

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



VIDEO GAMES

Spiele-'95 trends

Alle Neuheiten der Vegas-Show

SONY PLAYSTATION

Tohshinden – die japanische Fighter-Sensation

NINTENDO

Ultra 64:
Schon zu spät?
Virtual Boy:
Top oder Flop?
Superchip FX2:
Stärker als 32X?

SEGAS SPEEDY GONZALES

Super Reise zu gewinnen!
5 TAGE LAS VEGAS
Fliegt ins Paradies der Spieler!

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

BLACKHAWK™



Die Grenze zum Unfaßbaren ist gefallen ...



„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback.“
Mega Fun 12/94 85%



„Eine Art Doom“
Video Games 12/94 84%



Game Highlights

- Exzellente Grafik
- Passwort
- Super Gameplay
- Atmosphärische Begleitmusik
- Langanhaltende Motivation
- Komplexer Level-Aufbau

Demnächst auch für PC!



LAGUNA Hotline Service: 0 61 07 / 945 145
 Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

Laguna Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern sowie im Fach- und Versandhandel!



Blackhawk hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf zurücksenden. Und zwar gegen ein ausseres Laguna Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.





Wieder und wieder werden wir gefragt, woher wir eigentlich immer unsere heißen Informationen beziehen. Nun, spätestens nachdem die "Messestecher" Robzäng und Wolfgang ihre CES-Filme entwickelt hatten, war klar, daß wir ein wenig vom Geheimnis unseres Erfolges würden preisgeben müssen. Schließlich ist nichts wichtiger als die aufmerksame Pflege wertvoller persönlicher Geschäftskontakte. Falsch ist jedenfalls das Gerücht, daß Hartmut sich nach Besichtigung der Filme zu der Entscheidung getrieben sah, Auslandsdienstreisen in Zukunft nur noch persönlich zu machen. Falsch ist auch, daß Wolfgang seitdem alles versucht, seine Freundin am Lesen dieser Ausgabe zu hindern. Nicht bestätigen können wir ferner, daß den beiden VG-Bros. die Messe nachträglich vom Urlaub abgezogen werden soll. Unwahr ist außerdem, wir wollten den Eindruck erwecken, Messe-Mädels hätten vor allem

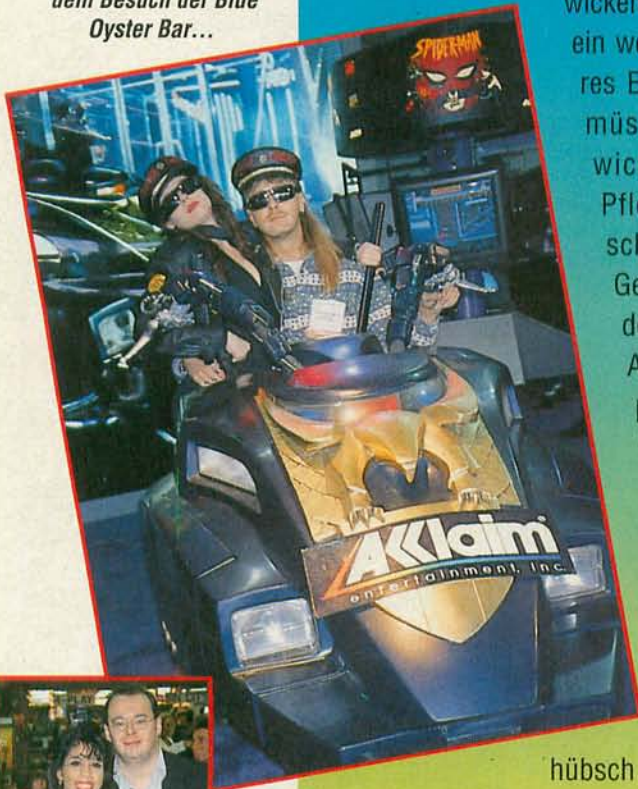
hübsch und langbeinig zu sein und wollten damit irgendwen diskriminieren. Das einzige, was wirklich wahr ist, ist die Tatsache, daß die CES in Las Vegas ausschließlich für Fachbesucher zugelassen ist, und daß man mindestens 18 sein muß, um Geschäftskontakte zu pflegen. Aber das macht nichts, schließlich habt Ihr ja uns ...



● Hm, ob wir
● Wolfgang dieses
● Haarshampoo
● wirklich empfeh-
● len können?

● Einmal zum
● Friseur und ein
● paar Liegestützen
● am Venice Beach,
● und schon waren
● die Jungs gerü-
● stet...

Wolfgang mit Sozia wenige Minuten vor dem Besuch der Blue Oyster Bar...



Unbestätigten Gerüchten zufolge besuchte Robzäng mindestens eine der berühmten Drive-In-Wedding-Chapels in Vegas ...



Eure California ●
Dream Men ●

Beeindruckend:
Gegen den
Polygon-
Prügler To-
hshinden für Playstation
sieht Virtua Fighter auf
Saturn ganz schön alt aus

26



NEWS

- **Großer Messebericht CES** _____ 6
- **Besuch: Shiny Entertainment** __ 22
- **Besuch: Blizzard** _____ 24
- **Sony Playstation** _____ 26
Tohshinden, A Train 4, Motor Toons,
Twinbee Puzzle, Hot Blood Family
- **3DO-Neuheiten/Previews** _____ 32
- **Sega-News/Speedy Gonzales** __ 38
- **Jaguar** _____ 40
Lange erwartet: Fight for Life
- **Ende Stunt-Race-Wettbewerb** __ 41
- **Nintendo-Extra** _____ 42
Ultra 64 _____ 42
Virtual Boy _____ 43
Neuer Superchip FX2 _____ 44
Nintendo Theme Park _____ 76
- **Automaten** _____ 78
Tekken, Ace Driver, Sega RallyCh.

102

**Kein Filmhit
ohne reihen-
weise Video-
spielumset-
zungen: In Acclaims "True
Lies" versucht Arnie sich als
Aushilfs-007**



WETTBEWERB

- **Der große Stargate-Wettbewerb** 52

TIPS & TRICKS

- **Final Fantasy 3 (SN)** _____ 54
- **Shadowrun (MD)** _____ 57
- **WWF RAW (SN)** _____ 58
- **Samurai Shodown 2 (NG-CD)** __ 58
- **Samurai Shodown (GB)** _____ 58
- **Vortex (SN)** _____ 64
- **Shaq Fu (SN)** _____ 64
- **Donkey Kong Country (SN)** __ 65
- **Cool Spot (MD)** _____ 66
- **Bomberman 2 (SN)** _____ 66
- **Zero the Kamikaze Squirrel (MD)** 66
- **Outrunners (MD)** _____ 66
- **Secret of Mana (SN)** _____ 67
- **Aladdin (MD)** _____ 67
- **Wild Guns (SN)** _____ 67
- **Robocop vs. Terminator (MD)** __ 68
- **Art of Fighting (SN)** _____ 68
- **Earthworm Jim (SN, MD)** _____ 69
- **Aladdin (SN)** _____ 69
- **NHL 95 (MD)** _____ 69
- **Urban Strike (MD)** _____ 70
- **Bubsy 2 (SNES/MD)** _____ 70
- **König der Löwen (MD)** _____ 71
- **Psycho Pinball (MD)** _____ 71
- **Syndicate (SN)** _____ 71



22

**Die Jungs von Shiny
Entertainment stehen nicht nur
auf Erdwürmer, sondern auch
auf schnelle Schlitten.
Insiderfrage: Was genau ist das für eine rote
Karre auf dem Bild?**



100

**Nach dem Erfolg von NBA
JAM folgt nun die NBA Jam
Tournament Edition**

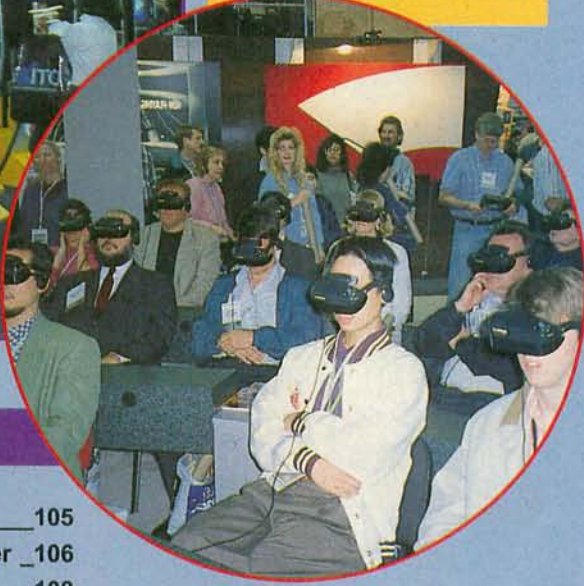


**Eine Kick-Klasse für sich
bildet Konami International
Superstar Soccer**

106



6 Das Ereignis diesen Monat schlechthin war die Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas. Da konnten Rob und Wolfi vorab begutachten, was zu Weihnachten '95 vielleicht fertig wird ...



TEST

JAGUAR

- Bubsy _____ 83
- Kasumi Ninja _____ 82

32x

- Star Wars _____ 83

MEGA CD

- Crime Patrol _____ 87
- Corpse Killer _____ 84
- Pitfall _____ 87

MEGA DRIVE

- ATP-Tennis _____ 98
- Battle Frenzy _____ 89
- Beavis & Butthead _____ 114
- Brett Hull Hockey _____ 95
- Mr. Nutz _____ 37
- NBA Tournament Edition _____ 100
- Nigel Mansell _____ 98
- Power Drive _____ 99
- Ristar _____ 99
- Rise of the Robots _____ 114
- Road Rash 3 _____ 90
- Road Runner _____ 36
- Samurai Shodown _____ 91
- The Story of Thor _____ 98
- Striker _____ 94
- Unnecessary Roughness _____ 96

SUPER NINTENDO

- AI Unser's Road to the Top _____ 114
- Cannon Fodder (mit MD) _____ 88

- Demon's Crest _____ 105
- International Superstar Soccer _____ 106
- Mr. Tuff _____ 108
- NBA Tournament Edition _____ 100
- Pinball Dreams _____ 107
- Rise of the Robots _____ 114
- Pocky & Rocky _____ 107
- True Lies _____ 102
- X-Men _____ 104

GAME GEAR

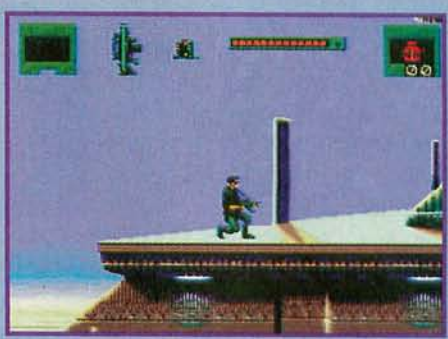
- Mickey Mouse _____ 108
- Taz - Escape from Mars _____ 109
- Ristar _____ 109
- Stargate _____ 110

GAME BOY

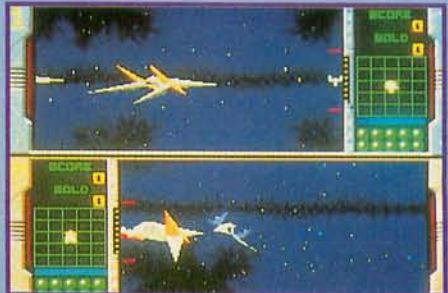
- Itchy & Scratchy _____ 112
- Jungle Strike _____ 112
- Pinball Fantasies _____ 111
- Stargate _____ 110
- Wario Blast _____ 111

RUBRIKEN

- Karls Puter-Kult-Comic _____ 59
- Hitparaden _____ 81
- Impressum _____ 118
- Inserentenverzeichnis _____ 70
- Private Kleinanzeigen _____ 73
- Leserpost _____ 46
- Poster _____ 60
- So bewerten wir _____ 80
- Video-Games-Shop _____ 117



110 Es gibt nicht nur den Stargate-Film und den Stargate-Wettbewerb, sondern auch diverse Stargate-Spiele. 16-Bit-Versionen sind aber noch nicht fertig.



44 Mit dem neuen Nachbrenner-Chip FX2 soll das in die Tage gekommene SNES angeblich mindestens so schnell rechnen wie ein Mega Drive 32X. Wirklich?

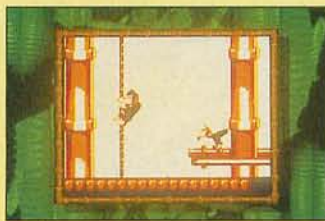


Winter



Obwohl Saturn und Playstation noch nicht offiziell zu sehen waren, konzentrieren sich die meisten Hersteller schon jetzt auf die neuen Geräte. Aber keine Panik, auch für die guten alten 16-Bit-Systeme gab es genügend interessante Spiele zu sehen.

Nintendo hatte mal wieder den mit Abstand größten Stand, die großen Überraschungen fehlten diesmal jedoch. Zwar bestätigte Peter Main, Vice President Marketing bei Nintendo of America, daß zehn bis zwölf Spiele mit einer Grafikqualität von DKC in Entwicklung seien, zu sehen war aber leider kein einziges davon. Von den Fähigkeiten des Virtual Boy durfte sich jeder überzeugen, der Lust hatte, eine halbe Stunde Schlange zu stehen (siehe Seite 43). Zu den großen Hoffnungen des ersten Halbjahres zählen die drei ersten Module mit dem neuen Super-FX2-Chip, *Starfox 2*, *Comanche* und *FX Fighter*. Stolz verkündete Peter Main, daß man die Lizenz für den neuen James Bond Film, *Goldeneye* erworben habe. Das Spiel wird von Rare in England entwickelt, also der Firma, die auch schon für *Donkey Kong Country* verantwortlich zeichnete. Für *Kirby's Avalanche* hat sich Nintendo USA einfach das japanische



Ganz oben: *Donkey Kong Land*, darunter: *Earthbound*



Oben: *Kirby's Avalanche*
Rechts: *Starfox 2* für SNES



Oben: *Kirby's Dream Course*



ACES '94



Pujo Pujo (das Mega-Drive-Spiel hieß *Dr. Robotniks Mean Bean Machine*) geschnappt und eine Kirby-Story dazugeschustert. In *Kirby's Dream Course* steuert Ihr Kirby als Ball durch eine Art Jump'n'Run mit Minigolfanteilen. Beide Kirby-Module sollen schon im Februar in den USA erscheinen. Mit *Earthbound* versucht sich Nintendo

mal wieder im Rollenspielmarkt, aber warum man dazu das uralte *Mother 2* übersetzt, versteht wohl niemand. Die Grafik des 24-MBit-Moduls erinnert stark an 8-Bit-Zeiten und spätestens seit *Final Fantasy III* kann man damit keinen RPG-Fan mehr hinterm Ofen vorlocken. Der Game Boy wird weiterhin fleißig bedient, speziell von *Donkey Kong Land* verspricht sich Nintendo



Sega's "Neptun": Mega Drive & 32X-Power in einem Gehäuse

einiges. Die Grafik und Animationen wurden auf Silicon-Graphics-Workstations entwickelt, spielerisch erinnert *Donkey Kong Land* stark an *Donkey Kong Country*. *Kirby's Dream Land 2* und *Mario's Picross* kommen ebenfalls noch im ersten Halbjahr '95. Im Gegensatz zur letzten "Summer-CES" hat sich **Sega** diesmal einen eigenen Stand geleistet.

Wer sich erhofft hatte, den langersehnten US-Saturn zu sehen, wurde enttäuscht. Lediglich im stillen Sega-Kämmerlein war ein einziges Nippon-Gerät mit dem Vorzeigeprodukt *Virtua Fighter* ausgestellt. Als Erscheinungstermin nannte Sega

America-Präsident Tom Kalinske den Spätherbst '95. Der Preis soll zwischen 300-500 Dollar liegen. Sicherlich steht hinter dieser Entscheidung ein marktstrategischer Gedanke, schließlich will man den Verkauf des kürzlich erschienenen 32X-Adapters nicht stören. Auf einer Sega-Veranstaltung außerhalb des Messegeländes durften ausgewählte Third Party-Entwickler bereits die US-Version des 32-Bit-Flagg-



Links seht Ihr *Batman&Robin (MD)*. Darüber macht *Tempo-32X* seinen Hüpfauftritt. Reihe rechts: *Dungeon Explorer (MD)*, *Ecco jr* und *Fahrenheit (32X-CD)*.



schiffs beschnuppern. Abgesehen vom pechschwarzen Gehäuse gleicht die Edelkonsole der Japano-Version wie ein Ei dem anderen. Natürlich hat sich das Logo etwas verändert, bei dem Namen "Sega Saturn" bleibt's dennoch. Zudem war ein Promotion-Video zu sehen, auf der die noch in der Entwicklung befindlichen Mega-Hit-Spiele *Panzer Dragon* und *Daytona* angepriesen wurden. Außerdem wird in Kürze eine weitere Sega-Konsole zum Kampfpreis von 200 Dollar auftauchen, die zur Zeit noch den internen Codenamen "Neptun" trägt. Hierbei handelt

es sich um ein gewöhnliches Mega Drive, das bereits den 32X-Aufsatz mit eingebaut hat. Das Design ist mit dem des Mega Drive 2 vergleichbar, damit's auch ohne Probleme an das Mega-CD paßt. Wann das Gerät in Deutschland erhältlich sein wird, ist noch unbestimmt. Bis zum Frühherbst wird das "Genesis 32X System" – so lautet der offizielle US-Name – jenseits des großen Teichs erhältlich sein. Bleiben wir gleich beim 32X und gehen zu den gezeigten Software-Highlights über. Jeder Branchenkenner hat über eine neue Sonic-Fortsetzung spekuliert, da war die Überraschung um so größer, als Sonic-Partner "Knuckles" in *Chaotix* (32X) sein Solo-Debüt feierte. Dem nicht genug, die Entwickler schufen vier neue

Charaktere, die im Zweierverbund zusammen mit dem flinken Knuckles auf Dr.Robotnik-Jagd gehen. Fließende 3D-Zoom-Effekte sowie innovatives Gameplay werden diesem Jump'n'Run-Titel zum gebührenden Erfolg verhelfen. Das niedliche Jump'n'Run *Tempo* (32X) liefert dem Spieler das schon hundertfach dagewesene Spielprinzip im zuckersüßen Knubbel-Sprite-Gewande. *Metal Head* (32X) sah zwar grafisch beeindruckend aus, hinterließ aber spielerisch keinen "First-Class"-Eindruck. *Motherbase* (32X) katapultiert Euch in die Tiefen des unendlichen Polygon-Shooting-Weltraums. Ähnlichkeiten mit dem legendären 3D-Klassiker *Zaxxon* sind rein zufällig. Wer auf heiße Öfen steht, darf sich auf *Motocross Championship* (32X) freuen. Die Sega-Entwickler orientierten sich dabei an den früheren Sega-Automaten *Enduro Racer*. Für Mega



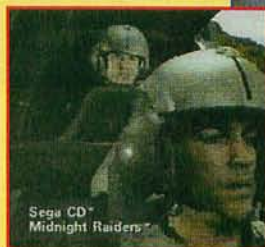
Drive-Besitzer ist haufenweise neues Modulfutter im Anrollen. Action-Freaks, die die Qualitäten von *Gunstar Heroes* zu schätzen wußten, werden bei *Batman & Robin* (MD) voll auf ihre Kosten kommen. Hinter dem Titel *Comix Zone* (MD) verbirgt sich neuartiges "interaktiv"-Spielprinzip. Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Comic-Zeichners, der auf mysteriöse Weise in sein eigenes Comic-Heft katapultiert wird. Von hier an darf gekämpft, geklettert und gesprungen werden. Unter dem "Sega-Sports"-Label wurde zudem *World Series Baseball '95* (MD), *NBA Action '95* (MD) und *NHL All-Star Hockey '95* (MD) präsentiert. Bleibt abzuwarten, wie sich die Produkte gegenüber den EA-Hit-Spielen behaupten werden. Mit *X-Perts* (MD) zieht Sega der Affen-Konkurrenz von Nintendo nach und kündigt damit den ersten Titel an, der komplett auf einer Silicon Graphics-Workstation entwickelt wird. Alle, die noch nicht die Delphin-Schnauze voll haben,



Der offizielle Europa-Saturn!



Chaotix nutzt verstärkt die 3D-Fähigkeiten des 32X aus. In der oberen Reihe macht Willy the Wood seine Aufwartung. Neben ihm braust *Stellar Assault* ab, in den unendlichen Shooting-Weltraum.



Mit *Surgical Strike* und *Midnight Raider* sind zwei weitere Live-Action-Spiele unterwegs

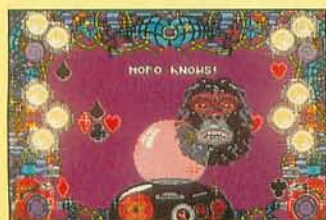


dürfen sich auf ein neues Unterwasserabenteuer mit dem Nachwuchs *Ecco Jr.* (MD) freuen. *Surgical Strike* (Mega CD mit 32X CD) stellt eine weitere Live-Video-Produktion dar und versetzt den Spieler in eine Anti-Terror-Spezial-Einheit, die gefährliche Missionen zu erfüllen hat. *Fahrenheit* (Mega CD mit 32X) dürfte für alle Backdraft-Fans ein gefun-

aufwarten. *Eternal Champions: Challenge from the Dark Side* (Mega-CD) dagegen wird in deutschen Gefilden nie erscheinen, weil es einige blutige "Finishing"-Moves gibt. Schade eigentlich, denn die CD hinterließ ansonsten einen ordentlichen Eindruck. Auf *Shining Force CD* haben sicherlich viele Rollenspielfans gewartet, das ultimative High-



Auf in die Schlacht!
Bei *Battletech* (links) fliegen die Roboterfetzen. Das gleiche Motto gilt auch für *Rapid Deployment Force* in dem Ihr einen Kampfpanzer steuert.



Völlig abgefahren! Penn & Teller für das Mega CD

denes Feuer-Fressen werden. Bei *Midnight Raiders* (Mega-CD mit 32X CD) nehmt Ihr Platz auf dem Pilotensitz eines Apache-Kampfhubschraubers und müßt politische Persönlichkeiten aus Terroristenklauen retten. *Willy the Wood* (Mega CD) hingegen verkörpert den mutigsten "Bleistift" der Videospieldwelt. Willy durchwandert zehn verrückte Plattform-Welten, die mit extravaganten Hüpf-Missionen

light der erfolgreichen Serie endlich im verständlichen Englisch. *Ecco the Dolphin: Prince of Tides* (Mega-CD) wartet gegenüber der Modulvariante mit zusätzlichen Trickfilmeinlagen und klangvollen Musikkompositionen auf. Die erfolgreiche US-TV-Serie *Mighty Morphin Power Rangers* (Mega-CD mit 32X) wird letztendlich doch noch versilbert. **Absolute** schwimmt voll und ganz auf der Mega-CD-Welle: In *Rapid Deployment Force* klemmt Ihr Euch hinter das Cockpit eines tonnenschweren M1-Kampfpanzers und brettet damit quer übers Feindgebiet hinweg. *Battletech* benutzt das gleiche Rendering-Grafiksystem wie *Rapid D. Force*, allerdings gilt es hier, meterhohe Mechwarriors schrottreif zu

NFL QUARTERBACK CLUB

NICHTS FÜR WEICHEIER.

REAL FOOTBALL FOR REAL PLAYERS!



SNES™ • MEGA DRIVE™ • GAME BOY™ • GAME GEAR™

The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seal are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc., Sega, Mega Drive, and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. UN and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.





schießen. *Penn & Teller* sind zwei hierzulande unbekannte US-Komödianten, die in digitalisierter Gestalt ihre besten Jokes von sich geben. Das Gesamtwerk beinhaltet fünf eigenständige Minispiele, die auf langweiligen Partys für Bombenstimmung sorgen. **Acclaim** hat sich mit *Judge Dredd* (MD, SNES, GB, GG) eine weitere SF-Filmlicenz geangelt, welche im März in den US-Kinos anläuft. Ihr schlüpft in die Rolle des Hauptdarstellers (Sly Stallone) und kämpft Euch mit High-Tech-Waffen durch futuristische Plattformebenen. Der Titel *Warlock* (MD, SNES) bezieht sich auf eine etwas ältere Filmumsetzung, die im Sci-fi/Fantasy-Bereich angesiedelt ist (siehe Preview). Marvel-Fans dürfen sich auf ein weiteres spannendes Action-Jump'n'Run-Abenteuer mit *Spider-Man* (SNES, MD) freuen. Der Spielhallen-Evergreen *NBA Jam Tournament Edition* wird für fast jedes System umgesetzt, auch eine 32X-Variante ist bereits in Arbeit. Die 32X-Adapti-

on von *Mortal Kombat 2* steht kurz vor der Fertigstellung, wird aber hierzulande nicht von Acclaim vertrieben (wen wundert's?). Angekündigt wurde außerdem eine Umsetzung des neuen Williams-/Midway-Automaten *Revolution X*, das für fast alle Systeme erscheinen wird. **Accolade** Europa macht dicht: Sobald Warner den Vertrieb für Europa übernommen hat, schließt das europäische Hauptquartier in London seine Pforten. Spielerische Glanzpunkte bei Accolade waren (wie immer) Mangelware, lediglich Nachfolger für so ziemlich jedes 94er Spiel gab es zu sehen. So kommen diese Jahr *Barkley 2*, *Jack Nicklaus '95*, *Zero Tolerance 2* und weitere Sequels. Kreativität pur, um es kurz zu machen. Bei **Activision** herrscht Aufbruchstimmung, als einziges 16-Bit-Modul zeigte man uns die SNES-Umsetzung von *Battletech*. Ansonsten konzentriert man sich auf die neuen 32- und 64-Bit-Konsolen. Außer der spielbaren 3DO-Version von *Shanghai: Triple-Threat* beschränkte sich das Angebot jedoch auf Ankündigungen



Das Jaguar-CD-ROM



Oben: *Battle Sphere* hinterließ einen vielversprechenden Eindruck. Darunter seht Ihr noch *Hover Strike* und *Blue Lightning-CD*.

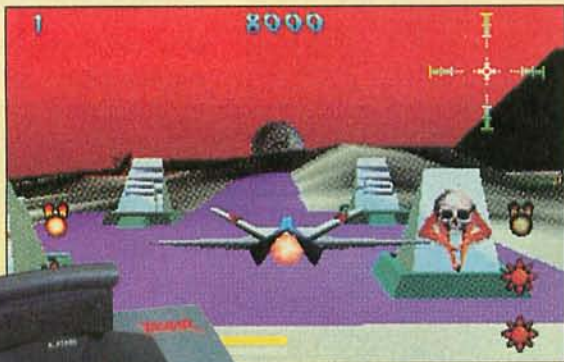
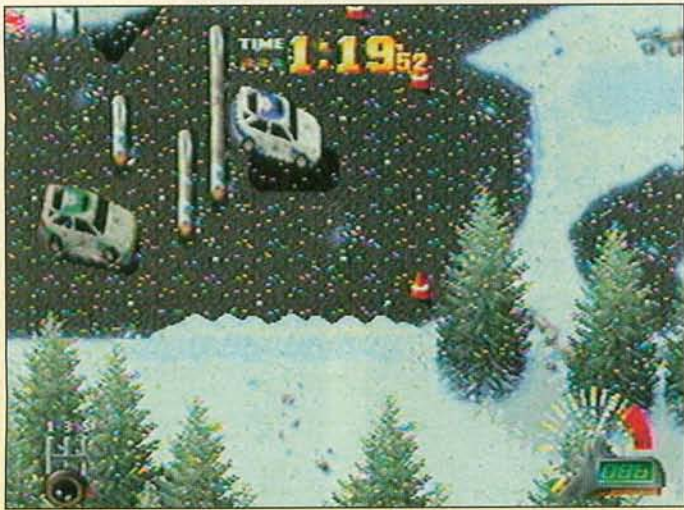


Oben: Eine weiteres Marvel-Abenteuer mit *Spider-Man* ist unterwegs. Unten: Action-Fans werden mit der Filmumsetzung von *Judge Dredd* bedient.



der folgenden Spiele: *Return to Zork* (3DO, Saturn, Jaguar, Playstation), *Planetfall* (3DO, Saturn, Playstation), *Muppet Treasure Island* (Saturn, Playstation), *Hockeydrome* (32X, Playstation, Ultra 64), *The Great Game* (3DO, Saturn, Playstation), *Zork: Nemesis* (3DO, Saturn, Playstation) und *Pitfall: The Mayan Adventure* (32X). Am **American Laser**-Stand durfte wieder scharf geschossen werden. Die haus-eigenen Live-Videospiel-Automaten *Crime Patrol I+II*, *Drug Wars* werden für alle gängigen CD-Konsolen umgesetzt. **Atari** gibt sich weiterhin optimistisch und hatte neben der

großen Konkurrenz Nintendo/Sega einen ansehnlichen Messestand aufgebaut. Das bereits für Ende 1994 angekündigte *Doublespeed-CD-ROM* soll nun endgültig (!) im März zum konkurrenzlosen Preis von 150 Dollar inklusive Beipackspiel ausgeliefert werden. In Deutschland wird die neue Hardware im darauffolgenden Monat für knapp 350 Mark erhältlich sein. Bereits eingebaut ist die sog. *Virtual Light Machine*, eine Software, die CD-Sound in schrillbunte Lichteffekte umwandelt. Entwickelt wurde die "VLM" von keinem Geringeren als Kult-programmierer Jeff Minter



Oben: Power Drive Rally wird von Time Warner umgesetzt. Darunter sieht Ihr Battlemorph, den offiziellen Cypermorph-Nachfolger. Links: das Kombi-Gerät: Jaguar+CD-ROM.

(Tempest 2000), der mittlerweile an einem Revival des Williams-Klassikers Defender 2000 arbeitet. Nicht offiziell gezeigt, aber unmittelbar nach der Messe gesichtet wurde der "All in One"-Jaguar. Das Gerät stellt eine Kombination aus der Jaguar-Konsole und dem CD-ROM dar. Ob das "Combo"-Gerät noch vor dem nächsten Weihnachtsfest erhältlich sein wird, wollte (und konnte) Atari Präsident Sam Tramiel jedoch nicht verraten. Die größten Bedenken lägen laut Aussagen von Tramiel beim Preis von

350 Dollar. Angesichts der aktuellen Marktsituation ließe sich das wohl nicht verkaufen. Folgende drei Silberscheiben waren für das Jaguar-CD-ROM zu sehen: Battlemorph – der Nachfolger des legendären Cypermorph – hat grafisch und spieltechnisch kräftig zugelegt. 3D-Überflieger Blue Lightning glänzte mit einem sehr guten Filmvorspann, das eigentliche Spiel jedoch sah eher zum Heulen aus. Vom dritten CD-Spiel Veruna's Forces war bis dato nur das Digi-Intro fertiggestellt. Das Endprodukt wird ein Full-Motion-Video-Ballerspiel darstellen. Im Modulbereich gab es nicht allzuviel Neues zu sehen. Neben diversen Titeln, die wir Euch bereits in der VG 02/95 ausführlicher vorgestellt haben, wurden noch Theme Park, Space War



Video Games

FX

You better call us!

VOLL ABGEFAHR'N in KÖLN

Aktuelle Neuheiten, An- und Verkauf. Ladenlokal und Versand

SNes: (SUPER NINTENDO)

- PITFALL (dt.) 79,- Zwei dieser Spiele 139,-
- MICKEY MANIA (dt.) 79,-
- VORTEX (dt.) 79,-
- F1 POLE POSITION 2 119,-
- DONKEY KONG 129,- FIFA 129,-
- INDIANA JONES 129,- WWF RAW 129,-

"Original Ultra G4 Killer-Instinkt-Automat" spielbereit im Laden !!!

Jede Menge Sonderangebote und Spezial-Preise im Laden
Laden- und Versandpreise variieren!

02 21 / 52 75 44

Wahlenstr. 6, Köln-Ehrenfeld

- Sega Saturn j 159,-
- RGB Kabel 79,-
- Clockwork Knight j 149,-
- Gale Racer j 149,-
- Victory Goal j 149,-
- Sega 32X j 379,-
- Doom j 129,-
- Motocross j 129,-

SEGA

- Earthworm Jim d 119,-
- Dung.Mast.2 Ce 119,-
- FIFA Soccer 95 d 109,-
- König d.Löwen 119,-
- NHL Hockey 95 d 109,-
- Shining Force 2 d 129,-
- Snatchers Cd 109,-
- Soleia d 139,-

- Donk.Kong Cont.d 149,-
- Fire Striker e 99,-
- Indy Jones d 119,-
- Pitfall d 119,-
- Return o.t.Jedi d 129,-
- Secret o.Mana d 109,-
- Street Racer d 119,-
- WWF Law d 139,-

SNES

- Blackthorne d 119,-
- Demons Crest e 149,-
- Earthworm Jim d 129,-
- Final Fantasy j 149,-
- Illusion of Giana e 149,-
- NHL Hockey 95 d 129,-
- Samurai Shodown d 149,-
- Unl.Lancers e 119,-

GALAXY

PLEXUS GMBH
PLINGANSERSTR. 26 • 81369 MÜNCHEN

- 3DO PAL/NTSC 999,-
- 6-Button Pad 79,-
- Joystickadaptor 49,-
- NTSC-PAL Wandl. 119,-
- Crime Patrol 119,-
- Mad Dog 2 109,-
- Mega Race 109,-
- Road Racer 109,-
- Shock Wave 2 89,-
- Slayer 119,-
- Soccer Kid 99,-
- Supreme Warrior 119,-

3DO

- 3do Blaster 799,-
- Demolition Man 119,-
- Gex 119,-
- FIFA Soccer 139,-
- Need f.Speed 109,-
- Novastorm 99,-
- Rebel Assault 119,-
- Samurai Shod. 119,-
- Starblade 119,-
- Streetfighter 2 129,-
- Theme Park 109,-
- Return Fire 109,-

- NEO GEO CD 1099,-
- Samurai Shodown 2 149,-
- Viewpoint 149,-
- Windjammers 129,-

SNK/ATARI

- Jaguar:
- Bubsy 119,-
- Kasumi Ninja 139,-
- Iron Soldier 129,-
- Val d'Isere 119,-

- CyberSled j 179,-
- Kill.t.Blood j 179,-
- Parodius j 179,-
- Joyparl 119,-

SONY

- Sony PSX j 1799,-
- Toshinden j 179,-
- Raiden j 179,-
- Ridge Racer j 179,-

Versandkosten:
Post: 10,- DM + 3,-DM NH
UPS: 10,- DM + 7,-DM
Ausland: 15,- DM
Zustellung meist in dt. Sprache
e:englisch/d:deutsch
j:japanisch/amer
U- & S:Japan Handwritten
HARRAS
FAX: 089 7605151
Handelstragen
erwünscht

089 7605151
089 7470689



2000, *Battle Sphere* (3D-Welt-raum-Action) und der *Final Fight-Clone Conan* (Arbeitstitel) gezeigt. Ein weiterer *Cypermorph*-Verschnitt ist mit *Hover Strike* unterwegs. Die eingebaute Link-Up-Option erlaubt es, daß bis zu acht Spieler gleichzeitig an 3D-Schlachten teilnehmen können. Mit *F1-Racer* und *Power Drive Rally* werden alle Rennspiel-Freaks bedient, wobei ersteres ein Polygon-Spiel im *Virtua Racing*-Stil verkörpert. H2O-Development hat mit *Phear* ein modernes 3D-Tüftelspiel vorgestellt, das den All-Time-Klassiker *Tetris* locker in die Tasche steckt. Ein ausführliches Preview von *Fight for Life*, den *Virtua Fighter*-Clone, könnt Ihr bereits in dieser Ausgabe finden. Nicht gezeigt, aber angekündigt, wurden noch viele andere Spiele, die wir in Listenform in einer der folgenden Ausgaben veröffentlichen werden. Selbst für den vernachlässigten Lynx gibt es noch neue Module. Das lang erwartete *Eye of the Beholder* ist nun endlich fertig. Für Nostalgie-Fans erscheint

in Kürze *Battlezone 2000* und *Asteroids & Missile Command* (zwei Spiele auf einem Modul!). Der **Capcom**-Stand war eine der größten Enttäuschungen der Messe. Wer nach neuer Software suchte, kam vergeblich. Im Februar soll die Mega-Drive-Umsetzung von *Slam Masters* erscheinen, ansonsten zeigte man uns die Veröffentlichungen der letzten Monate. Natürlich arbeitet auch Capcom an einer Reihe von Spielen für die neuen Konsolen, jedoch wollte (oder konnte) man keine Namen nennen und natürlich auch nichts präsentieren. **Core Design** hatte sich erst in letzter Minute ein winziges Kabüffchen gesichert, deshalb konnte man schon aus Platzmangel nicht mit neuen Spielen protzen. Auch die innovativen Engländer haben schon mit der 16-Bit-Vergangenheit abgeschlossen. Fürs erste Halbjahr wurden unter anderem angekündigt: *BC Racers* (32X), *Scottish Open* (32X, 3DO, Saturn, Playstation), *Skeleton Krew* (32X), *Soulstar X* (32X) und *Thunderhawk* (32X, 3DO). **Game Tek** begibt sich mit *Air Cavalry* (SNES) erneut auf kriegerisches Terrain.



Interplay konzentriert sich voll auf das 32X. Der *Adventure-Knüller: Alone in the Dark* ist einer der Titel.



CF: 2 und *Blackthorne* werden ebenfalls für das 32X umgesetzt



Niemand hat noch daran geglaubt. *Boogerman*, der pflanzende *Jump'n'Run*-Held, erscheint in Kürze für das Super Nintendo.



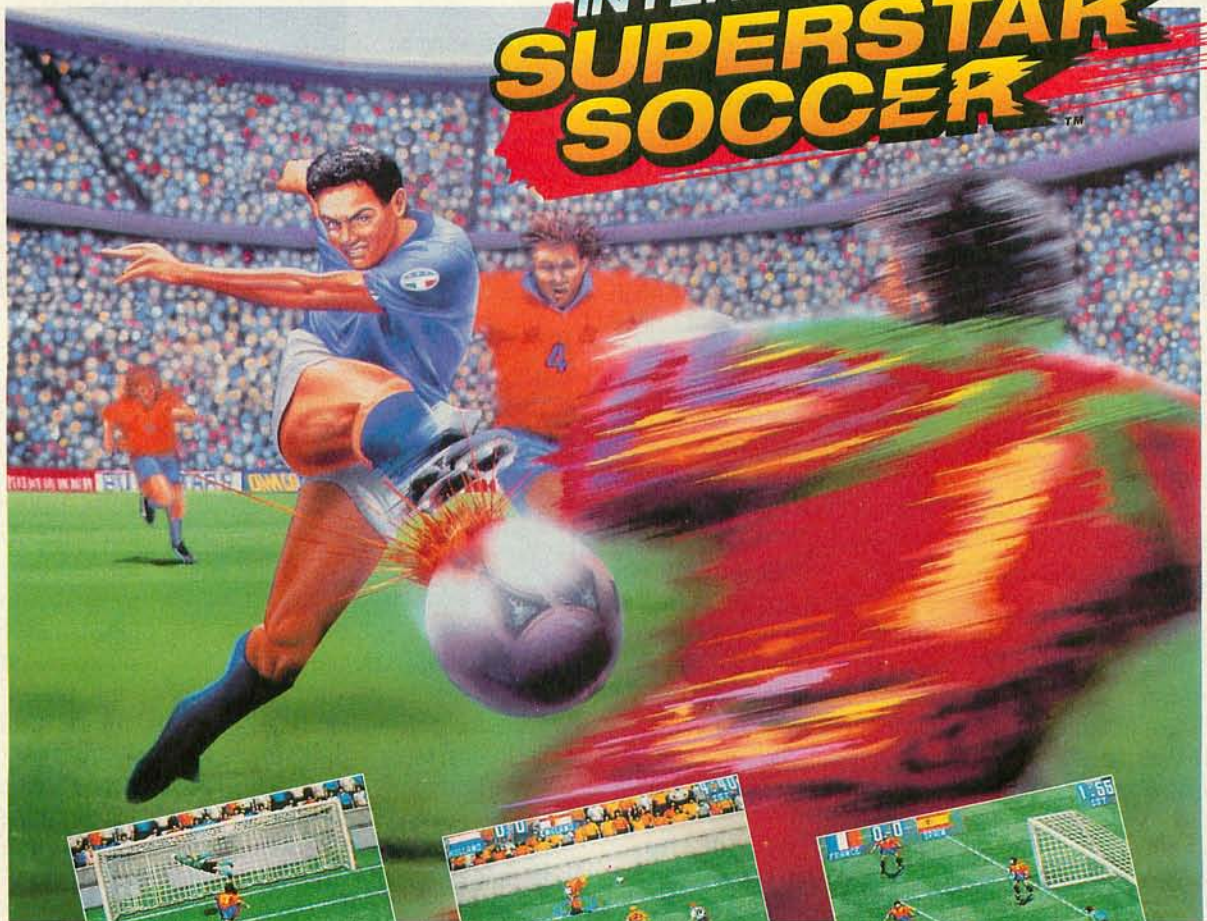
Hier seht Ihr das Hubschrauber-Action-Spiel *Air Cavalry*. Rechts: *Carrier Aces*, ein weiteres Kriegsspiel von **Game Tek**.



Es handelt sich hierbei um ein rasantes Kampfhubschrauber-Ballerspiel, das mit flotten Mode-7-Effekten aufwartet. *Carrier Aces* hingegen wurde bereits letztes Jahr auf der Herbst-ECTS in London vorgestellt und dürfte bereits in den Läden stehen. Für alle Martial-Arts-Fans hat die englische Softwarefirma eine 32X-Version von *Paws of Fury* in der Pipeline. Mehr Farben und ein flotteres Gameplay sollen den 32X-Besitzer erneut zum Kauf anreizen. **GTE** hat sich mit Nintendo verbündet, um in Zukunft gemeinsam Videospiele zu entwickeln. Wer ist GTE? Die Firma gehört zu den größten amerikanischen Telefongesellschaften. Das erste Produkt der Verbrüderung ist *FX Fighter*, Nintendos Antwort auf die 3D-Prügelwelle. Auch dieses Jahr herrschte bei **Hudson Soft** wieder bombige Stim-

mung. Anstatt *Super Bomberman 3* zeigte man uns *Panic Bomber*, ein Tetris-Verschnitt mit Bomberman-Figuren. Das grafisch ausgezeichnete Action-Game *Hagane* soll bei uns schon im März/April erscheinen (beide Module Super NES). Für Mega-CD gibt's irgendwann im Frühjahr *Hudson Soft Soccer*, das *Adventure Space Adventure Cobra 2* wird hierzulande nicht veröffentlicht. Auf dem **Interplay**-Stand ging es im Konsolenbereich verhältnismäßig ruhig zu. Nichtsdestotrotz gab es einige interessante Titel zu bestaunen. Entgegen allen verbreiteten Meldungen erscheint *Boogerman*, der *Jump'n'Run*-Hero des Geschmacklosen, nun doch auf dem Super Nintendo. Den Senkrechtstarter des vergangenen Jahres: *Earthworm Jim* gibt es in Kürze auch für das Mega-CD. David Perry und

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™



KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß



SNES



SNES



SNES

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer mit Rastalocken, den Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmstippen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ... Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Scenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die gröhhlenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.

Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.

Noch nicht überzeugt?

So urteilt die Fachpresse:

Super Pro 12/94:

"... vergiß jedes Fußballgame, das Du bislang gespielt hast, denn KONAMI hat einen absoluten Superkicker ..."

Mega Fun 2/95:

"... technisch brilliant ... genauso perfekt spielbar, wie es aussieht ... unglaublich realistisch ..."

"... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ..."

"Wer ... schon mal selbst das runde Leder über den Platz gekickt hat, der kommt an INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER nicht vorbei ..."

Wertung: 90%

Game Pro und Total 2/95:

"... zweifellos eine der besten Fußballsimulationen, die sich derzeit auf dem Markt befinden – und zudem die gagreichste."

Dirk Sauer (Redaktion Video Games) 3/95:

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER fesselte mich Stunden vor dem Bildschirm ... technisch und spielerisch brilliant ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt."



SNES



KARSTADT



seine Mannen haben sich dafür extra einige Überraschungen einfallen lassen. Die CD-Version enthält neue Levels, Waffen und zusätzliche Charaktere. Selbst an das vielfach gewünschte Paßwortsystem haben die Entwickler diesmal gedacht. Ebenfalls angekündigt sind *Alone in the Dark*, *Clayfighter 2: Judgment Clay*, *Blackthorne* (alle 32X) und *Caspar* (MD, SNES, 32X), ein neuer Kinofilm des Starregisseurs Steven Spielberg, der nunmehr als Produzent in Erscheinung tritt. Das Motto bei **JVC** heißt Hoffnung, denn die Mega-CD-Version von *Samurai Shodown* verspätet sich

weiter, im März oder April soll es endlich soweit sein. *Fatal Fury Special* (Mega-CD) ist immerhin fertig und wird demnächst in den Läden stehen. Die Filmumsetzung *Timecop* (Mega-CD, SNES) hätte auch schon vor Weihnachten verkauft werden sollen, der neue Termin steht bei März. Das Spiel mit dem längsten Namen, *Rally: The Final Round of the World Rally Championship* kommt im April für Mega-CD und SNES, und das einzige wirklich neue Produkt, das Adventure-Rollenspiel *Big Sky Trooper* wurde für Juni angekündigt. Stapelweise Strategie & Rollenspiele bereitet **Koei** für den US-Start vor. *Rise of the Phoenix* (SNES) spielt sich im alten China ab, um genau zu sein, 206 Jahre vor Beginn unserer Zeitrechnung.



Links: *Rally ... von JVC für Mega-CD, darunter: Fatal Fury Special, ebenfalls Mega-CD.*

Unten: *Big Sky Trooper für Super Nintendo.*



Rechts: *Timecop für Super NES*



Samurai Shodown kommt im Frühjahr für Mega-CD

Eines der wenigen interessanten Module war Weapon Lord von Namco, ein cooles Prügelspiel mit exzellenter grafik



Zwei mächtige Kriegsherren kämpfen verbissen um die Würde des glorreichen Herrscherthrons. Mehr in die Kerbe eines Rollenspiels schlägt *Brandish* (SNES). Der Spieler erforscht eine riesige Kerkerwelt und kämpft mit traditionellen Waffen gegen Horden von Monstern-Mutanten. Bei *Pacific Theater Operations* (MD, SNES) werdet Ihr in den zweiten Weltkrieg zurückversetzt. Es geht um die historischen Seeschlachten rund um Pearl Harbor und Japan. Als Befehlshaber einer der Kriegsparteien dirigiert Ihr ganze Flottenverbände durch den Pazifik, greift feindliche Battleships an und versucht gleichzeitig, Euren Schiffsbestand zu vergrößern. In *Liberty or Death*

viel Neues zu bieten. Neben der bekannten Fußballsimulation **International Superstar Soccer** (siehe Test-Seite 108) waren nur noch die *Animaniacs* für den Game Boy anwesend. Eines der wenigen interessanten 16-Bit-Produkte präsentierte uns **Namco** mit *Weaponlord*. Die Grafik dieses Beat'em Ups wirkte sehr detailliert, die Krieger-Sprites waren ungewöhnlich groß und exzellent animiert. Leider müßt Ihr auf *Weaponlord* noch bis Juni warten. Hinter verschlossenen Türen durften ungläubige Journalisten noch die Fähigkeiten der Playstation bewundern, neben *Ridge Racer* gab es auch *Cyber Sled* zu bestaunen, das wir Euch in der nächsten Ausgabe vorstellen. **Ocean** ist immer noch auf dem Jump'n'Run-Trip mit *Putty Squad* (MD, SNES), *Jelly Boy* (MD, SNES, GB), *Mr. Tuff* (SNES) und der Eichhörnchen-Fortsetzung von *Mr. Nutz 2* (MD, SNES). Etwas bleihaltiger geht es bei *Super Turricon 2* (SNES) zu. Actionreiche Levels plus ausgeklügeltes Gameplay werden dem Run&Shoot-Klassiker zum gebührenden Erfolg verhelfen. Mit *Green Lantern* (MD, SNES) bekommt eine weitere DC-Comic-Figur ihr eigenes Videospiel spendiert. Das bekannte Hubschrauber-Action-Spiel *Jungle Strike* hebt bald auf dem Game Boy ab. Für Sport-Fans ist mit *Manchester United Super Soccer* (MD, SNES) eine weitere Fußballsimulation im Anflug. **Philips** hatte einen der größten Stände, doch neue Software fürs CDI gab's nicht zu sehen. Überhaupt schien bei den meisten US-Firmen die Meinung



schippert Ihr ebenfalls über die Weltmeere, das Szenario spielt zu der amerikanischen Revolutionzeit im Jahre 1775. Die von starken Umsatzeinbrüchen gebeutelte Softwarefirma **Konami** hatte nicht



14 Tage Abenteuer pur

Atemberaubende Canyons. Ungezähnte Flüsse. Wilde Trails. Marlboro Country. Hier werden 18 Leute das pure Abenteuer erleben. In einer Natur, die Herausforderung ist. In einer Natur, die fasziniert. 14 Tage lang. Und du wirst keinen einzigen davon vergessen.

Die erste Nacht unter freiem Himmel. Du denkst, du bist allein. Und dann freust du dich über einen Freund, den du hier draussen triffst.

Jetzt bewerben
0 18 05/34 33 32

ABENTEUER TEAM

Marlboro

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 2200, 37568 Einbeck. Mindestalter: 18 Jahre. Einsendeschluß: 15.05.1995.



vorzuherrschen, das CDI-Format wäre tot. Aber Tote leben ja bekanntlich länger. In einer der nächsten Ausgaben werden wir jedenfalls mal wieder einen kleinen CDI-Schwerpunkt einlegen.

Playmates hat mit dem Erwerb der Rechte an *Earthworm Jim* sicherlich einen seltenen Glücksgriff getan. Die 16-Bit-Umsetzungen verkaufen sich ausgezeichnet, im Mai kommen die Handheld-Umsetzungen für Game Gear und Game Boy. Die Mega-CD-Version mit einem Extra-Level soll schon im März veröffentlicht werden. Mittlerweile arbeitet Shiny schon fleißig an *Earthworm Jim 2* (siehe auch Shiny-Special). Doch für Playmates gibt es auch ein Leben nach Jim, und so präsentierte man wieder *Star Trek: Deep Space Nine – Crossroads of Time* (MD, SNES) und *Exos-*

quad (SNES), die beide eigentlich schon im letzten Herbst erscheinen sollten. *Mutant Chronicles* heißt Playmates' Beitrag zum Thema Prügelspiel, bei dem Ihr Euch mit ekeligen Aliens rumschlagen dürft (MD, SNES). Bei **Readysoft** ist der Fritz los. Das witzige Adventure *Braindead 13* mit der Hauptfigur Fritz kommt für Mega-CD und alle 32- und 64-Bit-CD-Systeme, ebenso wie die meisten anderen Readysoft-Spiele speziell *Dragon's Lair 1 + 2* und *Space Ace*.

Rocket Science Games hat offenbar tierisches Vertrauen in das 32X, denn die drei neuen Produkte, *Loadstar*, *Cadillacs &*



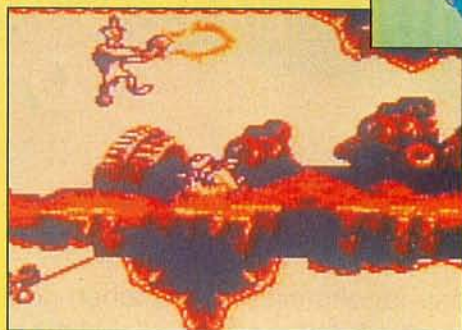
In *Secret of Evermore* von **Squaresoft** trifft Ihr auf viele ekelige Endgegner wie dieses riesige Insekt

Dinosaurs und *Flying Aces* kommen im ersten Quartal auf CD für Segas Add-on. Klein aber oho lautete die Devise bei **Squaresoft**. Mit *Secret of Evermore* hatte man nur ein einziges neues Spiel anzubieten, das aber hat es in sich.



Voll ausgerüstet schickt Euch Readysoft in *Braindead 13*

Die Hintergrundgrafiken und die Figuren wurden teilweise mit SGI-Stations gezeichnet, die Handlung erinnert an *Secret of Mana*. Ob eine Zweispieler-Option eingebaut wird, steht noch



Von links oben im Uhrzeigersinn: *Mutant* (SN), *Deep Space 9* (SN), *Exosquad* (SN), *Earthworm Jim* (GB +GG)

**Gute
Eltern
schlagen
ihre
Kinder!**



nicht fest. Im Mai erscheint *Secret of Evermore* in den USA. Selbst **SNK** war dieses Jahr mit von der Partie und hatte einen imposanten Messestand zu bieten. Der dortige Star war natürlich das Neo-Geo-CD-ROM, das kurz vor seiner offiziellen US-Einführung steht. Neue Neo-Geo-Spiele, egal auf welchen Medium, suchte man indes vergeblich. Neben den kürzlich erschienenen Prügelhits *Samurai Shodown II* und *King*

(SNES), *Porky Pig's Haunted Holiday* (SNES) und zu guter Letzt *Looney Tunes B-Ball* (SNES), das ein lustiges Basketballspiel mit allen bekannten Looney-Tunes-Charakteren darstellt. Bei **ACME Animation Factory** (SNES) kann der Spieler seine eigenen Zeichentrickstars kreieren und damit einen individuellen Cartoon-Film erstellen. Aus der Hanna-Barbera-Kollektion (bekanntgeworden durch die

Zeichentrickserie *Flintstones*) kommt der Lizenz-Titel *Scooby-Doo Mystery* (MD, SNES), ein Interaktiv-Adventure, durchsetzt mit knackigen Puzzles. Ebenfalls aus der Sunsoft-Softwareschmiede stammt die englische Saturn-Fassung des PC-Grafik-

Adventures Myst, das aber erst zum offiziellen US-Start der neuen Sega-Hardware erhältlich sein wird. Die **Taito**-Pressemappe kündigt zwar großspurig die ersten 32-Bit-Spiele an, aber auch hier blieb es leider bei großen Worten, zu spielen gab's nix. *Zeitgeist* heißt Taitos 3D-Shoot'em Up für die Playstation, während *Pyramid Intruder* für 3DO ein Action-Spiel mit Full-Motion-

Zwischensequenzen ist. *Lufia & The Fortress of Doom* kommt im Sommer für Mega Drive, und damit hat es sich auch schon bei Taito.

Time Warner Interactive hatte weder Kosten noch Mühen gescheut, in der Hotelsuite einen monströsen *Primal Rage*-Automaten aufzustellen. Von den Adaptionen (MD, SNES, Saturn, 3DO, 32X CD) war derzeit nur eine 10-Prozent-Version für SNES zu sehen. Bis zum Jahresende sollen dann schließlich alle Konvertierungen in den Ladenregalen stehen. Heiße Bike-Rennen liefert Ihr Euch in *Kawasaki Superbike Challenge*

(SNES), das in der ersten Sommerhälfte erscheinen wird. Eishockey-Freunde werden rechtzeitig zum Start der neuen US-Saison mit *Wayne Gretzky Hockey* (MD, SNES) aufs Glatteis geschickt. *R.B.I. Baseball '95* stellt im Grunde ein weiteres Liga-Update der erfolgreichen Serie dar. Time Warner Interactive hat überraschenderweise die Rechte für eine Umsetzung des Sega-Automaten *Virtua Racing* auf den Saturn ergattert (das Ganze liegt schon ein paar Monate zurück). Der 3D-Renner hinterläßt schon in seiner frühen Entwicklungsversion einen sehr flotten Eindruck. Erscheinen wird *Virtua Racing* aber



Atari köderte die Leute mit einer gigantischen Videoleinwand, auf der die aktuellen Jaguar-Spiel vorgestellt wurden



Secret of Evermore von Squaresoft soll im Mai in den USA erscheinen.

of Fighters '94 wurden nochmals alle bisher erschienenen Titel präsentiert. Wie aus gut informierten Kreisen zu hören war, stehen allerdings neue Spiele kurz vor ihrer Fertigstellung. Genaueres erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe. Das renommierte Softwarehaus **Sunsoft** setzt auch in Zukunft auf erfolgreiche Zeichentrickfiguren. Das folgende Duett z. B. gab es noch nie: Die berühmten Comic-Helden Superman und Batman feiern ihr Beat'em-Up-Debüt in *Justice League Task Force* (MD, SNES), siehe auch gesondertes Blizzard-Special. Frisch von der Warner Bros.-Zeichentrickschmiede lizenziert, trifft Ihr außerdem wieder auf alte Bekannte wie *Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos* (SNES), *Sylvester and Tweety*



Für Beat'em-Up-Fans ist *Justice League Task Force* von Sunsoft in der Pipeline. Unten seht Ihr: *Porky Pig's* und **ACME Animation Factory**.



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Auf dem Mega Drive 32X.



32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprozessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospiele.

Virtua Racing Deluxe: Drei verschiedene Rennwagen, sechs unglaubliche Rennstrecken. Kein Unterschied zum legendären Spielhallen-Original!
Star Wars Arcade: Das unglaubliche Spiel zum Film "Krieg der Sterne!"
Motocross Championship: Realistische Motocross-Action dank Mega Drive 32X!
Fahrenheit 32X CD: TruVideo™ in Perfektion - interaktiver geht's nicht mehr!



Virtua Racing Deluxe



Star Wars Arcade



Motocross Championship



Fahrenheit 32X CD



Mega Drive



Mega Drive 2



Mega-CD 2



Get your kicks
MEGADRIVE 32X





erst nach dem offiziellen US-Launch des Saturns im September. **Titus** gehört zu den wenigen Firmen, die sich zumindest noch dieses Jahr auf 16-

Bit-Konsolen konzentrieren. Das vielleicht beste Titus-Modul, *Prehistorik Man* für SNES, zeigte man nur in einem Hotelzimmer fernab der Messe – wahrscheinlich, weil eine der ganz großen Vertriebsfirmen sich schon die Rechte gesichert hat. Klugerweise übernahm Titus den Vertrieb von *Wild Guns* (SN), einem Wild-West-Shoot'em Up von Natsume. Zu den interessantesten Produkten der Messe gehörte auch *Whizz* (SN), ein Jump'n'Run mit isometrischer Ansicht, bei dem Ihr einen Zauberlehrling spielt.

Rayman von **Ubisoft** haben wir bereits vorgestellt, in Las Vegas durften wir eine neuere Version mit mehr spielbaren Levels testen. Der neueste Veröffentlichungstermin steht jetzt bei April. Von der grafisch angeblich noch besseren Playstation-Umsetzung gab's leider noch gar nichts zu sehen. Auch *Street Racer* für Mega Drive kennen unsere regelmäßigen Leser schon, es soll ebenfalls im April zu haben sein. **U.S. Gold** hatte neben dem offiziellen Olympia-Maskottchen *Izzy: Quest for the*



Oben: *Rayman* für Playstation

Rechts: *Street Racer* kommt bald für Mega Drive



Olympic Rings (SNES, MD, 32X), das bereits auf der letzten Summer-CES gezeigt wurde, nicht viel mehr zu bieten. Einzig *World Cup Golf* (Mega CD, 3DO) machte seine Aufwartung.

Und was ist mit **Virgin** los? Nicht ein einziges neues Konsolenspiel war zu sehen, null, nix, zero, niente. Wollen hoffen, daß das nur der verdiente Winterschlaf nach einem hektischen Weihnachtsgeschäft ist. Auch bei **Williams** herrschte

ziemliche Flaute. Man wollte sich auf die Heimkonsolen konzentrieren, Fragen nach *Mortal Kombat III* wurden aber geschickt abgeblockt. Trotzdem erfuhren wir, daß der neue Automat im März vorgestellt wird und die ersten Vorversionen kurz danach in den ersten amerikanischen Spielhallen stehen sollen. Williams will auch sämtliche Heimumsetzungen selbst entwickeln und veröffentlichen, inklusive der Versionen für alle wichti-



Wird *Virtua Racing-Saturn* besser sein als die 32X-Version?



Prügelhit: *Primal Rage* erscheint erst zum Jahresende von Time Warner. Unten: *Wayne Gretzky Hockey* fürs Mega Drive.

gen 32- und 64-Bit-Geräte. Was es sonst noch zu sehen gab? **Electro Brain** zeigte mit *Dirt Race FX* (SNES) das neueste FX-Chip-Spiel. Das 3D-Motorrad-Rennen hinterließ grafisch einen verhältnismäßig ordentlichen Eindruck. *Vic Tokai* präsentierte lediglich die Mega-CD-Version des Rollenspiels *Darkseed*. **Techmo** zeigte sich sportlich mit *Techmo Super Bowl II* (MD, SNES), ein weiteres American Football-Spiel, dazu noch *Techmo Super Hockey* (MD), das hauptsächlich Eishockey-Freunde ansprechen soll. Dem nicht genug, bei *Techmo Super R.P.G.* werden alle Rollenspielfans auf ihre Kosten kommen.

Ein weiteres American-Football-Spiel (gäh) ist mit *NCAA Football* (MD, SNES) von **Mindscape** unterwegs. **SSI** arbeitet derzeit an einer 3DO-Umsetzung des PC-Strategieknallers *Panzer General*.



The Future Is Now
SNK

© SNK 1994

SAMURAI SHODOWN II



The 15 Samurai burst their way into the world of NEO GEO CD for the Shodown of all showdowns!



The latest blockbuster in SNK's history-making series comes to the world of NEO GEO CD. With its gorgeous graphics, abundant action, thrilling musical score and super sonic effects, "Samurai Shodown II" will slice your senses.

SNK software on the NEO GEO CD... The overwhelming choice of game fans worldwide!



SAMURAI SHODOWN II ©SNK 1994

Look forward to our growing line-up of original games at pocket-pleasing prices.



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 1101, TOWER3, CHINA HONG KONG CITY, 33 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE: (852)730-0420 FAX: (852)375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 3HE, ENGLAND. TELEPHONE: (44)71-629-0472 FAX: (44)71-629-0474

Shiny

ENTERTAINMENT

Wie ein gut geplanter Trip buchstäblich ins Wasser fallen kann, haben Rob und Wolfgang erlebt, als sie die Entwickler von Earthworm Jim in Laguna Beach besuchen wollten.



Andy Astor arbeitet fleißig an der Mega-CD-Version von Earthworm Jim



Wolfgang kann es gar nicht glauben, wir sind da!



Oben: David Perry begrüßt Doug TenNapel
Unten: Pizza schlemmen mit Shiny

Die Idee klang eigentlich gar nicht so schlecht, als irgend jemand in der Redaktion im Dezember vorschlug, Wolfgang und ich sollten doch nach der CES in Las Vegas noch nach Los Angeles fahren und ein paar Softwarefirmen besuchen. Ein Anruf beim Reisebüro, ein paar Faxe nach Amerika, und die Sache war geregelt. Wir freuten uns auf ein paar "Arbeitstage" im sonnigen Kalifornien, denn auch im Januar hat's dort selten weniger als 15 Grad. Zur Sicherheit hatten wir noch ein paar T-Shirts und Bermudashorts eingepackt, man weiß ja nie. Als es jedoch in Las Vegas fast pausenlos regnete und die Wetterfrösche ständig von Überschwemmun-

gen und Erdrutschen in Los Angeles und Umgebung berichteten, verflog die Vorfreude schnell. Der sechsstündige Autotrip nach Los Angeles war dann auch eher eine Bootsfahrt durch den Grand Canyon als ein gemütlicher Ausflug. In Los Angeles angekommen, erhielten wir gleich die erste Hiobsbotschaft: Sämtliche Straßen nach Laguna Beach, dem malerischen Örtchen direkt am Meer, wo Shiny sich einquartiert hat, waren wegen Überflutung gesperrt. Da der Regen inzwischen nachgelassen hatte, blieb uns immerhin noch die Hoffnung auf den nächsten Tag, unserem letzten in Kalifornien. Ein Anruf bei

David Perry, dem Chef von Shiny, bestätigte uns, daß einige Straßen befahrbar waren. Also machten wir uns auf den Weg. Als wir die Ausfahrt Laguna Beach der Interstate 405 erreichten, wurden wir jedoch stutzig, denn die Laguna Canyon Road war gesperrt. Zum Glück wies uns eine freundliche Dame vom Straßendienst auf die Umleitung hin, die uns noch mal eine halbe Stunde kostete. Aber schließlich kamen wir doch noch an, am Laguna Beach Design Centre. David Perry begrüßte uns auch gleich persönlich und führte uns in sein Büro, das seltsamerweise das kleinste im ganzen Shiny-Bereich war. Be-

geistert erzählte er uns von seinen ersten Runden mit Ridge Racer auf der Playstation. Als ich ihm den Trick erklärte, wie er an den schwarzen Renner rankommt, wollte er gleich sein PS anschließen. Danach zeigte er uns auf seinem Rechner die Development-Tools, die zur Entwicklung von Earthworm Jim verwendet wurden. David Perry und seine Crew



Nick Jones programmiert fleißig an der Super-NES-Version von Earthworm Jim 2



Links: Steve Crow erklärt uns die Idee des Brainstormings



Oben: Shiny's Hall of Fame mit allen Auszeichnungen, die Earthworm Jim erhielt.

Rechts: David Perry in seinem winzigen Büro



**Links: Nick Jones kurz nach seinem Mittagsschläfchen
Unten: Tom Tanaka, Level-Designer von Jim**



benutzen ausschließlich IBM-kompatible PCs, sowohl für Grafik und Animation als auch für die eigentliche Programmierarbeit. Im Augenblick arbeitet das komplette Team fleißig an *Earthworm Jim 2*, das irgendwann vor Weihnachten erscheinen soll. Nachdem die ganzen Programmier-Tools schon für den ersten Teil entwickelt wurden, gestaltet sich die Arbeit viel einfacher. Jim 2 soll jedoch speziell grafisch um einiges besser aussehen als der erste Teil. Zu diesem Zweck verbesserte man die Animationssoftware, um die Sprite-Bewegungen noch flüssiger zu gestalten. Für Jim 2 stehen im Vergleich zum Vorgänger pro Figur mehr als doppelt so viele Animationsphasen zur Verfügung. David Perry wollte uns verständlicherweise nicht zuviel über *Earthworm Jim 2* verraten, das

Spiel befindet sich schließlich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Trotzdem konnten wir beim gemeinsamen Pizza-Lunch einige Designstudien und Animationen zum *Earthworm Jim 2* erspähen. Es sieht sehr verrückt, abgefahren und vielversprechend aus. Beim schon erwähnten Mittagessen diskutierten wir über Chancen und Potential der neuen Konsolen. Der eindeutige Favorit scheint die Sony Playstation zu sein. David Perry meinte, es sei mehr als wahrscheinlich, daß sie etwas für Sonys Wundergerät entwickeln würden. Übereinstimmend erklärte uns das Shiny-Team, daß das PS über mehr Rechenpower verfügte und einfacher zu programmieren sei. Von Nintendos Ultra 64 haben sie noch nicht viel gesehen, aber wenn es denn wirklich im Herbst kommt,

werden sie wohl auch da was machen. Der Saturn steht in der Gunst von Shiny nur an dritter Stelle, was vor allem daran liegt, daß es sehr schwer ist, für Sega 32-Bit-Konsole zu programmieren. Auf die ersten Spiele für die neuen Geräte angesprochen, geriet die Shiny-Crew in eine neuerliche Diskussion über die Vor- und Nachteile von *Virtua Fighter* für den Saturn und *Toshinden* für die Playstation. Doug TenNapel, der schräge Geist hinter *Earthworm Jim*, kritisierte die unrealistischen Animationen der Kämpfer in *Toshinden*, während David Perry sich nicht so recht für die Polygon-Grafik von *Virtua Fighter* begeistern konnte. Nach dem Mittagessen durften wir uns noch ausgiebig in den Büroräumen von Shiny Entertainment umsehen. Nick Jones, der Programmierer der Super-

Nintendo-Version, hat vier Monitore und ebensoviele Computer um sich rumstehen. Als wir ihn "störten", arbeitete er gerade an den ersten Animationen für *Earthworm Jim 2*. Ungefähr drei Stunden nach der mühsamen Anfahrt verabschiedeten wir uns von Shiny Entertainment.

