



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

Mortal Kombat 3

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

SQUARES NEUER HIT

Chrono Trigger

Super Nintendo

DÄMONISCH

Warlock

Super Nintendo

NEUE LEVELS & GAGS

Earthworm Jim

Mega CD

STREET FIGHTER

THE MOVIE

- Der Kinofilm
- Der Zeichentrickfilm



BESSER ALS RIDGE RACER?

DAYTONA

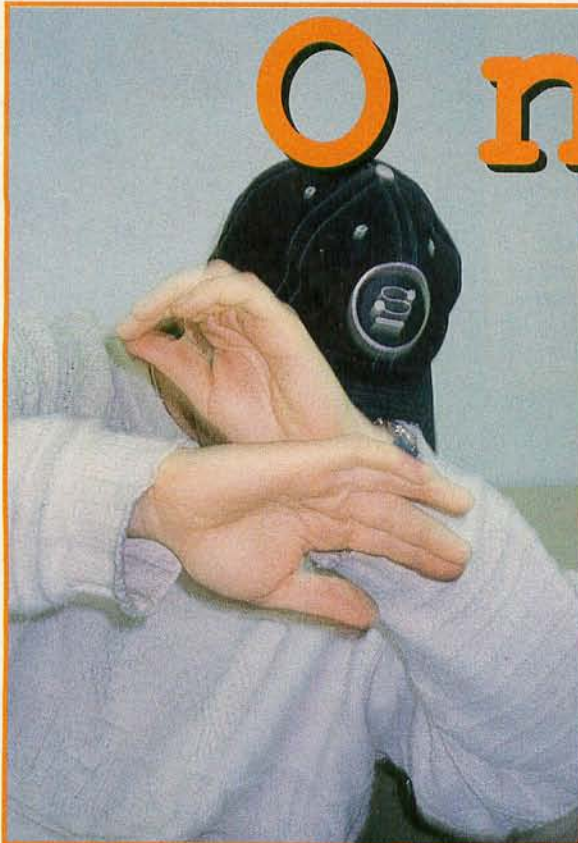
SEGA SATURN

MILD POWER



JAVAANSE JONGENS

O näää!



Von morgens bis abends für VIDEO GAMES Joypads zu fleddern und Spielchen auseinanderzupflücken, das ist doch eigentlich der Traumjob schlechthin – meinen jedenfalls eine Menge Leser. Sie bombardieren uns ausdauernd mit Anfragen, wie man eigentlich Videospielredakteur wird und wann sie bei uns anfangen können. Und ob wir auch eine Stelle freihaben, wenn sie in fünf bis sechs Jahren mit der Schule fertig sind. Hm. Da erzähle ich doch am besten ein paar Anekdotchen aus dem traumhaften Tipperling-Dasein der VG-Crew.



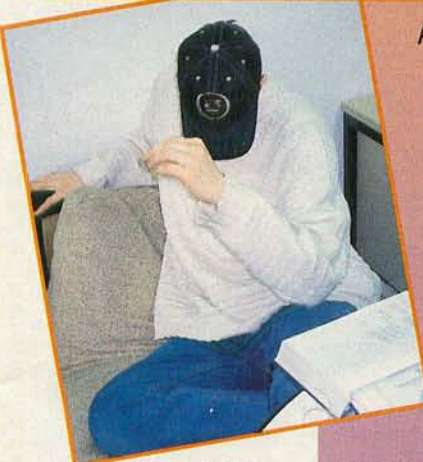
• **Einen übermüdeten Startester abzulichten...**

An jenem Tag, an dem Onkel Dirk Hartmut vor die Kamera lief, dürfte er z. B. nicht voll ungeteilter Zustimmung gewesen sein, was jenen Traumjob anging. Wäre es Harti nämlich gelungen, Dirks Aristokratenkinn abzulichten ("Onäää, bidde näd!"), hätten wir gemeinsam feststellen können, daß selbiges ganz schön unrasiert in die Weltgeschichte ragte. Und daß die schwarzen übernachtigten Kringel um die Augen das Bild des armen Poeten abrundeten, der zäh an Artikeln für die nächste Ausgabe gedichtet hatte.

Am coolsten war jedoch der grau-verregnete Morgen, an dem wir Dirk im Hotline-Zimmer auf dem Boden pennend antrafen, wo er sich's nach vielstündigem Test-Marathon auf Hartmuts Sesselpolstern „gemütlich“ gemacht hatte, um wenigstens noch drei Stunden Schlaf abzubekommen. Von Tet, der nach Ironman-Ausdauer-tests statt auf dem Boden liegend gleich auf seinem Stuhl sitzend wegnackt oder von Wolfgang, der im Zug auf dem Weg ins Allgäu auf seinem Laptop Artikel hämmert, erzähle ich vielleicht, wenn mal wieder einer wissen will, wie man eigentlich VIDEO-GAMES-Redakteur wird ...



• **...in freier Wildbahn zu filmen.**



... ist ähnlich schwierig, wie das Balzverhalten der großen Sumpfrohrdommel...

Eure Helden der Arbeit



24

Das grafisch beeindruckende 3D-Ballerspiel Panzer Dragoon gehört mit seinen wechselnden Perspektiven zweifellos mit zu den interessantesten Projekten für Segas Saturn

NEWS

- ECTS-Kurztelegramm _____ 6
Das Wesentliche aus London
- Nintendo _____ 8
Judge Dredd, Izzy, Tom & Jerry...
- Chrono Trigger, SNES _____ 10
- Fever Pitch Soccer, SNES _____ 12
- Batman & Robin, MD _____ 14
Action-Jump'n Run
- Interview _____ 16
Mit Microprose-Gründer Stealey
- Chaotix, 32X _____ 18
Looks like another Sonic ...
- Sega, 32X-Neuheiten _____ 22
Shadow Squad, WWF Raw
- Sega-Saturn-Extra _____ 24
Panzer Dragoon
- Daytona, Saturn _____ 28
Die Ridge-Racer-Konkurrenz!
- Mortal Kombat 3, Automat _____ 32
Die BPS lauert schon ...
- Neo Geo _____ 34
Super Side Kicks 3, Fatal Fury 3
- Spielautomaten _____ 40
Automatenmesse Japan
- Atari Jaguar _____ 43
- Der Streetfighter-Film _____ 44

Informationen zu Midways drittem Prügel-Sequel unterliegen strenger Geheimhaltung. Trotzdem gibt's schon einige interessante Details zu berichten.

32



MORTAL KOMBAT
COPYRIGHT 1995
MIDWAY MANUFACTURE



TIPS & TRICKS

- Star Wars Arcade (32X) _____ 54
- After Burner (32X) _____ 54
- Stunt Race FX (SN) _____ 54
- Bomberman 2 (SN) _____ 56
- X-Kaliber 2097 (SN) _____ 56
- NBA Jam T.E. (SN/MD) _____ 56
- WWF RAW (MD) _____ 58
- Jurassic Park 2 (SN) _____ 63
- Int. Superstar Soccer (SN) _____ 63
- NBA Live '95 (MD) _____ 63
- Batman & Robin (SN) _____ 64
- Battlecorps (MCD) _____ 64
- NHL '95 (MD) _____ 65
- Doom (32X) _____ 65
- Earthworm Jim (SN) _____ 65
- NBA Jam T.E. (GG) _____ 65
- Samurai Shodown II (Neo Geo CD) _____ 66
- True Lies (SN) _____ 66
- Wario Blast (GB) _____ 66
- Wolverine (SN) _____ 67
- Thema 3D-Bilder _____ 69



44

Wer könnte die Rolle des amerikanischen Söldners Guile besser verkörpern als Jean Claude Van Damme? Mehr über den Street-Fighter-Film und den Anime auf Seite 44.





28 Sega hat Virtua Fighter zu bieten, Sony Tohshinden. Sony schickt Ridge Racer ins Rennen, Sega Daytona. Ein packender Kampf – und diese Runde wird auf vier Rädern ausgetragen.



TEST

3DO

- Battle Chess _____ 92
- Burning Soldier _____ 89
- Immercenary _____ 84
- Myst _____ 90
- Quarantine _____ 91
- Samurai Shodown _____ 91
- Soccer Kid _____ 89
- Star Blade _____ 88
- Super Wing Commander _____ 90
- Way of the Warrior _____ 89
- World Cup Golf _____ 92

JAGUAR

- Syndicate _____ 93
- Theme Park _____ 93

MEGA CD

- Earthworm Jim _____ 94
- Kids on Site _____ 96
- Shining Force CD _____ 95
- Supreme Warrior _____ 96

MEGA DRIVE

- Alien Soldier _____ 98
- Duffy Duck _____ 100
- Spiderman _____ 99
- Stargate _____ 88
- Street Racer _____ 101
- Theme Park _____ 103
- Tough Man Contest _____ 102
- Warlock (mit SNES) _____ 104

SUPER NES

- Acme Animation Factory _____ 113
- Allen Soldier _____ 109
- Dirt Racer _____ 112
- Fireman _____ 110
- Front Mission _____ 106
- Itchy & Scratchy _____ 111
- Nosferatu _____ 111
- Star Trek _____ 108
- Warlock (mit MD) _____ 104

GAME GEAR

- Hurricanes _____ 114
- Marko's Magic Football _____ 114
- Micro Machines 2 _____ 113

GAME BOY

- FIFA Soccer _____ 116

RUBRIKEN

- Szene-Streiflicht _____ 17
- Leserpost _____ 46
- Rat & Tat _____ 50
- Karls Puter-Comic _____ 59
- VG-Gang-Puter-Poster _____ 60
- Kleinanzeigen _____ 70
- So bewerten wir _____ 82
- Hitparaden _____ 83
- Inserenten _____ 90
- Video-Games-Shop _____ 117
- Impressum _____ 118



11 An der Grafik erkennt man die gleiche Kinderstube von Chrono Trigger und Final Fantasy



18 Auch hier sind Ähnlichkeiten mit bekannten Vorbildern überdeutlich: Chaotix für 32X.



97 Nachdem Roland Emmerichs Wüstenepos Stargate als Kinofilm allerlei Beachtung fand, setzt Acclaim auch bei MD auf die Zugkraft der Filmlizenz.



Der V-Saturn von JVC und der HI-Saturn von Hitachi

Am meisten Aufmerksamkeit haben erwartungsgemäß die neuen Konsolen auf sich gezogen, allen voran der Saturn und die Playstation. Für die "alten" 16-Biter, Mega Drive und Super Nintendo, wurde erschreckend wenig neue Software vorgestellt, was vor allem daran liegt, daß die Herstellung von Modulen im Schnitt 20 mal so teuer ist, wie die von CDs. Kleinere Firmen wollen einfach nicht mehr das Risiko eingehen, auf Hunderttausenden unverkaufter Module im Werte von mehreren Millionen Mark sitzenzubleiben. Erst letztes Jahr mußte u.a. Sony einige Titel (*Pitfall* und *Mickey Mania* z.B.) den Großhändlern geradezu aufdrängen, weil die Lager übervoll waren. Dementsprechend gab es haufenweise Spiele-Ankündigungen auf CD-Basis, vor allem für Saturn- und Playstation-Spiele. Sega und Nintendo, die ja noch eine ganze Weile ihre Brötchen mit 16-Bit Spielen verdienen müssen bis eine tragfähige Besitzerschaft der neuen Konsolen vorhanden ist, setzen dieses Jahr vor allem auf innovative und qualitativ hochwertige Spiele. Von Nintendo war, wie bereits gewohnt, nicht viel



Da der Innenteil der Mai-Ausgabe bereits gedruckt wird, während ich diese Zeilen schreibe, gibt es heute nur schnell einen Überblick über die Highlights und neuesten Trends des europäischen Spielefrühlings.

über geplante Projekte zu erfahren, außer, daß *Donkey Kong 2* wohl *Diddy Kong* heißen wird und *Starfox 2* so gut wie fertig ist. *Pinochio*, ein neues *Castlevania*, *Turrican 2* und *ISS 2* sind weitere vielversprechende Titel für das SNES. Sega wird dieses Jahr u.a. *Comix Zone* und *Ooze* herausbringen.

Das reichlich teure *32X* verblaßte trotz *MK 2* und *Stellar Assault* gegenüber dem Saturn. Apropos, für den Saturn konnte man die bereits bei uns vorgestellten Titel *Virtua Fighter*, *Panzer Dragoon* sowie *Daytona* und *Virtua Racing* Saturn probespielen. Auf einem Saturn mit MPEG-Zusatz-

Modul konnten auch bereits die ersten Video CDs abgespielt werden.

Am Sony-Stand präsentierten sich die meisten der bereits besprochenen PSX-Spiele gleich dutzendweise zum Antesten. Neu zu bewundern gab es *Tekken*, Namcos Prügelnaller, der gegen ToShinDen nicht ganz anstinken konnte sowie eine *Starblade*-Umsetzung namens *Starblade Alpha*. Außerdem wird *Motortoon GP* umprogrammiert und in Europa als verbesserte Version erscheinen.



One, Two, Three, Shoot and Go! Starblade Alpha für Sonys Playstation



Virtua Racing ist bereits fast fertiggestellt und wird im Herbst zeitgleich zur Europa-Einführung des Saturn über Time Warner Interactive in die Läden kommen



Zuschauermagnet: Bei Sony durfte um die Wette geprügelt werden



Anspruchsvoll und witzig: Nur Glätzen dürfen bei "Baldies" mitspielen

Die Frage, die das Fachpublikum natürlich am meisten beschäftigte, war die nach Preis und Erscheinungstermin. Sega hat als Datum sehr vage den "Herbst '95" genannt und einen schockierenden Preis von "vermutlich um die 400 Pfund" (ca. 1000 Mark) angedroht. Hinter verschlossenen Türen wurde dann aber doch auf 800 Mark herunterbeschwichtigt. Sony hat inoffiziell einen Preis von 750 Mark für die Playstation angedeutet, was aber gegen Ende der Messe immer mehr als ein Täuschungsmanöver für die Konkurrenz erschien. 599 Mark war in der Gerüchteküche schließlich die meistgenannte Zahl, wobei Sony mit diesem Preis seine Wunderkiste unter Herstellungskosten (Entwicklungskosten miteingerechnet) abgeben würde. Weiterhin hörte man munkeln, daß gar 499 Mark drin seien, falls Nintendo wirklich die verlautbarten 250 \$ für das Ultra

64 halten werde. Wie aus gut unterrichteten Kreisen zu vernehmen war, wird die Auslieferung der PAL-Playstations entweder am 15. oder am 28. August über die Bühne gehen. Falls sich der PSX-Frachter allerdings im Atlantik verirren sollte oder aus sonstigen Gründen Rotterdam mit der ersten Ladung nicht termingemäß erreichen kann, müßte eine Luftbrücke eingerichtet werden. In diesem Fall würde es dann in der anfänglichen Verkaufsphase sicher zu einer PSX-Verknappung an der Ladenfront kommen...

Der dritte große Mitbewerber, die 3DO Company, protze vor allem mit einem Riesensoftwareangebot. In Deutsch-

"Pete Sampras Tennis '96" kommt Anfang Juni fürs MD und nächstes Jahr für die Playstation



Der Nachfolger von Asterix kommt unter dem Titel "Obelix" heraus



In "Comix Zone" von Sega werdet Ihr in ein Comic gezaubert und müßt Euch von Bild zu Bild weiterkämpfen.

Unten: Porky Pig, ein neues Jump'n Run von Sunsoft

land wird die Kiste nun endlich im Juni erscheinen. Das baugleiche Goldstar- und Panasonic-FZ-10-3DO wird dann im September den Weg nach Deutschland finden. Außerdem wurde heftig über die Wundermaschine Bulldog gemunkelt, den Nachfolger des 3DO, der mit überwältigenden technischen Details aufwarten soll. Allerdings war die Branche eher skeptisch, was einen wettbewerbsfähigen Preis für das 3DO 2 betrifft.

Exot Atari präsentierte das CD-ROM für den Jaguar (Listenpreis: 350 Mark, theoretisch zu haben ab Mai). Darüber hinaus wurde das neue Link-Kabel vorgestellt, das sich vor allem für Doom anbietet. Besonders gefeiert wurden die beiden Spiele Fight for Life und Burn Out, beide



konnten aber beim Gameplay nicht auf Anhieb überzeugen. Atari lehnte es leider ab, einen der faszinierendsten Titel für den Jag, Baldies (einen niedlichen Mix aus Lemmings, Populous und Settlers mit allesamt glatzköpfigen Spielfiguren) ins Standrepertoire aufzunehmen. Was schon vorher zum Herstellungspreis von Modul vs. CD gesagt wurde, gilt selbstverständlich auch hier. Daher stehen entsprechend viele Ankündigungen nur für das Jaguar CD an. An Philips' CDI-Stand überzeugten vor allem Chaos Control und Creature Shock. In der nächsten Ausgabe werden alle Neuheiten im Detail aufgeführt. Außerdem: Was Programmierer über die neuen Konsolen denken, welcher sie die größten Chancen einräumen, und für welche der neuen Konsolen es sich am einfachsten programmieren läßt.



EA Sports, die Macher von NHL Hockey und FIFA Soccer, haben wieder zugeschlagen: Hinter dem Arbeitstitel "Line Drive '95" verbirgt sich ein Baseball-Hit, der im Juni erscheinen wird



NINTENDO-NEWS

Acclaim hat sich die Rechte für Sylvester Stallones neuesten Sci-Fi-Hit *Judge Dredd* gesichert und auch US Gold versucht's mal wieder mit einer Lizenz.



Judge Dredd

Obermacho Sylvester Stallone hat anscheinend seine Vorliebe für Science Fiction entdeckt, denn wie schon *Demolition Man* spielt auch *Judge Dredd* in einer fernen Zukunft. Sly übernimmt die Rolle des Titelhelden, der in einem vom Atomkrieg dreigeteilten Amerika Polizist und Richter darstellt. Die Action-Spezialisten von Acclaim haben sich schon frühzeitig die Rechte dieser Comic-Umsetzung geschnappt und Probe mit der Entwicklung aller Versionen beauftragt. Digitalisierte Charaktere, Animationen und Hintergründe sollen für möglichst realistische Stimmung in den 14 Levels sorgen. Neben den klassischen Jump-'n'-Run-Stages gibt's auch einige 3D-Bonusabschnitte, und natürlich wartet am Ende jedes Levels ein mächtiger Endgegner auf Euch. Für August hat Acclaim *Judge-Dredd-Versionen* für Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear und Game Boy angekündigt.

Izzy

Schon im Mai will uns US Gold mit dem ersten Spiel zu den Olympischen Sommerspielen 1996 in Atlanta erfreuen. *Izzy*, das offizielle Maskottchen der Spiele, macht sich auf die Suche nach den fünf olympischen Ringen. Mit seine Freunden bewohnt Izzy die olympische Fackel, und er darf sie nur verlassen und an der Olympiade teilnehmen, wenn er die Ringe vor der Eröffnungsfeier findet (wer hat sich nur die



Als erstes Olympia-Maskottchen wird mit *Izzy* mit einem eigenen Spiel geehrt

Rechts: Mickey hängt seine Wäsche auf
Unten: Baby's Day Out von Hitech



Hitech

Die amerikanische Firma Hitech kümmert sich vor allem um die ganz jungen Videospiele-Fans. Bei der Filmumsetzung *Baby's Day Out* kümmert Ihr Euch als Schutzengel um den Euch anvertrauten Bengel, der in den verschiedensten Gegenden rumkrabbelt. Ihr öffnet ihm Türen, entfernt Hindernisse und sorgt so dafür, daß dem Kleinen nichts passiert. In *Mickey's Playtown Adventure* spaziert Ihr als Mickey Mouse durch die Landschaft, löst primitive Rätsel, rettet niedliche Kätzchen und hilft Minnie bei der Hausarbeit. Vor Spielbeginn gebt Ihr Euer Alter ein, von drei bis acht Jahren, die Puzzles werden dann dementsprechend angepaßt.

Bei *Tom Vs. Jerry* flieht Ihr als Jerry vor dem hungrigen Kater, der euch nur zu gerne fressen würde. Auf Eurer Flucht sammelt Ihr die leckeren Käsestücke auf, die überall verstreut liegen. Alle drei Spiele sollen demnächst in den USA für's Super Nintendo erscheinen, deutsche Versionen sind noch nicht in Planung.

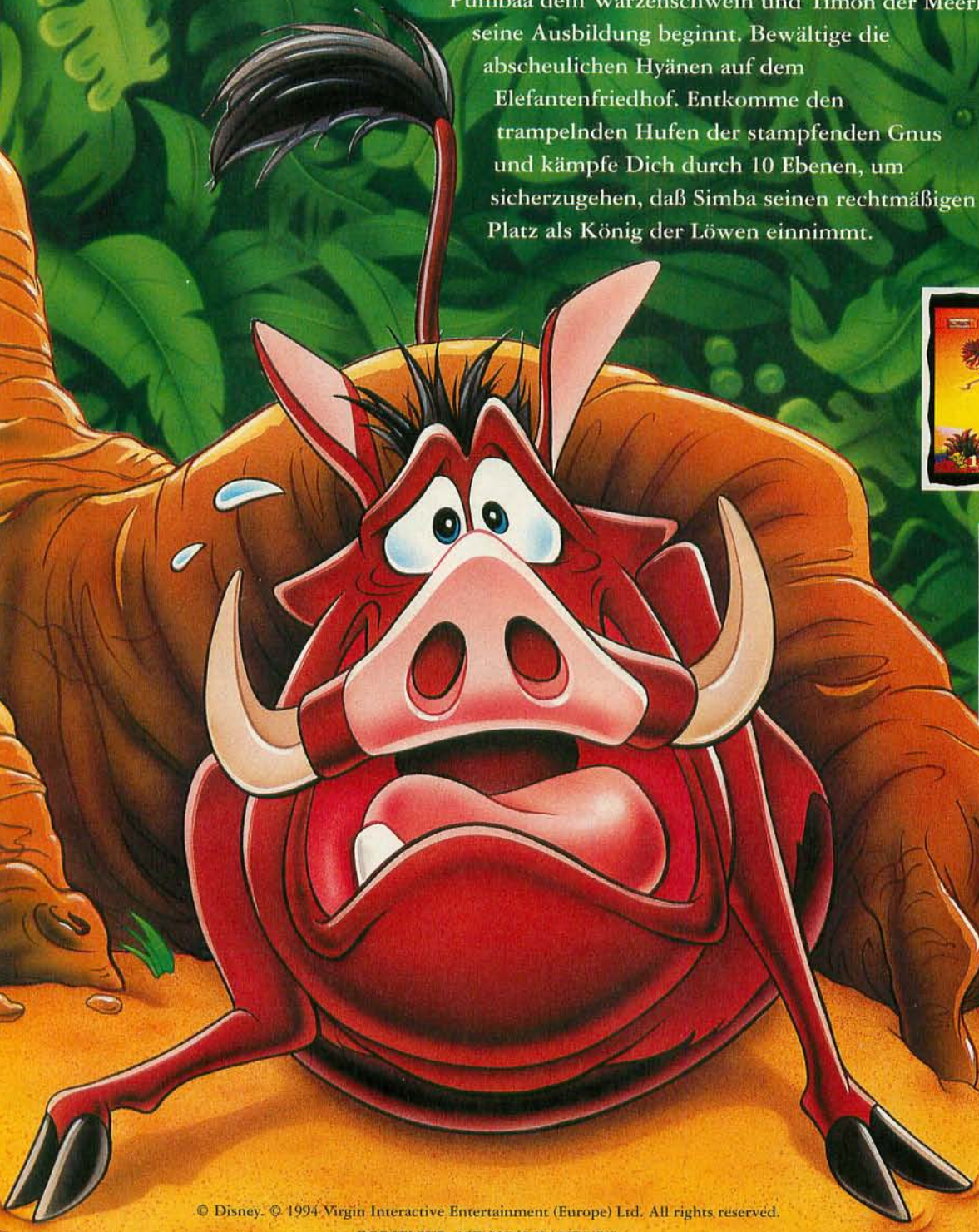
12



Tom ist dazu verdammt, bis in alle Ewigkeit Jerry nachzujagen

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSSELSTR. 16B 22765 HAMBURG



MEGA DRIVE



CHRONO TRIGGER

Spätestens seit Final Fantasy 3 ist Square auch hier bei uns in Europa ein Begriff. Wir werfen einen kurzen Blick auf die neueste Frühlingssammlung der fernöstlichen Rollenspielfabrik.

