäre alles vollbracht.

Super Nintendo

### Clayfighter 2



Das war klar, daß nach den zwei Codes für die versteckten Charaktere in der letzten Ausgabe ein Ansporn ausgelöst würde, auch die restlichen Kombinationen zu finden. Patrick Fabri aus Spenge war so ein Angespornter. Dies sind seine Secret Combinations, die auch jeweils im Game-Startmenü eingegeben werden:

**JACK:**

oben gedrückt halten und X, A, R, R, Y, A drücken

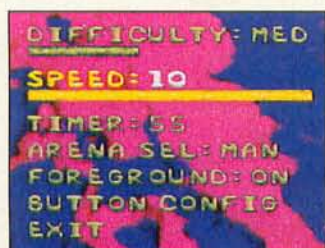




**Geile Übersetzungen:**  
**Heavy Kick = Brutalkick;**  
**what was that = das haut einen glatt um;**  
**Sudden Death = plötzlicher Tod (des Übersetzers?)**



*Na, hat schon mal wer da draußen seine Leiste mit allen 16 Kämpferportraits aufgefüllt gehabt? Wenn nicht, könnt Ihr hier die Codes für alle Obermotze nachschlagen.*



*Schneller geht's echt nicht mehr*

#### PEELGOOD:

untenlinks gedrückt halten und B, Y, Y, A, Y drücken

#### BUTCH:

L-Taste gedrückt halten und X, R, A, X, R, R drücken

#### ICE:

B gedrückt halten und oben, L, L, L, rechts drücken

#### SLYCK:

Y gedrückt halten, L, L, oben, L, links, R drücken

#### THUNDER:

obenlinks gedrückt halten und Y, B, X, B, B, X, A drücken

Noch 'ne kleine Anmerkung von Patrick zwecks dem "Speed-Cheat": einfacher geht es, wenn man im Game-Start-Screen Y gedrückt hält und L, L, R, unten, links und R drückt. Für ein "Random Select" muß man bei diesem Spiel im Charakter-Select-Screen L und R gleichzeitig drücken.

#### Super Nintendo

### Spiderman- The Animated Series

Böse Zungen werden natürlich jetzt wieder behaupten, wir hätten den Level-Select-Code als Belohnung für den guten Testbericht von Acclaim bekommen. Weit gefehlt, kann ich da nur sagen! Hart ist der selbst erarbeitet worden, und zwar von Friedrich Thaler aus Hanstedt. Also, im Anfangsmenü (siehe Bild), aber erst wenn Spidi auf dem Podest sitzt, müßt Ihr Y, A, X, B, A,



*Schmucklos, aber sehr hilfreich, Spidermans Level-Select-Menü*



rechts, links drücken. Daraufhin erscheint das Menü, das aufgrund seiner Schlichtheit diese Bezeichnung eigentlich gar nicht verdient hat.

#### Super Nintendo

### Hagane

Um für dieses nicht ganz einfache Spiel unendlich Continues zur Verfügung zu haben, geht man am besten zu Beginn sofort ins Config-Menü. Dort setzt Ihr den Cursor auf "Music" und hört Euch die Titel 9, 8, 7, und 6 in dieser Reihenfolge an. Nachdem Ihr das vollbracht habt, steht hinter dem Wort "CONTINUE" in Zukunft ein Unendlich-Symbol. Die Credits für diesen Wink gehen übrigens an Oli Hering aus Hof.



*Hier hat keine Acht schlapp gemacht. Des is' ein Unendlich-Symbol*

#### Super Nintendo

### Front Mission

Stefan Hartmanns Beitrag für diese Ausgabe:

Wer sich alle Charaktere mal genauer betrachten möchte, sollte sich zuerst einmal ins Status-Fenster begeben. Dort drückt und hält man L,

R und unten. Gedrückt halten, und schon kann man per Druck auf Start alle im Spiel auftauchenden Charaktere "durchlaufen" lassen. Wer beispielsweise als Chong (der Mann

aus dem Warenhaus) spielen will, muß ein wenig gelenkig sein. Man ist immer noch am L, R und unten drücken, während der Charakterauswahl. Gleichzeitig müssen jetzt noch X und Y gedrückt und gehalten werden (d.h. man drückt jetzt L, R, X, Y, unten). Jetzt B drücken, um das Statusfenster zu verlassen, und schon kann man im Setup-Menü den neuen Anführer des eigenen Teams entdecken.



#### Mega Drive

### Ristar

Die Programmierer haben sich einige Späßchen bei ihrer Arbeit einfallen lassen, wie uns Uwe Aschhauber aus Berlin verriet. Durch Eingabe des Paßworts **DOFEEL** könnt Ihr z.B. in einem speziellen Time-Attack-Modus spielen und dabei versuchen, den Rekord der Sega-Leute zu brechen. Eine Liebeserklärung in Form von **ILOVEU** erschließt den Weg zum Round-Select. **SUPER** erhöht dagegen den Schwierigkeitsgrad recht gewaltig. Das Zauberwort **MAGURO** bringt was für die Ohren, während **AGES** eher für die Augen gedacht ist (langweilige Copy-



*Ja, ja, auch bei Ristar kann man cheaten*



Ristar ist an sich bereits ein schönes Sega-Jump'n Run, aber mit all den Zauberwörtern, wie "MAGURO", "DOFEEL" oder "ILOVEU" geht's erst so richtig los...



right Info). Mit **MUSEUM** macht Ihr den Feinden Dampf und **XXXXXX** löscht alle aktivierten Codes, die übrigens nach einem Reset immer noch "da" sind.

**Jaguar**

**Hoverstrike**

Kent Alkan aus 56414 Sehrsehrunleserlich verriet uns für diese Ausgabe, daß es in jedem der fünf Level eine Geheimmission gibt, die man allerdings nur per spezieller Tastenkombination zu Gesicht bekommt. Folgende Tasten müssen im Missionsauswahlbildschirm gleichzeitig gedrückt werden:

- Level 1 2, 3, 6, oben
- Level 2 2, 6, 7, 8, unten
- Level 3 3, 5, 6, rechts
- Level 4 2, 5, 8, oben
- Level 5 2, 4, 5, 6, rechts

**Super Nintendo**

**Street Fighter II**

"Fidelo Games" schrieb da wieder so einer ... Wie hieß der gleich? Alikander Schlähmann oder so ähnlich, aus Homburg? Naja, ist ja auch egal, da sich der Tip sowieso auf 'nen ganz alten Schinken bezieht, aber lest selber, was Alibaba schrieb:

Um die wirklich gute Endspannungsmusik (die Abspannungsmusik ist wohl gemeint gewesen, Anm. d. Red.) zu hören, die einem leider erst ab Stufe 5 gegönnt wird, müßt Ihr das Spiel, ohne Continues zu benutzen, auf Stufe Null durchspielen. Danach kann man im

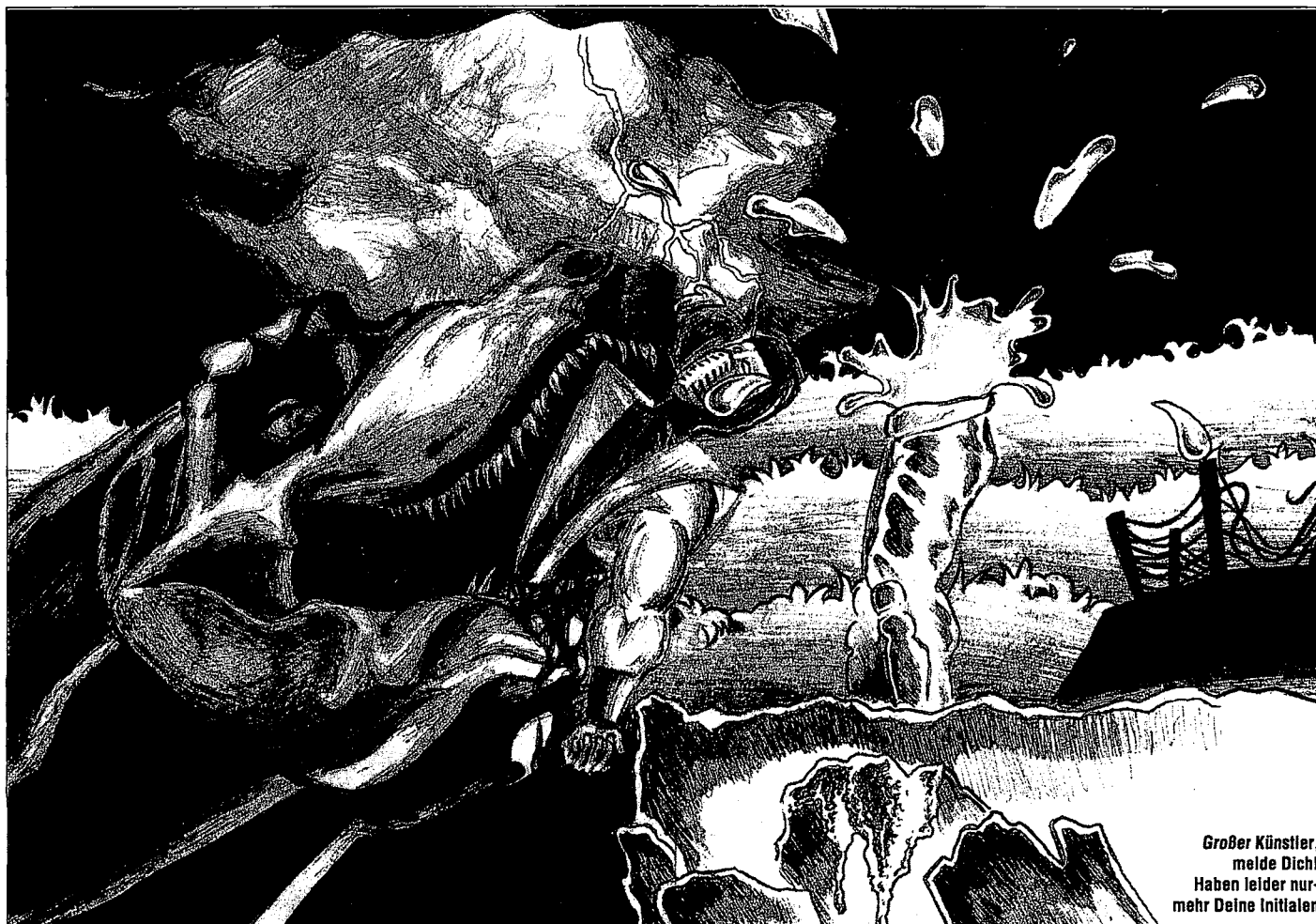
Optionsmenü den Sound Nr. 30 anwählen, der erst jetzt erschienen ist. So kommt Ihr relativ einfach in den vollen Genuß des Sounds.

**Mega Drive**

**NBA Live '95**

Quintin Mahlow aus Lindau sandte uns als Allererster den kuriosen Golf-Cheat zu diesem ansonsten 100%-igen Basketballspiel zu. Um das seltsame Golf-Demo spielen zu können, geht Ihr zuerst in den EXHIBITION-MODE und wählt zwei Teams (egal welche). Im Player-Setup-Screen müßt Ihr nach oben drücken. Beim Schriftzug "Start New" drückt Ihr nun *Start*. Ihr gelangt daraufhin ins bekannte Paßwort-Menü, wo Ihr jetzt nur noch REFLOG (also GOLFER rückwärts) eingeben und Start drücken müßt.

**GALERIE 1**



Großer Künstler, melde Dich! Haben leider nurmehr Deine Initialen



<b>Saturn</b>	
Astal	139.90
Battle Monster	139.90
Daytona USA	129.90
Panzer Dragoon	139.90
Gran Chaser	139.90
Daedalus	109.90
Clockwork Knight	89.90
Parodius	139.90
Pop'n Twinbee	139.90
Powerful Pro Baseball	139.90
Pretty Fighter X	149.90
Race Drivin	139.90
Side Pocket 2	149.90
Virtual Hydlide	149.90
Victory Goal	129.90
Joypad	79.90
Joyboard	129.90
Lenkrad	169.90
Sechs-Spieler-Adapter	79.90
RGB-Kabel	49.90

<b>PlayStation</b>	
Ace Combat	149.90
Dragon Ball Z	149.90
Gunners Heaven	149.90
Gudam	149.90
Jumping Flash	149.90
Ridge Racer	149.90
Boxer's Road	159.90
Tekken	159.90
Toh Shin Den	149.90
Raiden Project	149.90
Rayman	149.90
Kileak The Blood	149.90
Starblade Alpha	159.90
Magic Beast Warriors	149.90
Motor Toon Grand Prix	149.90
Parodius Deluxe	149.90
Memory Card	64.90
V-Tennis	149.90
3*3 Eyes	149.90
Joypad	74.90
Namco Joypad	159.90

<b>3DO</b>	
Panasonic FZ-10 NTSC + 2 Spiele	899.90
Panasonic FZ-10 Pal + 2 Spiele	929.90
Panasonic FZ-1 PAL + 2 Spiele	899.90
GoldStar NTSC + 4 Spiele	949.90
Flightstick Pro	179.90
Another World	99.90
Battle Chess	79.90
Crash'n Burn	89.90
Demolition Man	129.90
Slam'n Jam	99.90
Gex	99.90
Heil	99.90
Wing Commander 3	129.90
Escape From Monster Manor	79.90
Flashback	99.90
Novastorm	99.90
Need For Speed	99.90
Road Rash	99.90
Shock Wave	99.90
Shock Wave: Operation Jumpgate	79.90
Super Street Fighter	99.90
Syndicate	99.90
Theme Park	99.90

<b>Jaguar</b>	
Jaguar + Cybermorph	399.00
Fight For Life	129.90
Syndicate	119.90
Theme Park	129.90
Alrcars	129.90
Sensible Soccer	129.90
Ultra Vortex	139.90
Checkeder Flag	79.90

<b>Super Nintendo</b>	
Addams Family Values dt	109.90
Buzzie Bobbie dt	119.90
Breath Of Fire us	129.90
Bomberman 3 jp	149.90
Clayfighter 2 dt	99.90
F1 Championship	119.90
Fatal Fury Special dt	129.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Flintstones dt	119.90
International Superstar Soccer dt	109.90
Jungle Strike dt	119.90
NBA Jam Tournament Edition dt	109.90
NBA Live '95 dt	119.90
Mega Man X2 dt	129.90
Metal Warriors	109.90
Ogre Battle us	139.90
Super Turrican 2 dt	99.90
Kyle Petty's No Fear Racing	129.90
Stargate dt	109.90
Front Mission jp	159.90

# O.I.T.

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

## Sonderangebote

Earthworm Jim (SN) dt	89.90
Legend O. T. M. Ninja (SN) dt	49.90
Street Fighter 2 (MD) jp	49.90
Super Street Fighter (SN/PAL)	99.90
WWF Raw (SN/MD)	49.90

\*\*\* nur solange Vorrat reicht \*\*\*

## Zeitschriften

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



Versand: Mo - Fr: 10.00 - 18.30  
Sa: 10.00 - 14.00

Ladenpreise können variieren

## Lieferbedingungen

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

\* Täglich Neuheiten \*

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

Händler sind  
willkommen!!!  
Fax: 0711 - 613807

All Japan WWF4 jp	199.90
Crono Trigger jp	199.90
Lufia us	129.90
Return Of The Jedi dt	79.90
Indiana Jones dt	79.90
Justice League	119.90
Soccer Shootout dt	129.90
hagane dt	129.90
Lothar Matthäus dt	129.90
Asterix & Obelix dt	139.90
Illusion Of Time	109.90
Super Probotector	59.90
Unrally dt	109.90
New Horizons us	149.90
Super Punch Out dt	109.90
Star Trek Next generations dt	99.90
Weapon Lord us	129.90
WCW Wrestling us	119.90
Wild Guns dt	129.90

## Mega Drive

Allen Soldier dt	109.90
Action Replay Pro Mark 2	79.90
Battle Tech	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Dune 2	104.00
F1 Championship	109.90
FIFA Soccer '95	89.90
Flink	49.90
Jimmy White's Whirlwind Snooker	79.90
1. League Soccer 2	79.90

Justice League	109.90
Mega Bomberman	84.90
Mickey Mania	59.90
Micro Machines 2: Turbo Tournament	89.90
NBA Jam Tournament Edition	109.90
NBA Live '95	94.90
NFL Quarterback Club	114.90
NHL '95	89.90
NHL All Stars	119.90
Lothar Matthäus	109.90
Road Rash 3	79.90
Phantasy Star IV us	159.90
Samurai Shodown	99.90
Shadowrun	89.90
Shining Force 2	119.90
Soleil	114.90
Skeleton Krew	119.90
Stargate	114.90
Story Of Thor	119.90
Super Street Fighter 2	99.90
Theme Park	104.90
Toughman Contest 32 MBit	99.90
True Lies dt	99.90
Schlumpfe dt	94.90
W Gretzky Hockey	99.90

## 32X

32X Grundgerät dt.	299.90
Chaotix dt	129.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	119.90
Metal Head	119.90
Motocross Championship	109.90
Mother Base	129.90
NBA Jam dt	109.90
NFL Quarterback dt	109.90
Shadow Squadron dt	119.90
WWF Raw dt	109.90

## Mega CD

Grundgerät dt + 1 Spiel	299.90
CDX Pro	79.90
Magical Popful Mail us	109.90
Earthworm Jim dt	109.90
Eternal Champions us	119.90
Fatal Fury Special us	119.90
Flink dt	59.90
Lords Of Thunder	109.90
Lunar The Silver Star us	109.90
Lunar Eternal Blue	119.90
NBA Jam dt	59.90
Pitfall CD	109.90
Samurai Shodown us	129.90
Schlumpfe dt	109.90
Snatcher dt	89.90
Soul Star dt	69.90
Shining Force dt	89.90
Dungeon Master 2 dt	99.90

## Neo Geo CD

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

**Tel: 0711 - 613758 oder 616485**



Super Nintendo

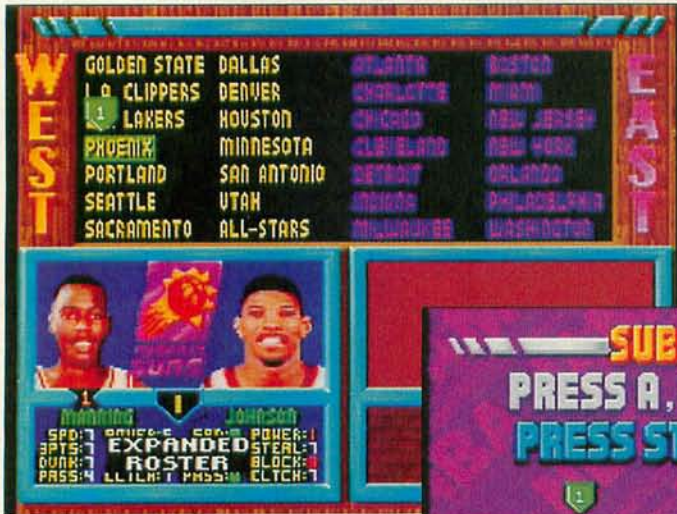
**NBA Jam T.E.**

Nein, dieser Oliver Hering aus Hof! Keiner hat's für möglich gehalten, doch der Speicher dieses Moduls scheint unermesslich zu sein. Noch



wählen könnt. Drückt hierzu im Titelbild erst mal Start, um das Fenster mit den Optionen *HEAD TO HEAD*, *OPTIONS*, usw. zu öffnen. Drückt jetzt Y, oben, unten, B, links, A, rechts, unten und zum Schluß das Zauberwort JAM ein. Alle 27 Teams sind dadurch bereits besiegt, bei der Mannschaftsauswahl blitzt kurz der Schriftzug "EXPANDED ROSTER" auf, und Ihr könnt jetzt statt den Rookies die Hot Shots wählen.

Links im Bild seht Ihr die "Expanded Roster"-Schrift und All-Stars



Geheime Spieler ohne Ende: Wer sind die beiden bloß?

zwei weitere geheime Spieler wurden von den Programmierern hierin untergebracht. *Steven Tyler* und *Stud Muffin* heißen die beiden Newcomer, die bis dato allerdings nur mit einem Action Replay 2 zum Vorschein gebracht werden können. Hier sind schon mal die Codes von Tyler und Muffin für Player 1 und Player 2. Die Codes für alle übrigen Secret Player sowie die Start-Codes von Player 3 und Player 4 findet Ihr am Schluß der Tips und Tricks in der ARP-Abteilung.

Pl. 1 als Tyler: 7E16A000  
7E169F7A

Pl. 2 als Tyler: 7E16A200  
7E16A17A

Pl. 1 als Muffin: 7E16A000  
7E169F9A

Pl. 2 als Muffin: 7E16A200  
7E16A19A

Und wo ich gerade so beim durchschäufeln durch die Tips-Berge bin, fällt mir doch glatt noch ein Brief von Oliver in die Hände, in dem er etwas von "TEAM SWAP" daherfahlet. Ans Joypad geschwungen, und siehe da, es funktioniert. So könnt Ihr in Zukunft während der Pause zwischen den Spiel-Vierteln Eure Mannschaft wechseln: Wartet, bis der Substitution-Bildschirm erscheint und haltet gleichzeitig oben und B gedrückt, bis unter Eurem jetzigen Team ein weißer "TEAM SWOP"-Schriftzug erscheint. Durch links oder rechts drücken auf dem Steuerelement scrollt Ihr dann durch die anderen Mannschaften.

Was sich Acclaim sonst nach alles einfallen ließ ... Von Uwe Aschhauber/ Berlin stammt dieser abschließende Cheat, mit dem Ihr im Team-Game-Modus die NBA All Stars an-



Hier leuchtet gerade "Team Swap" auf. Mit diesem Cheat könnt Ihr nach jedem Quarter die Mannschaften wechseln

katzen braucht Ihr den Chili Pfeffer für einen Supersprung von rechts nach links und dann sofort weiter nach links zum Ausgang.

In Level 9 (Tikal Ruinen) ist es wichtig, genau in der Mitte der Kampfarena nur kurz abzuspringen, und zwar nach rechts – auf die Zunge – und von dort nach oben.

Hans-Peter aus der Schweiz hat außerdem noch einen "Verbesserungsvorschlag" zwecks unendlicher Continues für die PAL-Version gemacht (der Cheat aus Japan, den wir in der VG 4 abgedruckt hatten, funktioniert auch wirklich nur bei der dortigen Version): Im Continue-Bildschirm wiederholt die B-Taste oder Start drücken, bis neun Continues angezeigt werden.

Wenn Ihr Euch gleich nach dem Einschalten des SNES ins sechste Level (Regenwald) warpen wollt, drückt Ihr im Titelbild (wenn der Bumerang 'Start' umkreist) folgende Kombination: A, X, A, Y, A, X, Select, Select, Select, Start.

Super Nintendo  
**Spectre**

Hier kommt wieder einer dieser besonderen sh-Tricks aus Ilvesheim. Wer nämlich ganz böse sein will, friert einfach alle anderen Panzer ein. Selbige können sich dann weder bewegen, noch

Super Nintendo

**Pitfall**

Hans-Peter Muff aus CH-Luzern hält nach den Cheats aus der April-Ausgabe noch mehr Weisheiten parat:

Die Endgegner in Level 4 und 9 können kampfflos übersprungen werden.

In Level 4 bei den zwei Raub-



Neue Cheats: Direkt ins 6. Level warpen + unendlich Continues



feuern (obwohl einige Tanks in höheren Leveln trotzdem Schaden verursachen). In jedem beliebigen Level drücke man einfach Y auf dem zweiten Joypad, und schon hört man die Explosion, die den Cheat-Modus bestätigt. Der gilt aber nur für ein Level, d.h. im nächsten Level muß wieder die Y-Taste auf Pad 2 gedrückt werden.



## Super Nintendo

**Michael Jordan:  
Chaos in the  
Windy City**

Patrick Fabri aus Spenge war der erste Einsender der speziellen Cheat-Paßwörter für diesen ungewöhnlichen NBA-Lizenzartikel.

**MCHLJRDN-23:** Extra Energie, 25 Leben, und ein Großteil der Level ist bereits gemeistert  
**999999999999:** 93 Leben, und ebenso sind die meisten Level bereits geschafft

Julian Tadesse aus Berlin hält ein weiteres Paßwort parat:

**2NH4M03W2-5:** 65 Leben, mit Ausnahme des letzten Levels, ist jede Stage anwählbar.



*Völlige Konkurrenz bei den MJ-Spezial-Paßwörtern: Dürfen's mal eben 25 Leben ...*



*... oder gleich auf einmal derer 93 sein? Ein weiteres Paßwort mit "nur" 65 Leben hätten wir dann auch noch anzubieten ...*



*Nur fünf Buchstaben liegen zwischen Euch und diesem Menü*

## SNES/ MD

**True Lies**

Kian Alai aus Schönkirchen sagt's mit wenig Zeichen. Nicht einmal 100 Buchstaben (inklusive Adresse) umfaßte der auf den ersten Blick so lumpig erscheinende Tip. Doch hat er's in sich:

Die Levelwahl: MNCHT (was wohl so eine Art Abkürzung für MENU CHEAT sein soll)  
Alle Waffen: BGWPNS (vielleicht BIG WEAPONS ???)  
Unendlich Energie: BGGRLY (hmmm ...)  
Unendlich Leben: BGLVS (BIG LIVES oder so was in der Art)



## Super Nintendo

**WARLOCK**

Der Cheat von Steve Faust paßt wie die Wimper aufs Tipverwöhnte Auge und kam gerade noch rechtzeitig einen Tag vor Layoutschluß hier an. Drückt im Warlock-Titelbild, noch bevor die Flammen den



*Auch nicht gerade hübsch anzusehen, das Warlock-Cheat-Menü*



*Ja wo fliegen Sie denn hin, Monsieur?*

oberen Rand des Schriftzugs erreicht haben, ziemlich schnell diese Kombination: links, links, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, rechts, links, links, rechts. Ihr könnt jetzt jedes Level anwählen und mit L oder R den Cheat-Modus ein-, bzw. wieder

ausschalten. Im Cheat-Modus könnt Ihr durch "pumpen" auf dem B-Knopf die Level durchfliegen.

**! Code geknackt**

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösung über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Filtrierarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

## Super Nintendo

**Puzzle Bobble**

Thorsten Göttel aus Schifferstadt (an dieser Stelle grüßen wir ganz herzlich die Claudi) hat Taitos jüngstes Meisterwerk bereits geknackt. Es folgen auf der nächsten Seite die gesammelten Paßwörter:



*In der hundertsten Runde wartet 'n Gnom*



Stafan Anders/Welver

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1. 3FSQSI    | 51. QB62T2   |
| 2. HVRRTH    | 52. LG4CFZ   |
| 3. TS9227    | 53. KSQ76#   |
| 4. HC%GQG    | 54. \$CJWK4  |
| 5. T7S53I    | 55. RHDWH4   |
| 6. 5QC296    | 56. 476NQ#   |
| 7. 00WPKH    | 57. 6\$IRM?  |
| 8. 973T99    | 58. L2FV3D   |
| 9. FZXC42    | 59. TJVKF2   |
| 10. 7S9L#7   | 60. V#SMT9   |
| 11. QR5T6\$  | 61. ZN772P   |
| 12. 6#RN15   | 62. SXOZVG   |
| 13. #R\$7LQ  | 63. 0#765S   |
| 14. XKFGOX   | 64. LHSTRP   |
| 15. TTPL7I   | 65. 3TGGJJ   |
| 16. LQRQ#Z   | 66. WQZZZW   |
| 17. L775L7   | 67. RH71##   |
| 18. KVGJOG   | 68. MHINNL   |
| 19. PL#7N5   | 69. LVP155   |
| 20. W3KWFZ   | 70. IDR5#I   |
| 21. G4JVG3   | 71. HQFX00   |
| 22. N#6T6M   | 72. NKD4PP   |
| 23. 24XBOJ   | 73. 9DL6TP   |
| 24. QNP5IS   | 74. P3L6RP   |
| 25. 6PN6\$P  | 75. RH9S5#   |
| 26. L7N67P   | 76. \$WPS7#  |
| 27. MQW8B5   | 77. 2R4XGH   |
| 28. HDX2ZK   | 78. B#X4JB   |
| 29. WCW33B   | 79. QHPN6\$  |
| 30. DOV42C   | 80. W#32HW   |
| 31. CFKGGX   | 81. Q4##QI   |
| 32. \$OW\$?2 | 82. J5KK2H   |
| 33. 7JGJGG   | 83. VFHCWF   |
| 34. IC4224   | 84. FR3FWC   |
| 35. DNI577   | 85. R2LWT\$  |
| 36. HN6TTR   | 86. OPGWK4   |
| 37. MZB3VV   | 87. TGP72#   |
| 38. #DHz42   | 88. TBN9\$R  |
| 39. GSM7##   | 89. K#3KF2   |
| 40. 923HW2   | 90. T3PV#S   |
| 41. 4QT#NS   | 91. QJ5RM?   |
| 42. 3MIR6?   | 92. 53QMS7   |
| 43. HS5T6\$  | 93. FGFJKW   |
| 44. 90JC2Z   | 94. 5KMQT6   |
| 45. 4R25NS   | 95. QKMLM?   |
| 46. K675LS   | 96. 75XWZ2   |
| 47. GSLPS#   | 97. N5WWZZ   |
| 48. V7#\$R6  | 98. 2FI11#   |
| 49. XPMP9M   | 99. 42LRTT   |
| 50. \$B42K4  | 100. \$9D442 |

**Rock'n Roll Codes**

- ROOKIE:**  
 CHEM IV (Div. A) NTJ0Q4WXWS6M  
 DRAKONIS (Div. B) FK40Q7K3ZQ6M  
 DRAKONIS (Div. A) 0CV080H592J!  
 BOGMIRE (Div. B) W030QGKBQJ8P  
 BOGMIRE (Div. A) 80LOGQHBQJTP
- VETERAN**  
 CHEM IV (Div. A) FSPWS8H5QQ6Y  
 DRAKONIS (Div. B) P3KWSI29QG6N  
 DRAKONIS (Div. A) DLQW8NH5QG61  
 BOGMIRE (Div. B) M8BW27KDQG61  
 BOGMIRE (Div. A) 7QZWRZHD!KPP  
 NEW MOJAVE (Div. B) 0SFWQGKN9!PR  
 NEW MOJAVE (Div. A) 7MGWQ!HN92T2  
 NHO (Div. B) WGGWRTJX92JT  
 NHO (Div. A) 4ZBWKRGX92J!
- WARRIOR**  
 CHEM IV (Div. A) Q2HRM00XTXCR  
 DRAKONIS (Div. B) 0SHRHH25TVCR  
 DRAKONIS (Div. A) 718R8405TVCR  
 BOGMIRE (Div. B) 2TYR092DTVCR  
 BOGMIRE (Div. A) RTV8Q10!9RR  
 NEW MOJAVE (Div. B) MLD8T72N9!6P  
 NEW MOJAVE (Div. A) JBV8QQ0S5TG2  
 NHO (Div. B) PP48Q81X92T7  
 NHO (Div. A) CWT8H5X292J!  
 INFERNO (Div. B) NP58R4195TR2  
 INFERNO (Div. A) C558QMZ95TF!



**GALERIE 2**

**Mega Drive**

**Rock'n Roll Racing**

Sven Posavec aus Fulda ist mit seinen Paßwörtern allen anderen Einsendern davongefahren (siehe oben).

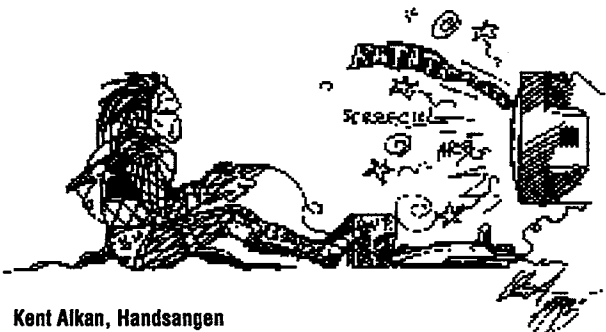
**Super Nintendo**

**Populous 2**

Welch Plagerei, sich derartig blöde Paßwörter fehlerfrei beim Spielen zu notieren (und für mich erst, der sie dann wieder in den Comp eingeben darf). Patrick Neudeck hat auf alle Fälle ganze Arbeit geleistet. Alle Hochachtung nach Georgsmarienhütte!

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Argus              | Thrace             |
| 1 Dk1f>vfvsvDZ3N   | 25 5Tkrk/D\$Wx9x<  |
| 2 nq\$kXzBxfnZ3x   | 26 kJxm\$4\$/XWh>? |
| 3 s7J:xvLhQhzQ\$   | 27 W=%17GSxkkvz    |
| Sparta             | Olymp              |
| 4 !!Q1ksG&sz5f:S   | 28 MHm\$3&cS:&&&   |
| 5 1B1:>k8xfnZ3x    | 29 y/FdYw4zG1f:>   |
| 6 <hFHD#cy7/D1=    | 30 6WPKP//&ZJqGX   |
| Creta              | Artemis            |
| 7 YX8%q+\$mk+5Jy   | 31 vOJ?Z2Z:CQh>?   |
| 8 :3zHSx1NX5--&    | 32 !!J>B9n1FgCVVL  |
| 9 #XgRmBPx<-h>?    | 33 wz?k/Q6L%Z>!!t  |
| Cypros             | Apollo             |
| 10 DV!%GnF8K8zQ5   | 34 7!!qfZXB&-Sf:S  |
| 11 KJgwwGmfdc\$sd  | 35 p:Hq635rLbxcH   |
| 12 /!07StXjHD1nw   | 36 OV=L2vHzt-cN/   |
| Delos              | Hera               |
| 13 1jGNmh7<Cq-/B   | 37 >nDz!!N#Dq3BBk  |
| 14 Mn+/Y:6%OVXD8   | 38 j3</BH:f+GN94   |
| 15 3kVH\$!!QCXckk- | 39 2V/1xOv<4\$XDb  |
| Athens             | Poseidon           |
| 16 R4/xY2fM11VVv   | 40 vcG1TMHYVxGqD   |
| 17 3ODFqd2q365JP   | 41 >1X!!CwOt9>BBk  |
| 18 ym6d4QV6R:f!!   | 42 B13dB!!Zdk!!3Z9 |
| Mycena             | Hades              |
| 19 K<?+pm36#wZ3N   | 43 !!Sn2NJTK?LLG   |
| 20 !!Y3Kh?X4jBcN/  | 44 hXJ!!hNODhLLq   |
| 21 48wjmbypm#kk-   | 45 jGmLBrRGQ/1nM   |
| Larissa            | Zeus               |
| 22 n6-0!!dJm3%N94  | 46 cn1Wq&pCq&kkV   |
| 23 BO>zwLT/9/>!!K  | 47 b7jMPJ=&F55Jy   |
| 24 DdkM&=Xnm!!D1W  | 48 Fn%dMGn#rk>!!K  |

**GALERIE 3**

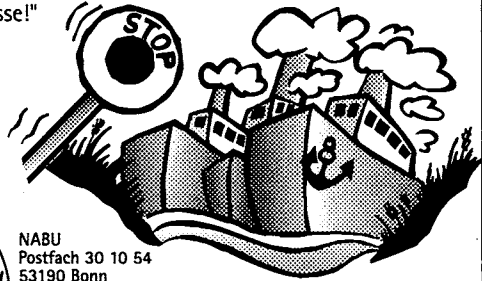


Kent Alkan, Handsangen



# GEGEN DEN STROM

Für immer größere Schiffe sollen immer mehr Flüsse zu "Wasser-Autobahnen" ausgebaut werden. Zeigen wir den Kanal-Arbeitern in Bonn die rote Karte. Fordern Sie das Info "Rettet unsere Flüsse!" an (für 5 DM in Briefmarken).



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

# PRIMAL GAMES

HOTLINE 023 05 / 4 25 33

Detmolder Straße 170, 44577 Castrop-Rauxel

## Sony PS-X

Grundgerät + Pad	
+ Ridge Racer	999,00
Tekken	149,90
Starblade Alpha	159,90
Vampire	159,90
Gunner's Heaven	159,90
Jumping Flash	159,90
Parodius Delux	149,90
Raiden	149,90
Twinbee	149,90
Cyber Sled	149,90
TOH SHIN DEN	149,90
Memory Card	79,90
RGB Kabel	119,90

## Sega Saturn

Grundgerät + Pad	999,00
+ Virtual Fighter	
New Shinobi	Juni
Astal	149,90
Daytona USA	149,90
Deadius	129,90
Panzer Dragoon	149,90
Victory Goal	139,90
Clockwork Knight	89,90
Joystick	169,90
Superjoypad	79,90
Memory Card	109,90
RGB Kabel	69,90

## Neo Geo CD

Grundgerät	799,00
Viewpoint	125,90
Street Hoop	125,90
Samurai Showdown II	125,90
Double Dragon	135,90
Puzzle Bobble	135,90
Galaxy Fight	135,90
Fatal Fury 3	135,90
Pulstar	135,90
Joystick	129,00

Neo Geo CD-Spiele ab 85,90 DM  
Neo Geo Module auf Anfrage

Fordern unsere Liste an!  
Täglich Neuheiten

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM

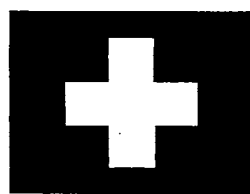


## GameLine AG

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



Attraktives  
Bonuspunkte-System  
Bestelle noch heute  
kostenlos unseren  
GESAMTKATALOG



Preise für Saturn und  
PSX auf Anfrage!