Earthworm Jim Cartoon

Die Zusammenarbeit von Shiny Entertainment mit dem Spielzeug-Hersteller Playmates scheint sich für beide Seiten auszuzahlen. Neben dem Vertrieb des Videospiele entwirft Playmates auch eine *Earthworm-Jim-Puppenkollektion* und seit kurzem mit Universal Pictures sogar eine Cartoon-Serie fürs Fernsehen. Der Cartoon, der in enger Zusammenarbeit mit Shiny Entertainment entsteht, erinnert stark an das Spiel-Vorbild, speziell der schräge Humor der Modul-Version wurde sehr gut umgesetzt. Welche Abenteuer der seltsame Wurm zu bestehen hat, steht noch nicht fest und leider gibt es auch noch keinen deutschen Fernsehsender, der sich für die Serie interessiert. Wollen wir hoffen, daß die hohen Herren von RTL, SAT oder PRO 7 endlich mal was Gutes tun und sich die Rechte für den *Earthworm-Jim-Cartoon* schnappen, damit es im deutschen Fernsehen auch mal was zu lachen gibt. rz

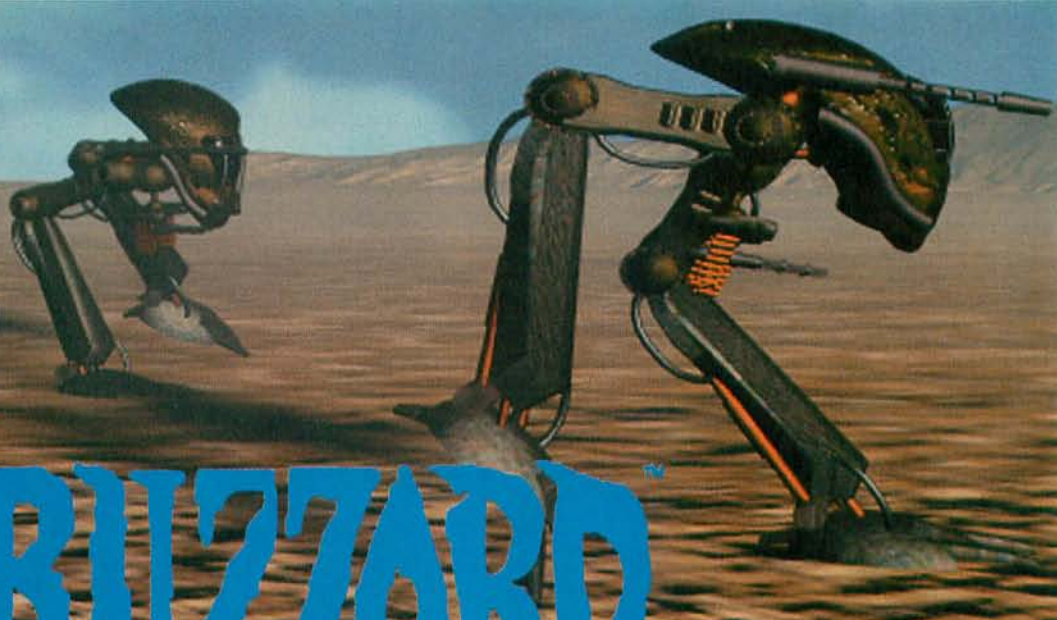
Im Earthworm-Jim-Cartoon kämpft Shiny's tapferer Wurm gegen die fiesesten Bösewichte aller Zeiten



Wenn Jim seinen Wunderanzug anlegt, fallen die Frauen dutzendweise um. Auch sein Perlweiß-Lächeln kommt gut an



Viele kleinere Firmen werden von großen Softwarehäusern mit Spieleproduktionen beauftragt. Blizzard aus L.A ist eine von ihnen und wagt nun unter ihrem eigenen Label den Schritt an die Spielefront.



BLIZZARD ENTERTAINMENT

Als wir das erste Mal Blizzards-Bürokomplex betreten, stach uns sofort eine Auslage ins Auge, auf dem stolz die komplette Spielepalette präsentiert wurde. Uns selbst war nicht bekannt, daß Megahits wie *Blackhawk*, *Lost Vikings* oder *Rock'n'Roll Racing* (im Vertrieb von Interplay) hier ihren Ursprung haben. Nachdem wir unsere erstaunten Blicke endlich losreißen konnten, begrüßte uns der Präsident 'Allen Adham' mit einem freundlichen Lächeln. In seinen Büro erzählte er uns dann, wie sich die seit 14 Jahren existierende Firma entwickelt hat, und was in Zukunft alles geplant ist. Die Belegschaft besteht aus 25 Angestellten, wobei sich der größte Teil aus talentierten Zeichnern, Pro-

grammierern und Animations-Künstlern zusammensetzt (allesamt fanatische Videospiele!). Derzeit sind die letzten zwei 16-Bit-Titel in Arbeit. *Lost Vikings 2* (SNES) steht kurz vor der Fertigstellung, wird aber erst im Herbst erscheinen. Fünf neue Charaktere, gepaart mit unzähligen Special-Gags, werden diesem Spiel wieder zu gebührendem Erfolg verhelfen. *Justic League*

Taskforce (SNES), ein Beat'em-Up-Spiel, das Sunsoft in Auftrag gegeben hat, bekommt gerade den letzten Feinschliff verpaßt. Auf die Frage hin, wie das Ganze gelöst würde, der Superman-Charakter gelte theoretisch ja als unverwundbar, meinte 'Allen Adham' schmunzelnd: "Wir haben hier und da ein paar konzeptionelle Veränderungen mit eingebracht, die das Problem ge-

So könnten zukünftige Ultra 64-Spiele aussehen



Stolz wird die gesamte Produktpalette präsentiert



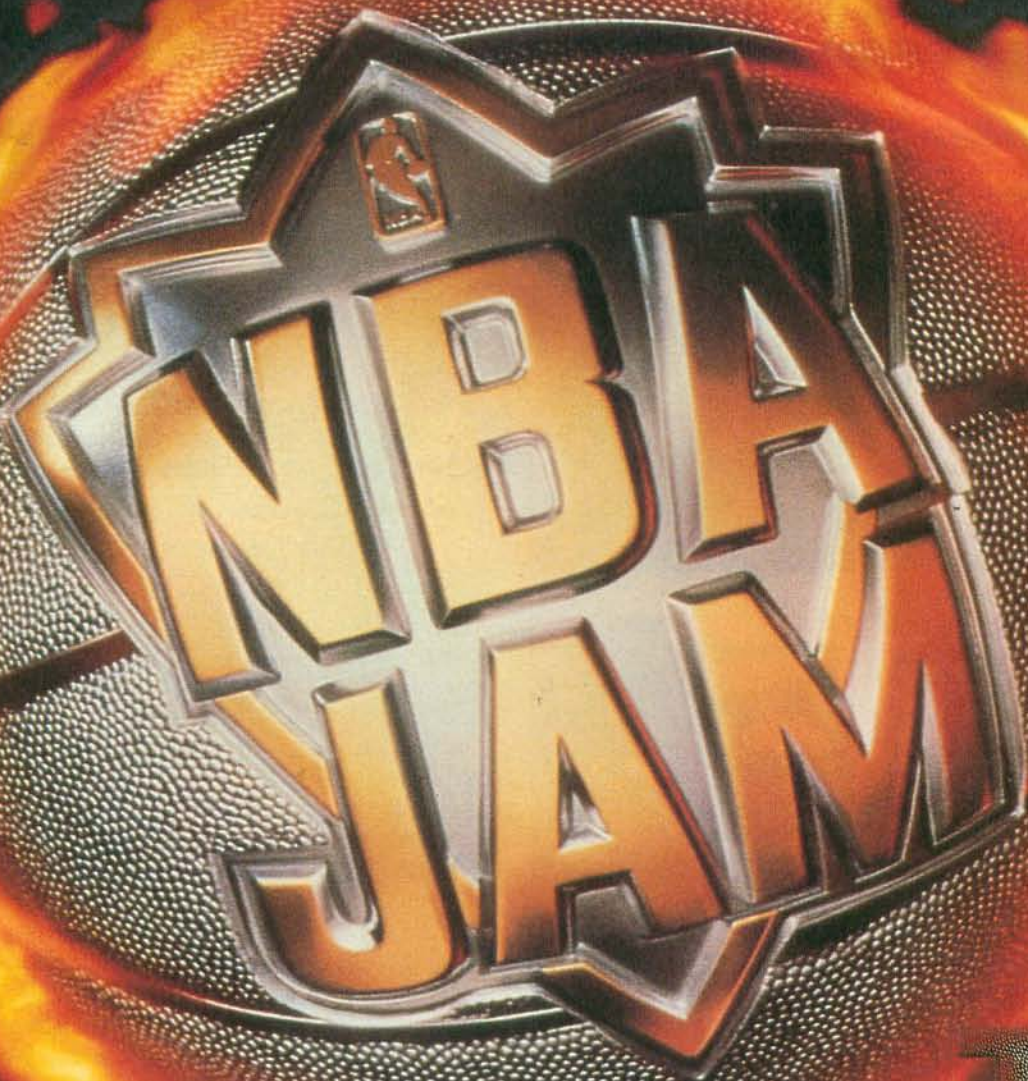
Blizzard-Präsident Allen Adham blickt zuversichtlich in die Zukunft



Hier seht Ihr eine Super Nintendo Entwicklungsstation

schildt umgehen." In Zukunft setzt Blizzard neben PC-Produkten hauptsächlich auf die neuen Konsolensysteme: Ultra 64, Playstation und den Saturn. Dazu bemerkte 'Herr Adham' noch folgendes: "Das in der Herstellung billige CD-Medium bringt viele Vorteile mit sich, was gerade für kleinere Firmen den entscheidenden Kostensparfaktor darstellt." Gleichzeitig prophezeite er dem noch dieses Jahr erscheinendem Ultra-64 (obwohl auf Modulen basierend!) einen großen Erfolg, weil seiner Meinung nach Nintendo immer schon für eine Überraschung gut war. Leider durfte er uns hierzu nicht mehr verraten, weil ein Knebelvertrag mit Big 'N' existiert, der genauere Ultra 64-Auskünfte untersagt. Exoten wie 3DO und Atari Jaguar oder den Newcomern Virtua Boy/Sega 32X räumt der Blizzard-Boß wenig Zukunftschancen ein. Wir wünschen der Firma auf alle Fälle viel Erfolg für die Zukunft. ws

NOW YOU ARE ON FIRE!



TE
TOURNAMENT EDITION



STARKS EWING



MAXWELL OLAJUWON



MAJERLE MANNING



KUKOC PIPPEN



GILL KEMP



BOGUES JOHNSON

MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS



27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER



FLIEG ÜBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK



VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS



BRANDNEUE JAMS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™



MIDWAY

Acclaim

Zur Zeit schießen Playstation-Spiele wie Pilze aus dem Boden. Allen voran: Tohshinden. Binnen einer Woche mauserte es sich auf Platz eins in der Hitliste.

Tohshinden

Neben *Ridge Racer* war das von der bisher als Umsetzungsorgan von Neo-Geo-Prügelspielen bekannten Firma Takara angekündigte Beat'em Up *Tohshinden* das heißeste Eisen im Feuer der Playstation. Und die Fans der neuen grauen Wunderkiste werden nicht enttäuscht, um es gleich vorweg zu sagen. Nach einem recht belanglosen Intro mit der üblichen 08/15-Story von einem Turnier und dem Kämpferauswahlscreen mit sechs Recken und zwei Mädels, die à la *Samurai Shodown* mit den verschiedensten Waffen bestückt sind, werdet Ihr direkt in das Geschehen hineingezogen. In einem gigantischen 3D-Schauplatz mit seitlichen Abgründen (*Virtua Fighter* läßt grüßen) bleibt Euch erstmal die Spucke weg, bevor Ihr mit Attacken beginnt: Die Kamera dreht und zoomt stufenlos um die Kontrahenten herum, um zu jeder Zeit die heißeste Action bieten zu können. Damit aber nicht genug: Im Gegensatz zu



Zum Studium der Taktik eignet sich der Blickwinkel von oben vorzüglich



▲ Wenn Euer Meister blinkt, hat der Gegner nichts zu lachen
 ◀ Opa Ho wirbt hier für Odol ...und so hat Sofia das alles mitbekommen



Segas *Polygon-Fighter* auf dem Saturn entscheidet Ihr selbst über Eure Bewegungen in alle Himmelsrichtungen. Durch Druck auf einen der insgesamt acht belegten (!) Buttons könnt

Ihr durch Rollen nach links oder rechts den bössartigen Special-Moves Eures Kontrahenten entkommen, wobei sofort wieder ein neuer Blickwinkel entsteht. Die taktische Note, die damit ins Getümmel gelangt, ist wahrlich nicht zu unterschätzen. Ansonsten stehen je zwei Buttons für Waffen- und Fußtechniken in leichter und schwerer Ausführung und das jeweils in stehender, gehockter oder fliegender Ausgangsposition. Manche

von Euch werden sich jetzt denken, daß man bei dieser aufregenden 3D-Schlacht unmöglich auch noch die schwierigen Special-Moves mit ihren Viertel- und Halbkreisen zusammenbringen kann. Und genau daran haben die Takara-Designer gedacht: Ihr könnt im Optionsmenü nämlich wahlweise zwei oder vier (dafür fallen dann die Rollbewegungen flach) Tasten mit Special-Moves belegen, die dann auf Druck ohne Umschweife einsetzbar



Toller Effekt: Auf der Leinwand hinten wird Euer Fight live übertragen



Haha Junge, jetzt setzt's gleich einen Schwertstreich ins Kreuz!



In der Techno-Welt greift der Hüne mit dem Neandertalerknüppel an



Sämtliche Special-Moves wurden grandios in Szene gesetzt



Links: Die Optik ist fantastisch: Seht Euch nur die Schatten an!
Links unten: Steigt der Kämpfer in die Lüfte, zoomt das Bild hinaus.
Unten: Gleich hagelt's dicke Ohrfeigen für den Opa.



Die Perspektivenwahl läßt keine Wünsche mehr offen



Ein Fußfeiger holt auch den härtesten Burschen von den Beinen

sind! Mit dieser einmalig gut durchdachten Steuerung spielt sich *Tohshinden* dann auch galaktisch gut und ist das erste wirkliche Prügelspiel der neuen Generation. Wer jetzt einen Vergleich z.B. mit den Neo-Geo-Hits erwartet, den muß ich enttäuschen: Die Spiele sind einfach zu unterschiedlich für einen Vergleich, denn *Samurai Shodown 2* hat seinen ganz eigenen Charme, auch wenn es ein Beat'em Up "konventioneller" Bauart

sein mag. Aber zurück zu *Tohshinden*: Natürlich gibt es auch hier etwas zu kritisieren. Der Einzspieler-Mode gestaltet sich viel zu einfach. Die Playstation-gesteuerten Gegner sind nämlich oft auszutricksen, indem Ihr deren Special einfach durch Rollen ausweicht und dann Eurerseits einen Kracher in deren Rücken loslaßt. Wenn Ihr so den Boß bezwungen habt, bekommt Ihr einen Super-Special-Move, inklusive Tastenkombination

und Demo-Bild. Im 2-Player-Mode bietet das Spiel aber einen fast grenzenlosen Spielspaß, nicht zuletzt aufgrund der auch während der Fights frei anwählbaren Perspektiven. Ob weit aus der Luft, ganz nah, direkt von oben oder normal, jede Ansicht besitzt ihre individuellen Vorteile. Damit steht's jetzt dank *Ridge Racer* und *Tohshinden 2*:0 für Sony gegen Sega, denn *Virtua Fighter* ist lange nicht so gut wie dieses Aushängeschild.



Yeah! - I'm the Champion!



Acht Recken stehen bereit, die Klängen sprechen zu lassen. Meine Lieblingskämpfer: Mondo, der Lanzendreher und Eiji, der Abenteurer.

Oje, kleines Dolchmädchen, jetzt hilft wohl auch kein Ducken (und Beten!) mehr. Big Brother's watching you!

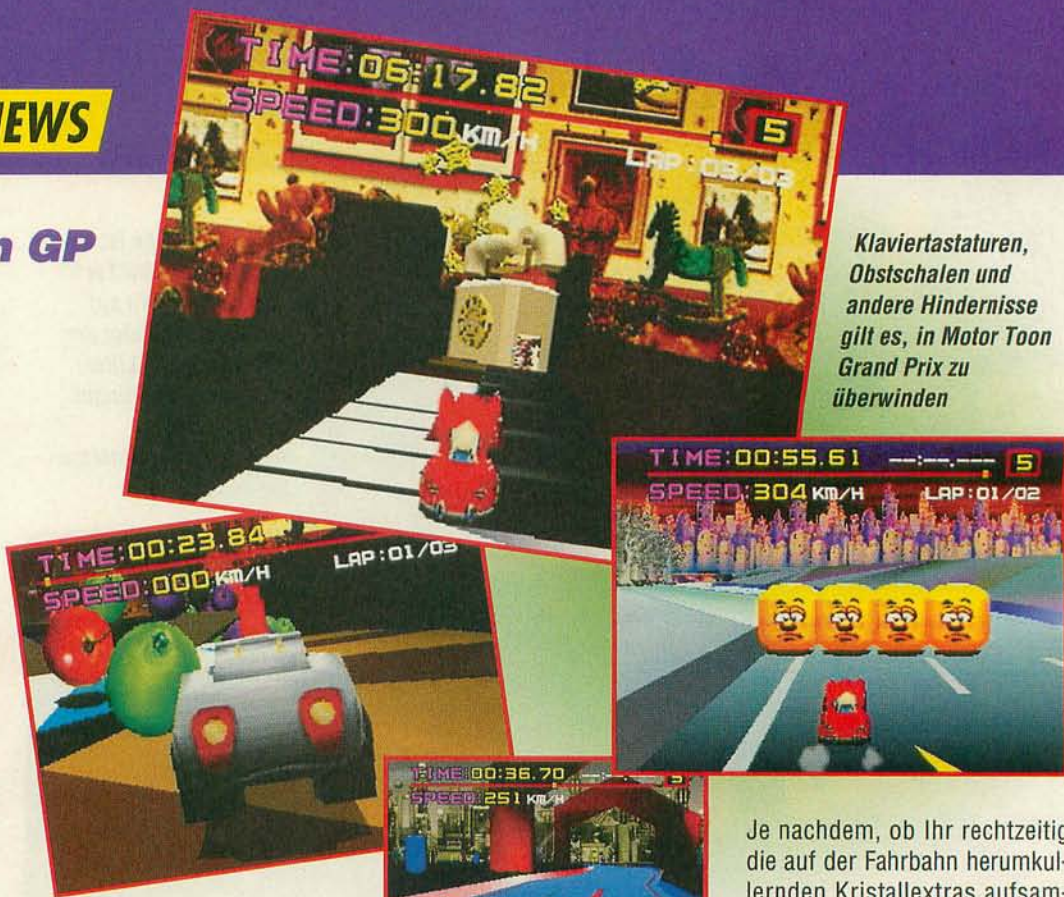




SONY-NEWS

Motor Toon GP

Hatte bei *Ridge Racer* die Realität eine große Rolle gespielt, verliert sie sich bei *Motor Toon Grand Prix* in einer vollkommen verrückten "Car-Toon"-Welt. Hier sind Autos nicht gleich Autos, Straßen nicht gleich Straßen und Vergaserkappen nicht gleich Vergaserkappen. Nachdem Ihr im Anfangsmenü Euren Namen eingegeben habt, dürft Ihr aus zwei Rennveranstaltungen wählen. Im Grand-Prix-Modus fahrt Ihr auf drei Strecken gegen eine Schar von Mitbewerbern, im Time-Trial-Modus hingegen auf 13 Strecken gegen die Zeit. Schaltet Ihr einen zweiten Spieler hinzu, kommen zwei zusätzliche Modi mit jeweils fünf Strecken hinzu: Der Match-Race-Modus, wo Ihr schlicht um die Wette fahrt und der Dual-



Klaviertastaturen, Obstschalen und andere Hindernisse gilt es, in Motor Toon Grand Prix zu überwinden

Race-Modus, wo Ihr zwar ebenfalls gegeneinander antreten müßt, aber jeweils auf einer von zwei parallel (oder besser: spiegelverkehrt) angelegten Strecken. So, jetzt müßt Ihr Euer Traumauto bzw. Euren Rennfahrer wählen. Fünf abgefahrene Typen, darunter Pinguine und Außerirdische, stehen zur Auswahl, die sich vor dem Rennen in ein Auto verwandeln.

Je nachdem, ob Ihr rechtzeitig die auf der Fahrbahn herumkullernden Kristallextras aufsammeln könnt, erlischt mitten auf der Strecke der Zauber, und Euer Fahrer muß das Rennen zwischenzeitlich zu Fuß bestreiten. Das sieht ziemlich ulkig aus, zumal er dann mit unverminderter Geschwindigkeit durch die Kurven düst. Naja, Sony Computer Entertainment macht bei ihrem ersten Rennspiel einen recht guten Eindruck, denn es ist schnell, witzig und einfallsreich. Nur an der bockigen Steuerung könnte noch einiges verbessert werden.



Überholmanöver sind schwierig, da sich die Gegner verständlicherweise dagegen wehren

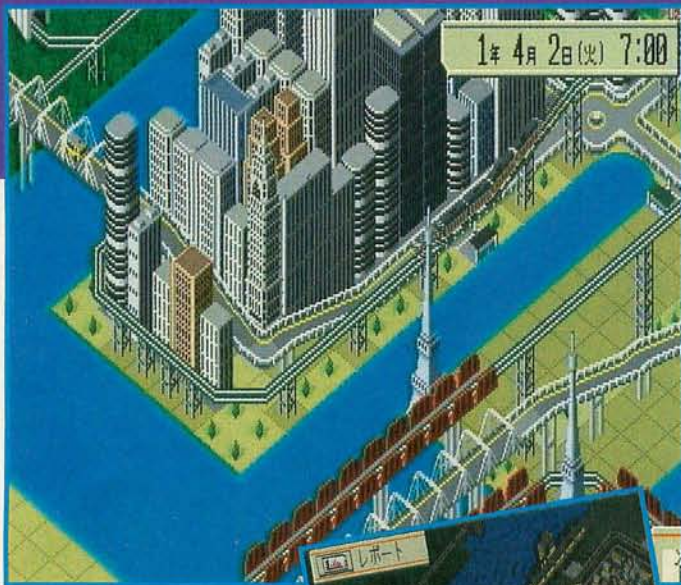
Alles reine Ansichtssache: Ihr könnt aus vier verschiedenen Perspektiven (auch von vorne) wählen



Ziemlich abgefahren, Eure fahrbaren Untersätze, was? Auch ein UFO ist zu haben.



Im 2-P-Modus splittet sich der Bildschirm; bei Duellen interessant



Häuslebauer: In A.I.V. baut Ihr eine ganze Stadt auf

A.I.V. Evolution

Als besonderes Leckerbissen für unsere Japanologie-Studenten, haben wir hier die Wirtschafts- und Eisenbahnsimulation A.I.V. Evolution von Artdink mit hineingenommen. Es ist eine Art *Railroad Tycoon*, wo Ihr als Chef eines Eisenbahnkonzerns (anders als hierzulande gibt's in Japan ja unzählige private Bahnen) die Infrastruktur eines Gebietes nach Belieben formen könnt. Auf japanischen PCs gibt's diese Serie seit geraumer Zeit (in Deutschland gab es lediglich den ersten Teil unter dem Titel *Take the A-Train* von Maxis), und rangiert nach wie vor

auf den vorderen Plätzen der Verkaufshits. In bester *Sim City*-Manier verlegt Ihr Bahn- und Buslinien, baut Industrie-, Büro- und Freizeiteinrichtungen, um damit Menschenmassen an sich zu binden oder zu spekulieren. Wenn die Planung erfolgreich war, wächst die Bevölkerung an, die wiederum Eure Bahnen und Busse benutzt und so für Einnahmen sorgt. Aber Achtung! Wer keine Kenntnisse in Wirtschaftsjapanisch besitzt, wird hier nach kurzer Zeit Konkurs anmelden müssen ... auf Japanisch, versteht sich.



Ihr könnt sogar auf jeder einzelnen Bus- und Bahnstrecke probefahren

DIE TRAUMLABOR

SPIELE GMBH



DAS ORIGINAL

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	MD 32X	SNES	3DO	JAG
Actraiser 2 kd					109,95		
Afterburner			109,95*				
Alien vs Predator							139,95
Animaniacs					99,95		
Blackthorne - Blackhawk					139,95		
Brainlord					129,95		
Breath of Fire					159,95		
Bunny 2		109,95			139,95		119,95
Chequered Flag							149,95
Club Drive							99,95
Corps Killer			139,95			139,95*	139,95
Demolition Man							139,95
Demon's Crest					149,95		
Donkey Kong Country	69,95				159,95		
Doom				159,95			149,95
Double Dragon 5		149,95			149,95		
Dragon (Bruce Lee)		129,95			159,95		
Dragon View					149,95		129,95
Oschungelbuch	69,95	129,95			99,95		
Dune 2		129,95		I.V.	I.V.		I.V.
Dungonemaster		129,95		I.V.	169,95		I.V.
EA Tennis		129,95		I.V.	I.V.		I.V.
Earthworm Jim		139,95			149,95		
Eco-the Dolphin 2		129,95	129,95				
Eye of the Beholder			119,95		159,95		
F-1 Pole Position 2					129,95		
FIFA Soccer 95		119,95		I.V.	I.V.	129,95	
Final Fantasy 3	89,95				149,95		
Fire Striker					129,95		
Front Mission					I.V.		
Gez						139,95*	
Haraball '94		119,95			149,95*		
Hover Strike							I.V.
Illusion of Gaia					149,95		
Indiana Jones Adventures		I.V.			149,95		
Ichy & Scratchy	69,95*	119,95*			129,95*		
Iron Soldier							139,95
John Madden '95		119,95			139,95		
Jurassic Park Rampage Ed.	69,95	139,95			149,95		
Kasumi Ninja							139,95
König der Löwen		139,95			149,95		
Lemmings 2	I.V.	139,95		I.V.	149,95		
Lethal Enforcers 2		139,95		119,95	I.V.		
Loops				129,95			
Lord of the Rings 1				I.V.	139,95		
Mad Dog McCre 2				I.V.			139,95
Mega Man X 2		129,95*			139,95		
Mega Race							79,95*
Metal Head				I.V.			
Mickey Mania		69,95			69,95		
Micromachines 2		129,95					
Moral Kampf 2 0	79,95	149,95			179,95		
NFL Quarterback Club	69,95*	139,95*			169,95*		
NHL Hockey '95		119,95		I.V.	149,95		I.V.
NBA Jam Tournament	79,95*	139,95*			169,95*		
NBA Live		119,95			149,95		
Need for Speed							129,95
Nyastorm							139,95
Off Road Interceptor							139,95
Ogre Battle					I.V.		
Pacman 2		I.V.			139,95		
Pagemaster		139,95			139,95		
PGA Golf 3		119,95			139,95		I.V.
Pitfall		69,95			69,95		
Pocky & Rocky 2					149,95		
Psycho Pinball		129,95					
R-Type 3					69,95		
Ransom							129,95*
Rebel Assault			139,95			139,95	
Return Fire						139,95	
Return of the Jedi	69,95*				149,95		
Rise of the Robots		99,95		I.V.	119,95		I.V.
Robotrek					149,95		
Road Rash							129,95
Saimurai Showdown	69,95				149,95		139,95
Sao Quest DSX	69,95	I.V.			139,95		
Secret of Mana					119,95		
Shining Force 2		139,95		I.V.			
Shock Wave							129,95
Shockwave Operation Jumpgate							99,95
Sim City 2000					I.V.		
Simpsons - Virtual Bart		119,95*			139,95*		
Soccer Kid					139,95		119,95
Sonic & Knuckles		139,95					
Soulstar			129,95		109,95*		
Space Harrier 2						139,95	
Space Invaders	69,95					149,95	
Sparkster		109,95					
Star Blade			129,95				139,95
Star Gate	69,95*	139,95*			149,95*		
Star Trek Next Generation	59,95	139,95			159,95		139,95*
Star Trek - Star Fleet Academy					149,95*		
Star Wars Arcade				139,95			
Street Racer					139,95		
Super Bomberman 2		129,95			139,95		
Super Dragon			I.V.				
Super Matroid					139,95		
Super Protector 2	69,95	129,95					
Super Streetfighter 2 Turbo		169,95			159,95		159,95
Sylvester & Tweety		139,95			I.V.		
Syndicate		139,95		I.V.	149,95		I.V.
Tempest 2000							139,95
Tetris 2	69,95*				129,95		
Tetris + Dr. Mario					149,95		
Theme Park					I.V.		
True Lies	69,95*	139,95*		I.V.	149,95*		129,95
Ultima 7 - Black Gate					149,95		
Ultima-Runes of Virtuo	89,95				149,95		
Ultra Vortex							139,95*
Urban Strike		119,95			I.V.		
Val d'Isero							139,95
Viewpoint					I.V.		
Virtua Fighter					I.V.		
Virtua Racing Deluxe			139,95	149,95			
Wing Commander					139,95	129,95	
WWF RAW		129,95			159,95		
Zool 2							119,95

Sony PSX / Sega Saturn

Intimer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Satz kostenlos. Post-Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarten + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß (23.1.) Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/694 6043

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am Hfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

Berlins einzig wahre Dimension für Video und Computergames. Über 5000 lieferbare Artikel. Berlins größtes Lager. Heute bestellt, gestern geliefert! - Himmlische Preise und göttlicher Service. Software zum Anfassen. UPS-Versand. Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 - 10961 Berlin - Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)

100m vom U-Bhf Gneisenstraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 - 20259 Hamburg - Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße - Softwaretempel

Hot Blood Family

Mittlerweile wissen wir ja, daß Automaten Spiele annähernd mit derselben hohen Qualität auf einer Playstation laufen können. Das dachten sich wohl die Entwickler bei Technosoft auch und haben den Spieß umgedreht. *Hot Blood Family* (jap.: *Nekketsu Oyako*) sieht auf dem ersten Blick wie eine Automatenumsetzung aus. Große Sprites, detaillierte Grafik und die gewohnt reichhaltige Farbpalette. Nur, gibt's in Wirklichkeit diesen *Final Fight*-Clone überhaupt nicht auf Automaten, sondern ist eine eigenständige Konsolen-



Entwicklung. Und hier drängt sich die Frage auf, ob die Entwickler in der Lage waren, die technischen Möglichkeiten einer Playstation überhaupt voll auszunutzen. Es ist nämlich ein wenig peinlich, daß ich viele Spiele derselben Bauart kenne, die auf einem normalen Super Nintendo oder Mega Drive um ein Vielfaches schneller laufen. Schon zu Beginn ruckelt es an allen Ecken und Enden, so daß man geneigt ist, anzunehmen, man habe fälschlich die Zeitlupenfunktion (die ja gar nicht vorhanden ist) eingeschaltet.

Die Grafik erreicht in Hot Blood Family Automaten-Qualität. Animation und Geschwindigkeit leider nicht.



Wie in der S-Bahn: Massenrandale auf der Talfahrt

Wundersam vilefältig und überwältigend hingegen sind die riesigen Sprites, die sich bei Explosionen und Special-Moves auf dem Bildschirm breit machen. Hier sieht man wenigstens etwas von der 32-Bit-RISC-Tech-

nologie, ansonsten verhalten sich die Figuren-Sprites auch bezüglich der Animationsphasen wie zu "alten" 16-Bit- oder gar 8-Bit-Zeiten. Technosoft hat bezüglich der Playstation noch viel zu lernen ...

Crime Crackers

Hurra, das erste Rollenspiel für die Playstation ist da! Für ein Gerät wie die Playstation, haben sich die Entwickler von Sony Computer Entertainment etwas Besonderes ausgedacht: Das Ganze läuft nicht wie herkömmliche Rollenspiele japanoider Herkunft aus der Vogelperspektive, sondern in der sog. 3D-Ich-Perspektive. Also *Doom* mit Kopffüßlern? Weit gefehlt! Erstens bekommt Ihr Eure drei Kämpfer, lediglich als Icon-artige Rübenportraits zu sehen, und zweitens sind die 3D-Dungeons etwas zu eintönig und flächig ausgefallen. Japanischkenntnisse sind nützlich, aber nicht lebensnotwendig, da die

Ein wenig Japanischkenntnis würde beim Einkauf nicht schaden



eh' schon dürrtigen Konversationen meistens nur zur Auflockerung dienen. Und so befinden wir uns zu Beginn unseres Abenteuers auf einem Raumschiff, in dem unsere Hel-



Anime-typische Fröhlichkeit in Crime Crackers...

den in der Galaxie herumpatrullieren und böse böse Piraten jagen, über Gott und den Weltraum quatschen oder Pläne für ihren nächsten Einkaufsbummel auf Proxima Gamma-Centauri schmieden. *Crime Crackers* nennen sie sich, unsere Helden, bestehend aus einer Handvoll humanoider, dinosaurioider und anderer nichtidentifizierbarer Kopfgeldjäger, die das Leben der verbrecherischen Banden im gesamten Universum schwer machen. Und so sei es. Schon in Eurer ersten Mission werdet Ihr mit eben solchen konfrontiert. Euer Auftrag lautet "Befreit ein Raumschiff aus den Händen von Kidnappern". Zugegeben, hier müßt Ihr Begriffe aus dem täglichen Umgangsjä-



Der Drache Doran (rechts unten) scheint ein wenig leblos zu sein

panisch beherrschen, aber zur Not dürft Ihr auf alles drauflosballern, was sich in den 3D-Gängen des entführten Raumschiffs bewegt. Herumliegende (oder besser: herumschwebende) Objekte könnt Ihr bedenkenlos einsammeln, da sie als wertvolle Items Eure Lebensbalken, Munitionsvorräte oder Waffen in eine höhere Dimension befördern. Schließlich landet Ihr irgend-

wann beim Oberboß, den Ihr netterweise mit Lasersalven oder Lichtsäbelhieben zum Pazifismus bekehrt und kassiert die Belohnung, mit der man nach der (kärglich animierten) Zwischensequenz Waffen und andere Items einkaufen kann. Übrigens dürft Ihr hier auch Euren Spielstand abspeichern, vorausgesetzt, Ihr gehört zu den stolzen Besitzern einer RAM-Karte.

Twinbee Puzzle



Unschwer zu erkennen: **Twinbee Puzzle ist ein Mean Bean-Clone. Die Charaktere sind hier auch humorvoll animiert.**

Das hätten wir uns von vornherein ausmalen können. Konami beschert auch uns Playstation-Spieler mit einem *Dr. Robotniks*-Clone. Zwar sind hier die Rollen mit den in Japan berühmt berüchtigten *Twinbee*-Charakteren besetzt, am Spielsystem ändert sich deswegen noch lange nichts. Statt Gummiblasen fallen *Twinbee*-typische Glocken vom Himmel und an Stelle von *Dr. Robotniks* treten die Hauptcharaktere, die jeweils

unterschiedliche Kettenreaktion-Moves und Strategien beherrschen, gegeneinander an. Ich wundere mich aber heute noch, wozu man für dieses Spiel eigens eine Playstation bräuchte, aber wie's in japanischen Industriellenkreisen so schön heißt: "Wo keine Nachfrage, schafft man eben welche". rk/tet

MEGA STAR

JAGUAR

Doom 139,-
Iron Soldier 129,-
Vol d' Isere 119,-
Alien vs Predator 139,-
Jaguar CD
Jaguar PAD 59,-
alle Jaguar News auf Lager

SEGA

32X Virtuel Racing dt 139,-
32X Star Wars dt 139,-
32X Hardware dt 389,-
Cannon Fodder dt 109,-
CD Flink 69,-
Fighter Stick 89,-
Joypads ab 35,-
alle News auf Lager

VIDEO GAME VERSAND und LADEN

★ SUPER NINTENDO ★

Final Fantasy 3 us 149,-
Star Trek us 119,-
Illusion of Gaia us 139,-
Super Key 39,-
RGB Kabel 29,-
Fighter Stick 89,-
Pads ab 35,-
alle News auf Lager

Start Umschalter
(mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität)
2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) - ab 300,- DM frei
Inhaber F. Pfister - Bad Säckingen ★

(077 61) 5 97 42 - Fax 5 70 14

Versand von Mo.-Fr. 11.00-13.00 +15.00-19.00
Ladenöffnungszeiten: Mo.-Fr. von 11.00-13.00 + 14.30-18.30
Sa. bis 20.00, So. 10.00-14.00
Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauser Str. 55 - 79713 Bad Säckingen

Saturn/PSX

EGM Game-Fan
US-Konsolenhefte

An- & Verkauf von
Gebrauchtspielen

GAMES-GAMES-GAMES-GAMES

Neue, Gebrauchte - ohne Ende Wahnsinns Preise für z. Bsp.:

SUPER NINTENDO:		MEGA DRIVE:	
Animaniacs	D 109,-	Generations Lost	D 99,-
Biker Mice	D 109,-	Nigel Mansell	D 99,-
Desert Fighter	D 109,-	Rasenmäher Mann	D 99,-
Powerdrive	D 109,-	Red Zone	D 99,-
Wild & Wacky Sports	D 109,-	Sylvester & Tweety	D 99,-
gebrauchte ab	D 45,-	gebrauchte ab	D 35,-

Telefon: **0 69/88 01 00** oder **0171/4 52 64 06**

Ankauf - Verkauf - Tausch - Versand

HACKEPUCK Videogames, Domstraße 81, 63067 Offenbach

Ihr Fachgeschäft in Österreich!

GAMEFAN

THE NEXT GENERATION OF VIDEOGAMES

Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn	Sony Playstation
inkl. Virtua Fighter ab 11.990,-	inkl. Ridge Racer ab 13.990,-
Fighting Stick 1.799,-	Ridge Racer Lenkrad 1.399,-
Clockwork Knight 1.549,-	Toh Shin Den 1.549,-
Daytona USA 1.549,-	Motortoon Gran Prix 1.549,-
Gale Racer 1.549,-	Super Parodius Deluxe 1.549,-
Shinobi X 1.549,-	Cybersledge 1.549,-

Mega Drive 32X	Mega Drive
Grungderät 2.970,-	Samurai Showdown 999,-
Virtua Racing Deluxe 1.249,-	Soleil 1.049,-
Star Wars Arcade 1.249,-	WWF Raw inkl. Video 999,-
Doom 1.249,-	Cannon Fodder 899,-
Super Afterburner 1.249,-	Dragon's Lair CD 949,-

Neo Geo	Super Nintendo
CD-Rom inkl. 2 Joypads 8.990,-	WWF Raw inkl. Video 1.299,-
Samurai Showdown 2 1.299,-	Final Fantasy III 1.399,-
Neo Geo CD's ab 749,-	Wild'n Wacky Sports 1.149,-
Neo Geo Module ab 1.490,-	Donkey Kong Country 1.199,-

Umbauten	Jaguar
Mega Drive 50/60Hz Umbau 400,-	Sat.Night Slammasters 1.199,-
Multi Mega 50/60Hz Umbau 800,-	3DO
Mega Drive jap.Umbau Aufpr. 200,-	The Need for Speed 999,-
SNES 50/60Hz Umbau 800,-	Star Control II 999,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau 400,-	Super StreetfighterII 1.099,-
Neo Geo jap.Umbau (BLUT!) 900,-	
Jaguar 50/60 Hz Umbau 500,-	Iron Soldier 1.099,-
3DO RGB Umbau 2.490,-	Kasumi Ninja 1.049,-
Saturn u. Sony RGB-Umbau 999,-	Val d'Isere Skiing 999,-

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

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 !!



3DO - NEWS

Um sich von den Videospiele zu distanzieren, hatte sich 3DO auch diesmal wieder im Multimedia-Sektor niedergelassen. Wir haben uns die wenigen Neuheiten angesehen.

3DO auf der CES

Zu den Höhepunkten des ersten Halbjahres zählt sicherlich **Wing Commander 3: Heart of the Tiger**, das mit Unterstützung einiger abgehalfterter Schauspieler und großem finanziellen Aufwand produziert wurde. Die 3DO-Umsetzung soll deutlich besser aussehen als die schon erhältliche PC-Version, allerdings gab's außer einem kurzen Demo noch nicht viel zu bewundern.

Von 3DO selbst stammt **Killing Time**, ein weiterer *Doom*-Klone. Die 3D-Grafik wirkt sehr detailliert, flüssig und überraschend blutig. Im Gegensatz zum Vorbild könnt Ihr bei *Killing Time* auch nach oben und unten sehen. Von *Doom*, das irgendwann im ersten Quartal erscheinen soll, war nichts zu sehen.

In einer gerenderten 3D-Welt spielt auch **Po'ed** von Any Channel. Die Entwickler zeigten ein sehr frühes Demo, das noch recht langsam und ruckelig lief, aber das Spiel soll auch erst im Sommer erscheinen.

Rechts und unten: Wenn Spectrum Holobyte endlich den Warpdrive einschaltet, dürfen wir Captain Piccard und seine Mannschaft vielleicht doch noch durchs weite All jagen



Wing Commander III besteht fast nur noch aus Filmsequenzen

Zu den teuersten Produktionen zählt **Daedalus Encounter** von Panasonic. Ähnlich wie bei *Wing Commander 3* engagierte man auch hier einige bekannte Schauspieler, unter anderem Tia

Carrere, die Wayne's Babe in *Wayne's World 1* und *2* spielte. Am 3DO-Stand zeigte man leider nur die ausgezeichneten Zwischensequenzen, das eigentliche Spiel blieb uns verborgen.

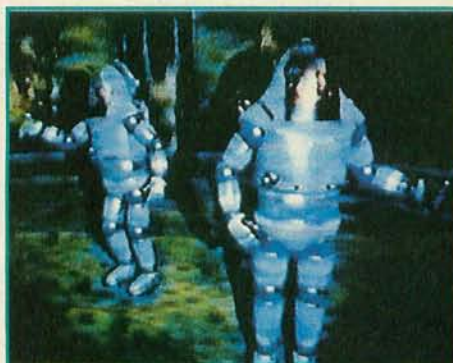
Ebenfalls von Panasonic kommt **Myst**, das schon im Februar in den Läden stehen soll. Der Spieler

wandert durch surrealistische Landschaften, um verzwickte Rätsel zu lösen. Grafisch wirkt *Myst* sehr beeindruckend, das Spielprinzip allerdings überzeugte mich nicht.

Spectrum Holobyte verspricht uns immer noch **Star Trek: The Next Generation**. Schon seit über einem Jahr warten wir auf die Abenteuer von Captain Pic-



Braindead 13 glänzt durch witzige Zeichentrick-Grafiken



Daedalus Encounter kommt auf dem 3DO von Panasonic. Offensichtlich will man hier vom Erfolg der Wing Commander-Serie profitieren



Theme Park stellen wir Euch in der nächsten VG vor





3DO - NEWS



Bei **Drug Wars** von American Laser Games schlagt Ihr Euch mit Drogendealern rum



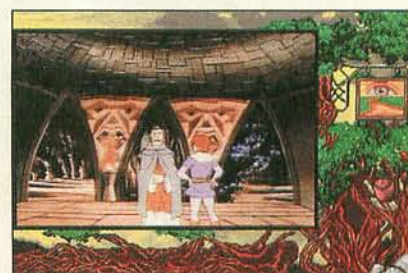
Exzellente Bilder liefert **Space Pirates** von American Laser Games



Der neue Panasonic FZ 10 mit Top-Loader-Technik und verfeinertem Joypad



Flying Nightmares von Domark liefert ein sehr realistisches Fluggefühl und ausgezeichnete Grafiken



Kingdom von Interplay soll im April veröffentlicht werden

card und seiner Besatzung, und auf der 3DO-Release-Liste fürs erste Halbjahr '95 sucht man vergebens danach. Aber wir Trekkies sind ja geduldige Gesellen!

Zurück ins Jahr 1939 versetzt Euch **Panzer General** von SSI. Ihr spielt einen deutschen Panzer General (ach wirklich?) im zweiten Weltkrieg, Eure Entscheidungen beeinflussen den Ausgang jeder Schlacht. Insgesamt 35 Szenarios stehen zur Auswahl, wobei Ihr sowohl die Alliierten als auch die Achsenmächte übernehmen könnt.

Auf **Kingdom: The Far Reaches** von Interplay warten wir auch schon etwas länger. Im März soll das grafisch beeindruckende Adventure endlich erscheinen. Das gezeigte Demo

läßt einiges erwarten, vor allem scheint hier auch der Spielspaß zu stimmen.

Nachdem Readysoft im letzten Jahr mit **Dragon's Lair** einen Haufen Kohle gemacht hat, stellte die kanadische Firma jede Menge Grafikdesigner und Programmierer ein, um das bislang größte Projekt, **Braindead 13**, zu verwirklichen. Auch **Braindead 13** wirkt grafisch eher wie ein Zeichentrickfilm, im Gegensatz zu allen bisherigen Readysoft-Games kann der Spieler viel öfter das Geschehen beeinflussen. Angekündigt wurden außerdem noch **Space Ace** und **Dragon's Lair 2**.

Electronic Arts, bisher einer der eifrigsten Software-Lieferanten fürs 3DO, zeigte auf der

Messe nur **Theme Park**, die erste Vergnügungspark-Simulation. Fürs erste Halbjahr '95 sind keine weiteren Titel geplant.

Die 3DO-Umsetzung von **Flashback**, die von U.S.Gold kommt, erinnert leider stark an die 16-Bit-Versionen. Lediglich die Zwischensequenzen wirken grafisch etwas verbessert und der Sound wurde deutlich aufgepöppelt.

American Laser Games veröffentlicht mit **Drug Wars** und **Space Pirates** weitere interaktive Filme, damit der Colt nicht einrostet.

Flying Nightmares von Domark bietet Flugspaß pur, inklusive gerenderter Grafik, verschiedenen Flugzeugen und heißen Luftschlachten.

Auch auf dem Hardware- und Zubehörsektor hat sich einiges getan. **Goldstar** bietet sein 3DO inklusive **FIFA Soccer** und **Shock Wave** für 399 Dollar an, das MPEG-Modul soll mit Total Recall knapp 200 Dollar kosten. Für das Panasonic-MPEG-Modul müßt Ihr immerhin fast 250 Dollar hinlegen. Ab März gibt es endlich die 3DO-Maus zu kaufen, auch ein 6-Button-Pad soll bis dahin zu haben sein. Das neue Panasonic-3DO-Modell FZ-10 hat einen integrierten Speichermanager, der anzeigt, wieviel Speicherplatz die interne Batterie noch übrig hat. Trotz des Toplademechanismus bleibt der Preis bei 399 Dollar. Vom **M2 Accelerator** war auf der Messe nichts zu sehen rz

Panzer General von SSI ist das erste reine Strategiespiel fürs 3DO



Flashback sieht aus wie alle anderen Systeme, von 32-Bit-Grafik keine Spur



Wenn ein Typ namens Baron von Wolfsheild ein Spiel entwickelt, kann dabei eigentlich nur eine Kriegssimulation entstehen: **Return Fire!**

Return Fire

Eigentlich ist *Return Fire* mehr ein Action-Game als eine Simulation. Einige von Euch kennen Baron R.K. von Wolfsheild vielleicht noch als Programmierer des indizierten Amiga-Spiels *Firepower*. Bei seinem ersten 3DO-Produkt hält sich der Baron stark an sein in Deutschland geächtetes Amiga-Werk. Allein oder im knallharten Zweikampf per gesplittetem Bildschirm steuert Ihr einen Hubschrauber, einen Panzer, einen Raketenwerfer oder einen Jeep auf der Suche nach der Flagge des Gegners. Auf der Fahrt / dem Flug durch die gegnerische Landschaft zerstört Ihr feindliche Kanonen, Helikopter, Gebäude oder Ihr walzt brutal granatenwerfende Soldaten nieder, von denen nur eine Blutlache zurückbleibt. Jedes Eurer Fahrzeuge hat unterschiedliche Eigenschaften, der Panzer z.B. erreicht eine ganz brauchbare Höchstgeschwindigkeit, dafür verträgt er weniger Treffer als der Raketenwerfer. Den Hubschrauber benutzt Ihr am besten, um die Flagge zu finden, die Ihr nur mit dem Jeep holen könnt, um sie in Euer eigenes Hauptquartier zu transportieren. Passend zur zerstörerischen Action ertönen "klassische Klassiker" aus den Boxen, der Helikopter z.B. fliegt zu Wagners Walkürenritt. Insgesamt gibt's neun Levels zur Auswahl, wobei ab



Oben: Zu zweit mit geteiltem Bildschirm macht's am meisten Spaß. **Rechts:** Mit dem Hubschrauber geht's auf U-Boot-Jagd

dem zweiten Spielabschnitt mehrere Landschaften zur Verfügung stehen. Nach jedem Sieg erhaltet Ihr ein Paßwort und natürlich gibt's auch eine digitalisierte Parade durch New York.

Return Fire gehört definitiv zu den besten 3DO-Spielen auf dem Markt. Die Grafik haut sicher niemanden vom Hocker, die musikalische Untermalung alleine rechtfertigt schon den Kauf dieses Spiels. Der Spieldesign jedoch macht *Return*

Fire zu etwas Besonderem, endlich mal haben sich 3DO-Entwickler auf das Wesentliche konzentriert, den Spielspaß. Speziell zu zweit macht die Zerstörungsgorgie unheimlich Laune, vor allem, wenn man erstmal die vielen dreckigen Tricks beherrscht. Legt Eurem Gegner doch mal eine



Nach jedem Sieg gibt's eine Wahnsinnsparde durch New York



Der Screen links zeigt Euch die Bewaffnung des Fahrzeugs



Mine auf eine wichtige Zugangsbrücke, oder holt Euch eure eigene Flagge und versteckt sie irgendwo mitten im Ozean (der Jeep ist ein Amphibienfahrzeug). Auch Minen unter der Flagge sorgen für viel Freude beim Gegner. Ein paar Levels mehr hätten dem Spiel allerdings gut getan, denn im Einzelermodus braucht man für die neun Stages maximal zwei Tage. Auch die Steuerung des Helikopters ist gewöhnungsbedürftig, denn für Richtungsänderungen benutzt Ihr die L-R-Tasten. Ansonsten empfehle ich *Return Fire* jedem, der mal wieder Lust auf "klassische" Action pur hat. 12



Der Raketenwerfer macht aus den dicksten Wänden schnell Kleinholz



Die Zerstörungswut kennt keine Grenzen, jedes Gebäude wird zusammengebombt



Hier dürft Ihr Euch vor jedem Level das nächste Schlachtfeld aussuchen

Der superstarke
VideoSpieleSpaß

Nigel Mansell's World Championship



... das Comeback
Formel 1



69.95



99.95

Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer.

Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion, damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

Megafun schreibt:

„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“



KONAMI
SuperstarkerVideoSpieleSpaß

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG



139.95



119.95



Jetzt ist endlich offiziell, was sowieso schon jeder weiß: Im September wird der Sega Saturn auch in Deutschland veröffentlicht.

Saturn

Vor Weihnachten bestätigte jeder Sega-Repräsentant, den man an die Strippe bekam, daß sich Sega in Europa und den USA in erster Linie auf das Mega 32X konzentrieren wolle und man den Saturn vor allem wegen des zu hohen Preises nur



Ganz in Schwarz präsentiert sich der deutsche Saturn



Das Back-Up-Modul für Saturn

als Nischengerät betrachte. Einerseits scheint diese Haltung irgendwie verständlich, denn wenn Sega die Veröffentlichung des Saturns schon früher bekanntgegeben hätte, wäre man auf einem Riesenhaufen 32X sitzen geblieben. Andererseits dürften sich die meisten 32X-Käufer ziemlich veralbert vorkommen, denn sie haben sich für teures Geld ein 32-Bit-Gerät gekauft, das in acht Monaten schon wieder veraltet ist. Außerdem konzentrieren sich viele Entwickler jetzt schon auf den Saturn oder die Playstation, weil die Verkaufszahlen in Japan größeren Umsatz erwarten lassen. Man kann davon ausgehen, daß Ende des Jahres



Oben: Der Saturn-Joystick sieht recht stabil aus

Rechts: Für Gruppenspaß gibt's den Sechs-Spieler-Adapter



außer Sega selbst wohl keine anderen Softwarefirmen das 32X unterstützen werden. Aber vielleicht veröffentlicht Sega ja einen Saturn-Adapter fürs 32X. Stellt Euch nur vor, Euer Mega Drive steckt im Mega-CD, darüber ein 32X und schließlich noch ein Saturn-Adapter. Klingt wie der schiefe Turm von Pisa.

Wie auch immer, ab September dieses Jahres soll der Saturn auch hierzulande offiziell erhältlich sein. Der Preis steht noch nicht fest, aber nachdem Sony für die Playstation unter 700 Mark bleiben will, muß Sega auf jeden Fall nachziehen. Fest steht, daß Importspiele auf



Renn-Freaks freuen sich besonders auf das Saturn-Lenkrad



Die Maus ist vor allem für Rollen- und Strategiespiele gedacht

All das klingt eigentlich sehr vielsprechend und durchdacht, wenn da nicht die etwas unglückliche Aktion mit dem 32X wäre.

Speedy Gonzales

Die schnellste Maus von Mexiko gibt demnächst ihr Sega-Debüt. Mega-Drive-Besitzer schauen allerdings in die Röhre, denn *Speedy Gonzales* kommt vorerst nur fürs Game Gear. Ihr schlagt Euch durch insgesamt acht Levels, verfolgt von Spinnen, Skorpionen und Vögeln. Als Waffe stehen Euch nur Sombreros zur Verfügung, die Ihr wie einen Bumerang werft. Euer Weg führt Euch meist durch typisch mexikanische Landschaften, allerdings sind auch einige unterirdische Höhlen dabei. *Arriba arriba, anede!* 12

dem deutschen Saturn nicht funktionieren werden, aber der Modulschacht läßt erwarten, daß findige Entwickler schnell einen passenden Adapter entwerfen.

Sega selbst hat jede Menge interessantes Zubehör für den Saturn angekündigt. Neben dem obligatorischen Joystick gibt's auch eine Maus und sogar ein Lenkrad, das wohl speziell für alle Daytona-Freaks gedacht ist. Auch ein Multi-Player-Adapter soll veröffentlicht werden, allerdings gibt es auch in Japan noch keine Spiele dafür. Um Speicherplatzprobleme mit der eingebauten Batterie zu vermeiden, verspricht uns Sega ein Back-Up-Memory, das im Modulschacht Platz findet.



Speedy Gonzales wetzt durch Mexiko wie von der Tarantel gestochen

VIDEO GAMES

Verkaufte Auflage

104065

(IUV 10/93)

Fragen Sie nach
unseren Leserschaftsdaten
(AWA, etc.)

Rufen Sie uns an:

0 89/46 13-9 62

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar bei München

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

WORLD SERIES BASEBALL.....119,-	RADICAL REX.....109,-
SYNDICATE.....119,-	LOST VIKINGS 2.....109,-
NHL HOCKEY '95.....119,-	F1 WORLD CHAMPIONSHIP CD.....109,-
STAR TREK N. G.....119,-	WWF RAW WRESTLING.....109,-
BLACKHAWK.....109,-	HEIMDAL.....CD.....119,-
EA FIFA SOCCER '95.....119,-	OUT OF THIS WORLD.....CD.....119,-
SHINING FORCE II.....129,-	DUNGEON MASTER 2.....CD.....109,-
CONTRA.....119,-	POPFUL MAIL.....CD.....119,-
PHANTASY STAR 4.....179,-	CORPSE KILLER.....CD.....119,-
PITFALL.....109,-	BATTLE CORPS.....109,-
PSYCHO PINBALL.....119,-	FARENHEIT.....CD.....119,-
ZERO TOLLERANCE.....119,-	VAY.....CD.....119,-
PGA GOLF III.....PAL.....109,-	VIEW POINT ARCADE.....129,-
EARTHWURM JIM.....109,-	MICKEY MOUSE.....129,-
CD SPEICHER MODUL.....129,-	LUNAR SILVER STAR.....CD.....119,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN, CDX 2, DM 99,-

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER SEGA 32 X und alle Spiele

SUPER NINTENDO, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER BONX.....129,-	WIZARDRY 5.....129,-
LUFIA.....129,-	FIRESTRIKER.....119,-
PITFALL.....PAL.....129,-	RISE OF THE ROBOTS.....PAL.....139,-
BOMBERMAN 2.....PAL.....119,-	INDIANA JONES.....PAL.....139,-
EARTHWURM JIM.....PAL.....129,-	LORD OF THE RINGS.....119,-
ULTIMA BLACK GATES.....139,-	MAJOR LEAGUE BASEBALL.....119,-
OPERATION EUROPE.....139,-	STAR TREK STAR FLEET.....129,-
WWF RAW.....PAL.....139,-	STAR WARS R o. JEDI.....PAL.....139,-
SUPER R TYPE 3.....PAL.....109,-	FIRST QUEEN.....RPG.....129,-
STREET RACER.....PAL.....119,-	BLACK THORNE.....119,-
NHL HOCKEY '95.....129,-	ULTIMA RUNES OF VIRTUE.....139,-
SOUL BLAZZ ILLUS. OF GAYA.....139,-	BRAIN LORD.....129,-
BIKER MICE FROM MARS.....119,-	SOULBLAZER.....DT.....129,-
MEGA MEN X 2.....129,-	SECRET OF MANA.....129,-
F 1 POLE POS. 2.....PAL.....129,-	SECRET OF MANA PAL.....129,-
BREATH OF FIRE.....RPG.....129,-	DEMONS CREST.....129,-
DRAGON VIEW.....RPG.....129,-	EYE OF THE BEHOLDER.....129,-
ROBOTRECK RPG ENIX.....129,-	UNCHARD. WATERS. N. HORIZONS.....139,-
FINAL FANTASY 3.....149,-	SYNDICATE.....129,-
JURASSIC PARK 2.....119,-	LORD OF DARKNES.....RPG.....129,-
SAMURAI SHOWDOWN.....139,-	u.v. mehr Neuheiten US KONS.....260,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 99,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBAUKIT 69,-

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele

Super Nintendo

Adventure Island 2	119,95
Adventure of Batman + Robin	139,95
Adventure of Dr. Franken	109,95
Akira *	129,95
Animaniacs	129,95
Barkley Jam	129,95
Battleloads / Double Dragon	49,95
Beauty and the Beast	109,95
Biker Mice from Mars	129,95
Black Hawk	99,95
Black Thorne	119,95
Brett Hull Hockey	129,95
Cannon Fodder *	109,95
Carrier Aces *	109,95
Chaos Engine	109,95
Chopper 3	69,95
Cool Spot	119,95
Dino Dini Soccer	109,95
Donkey Kong Country	139,95
Dragon - Bruce Lee	129,95
Dschungelbuch	129,95
Earth Worm Jim	129,95
ESPN Baseball	119,95
Feivel der Mauswanderer	109,95
Final Fantasy 3	159,95
Final Fight 2	109,95
Flashback	59,95
Flintstones - The Movie	129,95
Full Throttle	109,95
Ghoul Patrol *	109,95
Humans 1	99,95
Hurricanes	129,95
Illusion of Gaia	129,95
Itchy and Scratchy Game *	109,95
Joe & Mac 3	99,95
John Madden Football '95	139,95
Jordan Adventure	139,95
Jungle Strike	119,95
Jurassic Park	59,95

Lemmings 2	AKTIONSPREIS 79,95
Lion King	129,95
Lord of the Rings	99,95
Lost Vikings	119,95
Marko's Magic Football	109,95
Mask *	119,95
Mega Man X 2	139,95
Mickey Mania	AKTIONSPREIS 79,95
Micro Machines	AKTIONSPREIS 79,95
Might & Magic 2	129,95
Mighty Max	109,95
NBA '95	139,95
NBA Jam Tournament	139,95
Newman - Haas Indy Car	129,95
NFL Quarterback Club	139,95
NHL Hockey '95	139,95
No Escape	119,95
Operation Starfish *	129,95
Page Master *	119,95
Paws of Fury	99,95
Pinball Dreams	99,95
Pinkie	109,95
Pitfall	AKTIONSPREIS 79,95
Power Drive *	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95
Ren & Stimpy Show	119,95
Rise of the Robots	119,95
Sea Quest DSV	129,95
Secret of Mana (dt.)	119,95
Shaq Fu	109,95
Slam Masters	129,95
Smash Tennis	109,95
Sparkster	129,95
Spectre	99,95
Spiderman - The Animated Series	129,95

Stargate *	129,95
Star Wars 3 - Rückkehr der Jedi Ritter	129,95
Street Racer	129,95
Stunt Race FX	119,95
Super Battle Tank 2	69,95
Super Bomberman 2	109,95
Super Dropzone	119,95
Super F-Zero	49,95
Super Indiana Jones	129,95
Super Morph	59,95
Super Pang	109,95
Tazmania	99,95
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky Sports	129,95
Top Gear 3000	129,95
Total Carnage	99,95
Troy Aikman Football	129,95
True Lies *	129,95
Turn & Burn	69,95
Virtual Bart	109,95
Virtual Soccer	109,95
Vortex	79,95
Wolverine	129,95
World Cup Striker	129,95
WWF Raw	139,95
Young Merlin	139,95

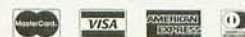
Sega Mega Drive

2nd Samurai	99,95
Aero the Acro-Bat 2	109,95
Akira *	129,95
Animaniacs	99,95
Battle Frenzy	99,95
Cannon Fodder *	109,95
Dino Dini Soccer	109,95
Dschungelbuch	109,95
Dynamite Headdy	109,95
Earth Worm Jim	119,95
EA Tennis	99,95
Ecco the Dolphin 2	119,95
FIFA Soccer '95	99,95
Flink	99,95
Flintstones - The Movie	119,95
Havoc	99,95
Hurricanes	99,95
Itchy and Scratchy Game *	99,95
John Madden Football '95	109,95
Jurassic Park - Rampage Edition	99,95
Lemmings 2	AKTIONSPREIS 79,95
Lion King	119,95
Mario Andretti Racing	109,95
Mask *	119,95
Maximum Carnage	109,95
Mega Bomberman	99,95
Mega Turrican	99,95
Mickey Mania	AKTIONSPREIS 79,95
Micro Machines 2	109,95
Mighty Max	99,95
Mighty Morphin Power Rangers	99,95
NBA Jam Tournament	119,95
NBA Live '95	99,95
Newman - Haas Indy Car	109,95
NFL Quarterback Club	119,95
NHL Hockey '95	109,95
Page Master	109,95
PGA Golf 3	109,95
Pinkie	99,95
Pitfall	AKTIONSPREIS 79,95
Power Drive	89,95
Psycho Pinball	109,95
Radical Rex	99,95
Rasenmäher-Mann	99,95
Rise of the Robots	99,95
Ristar	119,95
Rugby World Cup	109,95
Shaq Fu	109,95
Shining Force 2	129,95
Soleil (dt.)	129,95
Sonic 3	129,95
Sonic & Knuckles	109,95
Sparkster	99,95
Speedy Gonzales	109,95
Spiderman - The Animated Series	109,95
Stargate	109,95
Striker	129,95
Super Street Fighter 2	109,95
Sylvester & Tweety in Cagey Capers	119,95
Syndicate	109,95
Taz Mania 2	109,95
Tiny Toons - ACME All Stars	99,95
Troy Aikman Football	109,95
True Lies	109,95
Urban Strike	109,95
Virtual Pinball	109,95
Winter Challenge	49,95
Wolverine	109,95
WWF Raw	119,95
WWF Royal Rumble	109,95
X-Men 2	109,95
Yogi Bear	109,95
Zero the Kamikaze Squirrel	109,95

Sega Mega 32X

Sega Mega 32X	399,95
Afterburner Complete *	109,95
Golf Magazine's Best 36 Holes *	139,95
Motocross Championship *	139,95
Star Wars Arcade	139,95
Super Space Harrier *	109,95
Vertua Racing Deluxe	139,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Inländer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an! **Versandkosten:** Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei! Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung - einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.



Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

So was brauchen wir auch, sagten sich die Atari-Bosse nach Begutachtung von Virtua Fighter und Tohshinden. Das Ergebnis heißt Fight for Life, hier in einer Preview-Fassung

Fight for Life

Das erste, was einem an diesem 3D-Polygon-Beat'em Up auffällt, sind die extrem eckigen Charaktere, die noch grober dargestellt wurden als etwa bei Virtua Fighter. Bei manchem der insgesamt acht Kämpfer erkennt man erst nach zweimaligen Hinsehen, ob es sich um Männlein oder Weiblein handelt. Die 3D-Zoomkamera beeindruckt da schon eher. Stufenlos dreht sich die Perspektive um die Kontrahenten, allerdings ohne eine Möglichkeit der Beeinflussung Eurerseits. Noch keine Spur sieht man auch von Bewegungsfreiheit à la Tohshinden (Playstation), die Kämpfer bewegen



Cooler futuristischer Auswahl-Screen mit acht Fightern: Das macht schon was her.