Alle Jahre wieder beschert uns Square ein weiteres Werk aus seiner Rollenspielschmiede. Diesmal heißt das Wunderkind nicht Final Fantasy, sondern trägt den geheimnisvollen Namen Chrono Trigger. Ist es eine leicht abgeänderte Variante der ewig fantastischen Rollenspielsaga, die sich mit dem Enix-Klassiker Dragon Quest unter sich teilt? Oder ist es eine Fortsetzung des Action-Adventure-Megahits Secret of Mana? Weder noch. Zum ersten Mal in der Geschichte der Videospiele haben sich die Produzenten der beiden erfolgreichsten Rollenspielerien Final Fantasy und Dragon Quest zusammengetan, um einen gemeinsamen Meilenstein in der Geschichte der Rollenspiele zu setzen. Was dabei herauskam, sorgte bereits Mo-



Die Heimatstadt von Chrono



Ins 32 MBit-Modul wurde jede Menge zauberhafter Grafiken gepackt. Sie wirken insgesamt bunter als bei Final Fantasy 3.

nate vor der Veröffentlichung des Spiels für Schlagzeilen in der Fachwelt. In diesem 32-MBit-Modul sind Grafik, Sound und ein Spielsystem verpackt, die zweifellos zum Feinsten gehören, was die Zunft der Rollenspieler je ge-

sehen hat. Noch nie zuvor konnte man sich in einer Fantasywelt so frei und ungezwungen bewegen wie hier in Chrono Trigger. Die Reise unseres Helden Chrono führt nämlich durch sieben unterschiedliche Zeitepochen der

menschlichen Zivilisation bzw. deren Vorstufen. Hat man ein Tor zu einer entsprechenden Zeit geöffnet, dürft Ihr Euch frei zwischen Vergangenheit und Zukunft bewegen, was beispielsweise die Suche nach bestimmten Gegenständen,





**Später stattet
Ihr dem Zauberer-
Volk einen
Besuch auf seiner
schwebenden
Insel ab**



die die Storyline fordert, erheblich erschwert. Logisches Denken ist hier gefragt und viel viel Aufmerksamkeit, denn wer lediglich nach dem Fließbandprinzip Monsterchen jagt, wird nicht weit kommen. Und überhaupt sehen in *Chrono Trigger* die Kämpfe ganz anders aus als in anderen Rollenspielen. Optisch erinnert das Kampfsystem stark an ein Action-Adventure wie *Secret of Mana*, denn hier blendet sich kein Extrabildschirm ein, wenn die Dreiertruppe unter Chronos Führung auf irgendwelche Feinde trifft. Ihr betrachtet das Geschehen stets aus der Vogel- bzw. isometrischen Perspektive. Die Monsterhorden sind jederzeit sichtbar, und es ist einzig und allein Eure Entscheidung (abgesehen von Boßkämpfen natürlich), ob Ihr sie angreift oder nicht. Es steht Euch sogar frei, ab einem bestimmten Zeitpunkt den allerletzten Boßgegner zu besiegen. Die Schwerter und Zepter werden jedoch nicht beliebig auf Knopfdruck geschwungen, sondern über ein Kommandofenster nach gewohnter *Final Fantasy*-Manier am Bildschirmrand artig eingegeben. Die sog. "Aufladebalken", wie wir sie aus *Final Fantasy* kennen, bestimmen den Zeitpunkt, wann Euer Held letztendlich zuschlägt. Hier haben die Entwickler ein interessantes Feature eingebaut: Hat einer Eurer



Ganz was Neues: Den Endgegner dürft Ihr zu jeder Zeit verkloppen

Kämpfer einen "Dreier-Move" erlernt, können die Truppenmitglieder ihre (Zauber)Kräfte vereinen und eine vernichtende Dreierkombination hervorzubringen, wenn alle drei Balken voll aufgeladen sind. Entsprechend funktionieren auch die "Zweier-Moves". Bei insgesamt sieben Charakteren, die beliebig ausgewechselt werden können, ist es unschwer zu errechnen, wieviele Move-Kombinationen möglich sind. Das Ganze könnte dann in der Praxis so aussehen: Chrono landet z.B. zusammen mit seiner Freundin Mall einen "Ice-Ga Sword". Dieser Move kombiniert sich aus Chronos Schwerthieb-Special und Malls flächendeckender Eismagie und setzt alle Feinde wirkungsvoll außer Gefecht, die sich innerhalb eines be-

stimmten Umkreises befinden. Leider könnt Ihr dabei nicht selbst bestimmen, wo Eure Helden zu dem Zeitpunkt stehen. *Chrono Trigger* ist eben ein waschechtes Rollenspiel japanischer Abstammung, zu dessen Tugenden es gehört, dem Spieler das "lästige" Hin- und Herlaufen per Richtungstaste während eines Kampfes zu ersparen. Dafür kam in diesem Spiel abermals eine Routine aus *Romancing Saga*-Zeiten zur Anwendung. Je nachdem, welche Feinde Ihr in einer vergangenen Zeitperiode verkloppt, ändert sich der Ausgang der Geschichte. "Multi-Story" bzw. "Multi-Ending" nennen die Japaner dieses Prinzip. Somit ergeben sich zig verschiedene Möglichkeiten, wie die Story enden könnte. Wer die ewige Suche nach ver-



**Die Zaubersprüche erinnern
doch stark an Final Fantasy**



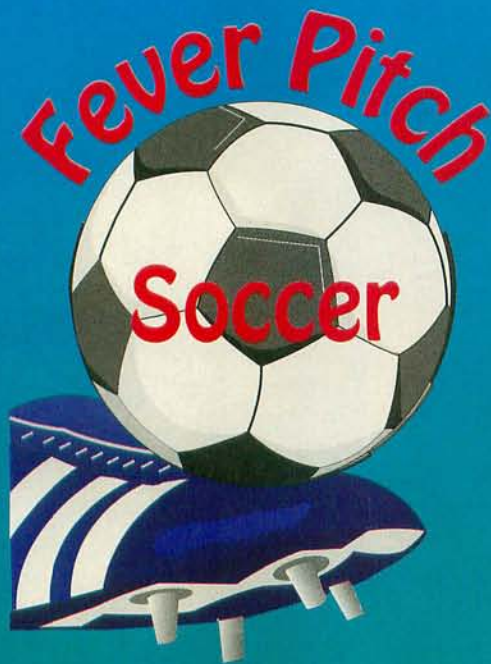
**Die fliegende Zeitmaschine
wird Euch immer begleiten**



Was hängt denn da in der Luft?

steckten Charakteren oder Items satt hat, erlebt hier eine erfrischend innovative Alternative in der Freizeitgestaltung. Nun habt Ihr die Möglichkeit, das ganze Spiel so oft zu spielen, wie Ihr Lust habt. Sportet das nicht an? Aber wie es (zu) oft der Fall ist, werdet Ihr zuvor mehrere Jahrhunderte Unterricht in Japanisch nehmen müssen, denn ansonsten besteht absolut keine Chance, auch nur ein einziges Bit in diesem Spiel voranzukommen. Seid jedoch unbesorgt, Squaresoft USA beschert Euch im September eine US-Version dieses angehenden Klassikers. *tet*





Mit der Fußballsimulation *Fever Pitch Soccer* will sich das englische Entwicklerteam "Silicon Dreams" im Auftrag von U.S. Gold erste Lorbeeren verdienen und sofort in der höchsten Spielklasse mitkicken.



Die Perspektive erinnert stark an FIFA Soccer

Wenn ein Entwicklerteam reihenweise Silicon-Graphics-Maschinen zum Spieldesign einsetzt, dann darf man zumindest grafisch einiges erwarten. Gerechterweise müssen wir aber bemerken, daß die SNES-Umsetzung von *Fever Pitch Soccer* vorerst die einzige 16-Bit-Version und geradezu ein "Abfallprodukt" ist – Das Team rund um Chefdesigner Andy Green entwickelt nämlich in erster Linie für die Konsolen der nächsten Generation. Auch eine Mega-Drive-Version ist geplant und soll später folgen. Welches Grafik-Potential in den SGI-Maschinen steckt, läßt sich bei der Animation der einzelnen Spielercharaktere erahnen, die ruckelfrei und auf-

fallend flink über den Platz hecheln. *Fever Pitch Soccer* gehört wie *FIFA Soccer* zu den Simulationen in isometrischer Perspektive. Es bietet neben dem obligatorischen Tummelplatz für Solisten auch einen Mehrspielermodus für bis zu fünf Joypad-Kicker unter Einsatz des Multi Taps bzw. für acht Akteure auf Mega Drive. Das eigentliche Gekicke ist schnell und actionbetont und zeigt weit mehr Arcade- als Simulations-Charakter. Der Arcade-Mous läßt sich zwar abschalten, aber dann verliert *Fever Pitch Soccer* seine Eigenheiten. Die bestehen vor allem in sogenannten Special-Playern, die jede Mannschaft verstärken. Sie beherrschen rich-

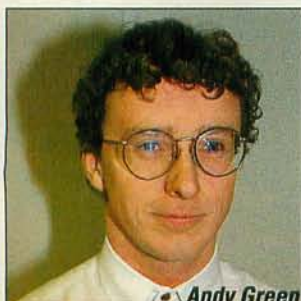
tige Special-Moves, z. B. einen so harten Schuß, daß der Ball in der Luft Feuer fängt und jedem Torwart die Handschuhe anbrutzelt. Oder wie wär's mit dramatisch geschaukelten Fouls, die besonders im Strafraum delikate Wirkung zeigen können – wenn der Schiedsrichter nix gesehen hat und einen Elfer pfeift? Pffiffig ist auch der Spieler, der einem

Angriff ausweicht, indem er sich den Ball zwischen die Füße klemmt und damit in Richtung Tor hopst. Ob sich die Specials im hektischen Spielgeschehen auch sinnvoll einsetzen lassen, wird aber erst der ausführliche Test zeigen.

Jörg Kähler/hu

Brasilianische Kicker stehen auf modischen Sensenhaarschnitt

VG: Lohnt sich denn der Aufwand, ein solches Spiel auf sündhaft teuren SGI-Workstations zu rendern?



Andy Green

Green: Das war absolut notwendig, denn nur so können wir sicher sein, daß die Animationen auch detailliert genug sind, um die Spieler auf dem Feld auseinanderhalten zu können. Vor allem für die Player mit Special Moves ist das entscheidend. Außerdem nutzen wir die Maschinen ja hauptsächlich für Zukunftsprojekte, z. B. für die Playstation. Geplant sind außerdem Umsetzungen für 3DO und den Saturn.

VG: Wie lange braucht Ihr, um einen Eurer Titel komplett fertigzustellen?

Green: Wir rechnen mit rund einem Jahr intensiver Arbeit für einen wirklich ausgefeilten Titel. Unser Entwicklerteam umfaßt 35 Mitarbeiter, die allerdings nicht rund um die Uhr an einem Spiel werkeln. Trotzdem stecken acht bis zehn Mannjahre in jedem Titel.



Bist Du
nackt?

Nein,
transparent!



Jetzt heißt es Farbe bekennen!

the adventures of
BATMAN & ROBIN

Der Kult-Zeichentrickstar Batman mischt kräftig mit im Action-Spielebereich. Nach zahlreichen Konsolen-Auftritten machen sich Batman & Robin auf zu einem neuen Abenteuer.

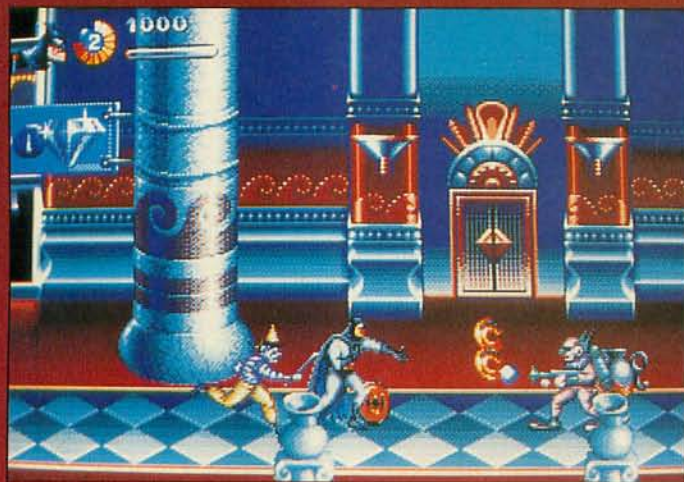


Katzenklo, Katzenklo, ach ich liebe Mäuse so! Diese Katze steht auf Fledermaus-Müsl.

Die bekannteste Fledermaus in Menschengestalt kehrt triumphal aufs Mega Drive zurück. Diesmal hat die Fledermaus ihren besten Freund "Robin" als Verstärkung mitgebracht. In *Batman & Robin* tummelt sich alles, was das Comic-Vorbild an Bösewichtern (Zirkusakrobaten, Clowns und finstere Gestalten) hervorbrachte. Auch Batmans Erzfeind Joker mengt wieder heftig im Action-Geschehen mit. Über ein Dutzend Levels führen Euch durch die düstere Welt von Gotham City, in der Anarchie und Chaos herrschen. Batman oder Robin (die Wahl der Spielfigur ist Euch im Solomodus freigestellt) sind so flexibel wie nie zuvor: Sie können laufen, hüpfen, sich ducken oder sich gar an Wänden fortbewegen. Eine stahlharte Faust und einen schnellen Kick beherrschen die Superhelden ebenso wie die Kunst des Batarang-Werfens. Im trickgespickten Gürtel



Links: Angriffslustige Kaffeetassen stellen sich Batman keck in den Weg. Rechts: Jokers Gehilfen sehen stellenweise ganz schön abgefahren aus. Zahlreiche Stages warten mit atemberaubenden Special-FX-Grafikeffekten auf. Links unten seht Ihr eine der Shoot'em-Up-Sequenzen.



Von allen Seiten stürzen sich wahnwitzige Gegner auf Euch

stecken weitere Spezialwaffen wie messerscharfe Wurfgeschosse oder hochexplosive Mini-Smartbombs, die kurzzeitig alle Feinde vom Bildschirm fegen. Klassisch wie die Helden ist auch der Levelaufbau: Häuser, Denkmäler und Säulen werden zu Plattformwelten, in denen tiefe Abgründe und gemeine Fallen mit den herumwuselnden Feinden eine un-

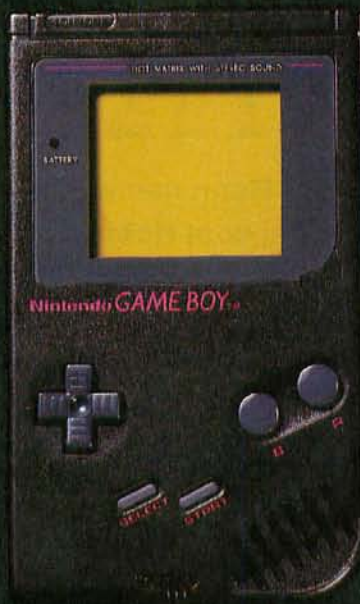
heilvolle Mischung ergeben. Zudem gibt's horizontal scrollende Shoot'em-Up-Einlagen, in denen Ihr mit Eurem Batwing hoch über den Dächern von Gotham City feindliche Flugformationen abräumt. Unterwegs durchstöbert Ihr Mülltonnen nach wertvollen Waffenextras oder zeigt den Joker-Recken, was eine richtige "Bat-Harke" ist. Eine Energieanzeige gibt Auskunft über Eure Kraftreserven, die nach jedem Treffer unweigerlich abnimmt. Auf die fertige Version sind wir gespannt, denn die Entwickler haben sich einiges einfallen lassen, um die weltweite Schar der Fledermaus-Fans zufriedenzustellen. *ws*

DU HAST DIE WAHL!



Hip Boy

Black Jack



Red Zora



GAME BOY™
special edition



Doc Frog



White Magic



Banana Jim



Such Dir Deinen persönlichen Favoriten aus! Die Game Boy™ „Special Edition“ ist da! Jetzt gibt's den Game Boy™ in 6 ultracoolen Farben. Zum Sammeln, zum Spielen, zum Neidisch machen. Super-elegant in der Transparent-Box. Da macht der Game Boy™ einfach noch mehr Spaß. Zeig, wer Du bist, und wähle Deinen Lieblings Game Boy™!

HAVE MORE **COLORS** –
HAVE MORE **FUN!**

Nintendo®

PROMI-TALK

Gerade mal 13 Jahre ist es her, als ein Mann namens Bill Stealey damit begann, nach Feierabend vom Hobbykeller aus Spiele zu verkaufen. Einige Jahre später beschäftigte seine Firma Microprose über 400 Mitarbeiter und brachte es auf dreistellige Millionen-Umsätze. Wir wollten mal die Meinung eines eingefleischten PC-Spiele-Produzenten zum Thema Konsolenmarkt hören.

Video Games: Bevor wir zur Sache kommen, plaudern Sie doch mal ein bißchen aus dem Nähkästchen. Wie war das damals mit der Microprose-Firmengründung?

Stealey: Es fing tatsächlich auf einem Küchentisch an. Sid Meier und ich waren damals für unseren Arbeitgeber General Instrument auf einer Messe. Wir hatten einen Flugsimulator gespielt und Sid meinte, er könne ein viel besseres Spiel auf die Beine stellen. Ich sagte: "Ok, wenn du das kannst, ich verkaufe es." Natürlich hatte ich die Sache sofort wieder vergessen. Doch nach einer Woche oder so kam der Kerl tatsächlich angetrabt und meinte: "Da hast du das Spiel. Verkauf es!" Ich hatte mit allem gerechnet, nur nicht, daß er wirklich mit einem Spiel daherkäme. Also wollte ich ihn loswerden und machte eine Liste mit den Schwachstellen seines Werks. Es dauerte kaum eine weitere Woche, da kam Sid abermals angetanzt und meinte, er habe alles verbessert, ich solle es nun endlich verkaufen. Also machte ich mich an die Arbeit. Es war ein tolles Spiel, "Hellcat Ace", und es lief auf dem legendären Atari 800. Wir machten schon im ersten Jahr 200.000 Dollar Umsatz. Das war 1982. 1984 bekamen wir dann unser erstes Büro. Ich gab meinen Job auf und hatte sechs Monate lang kein Einkommen. Ich mußte sogar Kredit auf meinen Wagen aufnehmen. Damals ar-

beitete Sid gerade an "Soloflight" und eine Firma bot uns eine Viertelmillion Dollar für die Lizenz. Wir lehnten ab. Kurz darauf ging der Anbieter pleite. In jenem Herbst verkauften wir von Soloflight 50.000 Stück. Simulationen und Strategiespiele waren immer unsere stärksten Projekte, und die konnte ich auch am besten verkaufen, weil ich als Reserve-Air-Force-Pilot genau wußte, wovon ich sprach.

Video Games: Und Konsolenspiele?

Stealey: Na ja, sehr viele davon gab es ja nicht bei Microprose. Wir haben *F15 Strike Eagle 2* umgesetzt und *Pirates* für den Mega Drive. Und das wars auch schon.

„ Der 16-Bit-Markt ist doch so gut wie tot „

Video Games: 1993 wurde Microprose an Spectrum Holobyte verkauft. Lief es denn so schlecht?

Stealey: Wir hatten zu wenig Kapital und viel zu viele teure Mitarbeiter. Der dritte *Strike Eagle* kam erst ganz kurz vor Weihnachten auf den Markt, als das eigentliche Geschäft schon gelaufen war, und Spectrum Holobyte hatte Cash.

Video Games: Warum haben Sie Microprose nach dem Verkauf verlassen?

Stealey: Es war hart, in einer Firma zu arbeiten, die man gegründet hatte, in der man aber nicht mehr alleine entscheiden durfte. Also habe ich in Interactive Magic investiert, ein brandneues Label, das vom Investor Bob Pickens initiiert wurde. Da saßte ich im Vorstand. Interactive Media will eine Nische finden für Dinge, die ich wirklich kann: Simulationen und Strategiespiele.

Video Games: Und was halten Sie nun vom Konsolenmarkt?

Stealey: Also ganz ehrlich, ich glaube, der Boom ist vorbei. Der 16-Bit-Markt ist doch, zumindest in den USA, so gut wie tot, denn lediglich fünf Titel machen 80 Prozent des Ge-

schäfts aus. Die fünf Titel sind *NBA Jam*, Prügelspiele wie dieses indizierte von Acclaim und deren Clones sowie die jeweils aktuellen Sportspiele von EA. Und vielleicht noch *Donkey Kong Country*. Aber was mußte Nintendo dafür investieren!

Video Games: Und was ist mit Saturn oder Playstation?

Stealey: In diesem Jahr wird sich da gar nichts tun. Es macht 1995 überhaupt keinen Sinn, Spiele für diese Systeme auf den Markt zu bringen.

Außerdem sind die Leute verunsichert und zögern mit dem Kauf, weil schon wieder eine neue 64-Bit-Konsole im Gespräch ist. Allerdings planen wir tatsächlich, 1996 ein sehr gutes Strategiespiel für die Playstation auf den Markt zu bringen.

Video Games: Planen Sie auch Spiele ausschließlich für Konsolen?

Stealey: Nein. Unsere Strategie besteht darin, ein tolles Konzept zu entwickeln und es dann auf möglichst vielen Plattformen umzusetzen, wobei wir die spezifischen Fähigkeiten einzelner Geräte nutzen.

Video Games: Woran arbeiten Sie gerade?