# M.C. Game

PC-Komplettsysteme, Hardware, Software

### SUPER NINTENDO:

Arby Light Foot	DV	79,95
Barkley Shut 'em out and Jam	DV	59,95
Blackhawk	DV	65,95
Bust-a-Move	US	99,95
Claymates	DV	49,95
Climbanger	DV	49,95
Crash Dummies	DV	49,95
Demon Fighter	DV	49,95
Double Dragon V	DV	49,95
Dr. Franken	DV	49,95
Earthworm Jim	DV	119,95
Empire Strikes Back	DV	69,95
ESPN Baseball	DV	109,95
FIFA Soccer	DV	109,95
Final Fight 2	DV	59,95
Global Patrol	DV	49,95
GP1	DV	49,95
Hyper V-Ball	DV	69,95
Indiana Jones	DV	79,95
Jackal	DV	49,95
Jelly Boy	DV	119,95
Jurassic Park 2	DV	69,95
Kick Off 3	DV	69,95
Kyle Pelly's No Fear Racing	US	119,95
Lemmings 2	DV	59,95
Legend	DV	59,95
Lemmings 2	DV	59,95
Mega Man	DV	49,95
Mighty Max	DV	59,95
Magic Boy	DV	49,95
Major League Baseball	US	109,95
Mickey Mania	DV	69,95
Micro Machines	DV	49,95
Madworm	DV	49,95
NBA Jock T.E.	DV	109,95
NBA Live 95	DV	109,95
Operation Starfish	DV	129,95
Pac Attack	DV	49,95

Final Fantasy III	US	149,95
Genji Troop	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Lord of the Rings	US	79,95
Robotrek	US	129,95
Wizardry V	US	129,95

Final Fantasy III	US	149,95
Genji Troop	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Lord of the Rings	US	79,95
Robotrek	US	129,95
Wizardry V	US	129,95

### MEGA DRIVE:

Alien Soldier	DV	109,95
Bubsy II	DV	49,95
Crash	DV	39,95
Chuck Rock	DV	39,95
Comix Cars	DV	49,95
Die Schlümpfe	DV	109,95
Dino Drib Soccer	DV	49,95
Earthworm Jim	US	79,95
Earthworm Jim	DV	109,95
FIFA Soccer	DV	39,95
Gauntlet	DV	39,95
Generations Lost	DV	39,95
Gunship	DV	49,95
Gyngus	DV	39,95
Hulk vs.	DV	39,95
Indy Car Nigel Mansell	DV	119,95
International Tennis Tour	DV	59,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker	DV	79,95
Kawasaki Superbikes	DV	39,95
Lemmings Man	DV	29,95
Lemmings 2	DV	59,95
Mega Turrican	DV	49,95
Mekey Mania	DV	69,95
Mighty Max	DV	49,95
Mr. Nutz	DV	49,95
NBA Jam 1. E.	DV	39,95
NFL Clubhouse Club	DV	49,95
Pitfall	DV	69,95
Phantasy Star IV	US	149,95
Sparkster	DV	69,95

Howard D'Arcy	DV	99,95
Psycho Pinball	DV	109,95
Radiation Rex	DV	49,95
Road Rash 3	DV	99,95
Samurai Showdown	DV	119,95
Shao Fu	DV	49,95
Shinobi Force II	DV	119,95
Starline	DV	79,95
Striker	DV	119,95
Story of Thor	DV	129,95
Sword of Vermilion (w/ Hintbook)	DV	39,95
Tazmania 2	DV	79,95
Thunder Park	DV	109,95
Toughmen Contest	DV	99,95
Troy Akimov Football	US	49,95
True Lies	DV	79,95
Wacko	DV	79,95
Winter Olympics	DV	39,95
Wolverine	DV	49,95
WWF Raw	DV	69,95
X-Men 2	DV	119,95

### ATARI JAGUAR:

Alan vs Predator	119,95
Brett Hull Hockey	139,95
Ducky	109,95
Fight for Life	119,95
Hover Strike	109,95
Iron Soldier	109,95
Ranger Pinball	109,95
Sensible Soccer	119,95
Syndicate	119,95
Tammy's 2000	109,95
Theme Park	129,95
Val 4 Years	109,95
Grundgerät-Pak	839,95

Wir führen auch alle aktuellen Konsolen, z.B. Sega Saturn, Sony Playstation, Atari Jaguar, etc.

## M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preislise an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen





"Erster werden" leicht gemacht, mit dem ultimativen Paßwort

Mega Drive

Road Rash 3

Steven Fischer aus Herborn war der erste Road Rash 3-Zocker, der mit den Codes aufwarten konnte, die es einem ermöglichen, jedes Motorrad auswählen zu können. Uwe Aschhauber hat außerdem das geniale Special-Paßwort am Ende beigesteuert. Ihr könnt dadurch mit einem sauschnelen Motorrad namens "Wild Thing 2000" fahren und besitzt already 200.000 \$.

Rat Bikes

Corsair 4000	AK01 12HK
Kamakazi 250	MK00 15H2
Banzai 450	CG01 17HL
Ratzo 500	EG00 18HN

Sport Bikes

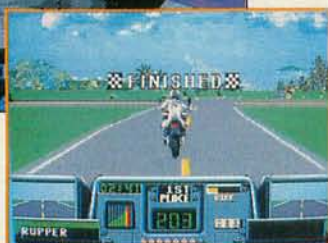
Stiletto 600	AG01 1AH0
Perro 250	GC00 1DHS
Kamakazi 750	2101 1FHL
Diabolo 750	0100 1GHB
DMG 1000	AG01 AG01 11H0

Super Bikes

Corsair 600N	M221 1LH1
Kamakazi 750N	EQ01 1NHH
Banzai 750 1100	QC00 10HF
Stiletto 900N	O220 1RG1
Diablo 1000N	CG00 1THC

Superpaßwort:

Wild Thing 2000 15S9 PU03



Mega Drive

Zero Tolerance

Die Zeit ist reif und David Sallegger aus A-Graz hat gut daran getan, seine Paßwörter einzuschicken, da wir sie bisher ja noch nicht abgedruckt hatten. Ihr habt bei diesen Codes übrigens immer alle Männer und die Lady zur Auswahl.



Docking Bay Level 2	DDq8*tLng
Bridge Level 1	Xnp8*tnng
Engineering Level 1	OL6**vPnm
Engineering Level 2	ar6dCpNM4
Engineering Level 3	aD8dspMM4
Engineering Level 4	GF6*u*Pv7
Greenhouse Level 1	WL6*C8NIV
Greenhouse Level 2	Dfr*-vKrh
Greenhouse Level 3	KDs*-vJqx
Bridge Level 2	HFr8-tKfH
Reactor Level 1	cL6**vOIE
Space Station	OL8dtvOF2
High Rise Roof Top	Y8YU3PxGt
High Rise Floor 164	?bZxsvxOt
High Rise Floor 163	crY5CvHv!
High Rise Floor 162	OP85CvHv
High Rise Floor 161	Krp7CtHn7
High Rise Floor 160	xbDUtsxkf
High Rise Floor 159	Or?U/sxkQ
High Rise Floor 158	GLx5C/Ht7
High Rise Floor 157	?vBU*oxrj
High Rise Floor 156	?LiX/oxpi
High Rise Floor 155	jriX/Y?o!



'Ne ganze Stange Kohle gibt es zusätzlich zu den PS auch dazu

High Rise Floor 154	OP?XvoDoj
High Rise Floor 153	arXUsoDq7
High Rise Floor 152	?BgX-C?Qq
High Rise	dLiX6e?o9
Sub Basement Level 1	anq/2CJnx
Sub Basement Level 2	KP/2o0!!
Sub Basement Level 3	Or887-0!!
Sub Basement Level 4	OL8bnCJmk
Sub Basement Level 5	Zz3d5QBu2
Sub Basement Level 6	Ya8dnfJGf
Sub Basement Level 7	E8*/2pKK/
Sub Basement Level 8	OP8dn8jv7
Sub Basement Level 9	ava87rGr!
Sub Basement Level 10	TLZ87rGr!
Sub Basement Level 11	cvYb4c?in

Super Nintendo

Flintstones -The Movie

Im Gegensatz zu Populous-Patrick hatte es Markus Götz aus Gärtringen einfacher. Die



Flintstones-Paßwörter sind einfach nur nett, voilà:  
 Level 2 Bam-Bam Makes Small Rocks  
 Level 3 Cliff Hides Hot Juice  
 Level 4 Betty Picks Blue Ribs  
 Level 5 Orang-Utan Draws Hairy Fruit  
 Abspann Hoagie Takes Cold Trees

Und weil's so schön war, spendieren wir unsererseits noch das Unverwundbarkeits-Paßwort dazu:  
 M.F.Stone Makes Weird Jelly



Leider taugt das Spiel nicht viel; Freds Paßwortdesign ist aber allerliebste



Super Nintendo

**Ardy Lightfoot**

Tut mir leid, Jörg Schmitt aus Grünstadt, je weniger berühmt ein Spiel, desto länger dauert eben auch eine Erwähnung in den Tips. Nun ist die bange Zeit des Wartens aber ein für alle Mal vorbei! Ein Stück echte Grünstädter Wertarbeit, bei uns zu



*Irgendwas stimmt hier nicht! Wo sind nur die Vitaminbomben hin?*

Gast in den Tips und Tricks, finally- wie schön:

Level	Kirsche	Traube	Südfrucht
1	Dach	Baumstamm	Tisch
2	Baum	Ballon	Baumstamm
3	Baum	Tisch	Baumstamm
4	Tisch	Baumstamm	Ballon
5	Tisch	Dach	Baumstamm
6	Tisch	Dach	Baum
7	Baumstamm	Tisch	Baum
8	Tisch	Baum	Baumstamm
9	Ballon	Baum	Tisch
10	Baum	Dach	Tisch
11	Ballon	Baumstamm	Dach
12	Dach	Baumstamm	Baum
13	Dach	Ballon	Baumstamm
14	Baum	Tisch	Baumstamm
15	Baum	Tisch	Dach
16	Baumstamm	Dach	Baum
17	Baumstamm	Ballon	Baum



Sertan Sen, Mörtenbach

**GALERIE 4**

**Der PlayStation Versand**

**TELEFON (0261) 84074**

**PSX, 220V: 888.-**  
 + RGB + Spiel: a.A.  
 Boxer's Road: 149.-  
 Arc the Lad: 149.-  
 Jumping Flash: 149.-  
 Gunners Heaven: 159.-  
 Tekken: 159.-  
 Starblade: 149.-  
 Philo'soma: 149.-  
 Vampire: 159.-  
 Metal Jacket: 159.-  
 Ace Combat: 159.-  
 Rayman: 159.-

**Saturn, 220V: 888.-**  
 + RGB + Spiel: a.A.  
 Dayt., G. Chaser, Baseball, Shinobi, Parodius,  
 Astal, Blue Speed,  
 Battle M. usw.: 139.-  
 Clockwork: 89.-  
 Pad: 69.-

**Night Striker: 149.-**  
**In the Hunt: 149.-**  
**Zubehör u. Neuheiten auf Anfrage!**

**Neuheiten! Virtual Boy lieferbar!**

**PC-Engine GT**  
 Bester Farbhandheld der Welt!  
**NEU: 288.-**  
 inklusive Spiel!

**Alle Neuheiten! PSX, SAT u. 3DO An-/Verkauf!**

**RESET** **POWER** **OPEN**

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

BECOSys, Koblenz, Fax: 0261/84072

Intimer, Änderungen vorbehalten!

**KOMMT ZUM GAMESHOPPING !**

**GAMESTORE**  
*Spielend durchs Leben!*

**ESSEN** **DÜSSELDORF**  
 Rüttenscheider Str. 181 **Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)**  
 Tel. 0201/777225 **Tel. 0211/1649409**

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

**!! München !!**  
**Munich-Software-Center**  
 Computerspiele Verleih Verkauf Versand  
 Friedrichshafenerstr. 9, 81243 München  
 Am Bahnhof Westkreuz S5 S6  
 Bestellhotline: 0 89/8 20 55 20

**Versandpreisliste Auszug**

S.NES	Mega Drive	3-DO Panasonic
Int. Superstar Soccer dt 109.-	Clayfighter dt 119.-	Myst us 119.-
NBA Jam tournament dt 139.-	Demolition Man dt 110.-	
Star Gate* dt 139.-	Elite* dt 99.-	Real Pinball PAL 89.-
Top Gear 3000 dt 124.-	NBA Jam Turn dt 119.-	Star Blade PAL 99.-
True Lies dt 139.-	Road Rash 3 dt 99.-	Shock Wave II us 80.-
Kid Clown in C.C. dt 119.-	Schlümpfe dt 99.-	Magic Carpet us 99.-
Fatal Fury Special dt 139.-	Stargate dt 124.-	Wing Commander 3* dt 99.-
Looney Tunes ACME dt 139.-	True Lies dt 124.-	Theme Park dt 99.-
Operation Starfish dt 119.-	Ristar dt 110.-	Orion of Road us 99.-
Turbo Toons dt 119.-	The Story of Thor dt 129.-	Demolition Man us 99.-
Wario's Wood dt 89.-	Asterix 2 dt 119.-	Return of Fire us 99.-

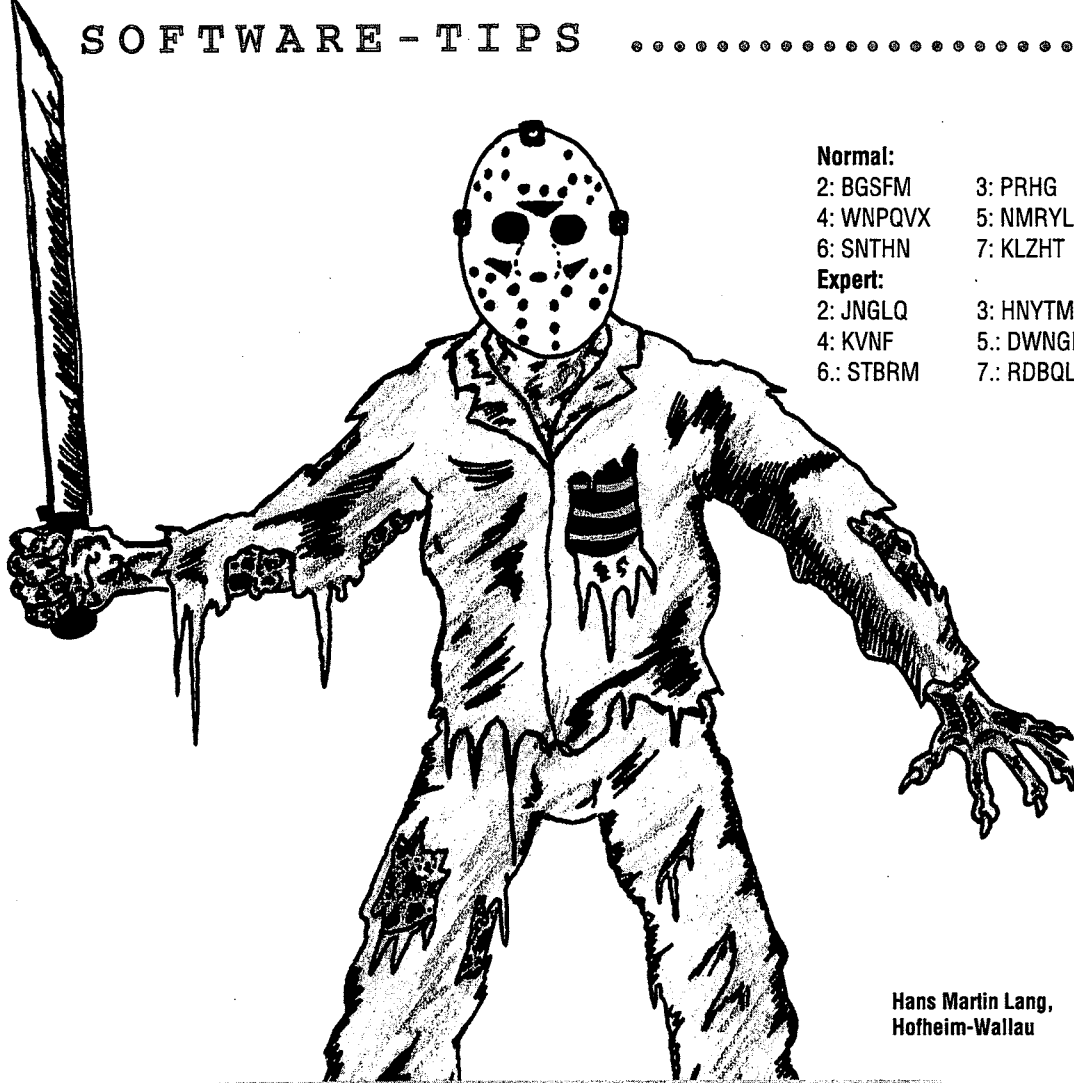
Jaguar	NEO GEO	Sony PSX und Spiele auf Anfrage!
Sensible Soccer 129.-	Supersidekicks 2 99.-	<b>Sonderangebote für: S.NES</b>
Syndicate 129.-	NAM 1975 99.-	<b>Mega Drive bis zu DM 50.- auf Anfrage</b>
Theme Park 129.-	Sengoku 99.-	Zubehör und Spiele für alle gängigen Systeme lieferbar
	Sengoku 2 99.-	
Dragon Bruce Lee 99.-	Samurai Showdown 2 139.-	
Zool 2 99.-	World Heros 2 Jet 129.-	
Bubsy 99.-	Battle Volleyball 139.-	
Iron Soldier 109.-	3 Count Bount 119.-	
Kasumi Ninja 119.-	Aerofighters 139.-	
Alien vs Predator 99.-	Ninja Combat 119.-	
	Pulstar 232 M-Bit 139.-	

Versandkosten 7.- zzgl. Nachnahme ab 300.- DM  
 Versandkosten frei

Mit \* gekennzeichnete Spiele sind waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar!  
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Ladenpreise variieren!  
**NEU NEU NEU NEU NEU**  
 Manga VIDEOS Leihen und Kaufen!





**Normal:**  
 2: BGSFM 3: PRHG  
 4: WNPQVX 5: NMRYL  
 6: SNTHN 7: KLZHT  
**Expert:**  
 2: JNGLQ 3: HNYTM  
 4: KVNF 5.: DWNGH  
 6.: STBRM 7.: RDBQLR

7	1	H2TH26T-
7	2	QXD7ZI*3
7	3	D8?MI3WK
8	1	6ZGB13V-
8	2	LHNN*2X-
8	3	BVHT26R9
9	1	47N7GQ8D
9	2	VTD113W-
9	3	QVGY*IP
10	1	2M3H9KDP
Endsequenz		1Q3BNT5K

Hans Martin Lang,  
Hofheim-Wallau

**GALERIE 5**

**Action  
Replay  
Codes**

Hier steht wieder jede Menge Schummelcodes. Nach wie vor gilt aber für diese Rubrik: Eure eingeschickten ARP-Codes lassen sich nicht in bare Münze verwandeln, es geht um die Ehre allein.

**Bomberman 2 (SN)**

Benjamin Bartsch aus Berlin hat einen noch besseren Code, als den in der VG 5 abgedruckten, herausgefunden.

7E1CB601 Freie Auswahl zwischen Level 1-12

**NBA Jam T.E. (SN) (ARP 2)**

Hier ist der Rest von Oliver Herings Codes, die man übrigens auch im Tournament-Modus verwenden kann. Um einen versteckten Spieler per ARP anwählen zu können, müßt Ihr jeweils zwei Zeilen pro Spieler eingeben. In der zweiten Zeile wird dann statt "XX" der Wert für den gewünschten Secret Player eingesetzt.

7E16A000	Secret Player
7E169FFX	für Spieler 1
7E16A200	Secret Player
7E16A1XX	für Spieler 2
7E16A400	Secret Player
7E16A3XX	für Spieler 3
7E16A600	Secret Player
7E16A5XX	für Spieler 4

Werte, die anstatt XX eingesetzt werden können:

65	Carlton
66	Divita
67	Liptak
68	Turmeil
69	Goskie

**Super Nintendo**

**Pac In Time**

Stefan Streib aus Neu-Isenburg schickte uns einst im Winter ein Kärtchen, worauf da stand geschrieben:

Area 6	SMPSN
Area 11	CVFTZ (Forest)
Area 16	BPOGY
Area 21	TRQCZ (Forgotten Palace)
Area 26	COQSH
Area 31	STPFV (The Village)
Area 36	DJZZZ
Area 41	BLBJN (The Castle)
Area 46	DFLTQ

**Mega Drive**

**Second Samurai**

Ein videospielender Mitbürger Salzwedels, der es nurmehr für nötig hielt, uns seine Initialen F.R. mitzuteilen (und deswegen auch keine Post zurück kriegt) hat den zweiten Samurai als erster geknackt.

Level 1	ELFEUMKG
Level 2	XRZVZYRZ
Level 3	OAWSZVZY
Level 4	UFUZYRZX
Level 5	FLQ3JG4U
Level 6	TG3S1KL2
Level 7	WFGNNOC3
Level 8	JF41HLB6
Level 9	KAN314S
Level 10	JAQEXGSU
Level 11	YMPL3114
Level 12	LSQQ63JG
Endgegner	M2IYOZWE

**Super Nintendo**

**Flashback**

Die Codes der SNES-Version hatten wir noch nie veröffentlicht. Mit Hilfe von Markus Lenker aus Ingolstadt holen wir das jetzt aber postwendend nach.

**Easy:**  
 2: JWLYZ 3.: RSPV  
 4: DXCPT 5.: SLMN  
 6.: ZTHRK 7.: CRLQXZ

**Game Boy**

**Monster Max**

Ein Spitzenspiel, das MM von Titus. Ebenso spitze ist es, die Paßwörter dafür in Händen zu halten. Erspielt wurden sie übrigens von Niels Neumann aus Bünde.

**Ebene Level Paßwort**

1	2	XY-NTZMM
1	3	*D6BL6H
2	1	XYV26B?5
2	2	V8QKP5P-
2	3	LIGLW2D
3	1	G14Z-1X-
3	2	B3ZVZI*3
3	3	#R7GLW3Z
4	1	3#7 26T-
4	2	2Z815DLP
4	3	9N9TY*IV
5	1	X*Z8DHHR
5	2	16K15DLR
5	3	PWR59KG3
6	1	#9J*26TZ
6	2	?R14W?Z3
6	3	115TBUH7



6A	Rivett
6B	Scooter Pie
6C	Kid Silk
6D	Kirby
6E	Snake
6F	Falouts
70	Muskett
71	Hill
72	Bird
73	Blaze
74	Benny
75	Hugo
76	Crunch
77	Suns Gorilla
78	B. Clinton
79	P. Charles
7A	Steven Tyler
7B	Chow-Chow
7C	Brutah
7D	Weasel
7E	Air Dog
7F	Facime
80	Moon
81	Kabuki
98	H. Clinton
99	Heavy D
9A	Sturd. Muffin
9B	Moosekat
A3	Jazzy Jeff
A4	Fresh Prince
A5	Thomas
A6	Cunningham
A7	Mike D
A8	Adrock
A9	MCA

Die *Tonight's Match Up*-Codes können dank Oliver nun auch direkt eingegeben werden:

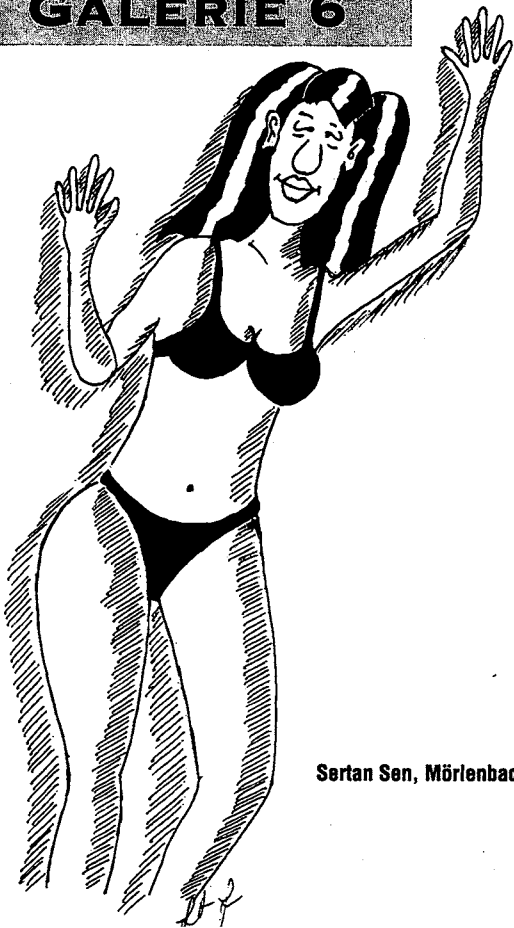
7E0B2601	Shot%-Display
7E0B2901	Slippy Court
7E0XEE01	Powerup Push
7E0XEE02	Powerup 3 PT
7E0XEE04	Poweup Turbo
7E0XEE10	PoweruDunks
7E0XEE20	Max. Power
7E0XEE40	Powerup G.T.
7E0XEE80	Quick Hands
7E0XEE08	Powerup Fire
7E0XEF01	Powerup Off.
7E0XEF02	Speedup
7E0XEF04	Foul 1
7E0XEF08	Teleport Ball
7E0XEF10	Foul 2
7E0XEF20	High Shots

Anstatt "X" gebt Ihr folgende Zahlen ein:  
 7 für Player 1  
 8 für Player 2  
 9 für Player 3  
 A für Player 4

**Spike Mc Fang (SN)**  
 7E0A56FF unendl. Geld

**Street Racer (SN)**  
 7E539AXX  
 Anstatt "XX" Wert für gewünschte Runden-Anzahl einsetzen

**GALERIE 6**



Sertan Sen, Mörlenbach



**Verkaufte Auflage**

**71.500**

**(IVW 1/95)**

**330.000**

**Leser pro**

**Ausgabe**

**(AWA '94)**

**Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten**

**Leserschaftsdaten**

**Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)**

**46 13-3 05  
 Carolin Gluth  
 PLZ 1-5**

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

**46 13-3 33  
 Peter Kusterer  
 Anzeigenleitung**

**Fax: 46 13-7 89**

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

**COOLE PREISE**

Auszug aus unserer Preisliste

Sony PSX & Saturn nur 999,90 DM

MCD ab 249,90 DM

3 DO ab 799,90 DM

**VIDEO & GAME AN & VERKAUF**

SNES	N	G
Brandish	137	109
Fireman	109	89
Front Mission	179	149
Final Fantasy 3	139	109
Illusion of Time	109	95
Jungle Strike	119	
Judge Dredd	109	
Lohn	137	
Mario Kart	79	59
Ogre Battle	129	109
Rise of Phoenix	129	99
Streetracer	89	69
Super Streetfighter	119	99
Super Conflict	79	
Super Turrican 2	119	
Stargate	119	89
Sequest DSV	119	99
Theme Park	119	
WCW Wrestling	129	

Mega Drive & MCD 32

Eternal Champion	129	
Lunar 2 MD		auf Anfrage
Psycho Pinball MD	89	79
Road Rash 3	99	85
Surgical Strike	109	99
Samurai Showdown CD	109	
Schlumpfe MD & CD	109	
Shining Force CD & 2	99	
Flying Nightmare CD	109	
Lords of Thunder CD	119	

Jaguar		
CD ROM mit Spiel	349	

Hover Strike	129	
Dragon CD's		99 auf Anfrage

3DO		
3DO FZ 10 mit Spiel	929	
Pal Wandler	129	
Pads ab	69	
SNES Adapter	77	

Flying Nightmare	119	
Gex	109	
Hells	109	
Panzer General	129	
Theme Park in Dt.	109	
Star Trek	129	
Wing Commander 3		auf Anfrage

Saturn		
Astal	139	a.Anfr.
Daytona USA	139	a.Anfr.
Gran Chaser	139	a.Anfr.
Real Yumen	149	
Panzer Dragon	149	a.Anfr.
Shlnoh	149	

Sony Playstation		
Boxing Road	149	
Dark Stalker	159	
Gunters Heaven	139	a.Anfr.
Metal Hacket	159	
Tekken	149	a.Anfr.
Toshinden	149	a.Anfr.
Memory Card	69	
Pad + Verlängerung	79/39	

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

**Geschäfte** (hier auch Verleih)

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

**Tel 030 42 13 767**

**Fax 030 42 13 768**

G -> Gebrauchte • N -> Neu

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

Playstation  
 Game - Verleih

Händleranfragen erwünscht

Saturn  
 Game - Verleih



7E539CXX  
Anstatt "XX" die Anzahl der Tore, um beim Soccer zu gewinnen, eingeben  
7E539EXX  
Anstatt "XX" Zahlenwert für gewünschte Zeit beim Soccer eingeben  
7E53B401  
man kann die geheimen Strecken fahren  
7E5C0900  
immer Erster  
7E1D2C03  
unendl. Credits Player 1  
7E1D2A03  
unendl. Credits Player 2  
7E183300  
unendl. Zeit  
7E537200  
Player 1 kann keine Waffen einsetzen  
7E537400  
Player 2 kann keine Waffen einsetzen  
7E537600  
Player 3 kann keine Waffen einsetzen  
7E537800  
Player 4 kann keine Waffen einsetzen  
7E537A00  
Player 1 kann nicht kämpfen  
7E537C00  
Player 2 kann nicht kämpfen  
7E537E00  
Player 3 kann nicht kämpfen  
7E538000  
Player. 4 kann nicht kämpfen

**Micro Machines 2 (MD)**

FFD8460004  
kein blauer Flitzer  
FFD8570004  
roter Flitzer kann nicht rechts/links lenken  
FFD8360002  
kein gelber Flitzer  
FFD8350009  
Steuerungsprobleme für blauen Flitzer  
FFF3310002 unendl. Leben  
FFD87E0002 gelber Flitzer manövrierunfähig

**Rock'n Roll Racing (MD)**

Steffen Palusseck aus Tachtering-Emertsham hat hier geholfen  
FFB99B0003 bester Motor  
FFB99C0003 bester Schutz  
FFB99D0003 beste Stoßdämpfer  
FFB99E0003 beste Reifen

Für Marauder und Dirt Devil:  
FFD16E0007 unendl. Jump Jets  
FFD15A000D unendl. Nägel  
FFD1560007 unendl. Raketen

**Für Air Blade:**  
FFD15E0007 unendlich Missiles

FFD16A0007 unendl. Nitro  
FFD1520007 unendl. Minen

**Für Battle Trak:**  
FFD1660007 unendl. Minen

**Für Havac:**  
FFD1660007 unendl. Minen  
FFD1620007 unendl. Schuß

! **Das dicke Ende**

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

**GALERIE 8**

Manuel Clavel,  
Weinstadt

**Lobpreisung**

Gelobt seien die bescheidenen Leute hinter den Kulissen, die oft einen erheblichen Anteil am Zustandekommen einer jeden Ausgabe haben. Gelobt in diesem Falle sei besonders **Wolfgang Walden**, seines Zeichens Spielerverwalter bei **Galaxy** und Chefdesigner der hübschen Galaxy-Anzeigenkampagne. Ohne zu murren, stellte er auch diesen Monat wieder jedes gewünschte Spiel in jungfräulicher Verfassung, lediglich zum Ausprobieren der Tips, zur Verfügung. Solche Menschen verdienen ab und an ein Schulterklopper. Sagt Wolfgang einfach Eure Meinung, wenn Ihr das nächste mal Kontakt mit Galaxy habt (sagt ihm vor allem, wie gelungen Ihr das Design der lila Anzeige findet).

Christian Walter, Essen

**GALERIE 7**  
**Letzter Wille**

Mehr Jubel, weniger Trubel und deshalb 'ne kleine Bitte: Schreibt doch bei Einsendungen in Zukunft immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips von Euch ausprobiert worden sind, please.

Das war's auch schon, ich mach mich jetzt vom Acker, gute Bräunung und Schüssi.

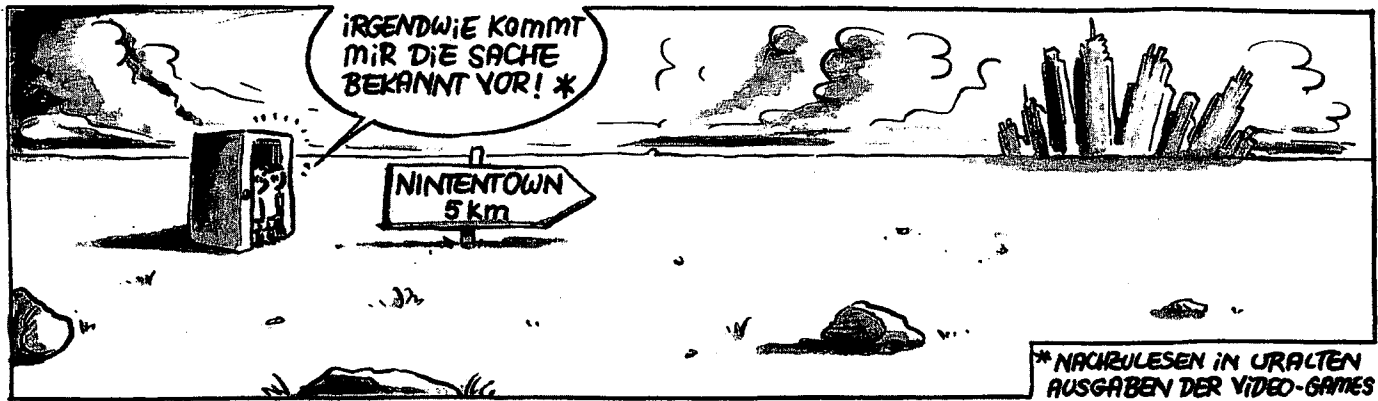
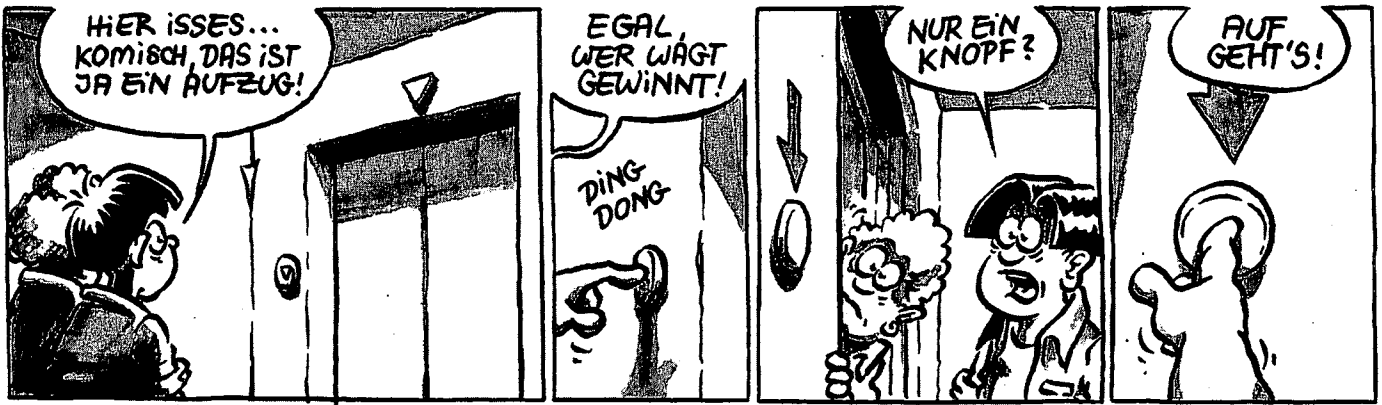












Das hält man ja im Kopf nicht aus: Nach weit über zwanzig Folgen sind Alex und Bruno wieder da, wo ihre Odyssee dereinst begonnen hat. Allein der Rückweg scheint sich nun etwas einfacher zu gestalten. Wird sich die Story in Kürze zu einem grandiosen Finale entwickeln? Werden Alex und Bruno vielleicht in einer ewigen Schleife zwischen Modul und der Realität gefangen bleiben? All das fragt sich auch der Zeichner und wird sich eben darüber in den nächsten drei Wochen verzweifelt den Kopf zerbrechen.