Mr. Whitie Kimura (woher kenn' ich den Namen bloß?) bezieht Prügel von Kanten-Guile

sich eigentlich im großen und ganzen auf einer Geraden. Anfangs seid Ihr nur mit je einem Punch und Kick sowie einem Backflip ausgestattet, doch nach jedem Sieg dürft Ihr Eurer Attackenpalette zwei coole Moves aus einer Auswahlliste hinzufügen. Richtig groovy kommt dagegen der im Dancefloor-Bereich angelegte Soundtrack, natürlich nur für die, die auf so was stehen. Rein spieltechnisch

Einfarbige Kampfflächen, aber stimmungsvolle, farbenfrohe Backgrounds



Wie bei To Shinden: Blick von oben zur Taktikstudie

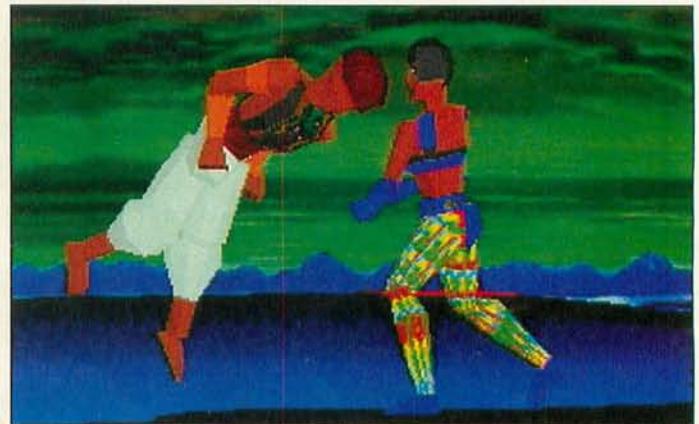
sieht's aber noch nicht nach einem Superhit für den Jaguar aus, dazu gestalten sich die Fights (immer im Hinblick auf den Knaller Tohshinden) einfach etwas zu langsam und actionarm. Dafür dürft Ihr Euch das

Geschehen per Replay aus allen möglichen Perspektiven ansehen. Etwas mehr muß sich das französische Entwicklerteam um den Virtua-Fighter-Macher Jean Yves Bertrand schon noch reinkniehen. rk



Super Aktion: Dem High-Kick durch einen schnellen Backflip ausgewichen ...

... aber trotzdem verloren!



Nach jedem Fight lernt Ihr neue Moves wie diesen Headbutt



Cooler Schlaganimationen. Beispiel Footsweeper: Dem Punch ausgewichen ...



... wird die arme Amazone von den Füßen geholt ...



... und landet unsanft auf der Birne. Das gibt heute wieder Migräne!

Stunt-Race-Wettbewerb



Simon Eckardt aus Neustadt fuhr allen davon

Schon kurz nach dem wir den Wettbewerb ausgeschrieben hatten, erhielten wir die ersten Einsendungen, obwohl doch noch genügend Zeit blieb. Ihr könnt euch nicht vorstellen, was bei uns in der Redaktion in diesen drei Monaten alles los war. Einige Leser schickten bis

Deutschlands schnellster Stunt-Race-Fahrer heißt Simon Eckardt aus Neustadt.

zu drei Videokassetten, weil sie sich nach ihrer ersten Einsendung noch mehrmals verbesserten. Die schnellsten schickten Ihre Photos, Videokassetten oder Module aber erst Ende Dezember ein, als uns eine Flut von Videos erreichte. Die meisten hatten anscheinend keine Zeit mehr, ihre Filme zum entwickeln zu bringen. Anfang Januar begannen wir mit der

Auswertung, und schon bald stand fest, daß man wohl nur mit einer Zeit unter 1.15.00 unter die Schnellsten kommen würde. Das letzte Video, das

wir uns ansahen, stammte von Gerhard Reese aus Battenberg. Mit einer Zeit von 1.14.60 übernahm er die Führung und wir dachten eigentlich, damit würde der Sieger feststehen. Doch am nächsten Tag erreichte uns noch ein Brief von Simon Eckardt mit einer phantastischen Zeit von 1.14.02. Damit war er über eine halbe Sekunde schneller als alle Konkurrenten. Wir haben uns natürlich davon überzeugt, daß alle Siegerleistungen regelgerecht erzielt wurden. Simon wird demnächst die Video Games Redaktion besuchen, die vier Nächstplatzierten erhalten ihre Preise per Post. *rz*



Siegerliste

1. Simon Eckhardt, Neustadt 1.14.02
2. Gerhard Reese, Battenberg 1.14.60
2. Roland Honegger, Winterthur -CH 1.14.60
4. Michael Grünwald, Wien - A 1.14.64
5. Frank Glaser, Frankfurt/Main 1.14.68

TRADELINK



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- Actraiser 2 dt. 109,95
- Action Replay Pro 2 89,95
- Airborn Rangers us 129,95
- Airstrike Patrol 129,95
- Andre Agassi Tennis 119,95
- Arcus Odyssey us. Verb. 139,95
- Battle Tank 2 dt. 99,95
- Beauty & Beast 98,95
- Beavis and Butthead us 139,95
- Blackhawk 119,95
- Bombberman 2 115,95
- Breath of Fire us. 129,95
- Brain Lord us. 129,95
- Brutal us. Verb. 129,95
- Bubby 2 109,95
- Clay Mates us. 139,95
- Clayfighter 2 Judgment 129,95
- Desert Fighter 139,95
- Demon Crest us. 129,95
- Donkey Kong Country 129,95
- Donkey Kong Country us 139,95
- Dragon Ball Z 3 129,95
- Earthworm Jim 129,95
- Equinox 79,95
- Eternalizer 119,95
- Eye of the Beholder us 139,95
- F1 Pole Position 2 129,95
- Fatal Fury Special jp. 129,95
- Final Fight 2 jp. 59,95
- Final Fantasy III 139,95

- Indiana Jones Infrared Joypad 2 Player 138,95
- Illusion of Gaia 129,95
- John Madden 95 129,95
- Jungle Book 69,95
- Jurassic Park 2 129,95
- Legend dt. 129,95
- Lord of the Rings us. 123,95
- Lemmings II dt. 79,95
- Lufia us. 135,95
- Magic Boy 119,95
- Marzo Andretti Racing 139,95
- Marko's Magic Football 139,95
- Maximum Carnage 129,95
- Mega Man X 2 139,95
- Mega Man Soccer us. 129,95
- Metal Marines 128,95
- Mickey Mania dt. 119,95
- Night & Magic III us. 144,95
- Mr. Nutz dt. 79,95
- NBA Jam 99,95
- NBA Jam Tournament Ed. 139,95
- NBA Live 119,95
- NBA Showdown us. 119,95
- Nigel Mansell IndyCar 119,95
- NHL '95 dt 99,95
- Obitus us. 99,95
- Prehistoric Man us. 139,95
- Radical Rex us 124,95
- Return of the Jedi 129,95
- Rise of the Robots 79,95
- Rock 'n Roll Racing 109,95
- Pirates of Dark Water dt 109,95
- R-Type III eur. 89,95
- Secret of Mana dt 109,95

- Samurai Shodown jp. 129,95
- Saturday Night Slam jp. 89,95
- Shao Fu 115,95
- Soulblazer Verb. 79,95
- Return Fire 119,95
- Rise of the Robots 129,95
- Star Trek Next Gen. us. 139,95
- Star Trek Fleet Academy 129,95
- Star Wars 3 139,95
- Star Wars 2 139,95
- Star Wars 1 119,95
- Star Wars Arcade 119,95
- Star Wars II us. 119,95
- Star Wars III us. 119,95
- Star Wars IV us. 119,95
- Star Wars V us. 119,95
- Star Wars VI us. 119,95
- Star Wars VII us. 119,95
- Star Wars VIII us. 119,95
- Star Wars IX us. 119,95
- Star Wars X us. 119,95
- Star Wars XI us. 119,95
- Star Wars XII us. 119,95
- Star Wars XIII us. 119,95
- Star Wars XIV us. 119,95
- Star Wars XV us. 119,95
- Star Wars XVI us. 119,95
- Star Wars XVII us. 119,95
- Star Wars XVIII us. 119,95
- Star Wars XIX us. 119,95
- Star Wars XX us. 119,95
- Star Wars XXI us. 119,95
- Star Wars XXII us. 119,95
- Star Wars XXIII us. 119,95
- Star Wars XXIV us. 119,95
- Star Wars XXV us. 119,95
- Star Wars XXVI us. 119,95
- Star Wars XXVII us. 119,95
- Star Wars XXVIII us. 119,95
- Star Wars XXIX us. 119,95
- Star Wars XXX us. 119,95

- Need for Speed 129,95
- Novastorm Verb. 79,95
- Out of this World 119,95
- Rebel Assault 119,95
- Return Fire 119,95
- Rise of the Robots 129,95
- Road Rash 119,95
- Shadow 119,95
- Shock Wave 97,95
- Shock Wave 2 79,95
- Slayer 129,95
- Star Blade 119,95
- Star Control II 99,95
- Super Street Fighter 2 Turbo 129,95
- Theme Park 119,95
- VR Stalker 119,95
- Way of the Warrior 119,95
- Wing Commander Verb. 119,95
- Ultimate Cup Golf 119,95
- 3-DO Joystick 219,95
- 3-DO Fightstick Verb. 119,95

- Control Pad Verb. 139,95
- Clockwork Knight 139,95
- Gale Racer 159,95
- Pebble Beach Golf Verb. 139,95
- Tama 139,95
- Virtua Stick 109,95
- Victory Goal 169,95
- Wachai Connection 159,95
- Power Memory 149,90
- Mega Drive 32X Grundgerät US 339,95
- Grundgerät DT 375,95
- Virtua Racing Deluxe 139,95
- Star Wars Arcade täglich Neuheiten! 139,95
- Jaguar inkl. Cybermorph 544,95
- CD-Lautwerk Verb. 139,95
- CAT BOX Verb. 99,95
- Aircars Verb. 119,95
- Club Drive Verb. 119,95
- Bubby Verb. 119,95
- Cannon Fodder Verb. 119,95
- Dragon Verb. 119,95
- Iron Soldier Verb. 119,95
- Alien vs. Predator 99,95
- Checkeder Flag II 139,95
- Kasumi Ninja 139,95

- Tempest 2000 109,95
- Tiny Toons Verb. 119,95
- Zool 119,95
- Joypad 59,95
- Beavis and Butthead 109,95
- Earthworm Jim 129,95
- FIFA Soccer 95 99,95
- John Madden 95 109,95
- NBA Live 109,95
- NHL Hockey 95 99,95
- Radical Rex us 119,95
- Rock n Roll Racing 119,95
- Shaq Fu 109,95
- Sonic & Knuckles 109,95
- Soleil 119,95
- Urban Strike 99,95
- Super Game Boy 89,95

Bestellannahme für Österreich: 0216566243

Ankauf von gebr. Modulen Ratenkauf möglich

07461-79001

TRADELINK Spieleversand Eltstr. 8
78532 Tuttlingen Fax: 79003

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand) Preise können abweichen

FUNTRONIXX KASSEL Friedrich Ebert Str 101 Tel.: 0561 - 12477

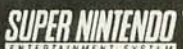
GAMESTORE ESSEN Rütenscheiderstr. 181 Tel.: 0201 - 777225

FUNTRONIXX BAYREUTH Kulmbachstr. 10 Tel.: 0921 - 511134

FUNTRONIXX HERFORD Mühlendammstr. 38 Tel.: 05221 - 84347

GAMESTORE DÜSSELDORF Kölnenstr. 25 Tel.: 0211 - 1649409

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht





Neun Monate vor dem geplanten Veröffentlichungstermin des Ultra 64 hüllt sich Nintendo weiterhin in Schweigen, was Leistungsfähigkeit und Aussehen betrifft.

ULTRA 64

Obwohl die Sony Playstation und der Sega Saturn japanische Videospiele begeistern und weltweit Lob einheimen, beschränken sich die Nintendo-Bosse weiterhin auf hinlänglich bekannte Kampfparolen. Peter Main, Nintendos Marketing Vice President, bestätigte im Rahmen der WCES in Las Vegas zum x-ten Mal, daß die Entwicklung der Ultra-64-Hardware wie geplant verlaufe und das Gerät im Herbst veröffentlicht werde. Laut Main waren die Chips Mitte Januar im letzten Teststadium, die Produktion solle Ende Januar beginnen. Auf die Frage, ob Big N das Ultra 64 auf der E3 (eine Spielemesse, die im Mai in Los Angeles stattfindet) vorstellen werde, lautete die vielsagende Antwort "vielleicht". Allen Gerüchten zum Trotz soll der Preis unter 250 Dollar liegen, obwohl amerikanische Zeitschriften der Meinung sind, daß ein Preis unter 350 Dollar nicht möglich sei. Einige allwissende Geister behaupten sogar, daß Nintendo wegen der hohen Hardwarekosten die mit Silicon Graphics gemeinsam entwickelte Hardware über Bord geworfen und quasi wieder von vorne angefangen habe. Aber wie gesagt, all dies sind nur Gerüchte, solange Nintendo nichts Gegenteiliges verkündet, gehen wir da-



Ob Ultra-64-Software wirklich so aussieht, erfahren wir im Mai

von aus, daß das Ultra 64 im Herbst zumindest in amerikanischen und japanischen Läden stehen wird. In Las Vegas jedenfalls war von Nintendos 64-Bit-Hardware nichts zu sehen. Die meisten Softwarefirmen gaben in Gesprächen zu, noch nie irgendwas von der Heimversion gesehen zu haben.

Auch was die Software betrifft, hält man sich bei Nintendo mit Verlautbarungen sehr zurück. Als Lizenznehmer stehen bislang nur Rare, WMS Industries und Williams Entertainment, Acclaim, Spectrum Holobyte, DMA Design und Paradigm Simulation fest. Weitere Lizenznehmer sollen demnächst vorgestellt werden. *Doom*, *Top Gun: A New Adventure* und *Turok: Dinosaur Hunter* gehören zu den wenigen Titeln, von denen man weiß, daß sie momentan fürs Ultra 64 entwickelt werden.



So sieht der Hai unter Wasser aus der Entfernung aus



Auch bei starker Vergrößerung sieht man keine Pixel

Bleibt also die große Frage, welches Spiel Nintendo nun mit dem Ultra 64 treibt? Ich bin davon überzeugt, daß Nintendo das Ultra 64 mit großem Trara während der E3 vorstellen wird. Nintendo weiß, daß sowohl Sony als auch Sega ihre 32-Bit-Konsolen dort erstmals offiziell in den USA ausstellen, also bleibt eigentlich kaum eine andere Wahl. Außerdem bietet die E3 die einzigartige Möglichkeit, die Fähigkeiten des Ultra 64 im Vergleich zu den beiden großen Konkurrenzprodukten herauszutreiben. Sollte Nintendos 64-Bit-Gerät auch nur annähernd so gut sein, wie von vielen Seiten behauptet, könnte sich Nintendos Hinhaltenakt als

genialer Schachzug erweisen. Man denke nur zurück an die Sommer-CES in Chicago letztes Jahr, als Nintendo die Spielewelt mit *Donkey Kong Country* schockte. Erst wenige Tage vor der Messe drangen die ersten Gerüchte durch, daß Nintendo etwas ganz Besonderes in petto habe, trotzdem waren nur wenige auf den DKC-Hammer vorbereitet. Spätestens jedoch im Mai muß Nintendo so oder so Farbe bekennen, denn während der E3 in Los Angeles wird sich entscheiden, welche Konsole sich Amerikas Kids zu Weihnachten '95 unterm Tannenbaum wünschen.

Die Bilder auf dieser Seite stammen laut Nintendo USA alle von Software, die auf Ultra-64-Hardware läuft. Es handelt sich jedoch nur um Demo-Programme, die das Potential der Hardware zeigen sollen, keines der Bilder stammt aus aktuellen Ultra-64-Spielen.



Die Lichteffekte auf der Fahrbahn wirken sehr realistisch



Die Bilder sollen nur die Grafik-Fähigkeiten des Ultra 64 zeigen



Nintendos Prügelhit *Killer Instinct* kommt fürs Ultra 64



Die Special Moves von *Killer Instinct* werden Euch umhauen

In der VG 1/95 hatten wir schon ausführlich über den *Virtual Boy* berichtet, während der Winter-CES in Las Vegas durften wir das Gerät erstmals selbst testen.

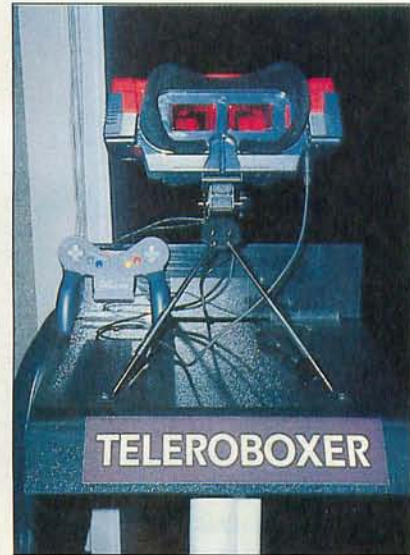


NINTENDO-NEWS

VIRTUAL BOY



Wolfgang begutachtet etwas gequält den Virtual Boy. War es das Gerät oder sein Schlips?

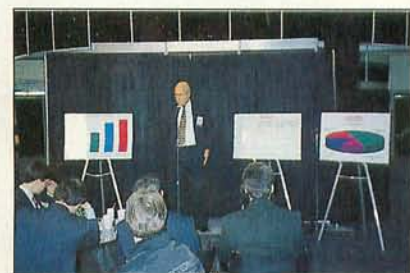


Außer "Teleroboxer" bekamen wir auf der CES nur noch "Space Pinball" zu Gesicht.

Am ersten Messtag machten wir uns in aller Herrgottsfrühe auf den Weg zum Nintendo-Stand, um uns bei Kaffee und Donuts von Peter Main über Nintendos Zukunftspläne informieren zu lassen. Die Kollegen von der lieben Konkurrenz schliefen währenddessen wohl den Schlaf der Gerechten, denn es ließ sich außer uns niemand aus Good Old Germany blicken (oder lag es an den Einladungen?). Nachdem sich Peter Main eine Stunde lang über die Zukunft der 16-Bit-Konsolen, Ultra 64 und den Virtual Boy ausgelassen hatte, wurde er endlich konkreter. Nach den zwiespältigen Reaktionen auf Nintendos 32-Bit-Konsole während der

Shoshinkei-Messe im November in Tokio war Nintendo sehr darauf bedacht, zu betonen, daß es sich sowohl bei den bereitgestellten Geräten als auch bei der Software um Prototypen handele, die in erster Linie die 3D-Grafik-Möglichkeiten des Virtual Boys verdeutlichen sollten. Zu Beginn erhielt jeder Teilnehmer eine Art 3D-Brille, wie sie Ihr sie sicher vom TV kennt. In einem abgedunkelten Raum liefen sechs verschiedene Spiele auf Leinwänden, die man sich durch die Brille betrachten durfte. Der 3D-Effekt war dabei deutlich zu erkennen, grafisch konnte jedoch nur ein Mario-Jump'n'Run mit Parallax-Scrolling überzeugen, bei dem die Spielfigur mehrere hintereinanderliegende

Spielebenen nutzen konnte. Zu sehen gab es außerdem noch ein *Starfox*-ähnliches Shoot'em Up mit Polygon-Grafik, einen Horizontal-Scroller von Hudson Soft und ein Rennspiel, das ein wenig an *Super Mario Kart* erinnert. Im nächsten Raum standen dann ca. zehn Virtual Boys, auf denen man wahlweise *Space Pinball* oder *Teleroboxer* antesten konnte. Beide Spiele überzeugten mich spielerisch nicht; obwohl der 3D-Effekt zu sehen war, trug er nichts zum Spielspaß bei. Grafisch liegt der Virtual Boy zwar klar über dem



Peter Main, Nintendos Vice President of Marketing, während des PR-Frühstücks

Game Boy, aber von einem 32-Bit-System erwarte ich doch mehr. Außerdem frage ich mich, inwieweit man den Virtual Boy überhaupt als "Portable" bezeichnen kann, denn er arbeitet zwar mit Batterien, aber wer schleppt schon gerne eine Konsole mit, die er auf ein Stativ stellen muß, um spielen zu können? Kurze Spielesessions in der U-Bahn, dem Flugzeug oder dem Schulhof fallen aus. Das Hauptproblem aber scheint mir der Preis zu sein: Warum sollte irgend jemand 200 Dollar für ein 32-Bit-System zahlen, das nur Rotschwarz-Grafik liefert, wenn er für nur 50 Dollar mehr ein Ultra 64 haben kann? 12

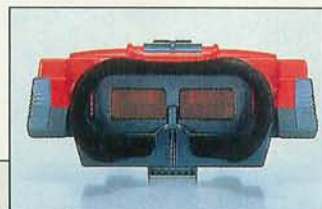


Das VB-Joypad liegt wirklich exzellent in der Hand



Oben: Das Headset des VBs umschließt Eure Augen völlig

Links: Zum Spielen stellt man den Virtual Boy auf ein Stativ





Laut Nintendo of America leistet der neue Super-FX2-Chip genausoviel wie Segas 32X. Um diese gewagte Behauptung zu überprüfen, haben wir uns die ersten drei Spiele näher angesehen.



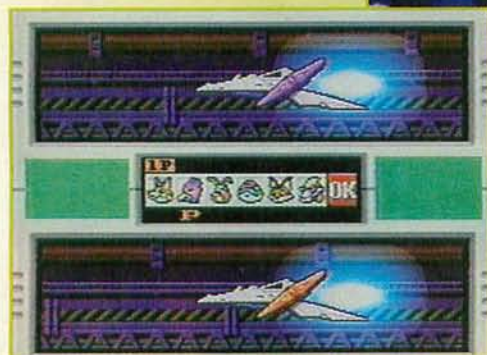
Bei diesen Bildern läuft Dirk jetzt schon das Wasser im Mund zusammen

Starfox 2

Schon im Sommer 93 überraschte uns Nintendo mit *Starfox* (hie in Deutschland *Starwing*, dem ersten Modul mit integriertem FX-Chip. bererraschend schnelle und flssige Polygon-Grafik, gepaart mit exzellentem Sound und Spieldesign begeisterten SNES-Besitzer weltweit. Im Sommer 95 soll nun endlich der Nachfolger erscheinen. Der neue Super-FX2-Chip ermglicht noch detailliertere Spielwelten und einen Zweispieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm. Euer Arwing-Fighter kann sich in verschiedene Fahrzeuge morphen, z.B. einen wendigen Walker, der auf Planetenoberflchen recht ntzlich zu sein scheint. Zu den aus



Euer Arwing-Fighter verwandelt sich im Flug in einen Walker, und das Ganze auch noch recht fließend



Bei Starfox 2 dürft Ihr mit gesplittetem Bildschirm auch zu zweit gleichzeitig antreten

dem ersten Teil bekannten Figuren gesellen sich einige weitere Charaktere. Im Vergleich zum Original dürft Ihr beim Nachfolger freier manvrieren, whrend bei *Starfox* die Flugbahnen weitgehend vorgeschrieben waren. Auf einer Karte plant Ihr Eure Strategie und seht genau, wie weit Ihr schon fortgeschritten seid. Wenn Ihr jetzt schon Euren Hndler wegen *Starfox 2* nerven wollt, legt den Hrer gleich wieder auf die Gabel, denn leider kommt das Modul frhestens im August in die Lden.



FX Fighter

Um es gleich zu Beginn klarzustellen, *FX Fighter* ist nur ein Arbeitstitel, der endgltige Name des Spiels steht noch nicht fest. Nachdem 3D-Prgelspiele gegenwrtig der groe Hit sind (Virtua Fighter, Toshin-

den, Tekken), hat sich Nintendo wohl entschlossen, sich dem Trend anzuschlieen. Zum ersten Mal hat sich Nintendo mit einer anderen Firma, GTE Interactive Media zusammengetan, um ein Spiel zu entwickeln und zu verffentlichen. Bei *FX Fighter* kmpft Ihr gegen acht sehr unterschiedliche Gegner, darunter Roboter, Cyborgs und Insekten, die in acht Arenen auf acht Planeten antreten. Jeder Kmpfer beherrscht ber vierzig verschiedene Angriffstechniken, die meist auf realistische Martial-Arts-Techniken beruhen. Whrend des Spiels ndert sich die Perspektive passend zu den jeweiligen Aktionen in der Kampfarena. Programmiert wird *FX Fighter* natrlich wieder von Argonaut Software, der englischen Firma, die auch schon die Hardware aller FX-Chips entwickelte und auch fr smtliche bisherigen FX-Spiele verantwortlich zeichnete. Die whrend der CES gezeigten Vorversionen versprechen leider nichts Gutes. Die Kmpfer wirken sehr klobig und eintnig, sie bestehen aus relativ wenigen, einfarbigen Polygonen mit einigen Schattierungen. Die meisten Aktionen scheinen doch sehr abgehackt, von flssiger Animation noch keine Spur. Mir scheint, da Nintendo versucht, in einem Genre mitzuhalten, da erst mit 32-Bit-Systemen zufriedenstellend ausgereizt werden kann.





NINTENDO-NEWS



Wollen wir hoffen, daß Argonaut die Grafik noch deutlich verbessert. Speziell die Kämpfer wirken doch sehr eckig und hölzern

Fast alle Schlagtechniken wurden von Martial Arts Experten übernommen



Mit Toshinden, Virtua Fighter und Tekken wurden die Ansprüche an 3D-Prügler doch sehr hochgeschraubt und da kann *FX Fighter* keinesfalls mithalten. Aber es hat ja auch nicht jeder die Kohle für eine Playstation oder einen Saturn.

Comanche

1992 veröffentlichte Novalogic mit *Comanche* die mit Abstand beste Hubschraubersimulation für PC. Speziell die für damalige Verhältnisse unglaublich detaillierte und schnelle Grafik machte aus *Comanche* schnell einen Welthit. Im Juli 95 soll die SNES-Umsetzung fol-

gen, Nintendo hat sich offensichtlich einiges vorgenommen.

Ihr steuert einen RAH-66 Comanche Helikopter durch dreißig neue Missionen, die speziell für die SNES-Version entworfen wurden. Dabei konzentriert sich die Entwickler mehr auf ein möglichst einfaches Action-orientiertes Gameplay, als auf eine möglichst realistische Hubschraubersimulation. Alleine oder zu zweit (mit gesplittetem Bildschirm oder einem neuen Linkkabel) fliegt Ihr durch recht pixelige 3D-Landschaften, um gegnerische Panzer Gebäude und Helikopter abzuschießen. Mit der schnellen 3D-Grafik scheint mir das Super Nintendo auch mit Super-FX2-Chip deutlich überfordert zu sein. Teilweise erkennt man Gegner und Umgebung nur mit größter Mühe, im Zweispieler-Modus halbiert sich der Bildschirm zusätzlich, das Ganze wird fast unspielbar. Natürlich bieten die fünf Monate

bis zur Veröffentlichung noch genügend Zeit zur Fehlerbehebung, aber Novalogic-Repräsentanten bestätigten auf Anfrage, daß sich am Grafik-System nicht mehr viel ändern wird.

Wenn ich mir speziell *FX Fighter* und *Comanche* betrachte, werde ich das Gefühl nicht los, daß sich Nintendo etwas zuviel vorgenommen hat. Das Super Nintendo ist halt nun mal kein 32-Bit-Gerät und man sollte sich der Grenzen der eigenen Hardware bewußt sein. Einzig *Starfox2* hat das Potential zum Tophit, in die beiden anderen Spiele muß noch eine Menge Arbeit investiert werden, um sie auf das bekannte Nintendo-Niveau zu hieven. Schau mer mal.

Nintendo verklagt Samsung

Kurz vor Redaktionsschluß erhielten wir noch folgende überraschende Meldung: Nintendo hat den koreanischen Elektronik-Giganten Samsung verklagt. Nintendo behauptet, Samsung

hätte Hunderttausende der 32-MBit-Chips, auf der die Software des Hits *Donkey Kong Country* gespeichert ist, an Raubkopierer verkauft. Illegale Donkey-Kong-Module wurden vor allem in Asien, Südamerika und im Mittleren Osten, aber auch in Europa und den Vereinigten Staaten gefunden. Die Raubkopien kosten teilweise nur halb soviel wie das Originalprodukt. Angeblich hat Samsung mindestens zwei Firmen in China mit den Chips versorgt. Samsung stellt schon seit Jahren im Auftrag von Nintendo die Mask-ROM-Chips her, die in allen Cartridges zu finden sind. Nintendo schätzt den Verlust durch Raubkopien auf 2,5 bis 3 Milliarden Dollar jährlich.

In einer ersten Stellungnahme hat Samsung die Anschuldigungen zurückgewiesen. 12



Die feindlichen Hubschrauber solltet Ihr nicht so nah an Euch rankommen lassen



Bei einem Flug durch den Canyon bekommt man fast Platzangst

Januar-Forum

Wir wollten im Januar von Euch wissen, wie groß Ihr die Gefahr einschätzt, daß Computerspiele den Konsolen früher oder später das Licht auspusten. Weil uns das logischerweise wichtig ist, haben wir die Frage in der Februar-VG gleich noch mal gestellt (wir waren einfach zu ungeduldig). Und jetzt bade ich schon in über 300 Antworten und kann einmal mehr nur einen winzigen Bruchteil davon veröffentlichen.

Diesen Brief habe ich auf dem PC geschrieben. Ich habe außerdem 26 Game Boy-Spiele, 25 fürs NES, 28 fürs SNES. Seit vier Jahren bin ich Videospielfan. PCs sind ja schön und gut, aber man sollte sie zum Arbeiten benutzen. Oft wird gesagt, der PC sei den Konsolen überlegen. Doch die Technik schreitet fort, und wer hätte vor drei Jahren gedacht, daß auf einem SNES so coole Grafiken wie z.B. in DCK möglich seien? Genau betrachtet sind die meisten PC-Spiele gar nicht so doll. Für eine gute Auflösung braucht man eine gescheite Soundkarte und nur dafür bekommt man schon eine komplette 16-Bit-Konsole. Bei der Bedienung sind die Konsolen klar im Vorteil: Kassette in den Schacht, einschalten, fertig. Kein langes Installieren, kein Rumgeärgere mit Programm- oder Hardware-Eigenheiten. Ich hatte "Theme Park" und "Indy Car" auf meinem PC. Inzwischen habe ich beide Spiele wieder von der Platte geputzt. So viele Megabytes nutze ich lieber anders!

Markus Henkel, Bernkastel-Kues

Für richtig gute Videospiele wie Mario, DKC, Streetfighter usw. macht es richtig Spaß, Geld auszugeben. Man geht ins Geschäft, sucht sich seinen Titel aus und geht mit dem genialen Gefühl nach Hause, sich mal wieder was richtig Tolles geleistet zu haben. Das Schönste ist das erste Einschalten nach dem Auspacken.

Bei Computerspielen ist das anders: Man kopiert sie sich meist, spielt an, und wenn's zu schwer wird, spielt man nie wieder. Ein Computer ist in erster Linie zum Arbeiten da, eine Konsole ein Spielgerät. Eine Konsole ist kleiner, viel billiger, formschöner und die neuen Geräte reichen leistungsmäßig locker an PCs ran ...

Carsten Granel, Bad Orb



Ich habe einen 486 DX 33 und ein SNES. Ich habe für beide Systeme alle Highlights gespielt. Als der PC neu war, hab' ich erstmal mein SNES vergessen. Doch nach einem halben Jahr war Sense. Heute bräuchte ich ein CD-ROM-Laufwerk für den PC, und außerdem mindestens ein neues Motherboard, um aktuelle Hypes wie "Wing Commander 3" oder "Magic Carpet" spielen zu können. Wer soll sich den schnellen Wandel denn leisten? Im direkten

Preisvergleich hat kein PC der Welt eine Chance gegen Konsolen. Andererseits werden die Konsolenspiele der neuen Generation den PC-Spielen immer ähnlicher oder sind ihnen sogar überlegen.

Thorsten Haberstroh, Gladbeck

Über meinen alten Herrn habe ich Zugriff auf einen PC mit CD-ROM-Laufwerk. Trotz-

the Intruder", "F15 Strike Eagle" oder "Their Finest Hour" standen, finden sich heute "Fleet Defender", "Aces over Europe" oder die neue Version "Aces over the Pacific". Welchen Unterschied macht es schon, in einer MiG 29 oder einer F16, einer F15 oder F14 zu sitzen? An Spielprinzip oder Grafik ändert sich kaum etwas.

Stefan Hagspiel, Lindau

So um Neujahr ging brutal die Post ab – die Leserpost nämlich. Vor allem unser Forumthema motivierte ganze Heerscharen, Konsolen, Kekse und Kracher zu vergessen und dafür kräftig in die Tasten zu hauen. Und Onkel Jan pausiert ausnahmsweise mit "Rat & Tat".

dem werde ich mein SNES nicht verkaufen. PCs können Konsolen in vielen Punkten nicht das Wasser reichen, denn sie sind zum Arbeiten gedacht und Konsolen zum Spielen. Der PC kann zwar mehr, ist aber für den "Ottonormalverbraucher-Geldbeutel" unerreichbar.

Felix Kühn, Radevormwald

Schauen wir uns doch mal die PC-Szene an: So innovativ sind auch die PC-Spiele nicht. Wo früher Tests zu "Flight of

Als Liebhaber von Strategie, Simulation und Rollenspiel entscheide ich mich natürlich für den PC, der zumindest in diesen Spielgenres den Spielkonsolen von morgen bereits heute haushoch überlegen ist – von anderen Anwendungsmöglichkeiten mal ganz zu schweigen. Trotzdem haben Videospiele ihren Platz in der Spielewelt bis mindestens ins nächste Jahrtausend sicher, denn offensichtlich gibt es genügend "Prügelhüpf-Freaks", die mit grafisch aufgepeppten Aufgüssen alter Konzepte zufrieden sind.

Rainer Hinterberger, Memmingen

Ein Computer ist einfach kein Spielgerät. Spielen auf einer Konsole ist lukrativer, da sie in jeder Hinsicht benutzerfreundlicher und viel billiger ist. Computer wie Videospiele werden in Zukunft nebeneinander bestehen.

Daniel Kamm, Grafenwöhr

Ich bin Besitzer eines Amiga, PC, SNES und neuerdings eines Saturn. Ich würde NIE meine Konsolen verkaufen. Alle Systeme ergänzen sich hervorragend: Der PC für komplexere Adventures und

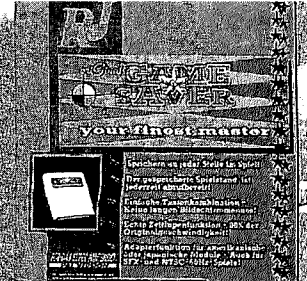
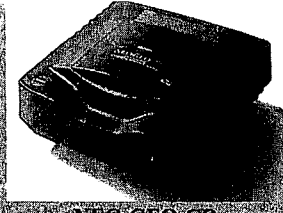
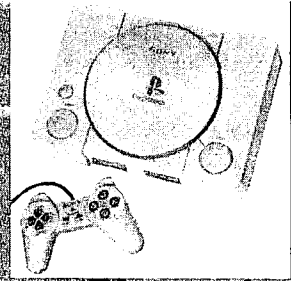
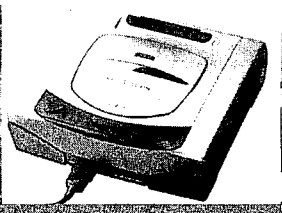
FORUM

Seit einiger Zeit flimmern diverse Gameshows mit wechselndem Erfolg und eher mäßigen Einschaltquoten über die Bildschirme. Sicher hat jeder von Euch schon mal "XBase", "Hugo" oder "Games World" begutachtet. Während die Sender sich die allergrößte Mühe geben, den richtigen Ton zu treffen, klingen die Kommentare aus der Szene meist ziemlich vernichtend. Eigent-

lich wäre TV ja das ideale Medium für Videospiele, denn im Unterschied zur Zeitschrift kann man bewegte Bilder zeigen. Was haltet Ihr von Videospiele-Gameshows im Fernsehen? Wie müßte man eine Computer- und Videospiele-Sendung gestalten, die Ihr regelmäßig sehen wolltet? Wie oft müßte eine solche Sendung angeboten werden? Täglich? Wöchentlich? Monatlich?

SUPER NES

- Aff of Fighting dt. 59.90
- Biker Mice dt. 129.90
- Chaos Engine dt. 99.90
- Donkey Kong Country 139.90
- Earth Worm Jim 119.90
- Final Fantasy III us 149.90
- Ghoul Patrol dt. 129.90
- Indiana Jones dt. 139.90
- Jurassic Park II dt. 45.00
- König der Löwen dt. 99.90
- Lord of the Rings dt. 89.90
- Mickey Mama dt. 129.90
- Micromachines dt. 119.90
- NHL - Hockey '95 dt. 129.90
- Pac Attack 109.90
- Pink Panther dt. 77.00
- Pinball dt. 139.90
- Return of Jedi dt. 139.90
- Rise of the Robots dt. 99.90
- Samurai Shodown dt. 139.90
- Shaq Fu dt. 99.90
- Sparkster dt. 99.90
- Star Trek Academy us 124.90
- Street Racer dt. 119.90
- Vortex dt. 129.90
- *Angebot solange Vorrat reicht weitere SNES-Titel an Lager!
- Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele 39.90
- Fire-6-Player Adapter 59.90
- RGB-Kabel dt./us/jp. 39.90
- in Verbind. mit Umbau 29.90
- Game Boy Adapter 89.90
- Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00
- Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00 (getestet in der Maniac 11/94)



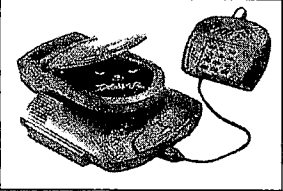
SEGA SATURN

- SEGA 32X**
- 32X-Adapter dt. 389.00
 - Moto Cross dt. 139.90
 - Star Wars Arcade dt. 139.90
 - Virtual Racing DLX us 139.90

MEGA DRIVE

- Castlevania dt. 59.90
- Dynamite Headdy dt. 99.90
- Earth Worm Jim dt. 129.90
- FIFA-Soccer '95 dt. 99.90
- Hyperdunk dt. 59.90
- König der Löwen dt. 129.90
- Mickey Mama dt. 124.90
- Micromachines II dt. 119.90
- Misadv. of Hlink CD dt. 99.90
- NBA Live '95 dt. 119.90
- Rise of the Robots dt. 99.90
- Soleil dt. 129.90
- Super Turrican dt. 99.90
- WWF Raw dt. 139.90
- Mega Drive II dt. 189.00
- Action Replay Pro II dt. 109.90
- US/JP-50/60Hz Adapter 39.90
- 4-Player Adapter 59.90
- Umbau 50/60Hz MDI 39.90
- Umbau 50/60Hz MDII 49.90
- *Angebot solange Vorrat reicht

Playstation ENDLICH!!! Jaguar CD



CD-ROM ohne Jaguar
us 369.00

JAGUAR SPIELE

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

NEO GEO CD

- Grundgerät Top-Leader RGB-60Hz oder PAL-56Hz inkl. 2 Joypads 990.00
- Joyboard 119.00
- Samurai Shodown II 149.00
- King of Fighters '94 149.00
- Street Hoops 139.00
- Viewpoint 149.00
- Windjammers 139.90
- NEO GEO CD-3 ab 99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

PANASONIC 3DO

- Grundgerät PAL 999.00
- mit RGB-Umbau 1099.00
- aktuelle 3DO-Titel an Lager

ZEITUNGEN

- Edge 18.00
- EGM 17.50
- EGM II 17.50
- Game Fan Magazine 15.00

JAGUAR

- Grundgerät inkl. Cybermorph 1099.00
- RGB-60Hz us 599.00
- PAL-50Hz dt 589.00
- Basis-Grundgerät (ohne Spiel) 499.00
- RGB-60Hz us 499.00

GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischen speichern" und müsstest nicht mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original GAME SAVER ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten sondern flüssiges abbremsen auf 50%

Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM 99.-

JETZT AUCH PC CD ROM SPIELE!

Ab sofort Ratenkauf möglich!!

arJay

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

UNSERE LADENLOKALE

JUMP & RUN

KÖLN
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

KONSTANZ
bei Quicksoft

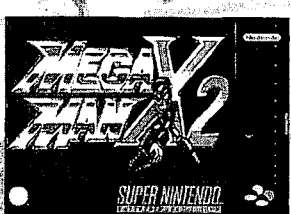
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

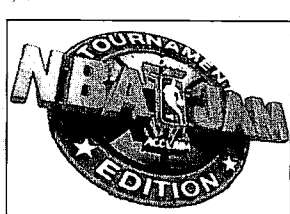
NEU: Bestellungen ab DM 300,- sind versandkostenfrei!



dt 114.90



us 139.90



dt 149.90

arJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferungs- und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme.

Rollenspiele, den Amiga NUR zum Programmieren und DFÜ, das SNES für zahlreiche gute Titel und der Saturn für megamäßig geniale Titel (ich liebe Clockwork Knight). Alles in allem: Eine Reihe von Spielen wird auf Konsolen immer besser sein!

Trash/Fairlight (Name der Red. bekannt)

Ich besitze einen PC und eine Konsole. Ich kann Euch ein Lied davon singen, welche Probleme sich beim Installieren von PC-Spielen schon ergeben haben. Ich kaufe mittlerweile nur noch Videogames, da es da schlicht keine Probleme gibt. Außerdem finde ich Videospiele bunter, attraktiver, benutzerfreundlicher. Ich behaupte sogar, mit dem Generationssprung zu den neuen Konsolen werden Videospiele gefragter sein als PC-Spiele.

Ralf Löffler, Tittisee-Neustadt

Es gibt gute Spiele auf dem PC und auf Konsolen. Auf dem PC braucht man für jedes Spiel eine neue Konfiguration, selbst wenn man ein Super-Start-Menü hat: Max Speicher EMS, Max. Speicher ohne EMM386, Max. Speicher mit CD-ROM. So versinkt man in Bootdisketten, weil nur neun Konfigurationen per Menü gehen. Und wenn man schon als Freak Probleme hat, den letzten Speicher herauszukitzeln, was soll dann ein Neuling machen? Und dann erst die Inkompatibilität diverser Spiele mit der Hardware (Grafikkarte, Joystick, Joypad, CD-Laufwerk)! Da lob' ich mir die Konsole! Wer auf gute Jump'n Runs, Rennspiele und Prügelspiele steht, der ist bei den Konsolen richtig. Wer Simulationen liebt, ist mit dem PC besser bedient.

Jan Weck, Aldenhoven

Seit ca. 15 Jahren beschäftige ich mich mit Computer- und Videospiele. Derzeit habe ich Mega Drive/CD/32X, ein SNES und einen 386er PC. Die Frage, ob ich in Zukunft von Videospiele auf PC umsteigen werde, muß ich unbedingt

verneinen. Schon 1983, als der Videospielemarkt zusammenbrach, waren angeblich die Computer beteiligt. Ich denke, der Markt brach zusammen, weil die Leute durch zu viele Systeme und schlechte Software überfüttert wurden. Gute Hard- und Softwarehersteller haben überlebt und sind stärker aus dem Crash herausgekommen. Ich glaube nicht, daß allzu viele Videospiele auf PC umsteigen. Wo steht denn die Konsole? Im Wohnzimmer, da wo der Fern-

Langfristig werden die Computerspiele den Videospiele nicht den Rang ablaufen, eher umgekehrt. Hits wie "Doom", "Theme Park" usw. werden nämlich immer konsequenter auf Konsolen umgesetzt, aber typische Videospiele-Hits nicht auf PCs ("Mario Kart", "Virtua Fighter" usw.)

Frank Mahnkopf, Merchweiler

Die neueren Konsolen, damit meine ich den Saturn, die Playstation und das Ultra 64, haben solche Hardwarepower,

Module mehr Herz als kopierte Computergames

seher ist. Welcher Normalverbraucher stellt sich schon einen PC ins Wohnzimmer, baut Karten ein und aus und bastelt am Gerät rum? Das sind einfach zwei verschiedene Welten. Die Computerfreaks sind es in erster Linie, die soviel Wind machen: ehemalige Amiga-User z.B. tuten jetzt ins PC-Horn. Anlaß ist nicht etwa die Stagnation im Konsolenmarkt, sondern der Commodore-Konkurs. Die Stagnation ist in erster Linie eine Folge der Rezession, die Leute haben weniger Geld zur Verfügung. Ich bleib' lieber "faul" und meinen Videospiele treu. Ich kauf' mir doch nicht alle fünf Monate neue Geräte, nur weil sich die technologische Entwicklung selbst überholt!

Franz Josef Schlitt, Dinslaken

Ich würde niemals ganz umsteigen, da die Hardwareanforderungen bei PC-Spielen schneller steigen, als man nachrüsten kann. Das kann sich doch keiner leisten! Auf meinem 386SX kann ich kaum noch aktuelle Spiele spielen. Allerdings muß man auch zugestehen, daß Adventures und Rollenspiele auf dem PC in jeder Hinsicht besser kommen als auf Konsolen.

Heiko Günther, Buchholz

daß sie selbst PCs in Zukunft alt aussehen lassen. Konsolen sind viel einfacher zu bedienen. Außerdem entwickeln namhafte Hersteller wie Capcom, Virgin und Konami fleißig weiter Konsolenhits.

Marlo Elwegen, Berlin

Ich war selbst lange Zeit Amiganer und habe faszinierende Games gesehen. Doch fünf sauer verdiente SNES-Module haben oft mehr Herz als 50 zusammenkopierte Computergames. Beide Welten werden einfach nebeneinander erleben und sich ergänzen.

Oliver Uschmann, Wesel

Fähler

Ein gutes Spiel mit der Meinung "Super" sollte doch mindestens 80% Spielspaß haben, damit es einen Classic bekommt? Warum zum Teufel hat dann "Dragon" Mega Drive einen Classic bekommen?

Stefan Ott, CH-Interlaken

Shit happens! Da hat einer gepennt und den Classic nicht aus dem Layout entfernt. Es passiert uns immer mal wieder in der Termin-Hektik, daß ein Classic fehlt oder zuviel auftaucht. Stammleser erinnern sich sicherlich an un-

seren April-Gag, in der wir Classics und Wertungszahlen zum Ausschneiden und Selberkleben abgedruckt hatten. Es gilt jedoch nach wie vor: 80% oder mehr Spielspaß ist Classic, drunter ist kein Classic!

Kippenwerbung

Als ich kürzlich den Doom-Bericht durchlas und die Kritik zur Kenntnis nahm, fielen mir zwei Dinge auf: Hartmut betont mehrfach, daß Doom gewaltorientiert und blutrünstig ist und auf junge Gamer schädlich wirken kann. Aber wie wirkt bitte die Zigarettenwerbung eine Seite weiter? Natürlich könnt Ihr jetzt behaupten, das sei etwas völlig anderes. Doom kann jedenfalls psychischen Schaden anrichten (was nicht bewiesen ist), Zigaretten körperlichen (was bewiesen ist). Warum muß Zigarettenwerbung in einer Videospielezeitschrift auftauchen?

Markus Hoff, Remscheid-Lennern

Da geben wir Dir uneingeschränkt recht. Wir in der Redaktion sind alles andere als glücklich mit der Kippen-Anzeige und haben heftig dagegen protestiert. Es gibt jedoch leider ein paar Dinge, die außerhalb des Entscheidungsspielraums der Redaktion liegen ...

Kult-Comic

Gibt es die Abenteuer der Turkeys, Alex und Bruno irgendwie als Buch oder im Fachhandel? Alle Buchhändler, die ich bisher gefragt habe, gucken mich an wie der Typ, den Donutella vollgekotzt hat!

Sebastian Anson (Auron?), Halle

Da bist Du keinesfalls der Einzige, der das wissen will. Der Puter-Comic ist mittlerweile mindestens so gefragt wie Finishing Moves für Mrtilkrrrrftzz&%... äh, Cheats für Donkey Kong Country. Nein, dieser Comic ist eine astreine Exklusiv- und Spezialanfertigung.

gung für die VG-Gang. Aber wir überlegen schon heftig, ob wir nicht ein Turkey-Büchlein rausbringen sollen ...

3DO testen

Wo liegt das Problem, daß Ihr Neo-Geo-Titel nicht in den hinteren Teil des Hefts integriert und mit Wertungskasten getestet? Und warum testet Ihr 3DO nicht? Gerade beim 3DO, wo die Konsole ca. 1000 Mark kostet, braucht man jede Menge eindeutige Wertungen. Das gilt auch für den Saturn und die Playstation. Da ich mir letztere kaufen möchte, solltet Ihr möglichst früh anfangen, die Spiele zu testen. Eure Previews sind viel zu unpräzise, um sich danach das Spiel zu kaufen. Christian Habegger, Starnberg

Warum fehlen bei Euren 3DO-Vorstellungen die Wertungen? Stephan Paul, Lippstadt

Diese Frage ist so alt wie die VG selber: Weil im News-Teil grundsätzlich nicht gewertet wird. Weder 3DO noch Neo Geo noch Saturn oder Playstation sind derzeit offiziell in Deutschland eingeführt. Kaufen kann man Spiele, Geräte und Zubehör derzeit nur über Importeure. Wir beobachten das zwar und berichten, testen aber nicht. Damit wollen wir darauf hinweisen, daß sich Importgeräte nicht für den durchschnittlichen Normalverbraucher eignen. Bei Importgeräten muß man stets mit Einschränkungen rechnen: Andere Netzteile nötig (110V-Adapter), Stecker passen nicht, NTSC-Fernsehnorm statt PAL, Benutzermenüs und Anleitungen in Englisch oder Japanisch, Spiele und Hardware teurer, Belieferung mit Ersatzteilen und Spielen oft langwierig und nur über eine Handvoll Importeure möglich usw. Viele Informationen im Aktuellteil beziehen sich auf Produkte, die es (noch) nicht in Deutschland (Schweiz/Österreich) gibt. Trotzdem lohnt es sich, darüber zu schreiben. Sobald eine neue Konsole offiziell in

Deutschland (CH, A) vertrieben wird, nehmen wir sie auch in den Testteil auf – vorausgesetzt, die Marktbedeutung spricht dafür. Das Neo Geo z.B. wurde nie offiziell in Deutschland released, es ist und bleibt ein Exot. Trotzdem lohnt die Maschine auf jeden Fall einen Blick. Das 3DO werden wir Anfang/Ende April in den Testteil aufnehmen, da es dann offiziell in Europa verkauft werden soll, bei Jaguar ist es bereits geschehen. Alle Titel werden getestet! Daß wir Spiele-Previews grundsätzlich nicht testen, ist klar: Vorbereichte zeigen in der Regel Spiele, die noch nicht fertig sind. Was würde wohl passieren, wenn wir eine 60-Prozent-Version noch vor Fertigstellung und Auslieferung in der Luft zerreißen? Der Hersteller würde sich zu recht bei uns "bedanken". Previews berichten also möglichst neutral über die Spielhandlung. Sie beschreiben den ersten Eindruck und klammern eine verfrühte Wertung ganz bewußt aus.

Donkey Kong C.

Ich habe DKC zu Weihnachten bekommen. Ich habe den Endgegner schon besiegt und bei meinem Speicher steht 50%. Also habe ich bei Nintendo angerufen, die haben mir gesagt, daß ich DKC schon ganz durchgespielt habe. Ihr habt ein Bild vom Endgegner abgebildet mit der Bildunterschrift "Wer diesen krokodilgen Endgegner besiegt, hat gerade mal 50% von DKC gesehen". Was stimmt nun?

Michael Reinhard, Gräfelfing

Ist diese Frage wirklich ernst gemeint? DKC ist ganz einfach wesentlich breiter als lang, wie eine Höhle: Wer ganz am Ende angelangt ist, muß noch lange nicht alle Geheimnisse gesehen haben. Endlich mal ein Videospiel, in dem es wenig bringt, möglichst ohne Pause bis zum Endgegner durchzuhezten und dann zu meckern "dasgingaberschnell" oder "meingottbinichheituwiedergut".

NEU IN BERLIN HIGHWAY TO HELL...

ARTIKEL	GB	MD	MDCD	32X	SATURN	SNES	3DO	JAG	JAG CD	SONY
Alicers										
Addams Family Values		I.V.				149,95*		129,95*		
Allen vs Predator						139,95		149,95		
Antimatics		119,95								
B.C. Revers Chuck Rock CD			109,95*	I.V.						
Battlemorph									129,95*	
Battlepact		129,95	I.V.			139,95*				
Beyond the Limit F1			109,95							
Blackburn							I.V.			
Blue Lighting 2									129,95*	
Boogerman		129,95				139,95				
Breath of Fire 1						149,95				
Canonfodder 1		119,95*				139,95*		139,95*		
Chartered Flig								119,95*		
Cloy Fighter 2 (MD = Teil 1)		129,95		I.V.	I.V.	139,95*	139,95*	I.V.		
Clockwork Knight 1					179,95					
Corpus Killer			119,95			139,95*				I.V.
Creature Shock					I.V.	139,95*			129,95*	
Crima Crockers										189,95
Crima Control			129,95							
Cyber Clash										I.V.
Cyber Stud										I.V.
Daytona USA										189,95*
Demolition Man	I.V.	119,95*	119,95*			139,95*	129,95		129,95*	
Demons Crest						139,95				
Donkey Kong 94 - Country	69,95					149,95				
Dragon		129,95				139,95		119,95		
Dragon Loro			129,95*		I.V.					I.V.
Dragon View						149,95				
Drug Wars							139,95*			
Duerg (CD = Teil 1)		119,95	109,95							
Duergon Depths									129,95*	
Duergonmaster 2			129,95							
Earthworm Jim		139,95	129,95*			149,95		I.V.		
ESPN Baseball Tonight		119,95	119,95			139,95				I.V.
ESPN National Hockey Night		119,95	119,95*			139,95*				I.V.
ESPN NBA Highlights		119,95*	119,95*			139,95*				I.V.
ESPN Sunday Night NFL		119,95*	119,95*			139,95*				I.V.
Fahrtenhül CD				139,95*						
FIFA Soccer 95		119,95		I.V.		139,95*	109,95			
Fight for Life								149,95*		
Fist Fantasy 3								159,95		
Flak		119,95				139,95*				
Flatliners 2	79,95*		I.V.			149,95*				
Flying Aligmaros			119,95*					129,95*		
Ex								139,95*		I.V.
Harzball 4 (SNES = Teil 3)		129,95								
Highlander									129,95*	
Highway Strike										129,95*
Illusion of Gals										
Indiana Jones Jr. Adventures						159,95				
Intense						119,95				
Intense Kaputt Soccer						139,95*				
Iron Soldier										
John Madden Football 95	I.V.	119,95	119,95			139,95	109,95			
Jurassic Park 2	I.V.	119,95				129,95				
Kassari Ninja										
Kingdom								139,95*		
Kings Field										189,95*
Legions of the Undead										
Leominas 2	69,95*	119,95		I.V.		129,95*	129,95			
Links Golf					179,95*					I.V.
Loadstar						129,95*				
Lord of the Rings 1						119,95				
Lullia		139,95*				149,95*				

Demnächst auch Ladengeschäft

Mansion of Hidden Souls	79,95	129,95*	129,95		179,95					
Mega Man						139,95				
Metal Road					139,95*					
Mickey Mania		119,95	119,95			139,95				
Might & Magic 3						149,95		I.V.	I.V.	
Monster Truck Wars	79,95	129,95*		I.V.		149,95*				
Motor Toon GP										179,95
Myst					179,95			139,95*		179,95
NBA Live 95		119,95		I.V.		139,95				
Head for Speed								129,95		
Hill All Star Hockey		119,95*								
NHLPA Hockey 95		119,95		I.V.		139,95		I.V.		
Horostorm										I.V.
Off World Interceptor										I.V.
Panzer Dragon					189,95*					
Paradise 2						169,95				179,95
PGA Golf 3		119,95		I.V.		139,95*	129,95*			
Phantasy Star 4		139,95*		I.V.						
Pitfall		119,95		119,95*				119,95		
Psycho Pinball		119,95				139,95*				
Ramp						179,95*				
Rayman										I.V.
Road Assault			119,95					129,95		139,95
Return Fire										
Return of the Jedi	79,95*					139,95				
River Racer										
Rise of the Phoenix		149,95*				169,95*				179,95
Road Kosh (MD = Teil 3)		119,95*								
Robotek		119,95				149,95				
Road Roll Racing		119,95				139,95				
Samurai Showdown	79,95	129,95*		139,95*		149,95*		139,95*		
Sasquatch DSV	69,95									
Secret of Mana mit Buch								129,95		
Shadowrun		139,95								
Shining Force 2		139,95		129,95						
Shinobi		119,95				189,95				
Shank Wars Missions								89,95		
Sim City 2000					129,95*	179,95*		I.V.		I.V.
Slam City					139,95*			139,95*		
Snaptbar					109,95					
Solar		129,95								
Soulblazer								139,95		179,95
Space Griffin										
Space Pirates			129,95*					139,95*		
Star Blade			129,95*							
Star Control 2										
Star Trek Next Generation	79,95	139,95*				I.V.	149,95	139,95*		
Star Trek Starfleet Academy					I.V.		129,95			
Star Wars Arcade					139,95					
Star Wars Arcade	79,95*	129,95*					149,95*			
Star Wars Arcade										
Story of Thor		119,95*								
Street Racers		119,95*								
Super Bomberman 2		119,95				149,95*				
Super Moto Cross										
Super Probotector 2	79,95	119,95				I.V.	159,95	129,95		I.V.
Super Street Fighter 2		139,95						139,95		
Supreme Warrior			139,95*		139,95*					
Syndicate		119,95						129,95*		
Team Park		119,95*						139,95*		
Time 2 Die										139,95*
Time Cop								139,95*		
Tob Shit Don										
Top Gun 3000 (MD = Teil 2)		119,95						139,95		179,95
Troas Lies		119,95*						139,95*		
Twin Goddess										179,95
Ultima 7-1										
Ultima Runes of Virtue 2	89,95							149,95		
Ultima Runes of Virtue 2								129,95		
Ultima Runes of Virtue 2								129,95		
Urban Strike		119,95						139,95*		
Val D'Isere										
Victory Golf						189,95				129,95
Virtuapoint		119,95				I.V.	139,95*			
Virtua Racing		149,95				149,95				
Virtual Reality						179,95*				
Vortex										
Warzone 2		139,95*						149,95		139,95*
Warzone 2						139,95*	189,95*			
Wing Commander 3								139,95*		
Wire Head CD	79,95	129,95				139,95*				
WWF Raw								149,95		

Unsere Mega-Hot-Line: 0171/540 87 63
 11.00-20.00 h Versandtelefon
 ... PC ... CD ... MAC ... MAC-CD ... AMIGA 500 ... AMIGA 1200 ... AMIGA CD 32 ...
 SATURN ... SEGA 32X ... MEGA DRIVE ... MEGA CD ... GAME BOY ... SUPER NES ... 3DO ... NEO
 GEO ... NEO GEO CD ... SOUL PLAYSTATION ... COMPUTER & VIDEOGAMES ... ZEITSCHRIFTEN ...
 DEUTSCHLAND ... USA ... JAPAN ... MUSIC ... CD'S ... COMICS ... ANIME ... VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - I.V. bzw. * Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 23.1.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

MIPS

Im Heft 9/94 wirbt Nintendo damit, daß die Ultra-64-Konsole allen 32-Bitern überlegen sei, weil sie unter anderem MIPS-Technologie verwendet. Was um alles in der Welt ist MIPS-Technologie?

Henrik Tunze, Varel

Das gleiche wie etwa "tiefenwirksame Hydro-Fluids" bei Gesichtsscreme, "rechtsdrehende Lactose" im Bio-Joghurt oder "die Super-Reinheits-Formel" beim Waschpulver. Mit einem Wort: gequirte Werbe-Kacke. Da die überwiegende Zahl der Konsumenten kaum echtes Fachwissen besitzt (was der Hersteller genau weiß), schindet er in seiner Werbung nachhaltig Eindruck mit pseudotechnischem und pseudowissenschaftlichem Geschwätz - mit frei erfundenen "Fachbegriffen", die einfach toll klingen. Die "tiefenwirksamen Fluids"

stellen sich bei genauer Betrachtung als simple Gelatine auf Wasserbasis heraus und die Super-Reinheitsformel z.B. als ordinäre Zitronen- oder Essigsäure. Daß "rechtsdrehende Lactose" im Spektroskop einen polarisierten Lichtstrahl verdreht (was man optische Aktivität nennt), beeinflusst das tägliche Leben eher wenig. Trotzdem achtet so mancher beim Joghurtkauf auf "rechtsdrehenden Milchzucker", weil er mal gehört hat, das sei besonders gesund. "MIPS-Technologie" bedeutet nichts anderes als "rechnet schneller" oder "64-Bit-kann-mehr-als-32-Bit". MIPS steht für "Million Instructions per Second" und ist eine von mehreren theoretischen Größen zur Beurteilung der Prozessorleistung. Eine 64-Bit-Konsole ist einer 32-Bit-Konsole deswegen theoretisch überlegen, weil sie die doppelte Zahl von Befehlen gleichzeitig auf dem Datenbus transportieren kann.

Aber nur theoretisch: Noch hat keiner z.B. den Systemtakt beider Konsolen verglichen. Wie wichtig der ist, zeigt folgendes vereinfachte Rechenbeispiel: Eine 64-Bit-Konsole mit 25 MHz Systemtakt rechnet theoretisch kein Byte schneller als eine 32-Bit-Konsole mit 50 MHz Systemtakt. Die 64-Bit-Konsole nimmt zwar in einem Taktzyklus doppelt soviel Daten auf den Systembus, dafür führt die 32-Bit-Konsole aber in derselben Zeit zwei Taktzyklen aus, weil die Taktrate ja doppelt so hoch ist. Beide kommen auf die exakt gleiche Rechenleistung pro Sekunde. In echt lassen sich zwei Konsolen auf diese Weise leider nicht vergleichen: Es kommen viel zu viele Faktoren dazu, die die reine Hardwareleistung beeinflussen. Wie schnell sind die RAM-Chips? Wie groß ist der Arbeitsspeicher? Was leisten die Zusatzchips? Ist die Hardware speziell für bestimmte Aufgaben ausgelegt

(z.B. schnelle Polygonberechnung) usw.? Mit einem Wort: Wie schnell eine Konsole theoretisch rechnet, ist innerhalb gewisser Grenzen völlig unerheblich und reine Augenwischerei. Jeder neigt zu der Annahme, eine 64-Bit-Konsole könne mehr als ein 32-Bit-Gerät, weil ja doppelt soviel Bits "draufstehen". Dabei vergißt man leicht, daß die Bitzahl keineswegs eine absolute Leistungsgröße ist, wie z.B. die PS-Zahl bei Autos. Selbst da stimmt die Rechnung nicht, weil ein Golf mit 110 PS u. U. besser abgeht als ein Benz mit 170 PS, weil der Benz eben viel schwerer ist. Fazit: Da man diese Hardware Diskussion bis zum Jüngsten Tag ausdehnen kann, ohne zu einem konkreten Ergebnis zu kommen, werden drei ganz andere Faktoren den Konsolenkrieg entscheiden: die Qualität der Spiele, der Preis für Hard- und Software sowie nackte Marketing-Power.

COOLE PREISE

Tel: 030 - 421 37 67
Fax: 030 - 421 37 68

An- & Verkauf

BTX Bestellung Höhe #

Alle im Heft vorgestellten Spiele bei uns erhältlich!

BTX Bestellung Höhe #

Super NES	Streetracer	109	Clayfighter	119	Snooker	109	Power Rangers	119	Jaguar
Aero Fighters 129	Syndicate 119	Earth Worm Jim 119	Earth Worm Jim 119	Side Pocket 119	Supremo Warrior 119	Soulstar 109	Jaguar + 1 Spiel 555		
Bike Mice from Mars 109	Shadowrun 139	FIFA 95 109	FIFA 95 109	Syndicate 109	Samurai Warrior 119	Side Pocket 119	Start Kabel 45		
Bombberman 2 119	Sim City 79	Flink 79	Samurai Shodown 119	Shining Force 2 119	Tomcat Alley 99	Terminator 49	Controller 59		
Clayfighter 2 129	Shaq Fu 119	Generation Lost 109	Tiny Toons Sport 109	WWF Raw 119	Wing Commander 119	Zero Tolerance 79	Bubsy 119		
Desert Fighter 79	Soubhazer kompl. dt. 119	Lion King 119	Gebräuchtspreise ab 19,90	Neo Geo	NEO GEO CD 979	Art of Fighting 2 105	Doom 129		
Earth Worm Jim 129	True Lies 119	Luffa 129	BC Racers 119	Art of Fighting 2 105	King of Fighters 93 139	Fatal Fury Spezial 109	Demolitions Man 139		
Eye of the Beholder 2 139	Theme Park 119	Nitro Machines 2 109	Battlecorps 99	King of Fighters 93 139	Last Resort 99	Super Sidekicks 2 109	Iron Soldier 129		
ESPN Baseball 99	Unrascers 129	Nickey Mania 79	Corpse Killer 119	Fatal Fury Spezial 109	Samurai Shodown 2 129	World Heros 2 Jet 119	Kasumi Ninja 129		
Final Fantasy 3 139	World Cup Striker 69	Mega Turrican 79	Dungeons Master 2 129	Last Resort 99	3 DO		Rayman 129		
FIFA 95 119	WWF Raw 129	NBA 95 109	Eye of the Beholder 119	Super Sidekicks 2 109	3 DO + 2 CD's 899		Syndicate 129		
F 1 Pole Position 2 119	WCW Wrestling 129	NHL 95 109	Eye of the Beholder 119	Samurai Shodown 2 129	6 Button Pad 69		Wolfenstein 129		
GP 1 Teil 2 129	Warlo Woods 129	Pagemaster 119	FIFA Beyond ... 105	World Heros 2 Jet 119	Infrarot 2 Pads 119		Zool 119		
Indiana Jones 129	Wolfsenstein 139	Power Drive 109	FIFA Sorcer 99		Adapter für SNES Pads 89				
Jurassic Park 2 99	US Neuhelten auf Anfrage	Pirates Gold 109	Lethal Enforcers 2 109		Corpse Killer 129				
Lion King 129	SNES Zubehör	Phantasy Star 4 129	Mickey Mania 89		Need for Speed Powerslide 129				
Lemmings 2 99	60 Hz Adapter 39	Psycho Pinball 109	NBA Jam 99		Road Rash 109				
Micromachines 99	60 Hz Umbau 89	Pitfall 109	Soleil 119		Rise of Robots 129				
Mega Man X2 129	Action Replay 2 109	Red Zone 109	Schlümpfe 119		Return Fire 119				
Mystical Ninja 2 129	Game Saver 88	Ristar 129			Space Pirates 129				
Mickey Mania 89	Pad ab 29	Soleil 119			Supreme Warrior 129				
Mt. Nutz 99	Gebrauchtspreise ab 39,90	Nighttrap 119			Samurai Shodown Turbo 119				
Monopoly 109	Mega 32				Super Streetfighter 119				
NHL 95 119	Mega 32X Adapter 359				Syndicate 119				
NBA Live 129	Doom 139				Theme Park 119				
Pitfall 99	Star Wars Arcade 139								
Pocky & Rocky 2 129	Virtua Racing deluxe 139								
Pinball Fantasy 119	Corps Killer CD 139								
Rock'n Roll Racing 109	Fahrenheit CD 139								
Radical Rex 119	Nighttrap CD 139								
Side Pocket 119	Mega Drive								
Star Wars 3 129	Animaniacs 109								
Star Trek, Academy 129									
Sim City 2000 129									
Sequest DSV 129									

VIDEO & GAME

Besucht unsere Läden in Berlin.