Stealey: Als nächstes erscheint *Apache Gunship*, eine Helikopter-Simulation für PC-CD-ROM, die wir 1996 auch für die Playstation entwickeln werden. Wir setzen dabei allerdings nicht auf aufwendige Animationen, bei denen sich der Spieler zurücklehnt und ab und zu eine Taste drückt. Bei uns muß man schon was tun für sein Geld. Dafür gibt's ein erstklassiges Fluggefühl, möglichst nahe an der Realität. Das ist es ja, was den Computer so schön macht: etwas spielen, was du im richtigen Leben nicht sein kannst. Air Force Pilot? Bitte schön! Wir machen keine Kleinkinderspiele, sondern anspruchsvolle Simulationen, in die man sich richtig reinarbeiten muß. Wir machen Spiele für Erwachsene. hu

Das Interview führte Carsten Borgmeier





BRANCHEN GEFLÜSTER

Das hat Euch gerade noch gefehlt: Eine Kolumne, in der ab jetzt jeden Monat heiß diskutierte Insiderthemen aus der Videospielebranche kurz angeschnitten werden. Diesen Monat schwadronieren wir darüber, wie sinnvoll bzw. unsinnig es ist, Spiele für die Konsolen der nächsten Generation noch auf Cartridge- bzw. auf CD-Basis zu veröffentlichen. Ausgerechnet Branchenriese Nintendo setzt beim Ultra 64 auch in Zukunft auf Cartridges - und das in Zeiten, wo die Kassen längst nicht mehr so klingeln wie noch vor zwei Jahren. Jeder, der halbwegs bei Trost ist, müßte doch einen riesengroßen Bogen um Module machen, wo der Yen-Kurs ständig klettert und damit die ohnehin teuren Speicherchips für Module noch unerschwinglicher werden - zumindest für alle Hersteller außerhalb Japans. Eine eigene CD-Produktion dagegen kann sich auch der allerkleinste Publisher leisten. Natürlich hat sich Nintendo bei dieser Entscheidung etwas gedacht: Module hängen in der Geschwindigkeit des Datenzugriffs immer noch locker jede CD ab. Und wenn ein Spiel nicht schon beim Start komplett in den Arbeitsspeicher geladen wird (Playstation), entstehen tierisch lästige Wartezeiten (3DO). Außerdem, und das dürfte für Nintendo Hauptargument sein, läßt sich mit dem Cartridge-Monopol am einfachsten Kohle scheffeln: Wenn alle Lizenznehmer ihre Module bei Big N in Auftrag geben müssen, rollt der Rubel, ohne daß Nintendo einen Finger krumm machen muß. Das wird allerdings nur funktionieren, wenn das Ultra 64 tatsächlich so konkurrenzlos erfolgreich wird, wie seinerzeit das NES bzw. das SNES. Seinerzeit war eine Nintendo-Lizenz gleichbedeutend mit der Lizenz zum Gelddrucken. Da nahm man zähneknirschend auch Knebelverträge in Kauf. Doch das hat sich gründlich geändert. Es gibt mehr als ein empfehlenswertes Alternativsystem, und jedes davon setzt auf CDs als Datenträger. Natürlich könnte Nintendo noch andere Hintergedanken haben: Das extrem teure Cartridge-System wird dafür sorgen, daß sich nur wirklich große Publisher Produktionen für das Ultra 64 leisten können - ein probates Mittel, dafür zu sorgen, daß nicht jeder Pfuscher seinen Schrott veröffentlichen kann. Das sorgt für ein elitäres Image der Konsole - und das ist bei dem Konkurrenzumfeld nicht verkehrt, vorausgesetzt, die Preise für Spiele und Hardware sind nicht ebenso elitär. Es gibt zwar nur wenige Titel, die aber sind dafür allererste Sahne. Soweit die Idee. Es könnte natürlich genauso gut passieren, daß für die Vorfinanzierung von Ultra-64-Cartridges so viel Geld draufgeht, daß selbst die ganz großen Publisher nicht mehr genügend Budget für Spieldesign, Promi- und Filmlicenzen übrig haben, um erste Klasse abzuliefern. Oder daß sie einfach keine Lust mehr haben, so große Risiken einzugehen. Oder erst gar nichts mehr riskieren können. Wegen roter Zahlen...

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

jetzt 2x in Berlin
Neukölln - Jonasstraße 28/29
und ganz neu seit 10. März 1995:
Die Sensation auf über 200 qm - Berlins
größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz - Bismarckstraße 63

Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele

Super Nintendo		Sega Mega Drive	
Adventure Island 2	119,95	2nd Samurai	99,95
Adventure of Batman + Robin	139,95	Akira *	129,95
Adventure of Dr. Franken	109,95	Animanics	99,95
Akira *	129,95	Asterix - Power of Gods *	119,95
Animanics	129,95	ATP Tennis	109,95
Barkley Jam	129,95	Battle Frenzy	99,95
Battletoads / Double Dragon	49,95	B.C. Racers (Mega CD)	119,95
Beauty and the Beast	109,95	Cannon Fodder	109,95
Black Hawk	109,95	Cayfighter	99,95
Brett Hull Hockey	129,95	Cybernauts: Next Breed *	89,95
Cannon Fodder	109,95	Demolition Man *	109,95
Carrier Aces	109,95	Die Schlümpfe (dt.) *	109,95
Chaos Engine	119,95	Dino Dini's Soccer	AKTIONSPREIS 79,95
Clayfighter 2: Judgement Clay	119,95	Dschungelbuch	109,95
Cool Spot	119,95	Dungeon Master 2 (Mega CD) *	89,95
Demolition Man *	119,95	Dynamite Headdy	AKTIONSPREIS 79,95
Dino Dini Soccer	109,95	Earth Worm Jim	119,95
Donkey Kong Country	139,95	EA Tennis	99,95
Dragon - Bruce Lee	129,95	Ecco the Dolphin 2	99,95
Dschungelbuch	129,95	FIFA Soccer '95	99,95
Earth Worm Jim	129,95	Flintstones - The Movie	119,95
ESPN Baseball	119,95	Hurricanes	99,95
F1 Pole Position 2	119,95	Itchy and Scratchy Game *	99,95
Feivel der Mauswanderer	109,95	John Madden Football '95	109,95
Final Fantasy 3	159,95	Jurassic Park - Rampage Edition	99,95
Final Fight 2	109,95	Lemmings 2	AKTIONSPREIS 89,95
Flintstones - The Movie	119,95	Lion King	119,95
Full Throttle	109,95	Mask *	119,95
Ghoul Patrol *	109,95	Maximum Carnage	109,95
Hogane *	119,95	Mega Bomberman	99,95
Hurricanes	129,95	Mega Turrican	99,95
Illusion of Gaia	129,95	Mickey Mania	AKTIONSPREIS 69,95
International Superstar Soccer	139,95	Mickey & Minnie *	109,95
Itchy and Scratchy Game	109,95	Micro Machines 2	109,95
Joe & Mac 3	99,95	Mighty Max	99,95
John Madden Football '95	129,95	Mighty Morphin Power Rangers	99,95
Jordan Adventure	139,95	Mr. Nutz	SONDERPOSTEN 69,95
Jungle Strike	119,95	NBA Jam Tournament	119,95
Jurassic Park	59,95	NBA Live '95	99,95
Lemmings 2	AKTIONSPREIS 69,95	Newman - Haas Indy Car	109,95
Lion King	129,95	NFL Quarterback Club	119,95
Lord of the Rings	109,95	NHL Hockey '95	109,95
Lost Vikings	119,95	Page Master	109,95
Marko's Magic Football	109,95	PGA Golf 3	109,95
Mask *	119,95	Pinkie	99,95
Mega Man X 2	139,95	Pitfall	AKTIONSPREIS 69,95
Mickey Mania	AKTIONSPREIS 69,95	Power Drive	89,95
Might & Magic 2	129,95	Psycho Pinball	109,95
Mighty Max	109,95	Radical Rex	99,95
Mr. Nutz	SONDERPOSTEN 79,95	Rasenmäher-Mann	99,95
NBA '95	129,95	Rise of the Robots	AKTIONSPREIS 79,95
NBA Jam Tournament	139,95	Ristar	119,95
Newman/Haas IndyCar	AKTIONSPREIS 99,95	Road Runner *	109,95
NFL Quarterback Club	139,95	Rugby World Cup	109,95
NHL Hockey '95	129,95	Samurai Showdown *	119,95
No Escape	119,95	Shaq Fu	AKTIONSPREIS 79,95
Operation Starfish *	129,95	Shining Force 2	129,95
Page Master *	119,95	Slam Masters *	129,95
Paws of Fury	99,95	Soleil (dt.)	129,95
Pinball Dreams	99,95	Sonic & Knuckles	109,95
Pinkie	109,95	Speedy Gonzalez *	119,95
Pitfall	AKTIONSPREIS 69,95	Spiderman - The Animated Series	109,95
Power Drive *	109,95	Stargate	109,95
Rasenmäher-Mann	119,95	Striker *	129,95
Ren & Stimpy Show	119,95	Sylvester & Tweety in Cagey Capers	119,95
Rise of the Robots	AKTIONSPREIS 79,95	Syndicate	109,95
Robocop vs. Terminator	109,95	Taz Mania 2	109,95
Rock 'n Roll Racing	119,95	Troy Aikman Football	99,95
Sea Quest DSV	129,95	True Lies	109,95
Secret of Mana (dt.)	119,95	Urban Strike	109,95
Shaq Fu	109,95	Warlock	109,95
Slam Masters	129,95	Wolverine	AKTIONSPREIS 79,95
Smash Tennis	109,95	WWF Raw	119,95
Soulblazer	119,95	X-Men 2 *	119,95
Sparkster	129,95	Yogi Bear	109,95
Spiderman - The Animated Series	129,95		
Stargate *	129,95		
Star Trek: Starfleet Academy	109,95		
Star Wars 3 - Rückkehr der Jedi Ritter	129,95		
Street Racer	119,95		
Stunt Race FX	119,95		
Super BC Kid *	119,95		
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		
Syndicate	129,95		
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		
Virtual Bart	109,95		
Virtual Soccer	109,95		
Warlock	119,95		
Wolverine	AKTIONSPREIS 99,95		
WWF Raw	139,95		
Young Merlin	139,95		

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
Virtua Racing Deluxe	139,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne 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

Für alle 32X-Besitzer, die gleichzeitig noch Jump'n'Run-Fanatiker sind, hat Sega ein besonderes Schmankerl in Vorbereitung. Wird **Chaotix** den allseits beliebten **Sonic** vom Thron stürzen?

Zugegeben, auf den ersten Blick mag **Chaotix** wie eine weitere **Sonic**-Fortsetzung aussehen. Doch mal abgesehen davon, daß der berühmte blaue Igel-Blitz vollständig fehlt, haben sich die Entwickler bei genauerem Betrachten einige nette Neuerungen einfallen lassen. Des Stacheltiers alter Freund **Knuckles** hat sich selbständig gemacht und feiert auf dem Sega 32X zusammen mit vier neuen Figuren sein triumphales Solodebüt. Wieder treibt der notorische Bösewicht **Dr. Robotnik** sein Unwesen. **Rastaman Knuckles & Co.** machen sich auf die Reise, um dem Schurken ein für allemal das Handwerk zu legen. Wie bei **Sonic** sind die Levels in zahlreiche Zonen unterteilt, wobei Ihr nach rasantem Dauersprint durch Loopings und verwinkelte Plattformlabyrinth jeweils einen Endgegner

CHAOTIX



Links: Bei **Chaotix** ist Teamgeist gefragt: Der Duo-Partner wird hier als lebendige "Steinschleuder" mißbraucht



Unten: In zahlreichen 3D-Stages dürft Ihr wieder Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen

bezwingen müßt. Das Spielfeld scrollt variabel in alle nur erdenklichen Richtungen. Unterwegs trefft Ihr auf hartnäckige Gegner, die, wie üblich, durch geschicktes Draufhüpfen ausgeschaltet werden. Natürlich

gibt es wieder zahlreiche Geheimgänge zu erforschen, die meist einen goldenen Riesening beherbergen, der Euch postwendend in verschiedene Bonuslevels transportiert. Am Prämiensystem hat sich nicht

viel geändert, noch immer gilt es, so viel Ringe wie möglich zu erhaschen. Allerdings sollte man das Sammeln nicht vernachlässigen, da Ihr ansonsten Minusringe kassiert, die Euch neben dem beschränkten Zeitlimit zusätzlich in Bedrängnis bringen. Ebenfalls neu ist, daß Ihr Euch nun im Zweierverbund ins Hochgeschwindigkeits-Abenteuer stürzt. Euer Held ist durch ein elastisches Gummiband mit seinem Partner verbunden. Mit dieser Kombination lassen sich waghalsige Sprünge und Angriffstaktiken ausführen, die den Pixel-Akteuren das Bildschirmleben wesentlich erleichtern. Im 2-Player-Modus ist zudem Teamwork gefragt, jeder Spieler erhält dabei die Kontrolle über einen der Charaktere. Durch eine Batterie können mehrere Spielstände abgespeichert werden. ws



Ein Gummiseil verhindert, daß Euer Partner unterwegs abhanden kommt.



Auch **Vector the Crocodile** beherrscht alle bekannten **Sonic**-Tricks



ELECTRONIC LAND

Favoritenstrasse 40

A-1040 Wien

Tel.:0043-1- (0222) 505 76 35-0

Fax:0043-1- (0222)505 76 37

Game Boy	Die Schlümpfe	öS 499,-	DM 72,-
Game Boy	Lion King	öS 499,-	DM 72,-
Game Boy	Aladdin	öS 499,-	DM 72,-
Game Boy	F1 Race +4 Spieler Adapter	öS 199,-	DM 29,-
Super Nes	Die Schlümpfe	öS 699,-	DM 99,-
Super Nes	Lion King	öS 799,-	DM 115,-
Super Nes	Rise of the Robots	öS 699,-	DM 99,-
Super Nes	Earth Worm Jim	öS 699,-	DM 99,-
Super Nes	Cannon Fodder	öS 699,-	DM 99,-
Mega Drive	Die Schlümpfe	öS 699,-	DM 99,-
Mega Drive	Rise of the Robots	öS 699,-	DM 99,-
Mega Drive	Earth Worm Jim	öS 699,-	DM 99,-
Mega Drive	Cannon Fodder	öS 699,-	DM 99,-
3 DO	Grundgerät Pal	öS 6990,-	DM 999,-
Jaguar	Grundgerät Pal	öS 3490,-	DM 499,-
Neo Geo	Grundgerät Pal	öS 2990,-	DM 429,-
PC	Joy Pad 6 Knöpfe	öS 199,-	DM 29,-
CD Rom	Erotic -Interactive	öS 199,-	DM 29,-

**FORDERN SIE UNSERE KOMPLETTE LISTE AN
VERSAND ERFOLGT PER NN,
VORAUSKASSE ,KREDITKARTEN-AMEX--VISA
VERSANDKOSTEN INNERHALB DER EU
BIS 5 KG. ÖS 70,-/ DM 10,-
CD ROM NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS -18 JAHRE**

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK

Das Original
SPIELE GMBH



Artikel	GB	MD	MD-CD	MD-32X	SNES	3DO	JAG
ATP Tennis		109,95*					
Battle Fantasy		99,95					
B.C. Raizer			129,95*				
Blue Lightning							
Brandish					149,95		
Burn Out							
Canon Fodder		129,95					
Carrier Aces					129,95		129,95
Chrono Trigger					149,95*		
Coach Basketball		129,95					
Corps Killer						139,95	
Dungeon Explorer			129,95*				
Dungeonmaster II			99,95				
Fight for Life							
Final Fantasy Legend 3	89,95				149,95		
Flying Nightmares						129,95*	
Fred Couples Golf							
Front Mission							
Gas							
Hell							
Hoverstrika							
Inamemorary							
International Superstar Soccer					139,95		
Itchy & Scratchy	69,95	119,95			139,95		
Killing Time							
Lunar: Eternal Blue							
MegaMan X2						139,95	
Metal Head					149,95*		
Metal Morph						149,95*	
Metal Warriors							
Might & Magic 3						159,95	
Moral Kampff 2.0	79,95	149,95			159,95	179,95	
Motocross					149,95		
Myst							
NBA Jam Tournament Edition	69,95	139,95				159,95	
NFL Quarterback Club	69,95	139,95				159,95	
Ogre Battle							
Pin-in-Time							
Phantasy Star 4		169,95				129,95*	
Pinball Fantasies							
Popful Mail					129,95	119,95	
Power Drive Rally							129,95*
Quarantine						89,95	
Rayman							129,95*
Rise of the Phoenix					149,95		
Road Rash 3		129,95					
SidePocket		129,95				129,95	
Sim City 2000							
SkeletonCrew		129,95*					
Snoocher			129,95				
Soleil		139,95					
Soulblazer					129,95		
Star Gate	69,95	139,95			149,95		
Star Trek: Starfleet Academy					139,95		
Story of Thor		139,95					
Super Droptzone							
Super Punch Out							
Super Streetfighter II Turbo						119,95	
Super Turrican 2							149,95
Syndicate		129,95			139,95*		
Theme Park		129,95*			139,95*	129,95	139,95
Troy Akman Football					99,95		139,95
True Lies	69,95	129,95			149,95		
Viewpoint		139,95					
Warlock	69,95	139,95			149,95		
Wing Commander 3							
WWF Raw	79,95	139,95			169,95		139,95*
Yo Yo Nekkusho							

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



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



TOP HIT auf
Dungeonmaster II MD-CD
99,95 DM

Auch SONY PLAYSTATION und SEGA SATURN Titel erhältlich.

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



Laden Berlin

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

10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:

030 / 694 60 43

Spieleneinheiten am laufenden Band:

030 / 694 60 45

Fax-Line:

030 / 694 42 56

BTX:

***444421421#**

Laden Hamburg

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

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr. Sicherheitskarten +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 18.3. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

GAMES GARDEN

3 DO	
Rise of the Robots	129,95
Quarantine	129,95
Seal of the Pharaoh	119,95
Supreme Warrior	119,95
Corpse Killer	119,95
SEGA SATURN	
Vital Fighter	159,95
Panzer Dragoon	149,95
Victory Goal	149,95
Gale Racer	149,95
Clockwork Knight	149,95
SONY PLAYSTATION	
Toshinden	159,95
Ridge Racer	159,95
Parodius Deluxe	159,95
Cyber Sled	159,95
Crime Cracker	159,95
Kileak the Blood	159,95
Starblade Alpha	159,95
Hot Blood Family	159,95
Space Griffon	159,95
MANGA	
Wicked City	39,95
Monster City	39,95

Black Magic M-66	34,95
Fist of the North Star	39,95
Vampire Hunter D	39,95
Judge	29,95
Galactic Pirates 1-3	je 34,95
Mermaid Forest	29,95
Maris-The Wondergirl	29,95
Crying Freeman 1-4	je 29,95
Crying Freeman 5-6	39,95
The Professional	39,95
Heroic Legend of Arslan 1-2	je 34,95
Doomed Megalopolis 1-4	je 29,95
Devil Man 1-2	je 34,95
Kamasutra	34,95
The Gigolo	29,95
The Guyver 1-12	je 19,95
Geno Cyber 1-3	je 29,95
Guy	39,95
AD Police 1-3	je 29,95
Cyber City 1-3	je 29,95
Legend of the 4 Kings	39,95
Urotsukidoji 2	39,95
Urotsukidoji 3 Ep. 1-4	je 29,95
Wind of Amnesia	39,95
Gaiarth 1-3	39,95
Tokio-Babylon 1-2	je 34,95
Appleseed	34,95
Grey	39,95
Lustgarten der Geisha	dt. 34,95
Devil Hunter Yohko	dt. 49,95
Ushio & Tora	dt. 49,95

WIR FÜHREN GEBRAUCHTE SPIELE FÜR ALLE SYSTEME !!!

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10.³⁰ - 20.⁰⁰

Versand + Ladengeschäft	Ladengeschäft	Ladengeschäft
Nürnberg Str. 26	Karl-Grillenberger-Str. 16	Martin-Luther-Platz 2
90762 Fürth	90402 Nürnberg	91054 Erlangen

Fax: 09 11/7 41 82 85

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

SHADOW™ SQUADRON

Ballerspiele erleben eine weitere Renaissance. Nach Star Wars-Arcade hat Sega einen weiteren Polygon-Shooter für das MD 32X in Vorbereitung.

Im Weltraum ist anscheinend immer was los. Diesmal ist es eine kriegslüsterne Alien-Rasse, die mit ihren Sternenkreuzern die Galaxien unsicher macht. Ihr seid der einzig qualifizierte Mann an Bord einer gigantischen Space-Station, der dem wilden Alien-Treiben Einhalt gebieten kann. Im Raumhangar werden Euch zwei unterschiedliche Schiffstypen angeboten. Eure Aufträge mit verschiedenen Missionszielen erhaltet Ihr unmittelbar nach dem Start von der Einsatzzentrale. Zum Glück ist Euer Sternenjäger eines der modernsten Raumschiffe der Föderation und mit einigen kostspieligen Extras ausgestattet. So habt Ihr die Wahl zwischen manueller Steuerung oder dem integrierten Autopiloten. Im letzten Mode führt der Bordcomputer die Angriffsmanöver



Bordschütze. *Shadow Squadron* präsentiert ausgefüllte Polygongrafik, die im Gegensatz zu *Star Wars-Arcade* oder *Starblade* ständig neu berechnet wird, da es keine vorgegebene Flugbahnen gibt. Zwei verschiedene Blickwinkel sind per Knopfdruck anwählbar, entweder seht Ihr das Geschehen direkt aus dem Cockpit, oder eine imaginäre Kamera verfolgt Euren Raumjäger von hinten. Gekämpft wird in Asteroidenfeldern, zwischen Raumarmaden und an vielen weiteren Weltraumschauplätzen. Unterwegs werdet Ihr von zahlreichen Mini-Jägern angegriffen, die als Begleitschutz der Sternenkreuzer fungieren. Außerdem gibt ein Radarschirm Auskunft über die Position der feindlichen Angriffsformationen. Bei der Erfüllung aller Aufträge helfen Euch mehrere Continues. Ach ja: Der Name könnte sich noch in *Stellar Assault* ändern, was aber noch nicht feststeht. ws



Vor jeder Mission erhaltet Ihr weitere Instruktionen



Riesige Polygon-Schiffe werden in ihre Einzelteile zerlegt



Asteroidenfelder erschweren das Lokalisieren der Feindformationen. Im Gegensatz zu Star Wars-Arcade ist die Flugbahn völlig frei wählbar.





Marlboro

9/95

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



SEGA-NEWS

Das alljährlich wiederkehrende Sommerloch bahnt sich langsam an. Doch auch zu dieser Fastenzeit haben renommierte Softwarefirmen einige interessante Neuerscheinungen auf Lager.

32X-Virtua Fighter!