# JUNGLE STRIKE WE

*Electronic Arts verlost zwei wertvolle Hubschrauber-Bausätze mit Fernsteuerung*



*Curtis Youngblood ist der amtierende Weltmeister in der Klasse F3C.*

*Er ist auch der offizielle Werkspilot der Firma robbe Modellsport GmbH, und für die Entwicklung der Modell-Helis mitverantwortlich.*

*Also, wenn bei Eurem Jungferflug etwas schief-  
laufen sollte, liegt es folglich  
nur an Euch (hihi).*



**Z**u einem richtigen Wettbewerb gehören knifflige Fragen. Und da wir annehmen dürfen, daß Ihr Euch auf dem Gebiet der Suborbitalen Navigation, der Theoretischen Dilithiumkernphysik und der Vognischen Lyrik blendend auskennt, stellen wir Euch folgende drei Fragen. Was, Ihr wißt nicht, wovon wir hier reden? Na gut, dann schlagt mal die Seite mit dem *Jungle Strike*-Test auf. Ja genau, die. Darin steht alles, was Ihr zur Beantwortung der beiden ersten Fragen benötigt. Für die letzte Frage, müßt Ihr jedoch einfache Kenntnisse in Flugmechanik mitbringen (fragt doch mal Euren Physik-Lehrer!). Also, viel Glück!

**Frage 1:** Wer spielt sowohl in *Jungle Strike* als auch im richtigen Leben die Rolle des derzeitigen US-Präsidenten?

**Frage 2:** Wie heißt der berühmte Vorgänger von *Jungle Strike*?

**Frage 3:** Wozu dient der kleine vertikale Heckrotor beim Heli? Was passiert, wenn der Heckrotor fehlt? Wie nennt man den Effekt im Flieger-Fachchinesisch?

Schreibt die Antworten auf eine Postkarte, Fax oder steckt sie in die Flaschenpost. Die Anschrift lautet:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Stichwort "Jungle Strike"**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar**  
**Fax: 089-4613-5046**

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1995. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Auflösung und Gewinner verraten wir in VG 9/95. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen.



# TTBEWERB



## 2 Super-Helis zu gewinnen

Das Heli-Komplettpaket im Wert von über 2 200,-Mark von der robbe Modellsport GmbH bestehend aus:

- Moskito Basic Baukasten
- FC-16 Fernsteuerung
- Autopilot G 154
- MDS 40 FS Aero Motor
- Servo S 3001
- Super Stareter 60
- Hobbybatt Akku
- Glühkerzenstecker
- Kupplungshülse







# VIDEO GAMES

## KLEINANZEIGEN

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

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

Und so geht's: Für die Ausgabe 09/95 (erscheint am 23.08.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 18.07.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 20.09.'95) veröffentlicht.

**Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.**

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

### Game Boy

Suche: War. Blast, Sens. Soccer, Micro M., Prob. 2, Donkey K., NBA Jam, Nintendo Soc., Fifa Soc., Kirby Pinball; Zahle je 35,- (Kaufe nur mit Verp./Anl.) Tel. 02171/83226

Suche Final Fantasy Legend 1+2. Tausche oder Kaufe. Habe Gargoyles Quest, Spiderman und Super Mario. An R. Banek, Albrecht Thaeerstr. 11, 09117 Chemnitz

Verkaufe ca. 20 GB-Spiele u. 2 GB-Geräte, Spiel: 20-30 DM, Gerät: 50 DM, wie z.B. Mario 2 und Looney Tunes. Ab 5 Stück ist ein Spiel umsonst. 08151/7198 (Niki)

Verkaufe Fortress of Fear, Chopflifer, Glücksrad, Star Trek, Mega Man, Double Dragon für je 30 Mark (alles zusammen nur 110 Mark) Tel. 03521/710087

Verk. Game Boy + 14 Spiele + Super Game Boy + Tragetasche für Game Boy und 4 Spiele, Preis VB Tel. 02331/307344

### Game Gear

Tausche: Shinobi 2, Prince of Persia; Suche: Columns, Autorennen, Mickey Mouse, u. andere, ruft an! Ronald 0391/714309

### Lynx

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel + Fax 02307/61532

Int. Lynx-Jaguar Club: Clubzeitschrift, alle Module erh. Neu: LynxT-Tris! Info bei Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz-Austria, Tel + Fax: (0043) 0732/778930

### Master System

Verkaufe Master System II mit 11 Spielen mit 2 Controller für VB 350 DM. Stenzel Tim, 12309 Berlin, Tel. 7466481 ab 14 Uhr

## Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin **keine Briefmarken** angenommen.

### Mega Drive

Kaufe/Tausche Sp. f. MD + CD, SNES, Jag, 3DO + PC-Engine. Habe div. Neuheiten, auch Verkauf möglich; Suche Saturn u. Sony PS. Tel. 04774/1789, Rainer

Mega Drive 2 + 32X + Virtua Racing Deluxe, 4 Spiele, AV Kabel, Joypad, alles Original verpackt, 1/2 Jahr alt, Top Zustand. VB 450 DM. Andreas 02238/82734

Schweiz: Verkaufe Sega Mega Drive + 32X + 2 32X Games + 12 CDs + 10 Module/NP: 3500 DM, VP: 1300 DM. Tel. CH 041/575351 ab 18 Uhr

Verkaufe für GB: Hook, Mario 2+3, Mario u. Yoshi. Suche: M. Quest, Zelda, Fifa Soccer u. andere. Tausche auch. Tel. 06525/604

Verkaufe World of Illusion für 40,- DM, Ecco the Dolphin 1 für 50,- DM, Mickey Mania für 90,- DM, Marko Gutmann, Bergstr. 11A, 98634 Kaltensundheim

Tausch-Ver.: Thor (80) Landstalker/, SF 2 (60), N. Jam, Shinobi 3, S. Force (50). 12 Spiele zw. (20-50). Suche Spiele ab 80% Bewertung, 8 GB Sp. (15-25). Tel. 07247/3815

Verk. Mega CD 2 mit Silpheed (CD), mit Corporation (MD) für nur 200,- DM. A. Replay 30,-, Levchenko E.-Ziolkowski-Ring 52, 15517 Fürstenwalde

Suche Terris 2, Samurai Showdown, Sagala, Klax, Missile Command, Space Invaders, Stargate. Kaufe od. tausche, Justus Gerhardt, Schwarzwaldstr. 5, 74321 Bietighelm

Suche Final Fantasy Legend 1 u. 3, Bubble Bobble 2, Donkeykong, Gameboy Wars, Ultima 2, Puznic. Kaufe od. tausche, Justus Gerhardt, Schwarzwaldstr. 5, 74321 Bietighelm

Verk. 17 us/jp Module nur kompl., ältere Titel, VHB 450,-; Verk. auch Vers. CD's z.B. NHL '94, Silpheed, usw. Tel. 06201/31772, Michael verlangen

Kaufe Mega Drive; Mega CD und 32X Spiele zu fairen Preisen. Suche vor allem neuere Spiele. Schreibt an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verkaufe MD mit 8 Spielen (Hulk, Eternal Champions, Shinobie, etc.) für 200 DM. Tel. 07744/5187

Tausche Mega Drive II mit 1 Joypad und Spiel Mega Games I gegen Multi Mega mit Spiel. Tel. 05444/5209

Tausche NBA Jam T.E. oder Syndicate gegen Fifa Soccer '95. Tel. 02601/2117 nach 15 Uhr, Tim verlangen

Suche Ishido Vaportrail, Shanghai 2, F1, Super Millitär Commander, R.C. Pro AM, Operation Europa, Super Off Road, Tiger Heli Art Off Fighting, Tel. 0511/5799478

Verk: Mega-Drive 2 mit Mega CD 2 + 7 Games VB 600 DM. Tel. 05482/5987

Verk.: Sega Mega Drive + NHL '94 + NBA '95 für FP 250 DM. Tel. 08762/2158

Verkaufe Streets of Rage I-II 30/40 DM, Sonic Spinball 45 DM, Sonic + Knuckles 50 DM, Turtles Tourn. Fighters 45 DM, habe auch Game Boy + SNES Spiele. 07353/1064

Verk. PAL MD + MCD inkl. Vay CD + CDX, Alien 3, Landstalker, US-Adapter, 2 Joypads, Quickshot + Joystick 490,- DM. Außerdem alle VG + Gamers. Tel. 089/1296473

Tausche Sp. f. SNES, MD, CD, 32X, 3DO, Jag., PC-E.; Suche Neuheiten auch Samml., suche günstig Saturn + Sony PSX m. Sp. 04774/1789 Rainer

Mega Drive 2 + 32X + Virtua Racing Deluxe, 4 Spiele, AV Kabel, Joypad, alles Original verpackt, 1/2 Jahr alt, Top Zustand VB 450 DM, Andreas 02238/82734

Verk. für MCD: Soulstar, Battle Corps, NBA Jam, Fifa-CD, Groundzero, Silnheed, Thunderhawk, pro Spiel 40-70 DM; Suche Sega Saturn, ab 18 Uhr Dani 0341/4220786

13 Mega Drive Spiele für 290,- Festpreis abzugeben. Nur komplett! Anruf lohnt. Tel. 0931/68639

Verk. Sega CD US + Mega Drive Multi 50/60 H2 + CDX Adapter + 2 Pads + Sega Classics CD für 300,-, Jurassic CD 40,-, WWF CD 35, Sonic CD 35,-, Volker 07641/55475

Verkaufe Deutsche + Japanische Module für Sega Mega Drive + Master System + Zubehör (Japan Adapter + Action Replay ect.) Preis: 30-60 DM! 0431/641670

Tausche MDII, 2 Pads, Sonic I + III, Schluch Knuckles, Thunderforce IV, Shinobi III, Revenge of Shinobifal (edt.) gegen 2-3 Neo Geo CD od. verkaufe für 250 DM (auch einz.). Tel. 036766/7838 ab 15

Verkauf Mega Drive 2 mit: 2 Pads, RGB-Knuckles, 7 Super Spiele (z.B. Samurai Showdown), alles Original Verp. + Anleitung für nur 550 DM. Tel. 089/603110

Verk. Tausche Mega Drive/CD-Spiele. Habe Soulstar, Rebel Assault us, Ren&Stimpig.; Suche Snatcher, Sonic DC us, Protobector, Action R. P. 2, u.a. Tel. 0791/43611 Stefan

Verkaufe MD + 32X + 6 Button Pad + 15 Spiele z.B. Metal Head, Virtua Racing Deluxe, S. Street Fighter 2, Story of Thor. NP 2500 DM nur noch 1000 DM! Tel. 05626/1489

### NES

Verk. NES + 15 Spiele + Zub. für 450 DM. SNES-Spiel SFZ-Turbo für 65 DM. GB + 8 Spiele + Light Max für nur 260 DM. 08179/1403, 08179/1403, 08179/1403

CHI Verk. 15 NES-Spiele für 250 Fr. Auch einzeln abzugeben für je ca. 20 Fr. Darunter sind z.B. SMB 3, Zelda 1+2, Hook, Gonnies usw. Melden unter 01/8252136

Spiele komplett, je 30,- DM nur Vorkasse Elite, Adv., Slant 2, R. C. Pro-Am, Dynablaster, Pinball Cl, Kirby's Advent., Swords Serpents, Trog, Bucky o Hare, 08722/47242 18-19 Uhr

Verkaufe NES + 12 Spiele, z.B. Mario 1-3, Turtles 2, Protobector, Powerblade, Star Wars, Castlevania 1+3, Kompl. MD 250,-, Tel. 0715135775 ab 19 Uhr

Verk. NES + 4 Joyp. 4 Spielera. + 11 Sp. + bei Kauf 2 Gameb. + 16 Sp. (Ness: Bomberman, Supern. 1-3 ...) ca. Preis 725 DM Orig. 2840 DM; D. Kempf, Hauptstr. 100, 77746 Schutterwald

### Super Nintendo

Tausche: neue u. ältere Games z.B. NBA Jam, Schlümpfe, Lion King, J. Park 2 usw. Suche unbeding: NBA Live '95, Stargate, Warlock Street Racer usw., nur Pai, Ron. 0391/714309

Verk. Final Fan. 3 70,- DM, Breath of Fire 70,- DM, NBA Jam 50,- DM, Madden NFL 94 50,- DM. 088221/57648 Chris

Kaufe SNES Spieleneinheiten bis zu max. 60,- DM, ältere bis 30,- DM. Bitte alles anbieten. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin. Also schreibt schnell!

Verk. Super-Nintendo-Konsole (PAL) + 6 Spiele für 490,- DM, Verk. MD 2 + MCD 2 + 6 Spiele für 690,- DM, tausche auch gegen Neo Geo (PAL) + Spiel. Tel. 09193/5865 abends ab 18h

Verk./Tausche 19 Spiele z.B. Equinox; WWF 1; Turtles V; Vortex; GP-1; Turrican (US); Lost Viking; Hulk; R-Type I; Castlevania; Parodius; Protobector; Adapter; F-Zero; 02501/58613

Halbes Jahr altes Super Nintendo m. Action Replay, 2. Joypad + 14 Spielen, z.B. Donkey Kong Country NP DM 2000,-, Schöllkopf. Tel. 0711771476

Suche Syndicate, zahle bis 70 DM oder biete (Verk. auch) SF2 (50 DM), Prince of Persia (65 DM), Zombies (65 DM), Aladdin (70 DM) 07127/50632

Für CHI Verkaufe NBA Jam 55 sFr. Fifa Soccer 55 sFr., Street Fighter II 35 sFr. Suche Super Conflict zahle 50 sFr., Tel. 031/8291085, nicht vor 15 Uhr, Michael

Verk. Starwings 30,- und Action Replay pro 2 50,- DM, Levchenko Ziolkowski, Ring 52, 15517 Fürstenwalde

Verk. SNES 60 Hz, 2 Pads, Joyb. JB Kng 5 Pl Ad, SFX Ad, US Sp. Ad, Netz. RGB K., Bombarm, JC Tenn. NHL '94, FP2 FO Jap, 1A i.O.: 250 DM. 0511/3730893

Verk. über 40 SNES Titel darunter F. F. III, D. Kong, Blackhawk ISS Metrolol S. Racer S. Showdown (70-90 DM). Alte Titel ab 30, alles komplett, Tel. 06101/83995 Manuel

Verk. o. Tausche: DKC, Chopflifer, Metroid, Air Driver, Verk. auch Score Master, J.; Suche: Tetris u. Dr. Mario, Tetris 2, Popoon und Scope 6. 07732/10894

Suche: Star Wars, Emp. str. back, Return o.t. Jedi, Street Racer, SSF II, WWFraw, NHL 94, Zelda 3, Young Merlin (Tel. angehen, Liste an!) Dennis Simeit, Weißenfelsstr. 59, 06618 Naumburg

Suche: Final Fantasy 2, Final Fantasy 3, Breath of Fire, tausche auch gegen Super Metroid oder Mystical Ninja ab 17 Uhr 02335/60341

Verk. Mystical Ninja 2, Metal Marines, Rushing Beat, Mega Man X, F.F. Spezial, Game Saver, ARP 2 für 400 DM nur komplett. Tel. 0281/15796. Suche Mangas orig.

Verkaufe Rollenspiele: Breath of Fire, Addams Family Values, Brandish, Brainlord, Ogre Battle, je 84 DM. Verkaufe auch alle deuschen + am. Zeitschriften 07805/59328



# Was'n das?



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

**49,-**



**48,-**

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



**29,-**

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



**59,-**

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

## Das VG-Gang-Logo.

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

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



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

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

**69,-**

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



**25,-**

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

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

Bitte an folgende Adresse: (Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ / Ort

Datum

**X** Unterschrift (bei Minderjährigen  
die des Erziehungsberechtigten)

### Zahlungsart:

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

BLZ

bei Bank

Konto-Nr.

2: Unterschrift bei Bankeinzug (die des Kontoinhabers)

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

Ich wünsche noch andere coole  
Sachen, nämlich:

Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

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



Stellen Sie sich vor,  
**Sie haben**  
die Regale voller  
»Knaller« und  
keiner weiß es!

**Wir haben die Lösung:**

**VIDEO  
GAMES**

**Ihr VIDEO GAMES Anzeigenteam**

Carolin Gluth  
089/46 13 - 305  
PLZ 1-5

Peter Kusterer  
089/46 13 - 333  
Anzeigenleitung

Natalie Regnault  
089/46 13 - 313  
PLZ 6 - O, A, CH

☞ **330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94)** ☞ **330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94)** ☞ **330 000 Leser pro Ausgabe (AWA'94)**



**Super Nintendo**

Verk./Tausche SNES-Games: Fifa Soc., Kickoff 3, Meteoroid, Sec. of Mana, Mystic Quest, Zelda, Starwing, D.K.C., Prince of Persia, Dschungelb., Gregor 02272/1513

Verkaufe für SNES: Bomberman (50 DM), Mega Man X (60 DM), Mario Kart (50 DM), Fifa Soccer (60 DM), Rock'n'Roll Racing (70 DM) alle Dt. Tel. 02157/4618

Tausche/Verk. f. SNES DKL NHL'94, M. Quest, Aladdin, GP1, Starwars, Starwing, Pop'n Twinbee L.A. Hero u.a., auch GB Module. Tel. 02602/17843 (ab 18 Uhr) Markus

Stopl! Verkäufe: SNES mit 15 Games, 2 Pads Super Game Boy und 4 Gameboy Spiele und Gameboy. Ruft an und fragt nach! Alles zusammen für 990 DM. Tel. 089/684169

Verk. Super Nintendo + 5 Spiele + 2. Pads + Adapter u. 32X + MD + 4 Spiele (2 für MD u. 2 für 32X) Preis auf Anfrage (Niki) 08151/7198

Tausche Zombies, Cybernator, Spideman und Starwing; Tausche eventuell alles gegen 1 (auch alte Spiele), Tel. 07227/2277, ab 19 Uhr, Ingo

Verkaufe: Adv. Island, SSF 2, Twin Bee 2, SF2, Wrestlingmania, Star Wars 1+2, Mario Paint, Starwing, Multitap, NBA Jam, Zelda, Propad, Preis: 25-60 DM, Tel. 07351/12515 (Klaus)

Verkaufe: Super-Nintendo mit Super-Mario-World, Star Wars 3, Super Parodius, Starwing, VB DM 350,-. Originalverp. + PAL. Tel. 07054/5164

Verkaufe Madden 95, NHL 95 für je 70 Mark, (alle beiden für 120 Mark), Sunset Rider für 40 Mark, Fifa Soccer für 60 Mark. Tel. 03521/710087

Verk. Breath of Fire (US) für nur 60 DM. Tel. 03834/811747 (Ronny) tgl. 17-19 Uhr

Suche WWF Raw + Super Street Fighter 2, zahle 70 DM pro Spiel, Christian Klönke, Gartenstr. 43, 35619 Braunfels, Tel. 06442/4025

Verkaufe Dragon (mit Anleitung) und Alien vs Predator (original verpackt) je 70,- DM. Tel. 02159/50765 (Sven)

Stopl! Verkäufe SNES + 9 Superspielen (James Pond, Liliehammer, Stratrek, Alien 3, King Arthur's World...) mit 2 Joypads (1 Prof.) VB 70 DM. 07712/4295 (Hansi) Austria

Verk. S-NES US + 13 Top Games (D.K. Country, Final F. II; S. Meteoroid, Rock'n'R. Racing) usw. + Progr. Adapter + 2 Pads 700,- DM. (nur komplett!) Tel. 02171/45633

Tausche Starwars, Starwing, Krustysfun-House, Castelvania 4. Suche Starwars 2, Secret of Mana und Andere. Tel. 08230/9507 nach Sven fragen

Verk. SNES Orig. Verp. + 3 Pads + 11 Top Spiele z.B. Starwing, Zelda, S. Protobator, S. City, Parodius usw. zus. 595,- DM, Tel. 02054/5980, 19-20 Uhr n. Johannes fragen

Verk. 50 Spiele für SNES/MD Stk. 20-60 DM, alles kompl. dt.: EWJ, Mana, DKC, NBA T.E., M. Mania, Bomberman 2, Protobator, Fifa, Mo-Do 16-22 Uhr. Tel. 03940/5370 (Sascha)

Verk. SNES-Spiele 600F-Tr., S. Probot, Axelay, Starwing, M. Allst. für je 65 DM. Fifa Soccer + Nigel-Mans. für je 70 DM. Alle 7 zum Sparpreis von nur 440 DM. 08179/1403

Verkaufe: Clayfighter für DM 100 und F-Zero für DM 30, beide Spiele in Originalverp. Anna Frost, Am Sonnenhang 1, 34128 Kassel. Tel. 0561/601617

Tausche Pitfall gegen Star Trek: Next Generation. Tel. 02331/40046

Tausche, kaufe SNES und MD Spiele, neue und ältere Titel. Tel. 0451/44374

Suche SNES Module und GB, auch alte Spiele, bevorzugt ganze Sammlungen. Tel. 02628/3028

Verkaufe: Mega Man X, Royal Rumble, Zelda, Fifa Soccer, Mario Kart, Bomberman, Secret of Mana (m. Spielberater) alle Deutsch. Tel. 02157/4618 Marco

4 gegen 1. Tausche Zool UNSquadron Flashback, WWF1, 1 Joypad gegen SSF 2, NBA Jam T.E. Tel. 0203/564329. Bitte nur bisl zu 3. Juli anrufen. Alles mit Verpackungen

Verk. Super NES + 2 Cont. + Sa. Shodown, NBA Jam, Stunt Race FX, Fifa So., Madden NFL, S. Turrican. Einzeln oder alles zus. für 400 DM (NP 800) 02624/7891 ab 14h

Verk. Super-Nintendo-Konsole (PAL) + 6 Spiele für 490,- DM. Verk. MD2 + MCD 2 + 6 Spiele für 690,- DM. Tausche auch gegen Neo Geo (PAL) + Spiel. Tel. 09193/5865 abends ab 18.00

Kaufe/Tausche Sp. f. MD + CD, SNES, Jag., 3DO + PC-Engine, habe div. Neuheiten, auch Verkauf möglich; Suche Saturn u. Sony PS. Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe die Magic Quest (50 DM), S. Mario Allstars (45 DM) und Mystic Quest (40 DM). Tel. 089/968461

Verkaufe: NHL '94, NHL '95, Turtles in Time, Fifa Soccer, Gods, Mystic Quest Legend, alles dt. Module mit Anleitung + Hülle (außer Gods), Alexander, ab 18 Uhr, 09321/700245

Tausche S-NES, Game Gear und Game Boy, Spiele wie NBA Jam T.E., FF3, SSF2, DKC EJ, True Lies, Demon's Crest uva. (30) Suche 3DO oder Playst. 02303/82037 Nico

S-NES + 4 Joypads + 50-60 Hz + Adapter mit 13 Games u. AV-Kabel (Gerät u. Spiele 1 Jahr alt) für 850 DM. 02234/56626 ab 18 Uhr

Verkaufe: Starwing, Super Protobator, Starwars, Wing Commander, Mario Kart, Alien 3, Tinytoons, Axelay, Prince of Persia und Weitere, alle einzeln von 30-60 DM. Tel. 040/8319023

Neuheiten-Neuheiten-Neuheiten gesucht f. SNES-NES-GB-MC-MCD-32X. z.B. Theme Park, E.W.J 2 usw. Auch Sammlungen + Konsolen. Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe Profighter mit 32MBit, Realtime Save und DSP-Chip. SNES mit 50/60 Hertz, 2 Joypads und 2 Spiele 200 DM. Habe auch Platinen, HU-Card 05037/2854

Suche: alle Renn-, Fußball und viele andere Spiele. Ruft einfach mal an. Habe z.B. Syndicate, Smash Tennis und ca. 20 andere Spiele. Habe auch GG, GB und NES. 07152/42234

Suche Fatal Fury Special (JP) und Super Street Fighter II (DT) kaufe oder tausche, habe über 40 Titel. Tel. 06101/83995 Manuel

Tausche 4 Spiele, z.B. Plok Zool Acro-Bat Paperboy 2 T\* SMW SMK ?-Zero Adams Family & Gameboyspiele. Tel. 07252/42020 Fax 07252/85589

Verk. SNES (US, RGB) + 2 Joypads + 13 Topgames (z.B. Donkey Kong, Final Fantasy 3, Illusion of Gaija); Zustand neuwertig!!! VB: 690 DM! Nur Komplett! Tel. 07545/6561

Tau. SF2T geg. Gebot oder verk. für DM 70. Kaufe Games auf VHB 80 DM z.B. Final Fan. 3, Mega M.X2, Demons C., Indy J., WWF, RAW, Bomberm. + 4 P Adap. Sea Qu., Tel. 06471/5354

Verkaufe für SNES: Earthworm Jim 50,-, Jurassic Park 20,-, Batman 20,-, Super Metroid 50,-. Bitte melden bei: Tiemann 02331/630472

Top Angebot! Neuwertiges Donkey Kong Country + Super Return of the Jedi je 75,- (+ DKC-Spielerater 10,-), Tel. 0551/376600

Suche Super Bomberman (dt.) mit Verpackung und Gebrauchsanweisung, Biete dafür EWJ oder Jimmy Connors Pro Tennis. Tel. 0201/292647 ab 14h, außer Mittwochs.

Verk.: SNES (inkl. Action Repl., M. Kart, 3 Joyp.: 198 DM), Rock'n'Roll Race + SF2 Turbo + Starwing + Metroid je 50 DM, Sup SF2 (78), Battle Tank (35, us!) Raimar Kneißle 07032/74018

Suche aktuelle Games f. Nintendo u. Sega z.B. Theme Park, Weapon Lord, Int. S. Star Soccer usw. Suche auch Sammlungen. Tel. 0641/71250 Kirsten

Biete Super Street Fighter DT, Blackhawk DT oder Mechwarrior DT gegen Final Fantasy 3 DT. Tel. 02738/2566 nach Thomas fragen

Tausche Sp. f. SNES, MD, CD, 32X, 3DO, Jag., PC-E.; Suche Neuheiten auch Samml., suche günstig Saturn + Sony PSX m. Sp. 04774/1789 Rainer

Verkaufe 12teilige Modulsammlung (nur komplett) für 400 DM, S. City, S. of Mana, Shag Fu, Starw., Brett H. H., T. Twinbee, Axelay, usw. Tel. 089/1294403

SNES 50/60 Hz, Fifi RGB, 5 Spieleradapter, 2 Pads, Joypad + 18 Spiele (Pitfall, DKC, Street Racer, Secret of Mana, Cool Spot) VB 650 DM, Andreas 02238/82734

Verk. 20 SNES-Spiele (u.a. Mystical Ninja 2, Empire Strikes Back, Vortex, Metal Marines, Rock'n'Roll Racing, usw.) Tausch gg. Earthworm Jim, Super Punch Out, Donkey Kong, usw. Tel. 089/8502928

Verkaufe SNES-Spiele: Fifa Soccer 50,- DM, Jurassic Park 30,- DM, Starwing 40,- DM, Pilotwings 40,- DM. Tel. 02304/45575

Verkaufe Donkey Kong Country (70,-), Earthworm Jim (70,-) und Fifa Soccer (50,-) oder zusammen 165,-. Tel. 030/4363824

Verkaufe SNES mit 14 Topspielen! z.B. Donkey Kong Country, Actraiser 2, WC-Striker... alles dt. und mit Originalverpackung 700 DM. 02247/6536

Tausche 3 oder mehr PC-Spiele (U7/2, U8, DSA 2, UW2, Tie Fighter, Christoph Kolumbus, Rebel Assault) gegen SNES + 1 Pad + 1 (oder mehr) Spiele, 03904/45679 Stephan

Verk./Tausche für SNES Crash Dummies + Paperboy 2 je 50,- + Super Probot. Alien Reb. + Pit Fighter je 40,- zusammen 170,-. Tel. 02151/543586 abends oder Wochenende

Verk. Super NES + 2 Pads + Super Gameboy und 5 Gameboyspiele, 10 S-NES-Spiele und Universaladapter. Alles Deutsch. Komplett DM 600,-. Tel. 0715135775 ab 19 Uhr

Verk. Aladdin, Busts Loose, World League Basketball je 50,-; Suche Micro Machines, Schlümpfe. Tel. 07151/68168 Thomas

Verk. S-NES-Spiele Pilotwings, Alien 3, Mystic Quest, Player Manager für 120 DM und WWF Superstars, Spideman, Rescue, Doctor Mario für 60 DM, ab 14.00 Uhr, 05194/2128

**Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten**

● Kleinanzeigen-aufträge ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlager-nummer können leider nicht veröffentlicht werden.

● Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Fremdwährungen mehr angenommen.

● Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer vollständig ausgefüllt ist (z.B. Unterschrift).

**DVD**

Tausche alles mögliche für verschiedene Systeme. Suche auch Sammlungen für verschiedene Systeme. Tel. 089/1403732

Verk. 3DO; Verk. Spiele für 3DO, PC-Engine (Raritäten), MD, Super-NES. Suche Castlevania X, Int. Superstar Soccer. Tel. 07331/680132 nur Wochenende.

Tausche: EWJ, Alien 3 u.a.; Suche Syndicate. Alexander Ax, Zu den Dinkeln 1, 58802 Balve. Tel. 02375/3595

Verk. Neo Geo + Memorycard + 1 Joyp. + 5 Top-Spiele: Nam 1975, 3 Count Bount, Top Hunter, Fatal Fury Special, Aggressors of Dark zum Super-Preis!!! Tel. 06190/2278

Suche PSX-Saturn Games z.B. Starblade, Shinogi, Philosoma, Deodalus, usw.; Tausche oder Kauf/Suche auch LD's, Pal, NTSC/auch Animes. Tel. 02381/51319 Jan

Suche und verkaufe Spiele für SNES, MCD, 32X und Jaguar. Suche außerdem Mangasi Tel. 06035/6512 Kal

Suche Theme Park, Demon's Crest u. andere Neuheiten für alle Systeme von Nintendo u. Sega. Suche auch kompl. Sammlungen + Konsolen. Tel. 0641/791740 (Monika)

Stopl! Neo Geo Multi 50/60 Hz + 3 Topspiele King of Fighters 94, Samurai Showdown 2, Art of Fighting 2, + (Jap) + (SW) + Blut. Neu 1870,- DM, nur 5 Mon. alt, wie neu, VB, ab 17h 069/2977552

Verk. Neo Geo CD RGB (US-Version) + 2 Joypads + 3 Spiele, Blues Journey, King o. Fighters 94, Sidekicks 2, 4 Monate alt, VHB 1000,-. Tel. 04521/4354 Marco

Verkaufe und Tausche für Mega-Drive, MCD, Game-Gear, Game-Boy, 3DO, Jaguar, S-NES, Master und PC-Engine. Suche günstig Playstation, Saturn. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. 3DO: Total Eclipse 40,-, Guardian War 50,-, Off World Interceptor 50,-, Mega Drive Earthworm Jim us 50,-/PC 386er 33 MHz CD-ROM 125 Flinte, Ingo Stein 02263/8090

Verkaufe günstige Strategie-Spiele von Koei wie z.B.: Aerobiz Super-Sonic (60 DM), Nombunaga's Ambition (40 DM) und The Rise of the Phoenix (70 DM) Michael 04441/2330

Suche Sony Playstation oder Sega Saturn; Suche jeweils auch Spiele. Tausche auch gegen Neo-Geo-CD + 2 Pads + 1 Board + Spiele, Tel. 04841/81935

Verkaufe 3DO-Spiele z.B. Myst, Slayer, Seal of the Pharaoh, Immernary, Return Fire VB 250,-, auch einzeln; Auch andere Titel; Ruf an 02336/14549

Suche ständig 3DO-Games. Schnelle und zuverlässige Abwicklung. Anrufe ab 20.00 Uhr. Tel. 07141/863089

Verk. Mega-Drive + 10 Games, DPF X, SNES 50/60, Neo-Geo-CD + 7 Games, Turbo-Duo + 18 Games, 3DO-Games ab 20 DM. Suche 3DO-Konsole. 07821/74370 (19-21)

Suche PC-Engine-Spiele, Jaguar RGB + 1 Joypad + Tempest 2000 bis 150 DM! Verk. Neo-Geo-CDs: Art of Fighting 2; Suche SNES, 1 Joypad, 1 Spiel bis 90 DM. Tel. 07161/37511 14-19 Uhr

Verkaufe Vidospielzeitschriften. Alle deutschen, englischen u. amerikanischen vorhanden. Nur ganze Jahrgänge! Auch Tausch gegen SNES-Spiele möglich. Tel. 07805/59328

Tausche, kaufe Saturn u. 3DO Spiele aller Art! 50% vom Neupreis. Suche vor allen Dingen Saturn Konsolen + Spielz. Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30. Bye!

Tausche, kaufe Soft.-u. Hardware für Neo-Geo-CD, Jaguar, MD/CDU. S-NES! Ankauf v. Saturn + PSX! Verk. Starwars-Sammelfiguren v. Kenner, Ankauf: 3DO/PC-E, 089/4701827

Verkaufe die neuesten Spiele für Playstation, Saturn und Neo-Geo-CD (ggf. auch Tausch möglich). Bitte melden bei Bumiwik, Tel. 0611/520782; bis demnächst



Moin Moin! Wir Tauschen Neo-Geo-CD's Mangas und PSX Games! Sammlung mit über 60 Mangas. Kauf und Tausch! Renn ans Telefon es brennt! 0221/738979/7392947

Sony-PSX mit 2 Pads + Tho-Shin-den + Ridge-hacer, alles neu, Festpreis für nur 1300 DM. Tel. 07071/74349 ab 20.00 Uhr

Kaufe TurboDuo, Playstation, Saturn; Verk. 3DO + 6 Spiele 999 DM, 32X, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Express, SNES, Mega Drive, Verk. viele Top-Spiele. Tel. 0821/555168

Verk./Tausche total 6, 7, 9, 10/93; 11/94 2, 3/95; Megafun 5, 6, 7/93, Nintendo Fun Vision 3/95; Suche VG 2, 3/95 (P.N.V.) Tel. 03573/793606 Janos; Verk. Spiele

Tausche/kaufe Spiele für PSX, Saturn, 3DO! Verkäufe oder Tausche gegen Spiele: Video Games, Mega Fun Komplettsammlung. Tel. 07354/2873, Stefan

Jaguar Games, Verk. Dino Dudes, Tempest, Crescent Galaxy, Raiden, alle us, zus. 300,- DM; Verk. auch Sega-CD-US, Tel. 06201/31772, Michael verlangen

Verk. Suche und tausche Spiele für SNES und Jaguar (CD). Suche günstiges 3DO zum Ankauf oder tausch. Kaufe günstige Manga Videos. Tel. 08621/645073 ab 17.00 Ingo

Top Angebot! Verk. für Fifa Int. Soccer Jungle Strike Galahad Shinobi EMP of Steel, nur kompl. 50,- für SN Star Wars 2, Jimmy Con. ARP nur kompl. 30,-. Tel. 04621/29396 ab 19.00 Uhr

Verk. MAK, 4 Mon. alt noch Garantie, mit Joyboard und 20!! Automatenplatinen für 1800,- DM. Tel. 05251/22523

Verk. Atari Jag. + Kasumi, Ars PR, u. Cypem + SNES + Donkey, Earthwo., Streetr., Preis VHS oder Tausche gegen Saturn o. Sony PSX. Tel. 07223/22904 Thomas

Verk. MD + MCD + 9 Moduler 6 CD's + CDX + ARP Mo.; Suche Neo-Geo-CD Sp. und Ultra 64, Saturn. Pi.-Station Konsolen, Spiele, M. Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5

Kaufe Modellautosammlungen von Minichamps Motorsport u. Straßenversionen auch große Sammlungen gegen Bar. Tel. 0931/68639 öfter probieren!

Kaufe/Verkäufe alles für die Turbo Duo. Habe z.V. Splatterhouse, Loom, Out Run, It came from the Desert und Twin Bee. Stefan Tel. 04781/2091

Verk. Turbo Duo mit Jap-Umschalter und 15 Spielen für 500 DM. Auch einz. Spiele, Verk. auch S-NES Spiele, Suche Mangas, Robotech-Sachen. Tel. 089/6923925

Verk. Sega Saturn + 4 Pads + 2 RAM Karten + 3 Spiele NP 1800 DM für 1000 DM. Angebote Tel. 0831/201082 ab 18.00 Uhr

Coleco/Vectrex: Suche wertvolle Module, Zubehör und Konsolen; Kaufe auch ganze Sammlungen. Abholung Raum FFM möglich. Anrufen/Faxen: 069/5964419 Wolfgang

Kaufe Neo-Geo-Spiele an. Verk. und tau. auch. Verk. 2 Neo-Geo-Konsolen 1A Zust. Pr. VB; Kaufe und tau. PC Engine CD u. Cards; Verk. Neo-Geo-CD, Frontloader Limitiert + Samuray S. 2. Tel. 08431/41991 od. 2564

Verk. MAK die Automatenkonsole + 3 Platinen (ua 1942-Sammleart. u. Rarität); PC ca. 2000,- oder tausche geg. andere Konsolen (m. Spiel) Tel. 036766/7838 Andre, erst am Wochenende anr.