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

Dort könnt Ihr auch ausleihen. Ca. 800
Gebrauchtspreise auf Lager.

Händleranfragen erwünscht!

3 DO

3 DO + 2 CD's 899

6 Button Pad 69

Infrarot 2 Pads 119

Adapter für SNES Pads 89

Corpse Killer 129

Need for Speed Powerslide 129

Road Rash 109

Rise of Robots 129

Return Fire 119

Space Pirates 129

Supreme Warrior 129

Samurai Shodown Turbo 119

Super Streetfighter 119

Syndicate 119

Theme Park 119

Sony PSX + 1 Spiel 499

Toshinden 159

Parodius 159

Moto Toon 159

Cyber Sled 159

Saturn + 1 Spiel 1399

Clockwork Knight 139

Gala Racer 149

Wachal Connection 149

Daytona USA 149

Victory Goal 149

Versandkosten komplett 8 DM + Zahlkarte

Lion King

Beim Lion-King-Preisabschluss schreiben ist die erste Frage nicht nur sauschwer, sondern Warzenschweinschwer! Das kann doch keiner beantworten! Sagt mir wenigstens die Antwort!
Markus Götz, Gärtringen

Wer einen besonders tollen Preis gewinnen will, soll auch gefälligst ein bißchen Gripsgymnastik dafür betreiben, dachten wir uns. Ne blöde Teilnahmekarte einschicken kann schließlich jeder! Cleverles rufen z. B. bei Disney Germany an. Oder sie gehen in die Stadtbücherei und leihen sich einen Film-Almanach. Oder bimmeln den Disney Club an. Oder ...)

Ridge Racer

Warum spielt Ihr alle Ridge Racer? Nur wegen der Grafik und der aufgezählten Spielmodi? Auflösung des Insider-Rätsels: Weil das gelbe Auto wahrscheinlich das Postauto ist, das entweder neue Games bringt oder säckeweise Post von Kids, die immer noch Finishing Moves ohne Ende verlangen. Richtig?

Stefan Dittmann, Birkholzaue

Von unten nach oben: ganz falsch. Das gelbe Auto ist ein computergesteuerter Gegner, der Euch im Ridge-Racer-Time-Trial superärztend vor der Nase rumeiert und derartig nervt, daß einige PS-Joypads der VG-Gang schon deutliche Bißspuren aufweisen. Und warum alle nur noch Ridge Racer spielen? Kann man eigentlich schwer beschreiben. Muß man gespielt haben ...

Musik auf CD

Da ich eine Vorliebe für die Musiken von "Cybernator", "Super Probotector" und "Super Castlevania 4" habe, wollte ich Euch mal fragen, ob es zu einem dieser Spiele irgendwo die dazugehörige Musik (als Original, nicht verändert!) auf CD gibt. Da Ihr ja schon mal

vor zwei Jahren einen Bericht über die Hintergrundmusiken von Videospiele gebracht habt, müßt Ihr doch eigentlich wissen, ob's diese CDs gibt und wenn ja, wo genau ich sie bestellen kann.

Christian Grawe, Warstein

Es gibt tatsächlich eine Reihe von ausgekoppelten Original-Videospiel- bzw. Computerspiel-Soundtracks auf CD. Dazu gehören z. B. Stücke von Jochen Hippel, Chris Hülsbeck (Kaiko) oder Tommy Tallarico (Virgin). Daneben gibt's noch einige Musik-CDs, die zwar thematisch mit einem Spiel zu tun haben, aber nicht die Original-Sounds sind, z. B. Disneys CD zu Lion King, die Shaq-Fu-Rap-CD von Acclaim, ein U.S.-Gold-Stück zu Flashback etc. Mit Ausnahme der Disney-CD, die ja auch als Film-Soundtrack verkauft wird, erscheinen solche CDs in verschwindend geringen Auflagen von 1000 bis max. 5000 Stück. Oft sind auf solchen CDs nur ein oder zwei Titel mit einigen Minuten Spielzeit. Sie tauchen in der Regel erst gar nicht im Handel auf, sondern werden hauptsächlich als begleitende Maßnahmen zur Vermarktung eines Spiels eingesetzt und sind normalerweise bereits wenige Wochen nach der Vorstellung des entsprechenden Produkts wieder von der Bildfläche verschwunden. In Japan ist das etwas anders. Dort gibt es wesentlich mehr Videospiel-Soundtracks zu kaufen, teilweise sogar im Musikhandel. Trotzdem hat es auch dort noch kein Spiele-Soundtrack je in die Nippon-Top-100 geschafft. Tip: Sound von Konsole auf Cassette überspielen...

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

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !



Spielend durchs Leben!

ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/7772 25

DÜSSELDORF
Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/16494 09

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

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
Neo Geo+CD Samurai mit Blut 149,99 DM
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

Sega Saturn RGB+ Hifi 79,99 DM
SNES RGB Kabel dt. +Hifi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi 49,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM
Mega Drive 1,2,3,2X RGB Stereo 45,99 DM
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 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:
Turbo Grafx + 2 Spiele nur 99,99DM

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

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

DIE "DX" IST DA!!!!
Die neueste Hardware für euer SNES von FFE!

FEATURES:

- * 32 MBIT RAM
- * GAME SAVER
- * TRAINERMAKER
- * VERSCHIEDENE CHEAT CODES VERWENDBAR!

UVM.

nur 799 DM

07171-81515

ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GB VORHANDEN !

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MWST. Lieferung. Irrtum, Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen! Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

Inhaber: Markus Stubenvoll !!!! NUR VERSAND !!!!
Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäbisch Gmünd

Großes Stargate



Stargate, der Film, erzählt von einem geheimnisvollen Tor, durch das schon die alten Ägypter interstellare Reisen unternommen haben. Als es in den Zwanziger Jahren ausgegraben wird, vermag keiner das Rätsel zu lösen und das Stargate zu öffnen. Erst 70 Jahre später knackt ein Wissenschaftler das Geheimnis und tritt zusammen mit einer kleinen Spezialeinheit die Reise in die Unendlichkeit an. Das Abenteuer beginnt...

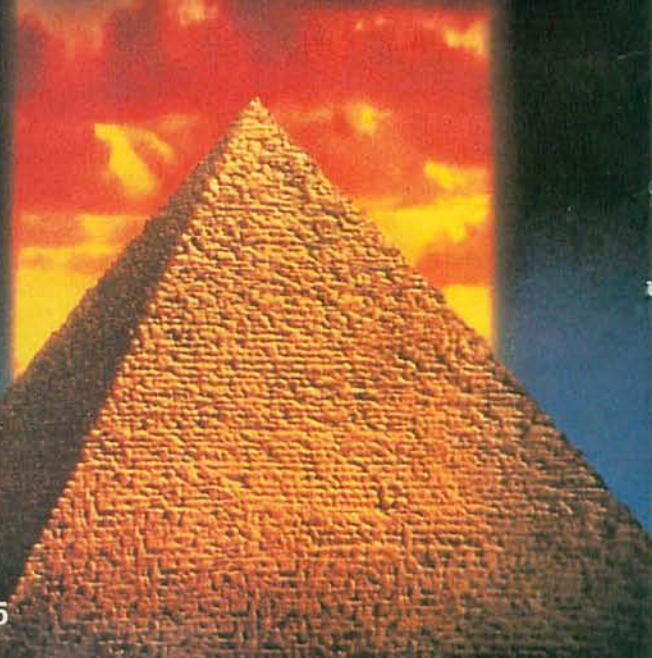
Ägypten, seine Mythologie, und die Pyramiden bilden das Fundament für die Story von Stargate. Also dachten wir uns, ein paar Pyramiden im Wettbewerb könnten nicht schaden. Der Hauptgewinner unseres Preisausschreibens, das komplett von Acclaim ausgerichtet wird, fliegt nach Las Vegas, wo er in einer Pyramide wohnt: dem Luxor-Hotel. Das Supergebäude bietet nicht nur Platz für Hunderte von Hotel-

gästen, es beherbergt in seinem gigantischen Innenraum auch ein Sega-Virtuality-Center, mehrere Restaurants und einen kleinen Ägypten-Themepark. Um Pyramiden dreht sich auch unsere **Preisfrage:**

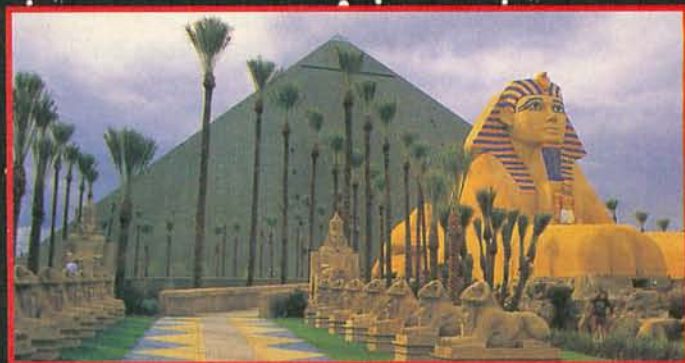
Das Luxor-Hotel in Las Vegas ist zwar riesig aber bei weitem nicht die höchste Pyramide in den USA. Wo steht die höchste Pyramide der USA und wie heißt sie?

Um Euch nicht völlig im Dunkeln tappen zu lassen, haben wir irgendwo im Heft eine kleine aber feine Hilfe versteckt - in Hieroglyphen verschlüsselt. Doch Vorsicht! Das Wort, das sich daraus ergibt, ist nicht die Lösung! Die müßt Ihr schon selbst herausfinden. Schreibt oder faxt uns die Antwort an folgende Adresse:

**Verlag Magna Media
Redaktion Video Games
Stichwort "Stargate"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046**



- Gewinnspiel



1. Preis:

5 Tage Las Vegas für 2 Personen mit Flug und Übernachtung im Luxor-Hotel



2. bis 10. Preis:

Je ein Stargate-Spiel, System nach Wahl (SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear)

11.-30.

Preis:
T-Shirts



Teilnahmebedingungen

Teilnehmen am Wettbewerb darf jeder, außer Angestellte des Verlags Magna Media sowie deren Angehörige. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Einsendeschluß ist der 20. März 1995. Die Gewinner werden in Ausgabe VG 5/95 veröffentlicht. Sollte der Gewinner der Reise jünger als 18 Jahre alt sein, muß die begleitende Person volljährig sein und die Aufsichtspflicht wahrnehmen. Die Reise ist für den Zeitraum der Sommerferien '95 vorgesehen. Der Termin wird nach Absprache zwischen Gewinner und Acclaim Entertainment festgelegt. Abflug und Start ist wahlweise in Hamburg, Frankfurt/M. oder München. Ein Bar-Ausgleich für die Reise bei Verhinderung oder Nichtantritt ist leider nicht möglich. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Stargate TM & © 1994 Le Studio Canal+(U.S.).
All Rights Reserved. TM designates a trademark of Le Studio Canal+(U.S.).

	A		G		M		S
	B		H		N		T
	C		I		O		U
	D		J		P		V
	E		K		Q		W
	F		L		R		X
							Y
							Z

Irgendwo im Heft haben wir eine Lösungshilfe versteckt. Hier das Alphabet dazu.

! Des Rätsels Lösung

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

Super Nintendo

Final Fantasy 3

Ja, der Dominik Gruber aus München, der kennt sein geliebtes FF3 bereits wie aus dem Effeff. So läßt sich auch das Zustandekommen der kompletten Auflistung aller Partymitglieder, und wo Ihr sie findet, Secrets und Drachen erklären, die uns Domi freundlicherweise zusammengestellt hat:

WORLD OF BALANCE

Locke: Rettet Terra in der Mine in Nashe. Locke tritt danach der Party bei.

Edgar: Joint die Gruppe, nachdem man mit allen Leuten im Figaro Castle geredet und dort übernachtet hat.

Sabin: Bekommt man, wenn man beim Endgegner auf Mt.Kolts angelangt ist.

NACH TRENNUNG DER PARTY

Celes (wenn Ihr nur Locke habt):

Im Keller eines Hauses in South Figaro, in den man über einen Geheimgang gelangt, findet man sie in einer bewachten Zelle eingesperrt.

Shadow (wenn Ihr nur Sabin habt):

Geht zu dem nahe gelegenen Haus, nachdem Ihr an Land erwacht seid. Dort steht Shadow am Brunnen. Nach einem kurzen Gespräch ist er mit von der Partie.

Cyan (wenn Ihr nur Sabin habt):

Cyan begleitet Euch, nachdem Ihr Euch durch das imperiale Camp gekämpft habt.

Gau (wenn Ihr nur Sabin habt):

Ihr müßt in Mobliz ein *Dried Meat* kaufen und dann so lange in der Veldt auf und ab gehen, bis Gau nach einem Kampf auftaucht. Dann gebt Ihr ihm das *Dried Meat*.

Setzer:

Während Celes die Oper für Maria singt, wird sie von Setzer gekidnappt. Die restliche

Party folgt ihr auf das Luftschiff. Setzer entdeckt Euch dort. Ihr einigt Euch, daß Ihr eine Münze um Celes werft. Ihr gewinnt, und Setzer joint Euch.

Stargo und Relm:

Ihr müßt mit dem Luftschiff nach Thamasa fliegen und dort übernachten. Dann müßt Ihr mit Stargo ein Mädchen aus einem brennenden Haus ret-



ten. Danach joint Euch Stargo. Wenn Ihr Stargo habt, joint Euch Relm kurz darauf automatisch.

Mog:

Fliegt nach Narsh zurück, wenn Ihr das Luftschiff besitzt und geht in das Haus, das rechts unten liegt. Dort begegnet Euch Pick Pocket. Folgt ihm bis zur Klippe und geht dann ins Esper-Menü. Da-



Närrischer Reim: Eins, zwei – Zockerei; drei, vier – immer Ihr; fünf, sechs – noch mehr Megs; sieben, acht – Spaß gemacht; neun, zehn – Zocken gehn. Das Wort zum Rosenmontag sprach heute King Zock (Sertan Sen) aus Mörlenbach. Es grüßt außerdem, mit einem dreifachen Helau versteht sich, Euer Faschingsprinz, der Dirk.

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 berüchtigte mürrische Computeranlage auf **Trab** gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im fischen Mausgrau gehalten sind.

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

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

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

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

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

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

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85540 Haar bei München

durch befreit sich Mog von P.P. Nun müßt Ihr ihn nur noch vom Klippenhang wegziehen.

Shadow zum zweiten Mal:

Geht nach Kohlingen in die Bar. Wenn Ihr lediglich drei Leute in der Party habt, joint Euch Shadow.

Shadow zum dritten Mal:

Auf dem Floating Island joint er automatisch.

WORLD OF RUIN

Tip: Wollt Ihr Shadow in der W. o. R. bekommen, dann müßt Ihr bis zum östlichen Ende der Insel laufen, wenn das Floating Island abstürzt. Dort wartet das Luftschiff auf Euch. Klickt hier "Wait" an. Klickt danach "Wait for Shadow" an; nach ca. fünf Sekunden taucht er schließlich auf.

Sabin:

Sie joint die Party, nachdem Ihr in Tzen ein kleines Kind aus einem brüchigen Haus gerettet habt.

Edgar:

Joint Euch kurz vor dem Endboß im Figaro Castle.

Setzer:

Er steht im Cafe in Kohlingen. Nach einem kurzen Smalltalk wird er Mitglied.

Das Videospiele-Paradies

In folgenden Geschäften hat die MARO GmbH den SEGA Automat Daytona USA aufgestellt!
Dr. Music, Friesenstr. 3, 71640 Ludwigsburg (OBweil)
Multi Media Center, Ardeystr. 42, 58452 Witten

MARO

Neo-Geo Total

NEO-GEO CD-ROM
PAL oder RGB

DM 990,-

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	Crossed Sword	DM 119,-
League Bowling	DM 99,-	Trash Rally	DM 119,-
Magician Lord	DM 99,-	Ninja Commando	DM 119,-
Baseball Stars	DM 99,-	Magician Lord	DM 119,-
Baseball 2020	DM 99,-	Samurai Shodown	DM 139,-
Puzzled	DM 99,-	Fatal Fury Special	DM 139,-
Majongh	DM 99,-	Art of Fighting II	DM 139,-
Alpha Mission II	DM 99,-	Super Sidekicks II	DM 139,-
Super Spy	DM 99,-	Aggress. of D. Kom.	DM 139,-
Burning Fight	DM 99,-	Aero Fighters II	DM 139,-
Football Frenzy	DM 109,-	Top Hunter	DM 139,-
Last Resort	DM 109,-	World Heroes 2 Jet	DM 139,-
Baseball Stars II	DM 109,-	King of Fighters	DM 149,-
King of Monsters II	DM 109,-	Carnow's Revenge	DM 139,-
Blues Journey	DM 119,-	Samurai Shodown 2	DM 149,-
Ninja Combat	DM 119,-	Street Hoop	DM 149,-



NEO-GEO Clubzeitschrift Nr. 3 ausschließlich bei MARO erhältlich. Limitierte Auflage daher jetzt vorbestellen.

PS: Jede Menge News über neue Spiele und versteckte Moves.

Neu! Reparatur und Umbau (50 / 60 Hz) für alle Konsolen.

Neo-Geo Module neu:

Samurai Shodown 2	DM 399,-	Z-Blade	DM 399,-
Street Hoop	DM 399,-	King of Fighters	DM 399,-

Maro-Weihnachtsknüller: (solange Vorrat reicht)

Top Hunter NEU	DM 199,-	Art of Fighting NEU	DM 139,-
Spinmaster NEU	DM 159,-	Three-Count-Bout NEU	DM 139,-

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

Franchisepartner gesucht!

Tausch, Verkauf und Inzahlungnahme von Spielen für fast alle Systeme.

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 10-13 und 14-18.30 Uhr geöffnet. Samstag 9-13 Uhr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Die besten Freunde kommen oft ganz unverhofft. Mach schon Mog, gib ihnen einfach ein Küßchen ...



Zusammenstellung der Waffen und Rüstungen aus dem Colosseum

Cyan:
Redet in Maran mit der Taube und fliegt danach nach Zozo. Eine Person gibt Euch den Schlüssel für die oberste Tür im Cafe. Dadurch gelangt Ihr zu Mt. Zozo. Auf dem Gipfel des Berges findet Ihr Cyan.

Gau:
Geht mit drei Leuten in der Veldt auf und ab. Nach einiger Zeit werdet Ihr ihn dort finden.

Shadow:
Er befindet sich in der Cave im Veldt. Von dort aus geht er ins Colosseum, wohin Ihr ihm folgt. Setzt hier das Item "Striker". Jetzt joint auch er.

Terra:
Fliegt zurück nach Mobliz, redet mit allen Personen und folgt dem Hund in den Geheimgang. Sobald Ihr dort seid, wird die Stadt von einem Monster angegriffen. Nachdem Ihr es besiegt habt, joint Terra.

Relm:
Wenn Ihr in dem großen Haus in Jidoor den Endgegner besiegt habt, gesellt sich auch Relm zu Euch.

Stargo:
Geht mit einer Party von drei Leuten (der Relm an-

Einsatz	Fundort des Einsatzes	Gewinn
Stunner	unbekannt	Strato
Flame Sabre	Albrook	Ogre Nix
Thunder Sabre	Albrook	Ogre Nix
Blizard	Albrook	Ogre Nix
Soul Sabre	Figaro Castle	Falchion
Falchion	Colosseum	Flame Schild
Crystal	Maranda	Enhancer
Imp Haleberd	Wald, nördlich von Veldt	Cat Hood
Cat Hood	Colosseum	Merit Award
Thunder Schild	unbekannt	Genji Schild
Moogle Suit	Soul Dancers	Nutkin Suit
Nutkin Suit	Colosseum	Genji Armor (Best)
Der Tortois Schild, der Titanium Helm, die Imp Armor sowie die Imp Haleberd sind die besten Ausrüstungsgegenstände, die es gibt, jedoch entfalten sie ihre Wirkung nur im Imp-Status.		
Aegis Schild	Kefka Tower	Tortois Schild
Tortois Schild	Colosseum	Titanium Helmet
Imp Haleberd	Wald, nördlich von Veldt	Merit Award
Imp Armor	Wald, nördlich von Veldt	Tortois Schild
Items und Relics		
Die meisten Gegenstände, die man einsetzt, werden zu Elixiren, wenn man "Chupon" besiegt.		
Elixir	Uhrenkästen/Colosseum	Rename Card
Rename Card	Colosseum	Marvel Shoes
Marvel Shoes	Colosseum	Tintinbabar
Tintinbabar	Colosseum	Exp. Egg
Genji Glove	Sealed Cave	Thunder Schild
Gem. Box	Fanatics Tower	Economizer
Atlas Armlat	Zozo	Dragon Horn
Dragon Horn	Colosseum	Gold Hairpin
Hero Ring	Auktionshaus in Jedoor	Pod Bracelet
Fenix Down	bei jedem Händler	Magicite
Mit dem Merit Award können alle Figuren sämtliche Waffen und Rüstungen benutzen, auch wenn sie nicht für diese Figuren bestimmt sind. Das gilt nicht für die Atma Weapon.		

gehören muß) zum Fanatics Tower. Dort joint er automatisch.

Locke:
Am Ende der Phoenix Cave müssen die beiden Partys die nebeneinanderliegenden Schalter betätigen. Dadurch gelangt Ihr in einen neuen Raum, in dem Locke auf Euch wartet.

Mog:
Mog findet Ihr in dem Moogle-Dorf bei Narshe

SECRET CHARACTERS

Umaro:
Ihr müßt mit einer Party, der auch Mog angehört, auf die Spitze der Klippe in Narshe. Bekämpft den Esper und springt in das Loch. Wenn Ihr den Totenkopf gefunden habt, zieht Ihr den Esper aus der Augenhöhle, und schon wird Euch Umaro begleiten.

Gogo:
Fliegt auf das Triangle Island. Geht hier auf und ab, bis Euch ein Wurm angreift. Laßt Euch von ihm einsaugen. So kommt Ihr zu einer Höhle, an dessen Ende Gogo wartet.

DIE ACHT DRACHEN

Mt. Zozo:
Betätigt den Schalter, der oberhalb des Save Points liegt. Danach greift Euch der Drache an.

Phoenix Cave:
Auf dem Weg zu Locke wird dieser Drache der Party begegnen.

Narshe:
In den Bergen kurz vor der Klippe befindet sich dieser Drache.

Fanatics Tower:
In einer kleinen Kammer im dritten Stockwerk versteckt er sich.

Oper:
Diesen Drachen findet man auf der Bühne der Oper Ancient Castle:

Stellt Euch auf den rechten Thron, geht fünf Schritte vorwärts und drückt A. Es öffnet sich jetzt ein Geheimgang, in dem sich der Drache befindet.

FINAL FANTASY III

Kefka Tower:

Auf dem Weg zum Endboß findet Ihr die zwei letzten Dra-chen automatisch.

Peter Kaden aus Olbernhau hat dazu noch eine ganz professionelle Zusammenstellung der Waffen und Rüstungen, die man im Colosseum bekommen kann, eingeschickt, die Ihr auf der linken Seite seht (die 12seitige, ebenso professionell angefertigte Komplettlösung von Dir wird diesem mega-umfangreichen Spiel zwar gerecht, sie sprengt aber leider ein klein wenig den Rahmen des hier Möglichen).

Jörg Fischer, Peter Fischer und Michael Proske (Karlsrufer Trio) haben eine kleine Lernhilfe für Besitzer des deutschen SNES erstellt. Da die Menüs teilweise nicht ganz sichtbar sind, wurden die Es-per in der gleichen Reihenfolge wie auf dem Bildschirm angeordnet. So lassen sich Magien auch ohne sichtbare Texte relativ einfach erlernen. Die jeweils erlernten Sprüche können in der Tabelle markiert werden. Dann weiß man auch, wann ein Charakter eine Esper-Magie komplett gelernt hat. Well, well done.

Eine Frage, die unserer Hotline auch immer wieder gerne gestellt wird, ist die nach der korrekten Uhrzeit in dem Haus mit der Wanduhr in Zo-

ESPER	SPELLS	T	L	M	E	S	C	G	S	C	S	R	ESPER	SPELLS	T	L	M	E	S	C	G	S	C	S	R
		er	o	o	d	a	y	a	h	e	s	t			er	o	o	d	a	y	a	h	e	s	t
		ra	ck	g	g	an	an	au	ad	es	er	ra			ra	ck	g	g	an	an	au	ad	es	er	ra
Ramuh	Bolt x10												Kirn	Cure x5											
	Bolt2 x2													Cure2 x1											
Stamina +1	Poison x5													Regen x3											
Siren	Sleep x10													Antdt x4											
	Mute x8													Scan x5											
	Slow x7												Stray	Muddle x7											
HP +10%	Fire x6													Irrp x5											
Ilfrid	Fire x10												MgPwr +1	Float x2											
	Fire2 x5													Ice x10											
Strength +1	Drain x1													Ice2 x5											
Unicom	Cure2 x4													Rasp x4											
	Remedy x3													Osmose x4											
	Dispel x2													Cure x3											
	Safe x1												Maduin	Fire2 x3											
	Shell x1													Ice2 x3											
Shoat	Bio x8												MgPwr +1	Bolt2 x3											
	Break x5												Phantom	Bserk x3											
HP +10%	Doom x2													Vanish x3											
Carbunkl	Reflect x5												MP +10%	Demi x5											
	Haste x3												Bismark	Fire x20											
	Shell x2													Ice x20											
	Safe x2													Bolt x20											
	Warp x2												Strength +1	Life x2											
Golem	Safe x5												ZoneSeek	Rasp x20											
	Stop x5													Osmosex15											
Stamina +2	Cure2 x5												MgPwr +2	Shell x5											
Sraphim	Life x5												Palidor	Haste x20											
	Cure2 x8													Slow x20											
	Cure x20													Haste2 x2											
	Regen x10													Slow2 x2											
	Remedy x4													Float x5											
Fenrir	Warp x10												Tritoch	Fire3 x1											
	X-Zone x5													Ice3 x1											
MP +30%	Stop x3												MgPwr +2	Bolt3 x1											
Terrato	Quake x3												Starlet	Cure x25											
	Quatr x1													Cure2 x16											
HP +30%	W Windx 1													Cure3 x1											
Alexandr	Pearl x2												Stamina +2	Regen x20											
	Shell x10													Remedyx20											
	Safe x10												Phoenix	Life x10											
	Dispel x10													Life2 x2											
	Remedyx15													Life3 x1											
														Cure3 x2											
														Fire3 x3											
Odin	Meteor x1												Bahamut	Flare x2											
Speed +1													HP +50%												
Ragnarok	Ultima x1																								
Raiden	Quick x1												Crusader	Merton x1											
Strength +2													MP +50%	Meteor x10											

(World of Ruin), in dem sich auch die Chainsaw befindet. Die Uhrzeit, die man einstellen muß, lautet 6 Stunden, 10 Minuten und 50 Sekunden. Dies schrieb uns übrigens als erster

der Alex Görlich aus Bad Aibling, der außerdem noch fragte, ob wir nicht Marco Linhuber aus Thansau grüßen können. Klar können wir: Sei gegrüßt, Freund Marco!

! 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.

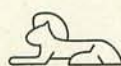
Mega Drive

Shadowrun

Hans-Martin Lang, das ewige fünfte Rad am Wagen (sorry, sorry, sorry) hat auch schon derer Tips gar viele gen München geschickt. Einer soll heute endlich mal das Licht der Welt erblicken dürfen:



Jetzt hat er ihnen doch die Kugel gegeben. Nein, dieser Mog!...



Im Titelbild warten, bis der Schriftzug 'Press Start' erscheint und dann A, B, B, A, C, A, B drücken. Jetzt startet man das Game auf 'Normal'. Drückt Start, um in das 'Statistics'-Untermenü zu kommen. Von hier aus drückt man A, um das 'Pocket Secretary' zu starten. Im 'Save/Load'-Optionsmenü befindet sich jetzt eine unsichtbare Option, mit der man alles anwählen kann, was das Spielerherz höher schlagen läßt.

Super Nintendo

WWF RAW

Zum Glück ist das WWF Raw-Video mit so vielen Fehlern behaftet, daß man gleich erkennen konnte, wer das Spiel gar nicht gespielt und nur die Codes mit den ganzen Fehlern vom Video abgekupfert hat. Bei Roland Zweier aus Lahr war dies nicht der Fall, der Roli hat sich nämlich ordentlich Mühe gegeben, wie man das von einem jugendlichen Konfirmanden dieser Tage ja wohl auch erwarten darf (und, was wünschen wir uns denn zum großen Fest? Ne Playstation oder'n Saturn vielleicht oder bloß 'n ledernes Gesangbuch? Das würde uns schon brennend interessieren, wie materialistisch die jetzige Konfi-Generation so eingestellt ist, schreib mal wieder).

Jetzt aber zur Sache:

Der Eigenschafts-Code muß eingegeben werden, wenn man im Auswahlbildschirm beim jeweiligen Kämpfer Select gedrückt hat, um seine Eigenschaften zu sehen. Die Tasten für den Eigenschafts-Code müssen **gleichzeitig** gedrückt werden.

Die Tasten für die Mega-Moves müssen dagegen nacheinander gedrückt werden. Außerdem muß man bei jedem Mega-Move bei der Ausführung des Moves die L-Taste gedrückt halten!

Razor Ramon

Eigenschafts-Code: Y, A, ←
Mega Move: ← ← →, B
Ihr müßt unterhalb vom Gegner stehen. Der Gegner muß auf dem Boden liegen

Doink

Eigenschafts-Code: ←, Start, A, Y
Mega Move: ← ← →, A
Zuerst sollte man den Sleeper Hold ansetzen, so daß der betäubte Gegner aus dem Ring rausschaut. Jetzt schnell den Code eingeben, bevor er sich erholt.

1-2-3 Kid

Eigenschafts-Code: ↘, Start, A
Mega Move: ↑ ↑ ↑, A
Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, schnell auf das Seil klettern und den Code eingeben.

Luna Vachon

Eigenschafts-Code: A, ↗
Mega Move: ← ↓ ↓, B
Man muß sich über dem Gegner befinden, wenn dieser auf dem Boden liegt.

Bret Hart

Eigenschafts-Code: ↖
Start
Mega Move: → → ↑, B
Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, schnell aufs Seil klettern und den Code eingeben.

Yokozuna

Eigenschafts-Code: ↑, Y, A

Mega Move: ↓ ↓ ↓, X
Wenn der Gegner steht, schnell aufs Seil klettern und den Code eingeben

Diesel

Eigenschafts-Code: ↓, Start, Y, A
Mega Move: ↓ ↓ →, B
Nach dem Sleeper Hold muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen, dann erst den Code eingeben (sehr schwer).

Undertaker

Eigenschafts-Code: →, Y, Start
Mega Move: ← → →, Y
Wenn der Gegner vor Euch steht, den Code eingeben; trifft Ihr ihn richtig, fliegt er aus dem Ring.

Shawn Michaels

Eigenschafts-Code: ↙, A, Y
Mega Move: ↓ → →, A
Wenn der Gegner vor Euch steht, den Code eingeben.

Bam Bam Bigelow

Eigenschafts-Code: →, Y, A
Mega Move: ↑ ↓ ←, Y
Den Code einfach nur eingeben.

Owen Hart

Eigenschafts-Code: ↑, Start, Y, A
Mega Move: ↑ → ↓, Y

Der Code kann überall eingegeben werden, der Gegner muß nur stehen.

Lex Luger

Eigenschafts-Code: ↘, Start
Mega Move: ↑ ↑ ↓, B
Gebt den Code ein, wenn der Gegner vor Euch steht.

Mit Doink, Bambam und Luna könnt Ihr noch einen geheimen Mega Move ausführen. Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, dreimal nach oben und B drücken, wenn der Gegner in der Nähe des oberen Seils liegt.

Man kann die Mega Moves schon ansetzen, wenn der Gegner auf dem Boden liegt. Sie funktionieren aber erst mit Drücken des letzten Knopfs. Je länger man übrigens den letzten Knopf des Mega Moves drückt, desto besser wird der Move.

Neo Geo CD

Samurai Shodown 2

Franz "Splatter" Lankes aus Straubing hatte das viele Grün satt. Er stellte im Options-Menü "Japan" ein, verließ das Menü, ging wieder hinein, stellte den Mode auf "USA" und siehe da: Das Blut ward rot, die Texte in Englisch und die Gegner waren zerteilt.

Game Boy

Samurai Shodown

Nach dem Trick mit den versteckten Kämpfern aus der VG 1/95 folgen hier noch deren Specialmoves nach. Ein Schweizer Künstler aus Freienstein, namens Martin Meier, "zeichnet" hierfür verantwortlich (die Moves sind links vom Gegner stehend beschrieben):

Kuroka

Messer: ↓ ↘ → und B
Samurai Teleport: → ↘ ↓ ↖
← und B
Messer-Sturm: wie Messer, nur anschließend A und B gleichzeitig
Wurf: → und B
Hikiyaku
Bombe: ↓ ↘ → und B



Gebirgsjäger
Martin Meier
mit Bernhardenrücke
Puppy
(äh, Unfug)

RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Wollt ihr das wirklich wissen? Glaubt mir, das wollt ihr NICHT! Aber sei's drum. Also um ihren Kumpel und ihre Freunde zu befreien, sind die Turkeys in der letzten Folge aus ihrem Gefängnis ausgebrochen und haben den Bundeskanzler gekidnappt. Kein Wunder, daß man ihnen nun eine gewisse Freundlichkeit angedeihen läßt. Ich hab's ja gesagt - Ihr wolltet es eigentlich nicht wissen. Steigen wir nun also in dem Augenblick in die neue Folge ein, in dem Legolando sagt...

HM JAAA, SO LÄSST'S SICH SCHON EHER VERHANDELN.

MAN BRAUCHT EBEN NUR DIE RICHTIGEN ARGUMENTE - GLÜCK!

ES RUINIERT MEINE LINIE - ABER WAS SOLL'S...

SO RECHT, DIE HERREN?



ACH WAS - AM BESTEN NEHM ICH GUEICH ZWEI!

ALSO IHR BEKOMMT DEN DICKEN UND WIR BEKOMMEN HAARAGEL UND FREIEN ABZUG.



SIE HABEN'S GEHÖRT. WO IST NUN DIESER HAARAGEL?

ÄH - KEINE ANHANGUNG...



ALS WIR ZUR BEFRAGUNG EINE KLEINE ELEKTRISCHE SPANNUNG ZUR MOTIVATIONSSTÄRKUNG ANGELEGT HABEN, IST ER PLÖTZLICH VERSCHWUNDEN...

...JA, MITSAMT DEM STUHL!



SOLL DAS ETWA HEISSEN SIE HABEN IHN PULVERISIERT ???

ABER DOCH NICHT MIT LUMPIGEN 200 VOLT...



...NAJA, VIELLEICHT WAREN'S JA AUCH 250 ODER 300, ODER...



HM - ER HAT RECHT. SO EIN BISCHEN STROM... WISST IHR NOCH DAMALS AUF DER FETE DER STROMAUSFALL...



JA, UND DU HAST - HIHI - IM SUFF DEN PÜRZEL IN DIE STECKDOSE - HAWA - UND UNS DIE HALBE NACHT GELEUCHTET.

Hihi Hihi



EBEN!!! ZEIG UNS WO HAARAGEL VERSCHWUNDEN IST!



DIESE ZWEI LUMPIGEN KABEL?



SCHALT DOCH MAL EINER DEN STROM EIN!

ABER GERN!!

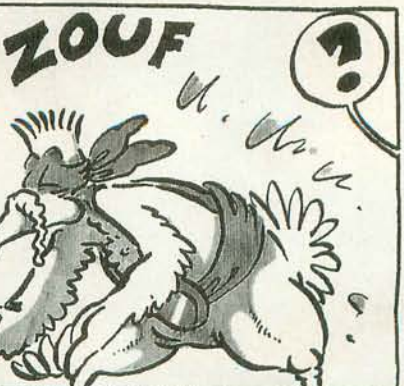
NEIIN, DONUTELLA...



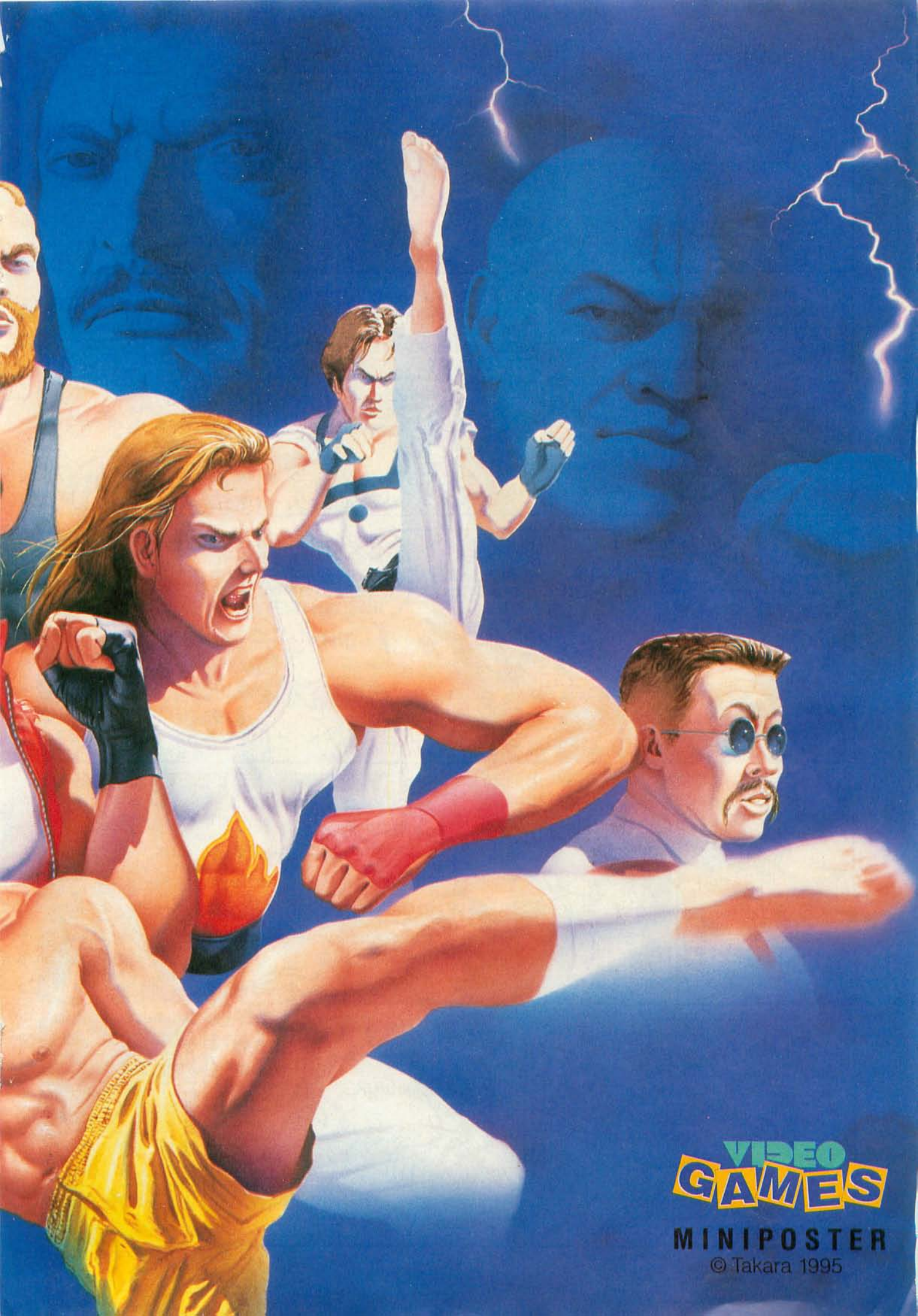
BRZT



ZOUF







**VIDEO
GAMES**

MINIPOSTER

© Takara 1995



HARRAGEL!!!

WIE DENN?
WO DENN?
WAS DENN?



WO IST DONUTELLA?

WO IST ARABELLA?

WER IST
ARABELLA?



LANGSAM
REICHTS!



ALS MEIN VERHÖR GERADE
SPANNEND WIRD, FINDE ICH
MICH ZUHAUSE WIEDER, UND
ALS ES DORT GERADE NETT
WIRD, BIN ICH WIEDER HIER.

DU WARST
ZUHAUSE?



DAS KANN NUR EINS BEDEUTEN:
DER ERSTE STROMSCHLAG HAT DICH
NACH MODUL BEFÖRDERT, UND DER
ZWEITE AUCH DONUTELLA. DABEI
BIST DU WIEDER ZURÜCKGEKOMMEN.

HEISST DAS,
DASS JETZT
DONUTELLA
BEI ARABELLA...



GEBT MIR
DAS KABEL!



HALT! ZUERST EINMAL:
WO IST UNSER
BUNDESKANZLER?

UNSER
WER?

DER
DICKE.

NA EBEN DER
BOSS HIER.
GEBEN WIR IHN
ZURÜCK.

NICHT SO SCHNELL
LEUTE. NOCH SEID IHR
NICHT ZUHAUSE, UND
WIR SIND IMMER NOCH
HIER EINGESPERRT!

JAWOLL!

GENAU!



DOCH DA WENDET
SICH DAS BLATT:

SEHT MAL,
WEN ICH DA
GEFUNDEN
HABE!



SO BINDEN SIE
MICH DOCH LOS,
SIE FLEGEL!

HERR
BUNDESKANZLER...

VORSICHT,
DAS KABEL



BRZT!



ZOUF
SMACK

DONUTELLA!



WO BIN ICH?

WO IST
ARABELLA?

WÜRG!

Das Chaos ist perfekt. Der Bundeskanzler geknebelt und gefesselt in Modul, die Turkeys nunmehr wieder vollständig versammelt mitsamt der Video-Games-Gang in der Realität. Und dabei schien man der Lösung schon so nahe. Wird sich der Kanzler in Modul politisch etablieren können, und wer ist eigentlich Arabella? Vertrauen wir besser nicht all zu sehr darauf, auf diese Fragen in der nächsten Folge eine auch nur annähernd befriedigende Antwort zu bekommen.

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natrufer Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO

GEBRAUCHT	ANKAUF		VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF
S. NES KONSOL + 1 PAD	85,00	139,90		
ST. FIGHTER TURBO	25,00	54,90		
MARIO: ALLSTARS	15,00	39,90		
ZOMBIES	15,00	39,90		
PARODIUS	15,00	39,90		
KING OF DRAGONS (U.S.)	25,00	54,90		
NHLPA 93	15,00	39,90		
S. METROID	35,00	69,90		
JURASSIC PARK	25,00	54,90		
POCKY N ROCKY	25,00	54,90		
WORLD CHAMP. SOCCER	25,00	54,90		
MEGAMAN X	25,00	54,90		
MYSTICAL NINJA	25,00	54,90		
PILOT WINGS	15,00	39,90		
ULTIMA (U.S.)	35,00	69,90		
WING COMMANDER (U.S.)	10,00	29,90		
YOUNG MERLIN	35,00	69,90		
MUSYA (U.S.)	15,00	39,90		
E.V.O. (U.S.)	25,00	54,90		
S. TURRICAN	25,00	54,90		
MYSTIC QUEST	25,00	54,90		
SUPER GAMEBOY	35,00	69,90		
BATTLECAST (U.S.)	25,00	54,90		
ART OF FIGHTING	25,00	54,90		
SPIKE MC FANG (U.S.)	45,00	79,90		
TURTLES T. FIGHTERS (U.S.)	35,00	69,90		
ACTRAISER 2 (U.S.)	35,00	69,90		
FLASHBACK	25,00	54,90		
FINAL FIGHT 2 (U.S.)	25,00	54,90		
WWF ROYAL RUMBLE	25,00	54,90		
ZELDA	25,00	54,90		
JAPAN SPIELE	10,00	29,90		

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

GEBRAUCHT

SEGA

GEBRAUCHT	ANKAUF		VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	80,00	139,90		
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	129,90		
LEMMINGS	20,00	49,90		
HAUNTING	20,00	49,90		
RISE OF THE ROBOTS	40,00	69,90		
JAMES POND 3	20,00	49,90		
GRANDSLAM TENNIS	10,00	29,90		
JOHN MADDEN 93	10,00	29,90		
FIFA SOCCER	30,00	59,90		
SONIC SPINBALL	30,00	59,90		
SONIC 2	20,00	49,90		
HYPERDUNK B'BALL	30,00	59,90		
ADAM'S FAMILY	10,00	29,90		
SPARKSTER	40,00	69,90		
PGA EUROPEAN GOLF	15,00	39,90		
GHOULS & GHOSTS	15,00	39,90		
TOE JAM & EARL 2	30,00	59,90		
SHAO FU	30,00	59,90		
STREETS OF RAGE 2	20,00	49,90		
PGA TOUR GOLF 2	20,00	49,90		
SUPER STREET FIGHTER 2	40,00	69,90		
RINGS OF POWER	15,00	39,90		
BUDDKAHN	20,00	49,90		
SUB TERANIA	20,00	49,90		
BALLJACKS	10,00	29,90		
LANDSTALKER	40,00	69,90		
REN & STIMPY	30,00	59,90		
32 X STAR WARS	—	89,90		
MEGA BOMBERMAN	50,00	79,90		
EARTHWORM JIM	50,00	79,90		
FI RACING	30,00	59,90		
DRAGONS REVENGE	40,00	69,90		

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

SEGA

GEBRAUCHT	ANKAUF		VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	185,-	299,90		
MICROCOSM	30,00	59,90		
THUNDERHAWK	30,00	59,90		
SONIC	10,00	29,90		
REBO ALESTE	10,00	29,90		
MYSTERY MANSION	40,00	69,90		
W W F	30,00	59,90		
BATMAN RETURNS	20,00	49,90		
REVENGERS OF VENGEANCE	20,00	49,90		
F1- BEYOND THE LIMIT	30,00	59,90		
REBEL ASSAULT	30,00	59,90		
WONDERDOG	20,00	49,90		
CYBORG (JAP)	10,00	29,90		
NIGHT TRAP	30,00	59,90		
CDX ADAPTOR	30,00	59,90		
SILPHEUS	20,00	49,90		
NHL 94	30,00	59,90		

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

Panasonic

GEBRAUCHT	ANKAUF		VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	500,-	749,-		
5 DO RGB	550,-	799,-		
SPACE SHUTTLE	20,00	54,90		
BURNING SOLDIER	30,00	64,90		
NOVASTORM	30,00	64,90		
BATTLECHESS	40,00	74,90		
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	74,90		
ST. FIGHTER TURBO	40,00	74,90		
EA FIFA SOCCER	50,00	84,90		
MEGA RACE	40,00	74,90		
THE HORDE	36,00	64,90		
STELLAR 7	20,00	54,90		
CRIME PATROL	50,00	84,90		
GEX	50,00	84,90		
THEME PARK	50,00	84,90		
DEMOLITION MAN	50,00	84,90		
NEED FOR SPEED	50,00	84,90		
STARBLADE	50,00	84,90		

WEITERE GEBRAUCHTITEL AUF LAGER

SUPER NINTENDO

NEU	VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF
LEMMINGS II	79,90	
JURASSIC PARK 2	69,90	
MICRO MACHINES	79,90	
GHOUL	109,90	
STRIKER 2	69,90	
WILD SNAKE (U.S.)	99,90	
WORTEK FX	119,90	
DINO DINI SOCCER	99,90	
DIAMONDS CREST	119,90	
HERR DER RINGE	99,90	
W.W.F. RAW	139,90	
EARTHWORM JIM	129,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

SEGA

NEU	VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF
32 X AUFSATZ	389,90	
32 X SPIELE	139,90	
HAVOC	89,90	
DYNAMITE HEADY	99,90	
EARTHWORM JIM	114,90	
ROCKN ROLL RACING	119,90	
RADICAL REX	109,90	
ZERO THE SQUIRRELL	79,90	
AERO THE ACROBAT 2	119,90	
MIGHTY MAX	124,90	
LEMMINGS 2	99,90	
JURASSIC PARK 2	99,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Panasonic

NEU	VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF
SHOCK WAVE 2	129,90	
BURNING SOLDIER	109,90	
SPACE SHUTTLE	94,90	
MICRO MACHINES	109,90	
JAMMIT STREETBALL	109,90	
BATTLECHESS	109,90	
WAX OF THE WARRIOR	109,90	
PATANK FLIPPER	99,90	
OFFWORLD INTERCEPTOR	129,90	
REBEL ASSAULT	129,90	
STAR BLADE	139,90	
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	999,00	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

PHILIPS

NEU	VERKAUF	
	ANKAUF	VERKAUF
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	1099,90	
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	799,90	
SPIELFILME	39,90	
MUSIK VIDEO CD'S	39,90	
INCA	99,90	
KETHER	99,90	
VOYEUR	99,90	
SPACE ACE	99,90	
DINO'S QUEST	89,90	
LITL DEVIL	99,90	
DRAGONS LAIR 2	109,90	
EARTH COMMAND	89,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

0541 - 66016 / 17

VERSAND & LADEN

Wir kaufen Ihre Spiele an :

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzugsf. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen :

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

Versandkosten :

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

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE :

Gameboy & Game Gear: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 5,-DM

Super Nintendo: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 10,- DM. Spiele ohne Verpackung oder Anleitung -15 DM von Ankaufpreis. Japanische Spiele 10,- DM, und U.S. Spiele werden je nach Titel 15,-DM weniger bezahlt

HANDLER ANERKENNUNG

ERWUNSCHT

FAX.: 0541-66015

Öffnungszeiten :

Mo-Fr. 10:00 bis 18:00 Uhr
 Sa. 10:00 bis 14:00 Uhr
 So. 10:00 bis 14:00 Uhr
 Di. Sa. 10:00 bis 14:00 Uhr

PC CD-ROM

SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF. DIE NEUESTEN SPIELE STÄNDIG AUF LAGER. ALLE BLASTER SOUND CARDS AUF LAGER. PC 3DO BLASTER JETZT ERHÄLTICH.

STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER

METROPOLIS		BESTELLFORMULAR	
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH		NAME	
NATRUFERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK		STRASSE	
TEL.: 0541-66016/17 FAX: 0541-66015		PLZ	
Kunden Nr.	<input type="checkbox"/>	ORT	
Nachnahme	<input type="checkbox"/>	TEL	
Bar	<input type="checkbox"/>	Spiel Titel	
Eurocheck	<input type="checkbox"/>	Syst.	Preis DM
Karte Nr.	<input type="checkbox"/>		
gültig bis	<input type="checkbox"/>		
Vorbestellung <input type="checkbox"/>	Bestellung <input type="checkbox"/>		
DT. <input type="checkbox"/>	U.S. <input type="checkbox"/>	U.K. (PAL) <input type="checkbox"/>	
BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.			
Ab 250,- DM Porto frei		Ab 300,- DM Porto & NN frei	

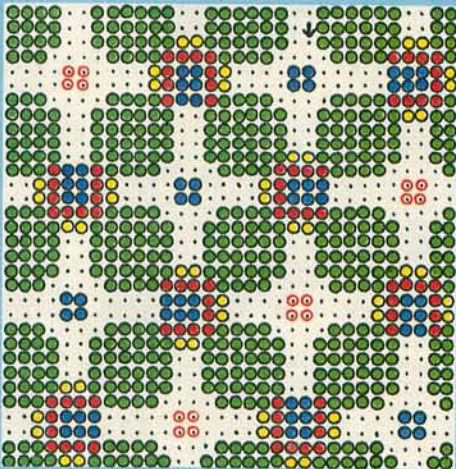
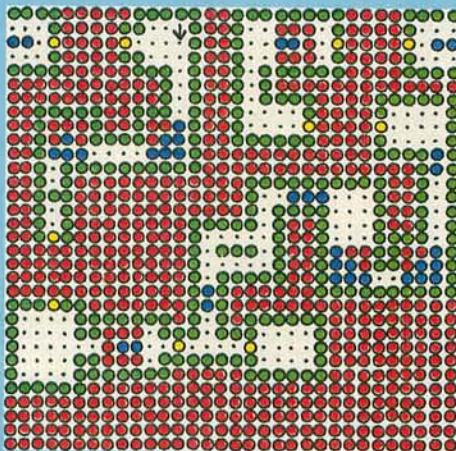
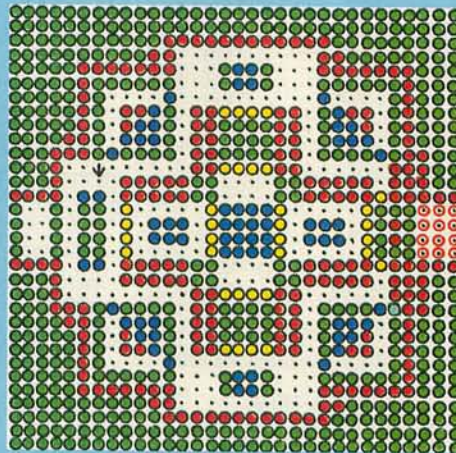
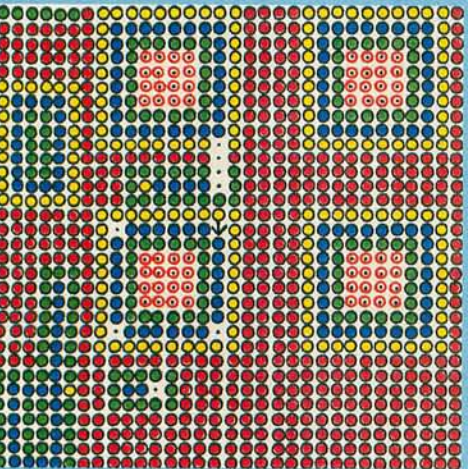
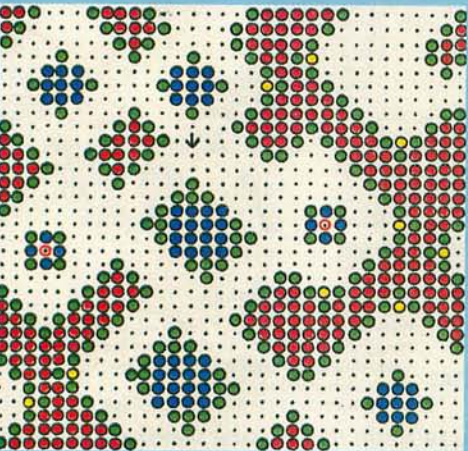
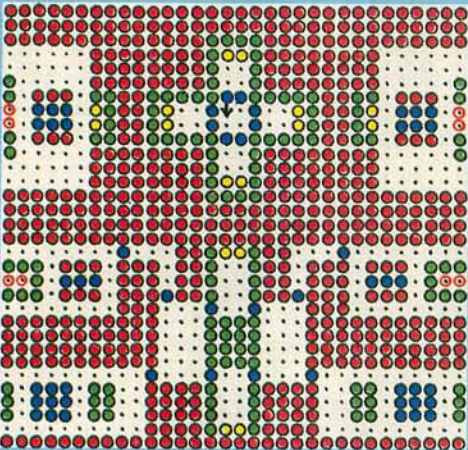
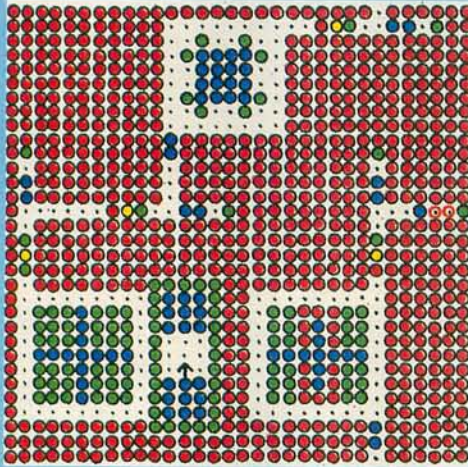
Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung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

Mega Drive

Sonic & Knuckles

Edith Grubhaber aus Augsburg hat sich wahrlich Mühe gegeben und in einer wahnwitzigen Fleißaktion Skizzen von allen Bonusleveln erstellt. Da gehts lang:

- ↑ Start
- blaue Kugel
- rote Kugel
- Bumper
- goldene Kugel - zum Springen über 5 Fächer
- schon vorhandene Ringe
- freier Platz



Rennender Hammer: → ↘

↓ ↙ ← und A

Rennender Schlag: → →
und B

Hammerschlag: A und B

Wurf: → und B

Amakusa

Magisches Pendel: ↓ ↙ ←
und B

Triangelsprung: gegen die
Wand springen und in die ent-
gegengesetzte Richtung
drücken

Unsichtbar: ↓ ↘ → und B

Brennender Amakusa: Trian-
gelsprung danach ↓ ,

A und B

Doppelter Faustschlag:

A und B

Wurf: → und B

Super Nintendo**Vortex**

Frisch aus den englischen Programmierstuben von Argonaut flatterten mir diese vier hübschen Codes auf mein Pausenbrot (sprich sie trudelten zur Mittagszeit hier ein).

Geht zur Paßworteingabe und gebt diese Codes wie gewohnt ein:

JTTSJ für unendlich Leben

HVZSM für Unverwundbarkeit

WSVTQ für unendlich Schuß
CTGXF für das Level-Select

Super Nintendo**Shaq Fu**

Und noch ein brühwarmer Tip von Frank Weber. In diesem etwas mageren Beat'em Up mit dem großen Namen ist doch tatsächlich ein **Blut-Modus** enthalten. Leider kann man das Blut so gut wie gar nicht erkennen. So geht's jedenfalls: Im Optionsmenü schnell Y, X, B, A, L, R eingeben. Wenn Ihr flink genug ward, dann flackert der Bildschirm kurz rot auf. Im Spiel spritzt es jetzt ein wenig.

Im Zweispielermodus könnt Ihr außerdem mit diesem Code, der auch wieder im Optionsmenü eingegeben wird, vor einem **neuen Hintergrund** kämpfen: schnell oben, rechts, B, unten, links, B drücken; wenn es geklappt hat, flackert

der Bildschirm kurz gelb auf. Jetzt müßt Ihr noch im Kämpferauswahlbildschirm B und X gleichzeitig drücken, beim Kampf ist dann Tapetenwechsel angesagt. Der letzte Cheat ermöglicht es, auch im **Story-Mode** mit den **anderen Kämpfern** zu spielen. Stellt zuerst im Music-Test des Optionsmenüs ein, welchen Kämpfer Ihr wollt (1 = Shaq, 2 = Kaori, 3 = Beast, 4 = Sett, 5 = Mephis, 6 = Voodoo, 7 = Rajah). Drückt jetzt oben, unten, B, links, rechts, B. War die Eingabe schnell genug, dann leuchtet der Bildschirm kurz lila auf. Im Story-Mode wartet bereits Eure auserwählte Spielfigur.

Super Nintendo

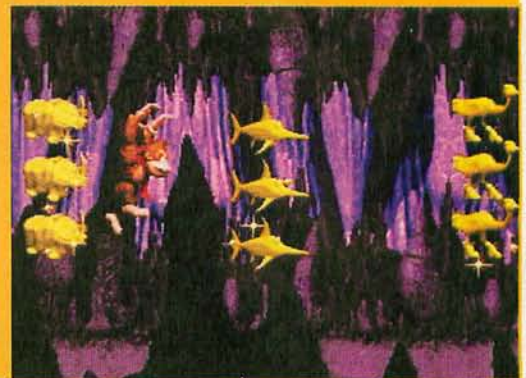
Donkey Kong Country

Sebastian Skarupke aus Mainz hat mal wieder zugeschlagen und das neue Jahr gleich mit einem mördergeilen DKC-Cheat eingeläutet.

Schon mal mit fünfzig Leben ein Spiel begonnen?
Dazu müßt Ihr noch vor Spielbeginn den "Barrel-Cheat" (Barrel-Cheat um genau zu sein), zu deutsch den Faß-Cheat, eingeben.



Der "Diddy-Cheat" (Dyddy-Cheat um genau zu sein) warpt Euch in einen Geheimraum, der nur schnelle Leben, aber kein Prozent einbringt.



Dieselben zänkischen Worte, aber neue Gesichter im Story-Mode



Na, kommt der Hintergrund wem bekannt vor? Nein? Egal, is ja auch 'ne neue Stage. Mit Lupe läßt sich in diesem Bild sogar das Blut erkennen.

Wenn Ihr nämlich stirbt in diesem Spiel, dann könnt Ihr die Zwangspause auch nutzen, um bei Papa Cranky supergünstig Leben einkaufen zu gehen, und danach einfach in dem Level, in dem Ihr zuvor verschieden seid, wieder einsteigt

Und das geht so:

Nach dem "Game Over"-Screen erscheint ja wieder Cranky mit seinem Leierkasten. In diesem Bildschirm mit Cranky müßt Ihr *unten, Y, unten, unten* und Y drücken. Es erklingt ein Ton, der Bildschirm wird schwarz, und Ihr findet Euch in einem Geheimraum wieder, in dem nur goldene Tiersymbole rumlungern. Ihr könnt jetzt bis zum Abwinken die Bonusrunden "üben" und eine Unmenge Leben

scheffeln. Nach jeder Bonusrunde werdet Ihr wieder in besagten Geheimraum zurückgesetzt. Wenn Ihr genug Leben aufgetankt habt, beamt Ihr Euch einfach durch Drücken von "Start" und "Select" (Select ein wenig später drücken) zu der Stelle im Spiel zurück, wo Euer Affe vorher verendet ist. Das war übrigens der DYDDY-Cheat (wegen down, Y, down, down, Y im Englischen).

Auch wir haben das Gras wachsen hören und können mit noch zwei Cheats aufwarten:

50 satte Leben könnt Ihr auch ohne viel Rumgehüpfe in den Bonusrunden ergattern, indem Ihr im "Select Game"-

GAME

Videospiele-Versand
Im Schörl 3
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



DOWN THE TUBES



Daniel Hahn aus Tegernheim hat noch eine ziemlich ungewöhnliche Endgegnertaktik anzubieten

Bildschirm den Cursor auf "Erase Game" setzt und dann B, A, R, R, A, L drückt. Wenn das Klingelzeichen ertönt, hat es geklappt. Ihr startet jetzt mit fuffzig Leben.

Der zweite Cheat bringt zwar nicht sehr viel, niemand soll aber hinterher sagen können, ihm sei etwas vorenthalten worden. Der "Bad Buddy"-Cheat (Bad Buddy deswegen, weil im Englischen "down" für "unten" steht und die Tastenkombination hier "BAD BUDDY" ergibt) geht folgendermaßen: Ihr müßt den Cursor auch wieder auf "Erase Game" setzen und dann B, A, unten, B, oben, unten, unten, Y drücken. Wenn das Klingelzeichen ertönt, kann der zweite Spieler im Zwei-Spieler-Teammodus jetzt auch mit *Select* oder A abklatschen, was ja sonst nicht funktioniert.

Mega Drive

Cool Spot

Bei einem winterlichen Streifzug durch meinen inzwischen bombastisch unübersichtlichen T&T-Dschungel bin ich über diesen klassischen Dave Perry-Debug gestolpert, der zu meiner Verwunderung bisher noch gar nicht im Heft

stand. Das soll hiermit nachgeholt werden:

Geht ins Optionsmenü und drückt zweimal A, zweimal B, viermal C, zweimal B, viermal A, zweimal B und zum Abschluß C. Wie auf dem Bild auf Seite 68 zu sehen ist, könnt Ihr mal wieder "das Übliche" einstellen.

Super Nintendo

Bomberman 2

Das ewig Bomberman-geile Redaktionsteam hat Euch an dieser Stelle was mitzuteilen:

Ihr könnt in den letzten 30 Sekunden beim Battle-Match auch einen auf Sudden Death machen. Wenn Ihr als Paßwort den alten "Shrink-Code" von Bomberman 1, also 5656, eingibt, dann schließt sich die Mauer bis zum letzten Kästchen (siehe rechts).

Des weiteren könnt Ihr allen Männchen im Battle-Mode das Springen beibringen (schon wieder Reim). Schließt in Port 5 Eures Multiplayer-Adapters ein Joypad an und drückt nach dem Einschalten, bevor Ihr irgendetwas anderes einstellt, auf diesem Controller *Start*. Das war's bereits.

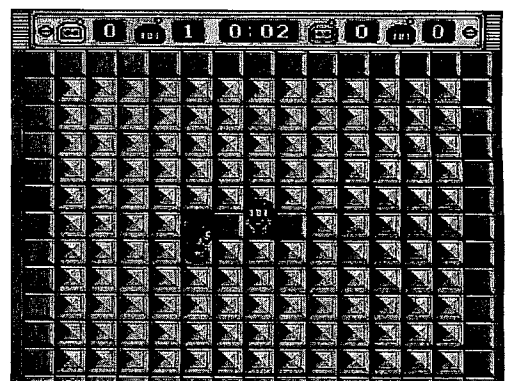
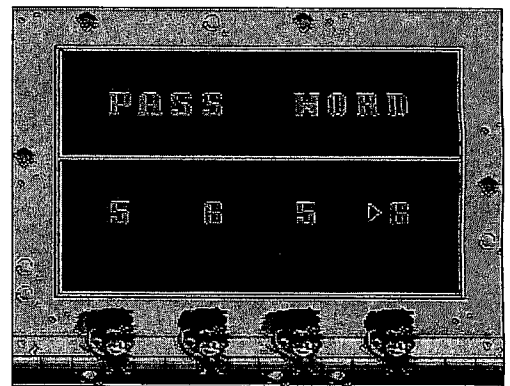
Zu guter Letzt gibt es noch ein paar Power-Paßwörter von

uns für Euch. Das 1111-Paßwort stand zusammen mit dem Farben-Trick und den normalen Paßwörtern bereits in der Ausgabe 7/94. Die hier sind aber neu:

Level 2:	5462
Level 3:	6763
Level 4:	8784
Level 5:	6925

Für ein Sudden-Death-Match braucht Ihr gute Nerven.

Rob hat sich unlängst erst vor Panik in die Hose gemacht, als die Mauer immer weiter nach innen kam (er behauptet natürlich, daß es Kaffee war und die Hose schon vorher naß war, aber ich weiß nicht ...).