Jetzt wurde es hochhoffiziell von Segas oberster Stelle bestätigt: Die Umsetzung des erfolgreichen Spielhallen-Beat'em-Ups erscheint noch in

diesem Herbst für den 32-Bit-Aufsatz. Wie sich die beliebte Polygon-Prügelei im Vergleich zu der hervorragend gelungenen Saturn-Version behaupten kann, bleibt abzuwarten. Sicher ist, daß bei der Konvertierung technisch bedingt einige Abstriche gemacht werden müssen. Etwas fairer wäre da schon die Gegenüberstellung mit Nintendo's *FX Fighter*, das laut flotten PR-Sprüchen durch den neuen FX2-Chip von der Rechenleistung her besser sein soll, als der Mega Drive 32X-Adapter. Die ersten FX2-Spiele Nintendo hinterließen allerdings einen recht müden Gesamteindruck.



Leider gibt es noch keine aussagefähigen 32X-Bilder, deshalb ein Saturn-Screenshot



Speedy Gonzales

Arriba, arriba, andele!! Die schnellste Maus von Mexiko flitzt mit Vollgas auf Eurem Mega Drive los. Speedy muß seine entführte Herzensdame aus den Klauen des bösen Katers "Sylvester" befreien. Ihr

Mit einem Lasso überwindet Speedy zahlreiche Abgründe. In unterirdische Passagen gibts tonnenweise Extras



durchwandert in altbewährter Jump'n'Run-Manier zahlreiche Landschaftsszenarien des wundervollen Mexikos. Als Waffe gegen Skorpione, Spinnen und

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 • 81369 München

SEGA Sega Saturn 1199,- Joypad 79,- Joystick 179,- Memory Card 30,- Clockwork Knight 99,- Daytona USA 149,- Panther Dragon 149,- Sony PSX Joypad 99,- Joystick Hori 179,- Memory Card 79,- Ridge Racer 149,- Parodius 149,- Teeninoid 149,- SONY IPSX Cosmic Race 149,- Cyberlud 159,- Dark Stalker 159,- Gunners Heaven 159,- PSX Bowling 159,- Raiden Prime 149,- Taken 159,-	3DO Rebel Assault e 119,- Return Fire e 109,- Road Rash e 109,- Samurai Shodown 119,- Seal o.t. Pharaoh e 119,- Theme Park e 119,- im April vorverkauft Creature Shock e 119,- Cybarr e 119,- Tax e 129,- Syndicate e 119,- Wing Gamm.3 e 139,-	NEO GEO Neo Geo CD Rom 599,- Street Hoop 119,- Windjammers 119,- Viewpoint 119,- SNK/ATARI Jaguar 499,- Cannon Fodder 129,- Syndicate 129,- Themenuik 129,- SNES NBA Jam Toum. d 149,- Soul Blazer d 129,- Sup. Star Soccer d 129,- Tetris & Dr. Mario d 99,- Versandkosten: Post: 10,- DM + 3,- DM NN UPS: 10,- DM + 7,- DM Ausland: 15,- DM Zustellung meist in 2-3 Std. englisch / deutsch / japanisch / engl. U- & S-Code-Kaufartik. HARBAS FAX: 089 7470689 Handbratfragen erwünscht!
--	--	--

089 7605151

089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

MEGA STAR

<h2>JAGUAR</h2> <p>Theme Park 139,- Syndicate 135,- Cannon Fodder 129,- Jaguar CD ROM 379,- Jaguar PAD 59,- RGB Kabel 39,- alle Jaguar News auf Lager</p>	<h2>SEGA SATURN</h2> <p>Panzer Dragon 139,- Daytona 149,- Deedalus 139,- Clockwork Night 129,- Victory Goal 149,- alle News und Zubehör auf Lager</p>	<h2>SONY PLAYSTATION</h2> <p>Rarden Projekt 179,- Moto Town 149,- Parodius 149,- Kileak the Blood 159,- Toshinden 179,- Cyberlud 149,- alle News und Zubehör auf Lager</p>
<h3>Scart Umschalter</h3> <p>(mit Anschluß für HiFi Anlage 1 A Qualität) 2fach 99,- 3fach 129,- 4fach 149,-</p>		<h3>EGM + Game-Fan + The Edge</h3> <p>US-Konsolenhefte</p>
<p>★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) ab 300,- DM frei Inhaber F. Pfister - Bad Säckingen ★</p> <p>☎ (077 61) 5 97 42 - Fax 5 70 14</p> <p>Versand von Mo.-Fr. 11.00-13.00 + 15.00-19.00 Ladenschließzeiten: Mo.-Fr. von 11.00-13.00 + 14.30-18.30 Sa. 10.00-14.00</p> <p>Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schöffhauer Str. 55 • 79713 Bad Säckingen</p>		
<p>Selbstverständlich auch alle News für SNES MEGA Drive 32X + Sega CD bei uns zu haben</p>		

Call now (02622)83517

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Video-spiele 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

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 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM
 Jaguar RGB Kabel+HiFi-Anschluß 49,99 DM
 HiFi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM
 Joypad Verlängerungen ab 29,99 DM
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore -Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

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

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

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

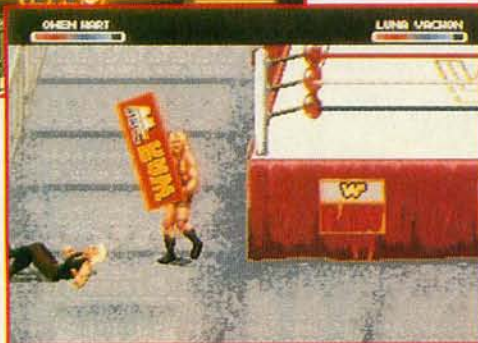
sonstiges Ungeziefer schmeißt der Nager-Winzling mit Sombreros um sich oder entledigt sich der Bösewichte durch einfaches Draufhüpfen. Geplanter Erscheinungstermin: Juni.



Oben: NFL Quarterback fürs 32X bietet wesentlich mehr Farben als die Mega Drive-Fassung



Auch WWF Raw erstrahlt im neuen 32X-Farbenglanz und wartet mit zahlreichen Zoom-Effekten auf



bohrte 32X-Variante. Geändert hat sich puncto Spielverhalten nicht viel, lediglich das Grafikit erscheint im farbenfroheren Gewande. Das Gleiche gilt für die 32X-Version von NFL Quarterback Club, die ebenfalls

mit einer erweiterten Farbpalette aufwartet. Und zu guter Letzt wird es auch noch eine Mega Drive 32X-Fassung des Hit-Klassikers NBA Jam: Tournament Edition geben. Geplante Erscheinungstermine: Juni. ws



Was für eine Massenschlägerei! Die 32X-Variante von WWF Raw spielt sich wie alle 16-Bit-Versionen

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER UND SOFORT LIEFERBAR

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

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

Fax: 0 45 21/10 25 täglich: 13-20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN. Gleich anfordern.

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

07171-81515



DAS BESTE Joypad für Beat'em Ups!

32 Programmschritte speicherbar auf RAM Cards-ROM

Cards für SFII, MKII usw mit Special Moves erhältlich-

Großes LCD Display-Slow Motion-Spiegel Funktion

UVM für 59 DM inkl. 2 ROM CARDS & 1 RAM CARD!

WARP-Markus Stubenvoll-Heubacherstr. 44-73529 Schwab. Gmünd

3x in München

Computerspiele Verkauf Verleih Versand

Munich Software Center

Ladengeschäfte

WEST

Friedrichshafenerstr. 9
81243 München

Tel

089/8205520

Am Bhf Westkreuz
S5 S6

ZENTRUM

Theresienstr. 152
80333 München

Tel

089/522787

U2 Theresienstraße

OST

Grillparzerstr. 42
81675 München

Tel

089/4702122

Am Prinzregentenplatz
U4

Versandpreisliste (Auszug)

SNES	Mega Drive	3DO
Batman und Robin dt 139,-	Asterix 2 Power o. 1. Gods* dt 109,-	Driving Need for Speed dt 99,-
Blackhawk dt 109,-	Batman und Robin dt 109,-	Magic Carpet us 99,-
Earth Worm Jim dt 129,-	Clayfighter dt 119,-	Rebel Assault dt 99,-
Int. Superstar Soccer dt 109,-	Demolition Man* dt 104,-	Samurai Show Down* * 99,-
Lion King dt 124,-	Elite* dt 94,-	Shock Wave dt 99,-
NBA Jam Tournament dt 139,-	NBA Jam Tournament dt 119,-	Theme Park* dt 99,-
NHLPA Hockey 95 dt 124,-	Road Rash 3* dt 94,-	Wing Commander 3* dt 99,-
Star Gate* dt 139,-	Schlümpfe* dt 99,-	Sony PSX
Top Gear 3000 dt 124,-	Stargate dt 124,-	Sony Playstation 1399,-
True Lies dt 139,-	True Lies* dt 124,-	Spiele auf Anfrage

Zubehör und Spiele für alle gängigen Systeme lieferbar. Z.B. Jaguar - 32X - Saturn - CDI

Versandkosten 9,- DM zzgl. Nachnahme. Ab 300,- DM Versandkosten frei. Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren.



Ballerspielfreunde aufgepaßt!
 Endlich hat Sega ein weiteres Saturn-Spiel veröffentlicht, das die Bezeichnung "Next Generation" verdient hat.



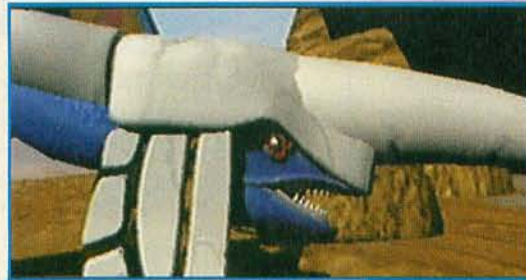
Die Story von Panzer Dragoon erinnert stellenweise an Star Wars

Panzer Dragoon

Die Geschichte von Panzer Dragoon spielt in einer fernen Zukunftswelt. Wieder einmal versucht ein außerirdisches Imperium, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Friedliebende Bewohner werden von einer bösen Alien-Macht unterjocht und gefoltert, bis sich das Volk dazu entschließt, eine Rebellionsarmee aufzustellen. Talentierte Genwissenschaftler machen sich an die Arbeit, ein robustes biogenetisches Fluggerät zu entwickeln. Das Resultat daraus hat große Ähnlichkeit mit einem Drachen, was letztendlich zu der Typenbezeichnung "Panzer Dragoon" führt. Der noch unwisende Held Kaeru Furyuge ist erst 16 Jahre jung und lebt zusammen mit seiner Familie in den schützenden Bergen. Gelegentlich geht er mit ein paar Freunden auf Entdeckungsjagd. Eines schönen Tages, während er mit seinen Kumpen durch eine wunderschöne Landschaft reitet, verdunkelt



Ein minutenlanges SGI-Render-Intro in hervorragender SF-Filmqualität zeigt was der Saturn ohne Zusatz-Hardware im Full-Motion-Video-Bereich leisten kann.



Was für ein Monster! Die Intro-Animationen sind fantastisch.



sich schlagartig der Himmel. Ein mächtiges Imperial-Raumschiff donnert über sie hinweg und stürzt in unmittelbarer Entfernung ab. Aus jugenhafter Neugier macht sich Kaeru sofort auf

die Suche nach dem gigantischen Flugobjekt, das er nach kurzer Zeit aufgespürt hat. Vorsichtig tastet er sich in das Innere des Raumschiffkomplexes vor. Plötzlich greift ihn ein riesi-

ges insektenartiges Roboterwesen an. Jegliche Versuche, das Ungetüm mit der Armbrust zu erledigen, scheitern an dessen Panzerung. Da bleibt nur noch übrig, die Beine unter die Arme zu nehmen. Wie durch ein Wunder wird "Kaeu" von einer unerwarteten Explosion aus dem gigantischen Schiffsrumpf herauskatapultiert. Noch sichtlich benommen, sieht er im Himmel einen Rebellionskrieger, der gerade von feindlichen Panzerjägern getroffen wurde. Der Panzer Dragoon landet in seiner unmittelbaren Nähe, damit seinem schwer verwundeten Herrn geholfen wird. Doch zu spät, der tapfere Soldat erliegt den Verlet-



Fließende 3D-Texture-Mapping-Grafik in Perfektion



Man beachte die genialen Spiegeffekte im Wasser

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 beeindruckendere 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 exzellentesten 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 Bildschirmtexte
- Passwort
- 14 Level

Laguna Hotline Service: 061 07/ 80 81
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall:
In Kaufhäusern, im Fach- und
Versandhandel!

LAGUNA
VIDEO GAMES

SUPER NINTENDO

Nintendo

Nintendo, NES, and the Nintendo Product Seal and other marks designated as such are trademarks of Nintendo.



Actraiser 2 hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker:
Das heißt, Du kannst das Spiel innerhalb von 3
Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen
ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie,
für das gleiche System.

UBI SOFT
Entertainment Software

©ENIX

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

	GB	MD	MDCD	32X	SATURN	SNES	3DO	JAG	JAG CD	SONY
A-Train										169,95
Aircars								129,95*		
Adams Family Values		I.V.				149,95*				
Alien Trilogy			I.V.	I.V.	I.V.		I.V.	I.V.	129,95*	
Batlamorph										
BattleTech		129,95		I.V.		139,95*				
Blackthorn						139,95				
Blitz Lightning 2						149,95				
Boogerman		129,95				139,95				
Brandish						149,95				
Breach of Fire 1						149,95				
Cannonfodder 1		119,95				139,95		129,95		
Clay Fighter 2 (MD = Teil 1)		129,95		I.V.	I.V.	139,95	139,95*			
Clockwork Knight 1					139,95					
College Basketball		129,95*				I.V.				
Corpse Killer			119,95		I.V.			129,95		I.V.
Creature Shock					I.V.			139,95*		129,95*
Crime Crackers								129,95		129,95
Crime Patrol								129,95		
Cyber Clash			99,95					139,95*		I.V.
Cyber Sled						149,95*		I.V.		149,95
Daytime USA										
Demolition Man	I.V.	119,95*	119,95*			139,95*	129,95			129,95*
Demons Crest			I.V.			139,95				
Donkey Kong 94 - Country	69,95					149,95				
Dragon Lore			129,95*		I.V.		139,95*			I.V.
Dragon Lycosa						139,95				
Dragon View						149,95				
Drug Wars						139,95*				
Dungeons Depths								129,95*		
DungeonsMaster 2						I.V.		I.V.		
Earthworm Jim	I.V.	139,95	129,95*			149,95				
Fahrerwelt CD				139,95*						
FIFA Soccer 95		119,95				139,95*	99,95			
Fight for Life						159,95		149,95*		
Final Fantasy 3						149,95*				
Fiststones 2	79,95*							129,95*		
Flying Nightmares			119,95*					139,95*		
Gen							I.V.			I.V.
Golden					139,95					
Highlander									129,95*	
Hoover Strike								129,95*		
Ignition Factor						129,95				
Immaculancy						129,95				
Indiana Jones Gr. Adventures		I.V.				119,95				
Intern. Superstar Soccer						139,95				
Iron Soldier								129,95		
John Madden Football 95	I.V.	119,95	119,95			139,95	109,95			169,95
Kleek the Blood										I.V.
Kingdom						I.V.	139,95*			149,95
Kings Field 1								129,95*		
Legions of the Undead								I.V.		
Links Golf			129,95			179,95*				I.V.
Loadstar			129,95*							
Luther Mathias Soccer							139,95*			
Lulu 1		I.V.	139,95*			139,95				
Mansion of Hidden Souls			129,95			139,95				
Mega Man	79,95	129,95				139,95				
Metal Hood				139,95						
Metal Jockey										159,95*
Midnight Raiders			139,95*							

Jetzt auch Ladengeschäft

Might & Magic 3		I.V.				149,95	I.V.	I.V.		159,95
Motor Toon GP										159,95
Myst			129,95*		139,95			129,95		159,95
NBA Jam 2		139,95				159,95				
NBA Live 95		119,95		I.V.		139,95		I.V.		
Need for Speed Data								89,95*		
NHLPA Hockey 95		119,95		I.V.		139,95		I.V.		
Novastorm					I.V.			119,95		I.V.
Off World Interceptor						139,95*				
Ogre Battle										
Panzer Dragoon					139,95					
Panzer General							139,95*			
Paradise 2						159,95				159,95
PGA Golf 3		119,95		I.V.		139,95*	129,95*			
Phantasy Star 4		169,95*		I.V.						169,95*
Philosoma										
Psycho Pinball		119,95				139,95*				
Quarantine								99,95		
Raiden								129,95		159,95
Rayman						I.V.		129,95*		I.V.
Raid Assault					119,95			109,95		129,95
Return Fire								129,95		
Return of the Jedi	79,95*									
Ridge Racer			149,95*			169,95*				149,95
King of the Phoenix			119,95					119,95		
Road Race (MD = Teil 3)								149,95		
Robotek						139,95		139,95*		
Rock n Roll Racing		119,95				139,95		139,95*		
Samurai Showdown	79,95	129,95	129,95*		I.V.			119,95		
Sequoia 3D	69,95	119,95*				139,95*		159,95*		
Secret of Evermore						129,95				
Secret of Mans mit Buch					119,95					
Shining Force 2		139,95	129,95							
Shinobi		119,95				149,95*				
Shock Wave Missions								89,95		
Sim City 2000			129,95*			I.V.	I.V.			I.V.
Slam City			139,95*	139,95*				139,95*		
Smasher			119,95							
Sokle		119,95								
Soulblazer						129,95				
Space Griffon			129,95*					139,95*		139,95
Space Pirates			129,95*					119,95		
Star Blade										
Star Trek Next Generation	79,95	139,95				149,95	139,95*			
Star Trek Starline Academy						I.V.		I.V.		
Starline	79,95*	129,95				149,95				
Story of Thor		129,95								
Street Racers		119,95*				129,95				
Super Moto Cross				149,95						
Super Streetfighter 2		159,95				I.V.	159,95	129,95		I.V.
Super Turrican 2						139,95*				
Supreme Warrior			139,95	139,95*				129,95		
Syndicate		119,95				139,95		129,95		
Takken								129,95		
Theme Park		119,95*				139,95*	129,95	129,95		169,95*
Time Cop								139,95*		
Toh Shin Den										159,95
Tron Lis		119,95*					139,95			
Ultima 7-1							139,95			
Uni Racers							129,95			
Utage Strike		119,95						139,95*		
Val Grave								I.V.		109,95
Van Battle						149,95*				
Victory Goal						149,95				
Virtuapoint		119,95					I.V.	I.V.		
Virtua Racing		149,95			149,95					
Virtual Hydlide				149,95		149,95*				
Warsong 2			139,95*					149,95*		
Wing Commander 3										
WWF Raw	79,95	129,95		I.V.	I.V.	119,95				

HARDWARE
SONY PLAYSTATION
SONY MEMORY CARD
SEGA SATURN
SEGA SATURN LENKRAU

0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

PC CD MAC CD JAG CD JAG CD SATURN SEGA 32X MEGA DRIVE
MEGA CD GAME BOY SUPER NES 3DO SONY PLAYSTATION LASERDISKS COMPUTER &
VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT MUSIK CD'S COMICS ANIME VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskarton 3 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 21.3.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



zungen. Ein magisches Licht entweicht seinem leblosen Körper und dringt in "Kaeru" ein. Nun hat er die Kontrolle über den Panzer Dragoon und zieht eigenmächtig in den Kampf gegen das feindliche Imperium. Ihr schlüpft jetzt in die Rolle des jungen Helden und bahnt Euch mit einer Laserkanone den Weg durch sechs actiongeladene Levels. Mit den L&R-Tasten könnt Ihr Euch um 360° auf dem Drachen drehen, was auch von großem Nutzen ist, da die Angreifer Euch aus allen Richtungen attackieren. Massenhaft ständig schießende an-, ab-



▲ Mit einem dicken Laserstrahl attackiert Ihr Eure Gegner



Die Panzer Dragoon-Perspektive läßt sich in zahlreichen Zoom-Stufen an die jeweilige Level-Umgebung anpassen



Feuer im Kanal! Unzählige Raketen haben es hier auf Euch abgesehen



Dieser luftige Obermotz verwandelt sich gleich in einen Roboter

einem grob vorgegebenen Flugpfad. Mit permanentem Vollgas fetzt Ihr durch aufwendige Texture-Mapping-Landschaften, die zum größten Teil in Echtzeit berechnet werden. Mit dem Fadenkreuz fixiert Ihr Eure Gegner und schießt diese mit einem dicken Laserbeam ins Pixel-Nirwana. Natürlich wartet am Ende eines jeden Levels der obligatorische Obermotz, den Ihr so lange unter Dauerbeschuß haltet, bis der schwindende Energiebalken des Feindes dem ganzen Treiben ein Ende setzt. Auf unterwegs liegende Extrawaffen, Schutzschilde oder ähnliches wurde verzichtet. *Panzer Dragoon* ist spielerisch mit dem Sega-Klassiker *Space Harrier* vergleichbar, der ein unkompliziertes Shoot'em-Up-Prinzip bot. ws

oder vorbeifliegende Feindformationen zoomen an Euch vorbei. Natürlich müßt Ihr den Schüssen ausweichen und bewegt zu diesem Zweck Euren gepanzerten Drachen in die vier Himmelsrichtungen. Dabei fliegt Ihr nicht völlig frei über die Planetenoberfläche, sondern folgt



Bei einigen Endgegnern macht es Sinn, sich zur Seite zu drehen, um an eine bessere Schußposition zu erreichen. Der Panzer Drachen behält automatisch seine Ausgangslage.



Wow, was'n Wurm! Dune, der Wüstenplanet läßt grüßen.

Der **PlayStation** Versand

TELEFON (0261) 84074

Neuheiten!
Saturn! Neo Geo CD!
Jaguar! 3DO! 32X!

PC-Engine GT
Bester Farbhandheld der Welt! nur **288,-**
Spiele ab **19,-**

Gebraucht-Markt!
Video-Projektor
TV, Spiele... in 2,5m Größe: nur **1699,-**

PlayStation: 988,- Vampire: 149,-
Ridge Racer: 139,- Kileak t. Blood: 149,-
Toh Shin Den: 149,- Race Drivin': 149,-
Motor Toon GP: 149,- PAL-Wandler: 149,-
Raiden Projekt: 149,-
Parodius Deluxe: 149,-
Tekken: 149,-
Starblade: 149,-
Philosoma: 149,-
PS-Stick: 169,-
Memory Card: 79,-
2. Pad: 79,-
Maus: 99,-
6 Player: 99,-

Saturn: 888,-
Daytona: 139,-
2. Pad: 79,-
Memory Card: 79,-
6 Player: 99,-

Virtual Boy: 388,-
Spiele auf Anfrage!

Preis kalkuliert vom 15. März '95!
Bitte erfragt aktuelle Preise u. Produkte!

BECOSyS, Koblenz, Fax: 0261/84072

RESET POWER OPEN

Intimer, Änderungen vorbehalten!

MEGABOINK

0941 - 998376

tel. 0941 - 998376 Fax 0941 - 949325

NEWS / Importe + dt. + Raritäten!