Verk. gegen Gebot folgende Musik-CD's: Last Resort, Yuzo Koshiro Misty Blue, Final Fantasy 4, Dragon Quest 4. Suche Tempest 2000 CD. Tel. 0791/43611 Stefan

Tausche Spiele für Mega-Drive, Mega-CD, S-NES, 3DO, Game-Boy, Game-Gear, Jaguar, PC-Engine, 32X. Habe viele Neuheiten. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. Turbo Duo Jap/US Umbau 10 Spiele u. 1 Joypad z.B. Lords of Thunder, Bonk 1 + 2. 500 DM. Tel. 02831/80036

Fifa Soc. (59), PushOver (48), JP (50), Mag. Quest (49), F-Zero (23). Tausch auch gg: S. of Mana, EWJIm, o.a. Für EWJIm gebe ich auch F-Zero +? Also 2 f. 1. Tel. 04203/5786

## Sonstiges

Verk. Atari Jaguar, 60 Hz, RGB + Spiele: W-3D, Cybermorph, Tempest 2000, Football, Checkered Flag, Crescent Galaxy, Tel. 08541/6709 ab 18 Uhr

Tausche, kaufe Saturn u. 3DO Spiele aller Art! 50% vom Neupreis. Suche vorallen Dingen Saturn Konsolen + Spiele. Tel. 05341/392144 (Michael) ab 17.30. Byel

Tausche, kaufe, Soft.- u. Hardware für Neo Geo-CD, Jaguar, MD/CDU, S-NESI Ankauf v. Saturn + PSX! Verk. Starwars-Sammelfiguren v. Kenner, Ankauf: 3DO/PD-E. 089/4701827

Verk. Neo-Geo-CD + Games; Verk. außerdem Turbo Duo + viele Raritäten, div. Engine-Hefte, Magic Griffon u. MAK (DM 200,-). Tel. 02872/8411

Verkauf für Sega Mega, Super NES, Neo Geo, Spiele, Spiele auf Anfrage Preis VB. Tel. 0561/573729 ab 16 Uhr oder Anrufbeantworter, rufe zurück

Mehrere Colecovision z. V. z.B.: Grundgerät (Kompl.) + Ldnkrad + Turbo + Donkey Kong + VCS-Adapter + Smurfs für FP DM 120,-. Ruft an: 07162/41059 (17-20 Uhr)

Tausche: SNES mit 1 Pad, 1 Adapter, 4 Spiele + Gameboy mit 2 Spielen + Mastersystem mit 4 Spielen, 2 Joysticks gegen Jaguar. Tel. 05632/4480 nach Frank fragen

Verkaufe PSX Spiele: Tohsinden für 99 DM, Raiden Projekt für 99 DM. Suche außerdem gebrauchte 3DO-Spiele, wie GEX, Starblade, Theme Park. Tel. 024077512

Verk. Neo Geo (RGB) mit 2 Spielen (Samurai Showdown, Fatal Fury Special) und einem Joyboard (Spiele originalverpackt mit Anleitung) für schlappe 650,-. 07154/3688

Suche Spiele für Atari Jaguar (außer AVO, Dragon) evtl. Anrufbeantworter, rufe aber garantiert zurück. Tel. 0203/553254

Neo Geo + Joyboard, Memory Card, Robo Army, Last Resort, Magician Lord und Burning Fight für 500 Fr. Verkäufe nur in der Schweiz. Tel. 065/351713, Mark

Tausche SNES + 2 Pads + Superscope incl. 6 Spiele + 6 Spiele (z.B. NBA Jam, Bomberman, SF2 Turbo) + 200 DM gegen Neo-Geo-CD oder 3DO. Tel. 0209/74567 (André)

Verk. Playstation + MemCard + 8 Games! (RidgeRacer, ThoShinDen, Tekken, Starblade MotorToon GP, Raiden, Cyberseid, Kileak..) komplett für 2000 DM. Tel. 0209/9332004

Verk. Neo-Geo-CD Toploader (RGB) + 4 Games (Samurai Shodown 2, King of Fighters '94, Fatal Fury Special, Art of Fighting 2) komplett für 800 DM. Tel. 0209/9332004

Suche: PC Engine-Spiele z.B. Airzokn CD, Flash Hiders, Suche Neo-Geo-CDs z.B. Lastresort, Burning Fight... Suche Crash'n'Burn CD bis 20 DM. Tel. 07161/37511 ab 14-21h!!!

Verk. 3DO mit 8 CD's. Alles komplett für 1450 DM inkl. aller Tests aus Maniac + Video Games + Mega Fun. So-Do ab 19 Uhr. Tel. 0214/92134 (Marcel)

Kaufe + Tausche Soft- + Hardware für PC-Engine/Turbo Duo. Tel. 02374/10661 ab 17.00 Uhr (Peter)

Stop. Atari-Jaguar Dt. zu verk. 450 DM, Spiele, Dragen, Alien vs Predator, Evolution D. D. Raiden alles + Jaguar 699 DM oder je Spiel 75 DM mit Verpackung. Tel. 089/365047

Kaufe, tausche Spiele für 3DO und 32X. Kaufe Sony Playstation. Tel. 0043/5414/660. Helmut

Verk. Spiele für 3DO ab 30 DM oder Tausch; Suche Neo-Geo-CD Spiele, suche Gerät Sony-PSX-S-Saturn günstig, ab 21.00, Ilias verlangen 06134/23712

Verkaufe Panasonic 3DO mit 7 Spielen (Fifa, Need for Speed, etc.) für DM 1000,-; Evtl. Tausch gegen S-NES mit vielen Spielen. Tel. 07331/680132 nur Wochenende.

Verk. Neo-Geo (RGB) + 1 Joyp. 1.0 F. + F. Fury Sp. VB 650,-, Game Gear, TV Ad, Netz., WWF, Olympic G., Sonic VB 280,-. Alles zus. 800,- DM od. tausch g. 3DO, 07071/42016

Verk. für PSX und Saturn Twin Goddesses 70 DM, Victory Goal 75 DM. Tel. 0761/891038

Löse PC-Engine Sammlung auf. Viele Raritäten abzugeben. (Card's u. CD's). MAK DM 250,-. Tel. 02872/8411

Sony Playstation zu verkaufen. Spiele auch einzeln. Außerdem massenhaft Mega Drive Spiele aus allen Bereichen zwischen 20,- und 50,- DM. 06190/1319

Verkaufe Atari Jaguar RGB + 2. Pad + 4 Spiele Raiden, Tempest, Crescent, Galaxy, Cybermorph für 449 DM + VKI Helner Braden, Saarlandstr. 149, 55411 Bingen, Tel. 06721/42786

3DO mit 40 CD's RGB Frontlader 2900,-, Neo-Geo-CD mit 1 Spiel 2 Joysticks 550,-, 3 Mega CD Spiele 120,-. Tel. 06142/65257

Sony Playst. + Mem-Card, Ridge Race, Motortoon, Toshinden, KTB, Space Griffon, Starblade für 1650 DM, NP 2400 DM außerdem Vampire für 115 DM. 08621/62795 fragt Jly

Tausche MD mit 9 Spielen (Street of Reage usw.) gegen SNES, Oliver 02731/81696

Verkaufe, Neo Geo, 2 Joyboards und 13 Sp. PAL: z.B. Art of Fighting 1+2, NAM 1975, Samurai Shodown, Top Hunter, World Heros 2, Raguy usw. für 1400 DM. Tel. 0203/496098 Rolf

Verkaufe Neo-Geo-CD (800,-) (us, RGB, 60 Hz, 2 Controller), Joyboard (80,-), diverse Spiele (Samurai Showdown 2, Vlewp. u.a.) Tel. 04841/81935

Verkaufe Sony Playstation mit Ridge Racer für 850 DM. Tel. 05221/72162 15h30-19h30

Kaufe + Tausche PC-Engine Games + Hardware (GT, Turbo-Duo) Parasolstars, Gunhead, D. Crush usw. Suche 3DO, PSX, Saturn Konsole. Tel. 07621/74370 ab 18-21h

MAK + 5 Platinen zu verkaufen 895,- DM. 09560/320 Thomas

Suche VG-Ausgaben 6/92 u. 7/92 sowie Sammelordner. Tausche o. verkaufe gegen VG-Souderk., Total-Ausg., Power Play; Pr. n. Vb. Tel. 0331/715301, 19-21Uhr

Achtung! Suche Game & Watch LCD Spiele von Nintendo. Zahle pro Spiel bis zu 50 DM. Tausche auch gegen Super Nintendo Module. Tel. 030/4651280

Verk. für PS-X: TohShinDen 100 DM, Motor Toon 100 DM, Kilealk 100 DM, Space Griffon 100 DM. Ab 2 CD's 90 DM/Stck., ab 3CD's 80 DM/Stck. alle 70 DM/Stck. 0531/336458, Andre 19-21 Uhr

Verk. Neo-Geo-CD + Games. Verk. außerdem Turbo Duo + viele Raritäten, div. Engine-Hefte, Magic Griffon u. MAK (DM 200,-) Tel. 02872/8411

Biete div. 3DO-Spiele (ab 60,-) & Playstation-Games (ab 100,-), kaufe auch. Verkäufe zudem LCD-Spiele für je 10,-, Scuba 200 für je 80,-. Tel. 0621/553900

Bitte, bitte Tausche SNES + LYNX + GG geg. Atari Jag. + AVP alle Systeme + Spiele 0391/2521408 Steffen, wenn's geht in Deutschland, bitte, bitte ruft an. Danke

Stopl! Sofort zugreifen! Verk. Neo Geo, RGB 50/50 Hertz + 2 Boards + 3 Spiele (AOF1, FF2, NAM 1975) für 500,- DM!!! Tel. 05262/3332, 17-20 Uhr

Verkaufe für Neo-Geo-CD Samurai Shodown (mit Blut) und Fatal Fury Special für je 70 DM. Beide zusammen für 120 DM. 100% OK. Tel. 0214/59360. Thomas

Verkaufe und tau. Manga Videos viele Titel auf Anfrage. Verk. Jaguar mit 3 Sp. für 500 DM (RGB) oder tausche gegen 3DO + evtl. Zuzahlung. Tel. 08621/645073 ab 18.00

Sony Playstation mit Spielen und Zubehör zu verkaufen, sowie Mega Drive Spiele eventuell mit Konsole z.B. Zero T., Red Zone, NBA J. T.E. usw. 06190/1319

Verk./tausche Spiele für die Playstation, Markus Rief, Kehrstr. 5, 82433 Bad Kohlgrub, Tel. 08845/9547

Verkaufe NAM 1975 für Neo-Geo-CD oder Tausche. Suche ständig Neo-Geo-CD Spiel! Tel. 089/3107482

Jaguar (us) 1 Joypad + 3 Spiele: Cybermorph, Alien vs Predator Schnäppchenpreis 333,- Festpreis, nur verkauft. Tel. 0931/68639

NEC PC Engine + AV Booster, 5 Player-Ad., Joypad + Turbostick incl. 9 Spiele: Galaga 88, WC-Tennis, Soccer, R-Type, BCKID, SonSon II, Gunhed, B. Wolf, Basketb., VHB 350,- DM. 06306/6605

Suche Spiele + Konsole für 32XI Suche Spiele für Mega Drive Master System, PC Engine Nintendo + Super Nintendo 0431/641670 Roger Kerber, 24113 Kiel, RDSB. 58

Verk. Sega Saturn + 4 Pads + 2 RAMKarten + 3 Spiele NP 1800 DM für 1000 DM. Angebote Tel. 0831/201082 ab 18.00 Uhr

Tausche CD-i Sachen, habe: A Child Born, Palm Springs Open, Tennis, Escape form Cybercity, Inca, Earth Command, Pinball Filme: Ghost, Verh. Affäre. Tel. 02161/36875

Sony PSX, Sega Saturn, Neo-Geo-CD mit 15 Games Frontloader Limited gegen Gebot. Suche günstig Neo CD's Streetfighter Manga 07263/2489

Suche Turbo Duo RGB jp./us mit Spielen und Zubehör. Preis VS. Tel. 0791/43611, ab 16.00 Uhr, Stefan verlangen

Verk. SNES (US, RGB) + 2 Joypads + 13 Topgames (z.B. Donkey Kong, Final Fantasy 3, Illusion of Gaia); Zustand neuwertig!!! VB: 690 DMI nur komplett! Tel. 07545/6561

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

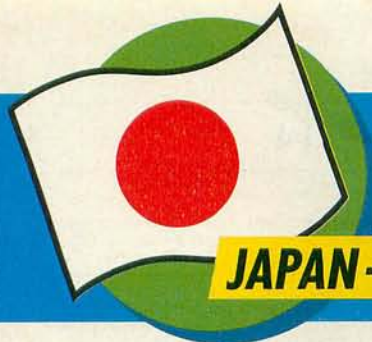
Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.





Kein Geheimnis mehr: Während in Amerika eifrig an *Secret of Evermore* gearbeitet wird, tüftelt man in Japan an dem Nachfolger des Superhits *Secret of Mana*. Wir stellen Euch erste Screenshots vor.

## Secret of Mana 2

Kein anderer Hersteller kann offensichtlich auf dem Rollenspiel- und Action Adventure-Sektor dieser Softwarefirma die Stirn bieten: Während Enix seit über einem Jahr an *Dragon Quest VI* (Dez. 95) herumbastelt, landet Nintendos Zauberlehrling Square einen Superhit nach dem anderen. Sogar Squaresoft USA tüftelt zur Zeit eifrig an dem ersten in Amerika produzierten Titel. Überraschenderweise soll *Secret of Evermore* jedoch vorerst nicht in Japan erscheinen. Um nicht einen Volksaufstand im Land der aufgehenden Sonne zu riskieren (hihi), kündigte Square Japan seinerseits einen angehenden Hit an: *Secret of Mana 2* (Originaltitel: *Seiken Densetsu 3*). Diesmal könnt Ihr wählen, und zwar aus sechs unterschiedlichen Charakteren, die alle gekrönte Oberhäupter eines jeweiligen Fantasy-Landes sind. Drei von ihnen könnt Ihr zu einer Truppe zusammenstellen und auf Monsterjagd schicken. Dabei funktioniert das Kampfsystem so ähnlich wie beim Vorgänger (Aktive Action), nur mit dem Unterschied, daß sie einfacher



Einige Gegner beherrschen auch magische Sprüche

zu bedienen ist. Beispielsweise fehlen die Kräftebalken, die sich bei *Secret of Mana* erst aufladen mußten, um einen Special-Move loszulassen. Auch das ringförmig angelegte Auswahlmenü für Items und Zaubersprüche schaffte den Sprung in dieses 32MBit-Modul. Wer bereits mit vergleichbaren Square-Spie-

len dieser Art vertraut ist, wird feststellen, daß das ganze Spielsystem viele Elemente aus vorangegangenen Hit-Titeln wie *Secret of Mana*, *Final Fantasy III* und *Chrono Trigger* beinhaltet. Vor allem das neuartige "Multi-Story"-System, das für jeden Kämpfer eine andere Handlung bereithält, sorgt für Spielspaß bis zum letzten Bit. Es kommt dabei auch darauf an, wie Ihr zu



Gewohnt bezaubernde Grafik beherrscht die Welt von *Secret of Mana 2*



Links: Sind nicht von schlechten Eltern, die Boßgegner



Ein Jewel-Eater bedroht die Truppe von Durant

Beginn Eure Truppe zusammengestellt habt und wer Euer Anführer ist. Durant ist ein klassischer Kämpfer, der meisterhaft mit dem Schwert umzugehen versteht. Die Amazone Leace benutzt ihren Speer als Waffe (wozu auch sonst), die Elfe Charlotte (nicht aus *Samurai Shodown!*) ist eine gewandte Priesterin. Mit einer Handvoll Angriffsmagien äschert Angela alles ein, was sich ihr in den Weg stellt. Kevin, der Animal Man, kommt auch ohne Zaubertricks aus. Er beherrscht so ziemlich alle Martial Arts-Griffe. Und natürlich darf ein Thief nicht fehlen: Hawk Eyes Stärke liegt in seiner Schnelligkeit, mit der er seine Feinde verwirrt. Zusammen mit den acht Zauberfeen Gnome, Undine, Salamander, Dschin, Luna, Druidard, Will of Whisp und Shade, die wir bereits aus Teil eins kennen, dürft Ihr wie bei *Chrono Trigger* auch kombinierte Kampftechniken erproben. Man darf also getrost gespannt sein auf dieses Mega-Spektakel, das in Japan diesen Sommer ausgeliefert wird.

tet





# Nintendo®

## Firmenbesuch



**Nach Tets Besuch bei Nintendo of Japan im letzten Jahr, haben wir uns diesmal nach der E3 in der US-Zentrale umgesehen.**

**D**as Hauptquartier von Nintendo of America liegt im malerischen Redmond, in der Nähe von Seattle, im Nordwesten der Vereinigten Staaten. Umringt von einer traumhaften Waldlandschaft, arbeiten rund 1100 Angestellte in zwei weißen Gebäuden, einige Abteilungen befinden sich im angrenzenden Industriegebiet. Im Haupthaus findet man im ersten Stock das Nintendo-Museum, wo man mit Hilfe der Ausstellungsstücke und Hinweistafeln die Entwicklungsgeschichte von Nintendo nachverfolgen kann. Neben einigen Uralt-Automaten gibt's dort auch Neuentwicklungen wie den *Virtual Boy* und das Gateway-System zu sehen (den Platz des Ultra

64 ziert im Augenblick noch ein großes Fragezeichen). Mittags treffen sich die Mitarbeiter im Café Mario, und wenn die Zeit nicht drängt, vergnügt man sich mit einem Freispiel an einem der zahlreichen Automaten. Im zweiten Gebäude befindet sich die Kundenbetreuung, alleine für die Nintendo-Hotline arbeiten schon rund 400 Betreuer. Hier werden jede Woche ca. 120 000 telefonische und briefliche Anfragen beantwortet! Jedem der „Hotliner“ steht ein ausgeklügeltes Computersystem zur Verfügung, mit dem Fragen zu jedem SNES-, NES- oder Game-Boy-Spiel innerhalb von Sekunden beantwortet werden können. Am Eingang zur riesigen Hotline-Zentrale liegt



*In so einem Kabuff arbeiten die Hotliner*

außerdem ein kleines Spieleparadies, wo Nintendo-Angestellte die neuesten Module schon Monate vor der Veröffentlichung testen dürfen.

Etwas abgelegen in einem separaten Komplex, liegt das Evaluation Center. Bis zu dreimal in der Woche lädt Nintendo Jugendliche aus der Umgebung ein, die die neuesten Nintendo-Module probespielen dürfen (*Killer Instinct* für SNES z.B. wurde hier schon im Februar ausführlich unter die Lupe genommen und für gut befunden). Eine Stunde lang vergnügen sich die Kids mit Modulen, die erst viele Monate später in den Läden stehen, danach müssen sie einen Fragebogen ausfüllen, in dem sie um ihre ehrliche Meinung gefragt werden. Mehrere Kame-



*Killer Instinct für SNES im Nintendo-Spielerraum*

ras filmen die Reaktionen der Tester, die schon mehrfach dafür sorgten, daß ein Spiel einfach fallengelassen wurde (letztes Opfer war *FX Fighter*).

In die Entwicklungsabteilung, das sogenannten „Treehouse“, kommt man nur mit einer speziellen Einladung. Sämtliche Aufzeichnungsgeräte muß man vorher abgeben und verpflichtet sich außerdem, über das Gesehene Still-schweigen zu wahren. Hier stehen unter anderem Ultra-64-Emulationsboards rum, zusammen mit den ersten Software-Demos und natürlich das Ultra-64-Plastikgehäuse, das den Titel dieser VG schmückt. Überraschenderweise arbeitet Nintendo hier auch an einigen Super-Nintendo-Spielen, von denen zumindest eins noch vor *DKC2* erscheinen soll, obwohl es nicht während der E3 vorgestellt wurde, nämlich *Super Mario World 2* mit FX2-Chip!



*Im Café Mario vergnügt man sich bei Killer Instinct oder der Zwei-Spieler-Version von Cruisin' USA*



*Im Evaluation-Center stehen mehr als 50 Monitore mit angeschlossenen Konsolen und den neuesten Modulen bereit*



*Neben jedem SNES liegt der auszufüllende Fragebogen*





Mit Comix Zone (MD) fördert Sega ein interessantes Spielprinzip zutage. Des weiteren hat Core Design eine 32X-Variante seiner Shooting-Hits "Soulstar" in der Pipeline.



*Der Comic-Künstler erfährt gleich die bittere Wahrheit über sein heldenhafte Zukunft*

*Nach bester Final Fight-Manier malträtiert Ihr Eure Gegnerschergen*



*Kleinere Rätselaufgaben sorgen in Comix Zone für willkommene Abwechslung*

*Erst wenn Ihr alle Bösewichte besiegt habt, könnt Ihr durch den Rand in das nächste Szenario*



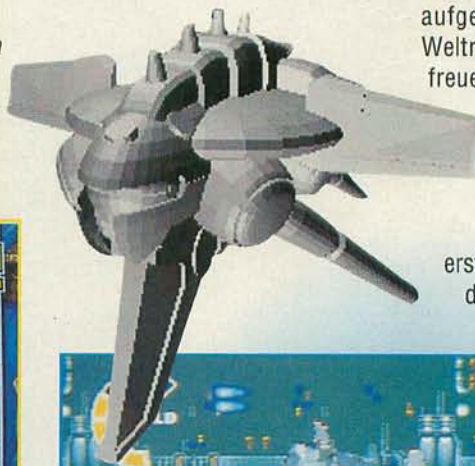
*In manchen Level-Ab-schnitten gibt es nur mit gekonnten Jump'n'Run-Einlagen ein Weiterkommen*

via Sprechblase, wie traditionell bei Comics üblich – die bittere Wahrheit über sein unumgängliches Schicksal. Als auserkorener Held bekommt er die Aufgabe, den Schwerverbrecher "Mortus" samt seiner Organisation wieder hinter Gitter zu bringen. In bester Final-Fight-Manier kämpft Ihr Euch von einem abgegrenzten Bilder-Szenario zum nächsten den Weg frei. Natürlich muß man nebenbei zahlreiche Gegenstände und Extra-Items erhaschen. Damit das Spielgeschehen nicht zu eintönig wird, gilt es, unterwegs kleinere Jump'n'Run-Aufgaben und Puzzles zu lösen, was sich bei letzte-

rem allerdings hauptsächlich auf Kisten verschieben und Schalter umlegen beschränkt. *Comix Zone* hinterläßt bereits in seinem frühen Beta-Stadium einen vielversprechenden Eindruck – sowohl grafisch als auch spielerisch. Mehr dazu könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben erfahren.

### **Soulstar X**

Auf dem Mega-CD hat Core Design bereits mehrfach bewiesen, was man mit geschickter Programmierung alles aus einem Gerät herausholen kann. Jetzt dürfen sich alle Mega 32X und Jaguar-Besitzer auf eine aufgepeppte Variante des 3D-Weltraum-Shooters *Soulstar-X* freuen. In zeitgemäßem Trend liegend, wurden alle Gegnersprites mit sündteuren Silicon Graphics-Computern errechnet und erstrahlen nun im neuen Render-Outfit. Spielerisch hat



*Mit aufpolierter Gesamtoptik und gerenderten Sprites wartet die 32X-Umsetzung von Soulstar auf*



### **Comix Zone**

Berühmte Comic-Helden aus allen Bereichen mußten bereits für ein Videospiel-Abenteuer erhalten. In lieblos aufbereiteten Basisgenres fristeten sie meist ein mehr oder weniger ruhmreiches Bildschirmdasein. Bei *Comix Zone* gingen die

Sega-Entwickler einen völlig neuen Weg und kreierte kurzerhand das erste interaktive Comic-Spiel – was auch immer man darunter verstehen mag. Die Vorgeschichte: Ein Cartoon-Zeichner wird auf mysteriöse Weise in sein eigenes Comic-Book eingesaugt. In dem ersten Abschnitt erfährt der Künstler –





Hier befindet sich der Render-Fighter im Anflug auf die Raumstation "Soulstar"

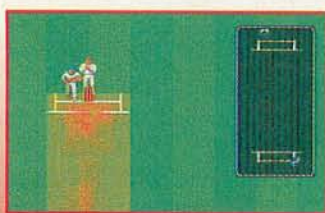
sich gegenüber der Mega-CD-Fassung im Grunde nichts geändert. Ihr rast mit Eurem schwer bewaffneten Raumer über zahlreiche Planetenoberflächen hinweg oder taucht in die unendlichen Tiefen des Meeres ab. Bis August müssen sich alle 32X-Fans allerdings noch in Geduld üben.

nur wenige interessieren. Wie dem auch sei, Codemaster hat ein Cricket-Spiel in der Entwicklung und kaufte dazu den Namen eines berühmten Cricket-Stars mit ein. Wem "Brian Lara" ein Begriff ist, der wird diesem Sport-Modul sicherlich entgegenfiebern.

WS

## Brian Lara Cricket

Bei vielen Engländern rangiert diese eigenwillige Sportart an vorderster Stelle. Hierzulande werden sich für dieses Modul



Die feine englische Sportart hält Einzug auf Mega Drive-Format

## SZENE-CHAT



Also hat Nintendo es doch nicht zur E3 vorgestellt, sein Wunderkind Ultra 64. Und das, wo vor dem Messetag im Mai die Einschätzung die Runde machte, wer seine Hardware in LA nicht wenigstens zeigen könne, der sei ganz schön abgemeldet. Ist der verschobene Termin ein Zeichen von Schwäche oder von Stärke? Waren es Sachzwänge, die das Ultra 64 verzögerten, oder ist alles beabsichtigt? Die offizielle Version von Nintendo lautet, man sei mit der Software noch nicht so weit wie geplant. Die Entwickler bräuchten mehr Zeit, um die neue Hardware voll nutzen zu können. Das ist plausibel und spricht dafür, daß Nintendo ohne konkurrenzbedingte Panik arbeitet. Es könnte aber auch schlicht unmöglich gewesen sein, den angekündigten Niedrigpreis von 250 Dollar zu realisieren. Auch wenn das Ultra 64 wegen des Cartridge-Systems auf eine teure CD-Einheit verzichten kann, erklärten Insider noch vor wenigen Monaten, 250 Dollar für die Ultra 64-Hardware seien absolut nicht machbar. In der Vergangenheit hatte Nintendo immer Glück mit Hardware-Deals. Wer fünf Millionen Chips oder noch mehr orderte, bekam nun mal bessere Preise als alle anderen. Doch nun mischt Silicon Graphics/MIPS mit.

SGI jedoch ist mit seinen Workstations und Prozessoren mittlerweile derart unverzichtbar für die gesamte Entertainment-Industrie, daß sich die Amerikaner selbst einem Riesen wie Nintendo gegenüber eine unnachgiebige Preispolitik leisten können – und die Wahrscheinlichkeit ist hoch, daß sich Nintendo in diesem Punkt gehörig verrechnet hat.

Andererseits, und das macht es Nintendo wieder ganz leicht, sein Gerät noch um einige Monate aufzuschieben, geht's der Konkurrenz auch nicht besser, sie zeigt Nerven. Sega entschloß sich ja z. B. völlig überraschend zum Frontalangriff und stellte den Saturn drei Monate früher als geplant in die Läden. Eine tolle Sache für die US-Kids – wäre der Preis nicht noch so elend hoch und die Zahl überdurchschnittlicher Spiele nicht noch relativ bescheiden. Offenbar war das Mega-CD- und 32X-Geschäft mehr als mickrig, denn sonst würde Sega nicht einfach mit einem Handstreich etwas beenden, womit man ursprünglich Zeit gewinnen und Geld verdienen wollte. Sony wiederum, weiter auf den Release der Playstation im Herbst angewiesen, konterte den Sega-Vorstoß rasch mit einer Preiskrieg-Ankündigung: Die Playstation 100 Dollar billiger als der Saturn, da wartet man gern ein paar Monate länger – hofft Sony. Nun könnte man die Spekulations-Runde noch um weitere Bewerber ergänzen, z. B. durch 3DO mit seinen Lizenznehmern Panasonic, Sanyo und Goldstar. Auch Philips, Atari und neuerdings sogar Escom mit dem wiederauferstandenen Amiga CD32 wollen mitreden. Doch alle Theorie ist grau, und im deutschen Konsolenmarkt ist sowieso alles ganz anders als sonstwo auf der Welt...





# SATURN-NEWS

Mit *Gran Chaser* versucht Sega erneut, die 3D-Fähigkeiten des Saturns unter Beweis zu stellen. Und nach längerer Wartezeit ist nun auch *Parodius* von Konami vollendet.



Zu schnelle Kontrahenten werden mit Raketen ausgebremst



Drei unterschiedliche Sichtvarianten sind per Knopfdruck direkt anwählbar

In Tunnelpassagen geht's verdammt eng zu



Auch zu zweit darf im Split-Screen-Modus um die Wette gedüst werden

Euer Flitzer von einer hinterrücks abgefeuerten Homing-Missile getroffen, geht ebenfalls kostbare Zeit und ein Häppchen vom Schutzschild verloren. Nur in besonders harten Fällen werdet Ihr auf diese Art und Weise aus dem Rennen katapultiert. Die leicht über dem Boden schwebenden Renner brauchen dabei nicht exakt der Streckenführung zu folgen, oft sind Randbebauungen die letzte Rettung vor zeitraubenden Schikanen. Außerdem könnt Ihr im Story-Modus ein ausgiebiges Feintuning betreiben und so der Konkurrenz die Rücklichter zeigen. Extras wie Nachbrenner, Schutzschilde oder Zusatzwaffen liegen nicht auf der Strecke verstreut, sondern müssen von

## Gran Chaser

War mit *Daytona USA* schonmal der erste Rennspielheißhunger getilgt, taucht nun ein weiterer High-Speed-Racer auf dem Saturn auf. Allerdings hat das vorliegende Produkt der Entwicklerfirma "Nextech" sehr wenig mit einem gewöhnlichen Asphaltrennen zu tun. In *Gran Chaser* treffen mehrere außerirdische Rassen aufeinander, um einen sonst unbezahlbaren Krieg auf elegante Weise auszufechten. Als Starkutscher des Universums stinkt Euch die diplomatische Angelegenheit ganz gewaltig, und Ihr laßt Euch zur Teilnahme des waghalsigsten Rennens aller Zeiten überreden. Von hier an zwingt Ihr Euch hinter das Steuer eines Pfeilschnellen Raumgleiters. Zur Wahl steht ein "Story"-Modus samt Anime-Bildergeschichte oder die "Free Run"-Option. In letzterem Modus dürft Ihr auf Rekordzeiten jagen – die übr-

gens gespeichert werden – oder könnt mit einem Kumpel bzw. Computer via Splitscreen um die Wette düsen. Und nur hier ist es möglich, eines von fünf unterschiedlichen High-Tech-Fahrzeugen direkt anzuwählen. Im

Rennen werden keine Kompromisse gemacht, das einzige, was wirklich zählt, sind die zurückgelegten Runden. Deswegen ist jeder Raumer mit einem Raketensystem bestückt, das im Rennen den Kontrahenten gehörig zu schaffen macht. Wird



Im Free-Run-Modus dürft Ihr Euch einen von fünf heißen Flitzern aussuchen. Der coole Typ rechts gibt Euch vor dem Rennen hilfreiche Tuning-Tips.





Ein Sandwurm aus Panzer Dragoon hat sich hier offensichtlich im Spiel geirrt

## Parodius-Deluxe Pack

Für Playstation-Besitzer ist das Doppelpack der Parodius-Serie bereits kalter Kaffee. Saturn-Eigentümer brauchen nun nicht mehr länger neidisch auf die Konkurrenzkonsole zu blicken. Konami hat endlich seine Persiflage des Ballerspielgenres auch für Segas 32Bit-Flaggschiff veröffentlicht. Die Saturn-CD be-

Diese zwei Screenshots stammen aus dem ersten Teil der berühmten Ballerspiel-Verlängerung



## Saturn-Japan/US-Umbau

inhalten ebenso das Original Parodius sowie den Nachfolger Ultimate Parodius, der hierzu-lande unter dem Titel Fantastic Journey in die Spielhallen kam. Spielerisch bleibt alles beim alten: Ihr ballert Euch durch kunterbunte horizontal scrollende Levels, die Ballerspielgrößen wie Nemesis (in Japan Gadius), R-Type oder Twin Bee gekonnt auf die Schippe nehmen. Gegenüber der Playstation-Umsetzung haben sich die Entwickler etwas mehr angestrengt und das Problem mit den nervenden Ladepausen für immer verschwinden lassen. Die hauptsächlich im Zweispielermodus auftretenden Ruckelanfälle wurden ebenfalls weitgehend ausgemerzt. Der witzige Klassik-Soundtrack – das eigentliche Aushängeschild von Parodius – klingt auf dem Saturn noch fulminanter als bei der PSX-Fassung. Leider sorgen unbegrenzte Continues wieder dafür, daß man nach einmaligem Durchspielen die CD für immer zur Alt-Aluminium-Sammlung legt. (Das Importmuster stammt von Dynatex, Telefon: 0231/556140)

Durch einen Überraschungscoup hat Sega in Amerika den Saturn bereits vier Monate vor dem angekündigten Erscheinungstermin ausgeliefert. Rein kosmetisch ist die US-Variante (bis auf das schwarz lackierte Gehäuse) mit der Nippon-Maschine identisch. Wie bereits mehrfach vermutet, haben die Sega-Entwickler einen Hardwareschutz eingebaut. Das bedeutet: Generell laufen japanische CD-Spiele nur auf japanischen Grundgeräten und amerikanische ausschließlich auf US-Kisten. Doch damit muß man sich nicht geschlagen geben, denn GT Elektronik aus der Schweiz (Telefon: +41-614014221) hat einen Weg gefunden, den Länderschutzes zu umgehen. Zwei Umschalter sorgen dafür, daß Euer US- oder Japan-Saturn nun alle CD-Formate verarbeitet. Der Umbau des Saturn kostet ca. 80 Mark. Ob das Ganze auch später mit deutschen Saturn-Spielen funktionieren wird, kann momentan keiner sagen, da diese voraussichtlich erst ab August/September ausgeliefert werden. ws



Diese hübsche Meerjungfrau schlägt extrem gefährliche Wellen. Tonnenweise Insider-Gags haben die Entwickler in der Fortsetzung versteckt



Oben: Mrs Octopus gibt sich am Level-Ende wehrlos geschlagen.

Links: Ein riesiges Extrasymbol rüstet Euer Waffensystem auf.



Frisch aus Fernost sind zwei neue CD-Perlen für die Playstation in der VG-Redaktion eingetrudelt. Des weiteren nahmen wir eine Vorversion von Ubisofts *Rayman* in Augenschein.

## Jumping Flash

Das neueste Playstation-Spiel von Sony Computer Entertainment ist wohl das ungewöhnlichste Jump'n Run, das es bis jetzt gegeben hat. Denn kein anderes Hüftspiel erlaubte es zuvor, sich völlig frei in einer 3D-Plattformwelt zu bewegen. Ihr übernehmt die Kontrollen eines außergewöhnlichen Hasenroboters, der sein geliebtes Mohrrüben-Universum vor dem Untergang retten muß. Es gilt, sechs schwebende Inselwelten (unterteilt in jeweils drei Stages) zu durchforsten, um die von Bösewicht "Baron Aloha" (ein waschechter Dr. Robotniks-Verschnitt) geklauten Planetenteile zurückzuerobern. Die Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, ägyptische Pyramidenlandschaften; arktische Eiswelten und viele weitere 3D-Terrains. Ausgestattet mit hydraulischen Sprunggelenken, kann Euer "Metallo-Rabbit" einen Dreifachsprung ausführen und dadurch in luftiger Höhe schwebende Plattformebenen erklimmen.



*Dieser fette Polygon-Mistkäfer beißt gleich in den Wüstensand*

Eure Hauptaufgabe besteht darin, vier verstreute "Jetpots" (vereinfacht gesagt Riesenkartotten) einzusammeln, um damit den Ausgang zur nächsten Stage zu öffnen. Nebenbei gibt

es natürlich zahlreiche Extralcons zu erhaschen, die z.B. Euren Hasen für kurze Zeit zum unverwundbaren Super-Bunny machen oder dem Schutzschild neue Energie zuführen. Als Gegensprites stoßt Ihr auf eine Ansammlung von Geschöpfen aus dem Tierreich: Die Feindpalette reicht hierbei von angriffslustigen Polygon-Fröschen bis zu bombenrollenden Mistkäfern.