Mega Drive

Zero the Kamikaze Squirrel

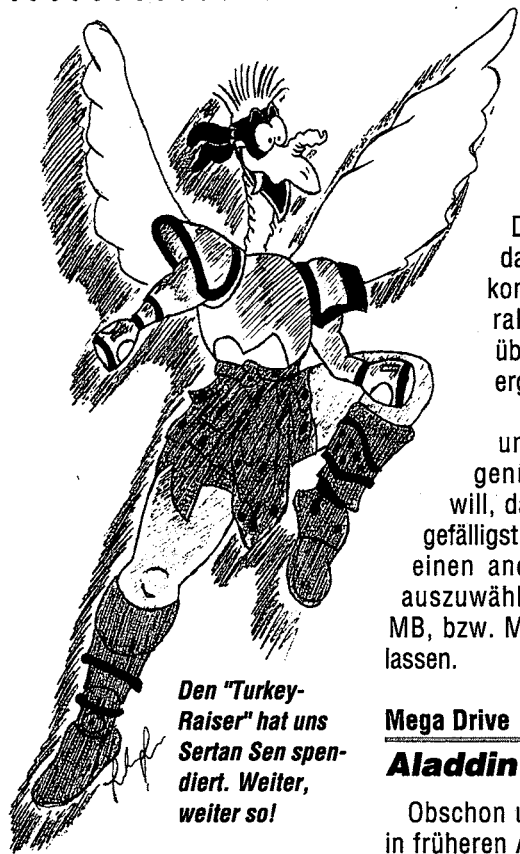
Frank Weber aus Berlin war ganz von der fixen Truppe und faxte gerade noch rechtzeitig vor Red.-Schluß diese brandneuen Cheat-Codes rüber.

Im Spiel drückt Ihr einfach *Start*, um Zero in den Pausenmodus zu schicken. Hier drückt Ihr dann A, C, rechts, A, B für das **Level-Select**, unten, A, B für **unendlich viele Wurststerne**, B, A, B, oben für **unendlich Zeros**, B, oben, B, B, A für **unendlich Hit Points** und rechts, oben, B, A, unten, oben, B, unten, oben, B für **alles, was das Herz begehrt**.

Mega Drive

OutRunners

Tips und Tricks-Guru Stefan Hartmann erreicht diese Tage die Volljährigkeit und ist auch noch stolz drauf, wie mir scheint (ab da beginnt doch der körperliche Verfall, Stef, jetzt wird alles immer schlimmer, Mensch). 'N paar Tips konnte er aber trotz der beginnenden Gebrechen noch für uns abzwacken. In diesem Spiel hat sth erst mal ein ver-



Den "Turkey-Raiser" hat uns Sertan Sen spendiert. Weiter, weiter so!

stecktes Auto ausfindig gemacht. Aber nicht irgendeines, nein, eine Karre aus Virtua Racing, namens Virtua Formula, haben die Programmierer hier versteckt. Um mit dem genialen Gerät fahren zu dürfen, muß man im Titelbild links, rechts, links, rechts, B, C, A eingeben ein Tönchen ertönt, worauf man per Druck auf Start und C in den Arcade-Modus gehen darf. Ganz links in der Wagenauswahl parkt dann der Wunderwagen.

Super Nintendo

Secret of Mana

Ein in die Jahre gekommener harter Iivesheimer Mann schrieb weise Worte. Zum Mitlesen:

Einen Bug des Spiels kann man ausnutzen, um seine Gruppe immun gegen gegnerische Spells zu machen. Als erstes braucht dazu entweder den Moogle Belt oder den Midge Mallet, sonst funktioniert es nicht. Sobald jetzt ein Gegner einen Spell ausspricht, sollte man schnellstens Y drücken, den MB oder MM auswählen und auf den Charakter anwenden, der Ziel des Spells ist. Sofort danach wieder (extrem schnell!) Y drücken, wieder den MM oder MB auswählen

und wieder auf den "angespellten" Charakter anwenden. Das Spiel scheint damit nicht klarzukommen. Euer Charakter hat danach überhaupt keine Energie verloren.

Wenn man selbst unverwundbar gegenüber Spells sein will, dann benutzt man gefälligst den X-Knopf, um einen anderen Charakter auszuwählen und ihn den MB, bzw. MM anwenden zu lassen.

Mega Drive

Aladdin

Obschon unser hohes Heft in früheren Ausgaben bereits etliche Worte zu diesem wunderschönen Spiel losgelassen hat, ist der eigentliche Cheat (siehe auch S. 68) aus unerfindlichen Gründen bisher immer im Regen stehengelassen worden. Dieses Schicksal teilte außerdem Rene Kissien aus Goch und sein "heiliges Buch der Tricks", aus dem ich eben mal schnell zitieren möchte:

Auch dieses wertvolle Dave Perry-Produkt wurde von seinem Schöpfer mit einem Alles-Einstellbar-Cheat versehen. Geht, um ihn aufzurufen, ins Options-Menü und drückt A, C, A, C, A, C, A, C und viermal die Taste B. Schon seid Ihr in Ali Babas Höhle.

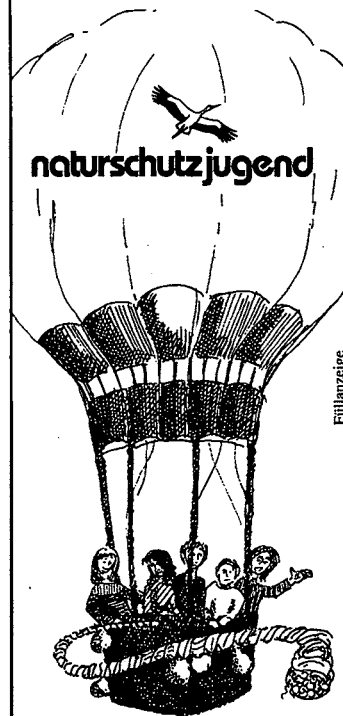
Der Levelskip, der angesichts des vorigen Cheats nur noch schmückendes Beiwerk ist, geht folgendermaßen: Im Pausenmodus drückt Ihr A, B, B, A, A, B, B, A.

Super Nintendo

Wild Guns

Ein angegrauter Cheat eines auch bereits halb verwesteten Einsenders (na, Stefan Harti, hättest Du Dich auf den ersten Blick gleich angesprochen gefühlt?), der mal wieder was mit Level anwählen zu tun hat. Geht in den "Select Player"-Bildschirm (sagt dort Hallo zu

Steig ein!



Werde aktiv für die Umwelt, mach mit in der Naturschutzjugend! Schicke uns diese Anzeige und 6 DM in Briefmarken, dann bekommst Du unser "Naturschutzpaket" mit allen wichtigen Infos zugeschickt. Bitte schreibe Dein Alter dazu.

Naturschutzjugend, Königstraße 74, 70597 Stuttgart

MSC

VERSAND und LADEN
Neueröffnung mit TOP-PREISEN

S.NES	
Fifa Soccer '95	128,00 DM
Pinball Fantasies	89,00 DM
WCW Wrestling	115,00 DM
WWF Raw	139,99 DM
Int. Superstar Soccer	118,00 DM
Sea Quest DSV	124,99 DM
Soul Blazer	113,95 DM
Tru Lies	113,95 DM
Demolition Man	113,95 DM
Top Gear 3000	119,00 DM
Tetris u. Dr. Mario	88,00 DM

Megadrive 32X	359,00 DM
Doom	129,99 DM
Star Wars	129,99 DM
Virtua Racing	129,99 DM
Moto Cross	129,99 DM

Mega Drive	
Soleil	110,00 DM
Roadrunner	95,00 DM
Tough Men Boxing	108,00 DM
Sea Quest	110,00 DM
Duffy Duck	110,00 DM
WWF Raw	129,99 DM
True Lies	115,95 DM
ATP Tennis	108,00 DM
NHL Hockey 95	119,95 DM
Flintstones the Movie	110,00 DM
Road Rash 3	105,99 DM

Jaguarspiele in PAL Ver. lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,-/zzgl. Nachnahme.
Ab DM 300,- Versandkosten frei.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Tel. 0 89/8 20 55 20

Fax 0 89/8 20 55 21

Ladenvorverkauf und Versand,
Friedrichshafener Str. 9, 81243 München,
direkt an der S-Bahn-Haltstelle
Westkreuz, S-5, S-6



GAMES GARDEN



3 DO	DV
Gex	129,95
Theme Park	129,95
Corpse Killer	129,95
Supreme Warrior	129,95
Crime Patrol	129,95
Rise of Robots	119,95

SEGA MD	
Battletech us	129,95
Pirates us	119,95
WWF Raw	129,95
Magic Key 3 (Adapter)	39,95

SEGA CD	
Sega CD + Spiel	389,95
Road Avenger	9,95
Mickey Mania	99,95
Soulstar	119,95
Sega 32X	379,00
Afterburner 32X	114,95
Super Space Harrier 32X	119,95
Golf-Best 36 Holes 32X	139,95
Motorcross Champion 32X	139,95

NEO GEO CD	
Neo Geo CD	989,00
The King of Fighter '94	139,95
Samurai Shodown 2	139,95
World Heroes 2 Jet	119,95
Aero Fighters 2	109,95
The Super Spy	89,95

SNES	
Final Fantasy 3 us	149,95
Demons Crest us	129,95
Dragon View us	129,95
Seaquest DSV	134,95
WWF Raw	139,95
Vortex FX	59,95

JAGUAR	
Jaguar	569,00
Alien vs. Predator	129,95
Cannon Fodder	129,95
Iron Soldier	129,95
Val d'Iserre	119,95

SEGA SATURN	
Sega Saturn	1399,00
Victory Goal	179,95
Clockwork Knight	139,95
Gate Racer	169,95

MANGA-ANIME-VIDEOS	
Crying Freeman I-IV	je 29,95
Cyber City I-III	je 29,95
AD Police I-III	je 29,95
Geno Cyber I-III	je 29,95
Devil Man I-II	je 34,95
Techno Police dt.	39,95
Urotsukidaji I-II	je 39,95
Urotsukidaji III Epi. I-IV	je 29,95

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft
Nürnbergstr. 26
90762 Fürth

Ladengeschäft
Karl-Grillenberger Str. 16
90402 Nürnberg

Ladengeschäft
Martin Lutherplatz 2
91054 Erlangen

Fax: 0911/7418285

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NN Gebühr, ab 200,- Versandkosten frei, Ladenpreise können variieren!

Die Dave Perry-Cheats im Überblick (Aladdin, Cool Spot, Earthworm Jim)



Das MD-Gruppenfoto enthält noch obige Textzeile. Außerdem ruft Jim hier "Cheater" (Schummler)



Der Hinweis in der Pal-Version auf den Zeitunterschied bezieht sich auf England. Wir sind bereits 9 Stunden weiter als Kalifornien. Im Menü der US-Version seht Ihr auch die Faxnummer von Shiny.



Flaschengeist Dave Perry im Titelbild des Aladdinschen Cheat Menüs (nur bei der Mega Drive Version)



Auch der nette Cool Spot (Mega Drive) geht auf die Rechnung des Teams um das kalifornische Programmiergenie



Clint und Annie) und drückt *Select*. Den Knopf gedrückt halten und dazu viermal A, viermal B und viermal AB drücken. Ein Ton verrät, daß Euch nach der Charakterauswahl das versprochene Menü erscheinen wird.

Mega Drive

Robocop vs. Terminator

Das ewige Stiefkind aus Hofheim Wallau (Hans-Martin Lang) hat eigentlich schon ziemlich viele brauchbare Tips

in seiner Karriere als Dauer-Einsender überwachen lassen, wenn ich mir den angewachsenen Postberg gerade mal wieder vor Auge führe. Unter anderem waren auch diese vier hübschen Cheats dabei, die schon seid längerem

nach "veröffentlicht mich doch endlich" schreien:

Wollt Ihr more Gore? Dann drückt, nachdem Ihr das Spiel pausiert habt, C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A.

Für schlappe 54 Leben drückt Ihr auch wieder im Pausenmodus C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Man hört eine Explosion und wird in ein Secret Level gebeamt.

Um in den Genuß eines Weapon-Selects zu kommen, drückt Ihr im Pausenmodus B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Jetzt muß man die Pause abbrechen und unten, A, B, und C gedrückt halten.

Robocop kann auch Turbo, wenn Ihr ihn nur laßt: ebenso im Pausenmodus A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Jetzt hört man einen kleinen Soundeffekt, und danach seid Ihr schneller.

Super Nintendo

Art of Fighting

Zum ersten, zum zweiten und Hans-Martin Lang zum dritten!

Im Story-Modus könnt Ihr, auch ohne die Bonus-Runden zu spielen, sofort Super Moves ausführen. Einfach während des Spiels pausieren und dann X, links, Y, unten, B, rechts, A, und zweimal L drücken. Jetzt müßt Ihr nur noch die Pause ausschalten und schon "habt" Ihr alle Moves.



Das 5:1 von Kovalev im Stanley Cup

Super Nintendo

Earthworm Jim

Auch diese Version wird natürlich serienmäßig ab Werk mit Debug-Menü ausgeliefert.

Johann Sulzenbacher aus A-Kitzbühel war hier am allerschnellsten (sorry, Steffen Rieß, Du warst aber "nur" zweiter). So wird's gemacht:

Im Pausenmodus links und A gleichzeitig drücken, wieder loslassen und nacheinander noch B, X, A, A, B, X, A drücken.

Was es sonst noch gibt:

Die Level überspringen könnt Ihr mit A, B, X, A, A+X (gleichzeitig), B+X (gleichzeitig), B+X (gleichzeitig), A+X (gleichzeitig) (der ganze Salat wird selbstverfreilich, genauso wie die folgenden Cheats, im Pausenmodus eingegeben).

Dieser Trick stammte übrigens von Christian Muders aus Hoheneggelsen, der ihn schon Ende '94 rüberbrachte. Am 7.1. wurde der Cheat nämlich auch in *X-Base* vorgeführt, weshalb dann ab Montag die Zuschriften von Leuten, die den gleichen Trick alle übers Wochenende selber rausgefunden haben wollten, sprunghaft anstiegen. Na ja, probieren kann man es ja mal ...

Des weiteren gibt es noch einen Cheat in eigener Sache, und zwar den "Yabba-Yabba-Cheat" zu bewundern. In den ersten, fast fertigen Testversionen zu EWJ hat dieser noch funktioniert. Jetzt erscheint,

wenn man Y, A, B, B, A, Y, A, B, B, A eingibt, nur ein lustiger Screen mit fünf verschiedenen Fressen des Shiny-Programmierers Nick Jones.



Frank Weber aus Berlin hat auch noch eine Kleinigkeit beigesteuert: Gebt Ihr A, B, X, Y, Y, X, B, A ein, dann könnt Ihr einmal pro Level Eure Energie wieder aufladen. Die Auswirkung des Cheats seht Ihr allerdings erst, nachdem Ihr das nächste Mal getroffen werdet.

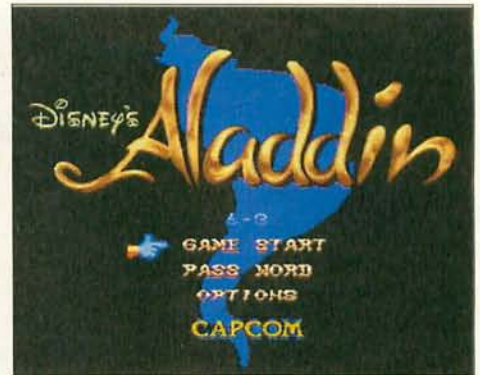
Super Nintendo

Aladdin

Auch zu der SNES-Version hab ich eine Kleinigkeit in Rene Kissiens Tricks-Sammlung gefunden. Wenn Ihr das Spiel ohne Energieverlust durchspielt, erwartet den (ARP-)Besitzer ein völlig neuer Abspann.

Und wenn wir schon gerade beim Thema "Aladdin zu Gast auf dem SNES" sind, dann fällt mir auf, daß bisher in diesem Zusammenhang noch nie die Rede von einem Level-Select war. Gibt's da überhaupt einen? Freilich, und der Swen Werner aus Apolda sagt uns gleich wie's geht:

Um diesen Cheat zu aktivieren, müßt Ihr zuerst einmal ein zweites Joypad einstecken. Geht jetzt ganz normal per Joypad 1 ins Optionsmenü und drückt dann schnell auf Pad 2 L, R, Start, Select, X, Y, A, B. Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Klingeling. Ihr seht dann außerdem im Titelbild über der Zeile "Game Start" die Zahlen 1-1 für den ersten Abschnitt des ersten Levels. Wenn Ihr an dieser Stelle auf dem ersten Joypad L und R gleichzeitig gedrückt haltet, könnt Ihr währenddessen mit oben, unten und links, rechts das gewünschte Start-Level einstellen.



lich A, laßt beide Tasten zusammen los und drückt B, B, A, rechts und haltet rechts gedrückt. Drückt zusätzlich A und laßt wieder beide Tasten zusammen los. Jetzt nur nochmal B, B, A drücken und schon erscheint das schwarz-weiße Gruppenbild, gefolgt vom Debug-Menü. Ich habe übrigens daraufhin schnellmal den Telefonhörer geschwungen und bei Shiny nachgefragt, was das "D.L." in der Textzeile zu bedeuten hat. Es bezieht sich auf David Luehman, Shiny's Verbindungsmann bei Playmates (taucht auch im Abspann auf).

Mega Drive

Earthworm Jim

Bevor es an neue Codes geht, muß ich schnell noch einen fetten Druckfehler aus der letzten Ausgabe berichtigen. Um Jim ein Extraleben zu verschaffen, müßt Ihr im Pausenmodus B, B, C, C und dann viermal C drücken.

Die drei bisher veröffentlichten Cheats, als da wären Jims Waffe auf 1000 Schuß aufladen, neun Plasmaschüsse ergaunern und ein Extraleben abstauben, funktionieren übrigens nur jeweils einmal pro Level. Dies trifft auch für den vierten kleinen Cheat zu, mit dem Ihr einmal Eure Energie wieder auf 100 % hochfahren könnt:

Drückt dazu im Pausenmodus A, C, C, A, B, B, A, C (der Dank für den kleinen Hinweis geht übrigens an Frank Weber nach Berlin).

Jetzt heißt es aber Vorhang auf für **DAS DEBUG MENÜ:**

Raphael Sladek aus Grevenbroich war mit einigen Tagen Vorsprung der allererste Präsentant dieses wichtigen Cheats. Pausiert das Spiel wie schon bei den anderen Cheats, drückt dann links und haltet links gedrückt. Drückt zusätz-

SNES/ MD

Earthworm Jim

Vielleicht hat es sich ja schon rumgesprochen, daß auf beiden Systemen auch ein Cheat existiert, mit dem man (scheinbar nur) das erste Level überspringen kann, weswegen der Trick eigentlich gar nicht groß erwähnenswert wäre. Wladimir Backowicz aus CH-Ringgenberg hat aber das Potential hinter diesem vermeintlichen Sinnlostrick erkannt. Mit dem Cheat landet Ihr nämlich immer in Level 2, egal an welcher Stelle im Spiel er eingegeben wird, wobei dann so etwas wie ein Austausch stattfindet. Wenn Ihr also gerade in einem sehr schweren Level seid, den "Level 2-Cheat" eingibt und Level 2 schafft, kommt Ihr trotzdem ein Level weiter. Sprich, wenn Ihr Euch in "Buttville" befindet, den Cheat eingibt, und statt der Königin lediglich Evil the Cat besiegt, dann bekommt Ihr danach trotzdem den Abspann zu



Finale 94 (New York gegen Vancouver)

Mega Drive

NHL 95

Daniel Gerling aus Wuppertal verrät, wie man einen 99er Stürmer bzw. 99er Verteidiger erschaffen kann. Geht zu 'Create Player' und wählt irgendeinen Namen, Rechts- oder Linkshänder. Bestimmt ein Gewicht zwischen 196 und 204 Pfund, Checking 84 (Verteidiger: Defensive Awareness 84), Stick Handling 60 und setzt den Rest auf 99. Über 'Sign Free Agent' könnt Ihr die Klone dann in (schwache) Mannschaften einbauen.

sehen. Bevor ich's vergesse, hier sind noch die Kombinationen (natürlich mal wieder im Pausenmodus eingeben):

SNES: Y, X, Y, X, A, B, A, X

MD: links, rechts, A, B, C, links, rechts, A

Für alle, denen bei der vielen Schummelei schon ganz schlecht geworden ist, haben zwei ehrliche Häute aus Barsinghausen (Ronny Knurr und Andreas Siegwarth) noch einen durch und durch korrekten Tip parat. Beamt Euch einfach mal aus dem Spiel, nachdem Ihr bereits mehrere Continues eingesammelt habt. Ihr könnt dazu entweder resettet oder im Continue-Screen auf "No" gehen (bei der SNES-Version funktioniert ein Reset sogar vom Joypad aus, indem Start, Select, L und R gleichzeitig gedrückt wird). Wenn Ihr jetzt zu spielen beginnt, seid Ihr noch im Besitz aller vorherigen Continues, das heißt, wenn Ihr z.B. bei "Down the tubes" aus dem



Spiel rausgeht, dann habt Ihr nach dem dritten "Andy Asteroids" bereits sechs Continues angehäuft.

Und noch'n Tip von Andy und Ronny:

Probiert mal, falls Euer Joypad damit ausgestattet ist, die Zeitlupenfunktion bei "Tube Race" oder "Andy Asteroids" aus. Das U-Boot läßt sich dann z. B. wesentlich einfacher steuern.

Mega Drive

Urban Strike

Der Rafael aus Grevenbroich, der schreibt mir so viel neues Zeug, letzte Woche war dabei, ein gar nicht mal gerin-

ges Ei, um genau zu sein, es ging um die Unverwundbarkeit hierbei.

Drückt im Titelschirm folgende Tastenkombination: links, links, rechts, rechts, oben, unten, links, links, rechts, rechts, dann werdet Ihr unverwundbar. Das Eingeben des Cheats muß allerdings sehr schnell vonstatten gehen!

SNES/ MD

Bubsy 2

Und noch'n paar Cheats von den fünf Freunden aus Grevenbroich (Raphael Sladek samt Anhang), die sich allerdings bald nur noch zu viert zum Zocken treffen können, weil der Clausi per höherer Verfügung bald aufs Internat gesteckt wird (wollte wohl nie Hausaufgaben machen oder so was). Hier nun die Cheats, die alle im Titelschirm eingegeben werden müssen. Wenn sie richtig eingegeben werden,

hört man zur Bestätigung ein pop, cluk, bong und woop.



99 Taucheranzüge

SNES: B, L, oben, B
MD: B, links, oben, B

99 tragbare Löcher

SNES: R, oben, Start, Start
MD: rechts, oben, B, B

99 Smartbomben

SNES: X, X, oben, unten, X
MD: C, C, C, oben, unten, C

99 Ballzookas

SNES: B, A, L, L
MD: B, A, links, links

50 Leben

SNES: B, oben, B, Start, Y
MD: B, oben, B, B, A

Unverwundbarkeit

SNES: X, A, B, Y, oben, unten
MD: C, A, B, C, oben, unten

Gummiwände

SNES: B, A, B, Y
MD: B, A, B, C

Alle Level beendet

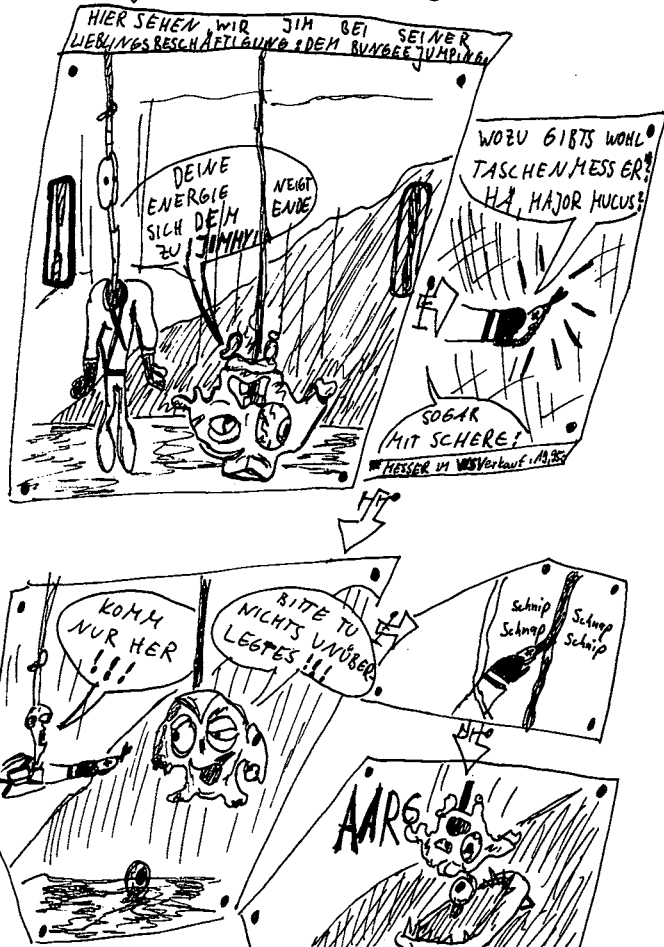
SNES: oben, A, A, A, unten
MD: oben, A, A, A, unten

INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	75	MagnaMedia Verlag AG	113
Acclaim	9,25	Maro	55
aRJay	47	Media Point Rose	39
		Mega Star	31
		Metropolis	63
FX Videogames	11	Mindscape	3. US
		Munich Software Center	67
Galaxy	11	Philip Morris	15
Game Express	97	Playcom	77
Game Line	65		
Gamecourier	39	Sega	17,19
Gamefan	31	Sharp	116
Games Garden	67	SNK	21
Gamestore	51		
Gnadenlos	99	Test 'N Take	91
		Tradelink	41
Hackepuck	31	Traumfabrik	29
Highway to Hell	49		
		Video & Game	50
Konami	13,37	Videospiele Paradies	99
Laguna	2. US, 4. US	WARP	51
		Wolfsoft	51

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegen je ein Prospekt der Fa. Videophon, CH-8048 Zürich, und der Fa. World of Games, CH-4623 Neuendorf, bei.

SNOT A PROBLEM?



Daniel Hahn nu wieder: Mit Schweizer Meserli gegen Major Mucus

Halbe Schwerkraft

SNES: oben, Y, Y, Y, unten
MD: oben, C, C, C, unten

Mega Drive

König der Löwen

Die fehlte uns gerade noch, die Level-Anwahl für den Sega-Löwen. Raphael Sladek aus Grevembroich macht's möglich.

Drückt im Optionsmenü schnell rechts, A, A, B, Start und schon befindet Ihr Euch im Level-Select-Screen.

Mega Drive

Psycho Pinball

Wenn unser Robzäng kein so guter Flirterich am Telefon wäre, dann würden die Segaschen Flipperfreunde beim heutigen Heft ziemlich leer ausgehen. In diesem Falle ist der Rob aber ein wahrer Charmeur gewesen, und so kam es, daß die gute Allison von Code-

masters schwach wurde und sich diese zwei Codes locker aus dem Kreuz leiern ließ.

Pausiert das Spiel einfach an irgendeiner Stelle und daddelt die folgenden Kombinationen in Euer Joypad ein:

B, A, B, B, A, C, A, C und Psycho findet sich in einem Sub-Game wieder.

Unten, B, C, B, rechts, rechts und Ihr bekommt bis zu fünf X-tra Bälle. Beide Codes können übrigens beliebig oft eingegeben werden (danke übrigens, Allison, fürs Schwächeln).

! Code geknackt

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

Super Nintendo

Syndicate

Oliver Barnow aus Berlin war am schnellsten mit Durchspielen und Einsenden. Seinen Paßwörtern hat der Gute auch noch einen Schwall allgemeiner Tips vorangestellt:

● Die ersten Anschaffungen sollten ein Brustkorb Stufe I sowie Beine, Arme und Gehirn sein. Der Brustkorb hat den Vorteil, daß er die verlorene Energie langsam wieder auflädt (je höher die Stufe, desto schneller)

● Man kann die Steuern ruhig auf 49% bzw. 50% setzen. Ist die Bevölkerung kurz vor dem Aufstand, beendet man das Spiel (Mission zu Ende spielen) und steigt dann mit dem zuletzt erhaltenen Code wieder ein. Erfreulicher Effekt: Beim Neustart sind alle bereits eroberten Staaten wieder sehr glücklich. Auf diese Weise läßt sich ein beachtliches Finanzpolster anlegen

● Die dritte Mission eignet sich hervorragend, um neue Agenten anzuwerben. Man braucht allerdings mindestens Gehirn I, um die vier Agenten zu überzeugen. Man kann diese Mission durchspielen, ohne eine einzige Person zu töten. Am besten tretet Ihr mit allen vier Agenten an. Wenn einer sechs Personen überzeugt hat, ist der nächste dran. Kauft Euch nur einen Überzeugungsstrahl und gebt diesen dann immer an den nächsten weiter.

— Als gute Bewaffnung haben sich die MP (für Nahkämpfe in Häusern) und zwei Fernwaffen (für den Kampf außerhalb) herausgestellt. Den Rest könnt Ihr getrost vergessen, bis auf die Zeitbomben, da sie 25.000 Credits beim Verkauf einbringen.

1. BBG7JB2T3DB
2. BBGX2CC7VDB
3. BB5WQKKDZYF9DB
4. BBSF4SSG387VPB
5. BBSFF24KCS07TB
6. BB9PQ7J-GLTZ7BB
7. BLW-DF24KC71QFB
8. BNN7233R9-VGP1C

9. B1Z3TWW67-C46W1FB
10. B1QW-DF87-C4N-CB
11. B1QW-FF0Y-KG87WBB
12. B1QW-KKN-8-C45625B
13. CBBVCQB72JG-TCDNZ-CGB
14. CBBVFQB72JG-TCNS5CKB
15. CBBVFQB82JG-TCNRBDGB
16. CBBVFSB82JG-TWNKKDHB
17. CBBVFSV82JG-TONMQDHB
18. CBBVFTV82JG-TONFSDHB
19. CBB3FTV82JG-TO66-DBB
20. CBB7F-V82JB-TO-2DLB
21. CBB7F-W82JB-T8-TCFNB
22. CBB7F-Y82JB-T8-CSFNB
23. CBB7K-Y82JB-T-8MFQB
24. CBB9K-Y82JB-23FMB
25. CBB9T-Y82JB-Y1FLB
26. CBB9T-Y82KB-KGDB
27. CBB9T-Y82KD-FQHRB
28. 9-VX6X70G355Z-C
29. 9-VX6XQ00B68PB
30. 9-VX6XZNB5446FB
31. 9-VXPXNCC8422RB
32. 9-VXJMOBZS-78KB
33. 9-B5G0FV6Y36TB
34. 9-BVZSB5-8-YFB
35. 9-BB5C38-2K-CB
36. 9-QBB8BBJB
37. 98-T5BVNBBTC
38. S-KFBLHBVBR
39. S-WCBZDB3KB
40. S-3BBNCB7TB
41. 1-TQBB0B3CB
42. 1-JBBBCB7KB
43. 12FFBBB3KB
44. 16WCBBB7DB
45. 16WGBBB9CB
46. 16CBBB3-B
47. 16BBB-CB
48. NFBBBQCV

! Action Replay Codes

Wir sind schwach geworden, Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb drucken wir auch wieder Codes für Europas beliebtestes Mogelmodul ab, für die es aber wie üblich kein Geld gibt.

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

Auch heute sind natürlich alle Angaben wieder ohne Gewähr.

Blackthorne (SNES)

7E0FC509	unendlich Energie (ARP muß am Ende jeden Abschnitts ausgeschaltet werden, bevor Ihr zu der Person kommt, die Euch Energie gibt)
7E021C0X	Schußstärke der Knarre (X= 0-3). Wenn Ihr Stärke 3 nehmt, fehlt der Sound
7E187608	unendliche Wespe
7E187805	unendlich kreisende Bomben
7E187A0A	unendlich Feuerbomben
7E187C06	unendlich schweben
7E187E07	unendlich Brückenschlüssel
7E188002	unendlich Eisenschlüssel
7E188004	unendlich Zaubertrank

Donkey Kong Country (SNES)

(nur mit ARP 2)

80E9BC60	DKC akzeptiert ARP
7E137F62	unendlich Zeit beim Bonuspiel
7E13F399	unendlich Zeit für Bonuslevel
7E057B99	immer 99 Bananen
7E12A9FF	Diddy kann in der Luft schweben
7E12A7FF	Donkey kann in der Luft schweben
7E088802	Sehr lustig! Sowohl Ihr, als auch die Feinde sind unsichtbar
7E003203	Donkey schwimmt in trockenen Leveln
7E003EXX	Levelanwahl

Ich spare mir die ganzen Levelnamen. Setzt statt "XX" eine der folgenden Zahlen ein, wobei 72 das erste Level, 0C das zweite Level, und so weiter, und 5E dann letztlich den Abspann bezeichnet (inclusive Cranky-, Funky- und Candy-Zwischenstops):

72, 0C, EE, 70, BF, 73, 17, FA, 0E, ED, D9, 2E, 07, 31, FB, F5, 42, EF, E1, E9, A5, A4, F9, D0, 43, FF, 0D, F3, DE, E5, E8, 24, 6D, A7, 3E, F0, 14, FC, F6, CE, E2, E7, 40, 2F, 18, FD, 22, F1, 27, F7, 41, E3, E6, 30, 12, 0A, F8, 36, FE, 2B, F2, E4, 68, 5E.

Earthworm Jim (SNES)

7E662338	unendlich Schuß
7E662938	unendlich Energie
7E512AXX	Levelanwahl (statt "XX" Werte von 00 bis 1A eingeben)
7E67D022	Jim springt höher/weiter

König der Löwen (SNES)

7E200404	unendlich Energie
7E200210	brüllt unendlich
7FF9E0X	Levelanwahl (statt "X" Zahlen einsetzen)
7E200001	Simba ist von Anfang an erwachsen
7FFF9C02	unendlich Leben

Street Racer (SNES)

7E16F110	unendlich Turbos
7E18C9XX	Rundenanwahl (für "XX" Werte von 00 bis 17 einsetzen)
7E53A00X	"X" ist die Anzahl der Mitfahrer im Übungs-Modus
7E182100	Keine Damage

Super Metroid (SNES)

7E09A3C0	Enterhaken und Röntgenblick von Anfang an
7E0A7780	Hyper-Beam von Anfang an (hyper, hyper)
7ED908FF	Crateria bereits geschafft
7ED909FF	Brinstar bereits geschafft
7ED90AFF	Norfair bereits geschafft
7ED90BFF	Wrack bereits geschafft
7ED90CFF	Maridia bereits geschafft

Eartworm Jim (MD)

FFA6C80033	unendlich Leben
FFBFE0032	unendlich Energie
FFBFB60039	unendlich Munition
FFBFB20030	unendlich Laserschüsse
FFFD0001	(nur beide Codes zusammen)
24676800XX	Für "XX" Werte zwischen 78 und FF eingeben, damit Jim höher springt (Jim stirbt aber, wenn er oben zu weit aus dem Bild springt)
FFA69200XX	Levelanwahl

Statt "XX" Werte von X0, X1, usw. bis X9, und danach von XA bis XF eingeben. Für Andy Asteroids statt "XX" den Wert 10 eingeben. □

FFBFE0070	Unkaputtbares Seil beim Bungeejumpen
FFFF610002	unendlich Asteroiden-Schutzschilde
FFFE910011	unverwundbar in "Andy Asteroids"
FFFC10063	unendlich Zeit in "Down the Tubes"
FFAFDE0001	Euer U-Boot in "Down the Tubes" ist unsichtbar

König der Löwen (MD)

FFCCF30010	unendlich Brüllerei
FFCCFB0001	Simba ist von Anfang an erwachsen

Mega Bomberman (MD)

FF95430003	unendlich Leben
FFA462000A	unendlich Bomben

Robocop vs. Terminator (MD)

FFF1AA000X	Knarren-Wahl (statt "X" Werte von 0-7)
FF008C000X	Levelanwahl (statt "X" Werte von 0-C)
FF008C000F	ARP ausschalten, wenn Ihr im Level seid. Ihr müßt nur ein Level schaffen, um den Abspann zu sehen.
FFF1B700FF	Turbo-Cop
FFF0E600C8	Supersprungkraft

Sonic & Knuckles (MD)

FFB02800FF	unendlich atmen unter Wasser
FFB02B0001	Unbesiegbarkeit
FFFFB10007	Super Sonic/ Super Knuckles (zusammen)
FFFE210063	mit dem zweiten Code)

! 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:

Fehler bei Doom

Wie dumm, da ist doch glatt ein "#" verschwunden bei den Doom-Tips in der letzten Ausgabe. Für alle Waffen, volle Munition und alle Schlüssel muß man Pause und # drücken, Pardon.

Faxen machen

Soweit ist es also bereits gekommen, als faules Schwein, das zu träge sei, die Gänge bis zum Faxgerät vorzurobbern, mußte ich mich unlängst beschimpfen lassen. Dies sei auch der Grund, weshalb die Leser Ihre Tips nur per Post einschicken dürften. Jetzt

reicht's. Macht doch was Ihr wollt, faxt halt. Ich weiß auch gar nicht, wer einmal in grauer Vorzeit eine Fax-Verbots-Order rausgegeben hat, oder ob es überhaupt sowas gab. Ich hoffe aber, daß ab jetzt alle Klarheiten beseitigt sind: mir ist es völlig wurscht, ob die Tips hier per UPS oder Bundespost, Paket oder Päckchen, Brief oder Fax ankommen. Alles klar, bin ich jetzt rehabilitiert? Schönchen, und weil wir gerade beim Thema sind, möchte ich noch eine Warnung an alle Leser aussprechen, die sich der Bundespost um Neujahr rum zwecks Tipseinsendungen, Fanpost, o.ä. bedienen. In dieser Zeit treten nämlich gehäuft Brandanschläge auf Posteinrichtungen auf (wie seltsam), und dann sehen Eure Briefe unter anderem soo aus:

**Dickes, verkohltes Ende**

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 05/95 (erscheint am 19.04.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 13.03.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 17.05.'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

Verk. Game Boy Cass. 150 in 1 z.B. Mario Land 3, Turtles 3, Spiderman 3 usw. o. GB Cass. 76 in 1 z.B. Tom u. Jerry, Wrestling 2, Tiny Toon usw. günstig, verk. Game Gear Cass. 53 in 1 z.B. Sattelste, Alien 3 usw. günstig, Tel. 0541/62636

Suche Final Fantasy Legend I, II und III. Biete Turtles I, Castlevania I o. II, D. Dragon III, Mario I, Donkey Kong oder Pop'n Twinbee, Thomas Schulze, Grillparzer Str. 7, 14471 Potsdam

Kaufe Game-Boy-Spielmodule (auch US- und Japanware) sowie größere Posten und komplette Sammlungen. Angebote bitte an: Tel. 02309/2327

Tausche Game Boy mit Tetris, Mario 1 u. 2, F1 Race + 4 Sp. Adapter, Castlevania u. Licht geg. Game Gear mit 3 Spielen (Jump & Run + unbed. NBA Jam), Ronald, Tel. 0391/714309

Verkaufe Game Gear mit 11 Spielen, Tasche und Netzteil, VB 400 DM und Game Boy mit 4 Spielen, VB 160 DM, Tel. 02593/7406

Suche: Amazing Penguin für GB, Zahle bis 30 DM oder tausche gegen Gauntlet 2. Suche auch Sim City/SNES bis max. 45 DM, Tel. 05141/85898 - Oliver Möbus, Celle

Verk. Game Boy + 4 Sp. Ad. + 15 Spiele (Mario, Nemesis...) + 2 GB-Bücher + 11 Nintendo-Club-Hefte (Spiele z.T. ohne Pack. + Anl. GB komp. m. Dialogkabel u. Kopfh.) für 465 DM, Tel. 08139/1720

Verk./tausche GB-Spiele (z.B. Mario 2, Turtles 3, King of the Ring usw.), alle 5 Spiele für 135 DM, auch einzeln zu kaufen, Tel. 02461/2859, Andreas verl.

Verk. GB-Module u.a. Tiny Toon, Dynablast, Pinnball, The Spirit of F1, Kwirk, Hook, Loopz, Duck Tales, Castlevania, Tel. 0731/724946, ab 18 Uhr

Game Gear

Tausche Game Boy mit Tetris, Mario 1 u. 2, F1 Race + 4 Sp. Adapter, Castlevania u. Licht gegen Game Gear mit 3 Spielen (ber. J & R u. unbed. NBA Jam, Ronald), Tel. 0391/714309

Verkaufe Game Gear mit 11 Spielen, Tasche und Netzteil, VB 400 DM und Game Boy mit 4 Spielen, VB 160 DM, Tel. 02593/7406

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen und TV-Tuner mit Mortal, Olympic Gold, Sonic, Aliens 3, Global Gladiators, Prince of Persia und Wolfchild, Tel. 039425/2030

Suche „kaputt“ GG, zahle = 50 DM, Christian Gilka, Waldstr. 22, 18356 Barth, Tel. 038231/81008

Kaufe Game-Gear-Spiele zu fairen Preisen, Postkarte mit Liste u. Preis an: M. Jost, Wietholz 16, 58708 Menden. Adresse u. Tel. angeben.

Lynx

Int. Lynx-Jaguar Club: Clubzeitschrift, Tauschbasar, etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz, Austria, Tel. + Fax (0043) 0732/778930

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

Master System

Verkaufe Master System I mit 11 Spielen und Light Phaser Pistole für 238 DM, Tel. 0345/661573

Verkaufe: Mortal Kombal I 45 DM, Slider F. GG. 8.- DM, Joystick für MS, Atari, Commodore, Amstrad, MSX 8.- DM, Christian Gilka, Barth, Tel. 038231/81008

Verk. Master System I (ohne Packung, mit Anl.), 2 Joypads + 2 Spiele: Hang On (eingebaut im MS) und Disk Tracy (mit Pack. u. Anl.) für 85 DM, Tel. 08139/1720 ab 15 Uhr, nach Peter fragen

Verkaufe Master System II inklusive 2 Spiele und 1 Buch mit Tips & Tricks für DM 100.-, Schreibt an: Manuela Probst, Scheiberweg 28, 87459 Pfronten

Suche preiswertes „Master System“. Udo Adam, Schillerpromenade 25, 12049 Berlin

Mega Drive

Verk. Sega CD (us) + MD (us/jap. Umbau) + 2 Controller + Jurassic Park CD + Modul, für 500 DM + VK, Tel. 02266/1360

Kaufe Mega Drive Spielesammlung, alles anbieten, Tel. 0931/68639

Verkaufe Mega Drive, Aladin und World of Illusion für 200 DM. Alles noch original verpackt und mit Garantie, ca. 3 Mon. alt, Tel. 07681/4420

Verkaufe Streets of Rage 2, PGA Tour Golf 2, Sonic Spinball, John Madden 94, Aladin je Spiel 50.-, Virtua Racing 80.-, Tel. 0521/121852 (Oliver)

Verk. CDs: Sonic CD (45.-), R. Avanger (30.-), Mod.: Sonic 2 (35.-), Mega D. 1 (VB 100.-), SNES: Parodius (jap. 30.-), Tel. 09824/1554, Matthias

Verkaufe MD + MCD-Spiele, ab 30 DM, Tel. 05405/4415, Sven, ab 19 Uhr

Tausche MCD 2 gegen 4 Spiele, 5 CDs (Soulstar, Rebel Assault) gegen 5 MD-Spiele. Tausche: 2 x Soleil, Fila 95, Tel. 07152/25542

Verk. Lemmings 2 89.- DM, Cool Spot 39.- DM, Wonderboy, Monsterworld 39.- DM, alle dt. kompl. 135.- DM, B. Henke, Danziger Str. 7, 27419 Sittensen, Phon: 04282/1776, 19-21 h

Verk. MD mit Sonic I + 2 Pads 95.-, Rolo, Sonic 2 je 25.-, Streets o. Rage I, Galahad je 30.-, Revenge of Shinobi 35.-, World of Illusion 40.-, Tel. 0621/568801 (Marvin), ca. 16.00 Uhr

MD Games Viewpoint 90.-, Probotector us 80.-, Red Zone us 70.-, Subterrania us 60.-, Streets of Rage 3 jap. 60.-, Cool Spot 40.-, Toe Jam Earl 2 50.-, Tel. 030/3737670

Verkaufe neue und ältere Spiele für Mega Drive + 32 x. Verkäufe auch 32 x und Spiele. Habe VR Deluxe usw., nach Tino fragen, Tel. 08669/4312

Verk. MD (50/60 Hz, also optimal für 32 x) mit 6 Games (Soleil, SF Orce 1 & 2 u.v.m.), 2 Pads für 399.- DM, Tel. 02522/4787 (Florian)

Verkaufe Olympic Gold 30 DM, Populous II 50 DM, J. Madden 93 30 DM, Dark Castle 10 DM, S. Real Basketb. 20 DM, kein Tausch, Tel. 0431/204610 für Michael

Verk. Fifa-Soccer für DM 50.-, suche MK2-Moves (Fatality-, Bability-, Friendship-Moves), T. Szediak, Hauptstr. 192, 75181 Pforzheim, Tel. 07231/65367

Verkaufe für Mega Drive Gynoug, Shinobi, Whip Rush, Streets of Rage, Phellos, Alien Storm, Aero Blaster, Ghouls'n Ghosts je 30 DM und Thunder Force 4 40 DM, Tel. 030/4641867

Verkaufe Spielmodule für Sega Mega Drive (26 x) + 12 jap. Spiele + Adapter (nur komplett) + Action Replay (CD + MD), Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Verk. Mega Drive (jap.), 4 Joypads (zwei mit 6 Knöpfen), 4 Spieleradapter, NBA Jam, für nur 229.- DM (verk. auch Master System mit Spielen), Tel. 089/492592

Verkaufe Mega Drive mit 1 Joypad + 1 Joystick + 3 Spiele, z.B. Thunderforce IV, alles 100 % in Ordnung für 150.- DM, Tel. 0271/356399

Sega Mega Drive II mit 2 Joypads inkl. 39 Spiele zu verkaufen. Anfragen bei D. Schäfer, Schaffhauserstr. 127, CH-8057 Zürich, Tel. 0041/1/3642160, Schweiz

Suche für MD/CD: Sonic Spinball, Fantasy Star 2, Heart of the Alien, Monkey Island, Shining Force, NBA Jam (CD), kaufte gebr. MCD/32 x (Tel. 04662/4112 oder 1339) Jaal

Verkaufe Mega Drive + Mega CD mit 9 Spielen (Sonic 1 + 2, Gynoug, Strider, Moon Walker usw.) für nur 350 DM, Tel. 05231/65295, Michael

Wahnsinn! Verkäufe meine riesige Spielesammlung (Mega Drive, Master, Mega-CD, Super NES). Alle Spiele sind Originale u. in Bestzustand, Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Fila Soccer '95 75 DM, Dragons Fury 35 DM, Alien 3 35 DM, Thunderforce 4 35 DM, Quackshot 35 DM, Tel. 07571/63924

Verk. NHL 93 40 DM, Streetfighter 2 60 DM, Baseball 29 DM, Dicktracy 29 DM, Thunderforce 4 40 DM, Lastbattle 25 DM, Kageki 25 DM, Tel. 089/492592

Tausche, verkaufe neueste und ältere Mega Drive Games. Suche z.B. Micromachines 2, Pitfall usw. Ruft an Tel. 08669/36271, nach Peter fragen!

Suche für Mega Drive: Snow Bros. und Rainbow Islands, Tel. 0941/92535

Verkaufe SMD mit 1 Joypad Sonic 1, Mega Games 1 + Codes, Streetfighter 2 + Codes und Thunderforce 4 für 300 DM oder tausche gegen Atari, Jaguar und lege noch was drauf, dt., Tel. 08442/4779

Kaufe/tausche MD, CD + SNES-Sp., suche Neuheiten (auch Samml. m. Konsole), habe Pitfall, Syndicate u.a., suche günstig 3DO-Pal m. Sp., Tel. 04774/1789, Rainer

Verk. Splatterhouse 3, Gunstar H. je 60.- DM, Haunting, Megalomania, Action Replay 1 je 50 DM.-, Gynoug, 2 Crude Dudes je 40.-, u.v.m. (auch SNES): Tel. 04627/1618 (12-22 Uhr)

Tausche + verkaufe Spiele für SNES, MD, 3DO, Jaguar, Neo Geo CD, NEC, GB, GG, Lynx, MCD, 32X, CD-32, NES, MS. Suche auch Sammlungen mit Gerät, Tel. 07724/7747

Kaufe/tausche MD, CD, 3DO + SNES-Sp., suche div. Neuheiten auch M. Konsole, habe Soleil, Samurai Shodown, Pitfall u.a., Tel. 04774/1789, Rainer

Tausche und kaufe Spiele für Playstation, Saturn, Neo-Geo-CD, Mak, SNES, Mega Drive. Bitte melden unter Tel. 0611/520782 (Raum Wiesbaden) - bis dann!

Verk. f. MD: General Chaos, Castle of Illusions, Streets of Rage, Tasmania, Mega Games I, Quackshot, Corporation f. je 40.- DM, suche Might & Magic, Tel. 06276/1292

Suche für MD: Landstalker mögl. mit Hintbook, Soleil, 200 M, Sonic 3, andere nach Angebot. Lothar Stockhove, W. Borchertstr. 41, 06126 Halle, Tel. 0345/666736

NES

Suche J. Connors pro Tennis für das NES. Tausche oder verkaufe Open Golf, Thorsten Hübner, Altenhöfener Str. 6, 44623 Harna

Suche Snake's Revenge für das NES. Biete Probotector 172, Startropics, Double Dragon 3, Castlevania 2 + 3 und Mighty Final Fight zum Tausch, Tel. 089/405242

NES 4 Joypads, 4 Spieleradapter, 27 Spiele Pistole, NC Spiel, 100 % o.k., ca. 1000 DM Verhandlung, Tel. 030/4011938

Verkaufe: Jackie Chan, Wrecking Crew, Little Nemo, Castlevania 2, Kung Fu und T-Z für je 20 DM, Probotector für 24 DM, R. Ulland, Kieplerstr. 110, 45147 Essen

Verkaufe NES mit 5 S. (M3, T.T., D.M., Tetris und Chupa. Dale (100 % o.k.) mit Anleitung DM 200, schickt Ang. (mit 1 DM Briefmarke) an Tom Zulle, Großdeubener Weg 22, 04442 Zwenkau

Super Nintendo

Verkaufe für SNES Final Fantasy 3 (us) für 70 DM, 100 % in Ordnung, Telefon 03834/811747, Mo.-Fr. von 17-19 Uhr

Verkaufe Star Wars 1 + 2, Sim City, Pilot-Wings und Mario All Stars. Preis nach VB, Tel. 08546/871

Suche „Romancing Saga 2“ (Squaxe, SNES) zu kaufen oder tausche gegen „FF3“ (us). Bitte anrufen Mo.-Fr. 17-18 Uhr, unter Tel. 03834/811747

Suche fast alles für SNES MD GG Game Boy und eventuell auch Tausch, Tel. 0201/618184

Super Nintendo

SN Games Donkey K. 85,-, Micky Mania 85,-, Black Hawk 80,-, Indian Jones 80,-, Earthworm Jim 85,-, Super Metroid 75,-, Jim Power 50,-, Sky Blazer 50,-, Tel. 030/3737670

Verk. SNES/MD-Games: Lufia, EWJ, DK. Country, Myst. Ninja u.v.m., MD: Sforce 1/2, Sh. In Darkn., Soleil... & Shadowrun (SNES), Tel. 02522/4787, evtl. auch Tausch

Suche Shadowrun, Flashback, Alien, Super Protobactor, Starwing, Syndicate, René Jürges, Melwitzer Str. 3 b, 06366 Köthen

Tauschel Habe: Syndicate, FIFA 1. Soccer, Another W., Striker, Hook u.v.a. Suche: Monday Night Raw, Obitus, Final Fantasy 3, u.a., Tel. 0621/333557

Suche günstige SNES-Spiele. Schreibt an Malik Wieskamp, Berliner Str. 8, 35410 Hangen 3. PS. Nur schriftlich!

Verk. SNES (us): F3, Donkey Kong (je 70 DM), Gaia, Spike MC Fane, Breath of Fire, Brainlord, Super Punch out (je 60 DM), Madden 94 (40 DM) + VK, Tel. 07121/240621

Su. Super a Leste, auch Tausch gegen Gradus 3, jap. + Phalanx, dt. Anl. Suche Action Replay-Codes für „Blazeon“. Staudte, Bahnhofstr. 12, 08233 Treuen

Verk. Tiny Toons (o. Pack), Parodius, Mario World (je 50 DM), Zelda 3 + ASCII Pad. (am., 40 u. 60 DM), Tel. 0481/86264 (Markus)

Tausche Wizardry V, Metroid, Zelda 4 u. Super-Game-Boy gegen Adventure oder Rollenspiele dt. od. us, ab 14 Uhr, Tel. 02721/2676

Verk./Tausche z.B. Wing Comander II, R-Type I, Terminator II Arc., Axelay, Cybernator, Castlev., King Arthur, Phalanx, UN-Squadr., Pilotw., Alien, Flashb., Crashd., Tel. 02501/58613

Verkaufe für SNES Asterix Mega Man X, Skyblazer, The Lord of the Ring, je 60 DM, Legend DM 50, Sparfester DM 65, Tel. 03981/440338

Tausche: Castlevania, Harleys, Bomberman, Krusty, Spiderman, Pop'n't Twinbee, SF 2 Turbo. Habe auch Score Master Joypad. Suche Super Scope, Tel. 07732/10894 (alles dt.)

Verk. S. Nintendo + Donkey Kong + Earth Worm Jim + Indiana Jones, alles nur wenige Wochen alt, kaum benutzt, Tel. 04664/430, verk. Neo Geo CDs

Verkaufe SNES + 36 Games (DKC, NHL 94/95, NBA Live, Moersel Kombat (II) und mehr Topgames) + 3 Pads, 6 Spieleradapt. + Adapt. für 3299,-, NP 5000 DM, Rafi Löffler, Tel. 07651/5319

Tausche Mario Paint + Mouse, World League Basketb., Super Tennis und R-H Rummenigges Player Manager gegen NHL 93, Madden 93 o. 94, Tel. 02384/1017, ab 19 Uhr

Tausche SNES: Habe King of Dragons, RRR, Jur. Park, S. Ninja Boy, W. C. USA 94, NHL 94, WWF 2, Mario K., Addams F. 2, SSF 2, Super S., MK 2, Samurai S., SR usw. Nico, Tel. 02303/82037

Tausche Mega Man X g. Stund Race FX, Turteles 4 u. Aladin g. andere, Florian Komarek, Tel. 0821/604589

Verkaufe f. SNES Blackhawk dt. 80,-, Indiana Jones dt. 80,-, NHLPA 95 dt. 80,-, Ch. B., Haupt 83, Ga.-Pa, Tel. 08821/57648

Verk./Tausche Castlevania, Super Ghoul's n Ghosts, Y. Merlin. Suche Winter Olympia, Tel. 07972/5790, ab 17 Uhr. Rolf Börret, Röturmstr. 12, 74417 Gschwend

Verkaufe D. K. Country (80 DM), Stunt Race FX (70 DM), S. Turrican (60 DM), Secret of Mana (70 DM) oder Tausche gegen RNR. Racing/Madden 94/95, Tel. 0911/652640, Matze

Verkaufe: Act Raiser 2, Road Runner f. je 50,-, The Terminator, Kevin Home Alone, Populous. Suche Game Gear-Spiele, Tel. 02373/6975 bis 16.00, danach 02373/14269

Verk. nur komplett: Lufia (us), Mystic Quest (us), Utopia, NP 560,- f. nur 199,-! Games abs. neuwertig, Tel. 07191/86630

Verkaufe SNES mit 2 Pads, 2 Adapter und 10 Spielen für 550,- DM (S. Street Fighter 2, Desert Fighter, Protobactor usw.), Tel. 07461/15777, ab 18 h

Kaufe/Tausche MD, CD, 3DO + SNES-Sp., suche div. Neuheiten, auch m. Konsole, habe Soleil, Samurai, Shodown, Pitfall u.a., Tel. 04774/1789 Rainer

Suche: NBA-95 NHL-95, RRR, WWF-Raw. Habe: Bomberman, NBA-Jam, Tiny Toons, Starwing, Flashback, J-C-Tennis (1. Anrufer bekommt Striker dazu), Dennis, Tel. 03445/701847

Verkaufe Super-NES (60 Hz) mit 6 Spielen, JB-King (jap.), Montorkabel + Europ-AV, Adapter und Joypad für 600 DM. Bonus: Game Gear + 2 Spiele! Tel. 05731/52926

Hilf Verkäufe, Tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Habe z.B. Contra MD. Suche Stunt Race FX; Sun. Riders, Ret of Jedi, Donkey Kong u.a., Tel. 04627/1618 (12-22 Uhr)

Tausche f. SNES: Habe Actr., Empire, Cool, Starw., NHL 95, MK II, Donkey Kong Country, usw. Suche R-Type III, Earthworm, Samurai SH Secret of Mana, usw., Tel. 08193/6449, 18.00 Uhr, Josef

Verkaufe Zelda, Young Merlin, Street Fighter 2, Turbo Prels VB, Tel. ab 18.00 Uhr, 02027/773439

Tausche Flashback, Castlevania, Powermonger gegen Bomberman, NFL Madden '94, Secret of Mana, suche: 6 Spieler-Adapter, Bastian Hartmann, Tel. 02233/774468

Verkaufe oder Tausche Rock'n Roll Racing DM 70,-, Mystic Quest 35,-, Suche Stunt Race FX, FIFA Soccer, Secret of Mana, Tel. 089/8127165, ab 19.00 Uhr

Verkaufe für SNES. Wolfenstein 70 DM, NBA Jam 60 DM, Secret of Mana 60 DM, Starfox 40 DM, verk. auch: 24-Nadelfarbdrucker 350 DM, Tel. 08032/8473 (Stefan)

Verkauf/Tausch Mega Man X, 70 DM, Goof Troop, Mario K. je 50 DM. Suche: Metal Marines, Utopia, Sparster Final Fight Guy, 18 Uhr, Tel. 0281/15796

Suche ständig Hüllen von SNES-Spielen. Stück 6,- DM, 10 Stück 6,- DM, 20 Stück 14,- DM (nur gut erhaltene), Tel. 04434/267, Fax 04434/1353 Sören

Verk. FIFA Soccer, Madden 94, Stunt Race, Pilotwings, Zelda 3, Ghoul's n Ghosts, Pop'n Twinbee, Protobactor, Tel. 07731/25775

Verkaufe Wild Card + Pro Fighter X, allerneueste Version mit 32 MBit DSP1, Chip und Realtime-Save! Infos Tel. 06182/22593, ab 17.00 Uhr

Verk. für SNES Axelay 60,- oder tau. gegen Skyblazer, S. Aleste, Cybernator u.v.m., verk. für NES den NES-Advantage 50, u. Chip 'n Chap 40,- oder tau. g. andere NES-Spiele, Tel. 09141/92534

Verkaufe Meteoroid, W. Cup USA, Striker, John M. 94, Mickey Maus (alle SNES) und Cool Spot (GB) ab 15 Uhr, nach Luz fragen, Tel. 02043/53828, Fax 02043/54108

Suche: F-Zero, Pilotwings, Ghoul's n Ghosts, Axelay, Mega Drive: Wiz'n Liz, Side Pocket, Muhammad Ali, zahle je DM 30,-, Tel. 04121/87156, Oliver, ab 17 Uhr

Verkaufe, Tausche SNES und MD-Spiele, z.B. Lion King, Earthworm Jim, Rise of the Robots, Super Streetfighter und andere mehr, Tel. 0641/791740

Verkaufe Breath of Fire (us) 75 DM, FIFA Soccer 60 DM, Stefan Bovelet, Tel. 02161/21450, ab 18.30 Uhr

Verk. SNES + 4 Spielead. + 2 Pads + 9 Top-Spiele (alle Classic) an d. Meistbiet. (NP 1600,-), alles gut erhalten, tägl. ab 15 h, Dennis Biete: C64 m. v. Zubehör, nie benutzt, Pr.: VBI Tel. 04253/1212

Verkaufe/Tausche Lost Vikings, Wrestlingmania, Populous, MK1 gegen Shadowrun, Donkey Kong Country, 20 MBits, Saturday-Night-Slam-Masters, Tel. 0381/718801

Verk. SNES + 6 Sp. (Mario World, Allstars, Mario Kart, Star Wars 2, J. Connors Tennis, Lemmings) + 2 Pads + div. Video Games ztg. nur komplett, 600 DM, Tel. 030/6311411

Tausche/Verkaufe günstige SNES & Mega Drive Spiele. Schickt eure Listen (Verkauf/Tausch) schnell an: T. Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Suche SNES & MD/CD/32X Spiele. Kaufe alte und neue Module zu fairen Preisen. Schickt eure Angebote bitte gleich an Cl. Fischer, Eosander Str. 2, 10587 Berlin

Suche Sammlungen u. Neuheiten für SNES, NES, MD u. GB, z.B. Rise of the Robots, Soleil, Illusion of Gaia, F. Fantasy III, etc., Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verk. 18 Spiele, z.B. Mario Allstars, jap. 30 DM, Starfox jap. 30 DM, Striker jap. 30 DM, Magical Quest jap. 30 DM, Turtles jap. 30 DM, Dinosaurs jap., Tel. 06473/1430

Verk. 18 Games, z.B. Slam Master us 70 DM, Street Fighter II Turbo us 50 DM, Jimmy Connors us 50 DM, Contra 3 jap. 30 DM, Tel. 06473/1430

Verkaufe oder Tausche SNES-Games: Super Mario W. 30, SM-Allstars 40, Prince of Persia 40, Sim City 30. Suche Pilotwings, Parodius, Tel. 09428/8108 (Marco)

Kaufe/Tausche MD, CD + SNES-Sp., suche Neuheiten (auch Samml. m. Konsole), habe Pitfall, Syndicate u.a., suche günstig 3DO-Pal m. Sp., Tel. 04774/1789, Rainer

Tausche + verkaufte Spiele für SNES, MD, 3DO, Jaguar, Neo Geo, CD-I, NEC, GB, GG, Lynx, MCD, 32X, CD-32, NES, MSX Suche auch Sammlungen mit Gerät, Tel. 07724/7747

Verkaufe spottbillig! Starfox (us, 45 DM), Axelay (us, 40 DM) und Mystic Quest (us, 40 DM), alle zusammen nur 115 DM! Tel. 06022/25685

Verk. SNES-Spiele Super Mario World 45,-, Prince of Persia DM 40,-, Mystic Quest DM 50,-, Young Merlin DM 65,-, Suche Spiele, Strategie etc., Tel. 04561/61266, ab 16.00 Uhr

Verk. Super Streetfighter 2, Star Wars 3, Donkey Kong Country je 50,-, Dragon 60,- und noch andere gute Spiele, nachfragen Preis + inkl. Versandkosten., Tel. 0241/71850

DV. Zubehör für SNES, z.B. SWC DX, SPFX, Diff etc., Tel./Fax 0043/56727/12363

Verkaufe Super Wild Card 32 Bit für SNES, Preis: 400 DM, Tel. 06349/7308

Verk. Donkey Kong C. 75 DM, Turtles 4 50 DM, W. Cup Striker 65 DM, Parodius 50 DM (alle Vers. dt.) und Populous 2 60 DM (PAL/engl. Anleitung), Tel. 05402/3138

Verk. PC-Engine RGB mit Comp. Star Joystick (!) und Topspielen Drunken Master, Dungeon Explorer, Dragon Spirit, Cybercore für DM 190,-, Tel. 04627/1618 (12-22 Uhr)

Verkaufe Cool Spot, Young Merlin je 80 DM, Magical Quest 75 DM, Pocky and Rocky, Tiny Toons je 70 DM, Jurassic Park, Top Gear, Another World u.a., Tel. 02241/83460

Tausche für SNES, Mario Allstars, Streetfighter 2, Starfox, alles us oder Dinosaurs, jp., Tausche alle gegen E-Jim oder Donkey Kong, Tel. 07227/2277

Tausche Sup. Soccer gegen Sup. Bomberman 1. Sup. Bombern. 2 od. Sup. Metroid, verk. 5 MB 1 (NES) + Zelda 1 (NES) zu je 30,-! Beide zus. 50,-! Fragt nach Andi: 0711/7803655

Verkaufe M. World 50 DM, Allstars 55 DM, J. Connors (us) 55 DM, Plok 50 DM, Magical Quest 50 DM, Virtual Soccer 60 DM; Tel. 02461/50564, ab 19 Uhr, Steffen verlangen

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele. Habe z.B. Mega ManX, DKC, Skyblazer, Young Merlin, usw., suche Earthworm Jim, S. Punch Out, u.a., Tel. 0821/488818, nach Andi fragen

Verkaufe Aladdin für 80 DM und Turtles Tournament Fighters für 70 DM und Streetfighter II für 30 DM und Royal Rumble für 100 DM, Tel. 05722/6661, Nils Vogt

Tausche 16 SNES-Spiele, z.B. Outlander, Mega Man X, GP 1, Zelda 1, Batman Returns, Super Protobactor, Axelay, Royal Rumble, Streetfighter 2 Turbo, Tel. 08725/7169, Wolf

Suche für Super Nintendo: Populous 2 Shadowrun Nigel Mansell Indy Car Serie, Syndicate, verk.: Exhaustr Heat, Actraiser 1, Lagoon, Preis VB, Tel. 05361/63767

Suche „Shadowrun“. Bitte melden unter Tel. 07222/26848

Biete Donkey Kong C., Secret of Mana (+ US-Adapter?), Lemmings, Mystic Quest; suche Bomberman 2 (4 Spieleradapter?), Stunt Race FX u. andere, Tel. 02335/1614

Verk. SNES mit 6 Spielen (Castlev., Mario Kart, Axelay, Mario World, F-Zero u. SF2), 2 Joypads u. Adapter für nur 400 DM, 18 bis 20 Uhr, Tel. 07195/52315

Verkaufe SNES + 13 Spiele (Metroid, Donkey Kong C., Madden 94, ...) + 2 Controller + Act. on Replay + Game Converter + Super Game Boy und 6 Spiele, 100 % o.k., Tel. 09971/32847, ab 18 Uhr

Suche SNES u. GB-Spiele, alte u. neu! Habt Ihr Neo Geo CD o. Jaguar Konsole PAL zu verk.? Meldet Euch (08251/3217), Mo.-Do. ab 18 Uhr, Fr.-So. ab 12 Uhr, Markus

Verkaufe SNES + 25 Spiele, 3 Pads Super Game Boy + 8 Spiele (Move List) für 1600 DM (nur komplett) + Tribal Tap, Tel. 04506/699

Tausche Secret of Mana us gegen Breath of Fire us und Final Fantasy 2 gegen Lufia und the Fortress of Doom us, Tel. 02064/53958

SNES-US, 4 Spiele, Act. Replay Pro 2, Joystick J.B. King, 2 Pads, RGB-Kabel, VB 450,- (+ Porto)/Jaguar: Tempest 2000 VB 80,-, Tel. 0209/145978, Mo.-Fr. ab 19.30 Uhr, Sa: 15 h

Verk. Axelay, Starwing, Alien 3 je DM 60,-, suche Super-Game-Boy, Ret. of the Jedi, Donkey Kong C., Pitfall, u.v.m. + auch MD-Spiele, Tel. 04627/1618 (12-22 Uhr)

Tausche und kaufe Spiele für Playstation, Saturn, Neo-Geo-CD, Mak, SNES, Mega Drive. Bitte melden unter Tel. 0611/520782 (Raum Wiesbaden) - bis dann!