*** PC Engine Card+CD**
*** NEO GEO Module/CD**
*** SEGA MD 32X, CD's**

*** 3DO**
*** Super NES**
*** Platinen**
*** Manga - Filme**
*** (PSX / SAT)**

- LADEN -
bei Regensburg Autobahnausfahrt Pentling / Bus 8
Mo, Mi, Fr: 14.-18.30

Unser Vorteil: NEWS+Angebote

Super NES: 2'er Pack *	79,-	Shockwave 2	79,-
Mickey Ma.	59,-	Wing Comm. III	119,-
Pitfall dt.	59,-	NEO GEO CD:	
Legend dt.	59,-	Agr. of D. Comb.	119,-
PC Engine: 2'er Pack *	79,-	Crossed Sword	99,-
Mega Drive: 2'er Pack *	79,-	Viewpoint	129,-
		NEO GEO Module ab:	119,-

MEGABOINK - Video Games * Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling

Der "Echte" Schnell - Versand innerhalb Deutschland per NN (7 - DM)
Warum warten ? Spielen ist doch viel besser !
Unbedingt schriftlich anfordern :
Preislisten / Info - Material gegen Rückporto : 3 - DM/Bfmk.

PLAYSTATION "JAPAN" FR 880,-
110V, NTSC, 1 Pad, 1 Spiel

PLAYSTATION "EUROPA" FR 1'000,-
220V, RGB Kabel, 1 Pad (verlängert 2,3 m)
1 Spiel

PLAYSTATION "GT" FR 1'150,-
220V, RGB KABEL, 2 Pads (verlängert 2,3 m)
1 Spiel, 1 Memory Card

SPIELE FR 130,-
3 DO FR 750,-
220V, RGB Kabel, 1 Spiel

SPIELE FR 110,-

GT-Elektronik · Hohlegasse 28 · CH · 4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax · CH 061 401 4224 · D 00 41 61 401 4224
Unsere Preise verstehen sich ohne 6,5% MwSt.



SATURN-NEWS

Wenn die komplette VIDEO-GAMES-Redaktion sich im Spielzimmer einschließt, die Telefone aushängt und sogar aufs Mittagessen verzichtet, dann muß etwas Besonderes passiert sein: Daytona ist da!

Daytona USA

Erste Vergleiche zwischen Sonys Playstation und Segas Saturn scheiterten bisher immer an den zu unterschiedlichen Spielen. *Virtua Fighter* und *Toh Shin Den* waren einfach zu unterschiedlich, um irgendwelche Schlüsse auf die Hardwarefähigkeiten zuzulassen. Deshalb wartete man besonders gespannt auf die Saturn-Umsetzung von *Daytona USA*, einer der grafisch und spielerisch besten Automaten-Rennsimulationen aller Zeiten. Sega wußte natürlich, wie-



den, müßt Ihr den jeweils nächsten Checkpoint innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erreichen. Abwechslungsreicher gestaltet sich der Saturn-Mode, bei dem Ihr die drei Rennstrecken auch spiegelverkehrt fahren könnt, wenn Ihr im Auswahlmenu Start

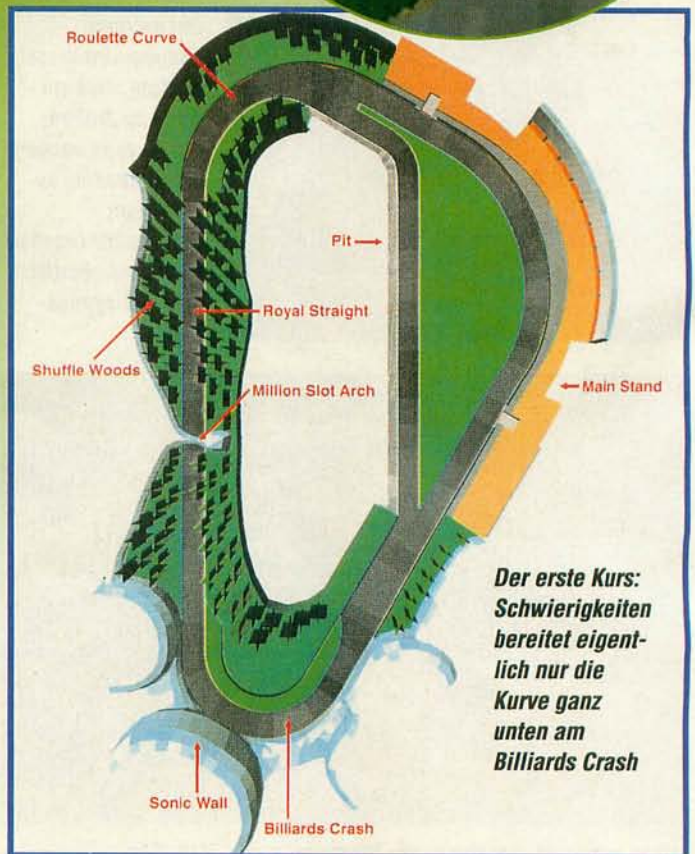


Oben: Trotz vieler Objekte auf dem Bildschirm wird das Spiel kaum langsamer.

Rechts: Gefühlvolles Driften gehört einfach dazu



Oben: Bei leichten Kollisionen haut es Euch nicht gleich aus der Bahn
Rechts: Rechts unten seht Ihr die aktuellen Zwischenzeiten



Der erste Kurs: Schwierigkeiten bereitet eigentlich nur die Kurve ganz unten am Billiards Crash

viel von einer möglichst guten Umsetzung abhing, schließlich hatte Namco mit der Playstation-Version von *Ridge Racer* einiges vorgelegt. Deshalb beauftragte man mit AMD2 Segas hauseigenes Vorzeige-Programmerteam, das schon für *Virtua Fighter* verantwortlich zeichnete. Eigentlich sollte *Daytona USA* schon im November '94 zusammen mit dem Saturn veröffent-

licht werden, doch etliche Probleme verzögerten den Release um immerhin sechs Monate. Doch das Warten hat sich gelohnt. *Daytona USA* bietet Euch eine Reihe unterschiedlicher Spielmodi. Wer den Automaten in- und auswendig kennt, wird den Arcade-Mode bevorzugen, bei dem Euch drei Kurse und zwei Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Um nicht auszuschei-



SATURN-NEWS



Rechts: Eine der vier Perspektiven, die Motorhaube sieht etwas demoliert aus
Unten: Im Arcade-Mode gibt's nur zwei Fahrzeuge



stellen. Hier wählt Ihr auch Euren Rennmodus: Normal, Grand Prix oder Endurance (Ausdauer), die sich nur in der zu fahrenden Distanz unterscheiden. Vor allem Endurance verlangt höchste Konzentration,

gedrückt haltet. Außerdem wählt Ihr zu Beginn zwischen vier Autos, die sich in Fahrverhalten und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Fortgeschrittene Piloten entscheiden sich für ein Fahrzeug mit Gangschaltung, da diese meist etwas besser beschleunigen und auch im Top-speed die Nase vorne haben. Um in den Time-Attack-Modus zu gelangen, bei dem Euch keine Konkurrenten auf der Strecke stören, drückt Ihr im Fahrzeug-



denn ein Rennen auf der langen Strecke kann bis zu vierzig Minuten dauern. Im Gegensatz zu Ridge Racer bietet Daytona drei völlig unterschiedliche Kurse zur Auswahl. Zum Eingewöhnen dient die erste Strecke, ein ziem-



Oben: Die Boxenstops sehen zwar grafisch genial aus, aber wir haben bis jetzt auch nicht herausgefunden, für was sie eigentlich gut sind
Links: Wenn Ihr Euer Fahrzeug so nah vor der Nase habt, ist meist schon die K... am dampfen



Ranking	
COURSE	GAMEMODE
BEGINNER	ENDURANCE
1st BOB 26'01"19	TR
2nd YAN 26'40"00	TR
3rd M.M 26'45"00	TR
4th KOU 26'50"00	TR
5th HSB 26'55"00	TR
Fastest-lap BOB 0'17"69	

Sämtliche Rekorde werden vom Saturn gespeichert. Schickt uns Bilder von Euren Bestleistungen!



Auswahlmenü die Starttaste. Anfängern empfehle ich den blauen Boliden, der zwar „nur“ 305 Stundenkilometer schnell ist, sich dafür aber in Kurven am gutmütigsten verhält. Im Optionsmenü läßt sich außer dem Schwierigkeitslevel auch die Stärke Eurer Konkurrenten ein-

lich eintöniges Oval, das schnell langweilig wird. Bei Nummer zwei rast Ihr durch einen Canyon mit wunderschöner Grafik, es geht bergauf und bergab und sogar ein Tunnel darf nicht fehlen. Strecke drei ist was für Profis, eine enge Kurve folgt der nächsten, fehlerlose Runden



SATURN-NEWS

Die Gebirgswelt der zweiten Strecke bietet wunderschön detaillierte Landschaften



Der blaue Renner eignet sich dank seiner gutmütigen Eigenschaften vor allem für Anfänger

scheinen unmöglich. Im Time-Attack-Modus mißt das Programm eure Zwischenzeiten zwischen den einzelnen Checkpoints und speichert diese auch, ebenso wie alle Runden- und Rennrekorde. Dadurch seht Ihr in jeder Runde, wie Ihr die verschiedenen Abschnitte im Vergleich zur Bestzeit gefahren

seid. Grafisch braucht sich *Daytona USA* nicht vor *Ridge Racer* zu verstecken, die Hintergründe wirken sogar etwas detaillierter, dafür bauen sie sich erst sehr spät auf, teilweise sieht man kaum, wo die Strecke hinführt. Auch erscheint die Grafik ein klein wenig pixeliger als in *Ridge Racer*, vor allem die Fahr-

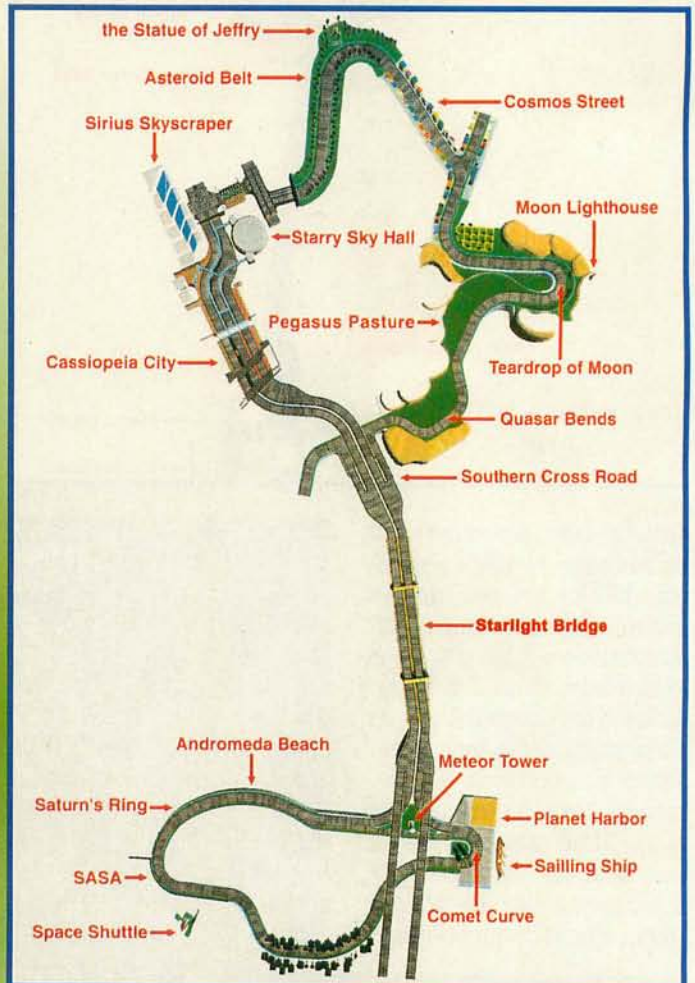
Racing Controller



Gleichzeitig mit *Daytona USA* wurde auch der heißersehnte *Racing Controller*, ein "Joypad" in Form eines Lenkrades, ausgeliefert. Laut Sega soll er von allen Rennsimulationen, die für den Sega Saturn erschienen sind, bzw. in Zukunft erscheinen (*Gale Racer*, *Virtua Racing*, *Sega Rally Championship* usw.) unterstützt werden. Interessant ist, daß für die manuelle Gangschaltung in Form von Extrahebeln, wie wir sie von Automaten spielen wie

Virtua Racing oder *Super Monaco GP* her

kennen, auf der Rückseite des Lenkradgriffes angebracht wurden. Nach einer kurzen Testfahrt mit *Daytona USA* stand bereits fest, daß die Steuerung viel feinfühlicher reagiert als auf einem herkömmlichen Joypad. Die Handhabung ist dabei denkbar einfach. Man stellt das 2-Kilo-Ding auf den Tisch oder klemmt es sich zwischen die Beine. Letzteres ist zu empfehlen, da bei hitzigen Rennduellen das Lenkrad leicht umkippen kann. Was der ganze Spaß bei uns kosten wird, steht noch nicht fest, in Japan hingegen liegt der Preis bei 5800 Yen (ca. 93 Mark).



Das Replay könnt Ihr auch aus der Vogelperspektive betrachten

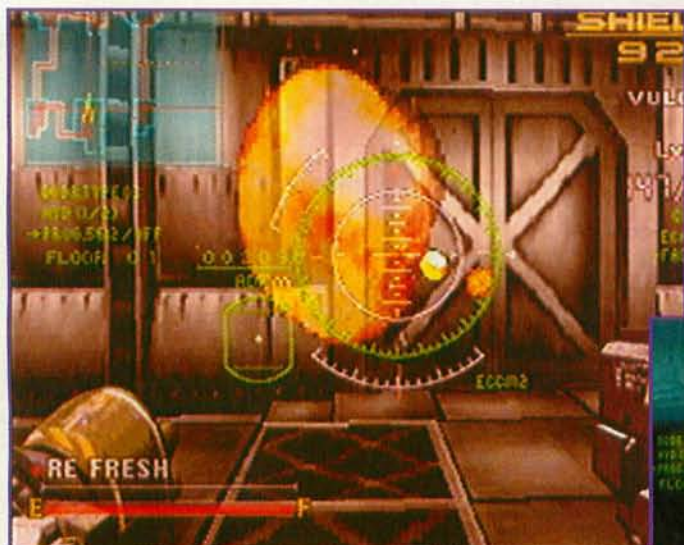
zeuge selbst sehen bei weitem nicht so gut aus wie Namcos Boliden. Dafür bietet *Daytona* deutlich mehr Abwechslung, die

drei Kurse verlangen mehr fahrerisches Können, denn im Gegensatz zu *Ridge Racer* könnt Ihr nicht mit Vollgas durchrasen. Nur mit dosiertem Einsatz der Bremse erreicht Ihr Top-Rundenzeiten, was natürlich viel realistischer ist. Insgesamt haben sowohl *Daytona* als auch *Ridge Racer* Vorteile. Wenn man allerdings bedenkt, daß es *Daytona* mit Sicherheit nie für Sonys Wunderkonsole geben wird, während Namco schon Saturn-Umsetzungen von *Ridge Racer* und dem neuesten Rennhit, *Ace Driver*, angekündigt hat, könnten eingefleischte Rennfans vielleicht doch eher zu Segas Saturn tendieren, denn eigentlich sind beide Spiele ein absolutes Muß für Bleifüße. rz/tet

Auch für Freunde strategischer Actionspiele gibt's Neuigkeiten von Sega. *Deadalus* und *Gotha* eignen sich sogar für den europäischen Hausgebrauch.



SATURN-NEWS



Ausgerüstet mit vier Waffen, stürmt Ihr die schwebende Weltraumfestung *Deadalus*



Der Vorspann sieht ja nett aus



Die hochauflösende 3D-Grafik überzeugt durch Detailreichtum

Deadalus

Die Menschheit schafft es immer wieder, sich selbst in die Pfanne zu hauen. Man schreibt das Jahr 2077, und immer noch versuchen einige Hitzköpfe, den Frieden auf der Welt zu stören. Diesmal sind es fanatische Weltverbesserer, die sich an dem Weltüberwachungssatelliten *De-*

adalus vergreifen wollen. Dieser Satellit hat nämlich die letzten 800 Jahre damit zugebracht, die Menschheit von ihren kriegerischen Gelüsten abzubringen. Eine gute Sache, meint man auf den ersten Blick. Aber das Dumme ist, daß die Völker mittlerweile von dieser übermächtigen Maschinerie gedanklich kontrolliert werden. Big Brother's wat-

ching you! Als Anhänger einer Befreiungs-Guerillagruppe dringt Ihr mit Eurem Kampfroboter "Laocorn" ins Innere dieses Satelliten vor. Euer Ziel ist es, das Energiezentrum auszuschalten, das sich 30 Level tief im Innern befindet. Ausgerüstet seid Ihr mit vier Waffen, einigen Special-Moves und einem Energiebalken, der das ganze System

versorgt und ständig aufgeladen werden muß. "Lebensmittel" wie Munition, Energiekapseln oder Reparatur-Kits bekommt Ihr von Euren Gegnern, aber erst, wenn sie besiegt sind. Die 3D-Grafik gehört zu den detailliertesten und schönsten unter allen *Doom*-Verschnitten, wirkt nach zwei Stunden Spielzeit jedoch ermüdend, da sich an der grundsätzlichen Gestaltung kaum etwas ändert. Der Clou an der ganzen Sache ist aber die Tatsache, daß die Entwickler anscheinend vergessen haben, eine Speichermöglichkeit für Spielstände einzubauen. Vielleicht wird's noch geändert...



Auf der strategischen Karte platziert Ihr zunächst Eure Schiffe

Gotha

Ganz anders geht es im allerersten Strategiespiel für den Saturn zu. *Gotha* ist eine Art modernes Schiffeversenken. Zwar jagt Ihr ebenfalls Terroristen und Raumpiraten, aber diesmal steht Ihr auf der anderen Seite der

Front, und der Schlagabtausch geht weniger actionreich über die Bühne. Wie auf einem Schachbrett könnt Ihr über eine strategische Karte Eure Schiffe in Stellung bringen. Danach wählt Ihr in Ruhe die einzelnen Schiffe aus, die Ihr anschließend in einer 3D-Polygonwelt bewegen könnt. Seid Ihr nahe genug an einem Feind, schlägt der Sensoren-Scanner Alarm und Ihr dürft Eure Bordkanone scharf machen. Natürlich versucht der Gegner dasselbe, meistens mit stärkeren Waffen als diejenigen, die Ihr gerade besitzt, aber Eure Jungs können die Lage nach und nach durch



Wenn der Feind in Reichweite ist, ballert Ihr d'raufflos

Erfahrungspunkte ausgleichen. Das Ganze ist außerdem eingebettet in eine Rahmenhandlung, die Euch als nicht japanisch-sprechende Zocker weniger interessieren dürfte. *tet*

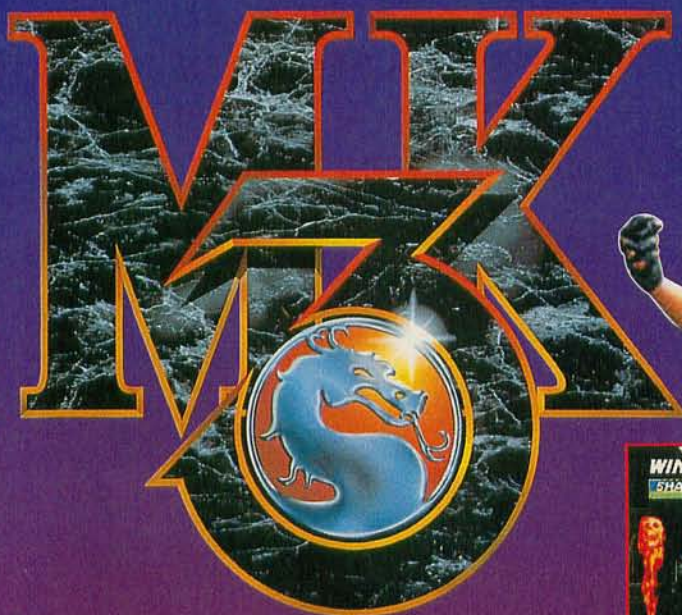


Abgesehen vom Vorspann, fällt die Polygon-Grafik optisch eher bescheiden aus



Während Capcom seine SF-Riege im Dornröschenschlaf belässt, sorgen in den Staaten derzeit die ersten MK3-Coin-Ops für Furore

Unter Androhung von 24 Stunden nonstop Rise of the Robots, durften die MK3-Macher bislang nichts über die Fortsetzung verraten. Doch auf der U.S. Coin Machine-Ausstellung in Chicago am 25. März lüftete man den Schleier. Unter insgesamt 17 Kämpfern (davon 14 anwählbar) tobt die Schlacht diesmal, davon sind acht brandneu. Um den Sieger Shao Khan aus Teil zwei endgültig zu erledigen, ziehen die alten Haudegen Liu Kang, Jax, Sub-Zero und Kung Lao zu Felde. Aus Teil eins melden sich nach hartem Training Terminator-Kano und Lady-Cracker Sonya (wird von einem US-Playmate gespielt, das eine Boxausbildung hat!) mit neuerlernten Specials zurück. Natürlich ist auch Shang Tsung wieder mit von der Partie, diesmal schon ziemlich ergraut. Scorpion, Baraka, Kitana und Mileena werden laut gut unterrichteten Quellen keinesfalls mehr auftauchen, der Rest der alten Gang gegebenenfalls als Hidden Characters. Der MK3-Automat wird auf mehreren Ebenen spielbar sein, d.h., Ihr könnt den Gegner etwa mittels eines Aufwärtshakens durch die Decke in einen der vielen neuen 3D-gerenderten, bewegten Räume



Kano, diesmal mit kahlem Haupt, heizt Shang Tsung ein

prügeln oder auch durch den Boden. Dazu hilft Euch neben den gewohnten je zwei Kick- und Puch-Buttons sowie dem obligatorischen Blockknopf ein neuer Run-Button, mit dem Ihr rasend schnelle Speedmanöver herbeizaubern könnt. Davon machen die neu-

en Kämpfer ohne Gnade Gebrauch: Ihr findet etwa Sheeva, die vierarmige Tochter des Drachenmonsters Goro mit

Auf dem Friedhof hier steht verdeckt auch das Grab von Johnny Cage



sehr tiefem Ausschnitt und Sindel, Shao Khans Königin, die ihre langen weißen Haare als Waffe benutzt und mit ihren schwarzen Stiefeln den Jungs Beine macht. Außerdem sinnt Kabal, ein hünenhafter, maskierter Kämpfer auf Rache, da Shao Khans Legionen ihn seinerzeit (vor allem im Gesicht) schwer verwundet haben. Cyrax und Sektor sind zwei gleichaussehende Cyber-Ninjas, die von Subzeros Clan ausgesandt wurden, um den Verräter (der jetzt keine Maske mehr trägt) zu töten. Apropos töten: Neben dem gewohnten Hämoglobin-Regen findet Ihr natürlich wieder jede Menge Friendships, Animalities, Babilities und nicht zuletzt Fatalities: Kano etwa zieht das Ske-



Fast alle Stages sind im gewohnt düsteren MK-Stil gehalten



Die beiden neuen Cyber-Ninjas beherrschen coole Spinnweben-Special à la Spiderman



Sub-Zero kämpft jetzt ohne Maske, davor mit umso mehr Eismagie



Ob Sheeva auch gegen Lightning-Moves wie hier von Jax (hat jetzt zwei metallische Arme) gefeilt ist?