*Nach dem zweiten Hüpfen wechselt der Blickwinkel automatisch, und Ihr seht das Szenario aus der Hasenfuß-Perspektive. Luftangriffe machen den Bossen am meisten zu schaffen.*



*Zum Glück ist unser Hasen-"Rabbit" wasserdicht und aus rostfreien Edelstahl*



*In den dunklen Höhlen-Katakomben verliert man schnell die Orientierung*



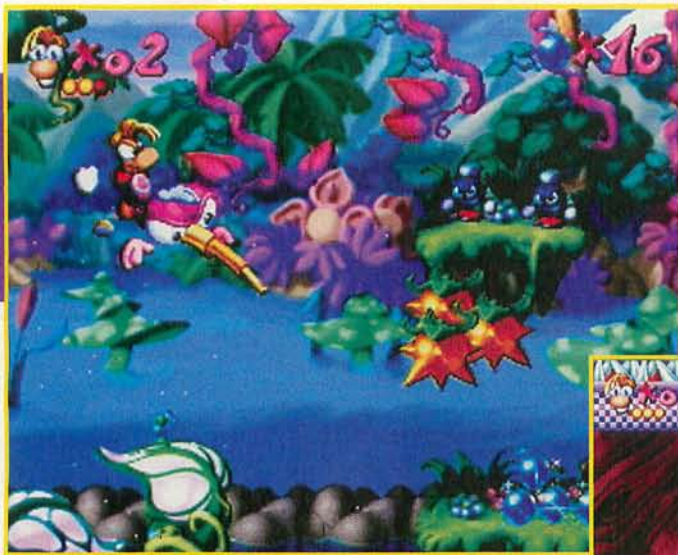
*Von turmhohen Gebäuden stürzt Ihr Euch kopfüber ins Ballergeschehen*

Durch einfaches Draufspringen oder mit gezielten Lasersalven entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers. *Jumping Flash* stellt ein herausragendes Stück Softwaregeschichte dar, das zweifellos ein unbeschreibliches Suchtpotential erzeugt. Leider hat es ein schwerwiegendes Manko: Das Spiel ist einfach erheblich zu kurz geraten! Ein mehr oder weniger erfahrener Spieler hat *Jumping Flash* innerhalb weniger Stunden durchgespielt. Mag die Tatsache mit einer Speicherfunktion auf Memory-Card auch noch so löblich sein, in diesem Punkt ist sie leider fehl am Platz. In Anbetracht des CD-Massenspeicherzeitalters ist das beileibe keine verzeihliche Angelegenheit mehr. Bleibt zu hoffen, daß sich die Entwickler bei *Jumping Flash II* (bereits in Arbeit) die Mühe machen, mindestens doppelt so viele Levels auf die CD zu packen. Denn nur dann wäre dieses Spiel wirklich sein Geld wert und dazu noch ein potentieller Hitkandidat. (Importmuster: High-score Tel: 089-344388, aRJay Games Tel: 0221-121067)

## Rayman

Zuerst war *Rayman* eigentlich nur für Ataris 64Bit-Raubkatze geplant. Mittlerweile hat das französische Softwarehaus Ubisoft sein noch in der Entwicklung stehendes Jump'n Run-Ju-





**SONY-NEWS**

Himmel taucht ein Bösewicht namens "Mr.Black" auf und versetzt alle Bewohner fortan in Angst und Schrecken. Nun seid Ihr an der Reihe, dem Übeltäter das Handwerk zu legen: Mit schleudernder Flugfaust und konventionellen Jump'n Run-Eskapaden durchquert Ihr sechs zauberhafte Plattformwelten, die in jeweils zehn Stages unterteilt sind. Unterwegs begegnet Ihr über 50 unter-

**Superwitzig:**  
Auf einer Stechmücke reitend, saust Rayman quer durch die Level-Botanik



**Oben:** Eine stinkende Ölbrühe macht Rayman das Leben schwer.



Dieser Fotograf stellt einen Zwischenspeicherpunkt dar

wel, für vier weitere Systeme angekündigt. Unter der Liste befinden sich auch die beiden "Next Generation"-Konsolen: Playstation und Saturn. Grafisch wird Rayman natürlich an die Eigenschaften des jeweiligen Systems angepaßt. Zwar sollte man meinen, daß es bei den gleichen technischen Fähigkeiten (über



**Links:** Mit Hilfe einer kühnen Grimasse schlägt das Helden-Sprite so manchen Gegner in die Flucht



Rayman muß seine Freunde aus unzähligen Käfigen befreien

65000 Farben usw.) optisch keine Unterschiede mehr geben sollte, doch wenn man einen direkten Vergleich mit der Jaguar-Version anstellt, kristallisiert sich heraus, daß Rayman für die Playstation aus unerklärlichen Gründen ein kontrastreicherer Level-Design zu bieten hat.

Spielerisch bleibt natürlich alles beim alten: Hauptdarsteller Rayman ist ein Knuddel-Typ im witzigen Comic-Stil gezeichnet, dessen Gliedmaßen sich aus frei beweglichen Einzelteilen zusammensetzen. In seiner kunterbunten Fantasy-Welt lebt Rayman mit seinen Artgenossen friedlich in den Tag hinein. Doch aus heiteren

schiedlichen Feindkreaturen, die Euch ans Heldenleder wollen. Traditionell wird jeder Levelabschnitt von einem riesigem Obermottz bewacht, der erst nach schlagkräftigen Argumenten den Weg zu neuen Abenteuern freimacht. Alle Import-Playstation-Besitzer müssen sich allerdings noch bis Juli gedulden, bis sie das erste hochkarätige 2D-Jump'n Run auf ihrer Konsole bewundern dürfen.



Ein Schlag in den Rücken, und die Fliege macht den Weg frei



Eine nette Zauberfee verleiht Rayman neue Fähigkeiten



Na, wo isser denn? Rayman ist gerade nochmal dem todbringenden Schlag des monströsen Oberfutzis entkommen.

## Gunners Heaven

Daß Sonys Wunderkiste über exzellente 3D-Fähigkeiten verfügt, ist mit zahlreichen Spielen in verschiedenen Genrebereichen bereits eindrucksvoll bewiesen worden. Wie es mit pixelgrafikorientierten Action-Games à la Turrican oder Gunstar Heroes aussieht, war bisher schwer abzuschätzen. Das hat sich jetzt mit dem Erscheinen von Gunners Heaven grundlegend geändert. In bester Gunstar Heroes-Manier ballert Ihr



Euch durch sechs opulente Action-Levels. Wahlweise mit einem männlichen oder weiblichen Charakter startet Ihr in das bleihaltige Shooting-Abenteuer. Serienmäßig mit vier Super-Knarren ausgestattet, ist die Waffenpalette Eurer Ballerspielhelden bereits erschöpft. Dem entsprechend willkommen ist das breit gefächerte Power-Up-Sortiment. Einige Feinde vererben Euch nach ihrem Dahinscheiden manch kostbare Extras wie z.B. hochexplosive Smartbombs oder eine durchschlagendere Supermunition. Wie bei *Gunstar Heroes* müßt Ihr Euch gegen Hunderte bössartiger Gegner wehren, die aus allen Richtungen auftauchen und nach Leibeskraften ihre Magazine leerschießen. Am Ende jedes Levels wartet neben dem Mittelboß ein gut gepanzerter Obermotz auf Euch, der sich erst nach nachdrücklichem Dauerbeschuß in seine Bestandteile auflöst. *Gunners Heaven* ist ein grafisch und technisch hervorragendes Non-Stop-Actionballerspiel, das



*Action-Überflieger mit Perfektion: So viele Sprites hat man auf der PSX noch nie gesehen.*



*Im Kampf gegen Roboter-Schergen: Vieles in Gunners Heaven erinnert auch an Rocket Knight Adventures*

es bereits in der einen oder anderen Ausführung schon mehrfach gegeben hat und deshalb keinen Preis für Originalität gewinnen kann. Trotzdem, wer auf gut gemachte Arcade-Shooter steht, darf ruhigen Gewissens zugreifen. (Importmuster: Highscore Tel: 089-344388 | aRJay Games Tel: 0221-121067)

## Action-Replay

Von Datel, dem Schummel-Modul-Spezialisten, gibt es seit kurzem ein Action-Replay für die Playstation. Auf einem Memory-

Card-kompatiblen Modul, das aus Datels Eigenproduktion stammt, sind unter anderem Tricks für insgesamt 15 PSX-Spiele gespeichert. Darunter befinden sich bekannte Titel wie: *Tekken*, *Ridge Racer*, *Parodius Deluxe*, *Raiden Project*, *Jumping Flash* und viele mehr. Zum Aktivieren der Cheats muß lediglich mittels Load-Option der präparierte Spielstand geladen werden, und schon habt Ihr z.B. den schwarzen Lamborghini in *Ridge Racer* oder alle 16 Charaktere bei Namcos Prügelhit *Tekken*. Allerdings könnt Ihr keine Codes selbst eingeben bzw. per Suchfunktion eigenhändig herausfinden. Die meisten Tricks sind im Grunde keine richtigen Schummel-Codes, denn fast alles, was sich auf der

Action-Replay-Card befindet, kann sich ein geübter Spieler selbst "erspielen". Datel veröffentlicht in regelmäßigen Abständen weitere Action-Replay-Editionen mit Cheats für die aktuellen Neuerscheinungen. Natürlich muß der Kunde wieder 80 Märker dafür hinblättern.



## Last-Minute-News

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Meldung, daß in Japan am 21. Juli ein neues Low-Cost-Modell der Playstation erscheinen wird. Sonys Hardwareingenieure haben das bereits kompakte SMD-Platinen-Layout nochmals überarbeitet und kostensparende Veränderungen durchgeführt (die S-VHS-Buchse wurde z.B. wegrationalisiert und durch einen Multi-Videoausgang ersetzt). Dadurch konnte der Endkundenpreis auf knapp 29.800 Yen (ca. 500 Mark) gedrückt werden, was einen zusätzlichen Verkaufsboom der bereits über eine Million an den Mann gebrachten Grundgeräte bewirken soll. Mehr darüber erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. ws



*Balleraction pur: Schnelle Reflexe sind der Schlüssel zum Sieg*



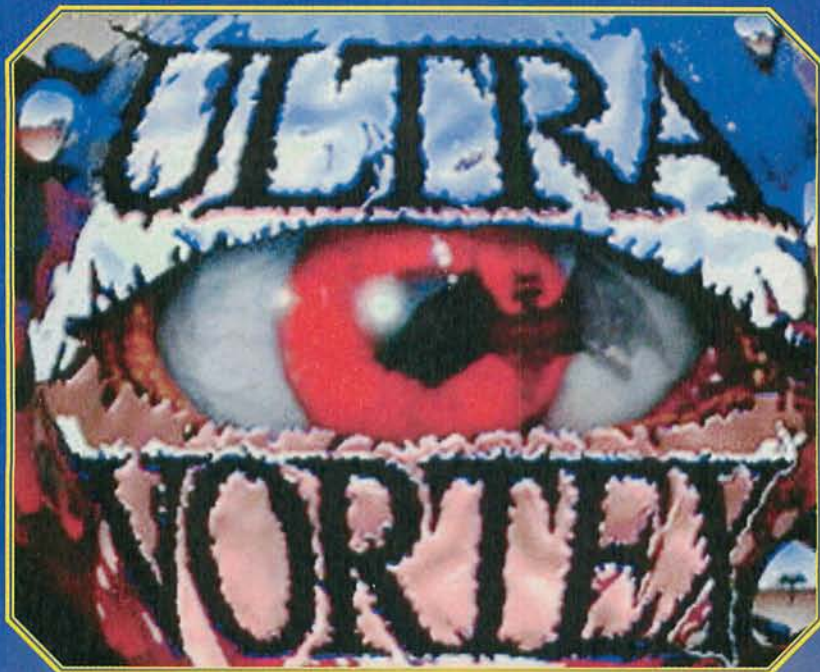
*Auf Inline-Skates zischt Ihr durch gefährliche Minengebiete*



*Dieser Robbi-Kollege verträgt noch über 3000 Treffer, bevor er explodiert. Alle Endgegner sind extrem groß und flüssig animiert.*



**A**uch abgekupferte Spielideen können Spaß machen, sofern der Ideenklau ordentlich in Szene gesetzt wird. Die Rede ist von *Ultra Vortex* einem Beat'em-Up von Beyond Games, das von jenem mittlerweile beschlagnahmenen Midway-Prügler unüberschaubar inspiriert ist. Parallelen zum Vorbild finden sich nicht nur im Grafik-Outfit, auch in den Charakteren der Kämpfer stammt eine ganze Reihe von Special-Moves zweifelsohne aus dem Repertoire des in Deutschland vom Markt verbannten Kassenschlagers. Ihr wählt einen von sieben unterschiedlichen Kämpfern, worauf Euch die enttäuschten übrigen sechs augenblicklich zum Kampf fordern. Die Palette der Fighter setzt sich nicht durchgehend aus digitalisierten Figurensprites zusammen, auch versteinerte Monster-Mutanten oder



**Beyond Games erhielt von Atari den Auftrag für ein weiteres Jaguar-Prügelspiel – wieder einmal im ebenso umsatztreibenden wie indexverdächtigen Strickmuster. Wir haben eine Vorversion unter die Lupe genommen.**

morphende Androiden sind mit von der Partie. Mit einer ausgeklügelten Joypad-Kombination, die sich aus drei oder mehr Bewegungen zusammensetzt, entlockt Ihr den Helden Feuerbälle, kraftvolle Flugangriffe oder akrobatische Schlag einlagen. Wer auf allzu Extremes verzichten will, kann im Option-Menü den "Off"-Schalter betätigen. Natürlich gibt's auch hier wieder Finishing-Moves, die nunmehr als sog. Animulation bezeichnet werden. Die meisten Backgrounds geben sich abwechslungsreich und detailverliebt. *Ultra Vortex* macht einen ordentlichen ersten Eindruck, allerdings bedarf es einer Optimierung der Animationphasen, da die Kämpfer ruckelig wirken. Und warum bitte immer diese verkraampften Blut-Orgien? ws



Zumindest rein optisch hinterläßt *Ultra Vortex* einen hervorragenden Eindruck

Da steht er und freut sich, daß mal wieder einer sein Leben ausgehaucht hat. Kommt uns doch irgendwie bekannt vor: geschmacklos & geklaut.



Neo-Geo-Newcomer Technos meldet sich mit einem Remake seines Beat'em Up-Klassikers in zeitgemäßem Gewand zurück.

## Double Dragon

Die beiden Brüder Billy und Jimmy Lee waren eigentlich seit Beginn ihrer Straßenkarriere auf horizontale Prügelscroller spezialisiert, doch z. Zt. sind Duell-Fights megahip, also mußte man umsatteln, und die 144 MBit starke SNK-Fassung präsentiert sich ganz im SF2-Stil. Neben den Dragons findet Ihr das gewichtige Heavy-Metal-Monster Burnov (guter Tip für den letzten Endgegner!), einen Säufer aus der Hafengegend von Hong Kong und die übliche Schar an Karatekas und Schwergewichtlern. Eine herausragende Persönlichkeit stellt aber die coole Rebecca im langen Rock und kurzen Top dar, die mit ihren beiden Tonfa-Schlagstöcken die männliche Besetzung das Fürchten lehrt. Die hätte auch gut zu den Samurais gepaßt! Move-technisch haben sich die Entwickler nicht nur viele Specials, sondern auch deren Ausführung von SF2 abgeguckt (Hurricane Kick und Dragon Punch etc.). Neu sind aber die aus *Killer In-*



Die Lava-Stage des Heavy-Metlers ist eine der schönsten in DD

stinct bekannten Counter-Moves, mit denen Ihr einen Combo-Versuch Eures Gegenübers blockt. Bei zu vielen Gegentreffern hilft oft nur noch ein Super-Move. Da sprüht dann das Feuer, und die Energiekreisel zischen genretypisch über den Screen. Einige der Stages sind ganz originell, wie etwa das Duell mit dem Ninja auf den Tragflächen eines Doppeldeckers oder die malerische Seenlandschaft. Nett auch, daß jeder Gegner auf originelle Weise den Kampfschau-

platz betritt, sei es per Hub-schrauber oder per Salto vom brennenden Dach seines Dojos. Habt Ihr schließlich alle zehn Martial-Arts-Könner geplättet, warten noch zwei Endgegner mit Magie. Double Dragon ist in allen Punkten solide durchgestylt,



Super-Moves bei Gefahr...



No, what a cool lady I'd say!

spielt sich gut bis sehr gut, ohne jedoch die geringste Chance gegen die SNK-Eigenproduktionen zu haben. Dazu stecken einfach zu wenig Innovation sowie grafische und musikalische Leckerbissen im Technos-Erstling. Ein Fehlkauf ist es aber sicher nicht. Schade nur, daß einige wenige Stages das positive Gesamtbild stören: Wer hat den Programmierern nur die ultralangweilige Spielhallen-Stage des Karate-Mädels mit der Master-System-Grafik durchgehen lassen? rk



Dies ist die angesprochene todlangweilige Spielhallen-Stage

Das hitzige Mädel versucht's mit einem Whirlwind-Kick à la Chun Li gegen einen der Double Dragons



Alle Specials der Kontrahenten im Überblick



In der Kanalisation kann im hitzigen Gefecht schon mal die Decke herunterbrechen



Der Kick hat gegessen: Ab in die Fluten, zum Abkühlen, heißblütige Rebecca!



Der Hong-Kong-Säufer hat doch glatt den Super-Move von Burnov gekontert!

<b>Titel:</b>	Double Dragon
<b>Genre:</b>	Beat'em Up
<b>Speicher:</b>	144 MBit
<b>Hersteller:</b>	Technos
<b>Testversion:</b>	Nova
<b>Preis:</b>	139 Mark
<b>Spielspaß:</b>	62 %



# Das Videospiele-Paradies

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

# MARO

MARO demnächst auch in Ulm

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

## NEO-GEO Total

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

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB DM 579,- incl. 1 Spiel nach Wahl

### CD-ROM Spiele

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

### NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 249,-	SAVAGE REIGN	DM 499,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-	GALAXY FIGHT	DM 399,-
FATAL FURY 3	DM 499,-	WORLD HEROES PERF.	DM 499,-
AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-	TOP HUNTER	DM 149,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-		
PALSTAR	DM 499,-		
SPINMASTER	DM 99,-		
3 COUNT BOUT	DM 99,-		

SEGA SATURN  
DAYTONA USA DM 149,-

SONY PSX  
DARKSTALKER DM 159,-

WEITERE TITEL AUF LAGER

**Franchise-Partner gesucht!**

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

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

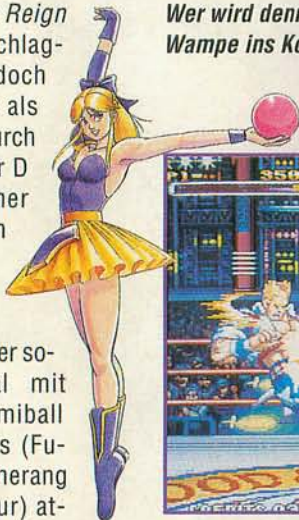


Die High-Tech Martial-Arts-Fabrik bei SNK läuft weiter auf Hochtouren. Diesmal wartet ein Beat'em Up im Samurai-Gewand auf Euch



## Savage Reign

Noch nie in der Geschichte der Videospiele kam es vor, daß auf einer Konsole ein einziges Genre ein so erdrückendes Übergewicht besaß wie auf dem Neo Geo: Auch SNKs neuester Titel *Savage Reign* setzt wieder auf schlagkräftige Duelle, jedoch einen Tick anders als bisher gewohnt. Durch Druck auf A+B oder D springt Ihr mit einer der zehn Figuren in den Hinter- bzw. Vordergrund. Dort könnt Ihr dann Euer Gegenüber sozusagen diagonal mit Waffen wie Gummiball (Ballerina), Diskus (Future-Kid) oder Bumerang (Hayate, Hauptfigur) attackieren. Im Gegensatz zu SS2 lassen sich die einzelnen Utensilien auch abfeuern, wenn sich die Kontrahenten auf derselben Ebene befinden (B+C). Oder aber Ihr greift, wie inzwischen üblich, mit einem Eurer zahlreichen Special-Moves an oder benutzt in den Stages herumliegende Geräte, um den anderen zu traktieren. Zum Spiel erklingen zur Abwechslung von den atmosphärischen Samurai-Klängen in jeder Stage fetzige Rhythmen. Die einzelnen Back-



Wer wird denn da gleich die Wampe ins Korn, äh auf die Straße werfen?



Oben: Wenn's die Faust nicht richtet, dann der Bumerang

Links: Mr. Swordman läßt's krachen



Die Mehrzahl der Special-Moves wurde toll animiert und macht auch optisch was her



Auch der Rummelplatz wird inzwischen von Prügelwütigen heimgesucht

grounds sehen, bis auf Ausnahmen, nicht unbedingt überwältigend aus (ich hätte nicht gedacht, daß eine so langweilige Stage wie der Wrestling-Ring

bei den SNK-Bossen durchgeht!), dafür präsentieren sich die Fighter fulminant animiert. Das alles läßt darauf schließen, daß *Savage Reign* aus der Feder der AOF-Macher stammt. Obwohl das Spiel mit einigen neuen Ideen aufwartet, bleibt doch ein etwas fader Nachgeschmack, da die Charaktere allesamt unsympathisch wirken, der

Computergegner oftmals verdammt unfair agiert und z. B. die Kollisionsabfrage etwas 'zu seinen Gunsten' beeinflusst. Was also genau bedeutet das? - Yep! Es gibt einiges zu verbessern, und in etwa einem Jahr sehen wir dann *Savage Reign 2* in bester Gesellschaft von *Fatal Fury 5*, *Samurai Shodown 4* und *Art of Fighting 3* ... rk



Links: Clown Joker läßt die Schachtelteufel aus dem Sack. Unten: Schaut Euch mal die entstellte Fratze des Opas an!



<b>Titel:</b>	Savage Reign
<b>Genre:</b>	Beat'em Up
<b>Speicher:</b>	190 MBit
<b>Hersteller:</b>	SNK
<b>Testversion:</b>	Tuning
<b>Preis:</b>	139 Mark (CD)
<b>Spieldaß:</b>	78 %



Studio 3D, das interne Entwicklungsteam der 3DO-Company, zeigt mit *Killing Time*, daß die 3D-Fähigkeiten des Panasonic-Players noch lange nicht ausgereizt sind.

**3DO - NEWS**



## Killing Time

Die für 3D-Ballerspiele typische, der Realität entrückte Hintergrundstory hört sich äußerst banal an: Ihr seid in einer dreidimensionalen Fantasy-Scheinwelt gefangen, zu allem Übel noch umzingelt von skrupellosen Geisterrecken und angriffslustigen Monstermutanten. Mit wackligen Knien macht Ihr Euch auf den Weg durch dunkle Korridore, Gebäudekomplexe und verzweigte Labyrinthanlagen, um das todbringende Geheimnis der mysteriösen "Matinicus"-Insel zu ergründen. Vier verschie-



Ein verschleimter Schmuttel-Geist macht seine Aufwartung. Links: Dieser Ghost-Clown will Euch an die Gurgel gehen.



Voll erwischt: Ein verliebtes Gespensterpärchen beim heftigen Abendflirt im Schloß



Extragemein: Durchschlagende Shoot-Gun gegen spitziges Handwerkszeug vom bösen Geisterkoch.



It's Rösti-Time: Der Flammenwerfer im harten Tageseinsatz. Rechts: Diese Hausmaid begrüßt Euch mit einem Faustschlag



dene Waffensysteme habt Ihr dabei, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Ob doppelläufige Shoot-Gun, Feuerwerfer, Maschinengewehr oder Zwillingspistole – die Geistergilde hat wahrlich nichts mehr zu lachen. Über 20 verschiedene Level-Umgebungen

gilt es zu erforschen, die tonnenweise Überraschungen in sich verbergen. Unterwegs trifft Ihr auf gut gediehene Gespenstergestalten, die Euch so manch hilfreichen Hinweis mit auf die Reise geben. Allgegenwärtige Lichteffekte, fließendes 3D-Scrolling und Texturemapping der feinsten Sorte machen

*Killing Time* zur besseren, wenn auch mal wieder gewalttätigen 3DO-Wirklichkeit. Spätestens ab Mitte August dürft Ihr Euch als "Ghostbusters" in den unerbittlichen Kampf stürzen.

## 3DO-Flightstick

Neben PC-Joysticks der Firma Gravis und Thrustmaster gehören die Steuerknüppel aus dem Hause "CH Products" zu den qualitativ hochwertigsten Joysticks, die derzeit auf dem Markt sind. 3DO-Besitzer hatten bisher keine große Auswahl im Zubehörsortiment und mußten sich mit ihren teils ungenauen Original-Joypads zu-

friedengegeben. Jetzt gibt es von "CH-Products" den beliebten Flightstick auch für alle 3DO-Systeme. Am besten eignet sich der Analogknüppel natürlich für Spiele wie: *Wing Commander III* (sofern es mal erscheinen sollte), *Shock Wave* oder *Rebel Assault*. Doch auch *Need for Speed* und *Return Fire*-Anhänger werden den Flightstick zu schätzen wissen. Gute Qualität hat natürlich ihren Preis, deshalb schlägt das Luxus-Steurelement mit 170 Mark zu Buche. (Testmuster von: Dynatex, Telefon: 0231/556140) ws



Optisch ist der 3DO-Stick mit dem PC-Original identisch





## CDi-NEWS

Philips Media, die Multimedia-Tochter des niederländischen Elektronik-Konzerns, gab sich auf der E3 optimistisch. Die eigentliche Sensation war, daß Philips jetzt auch Software für PC und Konsolen produziert

### Philips-Media

Hundertprozentig treu ist Philips seiner eigenen Konsole, dem CDi-Player, nicht mehr. Aber aber, betonen die Mitstreiter bei Philips Media unermüdlich, der CDi sei ja gar keine Spielkonsole, sondern ein Home-Entertainment-Gerät für die ganze Familie. Gerade damit, eine „eierlegende Wollmilchsau“ zielgruppengerecht vermarkten zu müssen, hat Philips aber seine liebe Not. Wenn man nicht ganz genau definieren kann, wer das Gerät eigentlich kaufen soll, kann man seine potentielle Kundschaft auch nicht fokussiert ansprechen. So blieben die Verkaufszahlen von CDi-Playern trotz aller Bemühungen nicht nur in Deutschland, sondern weltweit hinter den gesteckten Zielen zurück. Insiderinformationen zufolge liegen die aktuellen Zahlen bei rund 40000 CDi in Deutschland und rund 800 000 Geräten weltweit. Nur zum Vergleich: Allein in Deutschland stehen etwa 850 000 Mega Drives und rund 1,5 Mio. Super Nintendos. So ist es nicht allzu



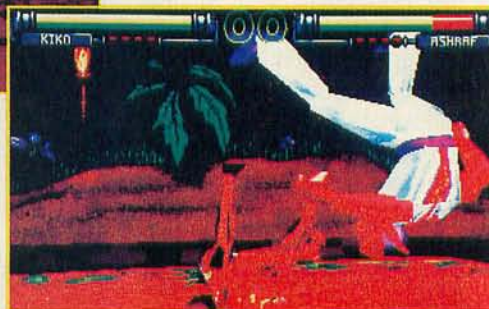
*FX-Fighter sollte für Super Nintendo erscheinen, wurde aber wegen mangelnder Qualität abgelehnt.*

verwunderlich, wenn für die Philips-Tochter Philips Media zunehmend das Geschäft mit der Software (vor allem auf PC-CD-ROM) in den Vordergrund rückt. Auf der E3 – welche Sensation – war bereits eine PC-Umsetzung des CDi-Baller-Epos' *Chaos Control* probezuspielen. Auch das überraschend hochklassige düstere Trickfilm-Action-Adventure *Burn: Cycle* (die deutsche CDi-Version wird erst im

Herbst '95 erscheinen) wird bereits für PC und für diverse, noch nicht benannte Konsolensysteme umgesetzt. Die offizielle Version des Engagements im PC-CD-ROM-Bereich lautet, daß Philips Media zu einem führenden Vertreiber und Produzenten von Software werden



*FX-Fighter von Argonaut kommt für CDi und PC CD ROM*



wolle. Die Veröffentlichung auf mehreren Plattformen ermögliche es Philips, die Entwicklungskosten für einzelne Programme zu reduzieren und damit aufwendige Neuproduktionen finanzieren zu können. Attraktive neue Allianzen mit anderen Publishern, z.B. dem Computerspiel-Ableger des Telekommunikationsgiganten GTE oder dem Spielautomatenpionier Namco, sollen den Einstieg ins Softwaregeschäft auf allen Plattformen ebnen. Auch auf anderen Konsolen will Philips in Zukunft räubern. Lizenzen von GTE ermöglichen Philips z.B. eine CD-ROM-Version des (von Nintendo wegen mangelnder Qualität abgelehnten) Argonaut-Polygon-Prüglers *FX-Fighter*. Der Prügler spielt sich auf 486 oder Pentium zwar hervorragend, hat aber auf weniger leistungsfähigen Plattformen kaum Chancen – ein Release auf CDi ist fast unmöglich. Mit Namco zusammen will Philips Media weiterhin den Videospiel-Methusalem *Pac Man* auf Mega Drive und Game Boy in mehreren Versionen auferstehen lassen. Solcherlei Aktivitäten der Philips-Media-Group sind wirtschaftlich



*Dead End von Cryo ist ein actiongeladenes Rennspiel im Need For Speed-Stil.*

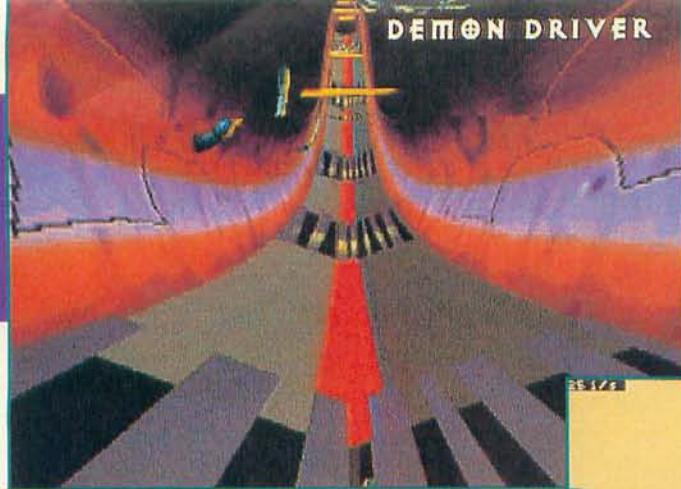
*Im Unterschied zum 3DO-Renner kann man sich hier aber ordentlich im Gelände verfransen.*



*Down in the Dumps versetzt Euch mitten in die städtische Abfallbeseitigung...*



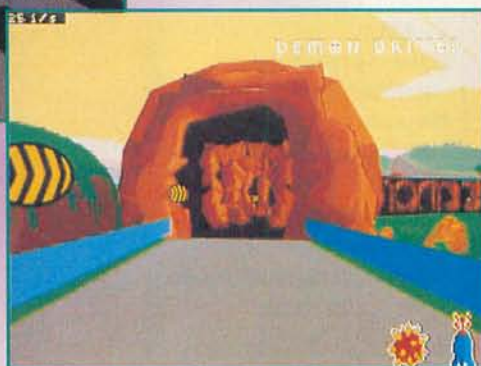




CDi-NEWS

zwar nachvollziehbar (und sinnvoll) aber strategisch mindestens so ungewöhnlich, als begänne Sega damit, in Lizenz Ataris *Alien vs. Predator* für Super Nintendo zu vertreiben. Kein Wort mehr davon, daß erstklassige Exklusivproduktionen dem CDi ursprünglich die bitter nötigen Alleinstellungsmerkmale bescherten sollten. Ganz anders Nintendo: Wer für Ultra 64 entwickeln will, wird vertraglich gezwungen, die neuen Titel auf kein anderes System zu portieren. Damit, daß ehemalige Exklusivprojekte für den CDi für PC und andere Plattformen umgesetzt werden, gibt Philips Media seine eigene Hardware mehr oder weniger auf, auch wenn das vehement bestritten wird. Andererseits verstärkt Philips in Deutschland seine Werbe-Aktivitäten für den CDi und hat für eine Reihe neuer Fernsehspots sogar den RTL-„Nur-Samstag-

*In Demon Driver flitzt Ihr auf schwebenden Pseudo-Motorrädern über futuristische Rennstrecken*



Nacht“-Komiker Mirco Nontschew engagiert. Cool und witzig sind sie ja, die Werbespots, aber wen sollen sie zum Kauf eines CDi bewegen? Daß die Käufer kaum Kids sind, schließt sich schon allein durch den relativ hohen Preis des CDi aus – und durch die Tatsache, daß an Spieltiteln zwar viel Masse aber kaum Klasse erschienen ist. Mit Komiker-Spots wird Philips kaum jemanden von der Ernsthaftigkeit des Geräts überzeugen – und davon, daß man mit dem CDi auch was lernen kann. Für eine reine Unterhaltungshardware – und nichts anderes bringen die Spots rüber – ist der CDi aber zu teuer. Bevor Eltern ihren Sprößlingen oder sich selber einen CDi oder ein anderes Unterhaltungsgerät kaufen, lei-

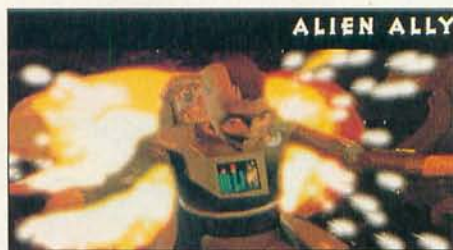
sten sie sich zehnmal eher einen Computer. Der kostet zwar noch mal mindestens doppelt so viel, doch mit einem PC kann Papi auf jeden Fall „richtig arbeiten“, die Kinder profitieren in der Schule vom Computer-Know-How (daß sie dann doch nur spielen, weiß ja noch keiner) und Mami – die schaut sowieso lieber fern, denn der Technik-Kram interessiert sie nicht...

Na gut, lassen wir alle Marketingstrategen machen, was sie für richtig halten (wer den besten Riecher hatte, entscheidet sowieso König Kunde) und werfen abschließend noch einen

Blick auf neue Softwareprojekte, die Philips Media mit seinen Kooperationspartnern plant. *Dead End* von den Computerspiel-Spezialisten Cryo ist ein Action-Rennspiel in schönstem *Need-For-Speed*-Stil. Ihr brettert über amerikanische Highways und rempelt alles von der Piste, was Euch im Weg steht. Besonderheit: Wer falsch reagiert, landet auch schon mal in einer Sackgasse. Nicht viel friedlicher geht's im 3D-Action-Adventure *Alien Ally* von Argonaut zu, wo Ihr in fünf Arcade-Ebenen über 170 Räume durchforsten müßt. Das 3D-Action-Rennspiel *Demon Driver* von Haiku versetzt Euch im *Wipeout*-Stil auf 16 futuristische Rennstrecken, auf denen Ihr auf fliegenden Motorrädern ums Überleben kämpft. Beam Software steuert mit *The Dame Was Loaded* ein interaktives Detektiv-Adventure im *Sherlock-Holmes*-Stil bei, während das Geschicklichkeitspiel *Down in the Dumps* eher mit der edlen Schnüffelnase im Müllhaufen endet. hu



*Chefzertifikats-Meteorologe Mirco Nontschew aus „RTL-Samstag Nacht“ wirbt für Philips CDi*



*Liste unten: Die aufgeführten Titel erscheinen für CDi, Umsetzungen für PC und Konsolen sind aber teilweise geplant (z.B. Burn: Cycle SNES).*

Neue Spiele von Philips Media

Titel	Genre	erscheint
Chaos Control	Shooter	fertig
Burn: Cycle	Action-Adventure	3. Q '95
Thunder in Paradise	Film-Action	3. Q '95
Secret Mission	Film-Adventure	3. Q '95
Creature Shock	Action-Adventure	4. Q '95
Dead End	Rennspiel	1. Q '96
Alien Ally	Action	1. Q '96
Demon Driver	Rennspiel	2. Q '96
The Dame was Loaded	Detektivspiel	2. Q '96
Down in the Dumps	Geschicklichkeit	2. Q '96
New Day	Adventure	2. Q '96



# SO WERTEN WIR

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



Dirk

Hihi, diesmal durfte meinereiner an dieser Seite rumwerkeln und den anderen mal eine reinwürgen



Hartmut

Hat viel zu tun: muß noch Detektiv spielen, da aus der Redaktion ein Kühlschrank entführt wurde



Ralf

Beißt sich in den Hintern, weil er Mirages Besuch (Rise of the Robots 2) bei uns verpaßt hat.