Biete Road Runner im Tausch gegen Bomberman 2 oder gegen Angebot. Tel. 0345/664372, nach 18.00 Uhr

Verk. SNES (PAL) + Adapter + 6 Spiele (z.B. SF2, J. C. Tennis, NBA Jam, Donkey Kong Country) + 2 Pads für 450 DM oder Tausch gegen Jaguar, Tel. 02942/5590

Achtung! Tausche für SNES Earth Worm Jim gegen: NBA Jam oder Stunt Race FX oder Mickey Mania, Tel. 0731/69074 (fragt nach David)

Verkaufe/Tausche brandaktuelle und ältere Spiele (über 50 Spiele), z.B. Syndicate, Rise of the Robots, Donkey Kong, Megalomania, Paladins Quest, M + Magic 2, Tel. 07805/59326

Diverses

Verkaufe: Jaguar Alien vs Pr. 90 DM, Kasumi Ninja 90 DM, SNES Axelay 30 DM, Turn Burn 40 DM, R. Rumble 40 DM, Billiard 30 DM, alle dt., Tel. 07763/8985

Tausche und kaufe Spiele für Playstation, Saturn, Neo Geo CD, Mak, SNES, Mega Drive. Bitte melden unter Tel. 0611/520782 (Raum Wiesbaden) - bis dann!

Verk. f. SNES: Dschungelbuch 65,-, Mega Man X us, Axelay us, je 30,-, MD: Streets of Rage 3, dt., 65,-, Micro Machines 1, dt., 40,-, Top Zust., Tel. 0471/88209

Verk. zum Einheitspreis (50 DM): Champ. Pool, SF II Turbo, MKI (alle us), R-Type III (jp) und J. Connors Tur. (dt.) Tausche NHL 94 oder NBA Jam (dt.) gegen EWJ, Black Hawk, zahle 50 DM drauf, Tel. 0621/472961

Verkaufe Atari Jaguar (us) + RGB-Kabel + 2 Joypads + 4 Spiele Cybermorph, Aups, Ralden, Tempest 2000, nur 650 DM, Tel. 03464/515059, nach Mario fragen

Verk. Turbo Duo, Engine, Neo Geo RGB und Mak + Warriors of Fatal (Capcom 94). Verk. außerdem günstig Neo Geo CDs, Tel. 02872/8411

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega Drive, SNES, 3DO, Game Gear, Jaguar, Mega-CD und PC-Engine. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Kaufen Anime-Videos: Sensualist, Gigolo, Devilmak, Urot. 3.3/3.4, Alita, Otaku no Video, Mermaid Forest, Goldgo 13, Proj. A-Ko, Kamasutra, Applesseed, Guy u.v.a., Tel. 03542/43062/80938

Verkaufe und Tausche Videospiele für Sega Mega Drive, Game Gear, Mega-CD, Super Nintendo, PC-Engine und Panasonic, 3DO, Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verk. Neo Geo + 6 Games + Joypad + M-Card 1200,- sowie PC-Engine-Turbo Duo ca. 30 HU-Cards und Lords of Thunder CD 1000 DM, Tel. 09443/3807

Tak SSF2 U 1-3 GB-Spiele gegen Donkey Kong Country auch Game B. mit 4 Spiele u. 20-40 DM, geben DKC Super SF2, erst 3 Wochen alt, Tel. 06471/52234, 2-3 Uhr

Verk. Mak (350,-), Truxton 2 (450,-), Image Fight (200,-), Ghostpilots/Neo Geo (70,-), Suche Platinen: Three Wonders, Raidenzi! Tel. 069/547672, ab 13 Uhr! Yu Suzuki Rulz!

Suche und tausche Spiele für unterschiedliche Systeme. Tausche Neo Geo, Jaguar gegen 3DO oder Saturn, Playstation, Tel. 089/1403732

Verk. MD + CD, 8 Spiele, ca. 20 Zeitungen (Sonic 1/2, Aladin, WWF Cage, Alien 3, Roa Avanger... für Festpreis 750,-; Tel. ab 19.30 Uhr 03671/43456, Marcel

Verkaufe Neo Geo mit Samurai Showdown + Sengoku 2 + Art of Fighting + Mutation Nation + 2 SNES-Spiele für 500 DM, auch separat! Tel. 069/625993

Verkaufe Neo Geo mit 3 Spielen (Trash Rally, Art of Fighting 2, Fatal Fury Sp.), Preis VB, Lynx-Spiele z.B. (Xenophobe, Slimeworld u.v.m.) Tel. 08331/80798 (Aydin)

Verk. Mega Drive II + Mega CD II + 11 Spiele + 2 Joypad + CDX DM 600! Verk. PC-Engine-Spiele. Verk. Atari VCS 2600 + 1 Joypad + 26 Spiele DM 250 oder tausche SNES + 1 Sp. Tel. 07161/37511 (14-17)

Verk. Neo Geo + 2 Joyboards + Memory Card + 8 Games, z.B. A. O. F., Last Resort, Robo Army usw., VB 1450 DM, Tel. 05379/424 (Oliver) 19 h, v. auch einzeln

Suche und tausche Spiele, Konsolen und Zubehör für alle Systeme von Nintendo, Sega und Atari, Tel. 07151/562506

Neo Geo RGB, 2 Joyboards, Art of Fighting 2, Top Hunter, Last Resort, alles neuwertig, zus. 750 DM, Tel. 0511/734642 oder 7243905 (Anrufb.) (Versand portofrei)

Verkaufe für Neo Geo: 3 Count Bout/VHB. Tausche Jaguar, SNES, MD/CD, Neo Geo CD-Spiele (auch An-u. Verkauf), suche auch Neo Geo CD u. 32 X-Geräte (DM); Tel. 089/4701827

Verk. Neo Geo CDs zu Toppreisen. Löse außerdem meine Anime Sammlung auf (über 100 verschiedene Titel abzugeben), Tel. 02872/8411

Suche MCD I (US-Version) + Rollenspiele auf CD (US). Angebote schriftlich an: T. Gissibl, Isarstr. 20, 85417 Marzling

Kaufe 3DO + Spiele, tausche und verkaufe Spiele für Mega Drive CD und 32X. Helmut Wechselberger, Aufseerg. 11, A-6474 Jerzens, Tel. 0043/5414/660, Austria

Suche Module für Colecovision, Intellivision, Interton, Vectrex, Atari 2600, 5200, 7800, Lynx, XL, J. Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz

Verkaufe Neo Geo mit 2 Boards, M-Card und 5 Spielen: Viewpoint, Art of Fighting, Samurai Showdown, World Heroes 2 und Nam-1975 für 1280 DM, Tel. 02452/8240

Verkaufe Neo Geo CD-Spiele: Burning Fight 65,-, King of Monsters 2 65,-, ASO 2 65,-, Aero Fighters 2 75,-, ich suche Viewpoint CD, Tel. 02407/77512

Verk. für Neo Geo: Sengoku 2, Art of Fighting 2, Sidekicks 2, VB Preis., Tel. 08191/65580, ab 18 Uhr, Norbert

Verk. MD 3 Joypads S: Aladin, Junglestrike, Sonic Spinball, Barkley Jam, EA Hockey, Sonic 1, Fifa Soccer für nur DM 570,-, Tel. 0221/417186

Verkaufe Sega Mega Drive für nur 130 DM, NES 40 DM und Spiele für Sega/Nintendo von 20 bis 80 DM, Versand möglich! Tel. 0381/725457 Thomas

Verkaufe Neo Geo mit 2 Joypads, Memory Card und 2 Spielen, Art of Fighting 2 + Trash Rally f. 600,-, Tel. 069/5482456

Verkaufe 30 SNES-Spiele (Neuheiten und ältere Spiele) sowie Mega Drive 50/60 Hz Umbau mit 6 Spielen (Urban Strike, MK 2, ..) + 6 Button-Pad, Tel. 08031/7685

PC-Engine + T-Duo, Cards + CDs zu verkaufen, Tel. 0212/208689 (ab 17.00 Wolfgang)

Verkaufe Mak und Spielhallenautomat und ca. 70 Platinen z.B. Asterix, auch einzeln, tausche auch, kaufe defekte Geräte aller Systeme, Tel. 0821/487608

Sonstiges

Verkaufe für Sega Saturn Gale Racer NP 189 VB 100 DM. Angebote unter Tel. 0831/201082, ab 18 Uhr, nach Gerhard fragen

Verk. Neo Geo (RGB) mit einem Joyboard und Fatal Fury Special für nur 390 DM, Tel. 0761/891038

Verkaufe Neo Geo, Neo Geo CD, Mega Drive, Jaguar, Lynx, Turbo Duo jeweils mit Spielen, auch einzeln, tausche auch! Tel. 0821/487608, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Neo Geo + 2 Joypads + Netzteil + Samurai Showdown, Festpreis 650,-, nehme Mega CD oder Mega Drive m. Spielen in Zahlung, Tel. 0931/68639, Fatal F. 2 130,-, Karlheinz Amann, Belgrader Str. 6, 97084 Würzburg

Neo Geo, 2 Boards, 2 MCards und 9 Spiele, sehr günstig abzugeben oder Tausch gegen andere Konsole. Anrufen nur Wochenende wegen BW, Tel. 02369/1322, Lars

Verk. Neo Geo + 2 JB + 5 Spielen (Samurai Show, Art of Fighting, Top Hunter, Sengoku 2, 3 Count Bout) zusammen 1720 DM, Tel. 09403/2532, Markus

Verk. Atari Jaguar + Cybermorph, Tempest 2000, Alien VS Predator für 400,- DM, deutsches PAL-System! Tel. 08031/37829, ab 18.00 Uhr

PC-Engine/T. Duo: Fantasy Zone, Sumo-Wrestling, je 40,- (+ Porto), zus. 69,- (inkl. Porto)Jaguar: Tempest 2000 (neu), VB 80,-, Tel. 0209/145978, wenn Sa: ab 15 h

Verk. Neo Geo CDs zu Toppreisen. Löse außerdem meine Anime Sammlung auf (über 100 verschiedene Titel abzugeben), Tel. 02872/8411

Verkaufe und tausche neue und ältere Spiele und Konsolen. Habe viele Spiele fürs Mega Drive + 32X, Tel. 08669/4312, Tino

Verkaufe + kaufe Spiele und Hardware für Engine/Duo. Suche Warsong, ab 17 Uhr, Tel. 02334/40198 (Peter)

PC-Eng. + CD-ROM, Arc.-Card 3.0, 3 Joystick, 3 Joypads, 4-Pl.-Ad., Adapter f. CD-ROM mit Sp. Graf, 69 HU-Cards (jp), 14 CDs, PC-E. GT, DM 2700,-; Tel. 07031/220788

Verk. original Spielhallenautomat „Tempest“, s. gl. Zustand, mit Papieren + Schlüssel, der 1. mit Farb-Vektorgrafik, kalte Lötstelle, Gebot, Tel. 07031/220788

PC-Eng.-Super GrafX-HU-Cards + CD's. Verkaufe + kaufe z.B. Devil Crush, S-Raiden, Tel. 0212/208689, ab 17 Uhr

Verkaufe SNES mit 15 Games 999,- DM, verkaufe Game Boy mit 9 Games 250,- DM, Tel. 02041/64213 (Bottrop)

Verk. Jaguarspiele: z.B. Alien VS. Pred. und viele andere. Tausche evtl. Tel. 03542/43062 (Karsten)

Verkaufe für Neo Geo: Burning Fight, Mutation Nation u. Eightman je 120 DM od. Tausch geg. Nam 75 u. Last Resort od. alle geg. W. Heroes Jet od. Super Sydekicks II, Tel. 0345/7709029

Verkaufe für Neo Geo: 3 Count Bout, VHB. Tausche Jaguar, SNES, MD/CD, Neo-Geo-CD-Spiele (auch An-u. Verkauf); suche auch Neo-Geo-CD u. 32X-Geräte (DM), Tel. 089/4701827

Verk. Neo Geo + 2 Pads + 4 Sp. (Sam. Show.) VB 900 DM, Jaguar + AVP + Check, Flag Cyb. VB 700 DM, Tel. 0211/762905, abends, öfter versuchen (Jin)

Wichtiger Hinweis:
Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

A.B.GAMES
ANDREAS BENDER
ANKAUF & VERKAUF

SYS.	TITEL	ANKAUF	VERKAUF	NEU
SNES	EARTH WORM JIM	60,00	105,00	149,00
MD	EARTH WORM JIM	50,00	99,00	139,00
SNES	DEMON'S CREST	60,00	105,00	139,00
SNES	STAR WARS III	60,00	105,00	139,00
SNES	SAMURAI SHOWDOWN	60,00	109,00	139,00
MD	SOLEIL	45,00	89,00	119,00
SNES	WWF ROW	50,00	99,00	129,00
MD	WWF ROW	50,00	99,00	119,00
SNES	SUPER STREET F. II	55,00	109,00	139,00
SNES	SECRET OF MANA	45,00	89,00	129,00
SNES	INDIANA JONES	60,00	109,00	139,00
SNES	TOP GEAR 3000	60,00	99,00	129,00
SNES	STARGATE	60,00	109,00	149,00
MD	STARGATE	55,00	99,00	139,00
SNES	FINAL FANTASY III (US)	55,00	99,00	129,00
SNES	ILLUSION OF GAIA (US)	45,00	99,00	135,00
SNES	NBA JAM 2	60,00	109,00	159,00
SNES	RISE OF THE ROBOTS	50,00	99,00	
MD	RISE OF THE ROBOTS	45,00	99,00	

SEGA SATURN
SONY PSX
3DO
JAGUAR
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
SEGA MASTER NES
GAME BOY
GAME GEAR
NEO GEO
NEO GEO CD

0 45 21/48 73
täglich: 13-20 UHR

Verkaufe Neo Geo + 4 Spiele (Samurai, Showdown, Sengoku 2, etc.) + 2 SNES-Spiele + Atari Lynx für sagenhafte 500,-! Auch separater Verkauf! Tel. 069/625993

Verk. Neo Geo, 2 Joyboards, Memory Card, 3 Spiele (Art of Fighting 2, King of Fighters 93, Viewpoint), alles 100 % Top Zust., komplett 800,- DM, Tel. 02407/59754

Verk. PC-Engine + Turbo Duo Spiele: Gradus II, Sylphia, Günhed... Verk. Neo Geo RGB, PAL + 1 Spiel (Fatal Fury Special) + 1 Arcade-Joystick + M. Card, Tel. 07161/37511 (17-20 Uhr/Mo.-Sa.)

Tausche T. Duo jp./us + 2 Joypads + 9 Super CDs (Castlevania X) gegen 300/NTSC/RGB + Game (Dra Lair) oder LD Player PAL/NTSC/Verk. Platinen/Tel. 02381/57319

Tausche: 3DO-Spiele: Fifa Soccer, Alone in the Dark, Shock Wave, Road Rash usw., suche u.a. Striker, Return Fire, PGA Golf. Anbieten! Tel. 05261/16061, Mo.-Fr. 15-18 Uhr

Neo-Geo-RGB-60 Hz + 2 Joyboard + MEM-Card + Art of Fighting, Last Resort + Fatal Fury Special + Super Sidekicks + Spinmaster + Magicianlord, NP 2700 DM für 999 DM, Tel. 07071/74349

Verk. diverse Original-US-Comix wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spiderman, Deathlok, What If, Fant. -Four, Ghost Rider u.v.m.: Tel. 04627/1618 (12-22 Uhr) Snik!

Verk. PC-Engine inkl. CD-ROM + 10 Spielen (z.B. Ninja Spirit, Mr. Heli, Final Zone II (CD) PC Kid) für zus. 800,- DM VB (auch einzeln), Tel. 07031/606662

Privater Spieleclub sucht Mitglieder. Infos gegen 1 DM bei Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg. Wir freuen uns auf jeden der schreibt!

Sony Playstation mit Spielen od. Sega Saturn mit Spielen zu kaufen gesucht. Tel. 0431/712364

Verkaufe/tausche Konsolen + Spiele für Sega/Nintendo. Suche auch PC-CD-ROM. Verkaufe diverse CP/CD je 5-15 DM. Versand möglich! Tel. 0381/725457 Thomas

Verk. Neo Geo RGB + Memo Card + Last Resort + Fatal Fury + Mutation Nation, alles 100 % o.k. für 750 DM, Tel. 06021/48401, Holger, ab 17 Uhr

Tausche Jaguar mit 2 Spiele gegen Super Nintendo mit mindestens 5 Spielen, Tel. 039484/41325, Siegbert Jantsch, 06493 Harzgerode, Mittelstr. 29

Verkaufe MAK-Konsole für 250,-, verkaufe Atari Jaguar mit 6 Spielen z.B. Iron Soldier u. Alien vs. Predator für 500,-, Tel. 026866/1073 + 1573

Frontlader Neo Geo CD zu verkaufen! Nagelneu, limitiert und inkl. 5 Titel: Samurai Showdown 2 etc. 1499,-, Tel. 0731/9217059, ab 19 Uhr

Verkaufe Atari Jaguar + 1 Pad + Cybermorph + Alien v. Predator VB 450,-, 100 % o.k. mit Verpackung, Tel. 09971/32847, ab 18 Uhr

Tausche neue SNES/Jaguar Games! Verkaufe/tausche FM Towns Mary, PAL, Viewpoint, Scavenger 4, Spatterhouse oder Multi-SNES, RGB, Spiele, Zubehör (alles wie neu), suche 3DO, Jaguar, PSX usw., Tel. 07354/2873

Verk. PC-Engine GT mit Columns, Bonk 2, Mr. Heli + Netzadapter für 400 DM, jp., Mega Drive mit Super Shinobi + Super Monaco GP 170 DM, Tel. 07051/40120

Verk. u. tausche Spiele, nur SNS-Jaguar-MD-CD-Neo Geo-CD-3DO-Saturn-32DX. Suche Elemental Master-Gaiars-Gleylancer-Angel Wings, Tel. 0621/28987

Verkaufe Atari, Jaguar RGB mit Cybermorph, Tempest, Doom und AVP für 700 DM, Neupreis 1000 DM, Tel. 05225/2490 ab 18 h. Suche auch Saturn und PSX-Games!

Verk. Neo Geo + Joyb. + S. Sidek. 2 + Viewp. + Burn. Fight für nur 990,-, Verk. auch Lynx 2 + 3 Games (Chips Chall.) für 130,-, Samstags + Sonnt., Tel. 07143/21585

Ich suche Super Sidekicks 2 oder Shogoku 2 für Neo Geo Zahle bis zu 180 DM, Daniel Rumpf, Ostring 92, 67105 Schifferstadt, Tel. 06235/81066, ab 14 Uhr

Verk. CBS Colecovision Konsole 1 Handregler Adapter und Spiel „Donkey Kong“. Angebote an: J. Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz

Verk. Atari Jaguar AvP, Dragon, Kasumi, Tempest, Wolfen, Irons, für VB 1300,-, kein Einzelverk. außerd. 1 x Wolfen für 90,-, Tel. 09187/6876, ab 18 Uhr, verlangt Boris

Verkaufe und tausche Spiele für Mega Drive, Mega-CD, Super-NES, Panasonic, 3DO, Game Gear und PC-Engine. Suche Fifa '95, Tel. 0511/414899 (Thomas)

Suche Spiele für alle Sega + Nintendo-Konsolen, Tel. 0431/641670, Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 24113 Kiel, Tel. 0431/641670, 0431/641670

Neo Geo Konsole mit 2 Joyboards und 3 Spiele DM 550 und Turbo Duo mit 10 Spielen DM 450,-, Tel. 089/583756

Verk. Atari Jaguar US-RGB + Iron Sold. + Cybermo. (event. + Aliens VS Predat.), Preis VB, Tel. 02872/5000, abends. Suche Games für Saturn + Sony PSX

Suche auf SNES: Autorennen, Golf + andere Sportarten, auch NES + Game Boy Module, von Sega die Sonics auf MD, Master u. Game Gear, Tel. 05561/3094, Stephan

Tausche, kaufe SNES, MD, Saturn und Playstation Spiele. Saturn und PSX nur japanisch. Suche Neo Geo CD + S-Sidekick 2 PAL, Tel. 06271/5873, Cilber ver!

Tausche und kaufe Spiele für Playstation, Saturn, Neo Geo CD, Mak, SNES, Mega Drive. Bitte melden unter Tel. 0611/520782 (Raum Wiesbaden) - bis dann!

Verk.: Neo Geo RGB, 2 Joyp., Memory Card, Monitor RGB und 12 Module, einzeln oder kompl. für 2900 DM, Tel. 09128/4103 ab 16 h

3DO, kaufe oder tausche 3DO-Spiele, große Auswahl vorhanden, Tel. 039932/14654



Japan wurde von einem fürchterlichen Erdbeben heimgesucht. Wir berichten, welche Auswirkungen die Spieleindustrie zu erwarten hat.

Das Killer-Beben

Wie Ihr bereits aus Nachrichtenmeldungen erfahren haben dürft, erschütterte am 18. Januar ein starkes Erdbeben die westliche Region Japans. Mitunter waren Millionenstädte betroffen, in denen namhafte Hersteller wie Nintendo (in Kyoto) oder SNK (in Osaka) ihren Hauptsitz haben. Nintendo erklärte, daß zumindest in ihren Produktionsstätten keine ernsthaften Schäden entstanden seien, da sich diese ziemlich weit außerhalb des Katastrophengebietes befinden. Bei SNK hingegen meldete man, daß einige La-



Die Millionenstadt Kobe liegt in Schutt und Asche

geräume Risse in den Wänden aufweisen würden. Zu Liefer-schwierigkeiten werde es jedoch nicht kommen, teilte uns die Presseabteilung in Osaka mit. Weit aus schlimmer traf es Spielegigant Konami, der ein Entwicklungslabor in der am schwersten betroffenen Hafenstadt Kobe (früherer Hauptsitz) unterhält. Tagelang versuchte das Haupthaus in Tokio vergeblich, eine telefonische Verbindung nach Kobe herzustellen. Nach Augenzeugenberichten soll "Port Island" – eine künstliche Insel, auf dem sich u.a. auch der Konami-Komplex befindet – von der Außenwelt abgeschnitten sein, da die einzige Brücke zum Festland durch die Erschütterungen unterbrochen wurde.



Heile Kopffüßlerwelt in Theme Park. Verglichen zur PC-Version sieht sie optisch bescheidener aus. Auf der Weltkarte seht Ihr Orte, wo noch gebaut werden kann.

Zudem soll sich der Boden dort um mehr als 20 cm gesenkt haben, so daß nun eine Überschwemmung drohe. "Unsere Hauptproduktion wurde bereits vor einigen Jahren nach Tokio verlegt. Deshalb wird es voraussichtlich zu keinen nennenswerten Störungen im Geschäftsablauf kommen", beteuerte ein Sprecher von Konami Japan.

Theme Park

Ich liebe dieses Spiel! Oder um genau zu sein, die PC-Version davon. Wie sieht aber nun die Super Nintendo-Version aus, die ab März von Laguna vertrieben wird? Zunächst fallen natürlich Abstriche bei der grafischen Umsetzung auf. Sie erinnert ein wenig an *Sim City* der ersten Stunde. Am Menü hingegen mußten die Entwickler lediglich Einsparungen auf dem Aktien-



Viele Besucher wünschen sich einen Hamburger-Stand



Die Attraktionen könnt Ihr je nach Budget selbst entwickeln



markt vornehmen. An der Wall Street wird Euer Vergnügungspark somit nicht mehr notiert. Aber Ihr dürft Euch Grundstücke auf der ganzen Welt (sogar auch in der Antarktis) kaufen, die Ihr nach Belieben gestalten könnt. Am Ende jedes Jahres wird Bilanz gezogen. Mittels Tabellen könnt Ihr hier Eure Einnahmen oder den Beliebtheitsgrad Eures Parks mit denen der Konkurrenz (die alle der Computer steuert) vergleichen.

Warlock

Zur Zeit hagelt's Spiele, die irgendwie auf Kinofilmen basieren. *Warlock* ist zum Beispiel so einer. Knapp vier Jahre nach dem Kinostart versetzt Euch Acclaim in die Rolle des gehetzten Droidenkriegers, der den dämonischen Teufelskerl Warlock jagt. Nur ist die Sache so, daß

die Story etwas anders verläuft als im gleichnamigen Film. Die sechs magischen Steine, die seit jeher die Welt im rechten Lot gehalten hatten, wurden im Mittelalter von bösen Mächten geraubt. Tausend Jahre später taucht diese dämonische Macht mit den Steinen auf. Nun müßt Ihr die Hexensuppe selbst auslöffeln und durch monsterübersäte Seitenscroll-Landschaften Jagd auf jenen Bösling *Warlock* machen. Bewaffnet seid Ihr mit magischen Blitztorpedos und Extras, die Euch beispielsweise schwerelos in die Lüfte schweben lassen. Geplanter Erscheinungstermin ist übrigens März '95. tet



Grafisch reizvoll: *Warlock*. Das Spiel jedoch lehrt Euch das Grauen. Die heile Welt seht Ihr nur im Vorspann.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Activator 2	dt 109,00
Adams Family Values	dt 119,00
Adventure Island 2	dt 117,00
Air Cavalry	dt 99,00
Akira	dt 119,00
Al Unser Junior	dt 134,00
Animaniacs	dt 125,00
Arby Lightfoot	dt 134,00
Backley: Shut up & Jam	dt 129,00
Batman and Robin	dt 139,00
Beauty and the Beast	dt 109,00
Blaxx from Mars	dt 119,00
Blockhawk	dt 109,00
Bombberman 2	dt 109,00
Bratons	dt 134,00
Brett Hill Hockey	dt 129,00
Brutal - Paws of Fury	dt 99,00
Bugs Bunny	dt 125,00
Canon Fodder	dt 109,00
Carrier Aces	dt 109,00
Chaos Engine	dt 109,00
Clay Fighter	dt 111,00
Clay Fighter 2	dt 109,00
Clay Mates	dt 99,00
Crazy Chase	dt 109,00
Demolition Man	dt 109,00
Demons Crest	dt 129,00
Diarrh Fighter	dt 119,00
Dino Dini Soccer	dt 59,00
Donkey Kong Country	dt 139,00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt 159,00

Double Dragon 5	dt 109,00
Dragon - Bruce Lee	dt 119,00
Dragonair	dt 99,00

Earth Worm Jim dt 124,00

Equinox	dt 99,00
F1 Poleposition 2	dt 119,00
Fever der Mauswanderer	dt 109,00
Fifa Soccer 95	dt 129,00
Fifa Soccer '95	dt 149,00
Fifa Soccer '95	us 119,00
Final Fantasy 3	dt 109,00
Flintstones - Movie	dt 109,00
Full Throttle	dt 109,00
Ghoul Patrol	dt 109,00
Hagane, 16M	dt 119,00
Harrier	dt 119,00
Humans	dt 99,00
Hurricanes	dt 129,00
Illusion of Gaia	us 149,00
Impossible Mission	dt 109,00
Incredible Hulk	dt 134,00
Indiana Jones	dt 129,00



Int. Superstar Soccer	DV 119,00
Ithy & Scratchy	dt 109,00
Joe & Mac 3	dt 99,00
Jordan Adventure	dt 129,00
Jungle Strike	dt 109,00
Jurassic Park 2	dt 119,00
Kick Off 3	dt 109,00
Legend	dt 99,00
Lemmings 2	dt 119,00

Lion King (24 Meg) dt 124,00

Looney Tunes ACME	DV 137,00
Lord of the Rings	dt 109,00
Luther Mathias	dt 109,00
Mario Andretti Racing	dt 109,00
Mark's Magic Football	dt 109,00
Mark	dt 115,00
Masterwarrior	dt 129,00
Mickey Mania	dt 99,00
Mickey's Challenge	dt 129,00
Micro Machines	dt 69,00
Night & Magic 2 dt. Texte	dt 129,00
Nighty Max	dt 99,00
NBA Jam	dt 99,00



NBA Jam Tournament dt 139,00

NBA Live 95	dt 129,00
NFL Quarterback Club 95	dt 139,00

NHLPA Hockey '95 dt 119,00

Newman-Hess Indy Car	dt 129,00
Operation Logic Bombs	dt 109,00
Operation Starfish	dt 129,00
Pat Man 2	dt 109,00
Pac in Time	dt 134,00
Papa Master	dt 119,00
Pinball Dreams	dt 99,00
Pinball Fantasies	dt 99,00
Pinokio	dt 99,00
Pirates o.1 Dark Water	dt 129,00
Pitfall!	dt 69,00
Power Rangers	dt 129,00
Powerdrive	dt 109,00
Punch Out	dt 109,00
Ran & Strippy Show	dt 119,00

Rise of the Robots dt 99,00

Robocop vs. Terminator	dt 109,00
Samura Shadown	dt 134,00
Schlämpfe (dt. Text)	dt 109,00
Schneewittchen	dt 117,00
Sequester DSV	dt 119,00
Secret of Mana-dt. Text	dt 109,00
Shadow	dt 109,00
Shog-Fu	dt 109,00
Slip at Swim	dt 134,00
Slam Master (24 Meg)	dt 129,00
Soul Blazer	dt 109,00
Sparkster	dt 129,00
Spectre	dt 99,00
Spider Man (TV)	dt 129,00
Star Flight Academy	dt 109,00
Star Trek: Next Generation	dt 109,00

Star Wars 3 dt 129,00



Stargate	dt 129,00
Street Racer	dt 119,00
Super BC Kid	dt 119,00
Super Battle Tank 2	dt 49,00
Super Hockey	dt 109,00
Super Pinball	dt 89,00
Syndicate	dt 119,00
Tarzan	dt 109,00
Tazmania	dt 39,00
Tetris & Dr. Mario	dt 89,00
Theme Park	dt 109,00
Tiny Toon 2	dt 119,00
Top Gear 3000	dt 119,00
Tray Akman Football	dt 119,00



True Lies	dt 139,00
Turn and Burn	dt 59,00
Uthman	uk 89,00
Utopia	dt 115,00
Vortex	dt 124,00
WCW Wrestling	dt 109,00
WWF Raw	dt 144,00

WWF Raw ind. Video dt 154,00

Wario's Woods	dt 89,00
World Cup Striker	dt 59,00
X-Kalibre 2097	dt 99,00
X-Men	dt 129,00
Yogi Bear	dt 105,00
Zero the Kamikaze	DV 129,00

Super NES-Zubehör

A Splitter Adapter	dt 49,00
AS-III Fighterstick	dt 85,00
AS-III Joypad	dt 49,00
Action Replay Pro 2	dt 99,00
Cinch Kabel 5.NES	dt 19,00
Cinch Kabel (n. Scart)	dt 29,00
Game Mape 1 Megalmodul	dt 49,00
Game Mape 2 Megalmodul	dt 89,00
Game Saver Megalmodul	dt 89,00
Infrared Joypads	dt 99,00
Joypad (Nintendo)	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	dt 59,00
Program Pad SV-337	dt 69,00
Scart Kabel 5.NES	dt 19,00
Spelele, Donkey Kong Cou.	dt 24,00
Super Game Boy	dt 99,00

S. Nintendo More Fun Set dt 309,00

S. Nintendo Power 3 Set	dt 349,00
S. Nintendo ohne Spiel	dt 199,00
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

Akira	dt 59,00
Aladdin	dt 59,00
BC Kid 2	dt 59,00
Beehive	dt 61,00
Brimbander	dt 45,00
Bubble Bubble 2	dt 59,00
Choplifur 3	dt 55,00

Donkey Kong (SGB) dt 59,00

Dr. Franken	dt 39,00
European Golf	dt 59,00
Fifa Soccer	dt 69,00
Flintstones - Movie	dt 65,00
Game Boy Gallery (SGB)	dt 45,00
Golf Classic	dt 59,00
Ithy & Scratchy Golf	dt 59,00
Jelly Boy	dt 59,00
Jahn Madden Football 95	dt 59,00
Jurassic Park 2	dt 55,00
Kirby's Pinball Land	dt 49,00
Lemmings 2	dt 69,00
Lion King	dt 65,00
Lucha	dt 59,00
Mega Man 3	dt 59,00
Mickey's Challenge	dt 59,00
Micro Machines	dt 69,00
Milton's Secret Castle	dt 59,00
NBA Jam	dt 65,00
NFL Quarterback Club 95	dt 59,00
Pac in Time	dt 69,00
Papa Master	dt 59,00
Pinball Fantasies	dt 59,00
Power Rangers	dt 59,00
Prehistorik Man	dt 65,00
Probotector 2 (SGB)	dt 59,00
Prophetie Viking Child	dt 49,00
Road Bays	dt 59,00
Rennender Mann	dt 65,00
Samura Shadown	dt 59,00
Schlämpfe (dt. Text)	dt 59,00
Sequester DSV (SGB)	dt 59,00
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
USMAR Monster Truck Wars	dt 59,00

WWF Raw dt 65,00

Wario Blast dt 59,00

Winter Gold	dt 59,00
World Cup Striker	dt 59,00
Yogi Bear	dt 59,00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt 49,00
GB + Zeld & Mario Land 2	dt 169,00
Game Boy 3er Set	dt 199,00
Game Boy Special transpa.	dt 109,00
Game Boy ohne Spiel	dt 99,00

WWF Raw dt 65,00

Wario Blast dt 59,00

Winter Gold	dt 59,00
World Cup Striker	dt 59,00
Yogi Bear	dt 59,00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt 49,00
GB + Zeld & Mario Land 2	dt 169,00
Game Boy 3er Set	dt 199,00
Game Boy Special transpa.	dt 109,00
Game Boy ohne Spiel	dt 99,00

MEGA DRIVE

Acro the Acrobat	dt 109,00
Akira	dt 119,00
Animaniacs	dt 99,00
Baby Boom	dt 109,00
Ballz	dt 89,00
Batman and Robin	dt 119,00
Battle Frenzy	dt 109,00
Battlefish	dt 109,00
Bloodshot	dt 119,00
Bogerman	dt 109,00

Brat Hill Hockey 95	dt 85,00
Brutal - Paws of Fury	dt 109,00
Bubby 2	dt 89,00
Canon Fodder	dt 109,00
Catylvania	dt 89,00
Chaos Engine	dt 109,00
Clay Fighter	dt 109,00
Cybermats: Next Breed	dt 89,00
Daffy Duck in Hollywood	dt 109,00
Dino Dini Soccer	dt 109,00
Double Clutch	dt 49,00
Dr. Robotniks	dt 99,00
Dragon - Bruce Lee	dt 99,00
Dschungelbuch	dt 99,00
Dune 2	dt 109,00
Dynomite Hazaddy	dt 109,00
F&K Baseball 95	dt 109,00

Earth Worm Jim (24 Meg) dt 119,00

Eon the Dolphin 2	dt 109,00
Eternal Champions	dt 79,00
F1 '94	dt 119,00

Fifa Soccer 95 dt 99,00

Fire Team Rogue	dt 89,00
Flintstones	dt 59,00
Flintstones - Movie	dt 119,00
Generation Lost	dt 89,00
Harver	dt 94,00
Hurricanes	dt 99,00
IMG Int. Tour Tennis	dt 99,00
Ithy & Scratchy	dt 99,00
Jordan Adventure	dt 109,00
Jurassic Park Rampage	dt 105,00
Kowasaki Super Bikes	dt 89,00
Kick Off 3	dt 109,00
Landstalker	dt 119,00
Lemmings 2	dt 109,00
Lion King	dt 114,00
Luther Mathias	dt 109,00
Mad Max NFL 95	dt 99,00
Marble Madness	dt 79,00
Mario Andretti Racing	dt 109,00
Mark's Magic Football	dt 119,00
Maximum Carnage	dt 119,00

Mega Bomberman dt 99,00

Mega Turrican	dt 89,00
Nagannan Willy Wars	dt 109,00
Mickey & Minnie	dt 109,00
Mickey Mania	dt 109,00
Micro Machines 2	dt 109,00
Mighty Max	dt 89,00
NBA Jam	dt 99,00

NBA Jam Tournament dt 119,00

NBA Live 95	dt 99,00
NFL Quarterback Club 95	dt 99,00
Nigel Mansell	dt 109,00
Normy's Beach Babe	dt 89,00
Othello	dt 69,00
PGA Euro Tour	dt 89,00
PGA Euro Golf 3	dt 99,00
Papa Master	dt 109,00
Pinokio	dt 94,00
Pirates o.1 Dark Water	dt 109,00
Pitfall	dt 109,00
Power Rangers	dt 99,00
Powerdrive	dt 89,00
Powermonger	dt 49,00
Prince of Persia	dt 59,00
Probotector	dt 115,00
Psycho Pinball	dt 114,00
Roadster Rex	dt 94,00
Rosenkrieger Mann	dt 89,00
Red Zone	dt 119,00

Rise of the Robots dt 99,00

Road Rash 3 dt 109,00

Road Runner	dt 99,00
Rock'n Roll Racing	dt 109,00
Rocket Knight Adventure	dt 45,00
Rugby World Cup	dt 109,00
Schlämpfe	dt 109,00
Sequester DSV	dt 109,00
Second Samurai	dt 94,00
Shog-Fu (24 Meg)	dt 99,00

Shaq-Fu incl. dt 107,00

Musik CD dt 107,00

Shining Force 2 (DA)	dt 129,00
Skeleton	dt 59,00
Slam Masters	dt 129,00
Snake, Rattle 'n Roll	dt 59,00

Soleil (Komp. dt) dt 111,00

Sonic & Knuckles	dt 99,00
Sonic 3	dt 99,00
Sonic Spielball	dt 99,00
Sparkster	dt 99,00
Speedy Gonzales	dt 109,00
Spider Man (Acclaim)	dt 119,00
Spiderman/X-Man	dt 99,00

Splitterhouse 2	dt 49,00
Stargate	dt 119,00
Streetfighter 2 Champ.	dt 129,00
Stripes of Rage 3	dt 129,00
Super Streetfighter 2	dt 129,00
Sylvester and Tweety	dt 109,00

Syndicate dt 99,00

Telepin	dt 49,00
Tazmania 2	dt 109,00
Tiny Toon	dt 45,00
Toy Town 2	dt 95,00
Toughman Boxing	dt 109,00
Tray Akman Football	dt 99,00
True Lies	dt 119,00
Unnecessary Roughness 95	dt 55,00
Urban Strike	dt 99,00
Vertuo Racing	dt 159,00
Virtual Kart	dt 99,00
WWF Raw	dt 124,00

WWF Raw incl. Video dt 134,00

Wolverine	dt 119,00
Wunder Boy Monsterworld	dt 49,00
World Champ. Soccer 2	dt 69,00
Yogi Bear	dt 109,00
Zero Tolerance	dt 89,00

Mega Drive-Zubehör

4 Splitter Adapter	dt 59,00
6 Button Joypad	dt 39,00
Action Replay Pro 2 MD	dt 99,00
Archie Power Stick 2	dt 89,00
Cinch Kabel MD 1	dt 15,00
In	

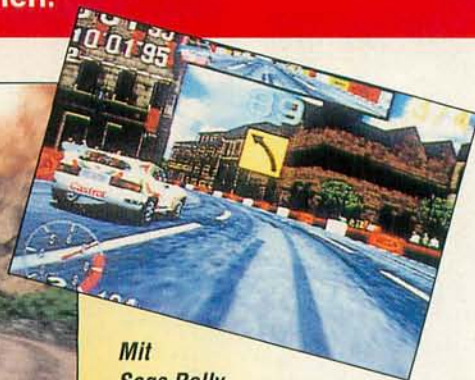


AUTOMATEN-NEWS

Daytona USA und Ridge Racer setzten neue Maßstäbe im Automatenbereich. Fast zeitgleich entsenden Namco und Sega zwei weitere Reifenfresser in die Spielhallen.

Sega Rally Championship

Sega hat mit *Daytona USA* bereits bewiesen, daß man sich nicht hinter der Konkurrenz verstecken muß. Das zweitgrößte hausinterne Sega-Programmerteam "AM3" hat einen phänomenalen *Ridge Racer*-Verschnitt entwickelt, der zumindest im visuellen Bereich neue Maßstäbe setzt. Kein Wunder, denn die gleiche (Model 2)-Hardware steckte auch schon im *Daytona-Simulator*. Wie der Titel *Sega Rally Championship* verrät, spielt sich das Rennengeschehen nicht durchgehend auf gewöhnlichen Betonpisten ab. Unterschiedliche Fahrbahnbeläge wie Sand- und Schotterpisten bringen etwas Abwechslung in den Spielablauf. Ihr rast wahlweise mit einem Toyota "Celica" oder Lancia "Delta" Rally-Wagen durch die Landschaft, wobei jede Karosse peinlich genau das Fahrverhalten der Originale kopiert. Eine Saturn-Umsetzung liegt noch in weiter Ferne, da *Daytona USA* zuerst auf der Veröffentlichungsliste steht.



Mit *Sega Rally Championship* hat Big 'S' einen weiteren Gewinner in ihrer Automatenpalette



Die detaillierte Texture-Mapping Grafik muß man einfach in Aktion gesehen haben



Ace Driver

Bei Namcos neuestem Asphaltrenner braust Ihr mit Formel-Eins-Boliden durch detaillierte Computerlandschaften. Hierbei handelt es sich allerdings nicht um einen Nachfolger von *Ridge Racer*. Der *Ace Driver*-Simulator benutzt eine aufgebohrte *Ridge Racer*-Hardware (System 22 genannt), die mehr



Texture-Mapping, Gouraud-Shading und Farbeffekte als das Vorgängerprodukt erlaubt. Es stehen Euch vier heiße F1-Flitzer zur Auswahl, die wahlweise mit



Leider gibt's nur eine Strecke im ganzen Spiel, wie es bei *Ridge Racer* der Fall war

einem Automatik- oder Schaltgetriebe ausgestattet sind. Der langgezogene Rundkurs wartet mit vielen grafischen Leckerbissen auf. Spektakuläre Tunnelfahrten fehlen hier ebenso wenig wie gigantische Brückenaufbauten. Zwei anwählbare Fahrerperspektiven (In-Car und Rear-View) verschaffen Euch im Rennen

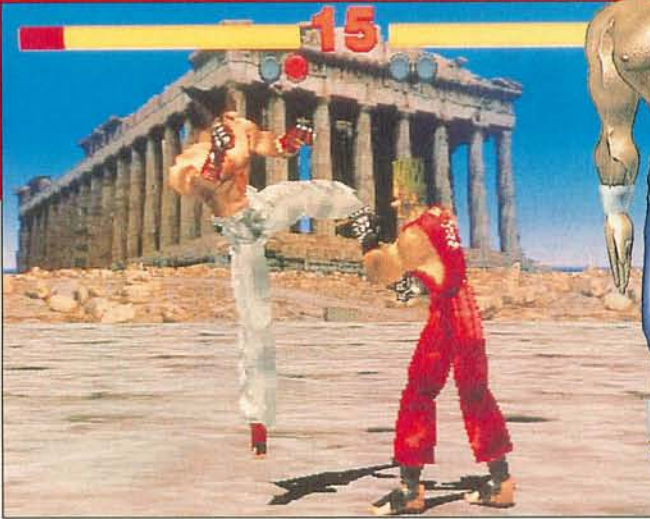
den notwendigen Streckenüberblick. Namco liefert *Ace Driver* in zwei Gehäusevarianten aus. Bei der "Standard"-Ausführung können zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Die "Deluxe"-Version erlaubt sogar bis zu acht Teilnehmer in einem Rennen. Eine Playstation-Konvertierung ist geplant.

Rasant – brisant! Atemberaubende Verfolgungsjagden stehen bei *Ace Driver* an der Tagesordnung.





AUTOMATEN-NEWS



Ein B. Lee-Verschnitt darf natürlich auch hier nicht fehlen



Leoparden-Mutant "King" hat einige deftige Tricks auf Lager

Der Fußkick in die Magengrube hat gegessen



Tekken

Der japanische Spielhallen-gigant Namco hat mit "Sony Computer Entertainment" (kurz SCE genannt) einen Vertrag abgeschlossen, von dem beide Firmen in Zukunft profitieren werden. Darin ist festgehalten, daß Namco die besten Spielhallenhits der vergangenen Jahre und zukünftige Entwicklungen auf die Playstation konvertiert. Im Gegenzug gestattet SCE die Nutzung der kraftvollen Playstation-Technik für neue Automatenprojekte. Bei Tekken wird bereits eine "zugeschnittene" Sony-Hardware verwendet, die auf den Namen "System 11" hört. Vereinfacht gesagt, handelt es sich hier um eine Playstation-Platine



Elegant wird der schwere Brocken von "Paul Phoenix" aufs Kreuz gelegt

ohne CD-ROM-Laufwerk. Alle Programmdateien werden nun zeitsparend von ROM-Chips geladen, was im Coin-Op-Bereich auch mehr Sinn macht. Um es gleich vorweg zu nehmen: Tekken erscheint im März/April als 1:1-Umsetzung für die Playstation. Die Grafik des 3D-Prüglers lehnt sich stellenweise an Virtua Fighter 2 an, jedoch wird bei Tekken

mehr Texture-Mapping und Gouraud-Shading verwendet. Die Hintergründe erreichen nicht annähernd die Detailfülle und 3D-Perfektion des Sega-Sequels. Auch die Animationsphasen der Fighter präsentieren ihren eigenen Stil. Acht knallharte Kämpfer aus aller Herren Länder stehen Euch zur Auswahl. Jeder der Martial-Arts-Speziali-

sten verfügt über eine stattliche Anzahl von Moves-Variationen, die wie üblich durch geschickte Joystickverrenkungen ausgelöst werden. Betretet Ihr die Prügelarena, verfolgt eine imaginäre Kamera das Kampfgeschehen und wählt automatisch die jeweils günstigste Sichtposition aus. Alle Bewegungen der Figuren sind flüssig in Szene gesetzt, wirken aber nicht so elegant wie bei Virtua Fighter 2. Übrig bleibt ein gutes Beat'em-Up, das sicherlich seine eigenen Fans finden wird. Playstation-Besitzer sollten schon mal das Sparen anfangen.



Jack – der Knabe mit den dicken Oberarmen, schwingt eine mächtige Kelle



Nur Fliegen ist schöner! Ob der Kontrahent auch der Meinung ist?



Alle Hintergründe wirken bei Tekken etwas trostlos. Hier haben Tohshinden und Virtua Fighter 2 eindeutig die Nase vorn.



SO WERTEN WIR

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



Dirk

Zahlt derzeit wesentlich mehr Fahrgeld als Miete – weil er fast jedes Weekend in Berlin hängt



Hartmut

Hat seine Ski in den Keller geschafft und fährt nur noch Snowboard. It's Killer-Loop-Time!



Ralf

Hatte 'ne nette Einlage, als sein Handy mitten während eines Uni-Vortrags bimmelte. Hartmut war's.



Wolfgang

Hat 'nen Hals, weil er täglich 140 km mit der Bahn fährt. Zieht aber trotzdem nicht nach München.



Tet

Tet ist umgezogen und haust mit drei Konsolen in einer leeren Wohnung. Reicht ihm aber völlig.



Robert

Auch Rob hat Wohnungsnot: Die neu gelieferte Tür paßte nicht. Wohnt immer noch im Rohbau.



Jan

Kurvt ohne Lappen mit einem Bike rum. Sollen wir aber keinem verraten. Is ja schließlich heimlich.



Mani

"Rave all night through" – nach der High-noon-Party im Fortuna als Techno-Leiche gesichtet ...

System: Game Boy
Spielertyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%

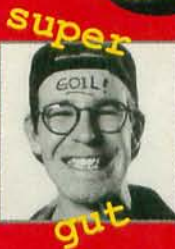


Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spielertyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



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



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

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	Donkey Kong Country	SNES	Nintendo
2	Super Mario Land III	Game Boy	
3	Die Schlümpfe	Game Boy	
4	Donkey Kong	Game Boy	
5	Kirby's Dreamland	Game Boy	
6	Der König der Löwen	SNES	
7	Secret of Mana	SNES	
8	Die Schlümpfe	SNES	
9	Super Mario Land II	Game Boy	
10	Das Dschungelbuch	Game Boy	
1	Der König der Löwen	Mega Drive	Sega
2	Sonic & Knuckles	Mega Drive	
3	FIFA Soccer '95	Mega Drive	
4	NHL Hockey '95	Mega Drive	
5	Sonic III	Mega Drive	
6	Urban Strike	Mega Drive	
7	Das Dschungelbuch	Mega Drive	
8	Ecco the Dolphin 2	Mega Drive	
9	Earthworm Jim	Mega Drive	
10	Mickey Mania	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country	SNES
2	Earthworm Jim	SNES/MD
3	Secret of Mana	SNES
4	Super Streetfighter 2 Turbo	SNES
5	Doom	Jaguar/32X
6	Indiziert	SNES/MD
7	Der Löwenkönig	SNES/MD
8	WWF Raw	SNES/MD
9	Alien vs Predator	Jaguar
10	Final Fantasy 3	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	NBA Jam Tournament Edition	SNES	87%
2	Pitfall	Mega CD	86%
3	Story of Thor	Mega Drive	86%
4	Samurai Shodown	Mega Drive	86%
5	Intern. Superstar Soccer	SNES	86%
6	NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	86%
7	Striker	Mega Drive	82%
8	Mickey Mouse	Game Gear	81%
9	Cannon Fodder	SNES/MD	80%
10	ATP Tennis	Mega Drive	79%

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 C.Film-Favorit	Tohshinden, Sony PS Sheryl Crow, Tuesday Night Leon - Der Profi
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Cannon Fodder, Mega Drive Sir Mixalot, Baby Got Back Sereal Mom
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Tohshinden, Sony PS Marc'Oh, Never Stop that F. Keiner liebt mich
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Return Fire, 3DO Pulp Fiction Soundtrack Mary Shelley's Frankenstein
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	NBA Tourn. Edition, SNES, MD Pulp Fiction Soundtrack Heavenly Creatures
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Intern. Superstar Soccer, SNES Beastie Boys: II Communication Killing Zoe
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Tohshinden, Sony PS Cranberries: No need to argue Startek - Generations
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Lunar 2 - Eternal Blue, MCD Marvin Gaye, What's going on? Stargate

Musikhits des Monats

1	The Cranberries	No Need to Argue
2	Mark'Oh	Never Stop that Feeling
3	Vangelis	1492: Conquest of Paradise
4	The Kelly Family	Over the Hump
5	Bon Jovi	Cross Roads
6	Westernhagen	Affentheater
7	The Lion King	Soundtrack
8	Sting	Best of
9	East 17	Steam
10	Nirvana	Unplugged in NY

Quelle: VG

Kinohits des Monats

1	Enthüllung mit Michael Douglas, Demi Moore
2	Der bewegte Mann mit Katja Riemann, Til Schweiger
3	Der König der Löwen Zeichentrickfilm
4	Keiner liebt mich mit Maria Schneider
5	Leon - Der Profi mit Jean Reno, Natalie Portman
6	Mary Shelley's Frankenstein mit Robert de Niro
7	Speed mit Keanu Reeves, Sandra Bullock
8	Angels mit Danny Glover, Tony Danza
9	Forrest Gump mit Tom Hanks
10	Muriels Hochzeit kennt eh koa Sau (gröhl)

Quelle: VG



Im Tempel von Chagi geht's zur Sache: An Ketchup wird nicht gespart



Ob man einen fliegenden Dolch mit bloßen Händen abwehren kann?

Mit *Kasumi Ninja* versuchen Ataris Raubtier-Bändiger auf der Splatter-Welle mitzuschwimmen. Nach einem ebenso kurzen wie blutigen Intro gelangt Ihr in die sehenswerte Kämpferauswahl. Ihr entscheidet Euch für einen der beiden auf der für Ninjitsu-Künste legendären Insel Kasumi ausgebildeten Ninja Habaki und Senzo, womit wir auch schon bei der Story wären. Auf dem strikt von der Außenwelt abgeschotteten Eiland halten die drei Ninja-Meister des Guten, des Neutralen und des Bösen die Mächte im Gleichgewicht – just bis zu dem Tag, als der Böse all seine Hinterlist zusammennahm und seine ebenbürtigen Kollegen unter die Erde brachte. Doch die Weisen hatten diesen Tag bereits vorausgesehen und bereiteten ihre beiden obengenannten Schützlinge darauf vor. Um genug Tücke und Stärke für die entscheidende Schlacht zu sammeln, müßt Ihr mal wieder gegen die besten Fighter der Erde antreten. Nach jedem

Alle Charaktere wurden detailgenau beschrieben. Ganz rechts noch ein netter Kinderreim – passend zum Geschehen: Flieg, Angus flieg, auf die Fresse bis zum Sieg...

Academy Island Kasumi Ninja

Sieg Eurerseits könnt Ihr unter den unterlegenen Figuren eine für die nächste Runde auswählen. Ach ja, und den Blood-Gehalt könnt Ihr auch einstellen: Von 'Trocken' bis zu 'Gore Fest'. Was letzteres bedeutet, ist wohl nicht schwer heraus-

zubekommen. Und nur hier gibt's Finishing-Moves. Zu listig, daß man dafür einen geheimen Code braucht, mit dem Mom und Dad den lieben Nachwuchs vor allzuviel roter Farbe auf dem Screen schützen können!



„Wenn man sieht, was auf anderen 64 Bit-Systemen möglich ist (Ich sage nur *Killer Instinct* auf dem Ul-



Obwohl Special-Moves schwierig auszuführen sind, hat Kasumi Ninja seinen Reiz durch ausgefeilte Grundtechniken

tra 64: Dort gibt's u.a. 36-Hit-Combos!) mutet *Kasumi Ninja* geradezu lächerlich mickrig an, ist es doch lediglich ein durchschnittlicher MK2-Verschnitt, der auf jeder 16-Bit-Konsole in dieser Form auch zu realisieren gewesen wäre. Leider ist *Kasumi Ninja* nicht das erste Spiel, bei dem man den Eindruck gewinnt, Atari kuppert kräftig die Erfolgstitel anderer Konsolen, ist aber wegen der langen Entwicklungszeiten stets ein bis zwei Schritte hinterran. Aber gut, auf dem Jaguar fehlt bis jetzt ein Spiel dieser Bauart. Von der Ausstattung her präsentiert sich dieses *Gore'n'Up* nicht von seiner Schokoladenseite: Nur neun Fighter (davon auch noch drei gleiche mit unterschiedlichen Anzügen), unbewegliche Backgrounds, mittelmäßige Geräuschuntermalung und höllisch schwere Special-Moves. Dafür wurde die *Martial-Arts-Choreographie* ordentlich designt, so daß das Geprügelle auch ohne Specials Spaß macht, was nicht zuletzt an einem fairen Schwierigkeitsgrad liegt. Alles in allem aber kein *Beat'em Up*, auf das eine 64-Bit-Konsole stolz sein könnte...

- System: Jaguar
- Spieltyp: Beat'em Up
- Megabit: 16
- Hersteller: Atari
- Testversion: Game Express
- Spieler: 1 bis 2
- Features: Options-Menü, "Blood-Lock", Continue
- Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
- Preis: ca. 150 Mark
- VG-Altersempfehlung: ab 18
- Grafik: 69%
- Musik: 59%
- Soundeffekte: 57%

Spiel-spaß **69%**

Name: Habaki
Age: 28
Height: 5ft 10"
Weight: 148 lbs
Style: Ninjitsu

Habaki is the eldest twin of the Kiri's kure family. Both brothers are extremely competitive.

Name: Pakawa
Age: 32
Height: 5ft 9"
Weight: 210 lbs
Style: Wrestling

Pakawa is chief of the Comanche fighting tribe. Tu Wee Kah, Pakawa is proud of the number of scalps he has collected.

Name: Danja
Age: 23
Height: 5ft 8"
Weight: 124 lbs
Style: Street Fighting

By day, Danja Ueda is an assistant D.A. By night she is a vigilante fighting in a different court.

Name: Habaki
Age: 28
Height: 5ft 10"
Weight: 148 lbs
Style: Ninjitsu

Name: Angus
Age: 35
Height: 6ft 2"
Weight: 220 lbs
Style: Boxing

Bei *Star Wars-Arcade* schlüpft Ihr in die Haut eines jungen "X-Wing"-Piloten, um die Rebellenallianz in ihrem Kampf gegen den Imperator und dessen rechte Hand, den Ex-Jedi Darth Vader zu unterstützen. Das Spiel ist in verschiedene Einzelmissionen unterteilt. Zuvor habt Ihr die Wahl zwischen der Original-Coin'op-Version (vier Stages) oder einer erweiterten 32X-Fassung, die vier zusätzliche Levels enthält. Habt Ihr Euch für einen Modus entschlossen, geht's ab



Die berühmte Grabensequenz fehlt natürlich auch nicht. Im Arcade-Modus geht gleich am Anfang die Post ab.



in den Flughafen. Unmittelbar nach dem Start greifen Euch schon die ersten imperialen Truppenverbände an. Später fliegt Ihr dann durch Asteroidenfelder, attackiert Sternenerstörer, kämpft gegen Horden von Tie-Fightern an, und der finale Einsatz ist natürlich die berühmte Grabensequenz auf dem Todesstern.

ws

Sternenkrieg Star Wars- Arcade



gut

Viele sind der Meinung, daß 1:1-Umsetzungen kein Problem mehr sein dürften, wenn ein Gerät schon über zwei starke 32-Bit-CPUs verfügt. Doch die meisten vergessen, daß auf eine Automatenplatine viel mehr Technik gepackt ist, als beim MD-32X drin steckt. Die Polygon-Umgebung rauscht auch auf der Turbo-Erweiterung von Sega superflüssig an Euch vorbei. Die gute Grafik, der Ohrwurm-

Sound von J. Williams und die rasante Balleraction schleudern jeden Joypadakrobaten in kürzester Zeit aus diesem Universum in die Jedi-Galaxis. Allen Star Wars-Fans und Freunden des Shoot'em-Up-Genres kann man dieses Game ohne Gewissensbisse ans Herz legen.

System: Mega 32X
Spieletyp: Action-Shooting
Hersteller: Sega
Megabit: 24
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Continues, 6 Button-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Musik: 71%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 70%

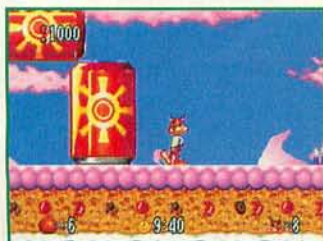
Spiel-spaß **75%**

neues aus der redaktion: dirks lebendfutter für sein hungriges spinntier zirpt fröhlich auf den gängen ...

Für seine Jaguar-Premiere hat sich der schlaue Luchs Bubsy wieder etwas Neues einfallen lassen: sämtliche Kindermärchen sind in einem grauenvollen Zustand – es herrscht heilloses Durcheinander. Dem Bubsy-Fan wird aber trotzdem so manches bekannt vorkommen. Die besten Ideen aus den beiden Vorgänger-(16-Bit)-Modulen wurden mit neuen Gags angereichert und in fünf märchenhafte Abschnitte zu jeweils drei Szenen gebündelt. Ihr sollt zusammen mit Bubsy wieder Ordnung in die chaotischen Geschichten bringen. "Hänsel & Gretel" fressen sich durch den gigantischen Ku-

Das 64-Bit-Märchen Bubsy: Fractured Furry Tales

chen aus dem Schlaraffenland und statt von der bösen Hexe wird das Paar von einer fetten Gänsemutter gefangengehalten. Auch wenn Bubsy unheimlich wasserscheu ist und Haifischzähne habt, wenn es gilt mit Meerjungfrauen, Seepferdchen und Wasserhamstern klar Schiff zu machen, ist der kontaktfreudige Kater nicht zu stoppen. mn



Hausmannskost: Kaffee & Kuchen im Land der 1000 Cola-Dosen



Keiner stirbt so schön wie Bubsy: So 'n Jojo ist aber auch zu doof...



geht so

Wo sind denn bloß die 64 Jaguar-Bits geblieben? Bei Bubsy ist auf der schicken, breiten Datenautobahn scheinbar gerade ein "autofreier Sonntag" angesagt. Der rasende Kater fliegt zwar wieder in Superman-Manier recht flott durch die 15 Levels, aber innovative Impulse vermag das Modul nicht zu setzen. Wenn die Jump 'n Run-Gilde die neuen technischen Möglichkeiten – vor allem in grafi-

scher Hinsicht – ungenutzt verschimmeln läßt, sehe ich schwarz. Bleibt zu hoffen, daß die Mitkonkurrenten nicht einfach nur ihre alten 8- und 16-Bit-Codes in das neue Datenformat übersetzt. Im Jaguar stecken doch ganz andere Möglichkeiten ...

System: Jaguar
Spieletyp: Jump 'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Accolade/Atari
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 60%
Musik: 40%
Soundeffekte: 57%

Spiel-spaß **65%**



Aus allen Richtungen kommen die Zombies auf Euch zu



Oh schöne Julia, willst Du mich zum Zombie nehmen?

Schnallt Euch eure Pistole um, denn Acclaim bläst zur Zombie-Jagd. In *Corpse Killer* von Digital Pictures kontrolliert Ihr eine Spezialeinheit, die eine kleine tropische Insel namens Cay Noir von den lebenden Toten befreien soll. Um das eintönige Ballern etwas abwechslungsreicher zu gestalten, haben die Entwickler jede Menge seltsamer Charaktere eingebaut. Winston ist Euer wichtigster Begleiter, er hat laufend nützliche Tips auf Lager. Julie, eine hübsche blonde Journalistin, päppelt Euch nach jeder Schlacht mit eindeutig zweideutigen Sprüchen auf (leider nur auf Englisch). Euer Gegenspieler heißt Doktor Elgin R. Hellmann, er scheint irgendwie für die Zombie-Plage verantwortlich zu sein. Auch bei den Untoten gibt's unterschiedliche "Charaktere": Cult Killers, Mercenaries, Renegades und Serial Killers verspüren tierischen Hunger auf Menschenfleisch. Vom Data-Screen aus wählt Ihr auf der Karte von Cay Noir die Gegend aus, die Ihr als nächstes säubern wollt. Beim eigentli-

Zombies Corpse Killer

chen Spiel scrollt der Bildschirm von links nach rechts. Im Hintergrund tauchen die Zombies auf und bewegen sich langsam auf Euch zu. Per Fadenkreuz ballert Ihr alle Untoten ab, denn jede Berührung kostet Lebensenergie. Wenn Ihr einen Level geschafft habt, kontrolliert Ihr am besten den Data-Screen, denn vielleicht habt Ihr ja nützliche Gegenstände eingesammelt, die Euch Hinweise auf Dr. Hellmann geben oder Eure Ausrüstung stärken. Trotz der ziemlich brutal klingenden Handlung fließt bei *Corpse Killer* übrigens kein Blut. Das Spiel läßt sich auch mit dem Menacer von Sega oder der Gamegun steuern, Euren Spielstand könnt Ihr nach jedem Level abspeichern. 12



geht so

„ Es ist immer das gleiche mit diesen interaktiven Filmen, nette Story, coole Bilder, viel Sprachausgabe aber wenig Spielspaß. *Corpse Killer* bleibt trotz des Drumherums im Prinzip nur ein mittelmäßiges Shoot'em Up, denn in jedem Level wieder

holt sich das gleiche banale Spiel: Zombies abballen ohne Ende. Manchmal kommen ein paar mehr oder weniger, manchmal kommen sie von links oder rechts, aber trotzdem wird das Ganze spätestens nach dem dritten Mal langweilig, sogar für echte Horror-Freaks. Diejenigen unter Euch, die nicht so gut Englisch sprechen, werden außerdem große Probleme mit dem jamaikanischen Akzent von Winston haben, was natürlich ziemlich ungünstig ist, da er viele wichtige Tips liefert. Grafisch bietet *Corpse Killer* die Qualität, die man von digitalisierten Bildern auf dem Mega-CD gewohnt ist, also wenige Farben und teilweise sehr niedrige Auflösung. Ich empfehle *Corpse Killer* nur Fans interaktiver Filme, für Action-Freaks gibt's weit Besseres. „



Dr. Hellmann sieht schlimmer aus als seine Zombies



Oben: Per Datlink habt Ihr Zugang zu den verschiedensten Informationen. Links: Überall auf der Insel liegen die Knochen der unglücklichen Opfer (auch Mittagessen genannt) verstreut.



System: **Mega CD**
 Spieletyp: **Interaktiver Film**
 Megabit: **-**
 Hersteller: **Digital Pictures**
 Testversion: **Acclaim**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 120 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 16**

Grafik: **71%**
 Musik: **47%**
 Soundeffekte: **70%**

Spiel-spaß **61%**

Seitdem in letzter Zeit der interaktive Sport mehr und mehr in Mode gekommen ist, werden auch wir Videospiele davon nicht verschont. *Crime Patrol*, einst Automaten-Hit, ist eben auch ein solcher, wo man mit einer Lichtpistole auf digitalisierte Leute schießt und ganz nebenbei in die hohe Kunst des polizeilichen Streifendienstes eingeweiht wird. Natürlich sind es böse Leute (eigentlich sind es ja Schauspieler ...), auf die wir unsere virtuellen Kugeln vertei-



Oben: Das ist unsere Ausbilderin
Rechts: Laßt Euch von diesem breiten Grinsen nicht beirren. Das ist eine Gangsterbraut.