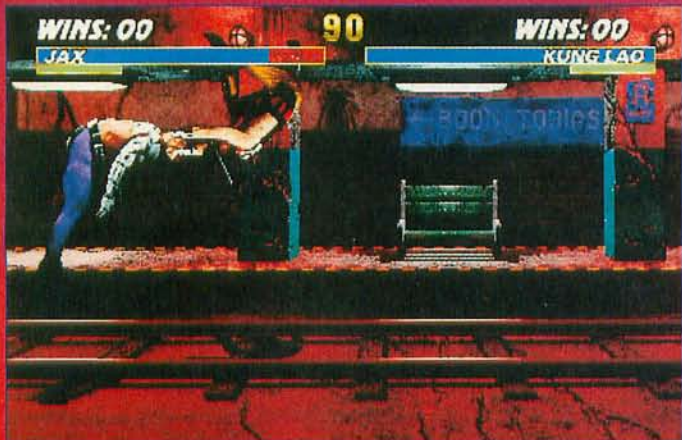
Dieser Auswahlscreen im altbewährten Look sollte keine Wünsche mehr offen lassen

lett seiner armen Opfer durch den Mund aus deren Körper! Davor weiß sich hoffentlich der Indianer Nightwolf mit roter Kriegsbemalung aufgrund seiner Tapferkeit zu schützen. Ein wahrer Straßenkämpfer findet sich schließlich noch mit Stryker, der seine



Gegner mit Granaten und Baseballschlägern angreift, ohne dabei zu vergessen, sein Baseballkppi verkehrt herum aufzusetzen. Neben den vielen neuen Kämpfern gibt's auch einen sechsstelligen Code für die diversen Haudegen zu knacken (Hinweise darauf in der landesweiten US-Werbekampagne), der einem versteckte Secret-Moves eröffnet. Damit es aber keiner im Fatality-Rausch vergißt: MK3 gehört trotz der digitalisierten Fighter und gerenderten Backgrounds nicht zu den Next-Generation-Beat'em Ups à la *Tohshinden* oder *Virtua Fighter 2*, da sich nach wie vor alles in der gewohnten SF2-Ebene abspielt. Da die Serie jedoch Kultcharakter besitzt, wird's

den Fans nichts ausmachen. Wie wirbt Hersteller Midway doch so nett in seiner Broschüre für Spielhallenbesitzer: „Für die Kids bedeutet das MK-Symbol Macht, für Sie harte Dollars!“ Darüber hinaus brodeln natürlich schon die Gerüchteküche: Es soll einen speziellen Character-Auswahlscreen für Hidden Characters (auch Killer-Instinct-Fighter werden vermutet, VG-Wahrscheinlichkeit hierfür: 1%) geben oder Nudealities, die ausschließlich auf weibliche Martial-Arts-Experten anwendbar sind (...) Fakt ist aber lediglich, daß die Heimversionen für die 16-, 32- und 64-Bit-Geräte schon im Herbst kommen sollen. An alle älteren Beat'em Up-Fans: In der nächsten Spielhalle antesten! rk



Ringelreihen in der U-Bahn: Nach 300 Metern trifft Ihr laut Schild einen der Entwickler namens Tobias Boon

Ready 4 da Future?

SONY Playstation
SEGA Saturn
ATARI Jaguar

Natürlich auch Zocks und Zubehör am Start!

FONE 07171 - 81515

WARP-Inh. Markus Stübenvoll-Heubacherstr. 44-73529 Schwäbisch Gmünd
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 14.00 Uhr - 19.00 Uhr

**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

Das verständliche
Computer Magazin

PCgo!

NEU 4,90 DM
überall im Handel

Puzzle Bobble

Wer kennt sie nicht, die legendären Hüpfsaurier "Bub" und "Bob" im Knuddel-Sprite-Look? Nach zahlreichen Jump'n'Run-Fortsetzungen hat Taito seinem Drachenduo ein reinrassiges Puzzlespiel auf Neo-Geo-Basis spendiert. Die Designer orientierten sich dabei an Denkspielgrößen wie *Tetris* und *Columns*. Ja sogar einige Anleihen des Ur-Klassikers *Break Out* wurden

dreist übernommen. Das Spielprinzip von *Puzzle Bobble* gestaltet sich ebenso einfach wie bei den berühmten Vorbildern. Am unteren Bildschirmrand ist eine Seifenblasenkanone positioniert, mit der Ihr mittels Richtungspfeil verschiedenfarbige Blasen an die langsam herabstürzende Decke schießt. Dort warten bereits eine Anzahl von Bläschen darauf, nach unten befördert zu werden. Durch gezielte Schüsse müßt Ihr nun versuchen, die Kugelgebilde mit gleichfarbigen Bubbles (mindestens drei müssen es sein) verschwinden zu lassen. Ein weiteres Strategieelement stellt die abprallende Gummiband dar, mit der



Im Zweispielermodus wird unter Zeitdruck gegeneinander gekämpft



Hier wurde gerade eine Reihe bunter Blasen komplett weggeputzt.

sich die Blasen geschickt an entlegene Bildschirmwinkel plazieren lassen. Je nachdem, bei mehr oder weniger günstiger Aufteilung der bunten Kugeln, könnt Ihr auch mehrere Blasen gleichzeitig beseitigen. Sobald eine der Bubble-Reihen keinen Halt mehr findet, verschwinden diese von der Bildfläche. Im Gegensatz zu dem kürzlich erschienenen *Panic Bomber* zeigt *Puzzle Bobble*, daß das Tüftelspiel-Genre noch lange nicht ausgereizt ist und sich mit einfachen Ideen eine weitere *Tetris*-Hysterie pro-

duzieren läßt. Für Denkspiel-freunde stellt *Puzzle Bobble* auf jeden Fall eine lohnenswerte Anschaffung dar. Zumal sich die NG-Spiele-Preise nun dank des CD-Mediums in einem erträglichen Rahmen bewegen. **ws**

Titel:	Puzzle Bobble
Genre:	Tüftelspiel
Hersteller:	Taito
Testversion:	Nova
Preis:	110 Mark
Spielspaß:	86%

Fatal Fury 3: Road to the Final Victory

Bruder Andy Bogard fliegt mit Vorliebe über seine Gegner hinweg. Damit hat Won-Fu nicht gerechnet.



Newcomer Franco Bash wird sich hier gleich den Hosenboden verbrennen



Rechts seht Ihr die ganze Fatal Fury 3-Riege auf einen Blick. Wer als Endgegner auftaucht, bleibt das große Geheimnis.

Da sind sie wieder, die erfolgreichen SNK-Recken. War *Fatal Fury Special* praktisch nur ein Remix der ersten beiden Teile, schiebt Beat'em-Up-Spezialist SNK nun den hochhoffiziellen dritten Teil nach und steigert gleichzeitig das Programmvolumen auf rekordverdächtige 266 Megabit. Natürlich haben sich die Designer nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht und neben den komplett neuen Hinter-

grundgrafiken auch einiges am Gameplay verändert: Neben fünf brandneuen Charakteren durften ganze fünf alte Kämpfer ihren Stammplatz behalten. Auch an Special-Moves haben die Hauden Terry Bogart, Joe Higashi, Geese Howard und Mai Shiranui dazugelernt, bzw. wurden einige vollständig ausgetauscht. Zur Freude aller gibt es nun auch ein modernes Combo-Move-System, das die Konkurrenz bereits vor längerer Zeit erfolgreich eingeführt hat. In ein paar Wochen erscheint die Modulheimversion und kurze Zeit später folgt dann auch die CD-Scheibe. Einen ausführlichen Testbericht mit Bewertung findet Ihr in der nächsten Ausgabe. **ws**

April April!

Einen Aprilscherz besonderer Art haben wir uns im letzten Heft einfallen lassen (abgesehen vom SNES-Modul für den Tenno). Wer einen Neo Geo-Adapter für SNES haben wollte und an "Bullet Proof Software" geschrieben hat, erreichte in Wirklichkeit die BPS, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn. **Einen entsprechenden Adapter gibt es nicht!** April, April!

Look At What's New in March!

NEO GEO CD's Magnificent Soft Line-Up!

The Super Battle of the Beasties!

KING OF THE MONSTERS



Slam-Down, Hit-the-Canvas Action!

3 GOUNT BOUT



A Flying Festival of Shooting Thrills!



GHOST PILOTS

Defeat the Dreaded Dark Shogun!



SENGOKU 2

Travel Time with the Ninja Avengers!

SUPER SIDEKICKS



SENGOKU

Hit the Field with Full-Scale Football Fun!



SUPER SOCCER

The Classic Soccer Game of the Future!

But wait, there's even more! Look for our thrilling April releases too!
Baseball Stars Professional, Cyber Lip, Robo Army, Double Dragon, and a few surprises!



NEO-GEO CD

& NEO GEO CD Joystick Controller! Our Latest Hit !!!

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503,U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX:(852)2-375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON W1X 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX:(44)71-629-0474

SNK baut offensichtlich alle seine Hits zu Trilogien aus. Das Action-Fußballspektakel

Super Sidekicks macht den Anfang

Super Sidekicks 3

Nach dem atmosphärisch schon unübertroffenen, aber den allerletzten spielerischen Feinschliff noch vermissen lassenden *Super Sidekicks 2* waren wir natürlich auf die Neuerungen im Sequel gespannt. Als erstes ist die Perspektive ein wenig modifiziert worden: Ihr seht jetzt einen größeren Spielfeldausschnitt, müßt Euch aber dafür mit etwas kleineren Kicker-Sprites (genau zwischen denen aus Teil eins und Teil zwei) zufriedengeben. Das Power-Up-Feature eines Mannschaftsteils wurde genauso übernommen wie die Möglichkeit, beim Aufblinken von 'Chance', aus einer anderen Perspektive auf den gegnerische Kasten zu ballern. Der Unterschied liegt aber im Detail: Während ich bei SS2 beim Spiel gegen das Neo Geo bei 'Chance' noch nie (!) das Leder im Tor versenken konnte, läßt sich jetzt durch geschicktes Tricksen der Tormann täuschen und Ihr lupft die Kugel oftmals ins Kreuzeck. Gespart haben die Designer dafür an den Animationen nach erfolgreichem Torschuß. Die Jubelszenen (meines Erachtens ein nicht zu unterschätzender Motivationsfaktor!)



Ihr könnt jetzt aus fast allen Lagen aufs Tor holen



Die Angst des Torwarts vorm Elfmeter ...

spielen sich doch einen Tick steriler ab als beim Vorgänger. Dafür haben die Designer aber bei der Spielbarkeit erkennbar die Feile angesetzt. Beim zweiten Teil habt Ihr oft verzeifelt versucht, einen Paß ohne Um-

schweife direkt (nicht per Kopf) weiterzuleiten und ärgerlich mit ansehen müssen, wie sich Euer Spieler krampfhaft müht, aber sich trotzdem von einen fünf Meter entfernt stehenden Gegenspieler die Kugel noch weg-

spitzeln lassen mußte. Dies ist jetzt nicht mehr der Fall und auch beim Dribbeln kommt Ihr im Gegensatz zu SS2 öfter mal am Gegner vorbei. Fußballfans tun also sicher keinen Fehlgriff mit dem Kauf der CD mit dem neuesten 100-Mega-Schock. Irren wie bleibt aber trotzdem ein etwas seltsamer Beigeschmack, da die Designer eigentlich größtenteils Teil 2 übernommen und nur hier und da Verbesserungen getätigt haben.

rk



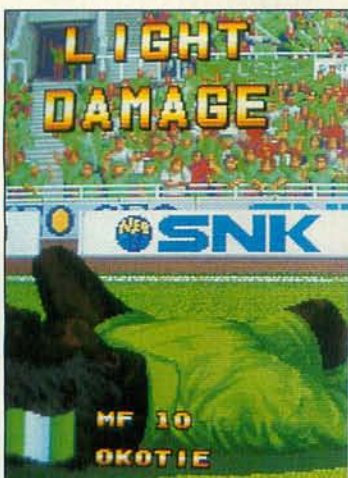
Alle Wiesen schauen bei SS3 irgendwie anders aus



Das sieht ja beknackt aus!



...hat sich wieder mal bestätigt!



Fouls pfeift der Schiri immer noch bevorzugt gegen, statt für Euch. Profis spielen um den Südamerika-Cup



Titel:	Super Sidekicks 3
Genre:	Fußball
Speicher:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Tuning Elect.
Preis:	149 Mark
Spielspaß:	79 %

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

Das Videospiele-Paradies

MARO

MARO demnächst auch in Ulm

Ständig aktuelle Spielautomaten-Knüller wie SEGA'S »Daytona USA«, »Desert Tank« und MIDWAY'S »Killer Instinct« im Laden.

NEO-GEO Total

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

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB oder JP.

DM 799,- incl. 1 Spiel nach Wahl

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,-	KING OF THE MONSTERS	DM 99,-
SENGOKU	DM 99,-	LEAGUE BOWLING	DM 99,-
SUPER SIDEKICKS	DM 99,-	SOCCER BRAWL	DM 99,-
CYBER LIP	DM 99,-	RIDING HERO	DM 99,-
MAHJONG	DM 99,-	ALPHA MISSION II	DM 99,-
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,-	PUZZLED	DM 99,-
THE SUPER SPY	DM 99,-	BURNING FIGHT	DM 99,-
FOOTBALL FRENZY	DM 109,-	FATAL FURY	DM 109,-
LAST RESORT	DM 109,-	BASEBALLSTARS 2	DM 109,-
KING OF MONSTERS 2	DM 109,-	ART OF FIGHTING	DM 109,-
FATAL FURY 2	DM 109,-	3 COUNT BOUNT	DM 119,-
BASEBALL STARS PROFESSION.	DM 119,-	SAMURAI SHODOWN	DM 119,-
FATAL FURY SPECIAL	DM 119,-	ART OF FIGHTING 2	DM 119,-
SUPER SIDEKICKS 2	DM 119,-	SUPER BASEBALL 2020	DM 119,-
MAGICIAN LORD	DM 119,-	NINJA COMBAT	DM 119,-
NINJA COMMANDO	DM 119,-	BLUES JOURNEY	DM 119,-
CROSSED SWORD	DM 119,-	TRASH RALLY	DM 119,-
ROBO ARMY	DM 129,-	GHOST PILOTS	DM 129,-
SENGOKU 2	DM 129,-	AEROFIGHTERS 2	DM 129,-
TOP HUNTER	DM 129,-	WORLD HEROES 2 JET	DM 129,-
KARNOV'S REVENGE	DM 129,-	STREET HOOP	DM 129,-
WINDJAMMERS	DM 129,-	VIEWPOINT	DM 129,-
MUTATION NATION	DM 129,-	AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM 139,-
KING OF FIGHTERS '94	DM 139,-	SAMURAI SHODOWN II	DM 139,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM 139,-	GOAL GOAL GOAL	DM 139,-
FATAL FURY 3	DM 139,-	GALAXY FIGHT	DM 139,-
DOUBLE DRAGON	DM 139,-	BATTLE VOLLEYBALL	DM 139,-
AEROFIGHTERS 3	DM 139,-	CROSSED SWORD 2	DM 139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 139,-		
PULSTAR, DER KING UNTER DEN BALLERSPIELEN, 232 M-BIT nur für NEO GEO CD	DM 139,-		

NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM 449,-	GALAXY FIGHT	DM 399,-
AERO FIGHTERS 2	DM 359,-	AGRESSORS OF DARK KOM.	DM 389,-
FATAL FURY 3	DM 399,-	SUPER SIDEKICKS 3	DM 399,-
DOUBLE DRAGON	DM 399,-	PULSTAR	DM 449,-

NEO-GEO Modul-Preisknüller:

TOP HUNTER	DM 149,-	SPINMASTER	DM 99,-
3 COUNT BOUT	DM 99,-		



Franchise-Partner gesucht!

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Street Fighter Zero war der große Überraschungshit der Fachmesse



Newcomer Birdie konnte gerade noch den harten Moveabblocken

AOU Messe

Im spielverrückten Japan finden alljährlich zahlreiche Automatenmessen statt. Eine davon ist die AOU, von der wir Euch die interessantesten Neuerscheinungen vorstellen.



In der letzten Ausgabe berichteten wir von der IMA-Automatenmesse in Frankfurt. Was dort an Neuheiten vorgestellt wurde, ist im fernen Nippon bereits wieder kalter Kaffee. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, denn fast alle renommierten Automatenhersteller stammen aus dem fernöstlichen Video-

spielparadies und tüfteln dort unentwegt an aktuellen Spielhallenprojekten. Daß Capcom einen neuen *Street Fighter*-Nachfolger in der Pipeline hat, ist bereits seit längerem kein großes Geheimnis mehr. Jeder vermutete *Street Fighter: The Movie* würde das nächste Bra-

vourstück in der erfolgreichen Kultserie sein. Um so mehr war das Fachpublikum überrascht, einen *Street Fighter Zero*-Automaten als Weltpremiere vorzufinden. Wie der Titel es bereits erahnen läßt, setzt der neueste Beat'em-Up-Streich vor dem Geschichtsbe-

ginn der legendären Straßenkämpferserie an. Das bedeutet im Klartext, der Spieler tritt in die Fußstapfen seiner beliebten Muskelidole, die sich noch einen ruhmreichen Namen im harten Martial-Arts-Geschäft erarbeiten müssen. Im Grunde stellt *Street Fighter Zero* (*Street Fighter Legend* heißt es übrigens außerhalb Japans)



Ryu fliegt gerade einen Kick-Angriff auf die sichtlich erschrockene Chun-Li



Bei Darkstalkers 2 wurde nochmals kräftig am Outfit u. Gameplay gefeilt

den inoffiziellen ersten Teil dar, der vor vielen Jahren in den Hallen absolut floppte. Natürlich haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen, um ihre neueste Errungenschaft wieder an die Spitze des hartumkämpften Genres zu bringen. Neben den (meisten) altbekannten Prügelknaben gesellen sich drei wiederbelebte Charaktere, die damals nicht mehr den Sprung in die *Street Fighter 2*-Liga geschafft haben. Komplett neu gezeichnete Hintergründe und ein grandios aufbereitetes Special-Move-Repertoire werden die Herzen der treuen Fans wieder um zehn Takte höher schlagen lassen. Ein ausführlicher Erfahrungsbericht folgt in einer der nächsten Ausgaben. Weil das Geschäft mit den Fortsetzungen scheinbar gut läuft, schiebt Capcom mit *Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge* ein weiteres Update seiner innovativen Comic-Prügelei nach. Wie für Nachfolger üblich, gibt es ein paar neue Kämpfer-Sprites und Hintergründe zu bewundern. In der Februar-Ausgabe stellen wir Euch aus dem gleichen Hause die Roboterklapperei *Armored Warriors* vor, die mit *Cyber Bots: Fullmetal Madness* ebenfalls einen würdigen Nachfolger nachgereicht bekommt. Fahrsimulator-Spezialist 'Namco' hingegen begibt sich mit *Alpine Racer* auf ungewohntes Terrain. Der Spieler schnallt sich diesmal digitale Skibretter an und durchquert in rasanter Tal- & Schußfahrt ein verschneites 3D-Alpen-Szenario. Damit das frostige Vergnügen richtig zur Geltung kommt, haben die Designer



In Capcoms *Cyber Bots* fliegen erneut die Roboterketzen



Kung Fu-Star Jackie Chan hat sein eigenes Prügelspiel spendiert bekommen



eigens ein Gehäuse konstruiert, das mit hydraulischen Trittbrettern und Skistöcken als Steuerungselemente aufwartet. Aber Vorsicht, ischt cool, Man! Ebenfalls neu von Namco ist *Cyber Commando*, dessen Vorgänger *Cyber Sled* gerade erst für Sonys Playsta-



Das Alpine-Racer-Gehäuse mit integrierten Brettl'n



Texture-Mapping-Schnee gibt's in *Alpine Racer*



Cyber Commando – der offizielle Nachfolger von *Cyber Sled*



Elevator Action Returns – ein Klassiker meldet sich zurück

tion erschienen ist. Spieltechnisch hat sich nicht viel geändert, Ihr rast abermals mit futuristischen HighTech-Panzern durch diverse 3D-Arenen und jagt gleichgesinnten Kontrahenten nach. Immerhin erscheint die Zukunftsballei in optisch neuem Gewand und

verwöhnt das Betrachterauge durch allerfeinstes Render-Texture-Mapping. Ermöglicht wird das Grafikspektakel durch Namcos revolutionäre System-22-Hardware, die übrigens auch bei *Alpine Racer* eingesetzt wird. Etwas ausgefallener geht es in *Match Breakers* zu. Sieben abgedrehte Figuren, die einer ungewöhnlichen Sportart nachgehen, stehen Euch hier zur Auswahl. In spektakulären Tunnelverfolgungsjagden gilt es, den Geg-



Golden Axe: The Duell erscheint zuerst auf Automat und später 1:1 für den Saturn



Oben seht Ihr *Outlaws* von Data East. Unten prügeln sich die *Tattoo Assassins*.