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%**



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



gut



geht so



na ja

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

Keine Spiel-  
spaß-Wertung



wegen übler Gewaltszenen

Der Verlag lehnt gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten offensichtlich indizierungsgefährdete Titel keine Wertung.



Wolfgang

Hat seine Artikel immer als Erster fertig und nimmt zum Dank den Kollegen überschüssige Arbeit ab



Tet

Hat einen lukrativen Nebenjob aufgetan, handelt mit gebrauchten Kühlschr... Haushaltsgeräten



Robert

Fährt seit kurzem 'nen Passat mit abartigen, braungemusterten Karo-Bezügen (was 'n Schwein).



Jan

Ist ganz gemein zu uns; macht sich einen schönen Zivildienst und hat einfach nie richtig Zeit.

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

## Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spieldspaß" 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 Spieldspaß. 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% Spieldspaß finden solltet. Die Spieldspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.



# VG-HITPARADE

## Media Control Top 10

1	(1) Donkey Kong Country	SNES	Nintendo
2	(2) Die Schlümpfe	Game Boy	
3	(4) Int. Superstar Soccer	SNES	
4	(6) Secret Of Mana	SNES	
5	(3) Die Schlümpfe	SNES	
6	(8) Donkey Kong	Game Boy	
7	(neu) Super Mario Land III	Game Boy	
8	(neu) Kirby's Dreamland	Game Boy	
9	(10) NBA Jam T. E.	SNES	
10	(7) König der Löwen	Game Boy	
1	(1) König der Löwen	Mega Drive	Sega
2	(neu) Die Schlümpfe	Mega Drive	
3	(5) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
4	(3) NBA Jam T.E.	Mega Drive	
5	(4) FIFA Soccer '95	Mega Drive	
6	(neu) WWF Raw	Mega Drive	
7	(8) NBA Live '95	Mega Drive	
8	(9) Earthworm Jim	Mega Drive	
9	(2) Story Of Thor	Mega Drive	
10	(-) Aladdin	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

## VG-Leser Top 10

1	NBA Jam T.E.	SNES/MD
2	Indiziertes Spiel	SNES/MD
3	Donkey Kong Country	SNES
4	Samurai Shodown/SS2	SNES/NEO GEO
5	Theme Park	MD/JAG
6	Super Street Fighter 2	SNES
7	Earthworm Jim	SNES/MD
8	International Superstar Soccer	SNES
9	Secret Of Mana	SNES
10	Tohshinden	PSX

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

## Die zehnten besten Tests

1	Ogre Battle	SNES	90%
2	Puzzle Bobble	SNES	87%
3	Batman & Robin	MD	85%
4	Jungle Strike	SNES	85%
5	Mario's Picross	GA	85%
6	Slam'n Jam '95	3DO	82%
7	Kirby's Dream Course	SNES	80%
8	NFL Quarterback Club	32X	80%
9	Rockman 7	SNES	80%
10	Zero Kamikaze Squirrel	SNES	78%

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

## Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Flight Unlimited, PC CD ROM The Cult, Ceremony In The Army Now
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Mario's Picross, Game Boy Clerks, Soundtrack Crimson Tide
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Savage Reign, Neo Geo Computerliebe, Das Modul Pinocchio
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Gunners Heaven, Playstation Bad Boys, Soundtrack Bad Boys
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Mario's Picross, Gameboy Aphex Twin: ....I Care, usw. Die Hard 3
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Jumping Flash, Playstation Rolling Stones, Woodo Lounge Bad Boys
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Dungeon Explorer, Mega-CD Mr. President, up'n away The Paper

## Kinohits des Monats

1	In The Army Now mit Pauly Shore und Andy Dick
2	Outbreak: Lautlose Kinder mit Dustin Hoffman
3	Rob Roy mit Liam Neeson und Jessica Lange
4	Streetfighter - The Movie mit Jean-Claude Van Damme
5	Drob Zone mit Wesley Snipes und Yancy Butler
6	Betty und ihre Schwestern mit Winona Ryder
7	Im Sumpfl des Verbrechens mit Sean Connery
8	101 Dalmatiner Zeichentrickfilm
9	Dumm und Dümmer mit Jim Carrey
10	I.Q. - Liebe ist relativ mit Meg Ryan und Tim Robbins

Quelle: VG

## Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. Ihr könnt sie gegen einen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken direkt bei der Redaktion bestellen. Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark (!) und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



**W**em die *Advanced Dungeons & Dragons*-Serie von SSI etwas sagt, der gehört wirklich zu den alten Hasen des Rollenspiels. Früher, als man auf dem Notizblock die Kämpfer und deren Bewegungen festhielt, war die Dungeon-Welt noch in Ordnung. So müßt Ihr zu Beginn Euren Helden erschaffen. Rasse (von Mensch bis Halb-Elf), Klasse oder Charakterzüge dürft Ihr hierbei selbst bestimmen, alles



Items müssen gut sortiert werden

Vorsicht Gift: Laßt Euch von diesem Ungeziefer nicht anknabbern.



## Irrgarten Slayer

andere wie HP- oder Geschicklichkeitswert generiert der Computer zufällig. Danach wählt Ihr die einzelnen Schwierigkeitsparameter. So könnt Ihr die Anzahl der Levels, der Monster oder der Extras eingeben. Im Dungeon angelangt, seht Ihr alles aus der 3D-Perspektive, und dürft Euch durch die Gänge schlagen. Wem die Stunde schlägt, darf zu jeder Zeit das Geschehen verlassen. Der Spielstand wird genau an diesem Punkt gespeichert. *tet*



geht so

„Es war zu befürchten, daß sich irgendein 3DO-Entwickler dran machen würde, ein Rollenspiel im Stil eines *Wizardry* auszudenken. Leider erreicht *Slayer* auch nicht annähernd die Klasse des Vorbilds. Obwohl in der Anleitung gejubelt wird, daß der Computer mehr als vier Milliarden unterschiedlicher Dungeons generieren könne, sind sie viel zu einfach aufgebaut und ähneln sich alle. Nach versteckten Räumen oder Items sucht man vergeblich, Gespräche mit Informan-

den fehlen hier genauso wie Rätselaufgaben. Auch das Spielsystem wirkt trivial und erinnert eher an einen, zwar grafisch beeindruckend umgesetzten, doch mißglückten Versuch, ein Action-Rollenspiel zu fabrizieren, das in einer völlig stumpfsinnigen und unmotivierenden Monsterjagd ausartet. „

System:	3 DO
Spieltyp:	3D-Action
Megabit:	CD
Hersteller:	SSI/Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	74%
Musik:	62%
Soundeffekte:	60%

Spiel-spaß **52%**

news: rob hat sein altes 2000-mark-auto gegen ein altes 2000-mark-auto eingetauscht... hä?

**W**as sich hinter dem geheimnisvollen Titel *D* (Der jap.Originaltitel lautet *D's Dining Table*) verbirgt, leuchtet dann ein, wenn man sich nach und nach durch dieses 3D-Polygon-Adventure hindurcharbeitet. Als Arztochter Laura findet Ihr Euch in einem Krankenhaus wieder, wo ein fürchterlicher Massermord stattgefunden hat. Der Täter, ihr Vater, hat sich zudem mit einigen Geiseln im obersten Stockwerk verschanz. Als fürsorgende Tochter macht Ihr Euch natürlich sofort auf dem Weg, um den bösen Onkel bzw. Vater Doktor die Leviten zu lesen. Wider Erwarten beginnt die

## Tanz der Vampire

Reise jedoch in einem multidimensionalen Hyperraum in Gestalt einer alten Geistervilla. Hier müßt Ihr Fallen entschärfen, Gegenstände finden oder Monsterritter interaktiv außer Gefecht setzen. Ab und zu zeigt sich auch der Doktor in Form einer körperlosen mutierten Geisterfigur, der Euch auf Japanisch anquatscht. Spätestens im Sommer werdet Ihr auch ihn verstehen können, denn dann erscheint eine US-Version. *tet*



geht so

„Die vorliegende japanische Version von *D* besticht durch stimmungsvolle Grafik und ebensolchen Sound. Ihr erlebt das Abenteuer nicht wie üblich nur aus der 3D-Perspektive, es mischen sich auch beeindruckende Animationssequenzen darunter, die Eure Heldin Laura aus einer anderen Sicht zeigen. Wichtige Dialoge werden kaum geführt (ausgenommen die Stelle, wo der Geist des Doktors darauf hinweist, daß die Abkürzung *D* für *Dracula* steht), so daß auch nichtjapa-

nische Mitspieler ihre Chance bekommen. Leider entpuppt sich das eigentliche Spiel, trotz der zwei vollbepackten CDs, als ein ziemlich kurzer Horrortrip. Das Zeitlimit ist von vorneherein auf zwei Stunden gesetzt, und die Aufgaben sind spätestens beim zweiten Anlauf einfach zu bewältigen. „

System:	3 DO
Spieltyp:	3D-Adventure
Megabit:	2 CDs
Hersteller:	Warp
Testversion:	Panasonic
Spieler:	1
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	82%
Musik:	75%
Soundeffekte:	71%

Spiel-spaß **61%**



Ihr schlüpft in die Rolle von Laura und löst Rätsel



Wenn ein Abschnitt geschafft ist, kommt die Zwischensequenz





## Riesig Slam'n Jam '95

Crystal Dynamics' allerletztes 3DO-Spiel ist gleichzeitig die erste Sportsimulation der kalifornischen Firma, deren Aufstieg einmal mit dem 3DO begann. Bei *Slam'n Jam '95* seht Ihr den Court aus einer Perspektive hinter dem Korb, wobei die Kamera konstant dem Ball folgt und bei Dunks auch näher ranzoomt. Ihr könnt Freundschaftsspiele oder eine komplette NBA-Saison mit 27 Teams bestreiten oder direkt in die Playoffs einsteigen. Spielstände speichert das 3DO ab, ebenso die interessantesten Statistiken. Leider stehen keine aktuellen NBA-Stars

zur Verfügung – das Geld für die teuren Lizenzen wollte man wohl nicht ausgeben. Bei *Slam'n Jam* besteht jede Mannschaft aus fünf Cracks, vor dem Match bestimmt Ihr, ob Ihr jeweils den ballführenden Spieler kontrollieren wollt oder die ganze Zeit denselben Basketballer steuert. Außerdem könnt Ihr Fouls und Müdigkeit an- und ausschalten und den Schwierigkeitsgrad des Computergegners bestimmen.

Während des Spiels kommentiert Van Earl Wright von CNN auf Wunsch die Action auf dem Court, zum Glück läßt sich das Gelaber auch abstellen. rz



super

„Eigentlich schade, daß Crystal Dynamics nun doch den Glauben an das 3DO verloren hat. Mit *Slam'n Jam '95* beweisen die Kalifornier einmal mehr, was sie drauf haben. Die Steuerung wirkt trotz des miserablen 3DO-Joypads genau und feinfühlig, die Animation der sehr großen Spielersprites kommt



Wenn die Kamera beim Dunk nahe heranzoomt...



... wirken die ohnehin großen Sprites noch größer.

den echten NBA-Vorbildern sehr nahe. Die vielen Features tragen ein Zusätzliches zum Spielspaß bei. Ich hätte mir vielleicht noch die Möglichkeit gewünscht, eigene Spieler zu kreieren. Ansonsten bietet *Slam'n Jam '95* alles, was sich ein Basketball-Fan erhofft.

System: 3 DO  
 Spieletyp: Basketballsimulation  
 Megabit: –  
 Hersteller: Crystal Dynamics  
 Testversion: Dynatex  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Speicheroption  
 Schwierigkeitsgrad: 5  
 Preis: ca. 130 Mark  
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75%  
 Musik: 62%  
 Soundeffekte: 77%



Spiel-spaß 82%

REAL 3 DO

newsflash: die neuen vg-sweat- und t-shirts sind der überraschungs-hit im verlag

Es ist (fast) immer gut, alte Bekannte auf einer Next Generation-Konsole anzutreffen, und wenn es sich dabei um *Sensible Soccer* handelt, wird man noch ein wenig hellhöriger. Um es gleich vorwegzunehmen, verändert hat sich am Spielsystem rein gar nichts. Sogar die optische Präsentation, sei es Grafik (das Spielfeld ist genauso riesig, die Sprites genauso winzig) oder Menügestaltung, wurden ohne nennenswerte chirurgische Eingriffe übernommen. Einzig

## International Sensible Soccer

bei den Mannschaften zählt man neben National- und Club- nun imaginäre Blödelmannschaften wie "Chinese Food" oder "Crimes United", wo chinesische Speisen bzw. verschiedene Verbrechen als Spielernamen auftauchen. Außerdem sind in dieser limitierten World-Cup-Edition alle Teams aus der '94er Weltmeisterschaft mit den dazu

gehörigen authentischen Spielern vertreten. Natürlich könnt Ihr auch Eure Mannschaft selbst kreieren und abspeichern. tet



super

„Viel hat sich in dieser Jaguar-Version nicht geändert. Man hätte erwarten können, daß wenigstens die Grafik an 64-Bit-Niveau angepaßt wird. Das hätte vielleicht Anlaß gegeben, sich dafür extra einen Jaguar anzuschaffen. Es bedarf mehr, um eine neue

leistungsfähige Hardware zu etablieren, als einfach nur 16-Bit-Titel zu kopieren. *International Sensible Soccer* bleibt zwar ein hervorragendes Spiel, aber wenn die Entwickler die obige Problematik immer noch nicht erkennen, kann sich der Jaguar kaum mehr durchsetzen.

System: Jaguar  
 Spieletyp: Fußballsimulation  
 Megabit: 16  
 Hersteller: Telegames  
 Testversion: Galaxy  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Batterie  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 120 Mark  
 VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 40%  
 Musik: 55%  
 Soundeffekte: 45%



Spiel-spaß 78%

ATARI JAGUAR



Neu hingegen sind die Blödel-Mannschaften

Die Jaguar-Version ist auch optisch identisch mit den 16-Bitern





**G**enau wie in den 3DO- und Mega-Drive-Versionen, spielen die hohe Kunst des Kung Fu und vier geheimnisvolle Masken die Hauptrollen in diesem interaktiven Beat'em Up. Als Kung Fu-Streetfighter werdet Ihr beauftragt, eine Bande von Rülpeln aus einem altchinesischen Dorf zu vertreiben. Im Menü wählt Ihr zunächst einen der insgesamt drei Stages aus, die sich alle vom Schwierigkeitsgrad her unterscheiden. Auf dem Bildschirm, wo Ihr die anschließenden Kämpfe (gegen zwei Gegner und einen Boß) und die dazugehörigen Zwischensequenzen aus der Ich-Perspektive miterlebt, gebt Ihr die Punch- und

## Eastern Live Supreme Warrior

Kick-Kommandos in Kombination mit der Richtungstaste gemäß der angezeigten Hand- und Fuß-Symbole ein. Nach jeder Stage bekommt Ihr ein oder mehrere Special-Moves und Items, die Ihr in den nachfolgenden Kämpfen (Sixbutton-Pad empfohlen) einsetzen könnt. *tet*



**„** Dies ist wieder einmal ein gutes Beispiel dafür, wie man ein "Spiel" nicht konzipieren sollte: Hervorragende Filmsequenzen, kombiniert mit einem völlig stumpfsinnigen Spielsystem. Es ist eigentlich schade, denn mir persönlich gefallen die qualitativ hochwertigen Digi-Sequenzen im Stil eines Hong Kong-Easterns sehr gut. Aber die umständliche Benutzerführung und die Tatsache, daß

nach jedem zweiten Schlag des Gegners (ob Treffer oder nicht), die Kameraführung den Bach hinuntergeht, sind kein Markenzeichen für ein gutes Beat'em Up. Die Übersicht geht dadurch verloren und nicht viel später auch der Spielspaß. **„**

**System:** 32X-CD  
**Spieletyp:** Interaktives Beat'em Up  
**Megabit:** 2 CDs  
**Hersteller:** Digital Pictures  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption, Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 7  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 73%  
**Musik:** 68%  
**Soundeffekte:** 72%

Spiel-spaß **46%**



**Endgegner Fang Tu zockt mit faulen Tricks**  
**Der Wind-Warlord erfordert Schnelligkeit**

e3-news: dirk bekam zunächst kein hotelzimmer, weil er laut rezeption keines reserviert hatte

**E**igentlich ist Cay Noir eine idyllische Insel in der Karibik, wo man gerne seinen Urlaub verbringen würde – wären da nicht die vielen Zombies, die über Menschen herfallen. Zusammen mit dem Zombie-Experten Winston und der Journalistin Julie macht Ihr Euch auf dem Weg, der Plage ein Ende zu bereiten. Mit einem Jeep donnert Ihr im geradlinigen Seitenscroll durch Wälder, Dörfer und

## Leblos Corpse Killer

Steppen, wo sich eine ganze Armee vor den leblosen Untoten versteckt hält und schießt (am besten mit einem Gamegun) auf alles, was sich bewegt. Wenn Euch ein Gegner nämlich berührt, wird ein Hauch Lebensenergie abgezogen. Nachdem eine Gegend gesäubert ist, dürft Ihr den Stand der Dinge auf einem Data-Screen kontrollieren. Hier tauchen Hinweise und Items auf, die später im Spiel sehr nützlich sein können. *tet*



**„** Es besteht kein Zweifel: Der Interaktive Film steckt noch in den Kinderschuhen. Wären da nicht die eindrucksvollen Bilder und Digi-Töne, würde man dieses Ballerspiel schlichtweg als eine Unverschämtheit einstufen, ein Verbrechen an der Spielemenschheit. Man darf keinesfalls innovative Geistesblitze im Spielprinzip erwarten, schon gar nicht, wenn man keine Gamegun zur Hand hat, denn die Ballerei artet lediglich in monotone Fließbandarbeit aus. Aber gegenüber der schä-

bigen Mega-CD-Version sind die Filmsequenzen eine reine Einge... äh Augenweide. Die schöne Julie wirkt noch schöner, die häßlichen Zombies sind noch häßlicher. Interaktiv-Fans dürfen reinschnuppern: Gut gekotzt ist halb gefrühstückt... **„**

**System:** 32X-CD  
**Spieletyp:** Interaktives Shoot'em Up  
**Megabit:** CD  
**Hersteller:** Digital Pictures  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1  
**Features:** Speicheroption, Gamegun  
**Schwierigkeitsgrad:** 5 bis 7  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 16  
**Grafik:** 79%  
**Musik:** 50%  
**Soundeffekte:** 71%

Spiel-spaß **52%**



**Die filmreifen Zwischensequenzen können sich sehen lassen...**

**... was man vom Spiel nicht behaupten kann**









Mächtige Polygon-Kampfschiffe greifen Euch von allen Seiten an



Ähnlichkeiten zu Sammys Viewpoint sind natürlich rein zufällig

Das arme Universum muß erneut für einen erbarungslosen Krieg herhalten. Böse Eindringlinge versuchen – wieder einmal – unseren Heimatplaneten in Schutt und Asche zu legen. Ihr übernehmt die Rolle eines Raumschiffpiloten, der als Retter in der Not ganz alleine in den Kampf ziehen muß. Ungewohnterweise scrollt *Motherbase* weder horizontal noch vertikal. Das bleihaltige Spielgeschehen seht Ihr in einer 3D-Perspektive von schräg oben – die in Segas hauseigenen Ballerspielklassiker *Zaxxon* erstmals Verwendung fand. Anfänglich steuert Ihr einen kleinen Kampfraumer durch über ein Dutzend Levels, jeder von mindestens einem bildschirmfüllenden Obermotz bewacht. Auf dem Weg durch die Levels koppelt Ihr an größere Raumschiffklassen an und verstärkt dadurch Eure

## Zaxxon's Motherbase

sich alles in den Weltraum. Zahlreiche Mittel- und Endgegner runden den Reigen der Bewohner des Motherbase-Universums ab. WS



*geht so*

„Darauf haben Action-Veteranen wie ich lange gewartet: Endlich wurde die brillante *Zaxxon*-Idee von Sega selbst wieder aufgegriffen und mittels zeitgemäßer Technik gehörig aufpoliert. Anfangs war ich von *Zaxxon's Motherbase 2000* (so lautet die offizielle Produktbezeichnung) recht angetan, doch je länger ich es gespielt habe, desto größer wurde die Enttäuschung. Auf Dauer ist es nämlich recht langweilig. Da sich in den höheren Runden kaum etwas ändert – viele

Gegnersprites ähneln sich zu stark – schwindet die Motivation recht schnell. Die mickrigen Extras machen das Shooting-Spektakel auch nicht fett. Sicherlich, die Designer gaben sich sehr viel Mühe, die Polygon-Fähigkeiten des Mega 32X-Aufsatzes bis zum letzten auszureizen, jedoch fehlt mir das gewisse Etwas, um an den hochkarätigen Spielwitz des Urklassikers heranzukommen. Auch in punkto Scrollgeschwindigkeit, die im Großen und Ganzen recht flüssig ist, hätte ein wenig mehr Speed nicht geschadet. Übrig bleibt ein nettes Shoot'em-Up, das allenfalls technisch überzeugen kann, aber spielerisch auf der Strecke bleibt. Auch in der Sound und Musikabteilung trifft das zu; geboten werden einfalllose 32Bit-Rhythmen, gepaart mit kargen FX-Effekten. Außerdem: Alles schon mal dagewesen. „



Größtenteils fliegt Ihr knapp über den Plantenoberflächen hinweg

spärlich wirkende Laserbewaffnung. Unterwegs begegnet Ihr unzähligen Monster Mechs, riesigen Roboter-Ameisen und zahlreichen Mini-abfangjägern. Eure Missionen gestalten sich abwechslungsreich, mal düst Ihr über verbaute High-Tech-Korridore oder gewöhnliche Wälder hinweg und gelegentlich verlagert



Dieser gigantische Obermotz nimmt fast den ganzen Bildschirm ein

System:	32X
Spieltyp:	3D-Weltraum-Shoot'em-Up
Megabit:	24
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	59%
Soundeffekte:	55%

Spiel-spaß **58%**





Die Cockpit-Perspektive erweist sich im Spiel als am sinnvollsten



Von der Außenansicht: Der Angriffsflug auf einen Sternenzerstörer

In *Stellar Assault* alias *Shadow Squadron* versucht ein intergalaktisches Imperium, die Macht im Universum an sich zu reißen. Als erfahrener Flottenpilot ist es Eure Aufgabe, diese Katastrophe zu verhindern. Zwei Raumjäger-Typen stehen für den unausweichlichen Kampf im Mutterschiff-Hangar bereit. Modell „Feather 1“ überläßt Euch die volle Kontrolle der Navigation und aller Bordkanonen. Der zweite Jäger ist mit einem High-Tech-Bordcomputer ausgerüstet und übernimmt vollständig die Flugkontrolle. Dafür kann sich der Pilot mit dem Fadenkreuz auf das Zerstören der anvisierten Ziele konzentrieren. Ein Info-Bildschirm gibt Aufschluß, was einen an Feindformationen in der nächsten Mission erwartet.

## Sternenkrieg

# Stellar Assault



Vor dem Start wird ein Check durchgeführt. Nach dem Hypersprung zeigt ein Info-Bildschirm alle Feindpositionen an.

chen Schlachtschiffe und deren Abfangjäger. Des weiteren gibt es eine Replay-Funktion, mit der Ihr Euch den gesamten Spielablauf nochmals zu Gemüt führen dürft. ws



gut

„ Wenn sich ein Ballerspiel auf dem 32X von der unzähligen Masse an Konkurrenzprodukten abheben will, muß es schon etwas Besonderes bieten. *Stellar Assault* gelingt dieses Kunst-

stück mit Bravour. Gerade *Star Wars*-Fans werden ihre wahre Freude mit diesem Produkt haben. Selten gab es einen Weltraum-Shooter, der dem Spieler vollkommeneren Bewegungsfreiraum läßt und dazu spektakuläre 3D-Angriffsflüge auf gigantische Sternenzerstörer erlaubt. Von der technischen Seite aus gesehen, kann *Stellar Assault* ebenfalls überzeugen: Das Scrolling ist superflüssig und die beiden 32Bit-CPU's zeigen auch bei großer Polygondichte keine Schwächeanfälligkeiten. Dafür wirkt die Grafik recht farblos und detailarm im Vergleich zu anderen Shootern. Auch von verkleidenden Texturen ist leider weit und breit nichts zu sehen. Trotzdem bereitet *Stellar Assault* spielerisch einen Heidenspaß. Könnt Ihr auf überflüssigen Technikklamauk verzichten, ist dieses Modul die erste Wahl. „



Neben der normalen Laserkanone verfügt Euer Raumer über eine Smartbomb und ein Schutzschild, die jeweils nach der Aktivierung ein Häppchen Energie abziehen. Im Schlachtfeld angekommen, könnt Ihr Euch völlig frei bewegen. Ein kleiner Radarschirm hält Informationen bereit über die momentane Position der feindli-



Im Hangar stehen zwei verschiedene Polygon-Raumer zur Auswahl

System:	32X
Spieltyp:	3D-Shooter
Megabit:	24
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	69%
Musik:	50%
Soundeffekte:	67%

Spiespaß 78%

SEGA 32X



Endlich mal ein Prügelspiel mit einer Hintergrundstory! In einer fernen Galaxie klagt eine Bande von inhaftierten Kriminellen kurzerhand einen Sternenkreuzer, um der lebenslangen Minenarbeit zu entgehen. Beim Konflikt mit einem Militärschiff entbrennt der Kampf um die einzige Rettungskapsel. Vier „gute“ Kämpfer können vor jedem Fight aus sechs unterschiedlichen Panzerungen wählen und haben je nachdem unterschiedliche Special-Moves. Die vier Mutanten von der Gegenseite brauchen sowas nicht: Bei Schlangemenschen und Gestalten mit Skorpion-



Beim Nahkampf zoomt's wie bei Samurai Shodown

## Man vs. Mutants Cosmic Carnage

schwanz am Hinterkopf ist das nur zu verständlich. Um den 32X-Fähigkeiten gerecht zu werden, garnierten die Designer die 2D-Duelle mit einer Reihe von 3D-Effekten: Ihr könnt Euch das etwa so vorstellen, als wenn Ryu bei seinem Hurricane-Kick die Füße auch aus dem Bildschirm herausstrecken würde. Bei In-Fights zoomt das Geschehen Samurai-Shodown-like heran, wobei die Streithähne dann doch arg klobig wirken. rk



gut

„Ihr findet zwar nur acht Kämpfer, die präsentieren sich jedoch fulminant animiert. Das kann man von den Hintergründen aber bei weitem nicht behaupten: Cosmic Carnage enthält mit die ödesten Backgrounds, die mir je untergekommen sind: Nur ein bißchen Sternestaub und sonst rabenschwarze Nacht, that's it. Die Story findet zwar mitten im All auf einem Raumschiff statt, aber trotzdem. Toll ist dagegen die Idee mit den unterschiedlichen Panzerungen für eine Reihe der Kämp-



Ob das Monster dem Feuer-Special trotzen kann?

fer, die Euch viele unterschiedliche Specials eröffnen und auch während des Fights verloren werden können. Zusätzliche Schlaggeräusche hätten dem ersten 32X-Prügler nicht geschadet. Durch diverse blutige Finishing-Szenen wird das Ganze auch nicht besser...

System: 32X  
Spieltyp: Beat 'em Up  
Megabit: 24  
Hersteller: Sega  
Testversion: Galaxy  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Optionsmenü, Continue  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 68%  
Musik: 65%  
Soundeffekte: 48%



Keine Spiel-spaß-Wertung wegen blutiger Szenen



neues aus der redaktion: ralph steckt zur zeit in der prüfung - bald ist er diplom-mathematiker

Ginge es nach Acclaim, müßte American-Football zu den beliebtesten Sportarten in Europa gehören. Denn mit der fünften Variante des ehrenhaften NFL Quarterback Club ist die Sammlung vorerst einmal komplett. Hat man sich bei den 16-Bit-Versionen sowohl grafisch als auch spielerisch noch sehr stark an Madden NFL angelehnt, kann man in dem vorliegenden Spiel zumindest in der Optik mit einer nützlichen Ver-



## Welcome to the NFL QB Club

besserung aufwarten. Je nachdem, wie die Angriffsformation oder die Entfernung zur Endzone gerade ist, schaltet die Perspektive auf Nah- bzw. tiefe Weitsicht. Das macht den Spielverlauf wesentlich übersichtlicher. Auch der 5-P-Modus, wo Ihr wahlweise mit- oder gegeneinander antreten könnt, wurde beibehalten, so daß jetzt auch die Wide-Receivers beliebig weit und gezielt in die gegnerische Hälfte vordringen können. tet



super

„Eine Option, die bei den anderen Football-Simulationen bisher gefehlt hat, wurde in NFL QB Club-32X endlich eingebaut: die Perspektivenwahl. So können Pässe theoretisch beliebig weit geworfen werden (es kommt natürlich auf die Leistung des Quarterbacks an). So kann es auch passieren, daß der QB den Ball nicht weit genug werfen kann, und er ziellos an der Scrimage-Line herumirrt (und irgendwann "gesackt" wird). Das ist realistisch und eröffnet neue Mög-

lichkeiten für die Verteidigungsmannschaft. Im Gegenzug jedoch wurde unverständlichlicherweise auf den Quarterback-Training-Mode verzichtet, der es bisher erlaubte, den individuellen QB zu "züchten" und zu speichern. Als Football-Simulation macht's allemal Spaß.

System: 32X  
Spieltyp: Football-Simulation  
Megabit: 24  
Hersteller: Acclaim  
Testversion: Acclaim  
Spieler: 1 bis 5  
Features: Batterie  
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 82%  
Musik: 53%  
Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß 80%



Übersichtlich: Weitsicht bis ans Ende der Welt

Auch in dieser Version gibt es mehr als 430 Spielzüge





# Stone-Bikers B.C. Racer

Noch vor ein paar Monaten flitzten die Steinzeitrocker von Core Design im Mega CD-Format über prähistorische Rennstrecken hinweg. Jetzt haben die „Stone Bikers“ den Sprung in die nächsthöhere, die 32Bit-Klasse, geschafft. Bis auf ein farbenfroheres Urzeit-Umfeld ist jedoch alles beim alten geblieben. Euch stehen sechs Motorradweispänner plus abgefahrene Besatzung zur Auswahl, jedes Team verfügt über besondere Fahr- und Verteidigungseigenschaften. Ihr rast über acht hindernisreiche Steinzeit-Strecken, wobei auf Knopfdruck nicht nur Gas gegeben wird, sondern der Beifahrer kann bei Bedarf die Konkur-



„Auf dem Mega-CD überraschte B.C. Racers durch seine technische Ausgefeiltheit, was dagegen auf dem Mega 32X eher als selbstverständlich anzusehen ist. Leider machten sich die Entwickler wieder einmal keine große Mühe, das 32X-Produkt besser abschneiden zu lassen als die Originalversion. Der originelle Spielwitz blieb jedoch erhalten und sorgt erneut für grenzenlosen Fahrspaß. Die Vehikel lassen sich gut steuern und der flotte Urzeit-Sound weiß ebenfalls zu gefallen. Eine Langzeitmotivation wie von dem genialen Mario Kart darf man allerdings nicht erwarten. Allein die völlig unentschuld bare Tatsache einer fehlenden Speicherbatterie, um Glanzleistungen der Nachwelt zu erhalten, drückt die Gesamtbeurteilung um einige Prozentpunkte nach unten. Wem Ubi Softs Street Racer schon zu langweilig ist und wer zudem ein Mega 32X besitzt, sollte trotzdem einen Blick auf B.C. Racers werfen.“



Via Splitscreen dürft Ihr gegeneinander angetreten



Der 32X-Rundkurs erstrahlt in neuem Farbgewand

renten mit einer Holzkeule attackieren. Ihr spielt das verrückte Rennen aus drei anwählbaren Perspektiven, nur in der engen Höhlenstrecke müßt Ihr logischerweise auf zwei verzichten. Hierbei wird außerdem gezoomt, was die zwei 32Bit-CPU's hergeben. Für das Ausschalten von Gegnern gibt's massig Bonuspunkte, jedoch muß man selbst auch auf den eigenen Energievorrat aufpassen, da ansonsten das Rennen schneller als gewollt zu Ende ist. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, darf via Splitscreen wieder gegeneinander angetreten werden. ws

**System:** 32X  
**Spieletyp:** Rennspiel  
**Megabit:** 16  
**Hersteller:** Core Design  
**Testversion:** Core Design  
**Spieler:** 1 bis 2  
**Features:** Continue  
**Schwierigkeitsgrad:** 3 bis 5  
**Preis:** ca. 110 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** frei  
**Grafik:** 75%  
**Musik:** 72%  
**Soundeffekte:** 58%

Spiel-spaß **72%**

## INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	23
Arcadia	25
aRJay	65
BecoSys	61
Brinkmann Niemeyer	4. US
Dynatex	51
Electronic Games	35
Fanatic Games	25
Fujitsu/ICL Trading	27
Game Express	99
Game Line	59
Gamefan	37
Game Point	25
Gamestore	61
Highway to Hell	35
Intertainment Media Concepts	11
Konami	20/21
Line Edition	23
M.C. Game	59
MagnaMedia Verlag AG	73, 113
Maro	89
Media Point Rose	13
Mega Games	23
Megaboink	35
Metropolis	70
Munich Software Center	61
Nintendo	15
O.I.T.	55
Philip Morris	2. US
Playcom	3. US
Primal Games	59
SNK	17
Top 4	51
Tradelink	47
Traumfabrik	29
Video & Game	35, 63
Virgin Interactive	6/7
WARP	37
Wolfsoft	51





Aus allen Ecken kriechen und fluehen lästige Monsterlein hervor



Monsterauflauf: Bitte nicht drängeln! Jeder bekommt sein Fett weg!

Lange ist's her, da sorgte dieser Hudson-Soft-Titel noch auf der PC-Engine für Furore. Vereinfacht gesagt, handelte es sich bei *Dungeon Explorer* um einen gut aufbereiteten Gauntlet-Verschnitt, der nun auf Mega-CD-Format erschienen ist. Am Grundprinzip selbst haben Hudsons-Designer nur wenig geändert. Ihr tretet in die Fußstapfen eines mutigen Helden, und Eure Aufgabe ist es, eine verschleppte Göttin aus den Klauen einer bösen Kreatur namens "Darkling" zu befreien. Allein oder bis zu vier Spieler (mit passenden Zubehöradapter) stampfen in bester Gauntlet-Manier über eine Landkarte und durch sechs düstere Dungeons, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In den Labyrinth hausen miese Monster nebst dazugehörigen



Vom Schloßgarten aus gelangt Ihr in die Dungeons

## Höhlenforscher Dungeon Explorer

Spender-Generatoren, die durch einen gezielten Schuß erledigt werden müssen. Neben normalen Gegnern harren am Ende jedes Labyrinths besonders dicke Obermotze. Vor dem Spielstart kann sich jeder Mitstreiter aus sechs Figuren einen Wunschhelden aussuchen. Zur Wahl stehen beispielsweise ein kräftiger Ritter, ein flinker Elf oder ein kampfgeübter Ninja-Krieger. Jede Spielfigur ist mit einer durchschlagenden Wurf-Waffe ausgerüstet. In speziellen Shops erhaltet Ihr neue Verteidigungswerkzeuge oder sucht Euch einen neuen Recken aus.

Zusätzlich könnt Ihr Eure Verletzungen auskurieren oder deckt Euch mit ausreichend Nahrungsvorräten ein. ws



gut

„Anfangs konnte ich es kaum glauben, daß wieder ein längst in Vergessenheit geratener Klassiker seine 16-Bit-Auferstehung feiert. Ideenvater Hudson-Soft

mixte den ersten und zweiten Teil seines legendären Engine Action-Adventures zu einer unterhaltsamen Mega-CD-Variante zusammen. Der CD-Power entsprechend, wurden haufenweise *Dungeon Explorer*-Musikstücke neu abgemischt und dröhnen nun in voluminöser CD-Qualität aus dem Lautsprecher. Zum Thema Suchtpotential: Wer einmal angefangen hat, auf Schatz- und Schlüsselsuche zu gehen, läßt so schnell nicht wieder ab. Allerdings sollten Action-Greenhorns Abstand nehmen, da der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern ist. Als weiteren Pluspunkt darf man den Multi-Player-Aspekt nicht vergessen, der bei einem Spielprinzip, wie es *Dungeon Explorer* liefert, das Monstergemetzel zusätzlich veredelt.