Löcher im Hirn Crime Patrol

len, denn die vier Levels, aus denen wir uns eines aussuchen dürfen, sind nachgestellte Polizeiaktionen. Ob es nun randalierende Straßengangs sind oder bewaffnete Einbrecher, Ziel ist es, die Übeltäter außer Gefecht zu setzen. Mit steigendem Level erhöht sich auch das Risiko, unschuldige Passanten zu erwischen oder selber getroffen zu werden. Dann heißt es, zurück in die Zentrale und von neuem beginnen. *tet*



„Dieses Spiel ist eine weitere Variante des schießwütigen Cowboy-Simulators *Mad Dog McCree*. Der Austragungsort wurde nur in eine moderne Stadt übertragen, und wir sind uns diesmal sicher, daß wir auf der guten Seite des Rechts sind (warum gibt es dann keine Verhaftungen?) Die Grafik ist mehr schlecht als recht, die Steuerung mit dem Joypad fürchterlich. Da muß schon ein Gamegun her, wenn man die roten Punkte, die auf dem Bildschirm die Einschußlöcher

markieren, auch gut plazieren will. Diese Art von Spiel ist allein schon aus Qualitätsgründen fürs Mega Drive ungeeignet. Bis man die verschwommenen Schatten als Gegner erkennen kann, hat man schon Löcher im Kopf. „

System: **Mega CD**
Spieltyp: **Interaktives Shoot'em Up**
Megabit: –
Hersteller: **American Laser Games**
Testversion: **Game Express**
Spieler: **1 bis 4**
Features: **Gamegun, Maus, Menacer, Continue**
Schwierigkeitsgrad: **6**
Preis: **ca. 160 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 18**

Grafik: **54%**
Musik: **40%**
Soundeffekte: **75%**



Spiel-spaß **40%**

neues aus der redaktion: wolfi und rob haben sich noch immer nicht von ihrem erotiktrip erholt

Es gibt doch noch Softwarefirmen, die sich bei den Mega-CD-Umsetzungen ihrer Hits etws mehr Mühe geben. Activision hat für *Pitfall-CD* immerhin drei Extra-Levels entwickelt, auch der Sound wurde kräftig aufpoliert. Als *Pitfall Harry Junior* durchstößt Ihr den mittel-amerikanischen Dschungel auf der Suche nach Eurem entführten Vater. Mit Peitsche, Steinschleuder und Bumerang stehen Euch dazu die ortsüblichen (?) Waffen zur Verfügung. In jedem Spielabschnitt findet Ihr nützliche Extras, z.B. pulsierende Herzen (die aussehen wie menschliche Herzen, nicht wie

Mayan Adventure Pitfall



rote Lebkuchenherzen), die Eure Lebensenergie auffrischen. Euer Abenteuer beginnt im Urwald, später kämpft Ihr Euch dann durch verlassene Minen und uralte Maya-Städte. Neben dem üblichen Ungeziefer, Affen, Fledermäusen und Wildschweinen machen Euch besonders alte Maya-Geister und Skelette das Leben schwer. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads gibt's keine Paßwörter oder Speicheroption und nur zwei Continues. *rz*



„*Pitfall* bietet alles, was man sich von einem guten *Jump'n'Run* erwarten darf. Abwechslungsreiche Levels, gute Grafik und ausgezeichnete Animation. Vor allem die Hauptfigur, *Pitfall Harry Junior*, wurde exzellent gezeichnet. Wenn Ihr Euer Mega-CD an die Stereoanlage anschließt, kommt richtiges Dschungel-Feeling im Wohnzimmer auf. Die einzelnen Stücke würden auch in vielen Discos für Stimmung sorgen. Lediglich bei den Bossen waren die Entwickler etwas faul,

wenn schon nur nach jeder vierten Stage ein Endgegner auftaucht, erwartet man sich doch mehr als ein paar müde Leoparden. Dafür haben die Entwickler das uralte *Original-Pitfall* im Spiel versteckt. *Pitfall* gehört auf jeden Fall zu den besten *Jump'n'Runs* fürs Mega-CD. „

System: **Mega CD**
Spieltyp: **Action-Jump'n'Run**
Megabit: –
Hersteller: **Activision**
Testversion: **Activision**
Spieler: **1**
Features: **Continue**
Schwierigkeitsgrad: **8**
Preis: **ca. 120 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 6**

Grafik: **78%**
Musik: **79%**
Soundeffekte: **84%**

Spiel-spaß **86%**



Die kleine Goldstatue ist ein Zwischenspeicherpunkt



Geschick überwindet Harry Junior auch die größten Höhen

MEGA DRIVE



Manchmal müßt Ihr die Truppe aufteilen, um den Gegner einzukesseln



Hier ist noch alles easy, spätestens ab Level 9 kommt Verzweiflung auf

dem noch töter schießen von toten Feinden, bzw. die Sache mit dem Gnadenschuß für angeschossene Kameraden dürfte zarte Gemüter in Rage bringen. An sich ist Cannon Fodder aber ein prima Schieß-/Strategiepiel, abwechslungsreich aufgebaut, musikalisch schön untermalt und gut zu spielen. Reifere Spieler mit Ausdauer sollten schnell zugreifen, bevor es indiziert wird und nur noch für Erwachsene erhältlich ist. ”

SUPER NINTENDO

Wirklicher Krieg ist immer eine vollkommen sinnlose Materialschlacht, die mit der grausamen Vernichtung unzähliger Menschenleben einhergeht. Dennoch kann ein brutales Kriegsspiel wie Cannon Fodder recht spaßig sein, vorausgesetzt, man bringt den richtigen Grad an Aufgeklärtheit und einen Sinn für schwarzen Humor mit. Als fiktiver Super-General schickt Ihr hier Euer Kanonenfutter in unterschiedlich starker Besetzung je nach Mission entweder in die Wüste, in den Dschungel, aufs Glatteis, durchs Moor oder zu unterirdischen Stützpunkten. Dort habt Ihr, je nach Mission verschieden, entweder die Aufgabe, alle Feinde zu ermorden, deren Gebäude zu zerstören, Geiseln zu befreien, Feinde gefangen zu nehmen, Zivilisten zu beschützen und/oder ihnen sicheres Geleit zu verschaffen. Um der lieben Vielfalt willen sind die Aufgabentypen oft miteinander gekoppelt, so daß nicht nur durch die Verschiedenheit der Einsatzorte Abwechslung geboten wird. Jede der über 20 Missionen ist in mehrere Phasen unterteilt. Nach einer erledigten Mission erhaltet Ihr ein Paßwort, was auch Sinn macht bei der Komplexität des Spiels.

Friede auf Erden? Cannon Fodder



Außer der Beförderung in einem höheren Dienstgrad werdet Ihr durch militärische Erfolge auch befugt, verschiedene Fahrzeuge, wie Panzer, Helikopter oder Jeeps zu steuern, bzw. Geschütze zu bedienen. Das Schlachtfeld seht Ihr aus der Vogelperspektive mit leicht isometrischem Touch. Eure Männchen sind wie bei Sensible Soccer winzige Wusel-Sprites, die per "Führungspfeil" durchs Gelände gescheucht werden. Außer der MG können noch Granaten und Bazookas aufgesammelt werden. ds



” Ein Parodius der Kriegsspiele ist die Meuchelei von Sensible leider nicht ganz geworden. Deshalb wird sich die unhumorige BPS sicher schon bald auf Cannon Fodder stürzen und das Game auf den Dienstweg schicken. Es spritzt einfach zuviel "echtes" Blut. Auch die Sache mit



Wer bis hierhin kommt, darf Helikopter fliegen



Auf dem SNES sind die Männli ein klein wenig größer

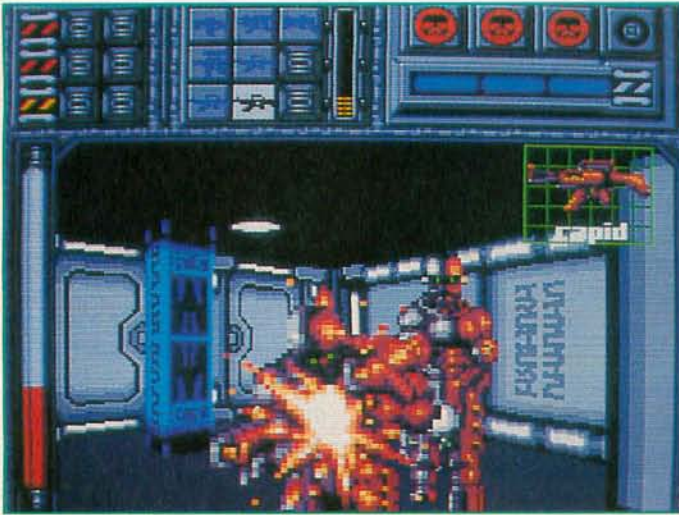
System: Super Nintendo
 Spieletyp: Action mit Strategieanteilen
 Megabit: 16
 Hersteller: Sensible Soft/Virgin
 Testversion: Virgin
 Spieler: 1
 Features: Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 8
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab ??
 Grafik: 48%
 Musik: 74%
 Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß 80%

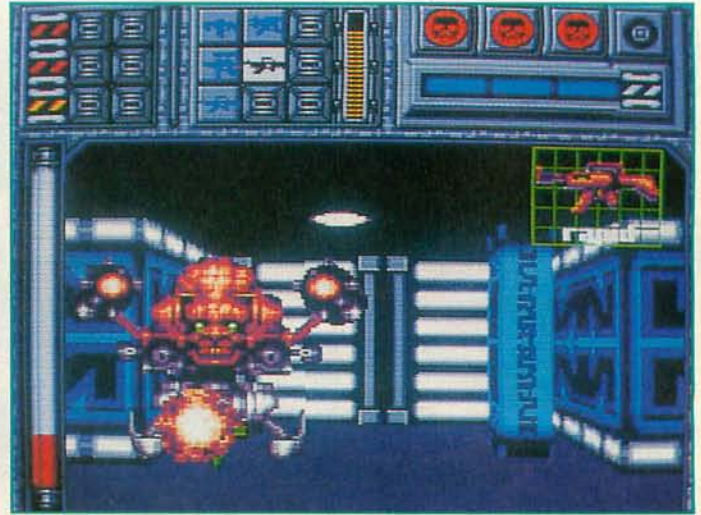
System: Mega Drive
 Spieletyp: Action mit Strategieanteilen
 Megabit: 16
 Hersteller: Sensible Soft/Virgin
 Testversion: Virgin
 Spieler: 1
 Features: Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 8
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab ??
 Grafik: 50%
 Musik: 74%
 Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß 80%





Volltreffer! Mehr Gegner gleichzeitig tauchen meist nicht auf



Diese schußfreudige Monsterfratze ist als nächstes an der Reihe

Die Überflutung des Marktes mit Doom-Clones ist in vollem Gange. Diesmal probiert es Domark, in diesem Genre erfolgreich zu sein. Die Geschichte von *Battle Frenzy* spielt in einer fernen Zukunftswelt. Im All ist mal wieder der Teufel los und eine ganze Armada von feindlichen Alien-Raumschiffen ist auf dem Weg zur Erde. Als furchtloser Space-Soldat ist es Eure Aufgabe, jedes der 12 Spaceships zu durchforsten, um letztendlich den internen Power-Generator in die Luft zu jagen. Habt Ihr Besagtes geschafft, startet ein Selfdestruction-Countdown, und Ihr solltet schleunigst zum Ausgangspunkt zurückkehren. In den rechtwinkligen Gängen der großen Alien-Raumschiffe tummelt sich eine Menge

Angriff der Blechdosen

Battle Frenzy

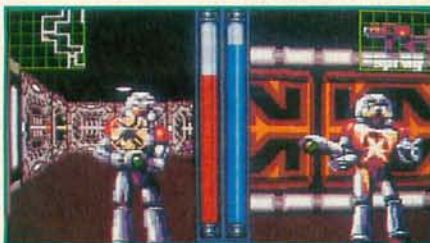
schießfreudiger Robotermutanten. Mit einer dicken Kanone bewaffnet, marschiert Ihr durch die scrollenden Gänge und ballert auf alles, was sich bewegt. Dummerweise sind nicht alle Bereiche des Raumschiffs sofort zugänglich. Erst mit farbcodierten Sicherheitskarten, die Ihr entdecken müßt, lassen sich die entsprechend gekennzeichneten Türen öffnen. Auf Eurer Reise durch die endlosen Korridore findet Ihr außerdem "Erste Hilfe"-Packungen, die den angeschlagenen Gesundheitszustand Eures Helden wieder auffüllen. ws



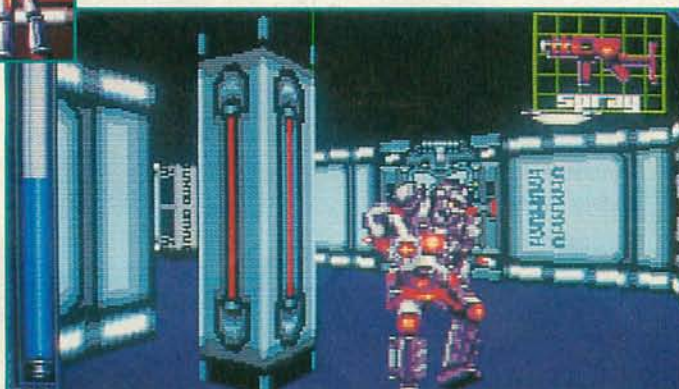
geht so

„ Im gemächlichen Tempo schleicht Euer Held durch die monotonen 3D-Labyrinth. Ab und an tauchen häßliche Roboter-Mutanten auf, die nach ein paar Treffern ihr künstliches Blut über den Metallboden ergießen. Grafisch manövriert sich *Battle Frenzy* schnell in eine Sackgasse: Optische Abwechslung ist absolute Mangelware. Die

haklige Steuerung darf als einzige Katastrophe bezeichnet werden. Gerade, wenn es darum geht, in einem knapp bemessenen Zeitlimit seinen Weg zum Ausgang zu finden, erweist sich dieses Manko als größter Spielspaßblocker. Nur der 2-Spieler-„Gegeneinander“-Modus rettet das Modul noch vor dem totalen Absturz. Die Designer haben sich hierbei für einen vertikal gesplittenen Bildschirm entschieden, was gegenüber einer Kabel-Link-Option (wie es bei *Accolades Zero Tolerance* der Fall war) um einiges kostensparender ist. Ansonsten verlangt das Spiel schon einiges an taktischem und strategischem Raffinement, doch durch die umständliche Steuerung sinkt der Lustfaktor sehr schnell in den niederen Toleranzbereich. „



Oben: Der Final-Showdown im Zwei-Spieler-Modus. Unterwegs findet Ihr weitere Waffensysteme.



Ein weiterer Bleicheimer lechzt nach Vergeltung

System: Mega Drive
Spieltyp: 3D-Shooting
Hersteller: Domark

Megabit: 16

Testversion: Acclaim

Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Musik: 3%

Soundeffekt: 25%

Grafik: 48%

Spiel-
spaß **50%**



Starke Sprüche von Belladonna: Sie hat Euch vom Bike bugsiert



In Bayern wird auf Eis geprügelt

Solange sich das Geschäft mit Sequels lohnt (und wir wissen ja, daß Electronic Arts im Veröffentlichen von Sequels ungekrönte Meister sind), wird auch auf den EA-Straßen noch lange kein Friede einkehren. Und so trifft sich die berühmte Rasher-Gang nun zur dritten Runde, um den Reifengummi quietschen und den Konkurrenten Straßentaub fühlen zu lassen. Diesmal war's den Jungs und Mädels in den Staaten zu langweilig und so necken sie die Ordnungshüter und armen Autofahrer jetzt in Italien, England, Good old Germany, Kenia und Brasilien (später auch Australien und andere Länder). Vom Spielprinzip her hat sich nichts geändert: Ihr müßt in jedem der fünf Rennen mindestens dritter werden, um eine Klasse aufzusteigen. Dazu verwendet Ihr die bewährte Bleifußtaktik, und wenn das nicht hilft, den Holzknüppel, um den Überholer kurzerhand vom Feuerstuhl zu prügeln! Wenn's schön macht ... Falls Euer

Für die Diablo-Maschine, den Traum-Feuerstuhl, fehlt mir noch das nötige Kleingeld. Da heißt's, fleißig weiterfahren und Kohle sammeln.

Still no Peace Road Rash 3

Bike nicht vom Gegenverkehr geschrottet wurde (it's illegal, man!), oder Euch die Gesetzeshüter einen Strich durch die Rechnung machen, kassiert Ihr für Eure Plazierungen Kohle, die Ihr dann in stärkere und schnellere Bikes investiert,

oder für cooles Tuning-Material verheizt. Wenn Euch die Jokes im C-64-Grafik-Outfit nach Ende jedes Rennens langweilen, greift Ihr auf ein Paßwort zurück. rk



gut



„Eigentlich hängt mir die EA-Marketingstrategie mit den ewigen Updates von sämtlichen Spielen zum Hals 'raus (wie wär's denn z.B. mit einer neuen NHL-Hockey-Folge, sobald der erste Spie-

Road-Rash-Regel Nummer eins: In jedem Land kommt der Gegenverkehr anders daher



ler den Verein gewechselt hat ...?). Und obwohl ich ein großer Road Rash-Fan bin, habe ich mir geschworen, dem dritten Teil ein knallhartes 'geht so' auf den Pelz zu brennen, wenn die Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern nur vom Kaliber einer neuen Kleiderordnung der Spieler sind. Und so wäre es denn beinahe auch eingetreten. Doch zum Glück spendierten die Designer statt der fünf mickrigen Kurse, die normal einfach gestreckt wurden, nach jedem Level einen neuen. Doch was ist nur mit den genialen Begleitmusiken aus Teil eins passiert? Haben sie jetzt bei EA Soundbastler mit verstopften Gehörgängen angeheuert? Bis auf den Italy-Track präsentieren sich alle Stücke drei Klassen schlechter und lieblos dahingeschludert. Road Rash 3 bekommt nur deshalb ein 'Gnaden'-Gut, weil das spaßige Ras-Prügel-Rezept mit der Jagd auf bessere Bikes seinen Reiz noch nicht verloren hat. Mit Teil eins seid Ihr aber aufgrund der besseren Akustik und des weit günstigeren Preises besser beraten!

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion:
Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 74%
Musik: 56%
Soundeffekte: 52%

Spiel-spaß 70%





Was es doch für Zufälle gibt: Kaum erschüttert ein monumentales Erdbeben das Videospiele-Mekka im Pazifik (siehe Bericht in dieser Ausgabe), schon verschwindet selbiger Kämpfer aus der Neo-Geo-Umsetzung des berühmten Klingenduels. Doch dies hat natürlich mit den etwas beschränkteren Hardwarefähigkeiten des Mega-Drive-Oldtimers zu tun, der dieses Ungetüm vielleicht nicht so ohne weiteres ruckelfrei auf den Bildschirm spucken könnte. Da über *Samurai Shodown* schon soviel gesagt wurde, will ich Euch nur noch auf die weiteren Unterschiede zum Original hinweisen

Kein Erdbeben? Samurai Shodown

und dann ohne Umschweife zur Meinung kommen. Der Zoom und die Bilder nach dem Sieg fehlen, alle Special-Moves und viel kultige Sprachausgabe sind vorhanden, Extras vom Schiri sowie Waffenverlust findet Ihr auch. Die 32 Megs dieser Konvertierung (der vierten und übrigens nicht letzten: Mega CD und Game Gear warten schon) wurden dann vor allem noch in Animationen und Backgrounds verbraten.



super

WOW! Ich hätte nicht gedacht, daß die Leute von Saurus dieses Kultspiel so exzellent auf Segas 'Heart of the System' herüberretten könnten. Die Animationen sind wirklich fulminant und lassen des öfteren denken, man hätte sich aufs Neo Geo verirrt. Auch die Sprachausgabe gefällt seit langem mal wieder auf dieser Maschine und die Spielbarkeit ist noch einen Tick besser als bei der SN-Umsetzung. Da kann man auch den fehlenden Zoom ver-

schmerzen, zumal es Ketchup und teilweise ausgezeichnete Hintergründe gibt. An alle Sega-Fans: Holt's Euch! Eine Einschränkung muß ich aber machen: Ohne Sechs-Button-Pad spielt sich's aufgrund der blöden Umschalterei zwischen Kicks und Klinge etwas holprig



Nakororus Eagle Threat war schon auf dem Neo geführt



Wan Fus Feuersäbel hat mal wieder zugeschlagen!

System: Mega Drive
Spielertyp: Beat'em Up
Hersteller: Saurus
Megabit: 32
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Musik: 72%
Soundeffekt: 79%
Grafik: 80%

Spiel-spaß **86%**

MEGA DRIVE

Test 'N Take

Videospiele

030-621 30 18

SuperNintendo	Breath of Fire	us 149,95	dt 149,95	Country Dragon / Bruce Lee	dt 139,95	Earthworm Jim	us 129,95	dt 129,95	Great Circus Mystery	dt 149,95	Indiana Jones	dt 139,95	Jurassic Park 2	dt 129,95	Lord of the Rings	dt 99,95	Mickey Mania	dt 139,95	Nigel Mansell IndyCar	dt 129,95	NHL '95	dt 99,95	Pitfall	dt 139,95	Rise of the Robots	dt 129,95	Samurai Showdown	dt 129,95	Secret of Mana	dt 139,95	StarWars III-Ret. of Jedi	dt 129,95	Sup. Adventure Island 2	dt 129,95	Super Punch Out	dt 129,95	Syndicate	dt 139,95	Top Gear 3000	us 109,95	Uniracers	dt 149,95	Vortex	us 109,95	Wario Woods	dt 139,95	WWF Raw	99,00	Umbau 50/60 Hz	139,95	Action Replay 2	139,95	
	Game Mage	79,95	Super Multitap 2(Hudson)	99,95	InfrarotPads(GamePart.)	99,95	Tri Star	39,95	60 Hz taugl. Adapter	79,95	MegaDrive	Animaniacs	us 129,95	Battle Tech	us 139,95	Beavis & Buttthead	us 109,95	Blackthorne	dt 119,95	Contra / Probotector	dt 99,95	EA Tennis	dt 139,95	Earthworm Jim	dt 129,95	Ecco 2	dt 119,95	FIFA '95	us 139,95	Great Circus Mystery	dt 69,95	Mickey Mania	pal 99,95	NHL '95	dt 129,95	PGA Golf 3	dt 69,95	Pitfall	dt 119,95	Psycho Pinball	dt 129,95	Rise of the Robots	dt 109,95	Rock 'N Roll Racing	dt 129,95	Shining Force 2	dt 139,95	Soleil	dt 129,95	Sonic & Knuckles	dt 99,95	Sparkster	dt 99,95
	Syndicate	79,95	Tiny Toon-Acme AllStars	dt 109,95	WWF Raw	dt 139,95	Umbau 50/60 dt/jp MD	59,00	Umbau 50/60 dt/jp MD II	99,00	Action Replay 2	129,95	EasyStalker.steuern Ste	49,95	Niels so, wie es sein sollte	39,95	Mega Key 2	29,95	RGB Kabel	29,95	MegaCD	BC Racer	us 109,95	Loadstar	us 119,95	Soulstar	dt 129,95	CD ROM Backup Card	us 109,95	MegaDrive 32X	Cosmic Carnage	us 139,95	Fahrenheit 32X(caFeb?)	dt 129,95	Metal Head (ca Feb?)	us 129,95	Space Harrier	us 99,95	Star Wars Arcade	dt 129,95	Super Motocross	dt 129,95	Virtua Racing Deluxe	dt 129,95	Jaguar	Allen vs Predator	us 139,95	Mood	us 139,95				
	Iron Soldier	us 129,95	Kasumi Ninja	us 139,95	Vald Isere	us 129,95	Rayman	us 139,95	Umbau 50/60 Hz	us 99,95	Umbau 50/60 Hz	us 75,00	RGB Kabel ca. 2m	us 49,95	Pad 12 Knopf	us 59,95	3DO	Demolition Man	us 139,95	FIFA Soccer	us 99,95	Need for Speed	us 129,95	Offworld Interceptor	us 129,95	Samurai Showdown	us 99,95	Shockw.-Op.Jumpgate	us 129,95	Slayer	us 99,95	Pad (Panasonic)	us 99,95	GameGun (AmLaser)	us 99,95	Saturn	Clockwork Knight	jp 149,95	Sony PSX	Motor Toon GP	auf Anfr.	CyberSled	auf Anfr.	Toh Shin Den	auf Anfr.	NeoGeoCD	Samurai Showdown 2	jp 149,95					

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

030-621 30 18

Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
 Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



Kein Layout-Fehler: Der Road Runner kann Wände hochtraben



Und im Gegenzug darf der böse Wolf im Gebirge surfen

Mieeep, mieeep! So kennen wir ihn, unseren Road Runner. Er ist schnell und klug. Aber vor allem hat er einen Erzfeind, der all die vorhergehenden Eigenschaften nicht besitzt. Das ist der Stoff, aus denen gute Spiele gemacht werden – so müssen es sich die Entwickler gedacht haben. Und prompt stand auch schon ein neuer Held fest, der sich nahtlos in Segas große Jump'n Run-Riege einfügte. So führt unsere Reise durch die wilden Einöden der amerikanischen Cartoon-Steppen. Im Optionsmenü legt Ihr aber zuerst fest, welchen der beiden Charaktere Ihr steuern möchtet. Road Runner oder seinen hungrigen Konkurrenten, den dämlichen Steppenwolf. Wählt Ihr unseren gefiederten Titelhelden, habt Ihr lediglich die

Kurzstreckenläufer Road Runner

Aufgabe, mit Karacho durch die Stages zu düsen, Extras zu sammeln und sich nicht vom Wolf erwischen zu lassen. Wählt Ihr hingegen den Wolf, sieht die Sache ganz anders aus. Plötzlich tauchen Utensilien wie TNT-Bomben, Seile oder Raketenschuhe auf, die dem Zweck dienen, sich fortzubewegen oder Hindernisse zu überbrücken. Und so geht die Jagd durch Steppen, Bergwerke und Eisenbahnwaggons weiter, wie wir sie eben von der Trickfilmserie her kennen. Leider gibt's hier ein entscheidendes Manko: Das "Mieep, mieeep!" fehlt! tet



geht so

„Irgendwie haben es sich die Entwickler zu leicht gemacht. Es genügt nicht, einfach nur eine Cartoon-Serie herzunehmen und sie fast ungeschmückt dem Käufer vorzusetzen. Zweifellos sind die komischen Einlagen der beiden Figuren amüsant, – daß dabei die spielerischen Elemente flötengegangen sind, ist unerklärlich, denn das Ganze sollte ja vor allem als Jump'n'Run Spaß machen. Keine spieltechnischen Raffinessen oder Finessen, die von Kreativität zeugen (ich



Wolf macht's richtig: Hindernisse werden gnadenlos gesprengt

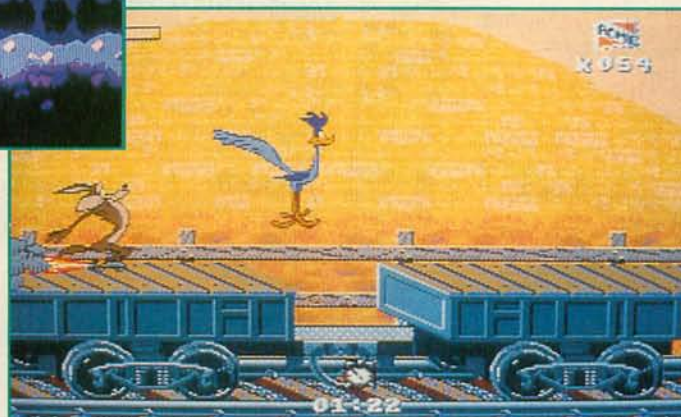
schätze mal, daß hier Sonic-Algorithmen komplett übernommen wurden), karge und lieblose Hintergrundgrafik und ein Spielumfang, der gerade mal ausreicht, um einen Werbeblock in einer öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalt zu füllen. Da helfen die witzigen Capriolen und Einlagen vom Looser-Wolf auch nichts mehr. Schade, schade; man hätte viel mehr daraus machen können, denn Road Runner an sich ist ja sogar ein sehr guter Stoff, aus dem man exzellente Jump'n'Runs schnitzen könnte.



Wilde Verfolgungsjagd im dunklen Bergwerkstollen von Nevada



Mit dem Turbo-Extra ist Road Runner nicht zu schlagen



Der Vogel ist zu schnell. Da helfen auch keine Raketenschuhe.

System:	Mega Drive
Spieltyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Sega
Megabit:	8
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 5
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	45%
Soundeffekt:	42%
Grafik:	58%

Spiel-spaß **62%**

Ja früher, da hat sich die Tierwelt noch an die Evolution gehalten, ist einfach südwärts gezogen und hat ein paar Millionen Jahre gewartet, bis die Eiszeit vorüber war. Anno '95 schwingen sich intelligente Nager mit Wuschelschwanz und Nüssen bewaffnet schon mal selber auf, um Hand an die Natur zu legen. Die Eiszeit ist aber in diesem Fall auch kein gottgegebenes Naturereignis, sondern eine gemeine Schikane vom Yeti-Obermottz. Wie in einem zünftigen Kinder-Jump'n'Run üblich, fängt das Abenteuer erstmal auf der grünen Wiese an. Feindliche Äpfel wollen besprun-



In diesem Fall ist Nutz nicht etwa ein Schokoriegel ...

Bieder-hopf Mr. Nutz

gen werden; Raupen und Käfer kreuzen zu Beginn Euren Weg. Dann geht es in die Baumwipfel. Später im Spiel trifft Ihr mal wieder auf eine der üblichen Lava- und Wolkenwelten. Feinde kommen meist in Käfer-, Hasen- oder Clowngestalt daher. Gegen Ende tendiert dann alles eher in Richtung Eskimos – der Yeti ist nicht mehr weit. Einige Extraleben warten, die obligatorischen Münzen und Unbesiegbarkheits-Tränke fehlen ebensowenig. *ds*



gut

„Auf dem Amiga konnte man noch wirklich behaupten: Nutz hat's! Da mir die Konsolen-Eichkatze aber bereits letztes Frühjahr auf dem SNES über den Weg gehüpft war, hält sich meine Euphorie dieses Mal ziemlich in Grenzen: Die Mega-Drive-Umsetzung gleicht der SNES-Version nämlich wie ein Ei dem anderen; lediglich eine Paßwort-Funktion hat Ocean dem Sega-Konkurrenten noch zusätzlich spendiert. Generell fand ich den felligen Waldbewohner auf beiden Konsolen nicht be-

sonders aufregend. Zugegeben, Mister Nutz ist solide verarbeitet, schön bunt und nicht allzuleicht zu knacken. Im Grunde genommen ist das tausendfach abgenutzte Prinzip aus Rummhüpfen, Eichelnwerfen und mit dem buschigen Vorzeige-Schwanzwedeln aber schon etwas sehr dürrtig ...

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 8
Hersteller: Ocean
Testversion: Ocean
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 70%
Musik: 66%
Soundeffekte: 61%

Spiel-spaß **69%**

MEGA DRIVE

zur abwechslungs mal wieder ein insider-rätsel: wer bitte schön ist professor monkey-for-a-head?

Accolade gehört zu den Firmen, die uns auch von schlechten Spielen gnadenlos eine Fortsetzung reindrücken. Brett Hull Hockey ist eine von vielen mittelmäßigen Eishockey-Simulationen, und auch die 95er Version schließt nahtlos an den Vorgänger an. Immerhin könnt Ihr alle NHL-Teams anwählen, über 600 aktuelle NHL-Spieler stehen zur Verfügung. Eure Cracks beherrschen Direktabnahmen, täuschen Schüsse an und checken knallhart an der Bande. Nachdem Ihr Eure Mannschaft gewählt habt, geht's auch schon los. Die Spielfläche seht Ihr schräg von oben, ähnlich wie

Another one Brett Hull '95

bei FIFA Soccer von Electronic Arts, nur seitenverkehrt, das heißt, die Tore befinden sich links oben und rechts unten. Während des kompletten Matches moderiert Al Michaels, ein bekannter US-Sportmoderator, die Action auf dem Eis. Zum Glück läßt sich der Gute auch ausschalten, denn nach einigen Matches nervt das Geplapper nur noch. Per Batterie speichert Ihr Eure Liga- und Spielstände ab. *rz*



geht so

„Spielspaß, meine Damen und Herren von Accolade, schon mal gehört davon? Offensichtlich nicht, denn auch Brett Hull Hockey '95 geht den Weg fast aller Accolade-Spiele, nämlich den Bach runter. Die digitalisierte Sprachausgabe hört sich zwar ganz nett an, ich finde es auch toll, daß man dem Modul eine Batterie spendiert hat und schließlich haben die Entwickler sogar alle aktuellen NHL-Spieler eingebaut. Nur was nützt das Ganze, wenn der Spielspaß nicht stimmt. Die

Akteure auf dem Eis bewegen sich langsam und hölzern, man bekommt kein Gefühl für die Steuerung und Tore entstehen mehr zufällig als durch geplante Angriffe. Ich wüßte keinen Grund, warum sich irgend jemand Brett Hull '95 zulegen sollte, holt Euch lieber NHL '95.

System: Mega Drive
Spieletyp: Eishockey-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: Accolade
Testversion: Accolade
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 64%
Musik: 29%
Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **58%**

MEGA DRIVE



Al Michael vergleicht die beiden Teams vor dem Spiel



Leider spielt sich Brett Hull nicht halb so gut wie es aussieht



Wenn Ihr hier angelangt seid, habt Ihr noch etwa die Hälfte vor Euch




Bei Kämpfen müßt Ihr taktisch vorgehen. Die Monster tun es auch.

Ich wollt, ich wär' Indiana Jones ... davon träumen viele. Auch unser Held, Prinz Ali, trabt durch die Welt, auf der Suche nach kostbaren Schätzen. Nur, die Welt, in der er lebt, befindet sich irgendwo im mittelalterlichen Arabien. Auf einer abgelegenen Insel findet er sogleich eine verborgene Kostbarkeit, die ihm später viel Ärger einbringen wird: Ein goldenes Amulett, das magische Kräfte besitzt. Das Gegenstück, ein silbernes Amulett befindet sich in Besitz des – wie kann es anders sein – böartigen Magiers Gwin, der es auf Poseidonia, das Königreich des Prinzen, abgesehen hat. Und so macht sich Ali auf die Suche nach dem Magier, um den Frieden im Land zu wahren. Zunächst heißt es, einen der fünf magischen Zauber-

Thor des Monats

The Story of Thor

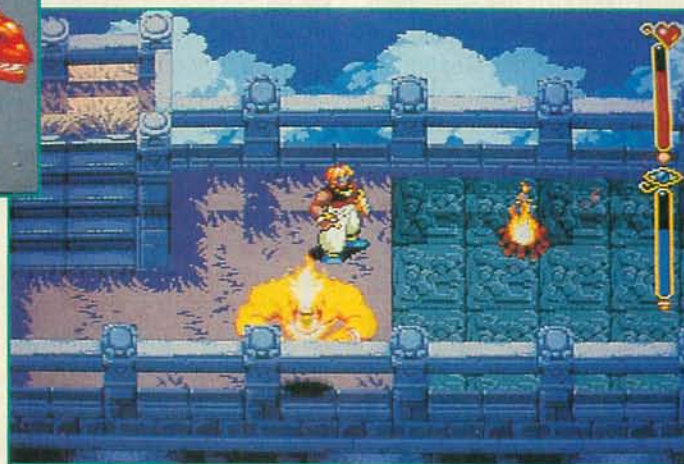



Oben: Die Karte ist nicht nur übersichtlich, sie markiert auch Eure unmittelbaren Ziele



Auch mit den Bossen ist nicht gut Kirschen essen

würfel aufzustöbern, die sich weit verstreut auf Poseidonia befinden. Darin hausen nämlich gute Feen und Geister. Vier davon könnt Ihr unmittelbar in Kämpfen einsetzen: Der Feuergeist "Ifrit", die Wasserfee



Die Geister und Feen begleiten Euch durchs ganze Spiel hindurch

"Deyt", der Geist des Schattens "Schatten", und die Blumenfee "Bogen". Durch verschiedene Tastenkombinationen können diese aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen. Aber auch unser Held beherrscht insgesamt acht Special-Moves, die sehr wirkungsvoll und bei den vielen Monsterkämpfen unerlässlich sind. Auch wenn dabei Ali schwere HP- und MP-Abzüge erleiden muß, die Energiebalken laden sich (außer in Dungeons) von alleine wieder auf. Ihr könnt dem natürlich nachhelfen, indem Ihr Extras wie Fleisch, Obst und Gemüse auf-

nehmt. Meistens erscheinen sie, wenn Ihr einen Feind erlegt. Dafür gibt es in der Stadt oder im Dorf keine Geschäfte, wo Ihr einkaufen könnt. Die meisten Häuser könnt Ihr nicht betreten, und die Menschen sorgen lediglich für belanglose Plapperstündchen. Da auf der Map Euer unmittelbares Ziel in Form einer weißen Flagge angezeigt wird, seid Ihr eben nicht auf Infos und Ratschläge angewiesen. Aber Rästelanteile sind genügend vorhanden, daß neben viel Fingerspitzengefühl auch Euer Verstand vonnöten sein wird. *tet*



super

Seit Zelda hat sich im Action Adventure-Genre nur wenig getan. Klar, es gab unzählige Spielertitel, aber keines war so innovativ wie The Story of Thor. Zum ersten Mal können wir bei Kämpfen so richtig Dampf machen. Abgesehen von den unterschiedlichen Waffen, erinnern die zahlreichen Special-Moves irgendwie auch an Beat'em Ups. Das verwundert nicht, denn hier waren genau die Leute am Werk, die Bare Knuckle 2 entwickelt hatten. Auch kleine Spielchen wie ein Wettrennen mit dem Feuer-



Eure persönlichen Daten werden zusammen mit den wichtigen Items angezeigt

Leider kommt Ali hier zu spät. Der Magier hat die Königsfamilie in seiner Gewalt.



Obwohl die Bosse überdimensional groß sind, bewegen sie sich schnell und unberechenbar. Hier: ein Alien-Käfer.

geist gegen die Zeit sorgen für Abwechslung. Aber vor allem Grafik, Sound und Musik gehören zu den schönsten auf dem Mega Drive. Jeder Bewegungsablauf wurde detailliert und mit peinlicher Sorgfalt durchanimiert, so daß es geradezu eine Freude ist, den Helden zu steuern. Bei jedem Schlagabtausch gibt es einen passenden Sound, inklusive Geschrei, und die bezaubernde Musik stammt von dem (zu-

mindest in Japan) berühmten Gamemusiker Y.Kodai. Mit The Story of Thor hat Sega zweifellos einen Meilenstein in die Welt des Action Adventures gesetzt. Dazu kann ich nur sagen: Thor-heit schützt vor Sega nicht. Das Spiel muß man einfach gespielt haben!

System: Mega Drive
 Spieltyp: Action Adventure
 Megabit: 24
 Hersteller: Sega
 Testversion: Sega
 Spieler: 1
 Features: Batterie, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 81%
 Musik: 82%
 Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß 86%

neues aus der redaktion: auch ulli, unsere chefin vom dienst war beim zahnarzt. jetzt ist sie noch bissiger als vorher

In einem Sonnensystem, weit ab im Universum, ist seit kurzem die Hölle los. Der Raumpirat Greedy hat die Bewohner der sechs Planeten hypnotisiert. Nachdem auch der letzte tapfere Sternenkrieger von räuberischen Handlangern des Böslings festgenommen wurde, hat nur einer eine Chance, den Frieden in dieser Ecke des Universums wiederherzustellen: Ristar, so heißt der neueste Jump'n Run-Held von Sega. Und er ist ein waschechter "Star". Mit seinen Armen packt er die Gegner und zerschmettert sie an seinem

Krieg der Sterne Ristar

eigenen Leib oder wirft mit Gegenständen um sich. Hindernisse in den Seitenscroll-Levels bewältigt er mit Sprüngen oder durch sog. Sternengriffe, bei dem er sich an eine Stange hängt und so lange rotiert, bis unser Stern als Sternschnuppe durch die Gegend saust oder sich in den nächsten von insgesamt sieben Levels hinüberkatapultiert



Eines mal vorweg: Sega scheint irgendwie die Sonic-Wut gepackt zu haben, denn beinahe jede Einzelheit in Ristar erinnert mich an den blauen Igel. Anstatt Ringe sammeln wir Sterne, statt mit dem Sonic-Turbo sausen wir mit Hilfe von Sternengriffen durch die Landschaft. Sogar die poppige Grafik, die schön anzusehen ist, könnte aber auch direkt aus der Hedgehog-Serie stammen. Wo bleibt denn hier die Ori-

ginalität? Für jemanden, der noch nie etwas von Sonic gehört hat, bietet dieses Spiel eine solide Grundlage für eine Jump'n Run-Ausbildung, alle anderen jedoch dürfen weiter bangen, ob Sega einmal doch noch ein innovatives Spiel auf den Jump'n Run-Markt bringt.

System: Mega Drive
 Spieltyp: Jump'n Run
 Megabit: 16
 Hersteller: Sega
 Testversion: Sega
 Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 81%
 Musik: 53%
 Soundeffekte: 52%

Spiel-spaß 72%



Auch unter Wasser fühlt sich Ristar sichtlich wohl



Der Höhlen-Level birgt ungeahnte Puzzle-Elemente

Die 94er NFL-Saison wurde glücklich über die Runden gebracht, und nun heißt es, die Spiele auf der Konsole nachzuspielen, wenn möglich mit realen Teams und authentischen Spielern. *Unnecessary Roughness* bietet beides. Profispieler aus 28 Football-Teams warten nur darauf, sich wahlweise im 2- oder sogar 4-Spieler-Modus gegenseitig, und wie der Titel schon sagt, "unnötigerweise" die Schädel einzuschlagen. Ob Freundschaftsspiel, oder eine komplette (95er) Saison, die Fülle an Optionen läßt keine Wünsche offen. Auch die Spielerdatenbank ist bebildert und detailliert. Auf dem Spielfeld



Die Fenster erinnern an Madden, das Spiel leider nicht

Völlig unnötig Unnecessary Roughness

jedoch läßt die Detailfülle stark nach. Wenige Spielzüge und ein zu großzügig gewählter Bildausschnitt, der das Spiel nicht gerade übersichtlich macht, nehmen so manch einem Profi die Lust an der Scrimage-Line. Die hölzernen wirkenden Animationsphasen der Spieler tragen auch nicht dazu bei, den Ball vernünftig zu steuern. *tet*



Die Fülle an Spielzügen ist nicht gerade üppig ausgefallen



na ja

Am Anfang sah *Unnecessary Roughness* ja vielversprechend aus. Viele Einstellungsmöglichkeiten, große Datenbanken... Spätestens dann jedoch, wenn man Versuche unternimmt, ein Footballspiel auf die Beine zu stellen, hagelt es böse Patzer. Erstens: Die dreistufige Zoom-Funktion während eines Spielzuges verwirrt mehr, als daß sie Klarheit verschafft. Stellt

man sie ab, geht die Übersicht hoffnungslos verloren, weil die Spieler zu klein werden. Zweitens: Mit taktisch irrsinnigen Spielzügen ist man öfters erfolgreich. Anscheinend spielt der Computergegner zum ersten Mal Football. Das Spiel müßte eigentlich heißen: "Unnecessary"

System: Mega Drive
Spieltyp: Football-Simulation
Hersteller: Accolade
Megabit: 16
Testversion: Accolade
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Musik: 19%
Soundeffekt: 38%
Grafik: 40%



Spiel-spaß 49%

redaktions news: hartmut hat jetzt nur noch 28 zähne, ist dafür aber immer noch ziemlich bissig

Um nicht zwischen all den Simulationen im Dunstkreis der vergangenen Fußball-WM unterzugehen, stellt Elite wohlweislich erst jetzt die Mega-Drive-Version seines auf SNES bereits beliebten und bewährten Kickspielchens vor. Das "World Cup" vor dem "Striker" im Namen ließ man sicherheitshalber weg, die WM hat schon einen ziemlichen Bart. Auch wenn ein Name wie *FIFA Soccer* einen ganz anderen Klang hat, bietet *Striker*



Ahhh! Schöner grüner Rasen. Warum er aber beim Elfmeterschießen so braun ist, wissen die Götter...



Endlich auch Sega Striker



sehr solide Fußballkost. Über ein grafisch orientiertes Icon-Menü klickt Ihr Euch vom Rasenfußball in die Halle, vom Elfmeterschießen zum Pokal, vom Trikotdesign zur Wetterlage. Diverse Perspektiven, allerlei strategische Eingriffsmöglichkeiten, jede Menge Spieler- und Mannschaftsstatistik sowie eine ausgefeilte Zeitlupefunktion runden das Joypad-Instrumentarium versierter Sofa-Kicker ab. *hu*



super

Es gibt ein paar Kriterien, die sind mir beim Fußball wichtiger als überwältigende Stadionatmosphäre oder das Farbdesign der Trikotstutzen. Beispielsweise lege ich Wert auf präzise Paßkombinationen, rasanten Spielfluß oder ausgefeilte, aber dennoch leicht erlernbare Technikvarianten. Und da kann sich manch ein Kickspielchen was bei *Striker* abschneiden. An die Dynamik und die spielerische Leichtigkeit, mit der Ihr vor dem Tor des Gegners zau-

bert, kommt auch ein *FIFA Soccer* nicht heran, vor allem nicht im Zweispielermodus. Feine Details wie eine Batterie, über die sich Turniere und selbst editierte Mannschaften speichern lassen, bilden das Sahnehäubchen. Mein persönlicher Tip!

System: Mega Drive
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: Elite
Megabit: 8
Testversion: Elite
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie, Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Musik: 67%
Soundeffekt: 62%
Grafik: 68%

Spiel-spaß 82%

Jetzt neu!

price power

Bestellungen bis 16:00 werden noch am selben Tag verschickt!

MEGA DRIVE

2nd Samurai dt	59,-
Animaniacs dt	89,-
ATP Tennis dt	109,-
Balls dt	89,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletech dt	109,-
Beavis & Buttthead us	129,-
Brett Hull Hockey dt	59,-
Bussy 2 dt	89,-
Cannon Fodder dt	99,-
Cybernauts: The Next Breed dt	89,-
Dino Dini Soccer dt	99,-
Dschungelbuch dt	99,-
Dragon (Bruce Lee) dt	99,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt/us	99,-/79,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Feel dt	109,-
Fire Team Rogue dt	89,-
FIFA 95 dt	109,-
Flink dt	59,-
Flintstones - the Movie dt	109,-
Generations Lost dt	89,-
Jimmy White Snooker dt	89,-
John Madden 95 dt	99,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-
Lemmings 2 dt	69,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King (König der Löwen) dt	125,-
Megaman Wily Wars dt	109,-
Mega Bomberman (4-5p.)	99,-
Mega Turrican dt	59,-
Mickey & Minnie dt	109,-
Mickey Mania dt	69,-
Micro Machines 2 dt	69,-
NBA Jam dt	119,-
NBA Live 95 dt	109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Nigel Mansell dt	99,-
Pele Soccer dt	39,-
PGA Tour Golf 3 dt	109,-
Pinkie dt	89,-
Power Rangers dt	99,-
Pirates Gold us	109,-
Pitfall dt	69,-
Powergate dt	89,-
Probotector dt	109,-
Psycho Pinball dt	109,-
Red Zone dt	109,-
Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Rock 'n' Roll Racing dt	99,-
Shaq Fu dt	89,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Slam Masters dt	139,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic Spinball dt	99,-
Sonic & Knuckles dt	109,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Sunset Riders dt	69,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Tax Mania 2 dt	109,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons - Wild 'n' Wacky dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Urban Strike dt	99,-
Virtual Racing dt	159,-
WWF Raw dt	119,-
WWF Raw dt + Video	139,-
Wolfertine dt	125,-
Zero the Kamikaze Squirrel dt	109,-
Zero Tolerance dt	109,-

4-Spieler Adapter SEGA/EA dt	59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2	89,-
60Hz Converter	39,-
Megadrive 2 Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
RGB-Kabel MD 1 & 2	29,-
Umbau 50/60Hz	49,-

u.v.m.

MEGACD

Battlecorps dt	109,-
Demolition Man dt	99,-
Double Switch dt	99,-
Dragon's Lair dt	95,-
Dune dt	99,-
Dungeon Explorer 2 dt	99,-
Dungeon Master 2 dt	99,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
F-1 dt	109,-
Ground Zero Texas dt	109,-
Heimdall dt	99,-
Heart of Alien dt/us	99,-
Jurassic Park dt	99,-
KEIO Flying Squad dt	99,-
Links dt	99,-
Lords of Thunder dt	99,-
Lunar the Silverstar us	99,-
Mickey Mania dt	99,-
Mystic Mansion us	69,-
Microcosm dt	99,-
NBA JAM dt	109,-
Novastorm dt	109,-
Power Rangers dt	109,-
Rebel Assault dt	109,-
Road Avenger dt	39,-
Space Adventure dt	99,-
Terminator dt	109,-
Tomcat Alley dt/us	99,-/69,-

CD-Rom + Road Avenger	389,-
CDX Adapter 1.8X	99,-

u.v.m.

SEGA 32X

Afterburner dt	119,-
Cosmic Carnage us	139,-
Doom dt	139,-
Starwars Arcade dt	139,-
Virtual Racing Deluxe dt	139,-
Space Harrier dt	119,-

32X PAL dt	379,-
32X PAL jp	349,-

SUPER NES

Aero Fighters us	129,-
Adventure Island 2 dt	129,-
Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackhawk dt	109,-
Breath of Fire us	139,-
Brett Hull Hockey dt	49,-
Chaos Engine dt	119,-

Coplifter 3 us	59,-
Crazy Chase dt	109,-
Desert Fighter dt	119,-
Demons Crest dt	129,-
Donkey Kong Country dt	129,-
Donkey Kong Country dt + Spielberater	149,-
Donkey Kong Country us	149,-
Double Dragon 5 dt	49,-
Dschungelbuch dt	129,-
Dragon dt	119,-
Dropzone dt	119,-
Earth Worm Jim dt	129,-
Equinox dt	89,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
FIFA Soccer 95 dt	119,-
Firemen dt	119,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fantasy 3 us	139,-
Final Fight 2 dt	109,-
Hagane dt	129,-
HaasNewmann Indy Car dt	119,-
Hammerlock dt	129,-
Hurricanes dt	129,-
Inter. Superstar Soccer dt	119,-

Illusion of Gaia us	139,-
John Madden 95 dt	109,-
Jurassic Park 2 dt	89,-
Justice Strike dt	109,-
Kick Off 3 dt	129,-
Kings of Dragons dt	99,-
Knights of the Round Table dt	129,-
Legend dt	49,-
Lemmings 2 dt	89,-
Lion King dt	129,-
Lord of the Rings dt	109,-
Maximum Carnage dt	139,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	69,-
Mega Man X dt	99,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey Mania dt	89,-
Michael Jordan Adventure dt	129,-
Micromachines dt	89,-
Might & Magic 2 dt	129,-
NBA JAM dt	129,-
NBA JAM Tournament dt	129,-
NBA Live 95 dt	129,-
NHL 95 dt	119,-
Nigel Mansell dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman 2 us	119,-
Page Master dt	129,-
Pitfall dt	89,-
Paws of Fury dt	109,-
Pocky + Rocky 2 us	129,-
Populous dt	59,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Rise of the Robots dt	129,-
Robin & Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator 'Bloody' us	69,-
Rock 'n' Roll Racing dt	119,-
Schlümpfe dt	109,-
Shaq Fu us	89,-
Slam Masters dt	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Sparkster dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Dropzone dt	119,-
Super Hockey dt	99,-
Super Pinball dt	89,-
Super Punch Out dt	109,-
Super Star Wars 3 'Ret/Jedi' dt	129,-
Super Streetfighter 2 PAL	139,-
Syndicate dt	119,-
Tetris & Dr. Mario	89,-
Theme Park dt	129,-
Tiny Toons-Wild 'n' Wacky dt	119,-

Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	79,-
Utopia dt	119,-
Vortex dt	89,-
Wario's Woods dt	89,-
World Cup USA 94 dt	109,-
World Heroes 2 us	129,-
WWF Raw dt	139,-
WWF Raw dt + Video	149,-
X-Men dt	139,-
Yogi Bär dt	49,-

6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Remote Pad / 2 Stck.	99,-
Game Maged dt (60Hz-Ada.)	49,-
Start Kabel SNES dt/us	29,-
Duo Deck Adapter (NES/SNES)	79,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
SNES Powerstation	189,-
Morefun Set(SNES+Super Gameboy) dt	295,-
Action Set (1Spiel) SNES dt	229,-
UMBAU 50/60Hz+Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

u.v.m.

GAME BOY

Donkey Kong dt	59,-
Gallerie (4-Games) dt	39,-
Lion King dt	59,-
Probotector dt	59,-
Schlümpfe	59,-
Samurai Showdown dt	65,-
Wario Land dt	59,-
Wario Blast dt	59,-
Zelda	59,-

Super Gameboy dt	95,-
Gameboy 6-Farben	115,-

u.v.m.

3DO

Another World us	59,-
Burning Soldier us	119,-
Columns jp	69,-
Dr. Hauzer jp	89,-
FIFA Soccer dt	99,-
Guardian Wars us	119,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Need for Speed dt/us	119,-
Novastorm us	119,-
Rebel Assault dt	109,-
Samurai Showdown us	119,-
Shadow us	119,-
Shock Wave dt	99,-
Sesam Straße	19,-
Starblade us	129,-
Super Streetfighter us	129,-
Super Wing Commander us/dt	89,-

3DO PAL/2CD	979,-
3DO RGB/2CD	1099,-

u.v.m.

PLAYSTATION

Crime Crackers	149,-
Cybersled	169,-

Gokujo Paradius	169,-
Gundam	159,-
Motor Toon GP	159,-
Philoso Mia	159,-
Ridge Racer	169,-
Tama	129,-
Toshiden	169,-

Playstation / RGB-Kabel/ 220V/Spiel	1359,-
Memory Card	79,-

JAGUAR

Alien vs Predator dt	139,-
Bussy Bobcat dt	109,-
Doom dt	139,-
Dragon 'Bruce Lee Story' dt	129,-
Iron Soldier dt	129,-
Kasumi Ninja dt	139,-
Tiny Toons dt	139,-
Zool 2 dt	109,-

Jaguar PAL	539,-
RGB-Kabel	49,-

SATURN

Clockwork Knight	119,-
Daytona	129,-
Gale Racer	129,-
Shinobi	139,-
Victory	139,-

Saturn/RGB-Kabel/220V/Virtual Fighter	1389,-
---------------------------------------	--------

PC CD-ROM

11th Hour DA	99,-
Aces of the Deep DV	89,-
Colonization & Civilisation DV	99,-
Creature Shock DV	99,-
Cyberia DA	89,-
Cyberwar DA	99,-
Das Schwarze Auge 2 DV	89,-
Elite 2 DA	39,-
Elite 3 DA	79,-
FIFA Soccer DV	69,-
Hell DV	99,-
Höhlenwelt Saga DV	89,-
Kings Quest 7 DV	89,-
Kyrandia 3 DV	89,-
Little Big Adventure DV	89,-
Magic Carpet DV	89,-
Master of Magic DV	89,-
NHL Hockey 95 DA	79,-
Nascar Racing DA	89,-
Noctropolis DV	89,-
System Shock DV	89,-
Supercarts DV	99,-
Transport Tycoon DV	89,-
Virtuoso DV	79,-
Warcraft DV	79,-
Wing Commander 3 DV	99,-

CD-ROM Mitsumi FX300 3xSpeed	333,-
CD-ROM Mitsumi FX400 4xSpeed	444,-

u.v.m.

TEL 05071/733134 TEL 0 89 / 54 38 088 TEL 071/733134

ÖSTERREICH DEUTSCHLAND SCHWEIZ

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / sF 8.-
Versand: 65 60.- incl. Nachnahme
ab 65 2.000.- Frei Haus per NN
AUCH LADENVERKAUF!

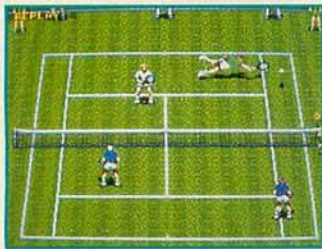
GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 0 89 / 53 42 54

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089 / 53 41 15
Versandkosten DM 9.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen
Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf!
Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen
werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

Preise: DM 1.- / sFr -90
Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme
ab 65 250.- Frei Haus per NN

Da hat sich jemand erhebliche Mühe gemacht, um eine möglichst vollständige Tennissimulation auf die Beine zu stellen. *ATP Tennis* hat alles, was das Herz begehrt. Eine Batterie speichert Eure Spielstände und selbstkreierte Spieler, Ihr könnt an der ATP-Tour oder einem Seniorenturnier teilnehmen und Euren Crack selbst zusammenstellen. Dabei bestimmt Ihr Alter, Größe, Gewicht und Aussehen Eures Spielers, legt fest, ob er links- oder rechtshändig spielt und sogar die Länge und Farbe seiner Haare läßt sich verändern. Für Matches unter Freunden dürft Ihr aber auch ei-



Trotz des Becker-Hechts kommt er nicht mehr an den Ball

Zugelegt ATP Tennis

nen der vielen Profis übernehmen, die in *ATP Tennis* zur Auswahl stehen. Neben Pete Sampras und Michael Stich trifft Ihr auch auf Oldies wie Rod Laver und Ilie Nastase, die aber noch kräftig mithalten. Auch die Spielgeschwindigkeit läßt sich von extrem langsam bis unglaublich schnell einstellen. Grafisch und spielerisch erinnert *ATP Tennis* stark an den letztjährigen Vorgänger *Wimbledon*, allerdings

haben die Spieler viele neue Schläge dazugelernt. Mit der Replay-Funktion könnt Ihr Euch die schönsten Schläge nochmal in Zeitlupe ansehen. rz



Die unglaublich vielen Features von *ATP Tennis* lassen wirklich keinen Wunsch offen. Eine Batterie speichert alle Informationen, jeder Aspekt des Spiels läßt sich an Eure Vorlieben anpassen. Wenn Ihr die komplette Tour spielt, gibt's sogar eine Punkte- und Geldrangliste.



Olaf Terminator ist mein persönlicher Lieblingsspieler

Spielerisch kann Segas Tennissimulation nicht mit Jimmy Connors auf dem SNES mithalten, es gibt einfach nicht genug Variationsmöglichkeiten. Auch die Replay-Funktion hätte man besser gestalten können, denn statt dem gesamten Ballwechsel sieht man nur den letzten geschlagenen Ball.

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Tennissimulation
Hersteller:	Sega
Megabit:	16
Testversion:	Sega
Spieler:	1 bis 4
Features:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Musik:	53%
Soundeffekt:	62%
Grafik:	68%

Spiel-spaß **79%**

interne news: robzäng hat extra den montag freigenommen, wegen der superbowl-night auf premiere

Ein paar Wochen nach der SNES-Version trudelte auch die Mega-Drive-Umsetzung des rasanten Indy-Car-Spektakels in unsere Modulschächte. Das 3D-Spektakel ähnelt der SNES-Variante bis in die Details und bietet eine flotte Kombination aus Arcade-orientierter Renn-Action und detailverliebter Simulation. Je nachdem, ob Ihr den Arcade- oder Simulationsmodus wählt, hängt Eure Chance auf den Sieg von reinen Raser-Qualitäten oder von einer ausgeklügelten Fahrzeugabstimmung und stra-

Nigel Mansell Indy Car

tegisch cleveren Boxenstops ab. Im Unterschied zur Formel 1 bevorzugt der amerikanische Indy-Car-Zirkus nicht nur fliegende Rennstarts, sondern findet u. a. auch in ovalen oder fast runden Arenen statt, die z. B. nur Linkskurven bieten. Profis wählen hier weiche Bremsen und ziehen hinten rechts unsymmetrisch breitere und härtere Reifen auf, damit das Auto sich schon von selbst in die Kurven neigt und sich die außenliegenden Pneus

nicht so schnell abfahren. Der Zweispielermodus bietet Renn-duelle gegen den Computer oder echte Mitspieler, wobei sich der Bildschirm horizontal teilt. hu



Auch wenn die 3D-Grafik in Streckennähe eher bescheiden wirkt, sorgt sie doch für ein gutes flüssiges Fahrgefühl und bringt die Geschwindigkeit voll rüber. Trotz aller Kapriolen mit Fahrzeugkonfiguration und netter Details bleibt das Werk ein solides Rennspielchen von der Stange,

wie der Rennfan sie schon dutzendweise besitzt. Speziell auf dem Mega Drive würde ich Domarks F1 bzw. das (leider teure) Virtua Racing vorziehen. Da gibt's zwar keine Batterie, aber 30stellige Paßworte sind ja auch nicht grade die Krönung ...

System:	Mega Drive
Spieletyp:	Rollenspiel/ Simulation
Hersteller:	Acclaim
Megabit:	16
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwort
Continue	
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	46%
Soundeffekt:	40%
Grafik:	60%

Spiel-spaß **65%**



Schlecht: Im Zweispielermodus wirkt das Dashboard viel zu groß



Schlaaagloch! Power Drive



Kleine Remperei in Level 8, den britischen Waldkursen

Nun gibt es also zwei Monate nach der SNES- auch die Mega-Drive-Version des Rallye-Rennspielchens von Rage Software, und – oh Wunder – die Sega-Variante sieht sogar besser aus als das SNES-Stück. Geliebt ist die Vogelperspektive, der unbarmherzige Countdown und die rempelnden Gegner, geliebt sind die drei Paar unterschiedlich teuren und leistungsfähigen Rallyefahrzeuge, geliebt sind auch die neun per Paßwort erreichbaren Rennländer mit je drei bis sechs Renn-Stages. Neu sind dafür z. B. Baustellen mitten auf der Strecke, die ein Warndreieck ankündigt. Wie auf dem SNES wechseln sich Solo-Zeitprüfungen mit Zweikampf-Rennen und reinen Geschicklichkeitstests ab. *hu*

vielen Stellen drauf und dran, vor Wut mein Joypad zu fressen, zeigte sich die Mega-Drive-Variante zu meiner Freude viel besser abgestimmt. Dadurch wird das Spiel insgesamt etwas leichter. Wegen der ellenlangen und zu seltenen Paßworte sowie dem lächerlichen Pseudo-Multiplayer-Mode reicht's aber immer noch nicht für einen Classic



It never rains in Arizona, oder wie war das noch gleich?



super

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Rallyerennspiel**
 Hersteller: **Rage-Software**
 Megabit: **8**
 Testversion: **Selling Points**
 Spieler: **1 bis 8**
 Features: **Paßworte**
 Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
 Preis: **ca. 120 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Musik: **74%**
 Soundeffekt: **52%**
 Grafik: **50%**

Spiel-spaß **77%**

Die Mega-Drive-Variante gleicht der SNES-Version in allen wesentlichen Punkten, die wenigen Unterschiede reichen nicht für eine deutliche Aufwertung. Trotzdem hatte ich das Gefühl, die Fahrzeuge auf dem Mega Drive deutlich besser im Griff zu haben. War ich auf dem SNES an

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE-PARADIES

MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG

0 20 66 / 5 40 59

Geschäftsladen: – Moerser Str. 61
(Verleih + Verkauf) Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Gnadenlos GmbH
 Tel.: **089-480 29 13**
 Orleansstr. 63 · 81667 München

SuperNES **Mega Drive**
 Battletank 2 69,90 Cannon Fodder 99,90

Battletoad 59,90 Dragon's Revenge 49,90
 Doubledrag

Brett Hull 59,90 Mega Turrican 49,90
 Hockey 59,90 Mickey Mania 69,90
 Legend 59,90 Mighty Max 49,90
 Mickey 59,90 Radical Rex 49,90
 Mania 69,90 WWF Raw 109,90
 Zero Tolerance 69,90

Micro Machines 79,90
 Streetracer 99,90
 Syndicate 109,90
 Tazmania 59,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega CD
 Game Gear



Hillary zeigt den Profis, aus welchem Holz First Ladies geschnitzt sind

Fast zwei Millionen verkaufte Exemplare von *NBA Jam* letztes Jahr zwangen Acclaim geradezu, eine Fortsetzung zu liefern. Außerdem gab es ja jede Menge zu verbessern und die Tournament Edition von *NBA Jam* stand als Vorbild schon in den meisten Spielhallen. Am 23. Februar ist es endlich soweit: Mit "Jam Day '95" veröffentlicht Acclaim den Nachfolger der erfolgreichsten Basketball-Simulation überhaupt. Wenn man es genau nimmt, müßte man *NBA Jam* eigentlich als Action-Spiel einordnen, denn außer den wahnwitzigen Dunks der NBA-Profis wird nicht viel simuliert. Ihr spielt mit nur zwei Recken pro Team, allerdings dürft Ihr in jeder Viertel-Pause auswechseln. Die meisten Basketball-Regeln werden klugerweise außer acht gelassen, Fouls und ähnliche Übergriffe interessieren den Schiri nicht. Lediglich Zeitüberschreitungen beim Angriff und "Goaltending" bestraft das Modul. Ansonsten beschränkt sich die Action auf schnelle Angriffe und den Versuch, einen möglichst coolen Dunk auf das Parkett zu zaubern. Für Anfänger gibt's einen



Malone drischt die Kugel mit voller Wucht ins Körbchen

Tournament Edition NBA Jam CLASSIC

Practice-Modus, beim dem Ihr ohne Gegenspieler auf dem Platz steht und so ungestört alle passen und jammen könnt. Im Head-To-Head- und Team-

Modus dürfen bis zu vier menschliche Spieler teilnehmen, wenn Ihr Eure Initialen eingibt, merkt sich das Modul per Batterie sogar Eure Statistiken. Mit den richtigen Codes übernehmt Ihr sogar einige bekannte Persönlichkeiten, z.B. die Frau des amerikanischen Präsidenten Hillary Clinton. Danach wählt Ihr aus allen 27 NBA-Teams Eure Mannschaft aus. Bei den meisten Teams stehen mehr als zwei Spieler zur Auswahl, so daß Ihr Euer Traum-Duo zusammenstellen könnt. Unter dem Portrait jedes NBA-Cracks seht Ihr seine



Rechts: Die Frau des Präsidenten im kurzen Höschen, das wäre doch ein Knaller für die Bild-Zeitung



Malone zeigt uns hier einen Überschlag-Dunking, während seine Gegenspieler dumm aus der Wäsche schauen

Stärken und Schwächen in acht Kategorien anhand einer Skala von 0-9 verdeutlicht. So schaffen z.B. nur Spieler mit einer 9 beim Dunking die spektakulärsten Jams. Um das Spiel zusätzlich attraktiver zu machen, gibt's im Optionsmenü jede Menge neuer Features: Die Shot-Clock kann eingestellt werden, ebenso die Spielgeschwindigkeit (Juice-Mode), auf Wunsch bremst der Computer einen Spieler, der zu weit in Führung liegt. Hot Spots und Power-up-Icons lassen sich ebenfalls ein- und ausschalten (Spiele, bei denen diese beiden Optionen eingeschaltet bleiben, werden nicht abgespeichert). Nachdem Ihr Euch endlich durch alle möglichen Einstellungen gekämpft habt, geht's ab ins Stadion. Grafisch erinnert die Tournament Edition stark an das Original mit minimalen Veränderungen im Hintergrund. Auch spielerisch hat sich nicht viel getan, allerdings agiert der Computergegner deutlich aggressiver und intelligenter. Im Gegensatz zu *NBA Jam* müßt Ihr beim Nachfolger öfters mal zu Eurem Mitspieler passen, um erfolgreich zu sein, denn Alleingänge werden gerne durch knallharte Fouls beendet. Mit etwas Übung gelingen auch einige neue Dunks, speziell Hot Spots und Power-Up-Icons erweisen sich hierbei als sehr nützlich. Wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander schafft, ist er heiß (On Fire), d.h. er trifft besser und läuft schneller. Andererseits können sich Eure Cracks auch verletzen, was sich vor allem auf ihre Geschwindigkeit auswirkt (lahme Krücken am besten gleich auswechseln). Wenn Ihr alle 27 NBA-Teams in regulären Spielen besiegt,



Die meisten sehen genauso aus wie im ersten Teil



Bradley zeigt uns einen geilen Luftsprung

dürft Ihr gegen ein Allstar-Team antreten. Auch Superstar Shaquille O'Neal soll sich irgendwo im Modul versteckt halten (Hinweise nimmt jede Video-Games-Hotline gerne entgegen). rZ



super

„Den Göttern sei dank, NBA Jam T.E. hat eine Batterie! Die ewige Sucherei nach den Blättern mit den Paßwörtern gehört der Vergangenheit an. Ich weiß nicht, wie oft ich bei NBA Jam von vorne anfangen mußte, nur

COACHING TIPS

PURE ATTITUDE

THE GREATER A PLAYERS DUNK RATING THE MORE SPECTACULAR HIS DUNKS. A PLAYER WITH A ZERO DUNK RATING WILL ONLY PERFORM LAYUPS. LAYUPS ARE LESS SUCCESSFUL THAN DUNKS.