Konami's *Twin Bee Yootool* erscheint im neuem Kubbel-Sprite-Look



ner mit allen verfügbaren Mitteln aus dem Rennen zu werfen. Für Fans der legendären *Rolling-Thunder*-Serie hat Namco ein artverwandtes Spiel entwickelt, das den klangvollen Namen *The Outfoxies* trägt. Bewaffnet mit einer Handfeuerwaffe geht Ihr als Spezialagent auf Pixel-Gangsterjagd. Spielhallengänger der ersten Stunde werden sich vielleicht noch an *Elevator Ac-*



The Outfoxies erinnert stark an die Rolling Thunder-Serie

tion erinnern können. Taito hat sich auf ihren damaligen Erfolgshit besonnen und stampft mit *Elevator-Action>Returns* eine grafisch aufgemotzte Fortsetzungsvariante aus dem Boden. Für Anhänger des chinesischen Kampfsports ist Kanekos Digi-Prügelei *Jackie Chan: The Kung-Fu Master* gedacht. Der berühmte Filmstar führt auf Joystick-Kommando seine besten Martial

Arts-Künste vor. Data East ist ebenfalls auf den Knüppeltrichter gekommen und liefert ein weiteres Digi-Fighter-Beat'em-Up, das auf den ungewöhnlichen Namen *Tattoo Assassins* hört. Männlein und Weiblein zeigen mit ihren Tattoo-verzierten Körpern das Beste aus dem Faustkampf-Milieu. Inwieweit sich das Produkt gegen die starke Konkurrenz behaupten kann, wird sich noch zeigen müssen. Des weiteren gab es *Outlaws of the Lost Dynasty* zu sehen, ebenfalls ein Prügelspiel, das allerdings im traditionellen 2D-Outfit ohne digitalisierte Spielerfiguren aufwartet. Nichts



Bei Super Circuit Red Zone von Jaleco rast Ihr über die engen Highways von Tokio

geliefert. Saturn-Fans dürfen sich schon jetzt auf eine 1:1-Umsetzung freuen, da in dem Automaten die gleiche Hardwaretechnik (ST-V-Board genannt) verwendet wird. Noch etwas länger müssen sich alle Spielhallengänger auf Segas *Rail Chase 2* gedulden, das die rasanten Loren-Verfol-



Herausragendes möchte man meinen, doch alle Fantasy-Kämpfer verfügen über eine gefährliche Schlagwaffe, die dem Spiel zum gleichen Erfolg verhelfen soll, wie es dem Konkurrenzprodukt *Samurai Shodown* beschert war. *Gunhard* dagegen verkörpert ein weiteres Shooting-Galerie-Spiel à la *Lethal Enforcers*, in dem Ihr Jagd auf Digi-Schurken macht. Als letztes Data-East-Produkt wurde *Worldcup Volleyball '95* vorgestellt, das wohl keiner weiteren Erklärung bedarf. Von Konami gab es lediglich *Twinbee: Yoottoo!* zu sehen, das ohne große Veränderungen an die bestehende Shooting-Serie mit den zuckersüßen Knuddel-Sprites anknüpft. Allroundkünstler Sega hatte neben den kürzlich erschienenen Hammerspielen wie *World Striker* und *Sega Rally Championship '95* nicht viel Neues zu bieten. Das von vielen gewünschte Klassiker-Sequel *Golden Axe: The Duell*, ist nun endlich fertiggestellt und wird in den nächsten Wochen aus-

gungjagden des ersten Teils in perfektionierter 3D-Grafikform weiterführt. Am Rande gab es noch *Sega Puzzle* zu sehen, ein weiterer Denkspiel-Clone mit herabfallenden Symbolsteinen. Und weil's gerade so schön ist, schiebt Compile die Automatenfassung von *Dr. Robotniks 2* nach, das in Japan *Puyo Puyo Tsu 2* getauft wurde. Auch Jaleco meldet sich wieder an der Automaten-

front zurück. Voller Stolz wurde der Fahr Simulator *Circuit Red Zone* dem Fachpublikum vorgeführt, welcher im Grunde nichts anderes als einen grafisch schlechteren *Cruis'n USA*-Verschnitt darstellt. Auch herkömmliche Ballerspiele erfreuen sich weiterhin großer Beliebtheit. Jaleco hat gleich zwei Spiele dieser Gattung anzubieten: *P-47 Aces* verkörpert eine Neuauflage des horizontal scrollenden Urklassikers, in dem der Spieler mit altertümlichen Propellermaschinen gegnerische Einrichtungen bombardiert. *Gratia: Second Earth* bietet das gleiche Spielprinzip in leicht abgeänderter Form mit modernen Düsenjets an. Anime-Charakter 'Ultraman' ist in Japan eine berühmte Heldenfigur im Superman-Stil. Nach zahlreichen SNES-Auftritten hat nun Banpresto dem Japano-Hero sein eigenes Arcade-Shoot'em-Up spendiert. Ihr düst mit Mr.Ultra über vertikal scrollende Fantasy-Landschaften hinweg und räumt hordenweise Feindsprites aus dem Weg. Atlus hält an den bewährten Ballerspielelementen fest und schickt Euch in *Don Patchi* mit Super-Jägern an die vertikal scrollende Ballerfront. Natürlich gab es noch viele weitere Spiele z. B. Mahjong und Patchinko-Variationen zu sehen, die hierzulande gewiß nicht in den Spielhallen auftauchen werden. ws



Verrückte Endbasse sind in Ultra Patrol keine Seltenheit



In Ultra Patrol darf geballert werden, was das Zeug hält



Dieser Super-Laserbeam stammt aus dem Shooter Don Patchi

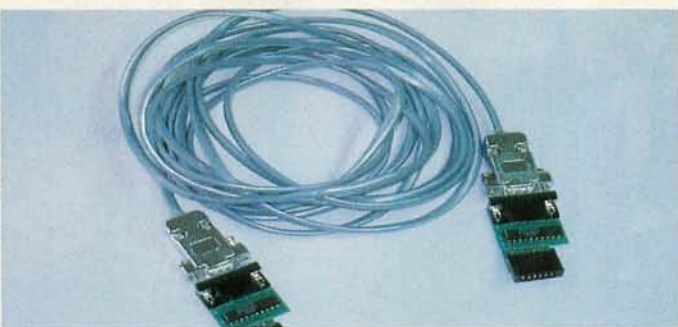
Multi-Player-Spiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Die Jaguar-Entwickler planen vorausblickend und spendierten ihrer Hardware einen vernetzbaren Link-Port.

JAGUAR-NEWS



Link-Adapter

Bisher hatten Jaguar-Besitzer keine Chance, ihre Edelkonsolen miteinander zu vernetzen, obwohl einige Spiele wie *Doom*, *Club Drive* und *Air Cars* bereits eine Link-Option eingebaut haben. Die Pin-Belegung des herausgeführten DSP-Ports hat Atari zwar schon lange preisgegeben, doch der Großteil von Euch würde sicher Mühe haben, ein entsprechendes Kabel zu basteln. Erst seit kurzem ist die sogenannte "Catbox" erhältlich, die neben zahlreichen Video/Audio-Ausgängen auch den DSP-Link-Port voll ausnutzt (siehe VG 2/95). Das einzige, was man noch benötigte, war ein handelsübliches Nullmodem-Kabel, das im jeden Computerladen erhältlich sein sollte. Mit dieser



halbherzigen Lösung gab es allerdings gerade bei Multi-Player-Spielen wie *Doom* in der Praxis einige Übertragungsprobleme, die sich durch nervige "Network-Errors" bemerkbar machten. Nun hat sich Atari selbst der Misere angenommen und einen reinrasigen Jag-Link-Adapter entwickelt. Der im Kabel integrierte Spezialchip soll dafür sorgen, daß die bei *Doom* auftretenden Verständigungsprobleme der Vergangenheit angehören. Leider ließ sich diese Behauptung aus Termingründen noch nicht auf Herz und Nieren prüfen. Falls es mit dem Atari-Link-Adapter nicht funktioniert, bleibt keine Alternative. Zu beachten ist außerdem, daß deutsche und amerikanische Jaguars nicht untereinander vernetzbar sind. WS

JETZT REICHTS - IHR HABT DEN PREISKRIEG GEWOLLT !!

GAMES

Kostenlose Preisliste anfordern

action & price power

SUPER NES

Akira dt	129.-
Blackhawk dt	109.-
Breath of Fire us	139.-
Cannonfodder dt	109.-
Carrier Aces dt	119.-
Clay Fighter 2 dt	119.-
Crazy Chase dt	109.-
Demolition Man dt	119.-
Demons Crest dt	139.-
Desert Fighter PAL	69.-
Dragon dt	99.-
Donkey Kong Country dt/us	129.-
Earth Worm Jim dt	109.-
Fatal Fury Special dt	139.-
Firemen dt	119.-
Final Fantasy 2 us	129.-
Final Fantasy 3 us	149.-
Illusion of Time (Gala) dt	115.-
Indiana Jones dt	89.-
Inter. Superstar Soccer dt	119.-
John Madden 95 dt	119.-
Kid Clown dt	117.-
Lion King dt	89.-
Lothar Matthäus dt	119.-
Lord of the Rings dt	109.-
Might & Magic 3 us	139.-
NBA Jam Tournament dt	125.-
NBA Live 95 dt	119.-
NHL 95 dt	119.-
Ninja Warriors dt	135.-
Pac In Time dt	132.-
Pacman 2 us/dt	119.-/109.-
Paras of Fury (Brutal) dt	69.-
Power Drive dt	109.-
Realist dt	125.-
Robin & Batman dt	139.-
Robocop vs Terminator (Bloody) us	69.-
Schlumpie dt	109.-
Sidapocket PAL	99.-
Slam Masters dt	129.-
Sparkster dt	125.-
Speedy Gonzales dt	135.-
Star Trek: Next Generation dt	119.-
Star Trek: Star Fleet dt	115.-
Street Fighter dt	129.-
Street Racer dt	119.-

GAME BOY

Stunt Race FX dt	109.-
Super Conflict dt	119.-
Super Punch Out dt	115.-
Super Star Wars 3 (R.Jed) dt	99.-
Syndicate dt	119.-
Tetris & Dr. Mario	89.-
Theme Park dt	119.-
Tiny Toons-Wild 'n' Wacky dt	119.-
Top Gear 3000 dt	119.-
True Lies dt	129.-
Unruly dt	115.-
Wario Woods dt	89.-
Wild Guns dt	125.-
WWF Raw dt+Video	149.-
Top Secret Spieleberater	25.-
6-Spieler Adapter	59.-
60Hz Adapter/ 1-Stecker	39.-
Action Replay 2 dt	99.-
Scart Kabel SNES dt/us	29.-
SNES Powerstation	189.-
Morefun Set(SNES+SuperGameboy) dt	295.-
Umbau 50/60Hz+Schacht	79.-
	u.v.m.

GAME BOY

Donkey Kong dt	59.-
Donkey Kong Land dt	65.-
Kirby's Dreamland 2	65.-
Lion King dt	59.-
Schlumpie dt	69.-
Wario Blast dt	65.-
World Heroes 2 Jpt dt	69.-
Gameboy 6-Farben	115.-
	u.v.m.

SEGA 32X

1-1 '94 dt	119.-
Fatal Fury 2 dt	115.-
FIFA 95 dt	109.-
Jimmy White Snooker dt	89.-
John Madden 95 dt	99.-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	112.-
Kawasaki Powerbikes dt	95.-
König der Löwen dt	99.-
Lothar Matthäus dt	109.-
Megaman Willy Wars dt	109.-
NBA Live 95 dt	109.-
NBA Jam Tournament dt	119.-
NHL Hockey 95 dt	109.-
Mickey & Minnie dt	109.-
Micromachines 2 dt	99.-
Pirates Gold us	119.-
Powergate dt	89.-
Protector dt	109.-
Psycho Pinball dt	109.-
Road Rash 3 dt	99.-
Samurai Showdown dt	115.-
Sha Fu dt/us	79./69.-
Shining Force 2 dt	129.-
Slam Masters dt	139.-
Sonic & Knuckles dt	109.-
Stargate dt	119.-
Striker dt	125.-
Story of Thor dt	135.-
Urban Strike dt	99.-
WWF Raw dt	119.-
Zero the Kamikaze Squirrel dt	99.-
Zero Tolerance dt	49.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA dt	59.-
6-Buften Pad dt	39.-
Action Replay Pro 2	89.-
60Hz Converter	39.-
Megadrive 2 Grundgerät	199.-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz	49.-
	u.v.m.

SEGA 32X

Afterburner dt	119.-
Cosmic Carnage dt	129.-
Doom dt	139.-
Metal Heat dt	139.-
Motocross Champion dt	129.-
Space Harrier dt	119.-
32X PAL dt/jp	379.-/349.-
	u.v.m.

SEGA 32X

Heimball dt	99.-
Kilo Flying Squad dt	99.-
Links dt	109.-
Lords of Thunder dt	99.-
Novastorm dt	109.-
Rebel Assault dt	109.-
Road Rash 3 dt	99.-
Snatcher PAL	99.-
CD-Rom incl. Spiel dt	399.-
CDX Adapter 1.8X	99.-
	u.v.m.

3DO

Fifa Soccer dt	99.-
Need for Speed dt/us	99.-
Rebel Assault dt	109.-
Sesam Straße us	19.-
Super Streetfighter us	139.-
Syndicate dt	99.-
Wing Commander 3 dt	109.-
Theme Park dt	99.-
3DO PAL/NTSC/RGB/2CD	899.-
	u.v.m.

PLAYSTATION

Cosmic Race	159.-
Cybersled	159.-
Kileak the Blood	199.-
Motor Toon Grandprix	159.-
Philosoma	169.-
Raiden	159.-

JAGUAR

Ridge Racer	159.-
Toshiden	159.-
Memory Card	79.-
Joypad Sony	89.-
Joypad Nejeecom	169.-
RGB-Kabel	89.-
Umbau RGB-Kabel	79.-
Playstation/RGB-K./220V/Spiel	1369.-
	u.v.m.

JAGUAR

Bubsy dt	99.-
Cannonfodder dt	119.-
Doom dt	129.-
Iron Soldier dt	129.-
Kasumi Ninja dt	135.-
Rayman dt	139.-
Syndicate dt	139.-
Theme Park dt	129.-
Troy Aikman dt	139.-
Tiny Toons dt	99.-
Zool 2 dt	199.-
CD-ROM	299.-
Scart-Kabel	49.-
Jaguar PAL dt	459.-

SATURN

Clockwork Knight	119.-
Daytona	159.-
Panzer Dragon	149.-
Shinobi	169.-
Victory	139.-
Saturn/RGB-K./220V/Virtua Fighter	1169.-
	u.v.m.

PC CD-ROM

Dark Forces DV/EV	95.-/85.-
	u.v.m.

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr,
 Fax 089/534254,
 NEUER VERKAUFLADEN: Stadtgraben 45 • 94315 Straubing
 ÖSTERREICH: Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
 SCHWEIZ: Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsau

0 89 / 54 38 088
DEUTSCHLAND
05071/733134 071/733134
ÖSTERREICH SCHWEIZ

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

Streetfighter The Movie

Seht Eure Street-Fighter-Helden live in Fleisch und Blut beim Kampf gegen den dämonischen M.Bison! Der Film zum Spiel kommt jetzt in die Kinos

Trotz des Megaflops *Super Mario Bros* werden immer mehr Videospiele verfilmt. *Mortal Kombat* und *Double Dragon* kommen bald, aber *Street Fighter* macht den Anfang. So und jetzt ratet mal, wer denn die Hauptrolle in dem auf Schauplätzen in Kanada, Thailand und Australien geschossenen Streifen spielt: Ken? Ryu?-Nein: US-Söldner Guile, gespielt von keinem geringeren als dem belgischen Dynamit Jean-Claude Van Damme (aufgrund einer weltweiten Umfrage von Capcom unter SF2-Fans), führt die Riege der 'Guten' an. Fans des Kultspiels werden alle 16 Kämpfer bis auf den Hong-Kong-Bruce Lee Fei Long in der etwas an den Haaren herbeigezogenen Story entdecken. Bison (Raul Julia: *Addams Family*) nahm ein Rudel Urlauber als Geiseln auf seine südostasiatische Festung, um von den Vereinten Nationen Portogeld in Höhe von 20 Milliarden zu erpressen. Ihm zur Seite stehen der dubiose Waffenhändler Sagat (Wes Stud: *Der mit dem Wolf tanzt*), der Computerspezialist Dee-Jay (Miguel Nunez: *Lethal Weapon 1 und 3*) sowie der bizarre Wissenschaftler Dhal-sim (Roshan Seth: *Indiana Jones*), der mittels Laborversuchen am armen Geschöpf Blanka eine Mutantenarmee erschaffen soll. Die dummen Jungs Ken (Damian Chapa: *Alarmstufe Rot*) und Ryu (Byron Mann: *Bloodsport 2*) wollen sich bei *Bison* einschleichen, werden aber gekidnappt.



Zangief kommt mit diesem extravaganten Haarstyling seinem Pixelvorbild schon recht nahe



Blanka ist wohl etwas länger in der Maske gegessen...



Das lassen die Vereinten Nationen unter der Führung von Colonel Guile und Major Cammy (Kylie Minogue) nicht auf sich sitzen und blasen zum Angriff. Live für die Presse dabei ist die rasende Reporterin Chun Li (Ming-Na Wen, laut *People Magazine* einer der 50 schönsten Menschen der Welt) unter dem Schutz der Muskelprotze Honda (Peter Tuisosopo) und Balrog (Grand L. Bush: *Demolition Man*, super getroffen!). T. Hawk unterstützt Guiles Einheit, Zangief und Vega spielen eine untergeordnete Rolle. Das Witzige ist: Außer van Damme beherrschen sämtliche Schauspieler vor



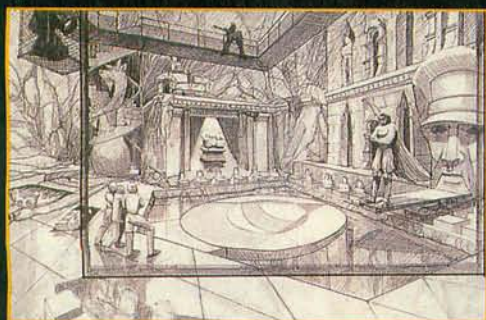
Für einen Tänzer ist der Schauspieler von Vega ganz schön fit



Die beiden Superbösewichte bei der Lagebesprechung



Zu Chun Li nur soviel: Ich muß sagen, das People Magazine hat recht!



Hier seht Ihr eine frühe Skizze von Bisons Unterschlufl

Drehbeginn nahezu null Martial Arts. Das schließlich im Film zu sehende Ergebnis eines zweiwöchigen Prügel-Crash-Kurses zeugt dann davon, daß ein wahrer Meister die Street Fighter trainiert hat: Der ungeschlagene Karate-Weltmeister und Inhaber von neun (!) schwarzen Gürteln in neun verschiedenen Kampfstile, Benny 'the Jet' Urquidez. Während etwa Jay Tavare, der den Vega verkörpert, als Profitänzer die nötigen Moves relativ schnell draufhatte, stand Bison-Raul Julia oftmals ziemlich auf der Leitung. Aber der fertige Film kann sich wirklich sehen lassen, denn Fans werden viele der Kult-Moves aus dem Spiel wiederentdecken, wie die bahnbrechenden Feuerbälle von Ken und Ryu oder Chun Lis Whirlwind-Kick, für den die arme Ming-Na Wen extra vor einem Blue-Screen kopfüber aufgehängt wurde. Steven de Souza gab mit *Street Fighter* übrigens sein Regie-Debut, ist aber in Hollywood dennoch kein Unbekannter: Er schrieb u.a. die Drehbücher zu *Stirb langsam 1 und 2* sowie *Flintstones*. Ob er damit schon Profi genug ist, sei dahingestellt: Zwar hat er alle Szenen mit seinem Star van Damme, der aufgrund einer anderen Filmverpflichtung nur einen Monat zur Verfügung stand, gut hinbekommen, aber einen fulminanten Showdown mit Kampfhubschraubern mußte er aufgrund der Verweigerung der Drehgenehmigung seitens der thailändischen Behörden kurzerhand fallenlassen. Stattdessen gibt's jetzt ein großes Finale mit Rennbooten. Während der Dreharbeiten wurden mit den Schauspielern übrigens alle Aufnahmen für den Digi-Prügel-nachfolger *Streetfighter 3* geschossen. *Street Fighter-The Movie* von Columbia Tri-Star läuft am Donnerstag, den 27. April in den deutschen Kinos an. rk

Streetfighter-Anime

Neben dem Kinostreifen mit echten Schauspielern gibt es auch einen japanischen Street-Fighter-Zeichentrickfilm mit englischen Untertiteln. Der Film ist rund 100 Minuten lang und auffallend aufwendig und detailgetreu produziert. Da die Vertriebsrechte in Deutschland allerdings nicht eindeutig geklärt sind, gibt es den Film derzeit nur über diverse Grauiimport-Quellen. Vorsicht: Falls Euch jemand ein Video mit billigem farbkopiertem Frontcover andrehen will, handelt es sich mit Sicherheit um eine Raubkopie aus Hongkong. Die Bildqualität solcher Kopien ist unter aller Sau, abgesehen davon, daß der Besitz illegal ist.



Wie in allen Animes sind die Heroes Muskelberge



Dhalsim als Schrumppkopfjäger



M. Bison alias Sagat

TV-Shows

Auch wenn man eigentlich nicht noch auf Tote eintreten sollte, an einigen Einsendungen zum Thema "Videospiele-TV-Sendungen" wollten wir Euch dann doch teilhaben lassen.

Ach, wie soll man an einer Sendung Freude finden, in der nervös kreischende und wie unter Strom stehende, zuckende Grobmotoriker im Doppeldeppen-Team moderieren, wie es in X-Base geschah! Und dieser unglaubliche interaktive Freddy Highscore mit seinem coolen Ich-beeindrucken-damit-kleine-Kinder-Englisch! Und, um sie nicht zu vergessen, die faszinierenden Kandidaten - vor allem die lispelnden Analphabeten am Telefon! Wie souverän die fachkundigen Moderator(inn)en doch stets die Sendung zu leiten wußten ("Eeeegooooon, du hast gewonnen! - Stimme aus dem Off - "nein, Karlheinz hat gewonnen" - "ach so, äh, Kaaalheinz, du hast gewonnen!"). Ach, all die herrlichen Preise! Täglich die neue CD von DJ Popo ...

Andreas Lazar, Stuttgart

Wat hebb wi lacht! Gröhl!

Dann gibt es da noch Hugo. Hugo ist ein lustiger kleiner Kerl, ein pfißiger Knuddelheld, der immer einen tollen Spruch auf Lager hat (merkt Ihr, wie sich die Feder sträubt, weil sie das schreiben muß?). Immer die gleichen Levels am Telefon, immer die gleichen Levels am Telefon, immer die gleichen Levels am ...

Und nun zu Games World. Ich hasse Robby Rob, sein Rotkäppchen, seine Art sich zu bewegen und überhaupt den ganzen Rest. ...

Christian Tembrink, Münster

Den nächsten Brief drucke ich ausnahmsweise mal original und völlig unredigiert ab. Wegen seines besonderen, ähm, hüstel, literarischen Werts...

Als ich vom nächsten Leseforum laß, kramte ich gleich das chlorfrei gebleichte Papier und die steinalte, schrottreife Schreibmaschine von meinem Opa hervor und übte tippen. Klappete prima. Nachdem meine Zeigefinger gebrochen, der Aschenbecher 13,68 mal gelehrt wurde (von Opi), die BÖHSEN ONKELZ ihre 13,68 TE Goldene kriegen und ich Uropa wurde, hatte ich den Minnivorspann fertig. Vor etwas längerer Zeit sah ich mir jeden Tag Hugo an, wegen der niedlichen Grafik und der zugege-

hen hat, die Spieler noch immer zu doof sind und Min-Kai tröstend ein paar sinnlose, undurchdachte Worte vor sich hinstammelt, kann man nur noch auf Schlümpfe umschalten. (und so geht das noch eine gute Seite auf braungegilbtem zerfleddertem Papier weiter). Ich muß Opi jetzt füttern, einen Blondi-Witz erzählen und ins Bett bringen. Gute Nacht! Es is heute Freitag, der 24.2.1995. - 1.54 Uhr draußen ist's dunkel!!!