Im Shop könnt Ihr lebensnotwendige Gegenstände einkaufen

- System: Mega CD
- Spieltyp: Action-Ballerspiel
- Megabit: CD
- Hersteller: Hudson-Soft
- Testversion: Galaxy
- Spieler: 1 bis 4
- Features: Speicher-Option
- Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
- Preis: ca. 120 Mark
- VG-Altersempfehlung: ab 6
- Grafik: 60%
- Musik: 74%
- Soundeffekte: 69%



Spiel-spaß **71%**





Auf Gras wird der Ball extrem schnell



Ein Doppel mit vier Mitspielern macht am meisten Spaß

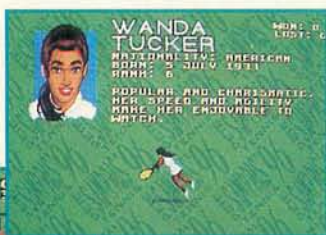
Wenn man schonmal einen lukrativen Namen wie den von Pete Sampras an Land gezogen hat, nützt man ihn natürlich auch richtig aus. Folgerichtig befriedigt Codemasters die Bedürfnisse aller Tennis-Fans mit einem Nachfolger des letztjährigen *Pete Sampras Tennis*, das sich überraschend gut verkaufte. Auch diesmal tritt außer Pistol-Pete kein bekannter Tennisprofi zu den verschiedenen Spielmodi an. Neben der Welttour dürft Ihr Euch im Einzel oder Doppel, an einzelnen Turnieren oder Freundschaftsspielen versuchen, dank der J-Card mit eingebautem Vierspieleradapter auch im Quartett. Zu einem Turnier läßt Sampras '96 sogar bis zu acht menschliche Konkurrenten zu, die im K.o.-System gegeneinander spielen.

## Oh schöne Wanda Pete Sampras Tennis '96

Vier Spielfelder stehen zur Auswahl, Gras-, Sand-, Hartplatz sowie ein Hallenplatz, außerdem haben die Entwickler aber auch noch einige sehr seltsame Bodenbeläge im Modul versteckt, an die Ihr nur mit dem richtigen Paßwort rankommt (wie übrigens auch an die geheimen Charaktere). Nachdem Ihr aus jeweils vier

männlichen und weiblichen Cracks Euren Liebling ausgewählt habt, geht's auf den Platz. Wie schon beim Vorgänger, gestaltet sich die Steuerung denkbar einfach. Sämtliche Schläge, außer den Lob, kontrolliert Ihr mit dem B-Knopf und dem Richtungskreuz, mit der C-Taste werft Ihr Euch auf den Ball. Beim Aufschlag bietet Euch Sampras '96 eine ganz Reihe von Möglichkeiten, neben dem computergesteuerten Service könnt Ihr mit verschiedenen Tastenkombinationen entweder anschneiden oder voll draufhauen. Eure Karriere speichert Ihr per Paßwort ab. 12

Steuerung nervt immer noch etwas. Mit einem Button alle Schläge zu kontrollieren, ist nicht jedermanns Sache, exaktes Spiel wird oft zur Glücksache. Die Aufschlagoptionen halte ich teilweise für einen Witz: Für einen Power Serve müßt Ihr A, B und C gleichzeitig drücken, und das ist ohne Umgreifen einfach nicht zu schaffen. Dafür stimmt das Drumherum, die Sprachausgabe klingt noch besser als beim Vorgänger, die Spieler wirken durch zeitweilige Freuden- und Wutausbrüche noch menschlicher, die Animation noch flüssiger und runder, und der Court scrollt butterweich. *Pete Sampras Tennis '96* ist eine amüsante, im Gameplay aber leider nicht übermäßig realistische Tennissimulation. ”



Wenn jemand die Adresse von Wanda Tucker kennt, bitte bei Rob melden



Oben: Auf Sand ist die Japanerin Kurosawa fast unschlagbar.

Rechts: An den Ball kommt man auch per Sprung nicht ran



” Alleine schon wegen der süßen Wanda Tucker würde ich mir *Pete Sampras '96* kaufen, das Mädchen sieht soooooo lieb aus. Spielerisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel Neues getan, vor allem die

System: Mega Drive

Spieltyp: Tennis-simulation

Megabit: 16

Hersteller: Codemasters

Testversion: Codemasters

Spieler: 1 bis 4

Features: Paßwort, eingebauter 4-Player-Adapter

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 68%

Musik: 57%

Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß **72%**



Von Time Warner wurde *Wayne Gretzky Hockey* schon seit langem als großer Konkurrent zu EAs Klassenprimus *NHL Hockey* angepriesen. Wenn man sich die Features und Optionen betrachtet, muß man zugeben, daß die Entwickler wirklich an alles gedacht haben. Es gibt Freundschaftsspiele, Liga-Modi für eine komplette NHL-Saison, Playoffs und Training. Ihr wählt zwischen drei und fünf Spielern pro Team, wobei jede Mannschaft aus aktuellen Profis der US-Liga besteht. Eine Batterie speichert Eure Spielstände ebenso wie die umfangreichen Statistiken. Mann-

## Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars

schaftsfarben und Namen lassen sich ändern, und Spieler können zwischen den Teams transferiert werden. Wenn Ihr Euch dann für Simulation oder Arcade entschieden habt, dürft Ihr endlich aufs Eis. Das Spielfeld scrollt horizontal, die Tore stehen links und rechts auf dem Bildschirm. Ihr steuert immer den Spieler, der den Puck führt.

In der Abwehr übernimmt Ihr per B-Taste den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht. rz



„Was nützen die besten Features, wenn der Spielspaß und die Steuerung nicht passen? Die Designer haben sich neben vielen nützlichen Extras sogar einige überflüssige einfallen lassen, wie z.B. den Eislauf-Modus, um den Konkurrenten zumindest in dieser Hinsicht überle-



Nett, aber überflüssig: NHL-Digi-Bilder bei Replays



Die Horizontal-Perspektive ist für diese Sportart unpassend

gen zu sein. Aber leider steuert sich *Wayne Gretzky* bei weitem nicht so gut wie *NHL Hockey*. Das hängt mit der horizontalen Perspektive zusammen, die Torerfolge mehr zum Glücksfall machen. Man weiß nie genau, warum gerade dieser oder jener Schuß ins Netz ging. ”

System: Mega Drive  
Spielertyp: Eishockey-Simulation  
Megabit: 16  
Hersteller: Time Warner  
Testversion: Time Warner  
Spieler: 1 bis 4  
Features: Batterie  
Schwierigkeitsgrad: 5  
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 70%  
Musik: 45%  
Soundeffekte: 71%

Spiel-spaß 63%

unwort des monats: nur schlimme redakteure verwenden noch den begriff "softwareschmiede"

Sechs Fernsehhelden haben einen Verein gegründet, der die Welt vor Übergriffen des Bösen bewahren soll. Aus diesen wählt Ihr Euren Liebling aus und tretet gegen den Rest der Welt (sechs Helden und drei Bösewichte) an. Im Story-Modus können lediglich sechs Helden gewählt werden, im VS-Modus hingegen dürft Ihr alle neun im Spiel befindlichen Charaktere (inklusive Endboß Darkseid) steuern. Hier wird wie bei *Street Fighter* auch Statistik geführt. Die Tastenkombinationen für

## Heldenverein Justice League

Special-Moves sind stark an den SF-Vorbild angelehnt und leicht durch Viertel- und Halbkreise anzusteuern. So darf Superman, der seltsamerweise nur PUNCHES kennt, auch mal frei durch die Lüfte schweben, um dann auf dem Kopf des Gegners zu landen. Nicht nur das, sogar bei Würfeln gibt es Special-Varianten mit Extra-Grafik (starker Punch in der Nähe des Opponenten), die den Gegner empfindlich treffen, besonders, wenn er dizzy ist. tet



„Was fürs Super Nintendo nach einem gelungenen *Street-Fighter-Clone* aussah, entpuppt sich in der Mega-Drive-Version als ein belangloses *Beat'em Up*. Die Animation ist nicht mehr so flüssig, die Figuren wirken hölzern. Auch die Spielbarkeit hat um einiges nachgelassen. Unerklärlicherweise spielt die Kollisionsabfrage verrückt, wenn eine "Jump-Attack" angesagt ist. So trifft man mit Leichtigkeit auch einen Gegner, der meilenweit wegsteht. PUNCHES und KICKS liegen fürs

6er-Joypad jeweils in light-, medium- und heavy-Ausführungen vor, auf dem Standard-Joypad muß per Start-Taste immer zwischen PUNCHES und KICKS umgeschaltet werden. Wer beide 16-Bit Geräte besitzt, greift lieber bei der SNES-Version zu, denn dort ist einfach alles besser abgestimmt. ”

System: Mega Drive  
Spielertyp: Beat'em Up  
Megabit: 20  
Hersteller: Acclaim  
Testversion: Acclaim  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Continues  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6  
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 58%  
Musik: 64%  
Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß 65%



Gegen Wonder Womans Lasso ist sogar Batman machtlos.

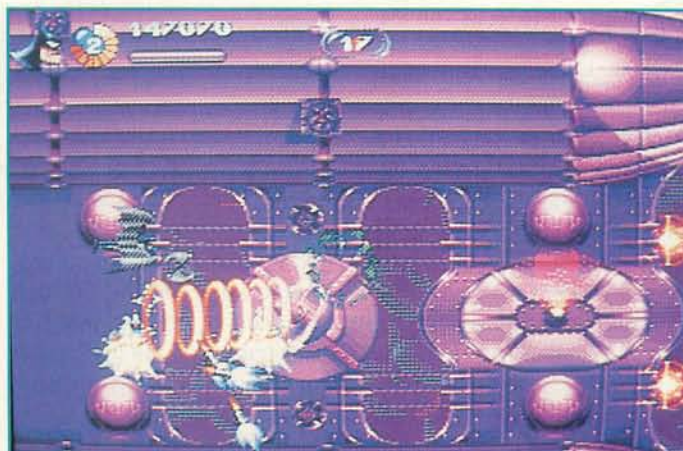
In der vorletzten Stage tretet Ihr gegen Euch selbst an.







Katz und Fledermausspiel mit einem niedlichen Mechano-Kater



Wahrscheinlich der längste Level der Welt

Die zweibeinige Fledermaus treibt wieder mal ihr Unwesen in Gotham City. Natürlich ist von Batman die Rede. Und diesmal ist sein bester Freund Robin mit von der Partie, was bedeutet, daß Ihr im Solo-Modus zwischen den beiden wählen könnt. Falls Ihr es vorziehen solltet, zu zweit gegen die Unterwelt anzutreten, was im Hinblick auf die überdimensional langen und kräftezehrenden Levels sehr ratsam ist, wird Batman am 1P, Robin am 2P gesteuert. Gleich im ersten Level werdet Ihr sodann überrascht feststellen, daß den Entwicklern die grafische Gestaltung übermäßig gut gelungen ist. Es sind nicht mehr diese flachen hölzernen Marvel-Farben, die die Szene nun bestimmen, nein, das

Fleder-Mausefalle

## Batman & Robin



herrschen beide Charaktere auch Special-Move-artige Kick-Sprünge. Damit könnt Ihr entfernte Gegner treffen oder auf die zweite Spielebene wechseln, die sich immer über oder hinter den Hauptdarstellern befindet. Anders sieht das aber im Flug- bzw. im 3D-Level aus, wo Ihr Euch einen Bat-

wing überzieht und ein überlanges Luftschiff zu verfolgen oder den gemeinen Kartentricks von Good'ol Joker ausweichen müßt. tet



super

„Es ist wirklich faszinierend zu sehen, wie aus einem knochentrockenen Marvel-Fledermaus-Spiel ein rundherum gelungenes Jump'n'Run geworden ist. Vor allem die Boßgegner sind eine reine Augenweide. So große und

irrwitzige Kreaturen wie diese, habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Beim Batwing-Level jedoch haben sich die Entwickler ein wenig übernommen. Nicht einmal in einem reinrassigen Shoot'em Up gibt es einen so langen Level. Eine halbe Stunde ununterbrochenes Dauerfeuer haut auch die stärkste Fledermaus vom Ast. Aber die geistigen Väter dieses Machwerks waren konsequent genug: Der Gegner, ein Luftschiff, mißt in der Länge genauso viel wie der gesamte Level. Um solche Bosse zu besiegen, bedarf es besonderer Geschicklichkeit und viel Fingerspitzengefühl. Mit den vielen Moves und Special-Moves dürfte dies aber kein Problem sein, denn die Steuerung reagiert erstaunlich gut. Zugegeben, es ist kein leichtes Spiel, aber ich kann's nur empfehlen.“



Oben: Seht Euch nur dieses Farbenspiel an! Mit einem Joker im 3D-Level ist nicht zu Joken

Ganze wirkt jetzt voller und massiver, ganz zu schweigen vom butterweichen Mehrfach-Parallax-Scrolling. Der Hintergrund gleitet wie durch eine Linse verzerrt an den fließend animierten Sprites vorbei. Aber erst, wenn Ihr das Joypad in der Hand haltet, entfalten die Figuren ihr ganzes Können. Neben Laufen, Springen und Schießen (mit Batarangs) be-



Robin beherrscht dieselben Moves wie sein beflügelter Freund

System: Mega Drive

Spieletyp: Jump'n'Run

Megabit: 24

Hersteller: Sega

Testversion: Sega

Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort,

Continues

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 81%

Musik: 62%

Soundeffekte: 57%

Spiel-spaß **85%**



Die schnellste Maus von Mexiko läßt wieder einmal ihren schnellen Beinchen freien Lauf. Die Freundin wurde vom Erzfeind Sylvester entführt. Eine Jagd quer durch Mexiko beginnt. Unterwegs stellen sich neben dem bösen Kater auch natürliche Feinde in Form von mäusefressenden Pflanzen oder allerlei kriechendem und fliegenden Getier in den Weg. Aber kein Problem für Speedy, denn mit Sprüngen auf die Köpfe der



Unterwegs müßt Ihr Kollegen befreien

Nichts kann Speedy daran hindern, den Entführer seiner Freundin zu jagen

## Sylvester-Party Speedy Gonzales

Gegner und seinen Sombrero-Boomerangs vermag er sich blendend zu verteidigen. Unwegsames Gelände meistert er mit einem Lasso. Damit kann unser Held auch die steilste Wand, vorausgesetzt, er hat einen Felsvorsprung, wo er das Seil festmachen kann, bezwingen. Die Sprites sind liebevoll und niedlich animiert. tet



geht so

Die Figuren aus US-Trickfilmserien eignen sich alle hervorragend für Spiele wie diese, denn die Original-Fernsehstory ist ja an sich schon aufgebaut wie ein Jump'n'Run. Nur mit dem Unterschied, daß in diesem Spiel der Spieß mal umgedreht wurde. Hier jagt die Maus den Kater. Die Levels, die natürlich typische Merkmale mexikanischer Landschaftszüge aufweisen, sind auch nicht eintö-

nig aufgebaut, so wie bei vielen Jump'n Runs der neueren Zeit erlebt. Um Speedy vernünftig spielen zu können, müßt Ihr bis drei zählen und gut mit dem Joypad umgehen können. Die Steuerung reagiert mancherorts träge und unkontrolliert. Aber ansonsten ein nettes und einfallreiches Jump'n Run. "

System: Mega Drive  
Spieltyp: Jump'n'Run  
Megabit: 12  
Hersteller: Sega  
Testversion: Sega  
Spieler: 1  
Features: Continues  
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7  
Preis: ca. 140 Mark  
VG-Altersempfehlung: frei  
Grafik: 65%  
Musik: 51%  
Soundeffekte: 46%

Spielspaß 63%

newsflash: wolfgangs schnurrbart ist ab - seitdem muß er immer seinen firmenausweis mit sich schleppen

Das Batteredroid-Universum hat uns jetzt auch auf dem SNES erreicht. Im Jahre 2102 ist die Gemeinschaft der "Vereinigten Sonnen" das Ziel heftiger Angriffe des skrupellosen "Dark Axis" Imperiums. An dieser Stelle tretet Ihr in Erscheinung und nehmt in einem schwerbewaffneten Kampfroboter Platz. In neun unterschiedlichen Missionen steuert Ihr Euren stählernen Gesellen durch verwinkelte Höhlensysteme, verbaute Raumbasen oder müßt die eigene Schiffsflotte vor Angriffen schützen. Unterwegs findet Ihr Ersatz-Batteredroids, die meist über erweiterte Fähigkeiten und über eine stär-

## Robi-Terminators Metal Warriors

kere Feuerkraft verfügen. Zudem entdeckt man noch weitere hilfreiche Extras wie z.B. Reparaturkidds oder Raketenwerfer. Werdet Ihr von den Dark-Axis-Schwergen zu oft getroffen, muß die schützende Metalhülle verlassen werden, und es gibt nur noch zu Fuß ein Weiterkommen. In einigen Missionen ist dieser Schritt sogar notwendig, da enge Gänge und entlegene Stellen nur als mickriger Helden-sprite zu durchqueren sind. ws



geht so

Metal Warriors ist weder sonderlich innovativ noch allzu originell. Wer sich daran nicht stört, wird mit unterhaltsamer Action-Kost bedient. Man ist ständig beim Kämpfen oder Aufsammeln und wird munter aus allen Richtungen angegriffen. Leider sind die Mech-Szenarien der verschiedenen Missionen nicht gerade unterschiedlich gestaltet, so daß dem Auge wenig Abwechslung geboten wird. Es fehlen grafische und spielerische Überraschungen, die zur heutigen SNES-Zeit

längst der Vergangenheit angehören sollten. Man läuft und fliegt mit einem riesigen Sprite rum, ballert auf Feinde und sammelt Extras auf. Das Scrolling ist flüssig, die Musik und Soundeffekte sind guter Durchschnitt und das Schluß-Demo ist zwar kurz, aber amüsant. "

System: Super Nintendo  
Spieltyp: Action-Shooting  
Megabit: 16  
Hersteller: Lucas Arts/Konami  
Testversion: Dynatex  
Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue  
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5  
Preis: ca. 110 Mark  
VG-Altersempfehlung: ab 12  
Grafik: 64%  
Musik: 65%  
Soundeffekte: 61%

Spielspaß 69%



Mit einem schwerbewaffneten Mech zieht Ihr durch die Gänge



Im 2P-Splitscreen-Mode tretet Ihr gegen einen Kumpel an



Als Kadetten der Raumflotten-Akademie werdet Ihr abwechselnd Vorlesungen besuchen und im Raumsimulator trainieren. Zunächst aber befindet Ihr Euch in der Aula. Von dort gelangt Ihr zu Klassenzimmer, Briefing Room, Quartier, Aufenthaltszimmer oder direkt zum Trainingssimulator. Im Briefing erläutert Euch der ausbildende Offizier die Missionen, die Ihr anschließend im Simula-

## Star Trek Starfleet Academy

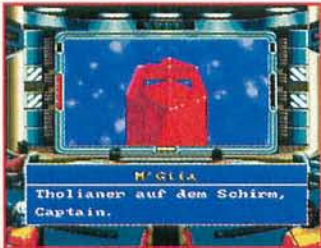
tor ausführen müßt. Und hier beginnt das eigentliche Spiel. In der Rolle des Kommandanten befehligt Ihr ein Raumschiff der Föderation und trifft von der Brücke aus die notwendigen Maßnahmen zur erfolgreichen Durchführung Eurer Aufträge. Diese werden nach der Rückkehr bewertet. Nach dem fünften Jahr wird Bilanz gezogen. *tet*



geht so

„Star Trek Starfleet Academy ist ein Abenteuerpiel, in dem Ihr die Rolle eines Raumschiffkapitäns der Föderation proben könnt. Einmal am Trainingssimulator eingetroffen, müßt Ihr Entscheidungen über militärische, diplomatische oder humanitäre Operationen treffen und ein Raumschiff durch den Polygon-Weltraum lenken. Letzteres läuft meistens darauf hinaus, ein Objekt im All zu orten

und Shoot'em Up damit zu spielen. Die Gegner sind altbekannt: Klingonen und Romulaner, die sich gewohnt aggressiv verhalten. Im Simulator, wo zusätzliche Missionen angewählt werden können und im 2P-Modus dürft Ihr diese auch selbst steuern. „ Ein Muß für Trekkies.



Oben: Grundlage jeglicher Problemlösung bleibt die Kommunikation



Rechts: Nur im Notfall greift man zu den Phasern

System:	Super Nintendo
Spieleart:	Weltraum-Adventure
Megabit:	16
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	54%
Musik:	62%
Soundeffekte:	51%

Spiel-spaß **65%**

neues aus der redaktion: dirk ist aus seiner wg ausgezogen. jetzt ist er ganz auf sich allein gestellt

Wer im Januar bereits den Test zur gleichnamigen Mega-Drive-Version gelesen hat, kann getrost abschalten, da sich beide Spiele wie ein Ei dem anderen gleichen. Zero, der in Aero The Acrobat noch auf der schlechten Seite stand, wechselt im Vorspann seines eigenen Spiels die Lager, um Umweltrüpel und Geldfälscher Jaques Le Sheets das Handwerk zu legen (wer hat sich das ausgedacht?). In stetem Wechsel geht es dabei vom Beach, wo Zeros Flugzeug zu Spielbeginn 'ne Bruchlandung hinlegt, in den Wald, um von dort unter der Erde in einer Mine rumzuturnen, usw. Wenn

## The Kamikaze Squirrel ZERO

Ihr nicht gerade per Schnellboot seltsame Gewässer durchquert, wartet in den meisten Leveln einer dieser spaßigen "Super Dive-Tests" zur Entspannung. Zum Thema Selbstverteidigung wäre noch anzumerken, daß Zero mit einem Nunchaku und vierzig Wurfsternen ausgestattet ist. Letztere werden bei Benutzung im Speicher annulliert, sie können aber in diversen Bonusräumen wieder eingesammelt werden. *ds*



gut

„Recht abwechslungsreich wurde die Kamikaze-Eichkatze in Szene gesetzt, das muß man Iguana, die das Spiel im Auftrag von Sunsoft entwickelt haben, lassen. Die meisten Ideen sind zwar recycelt – die Flugstunden sind das einzig wirklich neue Element – dennoch schafft Zero mit Leichtigkeit den Sprung in die Jump'n Run-Oberklasse. Atmosphäre, Spielwitz, Leveldesign und technische Umsetzung sind einfach gelungen. Die Jetski-/Rennboot-Einlagen nerven zwar, da das Meistern

dieser Stellen auf reine Auswendiglernenerei herausläuft, aber insgesamt stimmt der Spielspaß. Ein paar außerordentliche Boni wären auch noch nett gewesen, aber nach Wurfstern, Essen, Energie und Münzen verließen die Programmierer scheinbar bereits die Ideen ... „

System:	Super Nintendo
Spieleart:	Jump'n Run
Megabit:	16
Hersteller:	Sunsoft
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1
Features:	Unendlich Continues
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	79%
Musik:	68%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß **78%**



Mit dem Jetpack wird die Verfolgungsjagd aufgenommen



In der Hölle sollst Du schmoren, du oller Batman-Verschnitt, du!





Nette neue Einfälle mit lauter typischen Mega-Man-Grafiken

Die Bosse in Mega Man 6 (NES) wurden ja bekanntlich nicht inhouse designt. Capcom hatte seinerzeit in einem internationalen Wettbewerb dazu angeregt, Entwürfe einzusenden (siehe auch Anzeige in VG 4/93, S. 25). Wegen der regen Beteiligung wiederholte "Big C" diesen Marketing-Gag beim siebten Teil; acht der neun Obermotze (Dr. Wily als Übertäter des Bösen blieb natürlich) basieren auf prämierten Ideen von Einsendungen treuer MM-Fans.

Nach zwei Mega Man Xkapaden auf dem SNES hat der drollige Robo-Held wieder zu seinen Wurzeln zurückgefunden und präsentiert sich im jüngsten Sequel eher traditionell. Ihr könnt nicht mehr in der Luft dasten oder an Wänden hochklettern wie bei MMX. Hintergrundgrafiken, Soundeffekte und Musik ähneln bewußt den 8-Bit-Vorgängern. Hündchen Rash, Mega Mans treuer Begleiter und Helfer seit Teil 3, ist selbstverständlich wieder mit von der Partie. Neu ist allerdings die Aufteilung der Bosse in zwei Gruppen. Erst wenn Ihr die ersten vier besiegt habt, erscheint die zweite Garde, bevor dann zum Abschluß Dr. Wily in Erscheinung tritt. Nach jedem besiegt



Uff'n Trecker und ab durch den wilden Westen, wie wär's Mega Man?

## Schon wieder?! Mega Man 7

Feind erbt Ihr dessen Waffe; per Paßwort läßt es sich immer wieder in der aktuellen Stage einsteigen. Schade, daß Ihr in diesem Teil nicht mehr schießen könnt, während der Held Leitern hochklettert (die einzige Verschlimmbesserung!). Insgesamt wurde der Schwierigkeitsgrad im Ver-

gleich zu den Vorgängern ein wenig gesenkt. Stacheln sind zwar immer noch sehr tödlich; fällt Ihr dagegen in einen Abgrund, kommt ein Vögelchen und zieht Euch am Schopf aus dem Schlamassel. ds



super



Springman ist nicht mehr weit (oben). Warte nur, bis ich Deinen Special-Move drauf habe! (rechts)



Da eine US-Veröffentlichung in greifbare Nähe gerückt ist, haben wir uns entschlossen, den bereits

seit März erhältlichen, sündhaft teuren, japanischen Import zu testen. Was mir am "Siebener" besonders imponiert hat, ist der Spielwitz: kreichende Kakerlaken, Robo-Eisbären, eine Parodie-Einlage auf Jurassic Park oder die Noise-Waffe, bei deren Einsatz sich der Gegner die Ohren zuhält – nach den beiden vorigen, eher sterilen 16 Bitern im "X-Gewand" eine erfreuliche Wohltat. Andererseits muß sich Capcom langsam fragen lassen, ob die Welt wirklich immer neue Aufgüsse der ewig selben Heldensaga, gepaart mit dem ewig gleichen Spielprinzip, überhaupt noch braucht. Die Verkaufszahlen, zumindest die von Deutschland, belegen eindeutig das Gegenteil. Alle Nostalgiker werden mir aber rechtgeben, daß die direkte Fortsetzung des NES-Dauerbrenners auf dem SNES fabelhaft geglückt ist und keinen Einschnitt darstellt. Mega Man X2, z.B., hat Sound, Farben, etc. des SNES voll ausgenützt. Rockman 7 ist durch bewußtes Understatement eine Hommage an den Klassiker und somit ein gefundenes Fressen für echte Liebhaber.

System: Super Nintendo  
 Spieltyp: Jump'n Run  
 Megabit: 16  
 Hersteller: Capcom  
 Testversion: Highscore  
 Games, München  
 Spieler: 1  
 Features: Paßwörter  
 Schwierigkeitsgrad: 6  
 Preis: ca. 190 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 70%  
 Musik: 64%  
 Soundeffekte: 60%



Spiel-spaß 80%







Bitte umsteigen:  
Ihr dürft sogar  
ein Luftkissenboot  
und einen F-117  
Stealth-Fighter lenken.



Den Wichtling werden wir schon in seinem Bunker ausräuchern

Es geschehen doch noch Zeichen und Wunder! Zwei Jahre, nachdem *Jungle Strike* auf dem Mega Drive erschienen ist (VG 7/93), hat Electronic Arts es endlich geschafft, mit der SNES-Version nachzuziehen. Abgesehen davon, daß Amerika mittlerweile einen neuen Präsidenten bekommen hat, ist in der Zwischenzeit nicht viel passiert. Und so muß sich in *Jungle Strike* diesmal Bill Clinton mit derselben Terroristenorganisation herumärgern, die schon auf dem Mega Drive Washington D.C. und den Rest der Welt unsicher machte. Prompt bekommt Ihr den Auftrag, die Terroristen auszuschalten. Einmal in Südamerika angelangt, weist Euch der Commander in die bevorstehende Mission ein und schildert die Lage auf einer Gesamtkarte. Danach seid Ihr auf Euch allein gestellt und fliegt zu den einzelnen Zielgebieten. Ob der Auftrag nun lautet, Gefangene zu befreien oder paramilitärische Ziele zu zerstören, sitzt

Die grafische Gestaltung wirkt durchgehend detailliert und aufwendig. Besonders im Dschungel trifft man auf üppige Farbvegetation.

Ihr die meiste Zeit im Cockpit eines Apache-Hubschraubers und düst durch eine isometrische Dschungel-, Wüsten- oder Schneelandschaft. Bewaffnet seid Ihr grundsätzlich mit zwei Sorten Raketen, zwei MGs und einer Seilwinde, die zur Aufnahme von Mensch und Materie (Items) dient. Aber seid vorsichtig. Ein einziger Fehler, und Ihr dürft die gesamte Mission von vorne beginnen. tet



Es ist kaum zu glauben, daß in Kolumbien solche Klimaunterschiede herrschen



Nachzügler

# Jungle Strike



super

„ Abgesehen von einigen winzigen Details ist die vorliegende SNES-Umsetzung identisch mit der Mega-Drive-Version. Das bedeutet: Die Grafik ist detailliert und abwechslungsreich, die Missionen sind knifflig, aber nicht undurchführbar, und die taktische Möglichkeit, sich an einen Feind unbemerkt heran-

zupirschen, sorgt für den reinsten Nervenkitzel. Zweifellos hat sich *Jungle Strike* gegenüber seinem Vorgänger *Desert Strike* stark verbessert. Zwar ist das Flugverhalten des Hubschraubers immer noch unrealistisch (er fliegt konstant in einer bestimmten Höhe), aber das stört herzlich wenig, angesichts der sehr guten Steuerung. Wer's mag darf im Optionsmenü sogar das typische Trägheitsmoment eines Hubschraubers einschalten. Ein unheimlich tolles Fluggefühl! Wenn man den Dreh raus hat, kann man die Flugbahn der eigenen Zielraketen beim Abschub beeinflussen. Damit sind sogar "Hit and Away"-Schüsse aus dem Hinterhalt möglich. In späteren Missionen sind Ausflüge mit einem Luftkissenboot und einer Stealth-Maschine angesagt. Natürlich verhalten sich diese Fortbewegungsmittel wieder anders als Euer Apache-Heli, womit der Spaß beim Herummanövrieren nochmals einen Quantensprung erfährt. Action- und Shoot'em Up-Freaks kann ich *Jungle Strike* nur empfehlen! „

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Action-Shoot'em Up

Megabit: 16

Hersteller: Electronic Arts

Testversion: Electronic Arts

Spieler: 1

Features: Paßwort,  
Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 83%

Musik: 52%

Soundeffekte: 61%

Spiel-  
spaß **85%**





Taito hat sich nicht dazu verleiten lassen, den hundertsten Tetris-Clone auf die Super-Nintendo-Gemeinde loszulassen, wenn es auch auf den ersten Blick so aussehen mag. Entgegen der Tetris-Idee (Steinblöcke richtig anordnen) müssen in *Puzzle Bobble* Seifenblasen unterschiedlicher Farbe vom unteren Bildschirmrand in das oben liegende Spielfeld geschossen werden. Die Feldbegrenzung dient als eine Art Billiardbande und hilft dabei ansonsten, unzugängliche Winkel zu erreichen. Berühren sich mindestens drei Blasen einer Farbe, platzen und verschwinden sie.



## Blasenorgie Puzzle Bobble

Sind mehrere Kugeltrauben davon betroffen, wird dadurch eine ganze Kettenreaktion ausgelöst. Zufällig auftauchende Extra-Bubbles unterstützen Euch bei der Punktejagd. Habt Ihr alle ins Feld gebracht oder bereits positionierten Bläschen verschwinden lassen, ist der Level geklärt, und es geht eine Stufe weiter. Neben dem Standardmodus könnt Ihr in einem zusätzlichen Battle-Mode gegen den Computer oder einen Kumpel antreten. *ws*



**super**

„Nach unzähligen Tetris-Klones hat es endlich eine Softwarefirma geschafft, ein Tüftelspiel zu kreieren, das mit völlig neuen Ideen aufwartet. Das Spielprinzip ist auf Anhieb zu verstehen und zieht jeden Spieler innerhalb kürzester Zeit in seinen Suchtbann. Grafik und Sound spielen bei Geschicklichkeits-Knobeleyen traditionell keine große Rolle, deshalb wundert Euch nicht über die simple Gesamtoptik. Wie so oft, entfaltet *Puzzle Bobble* seinen vollen Spielspaß im Ge-

gemeinendermodus, in dem das gehässige Wesen des Kontrahenten erst richtig zum Vorschein kommt. Wer Spaß an Knobeleyen hat, liegt mit Taito's *Puzzle-Innovation* genau richtig. Soloaktive werden garantiert auch ihren Gefallen an diesem Modul finden. ”



Die Kugelwand wandert kontinuierlich nach unten



Im Zwei-Spieler-Modus macht *Puzzle Bobble* am meisten Spaß

<b>System:</b>	Super Nintendo
<b>Spieltyp:</b>	Knobel, Geschicklichkeitsspiel
<b>Megabit:</b>	8
<b>Hersteller:</b>	Sunsoft
<b>Testversion:</b>	Mitsui
<b>Spieler:</b>	1 bis 2
<b>Features:</b>	Continue
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	4 bis 6
<b>Preis:</b>	ca. 130 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	frei
<b>Grafik:</b>	40%
<b>Musik:</b>	39%
<b>Soundeffekte:</b>	31%

Spiel-spaß **87%**

news: dirk pendelt so oft zwischen München/Berlin, daß er einen Orden für Völkerverständigung kriegt

Es war ja irgendwie zu erwarten, daß ein Spiel wie *NBA Jam* einen Nachahmer findet. Rein äußerlich ist die Ähnlichkeit jedoch nicht zu erkennen, denn in *Looney Tunes Basketball* treten keine Menschen, sondern die berühmten berühmtesten Helden aus der Zeichentrickserie *Looney Tunes* (die Serie ist immerhin 85 Jahre alt!) mit- oder gegeneinander an. Insgesamt acht an der Zahl sind es, die Ihr

## Looney Tunes Basketball

bis zu viert steuern könnt. Ob Bugs Bunny, Road Runner oder Daffy Duck, wenn Ihr im Menü die verrückten Vier ausgewählt habt, geht es per Seitenscrollen gegnerischen Korb. Je nachdem, wie Ihr den Wacky Meter (Wahnsinnsanzeige) eingestellt habt, dürft Ihr ein mehr oder weniger realistisches Spiel oder, besonders zu empfehlen, ein völlig abgedrehtes Special-Move-Duell führen. Dabei müßt Ihr Diamantenextras auf dem

Spielfeld einsammeln, um sich damit Moves wie Sahnetorten, Zeitbomben oder Sonnenfinsternisse zu kaufen. *tet*

könnt. Wenn ein solcher "Code Hunt" erfolgreich war, wird der Move gleich angezeigt. Ihr könnt ihn selbst benennen und danach im Spiel einsetzen, vorausgesetzt, Ihr habt den Wacky Meter genügend hoch angesetzt und besitzt ausreichend viel Geld. ”



Oben: Im Menü könnt Ihr aus acht Looneys wählen



Rechts: Danach geht aber die Dunk-Post ab!



**gut**

„*Looney Tunes Basketball* ist zweifellos kein Spiel, das man alleine spielen sollte. Mit einem Multitap-Adapter und drei Kumpels macht das Spektakel erst richtig Spaß. Aber sollte der Fall eintreten, daß Ihr keinen Mitstreiter findet, gibt es im Menü für Steuerungskonfiguration eine Option, wo Ihr nach versteckten Special-Moves suchen

<b>System:</b>	Super Nintendo
<b>Spieltyp:</b>	Basketball-Action
<b>Megabit:</b>	16
<b>Hersteller:</b>	Sunsoft
<b>Testversion:</b>	Mitsui
<b>Spieler:</b>	1 bis 4
<b>Features:</b>	-
<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	3 bis 5
<b>Preis:</b>	ca. 140 Mark
<b>VG-Altersempfehlung:</b>	frei
<b>Grafik:</b>	59%
<b>Musik:</b>	61%
<b>Soundeffekte:</b>	55%

Spiel-spaß **70%**





Gegen die Soldaten des Pseudo-Pharaos helfen nur Granaten



Sinnlos: Mit MG-Salven kommt man in der Wüste nicht weit

Mit einiger Verspätung kommt endlich die SNES-Version des Weltraum-Kinospektakels *Stargate* auf den Markt. Die Story ist, wie auf dem Mega Drive, eng an die Leinwandvorlage angeknüpft. In der Rolle des Colonel O'Neil, folgt Ihr der Spur der verlorengegangenen Atombombe, um damit das Verbindungstor (= Stargate) zur altägyptischen Parallelwelt Eures Widersachers Ra endgültig aus dem Raum zu sprengen. Unterwegs jumpst und rennt Ihr durch Wüsten, Städte und Höhlen, befreit Eure gefangenen Freunde oder sammelt wichtige Ausrüstungsgegenstände. Die Sprites von Freund und Feind sind flüssig und nett animiert, auch die Hintergrundgrafik ist vom Feinsten, was das



Kurz vor dem Ziel: Ra hat sich rar gemacht

## Bombenjäger Stargate

Entwicklerteam von Acclaim zu bieten hat. Untermalt wird das Ganze mit stimmungsvollen Musiken, die dem Film entnommen sind. tet



*geht so*

Die Mega Drive-Version hatten wir ja in der Ausgabe 5/95 getestet. Neu sind hier die Mode-7-Effekte und die 3D-Levels. Natürlich wirkt die Grafik dadurch besser, aber die Steuerung reagiert ebenso bockig wie zuvor.