In den Viertelpausen gibt's neue Tips vom Coach

weil ich das dumme Stück Papier mal wieder verloren hatte. Ansonsten beschränken sich die Verbesserungen eher auf Details. Ihr könnt zwar aus über 100 NBA-Stars wählen,

aber normalerweise übernimmt man eh nur die Spieler mit optimalen Dunk-Fähigkeiten, denn man will ja schließlich möglichst viele geniale Jams hinlegen. Die Verletzun-

gen beeinflussen Euer Spiel erheblich, denn es passiert nicht selten, daß Ihr Euren Superstar auswechseln müßt, weil er eher zu langsam wird. Die Hot Spots und Power Ups finde ich ziemlich überflüssig, denn normalerweise will man ja seinen Spielstand speichern und da darf man diese beiden Features sowieso nicht auswählen. Eine Replay-Funktion fehlt leider, dabei würde sich wohl jeder gerne die besten Dunks noch mal in Zeitlupe ansehen. Der Sound klingt fast wie das Original, abgesehen von einigen neuen coolen Sprüchen des Ansagers. Mit der Tournament Edition präsentiert uns Acclaim einen würdigen Nachfolger zu NBA Jam, allerdings zu einem stolzen Preis. „



Links oben: In den Matchpausen dürft Ihr Eure Spieler auswechseln. Oben: Pippen war der überragende Spieler der ersten Halbzeit. Links: Pippen zeigt uns, was man mit einer hohen Dunking-Wertung anfängt.

System: Mega Drive
 Spielertyp: Basketball-Simulation
 Megabit: 24
 Hersteller: Acclaim
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1 bis 4
 Features: Batterie, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 74%
 Musik: 55%
 Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **86%**

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Basketball-Simulation
 Megabit: 24
 Hersteller: Acclaim
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1 bis 4
 Features: Batterie, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 170 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 75%
 Musik: 54%
 Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß **87%**

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



Harry gegen den Rest der Unterwelt: Oft reicht die Munition nicht mehr aus



Genauso wie im Film: Die wilde Verfolgungsjagd im Schnee

Was habe ich gelacht, als Arnie Schwarzenegger in dem Kinofilm *True Lies*, in der Rolle eines Mächtigen-James-Bonds, seinen ungelinkigen Körper zur Schau stellte. Und genauso ungelinkig und plump sieht er auch in dieser "Agentensimulation" aus. Buchstäblich zusammengeschrumpft zu einem Kopfüßler, spielt er eben genau dieselben Szenen nach, die in dem gleichnamigen Film ebenfalls zu sehen waren, diesmal jedoch aus der isometrischen Perspektive. Wer den Film gesehen hat, wird einen leichten Einstieg haben. Die insgesamt zwölf Levels werden jeweils durch Original-Digi-Standbilder eingeleitet, damit Ihr auch genau wißt, an welcher Stelle des Filmes wir uns gerade befinden. Danach erteilt Euch der nette Agenten-Kollege (aus dem Film) den Auftrag, und die Mission kann beginnen. Zunächst umfaßt Eure Ausrüstung lediglich eine automatische Pistole. Wer aufrüsten

Schlag auf Schlag geht es durch die Levels und Stages. Da bleibt kaum Zeit zu verschlafen. Lediglich bei den Digi-Standbildern aus dem Film kann man sich zurücklehnen.

Ungelogen True Lies

möchte, muß die Augen offen halten, denn überall liegen Schrotflinten, MGs oder Handgranaten bereit, um von Euch entdeckt zu werden. Die Aufgaben, die Ihr, bzw. Agent Harry, zu erfüllen habt, sind nicht ein-

mal so problematisch: Finde eine Computer-Code-Karte, jage den Terroristenanführer, zerstöre die Atomsprengköpfe usw ... Solche Ziele könnte sogar ein Blinder mit dem Krückstock finden. Die eigentliche Schwierigkeit beginnt schon viel früher. Agent Harry muß sich gegen ein Heer von Terroristen behaupten. Natürlich werden die Kerle mit zunehmender Levelzahl gemeiner. Stellt sich zu Beginn des Spieles lediglich eine Handvoll fracktragender Dunkelmänner in den Weg, treten später halbe Kolosse mit Doppel-MGs oder Flammenwerfer in Erscheinung. Natürlich könnt Ihr diese Waffen theoretisch auch be-

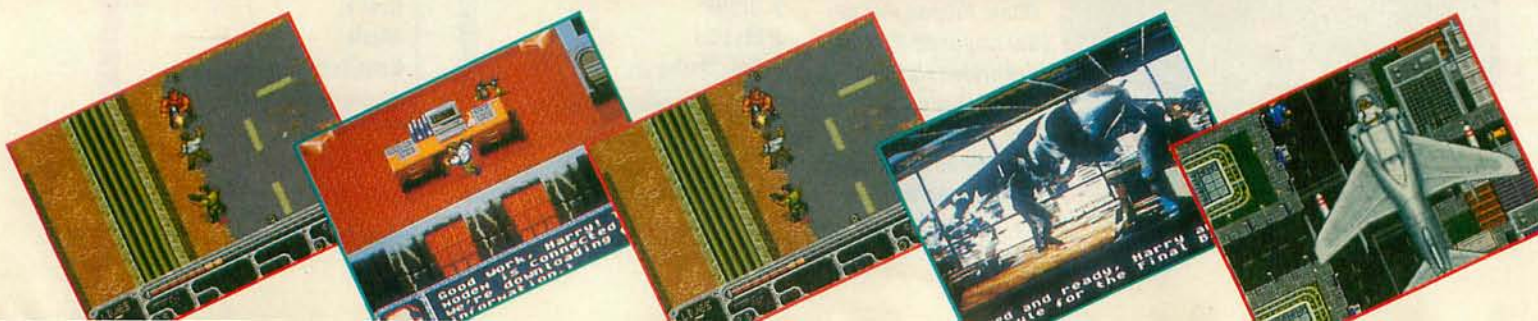


Bloß nicht auf Passanten schießen! Nach dreimaliger Verwarnung muß der Auftrag von neuem begonnen werden.

kommen, aber bis dahin seid Ihr schon längst tot. Wehren kann man sich eigentlich nur auf zwei Arten. In Deckung gehen oder, wenn Ihr Euch einigermaßen an die isometrische Sicht und deren Steuerung gewöhnt habt, eine seitliche Rolle, um so dem Kugelhagel zu entgehen. Zurückschießen könnt Ihr später immer noch. Ach ja, hier gibt's noch eine andere Ungerechtigkeit zu verkünden. Der Feind hat einen Vorrat an Munition, der bis zum jüngsten Tag ausreicht. Ihr habt sowas natürlich nicht. Genauso wie die Waffen, liegt die Munition auf der Straße. Selbstverständlich gibt's für jede Waffe eine spezielle Sorte, bei Flammenwerfern sind es eben Ölkanister. Ein toller Geheimdienst ist das, wo unser Harry arbeitet – kann sich nicht einmal das Nötigste leisten ... Naja, zurück zum Agentenalltag. Wie Ihr uns schwer sehen könnt, müßt Ihr also an allen Enden und Ecken sparen. Und im Zweifelsfall: lauft einfach davon. Für einen guten Agenten zählt nur die erfolgreiche Ausführung des Auftrages!

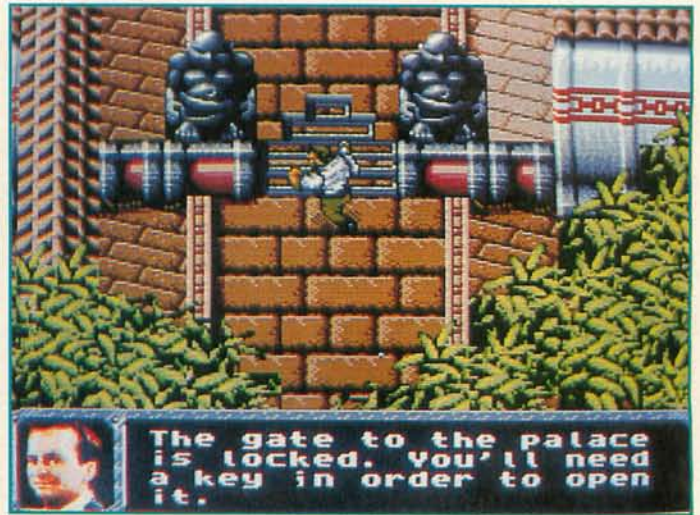


Normalerweise ist man dazu geneigt zu sagen, Videospiel-Umsetzungen von Actionfilmen seien absolute Nieten. Unbrauchbar eben darum, weil es nahezu unmöglich ist, spektakuläre Actionszenen (wovon ein Actionfilm logischerweise nun mal lebt) in Videospieldformat getreu wiederzugeben. Immer heißt es: "Der Film war viel viel besser!" Es gibt auch zu viele



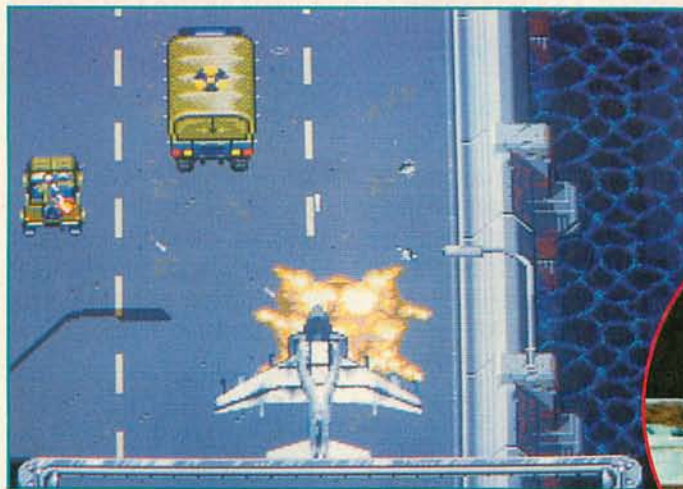


In der deutschen Version werden die Blutspritzer wegretuschiert



Kollege Alleswisser gibt Euch nützliche Ratschläge und Infos

Einschränkungen bezüglich der Story und der Handlungsorte, so daß Spieleentwickler nicht beliebig ihren Senf dazu geben können. Acclaim hat das Problem jedoch überraschend gut gelöst. Mit viel Phantasie haben sie einfach Szenenbilder "dazugedichtet", die ebenso gut auch aus dem Film hätten stammen können. Und vor allem sind es nicht nur die Kulissen. In der Stadt, im Park und auch in den Häusern befinden sich "unbeteiligte" Zivilisten, die sowohl von den Terroristen, als auch von Harry getroffen werden können: Touristen, die herumfotografieren, Passanten, die vor Panik umherirren und Omas, die entsetzt aufschreien (so weit ich mich erinnern kann, gab es im Film kaum Zivilisten, die irgendwie in Schießereien verwickelt wurden). Da kann



Eine der Höhepunkte: Die Jagd mit dem Harrier Marine-Bomber

man doch seinen Phantasien freien Lauf gewähren (die deutschen Versionen werden ohne "Blutvergießen" geliefert). Aber auch die vorgegebenen Szenen wurden konsolengerecht und nach einem simplen, jedoch eintönigen

Muster zusammengeflickt. Daß es zu strikt eingehalten wurde, ist eigentlich schade. Zu wenige Waffenarten, und eine unübersehbare Schar von Feinden (die sich alle äußerlich ähneln), lassen das Spiel eher zur "Arbeit" ausarten. Man hat

ja sonst nichts zu tun, als herumzuballern, ich hätte mir wenigstens kleine Rästelanteile oder mehr strategische Finessen gewünscht. Oder vielleicht



hätte man einen 3-P-Modus einbauen sollen. Dann nämlich hätten wir auch mit Harry's Familie unseren Spaß gehabt. ”



Eure Hauptziele sind meistens Atomsprengköpfe und andere Waffen, die von den Terroristen versteckt wurden



Schrotflinte gegen Panzerfaust. Das kann ja nicht gut gehen...

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Action
 Hersteller: Acclaim
 Megabit: 16
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1
 Features: Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Musik: 66%
 Soundeffekt: 68%
 Grafik: 78%



Spiel-spaß 70%

System: Mega Drive
 Spieltyp: Action
 Hersteller: Acclaim
 Megabit: 16
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1
 Features: Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Musik: 66%
 Soundeffekt: 68%
 Grafik: 70%



Spiel-spaß 70%

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



Gegen Hovercrafts hat Cyclops ein probates Mittelchen



Der Sentinel hat aber heute einen bösen Blick

Hmmm, ein neues Marvel-Spiel (der treue Leser wird inzwischen mitbekommen haben, daß ich ein regelrechter 'Fan' dieser bis dato lieblosen Umsetzungen geworden bin). Nun gut: Auf dem friedlichen Eiland Genosha herrschte bis heute eine liebevolle Eintracht zwischen der menschlichen Bevölkerung und den mutierten Kreaturen. Doch auf einmal kommt es zum Aufruhr gegen diese armen Wesen, eine Folge der Aktivitäten eines der penetrantesten Widersacher der berühmten X-Men, nämlich Apocalypse. Dem müssen unsere Freunde Wolverine, Cyclops, Psylocke, Gambit und Beast natürlich schnurstracks entgegenwirken. Bei der Invasion auf die Insel hat dann auch jeder der fünf Vorzeige-Mutanten seinen eigenen Auf-

Mutant Apocalypse

X-Men

trag (sprich Level) zu erfüllen, der optimal auf seine Fähigkeiten zugeschnitten ist. Gesteuert wird dieses *Final Fight*-inspirierte Gekloppe (bei sich selbst zu klauen, ist schließlich erlaubt!) gewohnt Capcom-like mit je einem Jump- und Action-Button, aus denen bei geschickter Anwendung und Kombination (Anleitung hilft) entzückende Special-Moves zu entlocken sind: Cyclops schleudert Laserstrahlen, Wolverine zeigt Schlitzer-Aufwärtsdrehungen, Psylocke läßt Feuer aus den Händen sprühen, Beast marschiert an der Decke und Gambit feuert Karten aus seinem Krückstock ab. Hat jeder der fünf Helden seine Mission erfüllt, steht noch der Schlag auf

das Hauptquartier von Apocalypse bevor. Beißt Ihr vorher ins Gras, klinkt Ihr Euch per Paßwort wieder ein, zumal Ihr jede Mission mit nur einem Leben schaffen müßt. rk



„Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Dieses Marvel-Spiel macht ja richtig Spaß! Die mannigfaltigen Angriffstechniken der Charaktere, kombiniert mit krachendem Sound/FX und dem für scrollende Beat'em

Ups ungewöhnlichen Leveldesign wissen zu gefallen. Doch die Schlingel aus der *Street Fighter*-Schmiede haben kräftig geklaut und zwar bei *Ninja Warriors*. Die Kampftechniken und deren Ausführung gleichen denen der drei *Cyber-Ninjas* aus *Taitos Hit* oft wie ein Ei dem anderen. Aber was solls: Gut abgekupfert ist weiterhin besser als schlecht selbstgemacht. Gefallen lassen muß sich *X-Men: The Mutant Apocalypse* jedoch Kritik an der mangelnden Gegnervielfalt (genretypisch) und den ultralangweiligen Attacken der *Midstage-Roboter*. Dennoch sollten sich *Marvel-Fans* das erste annehmbare Spiel um ihre Lieblingstruppe keinesfalls entgehen lassen. *Final Fight-Fans* werden's sich sowieso holen.



Zwei erledigt und blanken Stahl im Rücken: Schlechtes Geschäft



Wolverines Schlitzhaken hilft fast immer aus der Klemme



X-Men bietet, wie in Gambits Mission, auch Jump'n'Run-Einlagen

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Scrollendes Beat'em Up
Megabit:	16
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Game Express
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	67%
Musik:	68%
Soundeffekte:	72%

Spiel-spaß **71%**



Überwältigende Grafik, toller Sound. Fehlt nur noch der Spielspaß...



Na ratet mal: Wer von den beiden ist denn nun der Böserwicht?

Im Dämmerlicht Demon's Crest

Virgin hat Dampf gemacht. Die Umsetzung dieses Capcom-Spektakels ging wirklich flott über die Bühne. Aber theatralische Auftritte gibt es auch im Spiel selbst: Normalerweise verirren sich ja immer bloß gutaussehende Edeljungen/-männer in die düsteren Dämonenwelten des Genres, um dann ein noch edleres, hilfloses, meist blondes weibliches Geschöpf zu erretten. Dieses Abenteuer jedoch, dreht sich einzig und allein um machthungrige Dämonen und deren interne Streitereien. Die Spielfigur Firebrand, der durch zahllose Kämpfe um die sechs magischen Steine bereits angeschlagen ist, wird zu Beginn des Spiels von Widersacher Phallanx in der Luft abgeschossen und landet daraufhin im Gehege eines ausgemergelten Drachens. Als kleine Lockerungsübung müßt Ihr zuerst besagten "Boss" besiegen, bevor das Spiel seinen Lauf nehmen kann. Am Ende eines Levels kämpft Ihr dann immer gegen Phallanx. Im

Menü könnt Ihr dann zwischen den verschiedenen Power-Möglichkeiten auswählen und bei Bedarf ein Level z.B. als Schwimm-Gargoyle durch-

queren oder an einer anderen Stelle die Buster-Power aktivieren, um eine Wand zu durchbrechen. Um alle Stellen im Spiel entdecken zu können, würdet Ihr theoretisch alle sechs Fähigkeiten, sprich alle Power-Steine benötigen. Wenn Ihr alle Talismane, Schriftrollen und Urnen eingesammelt, und Phallanx auch im sechsten und letzten Kampf besiegt habt, erhaltet Ihr ein Paßwort. Spielt Ihr das Spiel mit der bestmöglichen Ausrüstung danach noch einmal durch, trifft Ihr diesmal am Ende auf den schwarzen Dämon. ds



Demon's Crest spielt in einer Zeit, als noch Dämonen die Welt regierten. Durch sechs stockdüstere Levels jagt Ihr den Oberteufel Phallanx.

Die Gegner in dieser dämonischen Welt sind ganz schön happig



gut

Bei Videospiele all-gemein liegt eigentlich in der Kürze selten die Würze. Bei diesem atmosphärisch großartigen Action-Spiel drängt sich leider auch wieder der Verdacht auf, daß Capcom zu sehr auf die schnelle Mark geschickt hat und der Langzeitspielspaß auf der Strecke blieb. Die Idee mit dem nochmaligen Durchspielen als Super-Firebrand, wonach dann ein neuer Endboß auftaucht, macht den Nachgeschmack etwas weniger bitter. Trotzdem besteht das gesamte Spiel aus nur sechs Levels, die auch nicht gerade riesig ausgefallen sind. Die 16 Megs scheinen wirklich zum großen Teil für den Sound und die überdurchschnittliche Grafik draufgegangen zu sein. Fazit: Ein tolles Spiel, das man aber bei Bedarf genausogut in der Videothek ausleihen kann.

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Action-Jump'n'
 Run
 Megabit: 16
 Hersteller: Capcom / Virgin
 Testversion: Virgin
 Spieler: 1
 Features: Paßwörter
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6
 Grafik: 76%
 Musik: 78%
 Soundeffekte: 66%

Spiel-spaß **72%**

SUPER NINTENDO





Vor dem Anstoß wird eine Münze um den Ball geworfen



28 Nationalteams und eine Konami-Mannschaft stehen zur Auswahl

Gerade rechtzeitig zum Start der Bundesliga-Rückrunde stürmt Konami mit dieser 1A-Simulation an die Ladenfront. Ich kann es kaum glauben, daß hier Japaner, die bekanntlich eher auf Konsolen-Baseball, -Pferderennen oder -Fischen stehen, ein dermaßen perfekt realistisches Fußballspiel abgeliefert haben. Die Spielernamen sind zwar nicht die der echten Spieler, es läßt sich aber ohne Mühe z. B. der Zopf des Signore Baggio oder die rosa Platte von Letschkov auf dem Platz ausmachen, ebenso ein Ruud Gullit oder Rudi Völler. Die Menüs sind ausnahmslos übersichtlich, leicht verständlich und liebevoll gestaltet worden. Ihr könnt entweder um den Worldcup, in der World-Liga oder nur so zum Spaß gegen einen Freund spielen. Neben allen wesentlichen nützlichen Optionen (Offensiv/Defensiv-Taktik, ohne/ mit richtigen Regeln spielen, verschiedene Schiris, verstellbarer Schwierigkeitsgrad, etc.) und einigen weniger nützlichen

In den Menüs könnt Ihr z. B. eines von neun angefangenen Spielen oder verschiedene Taktiken aussuchen, bzw. die Tabelle oder Eure Highscores vom Trainingsmodus anschauen

International Superstar Soccer

(Wetter, Trikotfarben oder Beschaffenheit des Rasens) hat Konami auch zwei neue Erfindungen springen lassen. Im Szenario-Modus dürft Ihr Euch in ein laufendes Spiel einklinken und versuchen, das Ruder in einer ausweglosen Situation herumzureißen. Hinter dem Übungsmodus verbirgt sich dagegen eine Art Geschicklichkeitstest. Auf fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen müßt

Ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, wobei jedesmal eine andere Fähigkeit (Dribbeln, Passen etc.) gefragt ist. ds



super

I.S.S. ist sowohl technisch als auch spielerisch brillant und derzeit eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt. Dies-



Nach einem Tor zeigt Euch das automatische Replay noch mal, wie der Torwart gepennt hatte



mal haben zur Abwechslung die unsportlichen Konamis und nicht EA voll die Nase vorne. Perfektes Ballgefühl, super Animationen und viel Liebe zum Detail werden in diesem Mörder-Game gekonnt miteinander verbunden. Noch nie hat man außerhalb der Realität so schöne Flugkopfbälle, Fallrückzieher oder Kopfballduelle in einem Videospiel gesehen. Die Fülle der Details und der kleinen Gags ist einfach erstaunlich. Der Sound ist dem von FIFA Soccer mindestens ebenbürtig. Hin und wieder konnte ich beim Spielen mit der hiesigen Nationalmannschaft sogar ein "Deutschland, Deutschland" bei den Zuschauern vernehmen; auch der "Gooaal"-Jubelschrei nach dem Einlochen ist herzerfrischend. Ich war wirklich stundenlang vor den Bildschirm gefesselt. Mit der ganzen Fülle der zusätzlichen Sprachsamples aus der japanischen Originalversion "Perfect 11" und mit Replay-Funktion käme I.S.S. sogar locker über die 90%-Hürde. (Wie Ihr das Superstar-Team anwählen könnt, erfahrt Ihr übrigens nächste Ausgabe in den Tips und Tricks.)

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Fußball-Simulation
Hersteller:	Konami
Megabit:	8
Testversion:	Konami
Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwörter
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Musik:	52%
Soundeffekt:	81%
Grafik:	85%

Spiel-spaß **86%**



Für den Amiga oder PC eine Flippersimulation zu programmieren, ist nicht schwer, für das SNES dagegen sehr; so lautet ein altes Sprichwort der Szene, der lahme Hauptprozessor ist da Schuld. Pinball Dreams ist keine Weltneuheit, sondern eine 1:1-Umsetzung der gleichnamigen Amiga-Version.



Schon die zweite Umsetzung der 21st Century-Erfolgsserie

Alle lieben Flipper Pinball Dreams

Nachdem dasselbe Spiel auch auf dem PC debütierte und einen Umweg in abgespeckter Form über den GB und das GG gemacht hat, ist es inzwischen auch auf dem Super Nintendo angekommen. Gespielt werden darf an vier verschiedenen Tischen, die echten Spielhallen-Flipperrn nachempfunden sind. Hier gibt es also kein "Hochflippern", wie bei *Jaki Crush* vor einem Jahr oder Bonuslevel wie in *Sonic Spinball*. Ansonsten sind aber alle üblichen Features wie Bumper, Rampen, Kugelfallen, Extrabälle oder Jackpots vorhanden. Auch tilten ist "vorprogrammiert". Jeder Tisch hat ein anderes Thema und wartet mit dem passenden Sound dazu auf. Das Bild scrollt horizontal und vertikal mit dem Ball. Ihr könnt mit bis zu acht Spielern hintereinander antreten. ds



„Ja träum ich denn? Es gibt sie also doch noch, die SNES-Flippersimulationen. Gametek hat mit *Pinball Dreams* nicht den großen Wurf gelandet, mangels Alternativen haben die Flipperfreunde unter den Zockern aber sowieso keine Wahl. Die Grafik und der Sound sind soweit O.K., nur einen Flipper aus *Fleisch und Blut* zu traktieren, macht noch mehr Spaß. Hier hätten die Programmierer stärkere Akzente bei der Gestaltung setzen müssen, um die Simulation mit den Möglichkeiten, die

die Konsole bietet, von einem Spielhallenflipper abzugrenzen. Ein wenig Ruckelei läßt sich beim Hochkatapultieren der Kugel nicht weglegen. Der Spielspaß bleibt aber davon ziemlich unbeeinträchtigt. „Flipperträume“ spielt sich einfach gut. ”

System: Super Nintendo
Spieltyp: Flippersimulation
Megabit: 8
Hersteller: Gametek
Testversion: Gametek
Spieler: 1 bis 8 (natürlich nicht gleichzeitig)
Features: Highscoreliste
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 67%
Musik: 68%
Soundeffekte: 75%

Spiel-
spaß **68%**

neues aus der redaktion: nächste woche geht die ganze redaktion zum rodeln, chaos-fotos folgen

In dem Action-Adventure *Pocky & Rocky 2* übernehmt Ihr die Rolle eines wackeren Ninjas, der die ihm versprochene Prinzessin aus den Klauen der Unholde retten muß. Neben Kumpel Pocky stehen dem Helden noch weitere Freunde hilfreich zur Seite. Das Fantasyland, das Ihr zu durchstreifen habt, wird aus der schrägen Vogelperspektive gezeigt. Die zu Beginn des Abenteuers recht magerere Ausrüstung (kleine Wurfgeschosse, einfache Magie) kann unterwegs in zahlreichen Shops mächtig aufpoliert wer-

Twin-Power Pocky & Rocky 2

den. Um sich die Taschen mit genügend Münzen zu füllen, müssen unentwegt Monster vernichtet werden, die das nötige Kleingeld hinterlassen. Wichtige Power-Ups findet Ihr auch in

Schatzkisten, die sich nur mit passendem Schlüssel öffnen lassen. Zahlreiche Einwohner geben Euch wichtige Hinweise oder rücken gar mit kostbaren Extras raus. ws



Ein mächtiger Endboss versperrt hier den Weg zum nächsten Level

Zwergen-aufstand im Fantasyland



„Schon der Titel ließ in mir die schlimmsten Vermutungen aufsteigen. Doch gleich nach den ersten Spielminuten wurde ich eines Besseren belehrt. Die japanische Herkunft von *Pocky & Rocky 2* ist unverkennbar: Präsentiert wird kunterbunte Niedlichgrafik, untermalt von

wohlklingenden Fernostklängen. In den verschiedenen Levels kommt dank der immer neuen Gegner und der ständig wechselnden Umgebungen keine Langeweile auf. Action und Strategie verbinden sich bei diesem Modul zu einem originellen Spiel, das Ihr ohne Bedenken einmal ausprobieren solltet. ”

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action-Adventure
Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 70%
Musik: 71%
Soundeffekte: 72%

Spiel-
spaß **73%**



Die gute alte Mutter Erde steht wieder mal kurz vor dem Untergang. Alles ist verseucht, und die Menschheit flieht mit Sack und Pack auf einen anderen Planeten. Aus Platzmangel mußten die treuen Roboter-Gehilfen zurückbleiben. Die verwaisten Maschinen schlossen sich zu einer Organisation zusammen, damit das triste Blechdasein wieder einen Sinn ergibt. Doch einige Militär-Robis wollen die Macht ganz für sich alleine haben und entfachen einen Krieg. Mr. Tuff ist zweifellos ein Abrißroboter. Deshalb ist er auch auserkoren worden, seine Welt vor der sicheren Über-

Robinator? Mr. Tuff

nahme zu retten. Seine kräftigen Hydraulik-Arme eignen sich hervorragend als Schlagwaffe und schützen ihn vor den zahlreichen Gegnerschergen. Unterwegs findet der Held diverse Gerätschaften, wie einen Bagger oder Panzer, die ihn hilfreich im Kampf unterstützen. Der restliche Energievorrat und weitere Informationen von Mr. Tuff werden in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt. Eine Paßwortfunktion ist vorhanden ws



geht so

Die Levels sind abwechslungsreich und teilweise recht geschickt ausgedacht. Trotzdem wirkt das Spiel ziemlich hausbacken. Überraschungen, originelle Einfälle oder ungewöhnliche Situationen, also das Salz in der Jump'n'Run-Suppe, kommen leider recht selten zum Zug. Auch in Hinsicht auf die Grafik gibt es nichts Spektakuläres zu vermelden. Präsentiert werden tonnenweise witzig animierte Sprites, die es schon hundertfach in anderen Konkurrenz-Produkten gege-



Mr. Tuff hat einige flotte Tricks auf Lager



Die bösen Buben bekommen gleich eins mit der Kelle mit

ben hat. Mr. Tuff ist ein leicht-verdaulicher, nicht allzu komplexer Plattformsplaus, der vor allem die Jüngsten anspricht. Wer auf ein unkompliziertes Hüpf-Modul steht, wird mit dem neuesten Ocean-Produkt zufrieden sein. In einfachen Worten ausgedrückt: **brav, bieder, bunt.**

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Ocean
Megabit:	16
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	-
Musik:	63%
Soundeffekt:	60%
Grafik:	69%

Spiel-spaß **63%**

aktuelle nachrichten aus der redaktion: ralf ist zur Zeit unauffindbar, inklusive unserem Tohshinden

Und wieder einmal begrüßen wir Mickey Mouse auf dem Jump'n Run-Laufsteg. Diesmal hat es das Großbohr in eine verträumte Märchenwelt verschlagen, in der es seit kurzem ehrenamtlich als König tätig ist. Durch 12 verschiedene Levels geht die Seitenscroll-Reise. Die Feindpalette reicht dabei von gefräßigen Piranhas bis hin zu zähnestarrenden Hunden. Die gesamte Tierwelt scheint sich gegen die arme Maus verschworen zu haben. Aber so ernst wie sich die Sache anhört, ist das Ganze auch nicht. Die Disney-Figuren sind liebevoll gezeichnet, auch die Feinde. Die dazugehörigen

Mickey Mouse 3 Legend of Illusion

Levelhintergründe protzen vor Farbvielfalt und vor allem Ideenreichtum, so daß auch für Kopfarbeiter genügend Freiraum zum Denkspiel bleibt. Fässer schieben und Hebel umlegen gehören dabei zu den einfachsten Aufgaben. Um einen Unterwasserlevel zu überstehen, ohne daß Mickey der Sauerstoff ausgeht, ist das schon schwieriger. tet



super

Auf Mickey Mouse kann man sich immer verlassen. Und das gilt auch bei Videospielen. Der Ideenreichtum, mit dem die mittlerweile schon routinierten Programmierer durch die wunderschöne Grafik spazieren gehen, läßt keine Zeit für Verschnaufpausen. Der Schwierigkeitsgrad ist gerade mal richtig, um Schlag auf Schlag durch die umfangreiche Diesney-Welt zu

traben. Leider ist das technisch auch nicht anders möglich, da auf eine Paßwortfunktion völlig verzichtet wurde. Man ist gezwungen, das Spiel in einer Tour durchzuzocken. Aber dafür bekommt man Jump'n Run vom Feinsten präsentiert, so daß es sich lohnt, einen Wochenend-abend dafür zu opfern.

System:	Game Gear
Spieltyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Sega
Megabit:	4
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Musik:	53%
Soundeffekt:	51%
Grafik:	82%

Spiel-spaß **81%**



Den gierigen Hai schaffen wir doch mit links, Mickey?



Der Tiger-Boß brüllt aber ganz schön laut

Sega scheint nun an einem neuen Jump'n'Run-Helden zu basteln. Nach den Erfahrungen mit Sonic (und dessen Erfolg) macht sich nun ein waschechter Stern auf den Weg, um die Ungerechtigkeit auf der Welt – oder besser im Universum – auszumerzen. Die Game-Gear-Variante unterscheidet sich dabei nicht wesentlich von der Mega-Drive-Version. Mit geschickten Jumps flitzt Ihr durch das Planetensystem, auf dem der Weltraumpirat Greedy sein

Sternschnuppe Ristar

Unwesen treibt und alle Bewohner in willenslose Geschöpfe verwandelt. Diesen Feinden begegnet Ristar mit seinen bloßen Händen, denn außer einem Sternschnuppen-Move, bei dem er sich in ein Geschöß verwandelt, besitzt unser Star eigentlich überhaupt keine Waffen. So geht die Reise durch sieben Levels, an dessen Ende Euch jeweils ein Boßgegner erwartet. Nach diesen dürft Ihr natürlich auch nur mit den Händen grabschen. *tet*



Überwältigende Grafik und flotte Animation sind typisch für Ristar. Auch die Boß-Gegner sind nicht von schlechten Eltern.



gut

Die Überschwemmung auf dem Jump'n'Run-Markt scheint ja nun wieder einmal einen Höhepunkt erreicht zu haben. Da fällt es nicht leicht, sich für ein Modul zu entscheiden, zumal sich diese vom Spielprinzip her nicht wesentlich unterscheiden. Da bleibt uns nichts anderes übrig, als uns für eine der Helden-Figuren zu entscheiden: Wer Sonic nicht mag, wählt Sparkster. Und wer diesen nicht ausstehen kann, der entscheidet sich eben für Ristar; denn solide und gut sind

diese Spiele schon alle. Nur wünschen wir uns in Zukunft mehr innovativere Spiele, vor allem im Genre Jump'n'Run. Oder vielleicht könnte ja einer auf die Idee kommen, mit den Charakteren ein Shoot'em Up, ein Rollenspiel, oder sogar ein Beat'em Up zu konzipieren?

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 4
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features:
Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 79%
Musik: 53%
Soundeffekte: 50%

Spiel-spaß 71%

neues aus der redaktion: seit es toshinden gibt, prügeln sich tet und ralph nur noch

Wie fürs Mega Drive, beschert Sega auch für ihr Handheld die haarsträubenden Abenteuer des Tazmanian Devils Taz. Nachdem er zu Beobachtungszwecken auf dem Planeten Mars verschleppt wurde, gilt es nun, ihn heil und unverehrt nach Hause zu lotsen. Alle Levels wurden komplett neu überarbeitet, der Schwierigkeitsgrad, den man stellenweise als arg hoch bezeichnen kann, blieb erhalten. Die Steuerung funktioniert genauso wie beim Vorbild: Springen und herumwirbeln erfolgen durch einfachen Tastendruck. Je nachdem, ob man zu der Zeit ein Item aufgenommen

Escape from Mars Taz 2

hat oder nicht, kann man durch Essen den Lebensbalken auffrischen, oder mit Waffenextras, Feinde wegpusten. So geht es durch die fünf Seitenscroll-Levels, die von einer bizarren Marslandschaft bis hin zur Wüste Mexico reicht. Das Ganze ist in bunt-fröhlicher Tiny Toons-Manier durchgezeichnet, so daß, was zumindest die Grafik angeht, die Fans der beliebten TV-Kinderserie auf ihre Kosten kommen können. *tet*



geht so

Taz – Escape from Mars sieht zwar vom Levelaufbau optisch anders aus als bei seinem großen Bruder, vom Spielprinzip hat sich aber rein gar nichts geändert. Die Grafik wirkt kühl und karg, die Animation ist auf dem kleinen LCD-Bidschirm akzeptabel. Leider stolpert Taz ab und zu an Stellen, an denen optisch keine Hindernisse zu sehen sind. Daraus folgt schlicht: Die Kollisionsabfrage ist ein wenig ungenau. Die größeren Fehler, die bei der Mega Drive-Version gemacht

wurden (es gab Situationen, sprich Räume, aus denen man nicht mehr herauskam), sind hier zum Glück nicht vorhanden. Trotzdem bleibt dieses Spiel in jeder Beziehung weit hinter anderen aktuellen Sega-Titel wie Mickey Mouse 3 oder Ristar zurück – halt nur etwas für hartgesottene Taz-Freaks!

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 4
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 49%
Musik: 40%
Soundeffekte: 51%

Spiel-spaß 51%



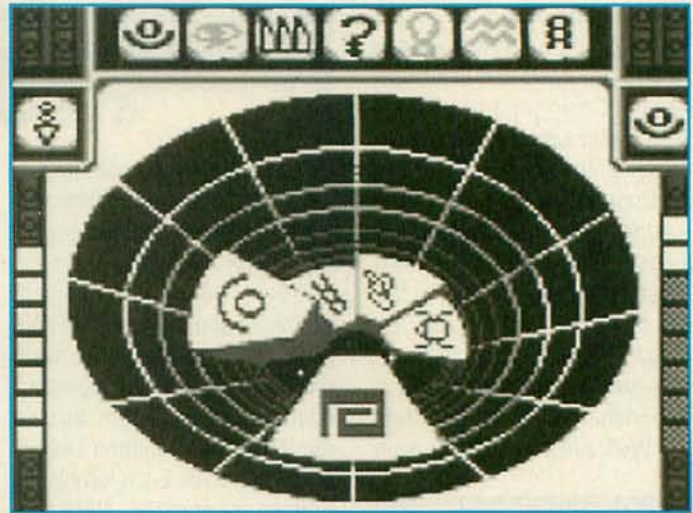
Wie komme ich nun hier hoch? Fragen, die sich oft stellen



Auch die niedlichen Gegner sollte Taz nicht unterschätzen



Die Steine prasseln von vorne in die freischwebende Röhre hinein



Die obere Leiste zeigt Euch die Steine, die Ihr löschen müßt

Wer nun denkt, daß *Stargate* mit Abenteuer und Action zu tun hat, irrt sich gewaltig, zumindest, was die Game Boy/Game Gear-Variante anbelangt. Zwar sind hier die Charaktere dem Kinofilm nachempfunden – sie führen sogar Dialoge – aber dieses Spiel hat mit einem Jump'n Run genauso wenig gemein, wie meine Großmutter mit einem peruanischen Maulesel. Es ist nämlich ein 3D-Tetris, bei dem es darum geht, Steinchen mit drei gleichen Hieroglyphen aufeinanderzustapeln und sie dadurch zu eliminieren. Dabei wird auf einer Leiste angezeigt, welche Symbole primär gelöscht werden müssen. Gelingt es Euch, alle Hieroglyphen auf dieser Leiste wegzulöschen, habt Ihr automatisch gewonnen. Aber wenn die fächerförmigen weißen Steinchen über die Begrenzungslinie schwappen, habt Ihr natürlich verloren. Erst danach wird's richtig strategisch. Der Gewinner darf sich auf einer Sternenkarte einen Quadranten auswählen,

Röhren-Tetris Stargate

um so sein Gebiet zu erweitern. Durch geschickte Anordnung kann man sich gegnerische Territorien reihenweise einheimsen, vergleichbar mit dem Othello-Brettspiel. *tet*



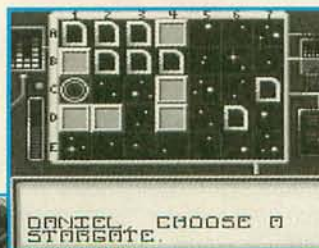
„Zugegeben, anfangs habe ich etwas verduzt aus der Wäsche geschaut, da ich von *Stargate* eigentlich pure Action erwartet

hatte – eben genauso wie im Kinofilm. Aber nach einigen Minuten konnte ich mich dennoch mit dem Gedanken anfreunden, daß ich ja ein Puzzlespiel in den Händen hielt. Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Durch Drehen verschiebt man Steinchen und läßt sie verschwinden. Der Gegner tut natürlich dasselbe, aber auf dem kleinen Bildschirm bleibt dieser und somit seine Strategie unsichtbar. Das läßt schnell die Spannung in die Höhe schnellen, denn man ist sich niemals sicher, wie es um den Feind steht oder wie viele Symbole er auf seiner Leiste bereits gelöscht hat.

Also, wer sich zur Zeit überlegt, sich ein Handheld-Puzzlespiel zuzulegen, mit dem man auch noch zu zweit seinen Spaß hat, kann hier gestrost zugreifen. „



Nach dem Stapeln geht es in den strategischen Teil



Da isser ja, unser Widersacher Ra. Die Game-Boy-Version ist zwar farblos, der Spielspaß bleibt derselbe.

System: **Game Boy**
 Spielertyp: **3D-Tetris**
 Hersteller: **Acclaim**
 Megabit: **4**
 Testversion: **Acclaim**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: –
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
 Preis: **ca. 60 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**
 Musik: **49%**
 Soundeffekt: **32%**
 Grafik: **30%**

Spiel-spaß **74%**

System: **Game Gear**
 Spielertyp: **3D-Tetris**
 Hersteller: **Acclaim**
 Megabit: **4**
 Testversion: **Acclaim**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: –
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
 Preis: **ca. 70 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**
 Musik: **49%**
 Soundeffekt: **32%**
 Grafik: **38%**

Spiel-spaß **74%**

Nur die Rechte für ein Game Boy-Bombberman an Land zu ziehen, war schlicht zu wenig. Nintendo hat deshalb noch Wario ins Spiel eingebracht, und fertig war das maßgeschneiderte Produkt. Hudson-Puristen können statt Wario auch nur mit Bombberman zur Lunte greifen. Auf einem richtigen Game Boy dürft Ihr Euch im Einspielermodus durch satte 32 Level bomben, wobei nach drei "normalen" Levels immer ein Endboß zu besiegen ist. Nach jedem Boß erhaltet Ihr ein Extra, das Ihr im weiteren Spielverlauf nicht mehr verlieren könnt. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad werden

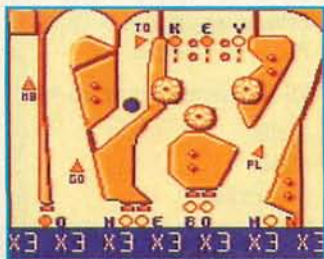


Durch gezieltes Bombenlegen geht's den Gegnern an den Kragen, das war schon immer so bei Bombberman



redaktions-news: Dirks Spinne lebt immer noch und erschreckt allerlei Firmenbesucher

Groß geworden mit Pinball, haben die Strategen von 21st Century auch beim Nachfolger von Pinball Dreams wieder zu einem Rundumschlag ausgeholt. Wie bei den bunten Versionen beschränken sich die Programmierer hier auf eine reine Simulation des standardmäßigen Kneipenflippers. Vier Tische stehen zur Auswahl, die jeweils ungefähr doppelt so hoch sind wie der Game Boy-Bildschirm. Das Scrolling folgt dabei dem Ball, wodurch Ihr immer nur einen Teil des Spielfelds überblickt. Die unterschiedlichen Themen der Tische, Party-



Auch wenn die Spielfläche über je zwei Screens reicht...

Gastspiel Für die Keksdose Pinball Fantasies

land, Speed Devils, Billion Dollar Game Show und Stones and Bones, spiegeln sich hauptsächlich in der Musik wider. Ihr bedient die Flipperarme mit einer Steuerkreuztaste und dem A-Knopf, getiltet wird mit B. Je nach Geschicklichkeit werden immer höhere Scores erflippert, aber wem erzähl ich das... ds



... allzu groß sind die Unterschiede der Flipper nicht.

Gastspiel Warioblast

die Stages außerdem größer; der Bildschirm scrollt dann nach oben oder unten, je nach Laufrichtung. Mit dem Super Game Boy und Mehrspieleradapter könnt Ihr das Mini-Spielfeld sogar zu dritt oder zu viert überbevölkern. Weggesprengte Blöcke tauchen aber in manchen Runden nach kurzer Zeit wieder auf, so tritt man sich nicht allzusehr auf den Füßen rum. Nach drei Gewinnsätzen steht hier bereits der Sieger fest. ds



„Eine Multiplayer-Funktion per Link-Kabel für unterwegs hätte ich mir gefallen lassen. Ich kenne aber ein geeigneteres Spiel, um zu Hause auf dem SNES ein richtig heimtückisches, spannungsgeladenes Battle-Match zu veranstalten, und das heißt Bomberman 1 von Hudson. Einhellige Redaktionsmeinung zu einer Viererrunde Warioblast mit SGB auf dem SNES: stinklangweilig! Das Spielfeld ist viel zu winzig, drei Extras sind ein Witz, und daß es hier keinen Handschuh gibt,

schmerzt schon sehr. Ein Fehlkauf ist Warioblast aber trotz des kümmerlichen Battle-modes nicht, da der Einspielermodus noch genug Spaß macht und durch die acht verschiedenen Zonen und die Boß-Extras einiges an Abwechslung bietet. „

System: Game Boy
Spieltyp: Bomberman halt
Megabit: -
Hersteller: Nintendo
Testversion:
High Score Games
Spieler: 1 bis (4 mit SGB)
Features: Paßwort,
Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 50%

Musik: 56%

Soundeffekte: 33%

Spiel-spaß 74%

es schon. Ich spiele aber nach wie vor lieber das alte "Revenge of the Gator" oder "Kirby's Pinball Land". Hochflippeln in andere Räume, bzw. mehr als eine Kugel auf der Spielfläche zu haben, bringt's einfach mehr als zwischen vier mickrigen Standflippeln hin und her zu wechseln. „



„Vom Original sind nurmehr die Namen der Tische und gewisse Ähnlichkeiten beim Sound auszumachen. Auf dem "Minintendo" kommt einem die mickrige Ausstattung gleich noch magerer vor. Die Gestaltung ist insgesamt recht langweilig. Noch nicht einmal die Highscores lassen sich speichern. Für Business-People, die mal eben ein Spielchen zwischen durch wagen möchten, taugt

System: Game Boy
Spieltyp:
Flipper-Simulation
Megabit: 2
Hersteller: Gametek
Testversion: Gametek
Spieler: 1
Features: -
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 50%

Musik: 59%

Soundeffekte: 66%

Spiel-spaß 61%

Itchy und Scratchy Golf ist eine Mischung aus Jump'n'Run, Final Fight und PGA Golf. Im Unterschied zu anderen Rumlauf-Spielen ist hier Itchy Euer einziger Feind. Der aber scheint ein wahrer Meister der Reinkarnation zu sein: Gerade um die Ecke gebracht, steht er schon wieder vor Scratchy, um ihm den Schädel zu spalten. Ein reines Golfspiel ist Itchy und Scratchy dadurch nicht. Beim Golf müßte man sich außerdem konzentrieren können, um die Schlagstärke der Weite anzupassen. Konzentration ist aber nicht möglich, da die blaue Maus unentwegt mit ihren Fol-

Miniature Golf Madness

Itchy & Scratchy

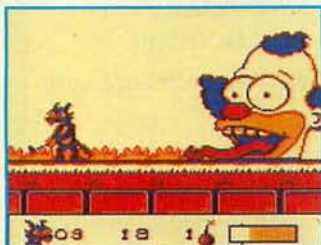
terwerkzeugen dazwischenfunk. Selbst wenn sie nicht um die Ecke biegt, verhaut man aus Angst, sie könnte kommen, unzählige Bälle. Spielt Ihr einen der neun Kurse unter Par, bekommt Ihr ein Extraleben gutgeschrieben. Obwohl das Par schon jeweils bei 20 und mehr Schlägen liegt, ist es kaum möglich, auf dessen Einhaltung zu achten. ds



geht so

„Multitask-Spiele wie Itchy & Scratchy Mini-golf sind selten Verkaufshits, weil sie schwer spielbar sind. Zur Auflockerung mal ein Level einflechten, in dem erhöhte Fingerfertigkeit gefordert ist, macht Sinn. Bei Itchy & Scratchy wird die durchschnittliche Frustrationstoleranz aber überstrapaziert. Ich wollte ab dem dritten Level einfach nur noch zum Ausgang laufen und den Golfball Golfball sein las-

sen. Im Spiel sind so viele Stellen, wo Ihr kurze Korrekturschläge ausführen müßt, z.B. wenn Ihr den Ball über Aufzüge nach oben transportiert, daß Euer Endergebnis oft das Dreifache vom angestrebten Par beträgt. Das dauernde Erfüllen-Müssen von zwei Spielaufgaben ist auf Dauer etwas stressig. „



Solche und andere Blödeleien gibt's im Spiel en Masse



So sieht das Ganze ja wie ein passables Golfspiel aus

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Golf
Megabit: 4
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 70%
Musik: 74%
Soundeffekte: 67%

Spiel-spaß **62%**

neues aus der redaktion: hartmut hört sich neuerdings am liebsten geisterbahnmusik an

In der Januar-Ausgabe ist Wolfi auf seinem Game Boy noch über Dünenlandschaften gegen General Kibaba ins Feld gezogen. Die heutige Mission führt den Handheld-Krieger in subtropische Regionen des südamerikanischen Kontinents. Die Waffenlieferungen an die dortigen Drogenbarone durch den Sohn von Kibaba, der sich stellvertretend für seinen Dad rächen will, stellen nämlich ein kleines Problem dar. Gleich im ersten Level müßt Ihr Washington D.C. von Terroristen säubern, die ihre Waffen über besagte Kibaba-Connection bezogen haben. Euer 'Copter fliegt immer auf ei-

Pocket-Krieg Nr. 2

Jungle Strike

ner Höhe und verfügt über drei Waffengattungen. Diese wollen behutsam eingesetzt sein. Geht Ihr mit zu großem Kaliber gegen die Campingbusse der Terroristen vor, kann schon mal das ein oder andere Regierungsgebäude mit in die Luft fliegen. In so einem Falle pfeift Euch das Hauptquartier postwendend zurück und Ihr könnt die Koffer packen. Mit der üblichen Seilwinde werden Reserven, Verbündete oder Verbrecher eingesammelt. ds



gut

„EAs 'Strike-Serie' ist einfach ein Erfolgsrezept. Die Story sowie der Aufbau der einzelnen Missionen stimmen auch hier. Die verschiedenen Untermenüs, die Euch z.B. die Lage der Benzinvorräte oder Feinde aufzeigen, lassen zusammen mit dem gelungenen Rotor-Sound ein wenig Cockpit-Feeling aufkommen. Oceans Umsetzung geht an die Grenze des Machbaren. Dennoch sind die Beschränkungen der Hardware das größte Problem. Auf dem Game Boy alleine tut man sich

sehr schwer, Schußbahnen mit bloßem Auge verfolgen zu können und richtig zu zielen. Per Super Game Boy ist alles viel einfacher, da dann selbst ein 7-Pixel-Männchen wieder fingergroß erscheint. So gut die Absichten gewesen sein mögen: ohne SGB bleibt's schwierig. „

System: Game Boy
Spieletyp: Action mit Strategieanteil
Megabit: 2
Hersteller: Ocean
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 62%
Musik: 15%
Soundeffekte: 45%

Spiel-spaß **69%**

Ohne Super Game Boy-Adapter sieht das Ganze etwas öde aus... klar, spielt ja alles in der Wüste



Das verständliche Computer Magazin

PCgo!

alles
klar

- bietet kompakte Anwendungstips & Techniktricks
- testet Hard- und Software für zu Hause
- schult mit Kursen und Workshops
- hat den einmaligen Einkaufsführer

Jetzt neu
nur DM **4,90**

**Das will ich haben:
1 PCgo! gratis +
1 Geschenk**

**sofort faxen:
071 32/95 92 44
oder einsenden an:
PCgo! Abo-Service
D-74168 Neckarsulm**

PCgo!-Gratis-Heft-Coupon

Ja, ich möchte PCgo! kennenlernen. Ich erhalte gratis das aktuelle Heft und als Begrüßungsgeschenk die Programmierskette. Sollten Sie innerhalb 1 Woche nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, so erhalte ich PCgo! zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur DM 52,80 (Auslandspreis DM 70,80) für 12 Ausgaben regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name, Vorname

Straße/ Nr.

PLZ/ Ort

Datum/ 1. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

SCHOTTER ECKE

Am Ende Aladdin

Wer um Himmels Willen ist N.M.S. Software, und wer hat den Burschen die gute Spielidee von Aladdin zum Konvertieren anvertraut? Ein völlig verhunztes Aladdin, die schlechteste Umsetzung bisher, ist dabei entstanden. Das Leveldesign stand ja zum Glück bereits, da hält sich der Schaden noch in Grenzen. Bei der Steuerung der Hauptfigur ist aber gewaltig gepatzt worden, so etwas Ärgerliches ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Aladdins Sprünge sind ungenau bis gar nicht durchzuführen. Nach jedem Hüpfen benötigt der kleine Gummisoldat eine gehörige



Ein Unding, diese Steuerung

Weile, um sich wieder in Positur zu bringen, damit Ihr schießen oder ausweichen könnt, so daß unvermeidbare Treffer an der Tagesordnung sind. Von der Story her "politically correct", wie auf allen anderen Systemen, schmeißt unser guter Araber-Boy auch hier, bevor er den Doich im Gewande zückt, erst mal mit Äpfeln nach den Palastwachen und allen anderen Bremsern, die Aladdin auf dem Weg zur holden Prinzessin behindern wollen. In der Rolle des jungen Abenteurers bewegt Ihr



Schöner Rahmen mit dem Super-GB, aber blödes Spiel

Euch durch städtische, wüsten- oder höhlenmäßige Landschaften, wobei nicht nur gelaufen, sondern auch viel gehangelt und geklettert wird. Eingesammelte Münzen können nach überstandem Level an der Bonus-Slot-Machine verspielt werden. Fazit: alles in allem ein recht bescheidenes Zeugnis an Programmierkunst. *ds*



Bonusrunden wie im "Original"

Game Boy

Spieltyp: Jump'n'Run
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75%
Musik: 71%
Soundeffekte: 64%
Spiel-spaß: **48%**

Road to Flop Al Unser's

Bei manchen "Werken" muß ich immer wieder den Mut der Hersteller bewundern, die sündhaft teure Promi-Lizenzen und das Risiko der Modul-Vorfinanzierung auf sich nehmen, um dann so ein jämmerliches Machwerk auf den Markt zu bringen. Im Spiel mit dem klingenden Namen *Al Unser's Road to the Top* spielt Ihr die Karriere einer der schillerndsten Figuren der US-Rennsportszene nach. Ihr beginnt mit Karts, nach einigen Runden steigt Ihr auf Snowmobil-Rennen um, bewegt Euch dann mit Stockcars über die Piste und landet schließlich bei den Indy-Cars. Grafik, Animation der Fahrzeuge, Hintergründe und Rennfeeling muten derart antiquiert an, daß es Euch das Wasser in die Augen treibt. Daran ändern auch je drei Fahrzeug-Leistungsklassen und drei Schwierigkeitsstufen nichts. Es gibt zwar einen ganz netten Zweispielermodus, doch der rettet das kümmerliche Geruckel auch nicht. Das Beste sind noch die Kartrennen, danach wird's immer übler. *hu*



Ruckeldizuckel über'n Buckel

Super Nintendo

Spieltyp: Rennspiel
Hersteller: Radical/Mindscape
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrad: 2-6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 48%
Musik: 22%
Soundeffekte: 25%
Spiel-spaß: **34%**

Ringelei Lord of the Rings

Lang, lang hat's gedauert. Ich hatte mich schon längst gewundert, warum der "Herr der Ringe", der in der Fantasy-Literatur als der Klassiker schlechthin gilt, noch immer keine Umsetzung für Videospielekonsolen erfahren hatte. Interplay hat sich der Sache vor Jahr und Tag angenommen. Lord of the Rings ist ein Action-Adventure, das auf der berühmten Story basiert. Mit einem Multiplayer-Adapter können bis zu fünf Spieler gleichzeitig in der Truppe aufgenommen werden. Mit Dolchen und Schwertern ausgerüstet, kämpft sich unser Held Frodo durch Steppen und Dungeons, die natürlich mit Schlangen, Wölfen und Monstern übersät sind. Aber auch lebenswichtige Items findet Ihr dort. Dieses Spiel erfüllt somit alle Anforderungen für ein ordentliches Action-Adventure, nur leider wurde es langwierig und vor allem langweilig umgesetzt. Es fehlen die packenden Rätsel, die solche Spiele erst spielenswert machen. *tet*



Frodo und die Idiotengang

Super Nintendo

Spieltyp: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 5
Features: Paßwort, Mausunterstützung,
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 52%
Musik: 80%
Soundeffekte: 68%
Spiel-spaß: **38%**



That sucks! Change it! Beavis & Butthead

Oh Mann, was hätte man aus so einer Lizenz alles machen können! Statt dessen beschert uns *Viacom* ein waschechtes Adventure frei nach *Maniac Mansion*. Die zwei quiriligen, chaotischen MTV-Dumpfbacken wurden hier gegen ihren, und vermutlich auch gegen den Willen eines jeden potentiellen Beavis & Butthead-Videospielkäufers, in ein völlig unpassendes Spielkonzept hineingezwängt. Die miese Steuerung limitiert unnötigerweise den eng umrissenen Bewegungsradius zusätzlich. Darum geht's im Spiel: Die Überreste der GWA-Konzertkarten, die zuerst ein Köter verschluckt, der sie dann wieder ausgekotzt hat, und die schließlich unter einen Rasenmäher gekommen sind, müßt Ihr wieder auftreiben und zusammensetzen (guten Appetit!). Zu den sieben

tisch witzig, nur leider hört danach bereits der Spielspaß auf. Das war dann ja wohl nichts mit 'Einmal-selber-Beavis-oder-Butthead-sein-und-selber-Unfug-auf-dem-Bildschirm-anstellen'. Wem nach einem Rülps- und Furzspiel gelüftet, der ist bei *Boogerman* zehnmal besser aufgehoben. Bleibt nur zu hoffen, daß die SNES-Umsetzung, die mehr ein klassisches Jump'n'Run sein soll, hält, was der Name B&B verspricht ds



Continues gibt's keine, dafür aber 'ne Paßwortfunktion



Wenn Ihr alle Schnipsel beisammen habt, spielt die Musik

Orten, die deswegen besucht werden müssen, beamt Ihr Euch per Fernbedienung. Bei akutem Energiemangel wird im Menü "Sucks" angeklickt, worauf sich die beiden im Nu auf dem heimischen Sofa wiederfinden. Ihr könnt in Eure Menüleiste außerdem bis zu fünf (wow!) Gegenstände aufnehmen und diese dann gegen Feinde einsetzen oder in Geld verwandeln. Fürze und Rülps bestimmen ansonsten das Waffenarsenal. Die hohlen Sprüche, derer es viel zu wenige gibt, kommen authen-

Mega Drive
Spielertyp: Action-Adventure
Hersteller: Viacom New-media (sucks)
Testversion: Game Express
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark
Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 45%
Musik: 32%
Soundeffekte: 70%
Spiel-spaß: 44%



Das auch noch! Rise of the Robots

Wenn schon die Super Nintendo-User mit dieser üblen Schraubenklapperei verar... wurden, dann darf die Sega-Fangemeinde auch nicht ungeschoren davonkommen, dachten sich wohl die Macher. Nach dem Motto 'Gleicher Krampf für alle' wählt Ihr auch auf dem Mega Drive und dem Game Gear unter der Riesenpalette von einem (!) Cyborg und verdrescht die restliche Handvoll Blechhaufen, wenn Ihr nicht vorher schreiend das Weite sucht. Den einzigen Lacher beim Testen dieser Versionen entlockte mir der Spruch in der GG-Anleitung: 'Dank intelligenter Programmierung lernen die Gegner die Angriffstaktik des Spielers und stellen sich darauf ein'. Selten so gelacht, denn das einzige, was auf dem Fuzzelscreen passiert, ist ein hirnloses Rumgekloppe von herumzappelnden Sprites vor ultrabelanglosen Backgrounds (rote Striche etc.). Lediglich Dirk konnte dem etwas Vergnügen abgewinnen: 'Ich hab' ihn ge-

schlagen' textete er mir freudig in den Gehörgang, als er nach 30 Sekunden stupiden Herumhämmerns mit der flachen Hand auf die beiden armen Game-Gear-Knöpfe las, daß er siegreich war ... Die Mega-Drive-Version unterscheidet sich übrigens nicht von der SN-Variante, d.h., all die krassen Fehler, die ich dem Mirage-Beat'em Up letzten Monat angekreidet habe, wurden keineswegs ausgemerzt. Da beim Game Gear nun selbst die hübsche Grafik über Bord geworfen wurde, verdient es ein klares Hilfe! Dieses üble Machwerk entbehrt jedweden weiteren Kommentars und ist ein klarer Fall für die örtliche Müllabfuhr. I'm so sorry, Mirage! rk



Sieht man diesen traumhaften Sprites die zwei Jahre Entwicklungszeit nicht an?



Oh wonneproppiger Blecheimer!

Mega Drive		Game Gear	
Spielertyp:	Beat'em Up	Spielertyp:	Beat'em Up
Hersteller:	Acclaim	Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Game Express	Testversion:	Game Express
Spieler:	1-2	Spieler:	1-2
Features:	—	Features:	—
Schwierigkeitsgrad:	3-6	Schwierigkeitsgrad:	4-8
Ca.-Preis:	140 Mark	Ca.-Preis:	80 Mark
Altersempfehlung:	ab 6	Altersempfehlung:	ab 6

Grafik: 79%
Musik: 68%
Soundeffekte: 40%
Spiel-spaß: 38%

Grafik: 57%
Musik: 35%
Soundeffekte: 33%
Spiel-spaß: 23%

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp.

Gleich notieren!



DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY

Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

Was'n das?



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

25,-



Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbefahnenzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschneipeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

48,-

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



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 ...



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 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,-

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen fürs Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.

29,-



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

- Stck. Rucksack 48,- DM
- Stck. Uhr 59,- DM
- Stck. Windbreaker L XL 69,- DM
- Stck. Hip-Bag 25,- DM
- Stck. Hiphop-Mütze 29,- DM

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname _____

Straße _____

PLZ / Ort _____

Datum _____

Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

SmART Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar

Best. per Fax: 089/ 42 59 48

Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

Zahlungsart: per Nachnahme

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



Automaten

Einmal im Jahr trifft sich in Frankfurt die Spielautomaten-Szene. Interesse an Publicity haben die Hersteller selten, denn Spielautomaten sind in Deutschland umstritten. Trotzdem gehen von der Spielhalle entscheidende Trends für den Videospiegelmarkt aus.

Playstation

Angeblich soll *Kiliak Blood* für Sony PS mehr Action und Spannung bieten als der Schocker *Doom*. Außerdem basteln die Programmierer an einer PS-Umsetzung des 3D-Kampfautomaten *Cybersled* sowie an der PS-Version des Action-Shooters *Raiden*.

Wing Commander 3

Nachdem das 3DO seit über einem Jahr mit eher zweifelhaftem Erfolg in den USA vor sich hin dümpelt, kommt die "Wunderkonsole" nun auch nach Europa bzw. Deutschland. Zeit für uns, alte Spiele nach- und neue anzutesten – z. B. Teil 3 des legendären *Wing Commander* auf 3DO.



Wing Commander 3:
Auf PC nur mit Pentium-Chip genießbar.
Wie wird das wohl auf 3DO?

Wolfgang
(2. v. rechts)
sichtet neue
Automaten

Ausgabe 4/95
erscheint am
22. März

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Manfred Neumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistentz: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 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: Sega

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistentz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-8602
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,

Jahresabonnementspreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,

Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quad (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quad, 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



Verflucht!



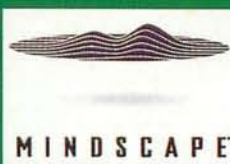
LICENSED BY
Nintendo



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



namco

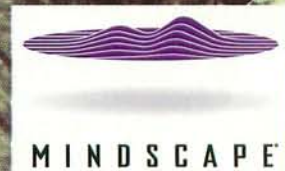


Pac Man wurde von der schrecklichen Hexe gekidnappt und so von seiner Familie getrennt. Die Hexe hat Pac Man verwunschen und ihn in das Jahr 1975 zurückgeschickt, in dem unser Held noch nicht bekannt ist. Pac Man möchte zu seiner Familie zurück, aber die Hexe hat den Geist Witch auf ihn angesetzt, der ihn festhalten soll. Um den Zauberspruch der schrecklichen Hexe aufzuheben, muß Pac Man die alte Welt durchqueren und sich bis zur Burg durchschlagen. Dort angekommen, muß er an den fürchterlichen Gum-Monstern vorbei und das Zelttor erreichen. Pac Man kann Feuerbälle spucken, an Seilen hangeln, tauchen und mit einem Hammer schlagen, um das Land erfolgreich zu durchqueren.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAC-IN-TIME is a trademark of Namco Ltd. Pacman Characters:
© 1980 Namco Ltd. All rights reserved. © 1994 Licensed to
Mindscape International. Mindscape und das Mindscape-Logo
sind eingetragene Warenzeichen von Mindscape International.
Mindscape International Softwarevertrieb GmbH
Dahlmerstraße 11, 41564 Kaarst
Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51
Fax: (0 21 31) 6 88 64



Lebende Legende

Actraiser 2

Der 2. Teil des
ultimativen
Action-Rollenspiels.
Jetzt auf
Super Nintendo!



„... selten hat man
am Super Nintendo
schönere Parallax-
Szenarien, fiesere
Gegner und beein-
druckendere 3D-Effekte gesehen!“

MEGABLAST 81%



„Es ist der pure
Bilderrausch!“
SUPER PRO 85%



„... die
Aufmachung
gehört zum Besten, was man bis dato
auf dem SN gesehen bzw. gehört hat:
Grafik, Sound und Spieldesign sind
dermaßen fantastisch, ...“

MEGA FUN 86%



„Sofort nach dem
Einschalten
strahlt Euch die
erste Szene der
bis dato exzellen-
testen Grafik auf
dem Super Nintendo entgegen. ... Also
Optik- und Akustikfreaks: Zugreifen!“
VIDEO GAMES 83%



Game Highlights

- Bombastische Grafik
- Starke Musik von Koshiro, dem Meister des Konsolen Sounds !!!
- Unendliche Continues
- Deutsche Bildschirmttexte
- Passwort
- 14 Level

Laguna Hotline Service: 06107/80 81
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr
LAGUNA Spiele gibt's überall:
In Kaufhäusern, im Fach- und
Versandhandel!

Laguna
STRENGTH IS IN THE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Nintendo

Nintendo™, NES™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.



Actraiser 2 hat den Laguna Spälgarantie-Sticker:
Das heißt, Du kannst das Spiel innerhalb von 4
Wochen nach Kauf austauschen. Und zwar gegen
ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spälgarantie,
für das gleiche System.

UBI SOFT
Entertainment Software

©ENIX