Auch bezüglich des Levelaufbaus hat man nach wie vor das Gefühl, daß sie sich in einem bestimmten Zyklus wiederholen. Ich zumindest habe keinen merklichen Unterschied beispielsweise zwischen Level 1 und 3 oder den Feinden in Level 3 und 5 sehen können. Der Spielverlauf ist eintönig, es gibt keine versteckten Levels, nach anspruchsvollen und kniffligen Jump-Passagen sucht Ihr vergeblich. Was auch stört, ist die Tatsache, daß Euch erst nach dem letzten Bosskampf das Fehlen einiger A-Bomben-Teile gemeldet wird. Dann darf man das ganze Spiel noch einmal spielen.

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Jump'n'Run
Megabit:	16
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	-
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	80%
Musik:	55%
Soundeffekte:	55%

Spiel-spaß **62%**

# PC go!

Das verständliche Computer Magazin

nur 9,80

ab sofort auch mit CD überall im Handel

neu am Kiosk





Vor zwei Jahren noch ein Novum: Die isometrische Ansicht in einem Strategiespiel

Die Geschichte von *Ogre Battle* ist so alt wie die Menschheit, zumindest wie jene, die in mittelalterlichen Sagen herumzugeistern pflegt: Eine kleine Horde von aufständischen Rebellen kämpft sich durch einen 25 Levels großen Kontinent, der von einem übermächtigen Imperium beherrscht wird. Aber es ist auch die Geschichte eines unscheinbaren Softwareherstellers namens Quest, der mit einem Satz den Sprung in die japanischen Hit-Charts geschafft hatte. Und das hat auch seinen Grund: Kaum ein anderes Strategiespiel kann mit einem solch komplexen und hintergründigen Spielsystem aufwarten wie *Ogre Battle*. Schon äußerlich unterscheidet sich dieser (in Japan längst) Klassiker von der abgehobenen isometrischen Perspektive, sowohl in der Gesamt-Map- als auch in der Kampfmodus-Ansicht, von ähnlichen Spielen dieser Art. Das herausragendste Merkmal jedoch ist der ba-

**Rechts:** Im Menü könnt Ihr Eure Armee umstrukturieren. **Danach** geht es auf der Weltkarte in die jeweiligen Levels. **Unten:** Gesamt-Map und Kampfmodus wechseln sich ab.



Der Kampfmodus gestaltet sich spektakulär und optisch reizvoll

## Ein klassischer Fall *Ogre Battle*

rometerähnliche Balken am rechten oberen Bildrand auf der Gesamtübersicht. Hier wird die sog. "Chaos Frame" angezeigt, die den Belieb-

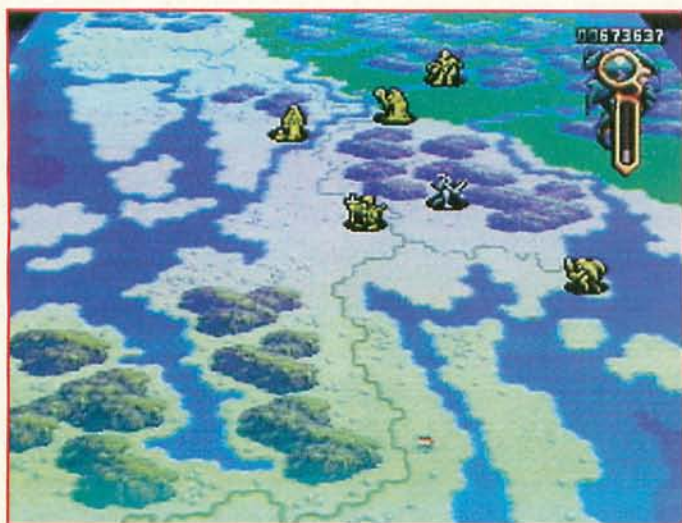
heitsgrad Eurer Truppe bei der heimischen Bevölkerung wiedergibt. Kämpft eine Einheit, bestehend aus max. fünf Charakteren (abhängig von der je-



weiligen Körpergröße), gegen einen Feind, der einen niedrigeren Erfahrungslevel hat, wird die Bevölkerung dieses Unterfangen als feige einstufen und den Chaos-Frame senken. Wird diese Taktik fortgesetzt, verschlechtern sich nach und nach die Chancen auf materielle und moralische Unterstützung. Im Klartext bedeutet dies, daß Eure gesamte Armee in Städten oder Klöstern keine Infos oder Extra-Items bekommen. Ferner können sie nicht mehr zu einer höheren Kämpferklasse (z.B. Fighter zum Samurai oder Amazones zum Cleric) befördert werden. Sinkt der Chaos Frame abgrundtief in den Keller, bekommt Ihr am Schluß eine Beurteilung vorgesetzt, die den *Ogre Battle* als einen völligen Terrorfeldzug einstuft. Es genügt also nicht, Eure Erfahrungslevel grenzenlos hochzupushen. Notfalls könnt Ihr während des Spieles Eure "zu erfahrenen" Charaktere löschen und durch neue, weniger erfahrene ersetzen, wenn die Kämpferklasse des jeweiligen Einheiten-Anführers dies erlaubt. Aber zurück zu den Grundzügen des Spieles. Auf der besagten Gesamtübersicht, die Ihr in zwei Stufen zoomen könnt, werden alle Eure im Einsatz befindlichen Einheiten als gelbe Icons dargestellt. Nähert sich eine Feindeinheit, erscheint diese in grauer Farbe auf dem Bildschirm. Kommt es zum Kampf, schaltet das Ganze in den Kampf-Modus um, wo sich die beiden Einheiten gegenüberstehen und automatisch einen Schlagabtausch beginnen. Hierbei habt Ihr als Spieler viererlei Steuermöglichkeiten: Die Art wie gekämpft wird (alle auf einen, separat usw.), ob Tarrot-Karten (Spezial-Magie, die man bei der Befreiung von







Städten und Klöstern bekommt) eingesetzt werden, ob man den Rückzug antreten will oder ob die Kampfanimation ein- bzw. ausgeschaltet werden soll. Der Computer errechnet sodann die Treffer und ermittelt den Gewinner dieser Partie. Habt Ihr Euch so bis in die Hauptstadt des jeweiligen Landes vorgearbeitet und den Endgegner besiegt, wird der Level abgeschlossen. Danach erscheint auf der umfassenden Weltkarte das nächste Ziel. *tet*



*Im Spiel gilt es auch, versteckte Städte, Items und Charaktere ausfindig zu machen. Steht der Chaos Frame günstig, hilft Euch die Bevölkerung.*



17mal durchgespielt, und es ist nicht so einfach, wie man es vermutet. Spätestens nach dem fünften Mal sucht man nach verborgenen Städten oder Items, die die Story (Ogre Battle ist auch ein Rollenspiel) in eine andere Verlaufsrichtung lenken. Plötzlich tauchen versteckte Charaktere auf, und manchmal müssen Städte zwei- oder dreimal heimgesucht werden, um die Story zu einer optimalen Schlusssequenz zu führen. Ich kann nur sagen: Schnappt Euch das Teil!



**super**

**Oben:** Vor jedem Boßkampf dürft Ihr mit dem Gegner quatschen. **Rechts:** Den eigentlichen Kampf könnt Ihr nur wenig beeinflussen



„Für mich zählt Ogre Battle schon seit langem zu den besten Strategiespielen, die fürs SNES zu haben sind. Leider wurde es bisher, wie schon so oft, der breiten, nichtjapanischen Öffentlichkeit vorenthalten. Aber dem Spiel merkt man kaum an, daß es satte zwei Jahre auf dem Buckel hat. Bezaubernde Grafik, stimmungsvolle Musik und ein Spielsystem, das zugleich komplex und dennoch leicht zu handhaben ist, übertreffen immer noch manch dahergelaufenes Strategiespiel der neueren Zeit. Abgesehen davon, daß einerseits das Spiel ziemlich zeitaufwendig ist (man kann nur vor oder nach einem Level speichern)

### Tactics Ogre

Der zweite Teil der Ogre-Battle-Saga sollte in Japan bereits Weihnachten '94 erscheinen. Leider wurde der Termin um ein ganzes Jahr verschoben. Quest kündigt den Nachfolger Tactics Ogre (Preview in VG 7/94) für diesen Herbst an. Eine US-Version ist noch nicht in Aussicht.



und andererseits eine Steuerungsmöglichkeit im Kampfmodus fast gänzlich fehlt, ist Ogre Battle ein Genuß für all jene, die der ewigen Jagd nach Erfahrungspunkten überdrüssig sind. Eure Kampf-Einheiten müssen stark genug sein, um den Feind zu widerstehen, aber schwach genug, um sich keine Minuspunkte im Chaos Frame einzuhandeln. Ich selbst habe das Spiel bereits

**System:** Super Nintendo  
**Spieltyp:** Strategiespiel  
**Megabit:** 12  
**Hersteller:** Quest/Enix  
**Testversion:** High Score Games  
**Spieler:** 1  
**Features:** Batterie  
**Schwierigkeitsgrad:** 8  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6

**Grafik:** 85%  
**Musik:** 84%  
**Soundeffekte:** 78%

**Spiel-spaß 90%**

**SUPER NINTENDO**





Am Anfang stehen Euch vier Schlagversuche zur Verfügung



Fließbänder helfen Euch, ohne einen Schlagabzug weiterzukommen

Der kleine Staubsaugergeist ist wirklich vielseitig. Nach seinen zahlreichen Bildschirm-Auftritten versucht sich Kirby nun in einem Mix aus Minigolf und Marble Madness zugleich. Wie bei Kirby-Spielen üblich, ist alles im zuckersüßen Niedlichstil gezeichnet. Als Austragungsorte werden isometrische Plattformen im Schachbrettmuster-Design verwendet. Eure Hauptaufgabe besteht darin, den "lebendigen" Kirby-Spielball an eine vorgegebene Anzahl von Markierungspunkten zu transportieren. Habt Ihr das geschafft, öffnet sich das Exit-Hole, um schließlich den Kirby-Ball darin zu versenken. Durch eingblendete Hilfslinien wird ein frei wählbarer Schußwinkel bestimmt. Die

## Kirby's Dream Course



Zahlreiche Extras verleihen Kirby zusätzliche Verwandlungsfähigkeiten. Neben Euren Ergebnissen speichert das Modul dank Batterie automatisch alle Spielstände ab. ws



super

„Klingt schon etwas ungewöhnlich, die Beschreibung von Kirbys Dream Course. Am Anfang ist es auch nicht ganz leicht, dem Spielfluß zu folgen. Nach drei bis vier Versuchen hat man jedoch den Bogen raus und erst



Durch eingblendete Hilfslinien bestimmt Ihr den Abschlußwinkel und die Flugrichtung des Kirby-Balls

Schlagstärke und der gewünschte Spin- bzw. Flugballeffekt des Balles werden mit präzise getimtem Knopfdrücken festgelegt. Eure Kirby-Kugel muß nicht nur Steigungen, Gefälle und Abgründe überwinden, Ihr trefft auf andere Hindernisse wie z.B. Bäume oder werdet von anderen Schikanen wegtransportiert.



Mit einem Kumpel kämpft Ihr abwechselnd um die begehrte Medaille

System: Super Nintendo  
 Spieltyp: Knobelspiel  
 Megabit: 8  
 Hersteller: Nintendo  
 Testversion: High-Score  
 Spieler: 1 bis 2  
 Features: Batterie-Speicher  
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6  
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 71%

Musik: 64%

Soundeffekte: 42%



Spiel-spaß 80%



Erst in der VG 2/95 (52% Spielspaß) testeten wir *NBA Jam* und nur fünf Monate später drückt uns Acclaim schon die Tournament Edition aufs Auge. Natürlich muß man im Bezug auf Grafik und Animation erhebliche Abstriche in Kauf nehmen, aber immerhin gelang es den Entwicklern, die meisten neuen Features der 16 Vorbilder auch beim Game Boy zu integrieren. Es gibt Hot Shots und Power Icons, die z.B. die Trefferwahrscheinlichkeit oder Geschwindigkeit eines Spielers erhöhen.

TEAM	PLAYER	POINTS	POINTS
GOLDEN STATE	DALLAS	ATLANTA	
LA CLIPPERS	DEUWER	CHARLOTTE	
LA LAKERS	ROUSTON	CHICAGO	
PHOENIX	MINNESOTA	CLEVELAND	
PORTLAND	SAN ANTONIO	DETROIT	
SEATTLE	UTAH	INDIANA	
SACRAMENTO	ROCKIES	MILWAUKEE	

**Olajuwon von den Houston Rockets kämpfte Anfang Juni noch gegen Orlando Magic um die NBA-Trophäe**



## Wieder nix NBA Jam T.E.

Mit dem Juice-Mode beschleunigt Ihr das Spiel um ein Vielfaches. Die Steuerung verlangt viel Fingerfertigkeit, denn die Starttaste dient als Turbo-Button. In den Spielpausen könnt Ihr Spieler auswechseln; verletzte Cracks gesunden nach einem Viertel auf der Ersatzbank. Wenn Ihr alle 27 NBA-Teams besiegt habt, erweitert sich der Kader einiger Mannschaften um weitere Spieler. Nach jedem Match erhaltet Ihr ein Paßwort. rz



**geht so**

„Auch die Tournament Edition leidet an den gleichen Mangelscheinungen wie schon *NBA Jam*. Die Sprites sind auf dem Game-Boy-Bildschirm viel zu klein, bei schnellem Spiel verwischt das ganze Spielfeld. Die eigentlich genialen Dunks erkennt man nur noch mit der Lupe und den Mehrspielermodus der großen Brüder vermißt man schmerzlich. Da hilft auch das lobenswerte Bemühen der Programmierer nichts, möglichst alle Features der 16-Bit-Vorbilder ins winzi-

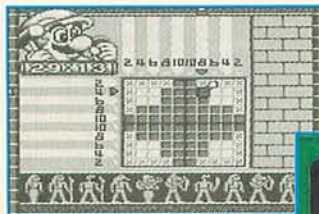
ge Game-Boy-Modul zu quetschen. Während SNES und Mega Drive außerdem eine Batterie für die Spielstände vorweisen, kämpft man beim kleinen Handheld mal wieder mit ellenlangen Paßwörtern. Der Game Boy ist für solche Spiele einfach nicht geschaffen.“

**System:** Game Boy  
**Spieletyp:** Basketball-Simulation  
**Megabit:** 2  
**Hersteller:** Acclaim  
**Testversion:** Acclaim  
**Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort  
**Schwierigkeitsgrad:** 4 bis 5  
**Preis:** ca. 70 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 64%  
**Musik:** 44%  
**Soundeffekte:** 32%

**Spielspaß 54%**

news: dirk schwärmt immer noch von Janine, der supersüßen Biene vom Batmobil während der E3

Mit seinen sehr beschränkten Grafik- und Soundfähigkeiten scheint der Game Boy eigentlich für Denk- und Geschicklichkeitsspiele wie *Tetris* oder *Mario's Picross* prädestiniert zu sein. Die Spielidee ist genial einfach: Hinter einem aus 15 mal 15 Steinen bestehenden Quadrat versteckt sich ein Bild. Links vom und über dem Spielfeld geben Euch Zahlenreihen Hinweise, wieviele benutzte Steine sich in der jeweiligen Reihe befinden. Durch geschicktes



**In Schwarzweiß kommt Mario's Picross fast noch besser, denn auf dem Super Gameboy sieht man die Kreuze sehr schlecht**



## Suchtfaktor 10



## Mario's Picross

Kombinieren sollt Ihr herausfinden, welche der Steine zu dem Bild gehören und welche nicht. Wenn Ihr der Meinung seid, ein Feld sei belegt, dann klickt Ihr es mit dem Cursor an. Falls Ihr richtig liegt, färbt sich das Feld schwarz, ansonsten werden Euch ein Paar Minuten vom Zeitlimit abgezogen (30 Minuten). Insgesamt stehen weit über 100

Spielfelder zur Verfügung. Eine Batterie speichert Eure Zeiten und Rekorde. rz



**super**

„Das einzige, was zu einer ähnlichen Wertung wie *Tetris* fehlt, ist der Langzeiteffekt. Vom Spielspaß her hat mich schon lange kein Modul so gefesselt wie *Mario's Picross*. Jedes der über 100 Rätsel läßt sich mit viel Überlegung lösen, Glück sollte dabei eigentlich keine Rolle spie-

len. Wenn man aber die beiden *Picross*-Level durch hat und auch den anschließenden, geheimen *Time Trial* geschafft hat, gibt's eigentlich keine große Spielmotivation mehr. Bis dahin aber verbringt man stundenlang vor dem Monitor (mit Super Game Boy) und tüftelt an den kleinen Quadraten rum.“

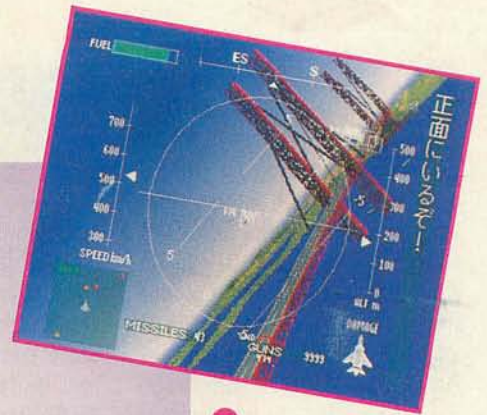
**System:** Game Boy  
**Spieletyp:** Denkspiel  
**Megabit:** 1  
**Hersteller:** Nintendo  
**Testversion:** Dynatex  
**Spieler:** 1  
**Features:** Batterie  
**Schwierigkeitsgrad:** 1 bis 9  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**VG-Altersempfehlung:** ab 6  
**Grafik:** 23%  
**Musik:** 41%  
**Soundeffekte:** 29%

**Spielspaß 85%**



## Ace Combat

Ein weiterer Namco-Spielautomat mit aufwendiger 3D-Optik wird gerade für die Playstation umgesetzt. Wir liefern Euch erste Bilder und Infos über den Stand der Entwicklung. Dürfen wir uns nach dem phänomenalen *Tekken* und *Ridge Racer* auf einen neuen Playstation-Top-Titel freuen? Ja, wir dürfen!



## Making of Donkey Kong

Nicht zuletzt wegen der unglaublichen Grafik und genialer Animation verkaufte sich *Donkey Kong Country* über 7 Millionen Mal. Verantwortlich für diesen Erfolg waren nicht zuletzt die Entwickler von Rare, einer kleinen englischen Software-Schmiede. Wer die Wunderknaben sind, die uns DKC bescherten, und wie sie die phantastischen Bilder schufen, erfahrt Ihr im ausführlichen "The Making of..."-Bericht.



Wie die unglaublichen DKC-Grafiken auf dem 16 Bit-SNES überhaupt möglich geworden sind, hellt unser Blick hinter die Kulissen von Rares Software-Zauberküche auf

Flotte 3D-Balleraction verspricht Namco mit Ace Combat

Ausgabe **8** / 95  
erscheint am  
26. Juli

# Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)  
**Producer:** Manfred Neumayer  
**Redaktionsassistent:** Angelika Rottner  
**Hotline:** Schari Egball  
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

### So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46  
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe (go magna, 74431, 613)

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
**Layout:** Katja Milles, Conny Pflanzler  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Nintendo of America

### So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Anzeigenmarketing:** Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994  
**Int. Account Manager:** Kurt Skupin (352); Assistentin: Michelle Berner (360), Fax: (775)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602  
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709  
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482  
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944  
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

### Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
Einzelheft: DM 5,80

**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 61,20  
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
Jahresabonnementpreis: öS 480,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,  
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)

**Technik:** Sycorn Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Objektleiter:** Albert Absemer

**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 schwermetalldfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





Tel. 0 89/546 0 300  
Playcom GmbH Cybersoft

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Attraxer 2	dt	109,00
Addams Family Values	dt	109,00
Adventure Island 2	dt	117,00
Air Cavalry	dt	99,00
Akies	dt	119,00
Animonics	dt	125,00
Asterix & Obelix	dt	129,00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129,00
Batman and Robin	dt	139,00
Beauty and the Beast	dt	109,00
Blackhawk	dt	99,00
Bramble 2	dt	109,00
Brainiacs	dt	134,00
Brett Hall Hockey	dt	129,00
Brutal - Paws of Fury	dt	99,00
Bugs Bunny	dt	125,00
Carrier Aces	dt	109,00
Chaos Engine	dt	109,00
Clay Fighter 2	dt	109,00
Demolition Man	dt	109,00
Demons Crest	dt	129,00
Desert Fighter	dt	119,00
Dino Dini Soccer	dt	49,00

**Donkey Kong Country & Spieleserater** dt 159,00

Donkey Kong Country	dt	139,00
Dragon - Bruce Lee	dt	119,00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124,00
Equinox	dt	99,00
F1 Championship	dt	129,00
Flintstones - Movie	dt	109,00
Green Lantern	dt	119,00
Hogans (16 Meg)	dt	119,00
Hurricanes	dt	129,00
Illusion of Gaia	us	149,00
Illusion of Time	dt	109,00
Impossible Mission	dt	109,00
Invincible Hulk	dt	49,00
Indiana Jones	dt	129,00
Int. Superstar Soccer	dt	119,00
Itchy & Scratchy	dt	109,00
Jelly Boy	dt	109,00
Jordan Adventure	dt	99,00

Jungle Strike	dt	109,00
Jurassic Park 2	dt	99,00
Justice League	dt	119,00
Kick Off 3	dt	109,00



**Kid Clown in Crazy Chase** dt 109,00

Lemmings 2	dt	119,00
Lion King (24 Meg)	dt	124,00
Lord of the Kings	dt	109,00
Luthor Mathias	dt	109,00
Mario Andretti Racing	dt	109,00
Marko's Magic Football	dt	109,00
Mask	dt	115,00
Mechwarrior	dt	129,00
Mickey's Heroausforderung	dt	129,00
Micro Machines	dt	69,00



**NBA Jam Tournament** dt 139,00

NBA Live 95	dt	129,00
NFL Quarterback Club 95	dt	139,00
NHLPA Hockey '95	dt	119,00
Newman-Haas Indy Car	dt	109,00
Operation Logic Bombs	dt	109,00
Operation Starfish	dt	129,00

Oscar	dt	119,00
Pac Man 2	dt	109,00
Pac in Time	dt	134,00
Page Master	dt	119,00
Pinball Dreams	dt	99,00



Pinball Fantasies	dt	99,00
Poky & Rocky 2	dt	109,00
Punch Out!	dt	109,00
Putty Squard	dt	119,00
Puzzle Bobble	dt	109,00
Rip Jam	us	119,00
Roalin	dt	119,00

**Rise of the Robots** dt 69,00

Robocop vs. Terminator	dt	109,00
Samaritan Showdown	dt	134,00
Schlumpie (dt. Text)	dt	109,00
Saqqat DSV	dt	119,00
Secret of Mana dt. Text	dt	109,00
Shadow	dt	109,00
Shadowrun	dt	119,00
Shaq-Fu	dt	109,00
Shootout Soccer	dt	109,00
Side Pocket	uk	119,00
Sink or Swim	dt	79,00
Slam Master (24 Meg)	dt	129,00
Soul Blazer	dt	109,00
Sparkster	dt	39,00
Spectre	dt	109,00
Star Trek: Next Generation	dt	109,00
Star Trek: Star Fleet Acad.	dt	109,00
Star Wars 3	dt	129,00

**Stargate** dt 129,00

Street Racer	dt	99,00
Super BC Kid	dt	119,00
Super Hockey	dt	109,00
Syndicate	dt	119,00
Tarzan	dt	109,00
Tatris & Dr. Mario	dt	89,00
Theme Park	dt	109,00
Tiny Toon 2	dt	119,00
Total Football	dt	129,00
Troy Alkman Football	dt	119,00
True Lies	dt	139,00
Turricion 2	dt	119,00
Unirally	dt	109,00
Utopia	dt	115,00
Vertex	dt	124,00
WWF Raw	dt	129,00

**WWF Raw ind. Video** dt 139,00

Waris's Woods	dt	89,00
Warlock	dt	109,00
Whizz	dt	119,00
Wild Guns	dt	119,00
X-Kaliber 2097	dt	99,00
Yogi Bear	dt	105,00
Zero the Kamikaze	dt	129,00

**Super NES-Zubehör**

4 Spieler Adapter	dt	49,00
ASCII Fightstick	dt	85,00
ASCII Joypad	dt	49,00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	99,00
Cinch Kabel S.NES	dt	29,00
Cinch Kabel S.NES	dt	19,00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49,00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89,00
Game Saver Mogelmodul	dt	89,00
Infrared Joypads	dt	99,00
Joypad (Hinterdeck)	dt	39,00
Maus für S.NES	dt	44,00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36,00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29,00
Prog. Universal Adapter S.NES	dt	59,00
Program Pad SV-337	dt	69,00
Scart Kabel S.NES	dt	19,00
Spieleserater Donkey Kong Cou.	dt	24,00
Super Game Boy	dt	99,00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
Super Nintendo More Fun Set	dt	309,00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139,00
Universal Adapter (60 Hz)	dt	39,00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15,00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24,00

**GAME BOY**

4 in 1 Fun Pak 1	dt	49,00
4 in 1 Fun Pak 2	uk	49,00
Aladdin	dt	59,00
Animonics	dt	59,00
Asterix & Obelix	dt	59,00
BC Kid 2	dt	59,00
Beethoven	dt	59,00

Brainbender	dt	39,00
Bubble Bobble 2	dt	59,00
Cosmo Fun Pak	uk	49,00
Donkey Kong (SGB)	dt	59,00

**Donkey Kong Land** dt 59,00

European Golf	dt	59,00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45,00
Golf Classic	dt	59,00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59,00
John Madden Football 95	dt	59,00

Jungle Strike	dt	59,00
Kirbys Dreamland 2	uk	59,00
Kirbys Pinball Land	dt	49,00
Lemmings 2	dt	69,00
Lion King	dt	65,00
Lucie	dt	59,00
Mario's Picross	dt	44,00
Mega Man 3	dt	59,00
Micro Machines	dt	69,00
Milan's Secret Castle	dt	59,00
NBA Jam	dt	59,00
NFL Quarterback Club 95	dt	59,00
NHLPA Hockey '95	dt	54,00
Normy's Beach Babe	dt	59,00
Pac in Time	dt	59,00
Page Master	dt	59,00
Pinball Fantasies	dt	59,00
Prehistoric Man	dt	59,00
Prophecy Viking Child	dt	49,00
Rasennauber Mann	dt	65,00
Samaritan Showdown	dt	59,00
Schlumpie (dt. Text)	dt	59,00
Solitaire Fun Pak	dt	49,00
Space Invader (SGB)	dt	59,00
Stargate	dt	59,00
Super Mario Land 3	dt	59,00
Tarzan	dt	59,00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59,00
True Lies	dt	59,00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59,00

**WWF Raw** dt 65,00

Waris Blast (Bomberman) SGB	dt	59,00
Winter Gold	dt	129,00
Yogi Bear	dt	59,00

**Gameboy-Zubehör**

Action Replay Pro GB	dt	49,00
Game Boy +	dt	169,00
Zeld & Mario Land 2	dt	199,00
Game Boy 3er Set	dt	199,00

**WWF Raw** dt 65,00

Waris Blast (Bomberman) SGB	dt	59,00
Winter Gold	dt	129,00
Yogi Bear	dt	59,00

**Gameboy-Zubehör**

Action Replay Pro GB	dt	49,00
Game Boy +	dt	169,00
Zeld & Mario Land 2	dt	199,00
Game Boy 3er Set	dt	199,00

**!!! Playcom Sonderaktion !!!**  
Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den jeweils ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation oder eines Sega Saturn ein Spiel **KOSTENLOS** mit.

Game Boy Special weiß	dt	109,00
Game Boy Special schwarz	dt	109,00
Game Boy Special Gold	dt	109,00
Game Boy Special rot	dt	109,00
Game Boy Special grün	dt	109,00
Game Boy Special transparent	dt	109,00
Game Boy ohne Spiel	dt	99,00

**MEGA DRIVE**

ATP Tennis	dt	99,00
Addams Family Values	dt	109,00
Akira	dt	99,00
Alen Solider	dt	109,00
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99,00
Balls	dt	39,00
Batman and Robin	dt	119,00
Bloodshot	dt	69,00
Brutal - Paws of Fury	dt	49,00
Bubby 2	dt	39,00

Castlevania	dt	89,00
Clay Fighter	dt	89,00
Cybernauts: Next Breed	dt	89,00
Demolition Man	dt	99,00
Double Clutch	dt	49,00
Dragon - Bruce Lee	dt	99,00
Dschungelbuch	dt	99,00
Diane 2	dt	109,00
Dynamite Headdy	dt	99,00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119,00
Eco the Dolphin 2	dt	109,00
Eternal Champions	dt	29,00
F1 Championship	dt	119,00
Fifa Soccer 95	dt	99,00
Flintstones - Movie	dt	119,00
Generation Lost	dt	89,00
Havoc	dt	99,00
Hurricanes	dt	94,00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99,00
Itchy & Scratchy	dt	99,00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89,00
Jelly Boy	dt	109,00
Jimmy White's Snooker	uk	99,00

**Jurassic Park Rampage** dt 99,00

Justice League	dt	109,00
Kawasaki Super Bikes	dt	89,00
Kick Off 3	dt	109,00
Landstalker	dt	119,00
Lemmings 2	dt	69,00
Lion King	dt	114,00
Luthor Mathias	dt	109,00
Madden NFL 95	dt	99,00
Marko's Magic Football	dt	119,00
Mask	dt	109,00
Maximum Carnage	dt	119,00
Mega Bomberman	dt	99,00
Mega SWIV	dt	89,00
Megaman Willy Wars	dt	109,00
Mickey Mania	dt	79,00
Micro Machines 2	dt	109,00
Nighty Max	dt	89,00
Mr. Nutz 2	dt	109,00
NBA Basketball	dt	109,00
NBA Live 95	dt	99,00
NFL Quarterback Club 95	dt	79,00
NHLPA Hockey '95	dt	99,00
Normy's Beach Babe	dt	69,00

**Offitants** dt 29,00

PGA Euro Tour	dt	89,00
PGA Tour Golf 3	dt	89,00
Page Master	dt	109,00
Pirates o.L.Dark Water	dt	79,00
Phaffit	dt	109,00
Powerdrive	dt	89,00
Prince of Persia	dt	59,00
Punisher	dt	109,00
Putty Squad	dt	109,00
Radical Rex	dt	79,00
Red Zone	dt	119,00

**Rise of the Robots** dt 69,00

Rivtar (Feel)	dt	109,00
---------------	----	--------

**Road Racer 3** dt 85,00

Road Runner	dt	99,00
Rock'n Roll Racing	dt	109,00
Samarai Showdown	dt	109,00
Schlumpie	dt	99,00
Saqqat DSV	dt	109,00
Second Samurai	dt	94,00

**Shaq-Fu ind. Musik CD** dt 79,00

Shining Force 2 (DA)	dt	129,00
----------------------	----	--------

Skitchin	dt	59,00
Slam Masters	dt	129,00
Snake: Rattle 'n' Roll	dt	49,00
Sakell (Komp. dt)	dt	111,00
Sonic & Knuckles	dt	99,00
Sonic 3	dt	99,00
Sparkster	dt	99,00
Speedy Gonzales	dt	109,00
Spider-Man Animated Series	dt	119,00
Spiderman/X-Man	dt	99,00

**Stargate** dt 99,00

Story of Thorre kamp.dt.	dt	124,00
Striker	dt	119,00
Super Streetfighter 2	dt	129,00
Sylvester and Tweety	dt	109,00
Syndicate	dt	99,00
Talespin	dt	49,00
Tazmania 2	dt	109,00

**Theme Park kompl. dt.** dt 99,00

Tiny Toon 2	dt	79,00
Total Football	dt	109,00
Taughman Boxing	dt	89,00
Troy Alkman Football	dt	99,00
True Lies	dt	99,00
Unnecessary Roughness 95	dt	55,00
Urban Strike	dt	99,00
Virtual Racing	dt	159,00
Virtual Burt	dt	99,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Raw ind. Video	dt	89,00

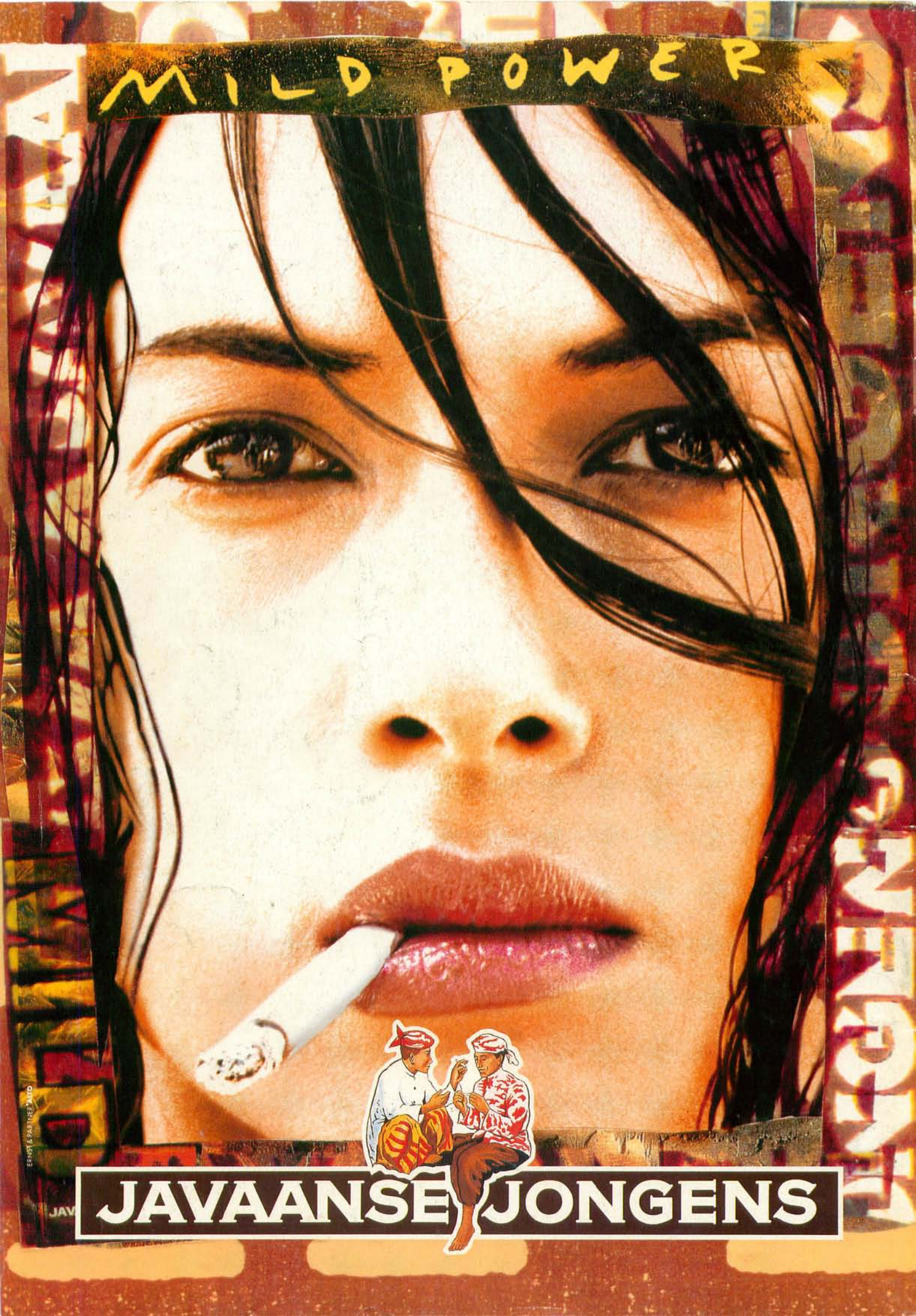
**Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren**

Munich Software Center  
Theresienstr. 152  
80333 München  
Tel. 0 89/52 27 87

Warlock	dt	94,00
Werolverne	dt	99,00



MILD POWER



ERFST & PARTNER MIND

JAV

**JAVAANSE JONGENS**