Ansgar Bökenkrüger,
Lübbecke Bökenkrüger (das is Opi)



Manche Themen erledigen sich fast von selber. Beispielsweise unser März-Forum mit der Frage nach der Qualität von Videospiele-TV-Shows: „X-Base“ und „Games World“ sind bzw. werden eingestellt. Just for Fun einige Nachrufe.

ben witzigen Szenen wenn der trottellige Spieler mal wieder verrätzt war. Doch schon nach zwei Wochen kannte ich jeden auswendig und die Spieler stellen sich meistens saublöd an, dazu kommen noch die absolut dämmlichen Kommentare der drei „limmetgirls“, den Kommentatorinnen. Wenn man jede Scene drei mal gese-

Achtung Glatteis!

Einen absichtlich ganz schön hinterhältigen Test hatten wir in Mail-o-Mania unserer April-Ausgabe eingebaut. Das war kein Aprilscherz, sondern völlig ernst gemeint. Wir waren und sind nämlich der Überzeugung, daß man mit markig präsentiertem Pseudo-

Nintendo und habe eigentlich gar nichts zu bedeuten. „MIPS“ sei lediglich die Abkürzung für „Million Instructions per Second“ (was im Normalfall ja auch stimmt). Anschließend legten wir uns auf die Lauer und warteten gespannt, ob und wieviele Leser protestieren würden. Nun, in mehreren Hundert Briefen hatten bis Redaktionsschluß lediglich zwei (!) Leser bemerkt, daß wir Euch (ausnahmsweise) aufs Glatteis geführt hatten. Im Zusammenhang mit Nintendos Ultra 64 ist mit „MIPS-Technologie“ nicht „Million Instructions per Second“ gemeint, sondern das Tochterunternehmen MIPS von Silicon Graphics, das unter anderem den Prozessor R4400 herstellt, der in einer speziellen Version im Ultra 64 Verwendung finden soll. Damit jetzt keiner behauptet, ich schreibe das nur, um nicht zugeben zu müssen, daß ich einfach nicht wußte, wer MIPS ist: Bereits in VG 10/93, S. 24, habe ich erwähnt, daß

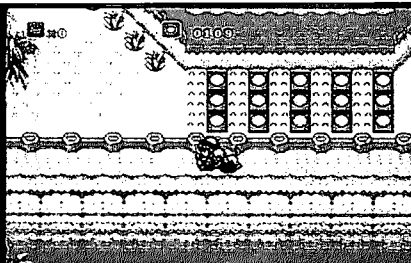
FORUM

Längst ist die CeBIT in Hannover zur größten Computermesse der Welt geworden. Alljährlich treten sich Hunderttausende von Besuchern die Füße in den 21 Hallen platt. Auf die IAA in Frankfurt pilgern ebenfalls Hunderttausende, um neue Autos zu sehen. Nur bei der Consumer-Elektronik sieht's ziemlich düster aus. Zwar gibt es die IFA, die Funkausstellung in Berlin, doch erstens findet sie

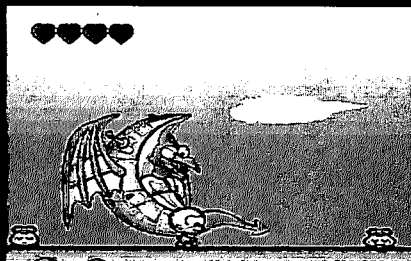
nur alle zwei Jahre statt und zweitens zeigen die Hersteller kaum Spiele. Alle wichtigen Spielermessen finden im Ausland statt. **Wäre es an der Zeit, eine große deutsche Unterhaltungselektronik- und Spielmesse ins Leben zu rufen? Würdet Ihr eine solche Messe besuchen, selbst wenn Ihr eine weite Anfahrt hättet? Wo in Deutschland müßte ein solche Messe stattfinden?**

THEO KRANZ VERSAND

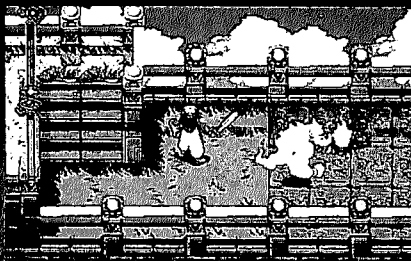
& LADEN



Soleil



Super B.C. Kid



Story of Thor



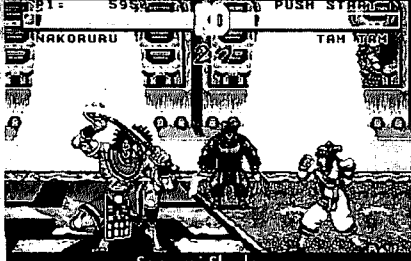
Stargate



NBA Jam Tournament Edition



Golf Best 36 Holes



Samurai Showdown

Mega Drive

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei).....	359,-
Golf Best 36 Holes	129,-
Metal Head	129,-
Motocross Champ.	129,-
Virtua Racing Deluxe	119,-
Star Wars	99,-

Mega Drive II ohne Spiel	189,-
Action Replay Pro 2	99,-
6 Button Controller	39,-
Animaniacs	79,-
Allen Soldier (Mai)	109,-
Asterix - Power of Gods	109,-
Bonkers	109,-
Bubsy 2	69,-
Cannon Fodder	109,-
Daffy Duck in Hollywood	109,-
Demolition Man (April)	109,-
Dune 2	104,-
Dynamite Headdy	99,-
Eternal Champions	39,-
FIFA Soccer '95	94,-
Flink	59,-
Flintstones - The Movie	104,-
High Seas Havoc	69,-
Jimmy White Snooker	99,-
John Madden Football '95	94,-
Kawasaki Super Bikes	119,-
Kick Off 3	79,-
König der Löwen(4 Spieler)	99,-
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	89,-
Mega Man Wily Wars	109,-
Mega Swiv	89,-
Mega Turrican	69,-
Mickey & Minnie	109,-
Mickey Mania	59,-
Micro Machines 2	109,-
NBA Jam Tournament	119,-
NBA Live '95	94,-
NFL Quarterback Club	119,-
NHL Hockey '95	94,-
Pagemaster	89,-
PGA Tour Golf 3	94,-
Pitfall	79,-
Power Rangers	99,-
Psycho Pinball	99,-
Red Zone	99,-
Ristar	109,-
Road Runner - Desert Demolition	99,-
Rugby World Cup	99,-
Samurai Showdown	109,-
Seaquest DSV	114,-
Schlümpfe	99,-
Shining Force 2	119,-
Shinobi 3	49,-
Siam Masters	139,-
Soleil dt.	109,-
Sonic 3	99,-
Sonic & Knuckles	99,-
Sparkster	79,-
Speedy Gonzales (April)	114,-
Stargate	119,-
Story of Thor	119,-
Striker	114,-
Super Street Fighter 2	99,-
Theme Park	109,-
Tiny Toons 2 All Stars	79,-
ToeJam & Earl 2	49,-
Toughman Contest	109,-
True Lies	119,-
WWF Raw	119,-
X-Men 2	109,-
Zero Tolerance	69,-
Zero the Kamikaze Squirrel	109,-

Super Nintendo

Super Game Boy	89,-
S.N. More Fun Set	299,-
Actraiser 2	99,-
Addams Family Values	119,-
Akira	139,-
Batman & Robin	124,-
Blackhawk	109,-
Cannon Fodder	109,-
Carrier Aces	114,-
Clayfighter 2	109,-
Crazy Chase	114,-
Demons Crest	129,-
Dino Dini Soccer	79,-
Donkey Kong Country	129,-
Earthworm Jim	119,-
Flintstones The Movie	109,-
Hegane	119,-
Illusion of Time (Ma/Juni)	119,-
Indiana Jones	129,-
International Superstar Soccer	119,-
Jungle Strike	119,-
NBA Jam Tournament	129,-
NFL Quarterback Club	139,-
Pac Man 2 (April)	114,-
Pagemaster	89,-
Pinball Fantasies	99,-
Punch Out	114,-
Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater)	119,-
Shadow	119,-
Skyblazer	59,-
Soulblazer	109,-
Spiderman TV	129,-
Star Trek Next Generation	109,-
Star Trek Star Fleet Academy	109,-
Stargate	129,-
Street Racer	119,-
Super B.C. Kid	119,-
Super Bomberman 2	99,-
Tetris & Dr. Mario	89,-
The Mask	119,-
Top Gear 3000	119,-
True Lies	139,-
Unirally (April/Mai)	119,-
Warlos Woods	89,-
Warlock	129,-
WWF Raw Inki Video	134,-
Zero Kamikaze Squirrel	129,-

Mega CD

Mega CD 2 mit 4 I Spielen	499,-
B.C. Racers	99,-
Dungeon Master 2	99,-
Ecco the Dolphin 2	104,-
F-1 Beyond the Limit	99,-
Heimdall	89,-
Jurassic Park dt. CD	89,-
Pitfall	94,-
Rebel Assault	109,-
Schlümpfe CD	99,-
Shining Force CD	109,-
Snatcher	119,-
Soulstar	99,-
Starblade	99,-
Tomcat Alley	59,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

FRAGEN SIE AUCH NACH
UNSEREN NEUHEITEN FÜR:
SATURN, PLAYSTATION,
JAGUAR, 3DO, NEO•GEO

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06
JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBURG

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 Passau, Bahnhofstr. 28

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Formen Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,- bei Vork (für Eurostecks) DM 4,-. Versand und Laden: Preisänderung an: JFS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-.

das damals unter dem Arbeitstitel Project Reality präsentierte Ultra 64 eine abgewandelte Version der Grafik-Workstation "Multimedia Engine" von MIPS/SGI sein würde. Glückwunsch an die aufmerksamen Leser Henrik Tunze aus Varel und Mika Koßmann aus Herne!

Import

Wo zum Henker kriege ich Mystical Ninja 2 her? Ich habe alle mir bekannten Versender angerufen, keiner hatte es auf Lager oder konnte es bekommen. Könnten Ihr mir einen Händler nennen?

Henning Henß, 30161 Hannover

Leider nicht. Mystical Ninja 2 ist nie offiziell in Deutschland erschienen. In Japan ist die 2er-Version außerdem auch schon veraltet. Dort gibt es bereits Mystical Ninja 3, das ebenfalls nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird. Mit den Importeuren ist das so

eine Sache. Ein Versender mit Japan-Kontakten könnte natürlich so manchen Titel auf-treiben, wenn er wirklich wollte. Meist will er aber nicht, weil sich der Aufwand bei einer einzelnen Anfrage nicht lohnt. Wird er dagegen mit Anrufen bombardiert, wird er alle Hebel in Bewegung setzen, um das Geschäft nicht zu versäumen.

PCs und Konsolen

Könntet Ihr nicht mal einen Vergleichstest zwischen PCs und den neuen Konsolen bringen? Besonders interessiert mich, wie leistungstark die neuen Geräte gegenüber einem Pentium 100 MHz sind.

Ralf Sowa, Warendorf

Wieso schaffen es die Programmierer nicht, auf einer einem 486 DX2/66 überlegenen Hardware ein zumindest genauso schnelles Spiel zu schreiben?

Jens Hilgart, Sulzbach-Rosenberg

Zunächst mal dürft Ihr sicher sein und Euch drauf freuen, daß wir in nächster Zukunft einen dicken Vergleichstest zwischen allen neuen Geräten bringen und dabei auch den PC nicht außer acht lassen werden. Das wird allerdings – bei aller Vorfreude – noch ein Weilchen dauern, denn noch sind nicht alle Daten aller Geräte verfügbar bzw. die Konsolen noch gar nicht erschienen. Mit Spekulationen über die Technik läßt sich jedenfalls nicht seriös arbeiten. Soviel können wir aber schon vorab sagen: Es gibt zwar ein paar technische Eckdaten, anhand derer sich die Leistung verschiedener Geräte aufrechnen läßt, doch hundertprozentig wird es nie möglich sein, ausschließlich anhand der Hardware zu entscheiden, welche Konsole nun erste Wahl ist. Ein eigens für eine neue Konsole entwickelter Spezialchip kann noch so genial sein, wenn er z. B. tierisch schwer zu program-

mieren ist, werden sich die Entwickler die Ohren brechen beim Versuch, ihn voll zu nutzen. Dann kann der Hersteller noch so große Töne spucken, auf der Konsole wird kein Spiel jemals richtig beeindrucken. Und das ist nur einer von 300 Gründen ...

Falling down

Im Moment fühle ich mich mit dem Jaguar auf verlorenem Posten. Während andere Konsolen, z. B. die Playstation, schon im ersten Monat ihres Erscheinens einen solchen Überhammer wie Ridge Racer abliefern, kann ich mit dem Jaguar, den ich schon gut 4-5 Monate besitze, nur doof in die Röhre glotzen, außer AvP ist mehr oder weniger alles Mittelmaß, das ich schon mit dem guten alten SNES haben konnte. Jetzt kommt bald das CD-ROM und ich überlege, ob ich nicht umsteigen soll ...

Frank Mahnkopf, Merchweiler

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	DV	109,95
Adventure Island II	US	99,95
Adventures of Batman & Rob.	PV	139,95
Aero Fighters	US	119,95
Animaniacs	DV	129,95
Ardy Light Foot	DV	129,95
Barkley shul up and Jam	DV	69,95
Blackhawk	DV	119,95
Blackthorne	US	99,95
Brandish	US	139,95
Brain Lord	US	129,95
Breath of Fire	US	129,95
Brüt Hull Hockey	DV	69,95
Cannon Fodder	DV	109,95
Choplifter III	PV	59,95
Clayfighter II	US	79,95
Claymates	DV	79,95
Demon's Crest	US	129,95
Desert Fighters	PV	59,95
Donkey Kong Country	DV	129,95
Earthworm Jim	DV	119,95
Final Fantasy	US	149,95
Fire Men	DV	129,95
Hire Striker	US	119,95
Full Throttle	US	129,95
Hurricanes	DV	119,95
Illusion of Gaia	US	139,95
Indiana Jones Greatest Adv.	DV	139,95
Indy Car feat. Nigel Mansoll	DV	129,95
International Superstar Soc.	DV	129,95
Jurassic Park 2	DV	69,95
Kirby's Dream Course	US	109,95
Kirby's Avalanche	US	109,95
Lemmings 2	DV	69,95

Lord of the Rings	US	69,95
Lutia	US	129,95
Mega Man X	US	79,95
Mega Man X II	US	129,95
Michael Jordan	DV	119,95
Micro Machines	PV	69,95
Might & Magic II	PV	89,95
Might & Magic II	US	139,95
NBA Jam Tournament Edition	DV	139,95
NBA Live '95	DV	129,95
NFL Quarterback Club	DV	139,95
NHL Hockey '95	DV	119,95
Pac in Time	DV	79,95
Pac Man 2	US	109,95
Pinball Dreams	DV	79,95
Pinball Fantasies	DV	109,95
Pitfall	DV	69,95
Power Drive	DV	119,95
R-Type III	DV	79,95
Rap Jam	US	119,95
Return of the Jedi	DV	119,95
Rohocop vs. Terminator	DV	129,95
Robotrek	US	129,95
Rock'n Roll Racing	DV	129,95
Samurai Showdown	DV	139,95
Secret of Mana	DV	109,95
Soulblazer	DV	119,95
Sparkster	DV	119,95
Star Trek: Next Generation	US	129,95
Star Trek: Starfleet Acad.	DV	129,95
Siana Protectors	US	99,95
Street Racer	DV	119,95
Striker	DV	59,95
Stunt Race FX	DV	119,95
Super Bomberman 2	DV	119,95

Superman	DV	129,95
Super Metroid	DV	109,95
Super Ninja Boy	US	69,95
Super Pang	PV	69,95
Super Pinball	DV	89,95
Super Punch Out	US	119,95
Suzuka Hours	US	109,95
Syndicate	DV	119,95
Tetris & Dr. Mario	DV	99,95
The Pogemaster	DV	109,95
Top Gear 2	DV	89,95
Top Gear 3000	DV	129,95
Total Carnage	US	89,95
Ultima II	US	139,95
Uniracers	US	109,95
Vortex	DV	69,95
WWF Raw	DV	139,95
Wario's Woods	US	109,95
Wild Snake	US	99,95
World Cup USA '94	DV	89,95
World Heroes	PV	79,95
X-Kalibar	US	49,95
Zero the Kamikaze	US	129,95

MEGA DRIVE

Aero the Acrobat 2	DV	119,95
Art of Fighting	DV	99,95
ATP Tour	DV	119,95
Battletech	DV	109,95
Bubsy II	DV	49,95
Cannon Fodder	DV	109,95
Dino Dini's Soccer	DV	89,95
Earthworm Jim	DV	89,95
Ecco the Dolphin II	DV	99,95
Flink	DV	69,95

Jimmy White's Whirlwind	DV	99,95
Kawasaki Super Bikes	DV	89,95
Kick Off 3	DV	119,95
Lemmings 2	DV	59,95
Mega Swiv	DV	89,95
Mega Turrican	DV	69,95
Mickey Mania	DV	59,95
NBA Jam-Tournament Edition	DV	119,95
NBA Live '95	DV	109,95
NFL Quarterback Club	DV	129,95
NHL Hockey '95	DV	109,95
PGA Tour Golf III	DV	109,95
Phantasy Star IV	US	169,95
Power Drive	DV	89,95
Probotector	DV	119,95
Psycho Pinball	DV	99,95
Radical Rex	DV	49,95
RBI Baseball '94	DV	69,95
Red Zone	DV	119,95
Ristar	DV	119,95
Rock'n Roll Racing	DV	109,95
Schlumpfe	DV	109,95
Shining Force II	DV	129,95
Slam Masters	US	129,95
Socket	US	119,95
Soleil	DV	139,95
Stargate	DV	119,95
Story of Thor	DV	129,95
Striker	DV	119,95
Syndicate	DV	119,95
Top Gear 2	US	119,95
Unnecessary Roughness '96	DV	89,95
View Point	US	129,95
WCW-Super Brawl	US	119,95
WWF Raw	DV	109,95
Zero Tolerance	DV	49,95

M.C. Game

Wir haben auch Software für:

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

Fordern Sie unsere
Preisliste an!

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

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

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

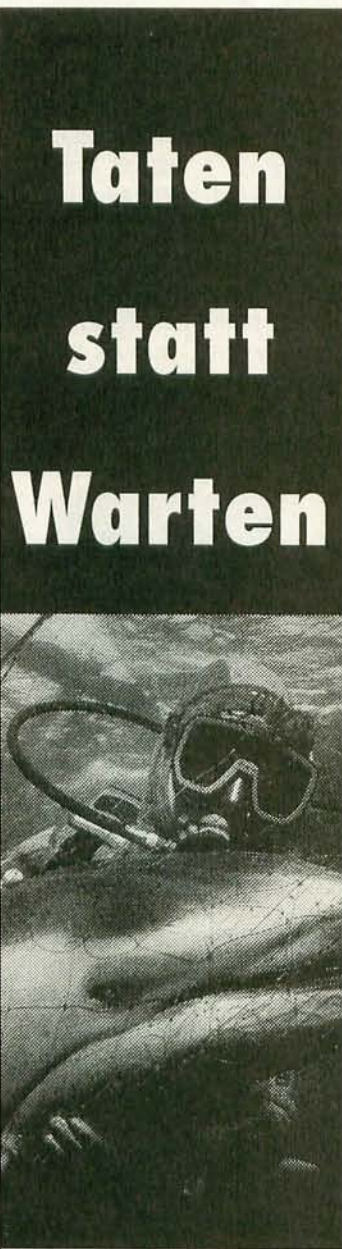
Ach herrje, da macht mal wieder einer die typische Leidensgeschichte eines Atari-Jüngers durch! Das tut mir richtig in der Seele weh! Zum Atari-Freak muß man wirklich geboren sein. Mann, ich weiß, wovon ich rede: In den Achziger Jahren gehörte ich selbst zum harten Kern der Atari-ST-Gemeinde und hielt immer noch die Flaggen hoch, als Microsoft und DOS die kleinen mausgrauen STs schon längst überrollt hatten. Das Atari-ST-Betriebssystem TOS beispielsweise bot bereits 1985 eine erstaunlich betriebssichere mausgesteuerte grafische Benutzeroberfläche, die erst gute acht Jahre später in ähnlicher Form als Windows auf DOS-Kisten diskutabel bzw. benutzbar wurde. Ein beeindruckendes Beispiel dafür, daß der Erfolg eines Systems keineswegs nur davon abhängt, wer zuerst die richtige Idee hatte. Man muß sie auch vermarkten können! Doch Nostalgie beiseite. Nach dem großen Atari-Crash 1983, dem Ausscheiden von Firmengründer Nolan Bushnell und der Spaltung der Firma in Atari Games und Atari Computer Corp. zerbröckelte das Team um Altgründer Jack und Sohnmann Geschäftsführer Sam Tramiel zu einem ziemlich undurchschaubaren Haufen. Atari baute seit jehar Hardware, die der Konkurrenz technisch um Lichtjahre voraus war – das war beim ST so, das war beim Lynx so und ist auch heute beim Jaguar so. Nur das Umfeld stimmte nie: Atari verprellte mit Starrsinn wichtige Fachhändler und Distributoren, behandelte Programm-Entwickler mehr als stiefmütterlich und machte vor allem außerhalb Amerikas ein derart tölpelhaftes Marketing, daß selbst die hervorragende Hardware den langsamen Niedergang der Firma nicht aufhalten konnte. Lediglich eine geradezu rührend treue bis fanatische Atari-Fangemeinde verteidigte die Firma stets mit Zähnen und Klauen. 1992/93 ging es Atari trotzdem so

schlecht wie niemals zuvor, die Firma schaffte es im allerletzten Moment, der Pleite noch einmal von der Schippe zu springen. Dazu mußten fast alle ausländischen Niederlassungen aufgegeben und geschlossen werden, beispielsweise auch das nagelneue, über 60 Millionen teure deutsche Firmengebäude bei Frankfurt. Hunderte von Atari-Mitarbeitern wurden entlassen. Der in Konkurs gegangene Amiga-Hersteller Commodore hatte, ganz nebenbei bemerkt, nicht soviel Glück – das CD³² ist heute bereits tot.

Wie auch immer, Atari ist wirtschaftlich schlicht und einfach zu schwach, um gegen die massive Konkurrenz von Nintendo, Sega, Sony und Konsorten auch nur die Spur einer Chance zu haben. Als Folge davon scheren sich die Softwarehäuser einen feuchten Kehrriech um die technischen Möglichkeiten des Jaguar. Sie programmieren ihre Jaguar-Titel – wenn überhaupt – nicht unter Ausnutzung aller Fähigkeiten einer echten 64-Bit-Maschine, sondern portieren lediglich ihre ohnehin schon vorhandenen 16-Bit-Programme möglichst billig auf den Jaguar. Wenn ein Hersteller von einer solchen Low-Budget-Umsetzung lediglich 10000 Stück verkauft, hat sich der Deal für ihn bereits gelohnt. Für Atari und das Image des Jaguar ist diese Praxis jedoch auf Dauer tödlich: Es entsteht mit jedem schwachen Titel mehr und mehr der Eindruck, der Jaguar habe in Wirklichkeit nicht viel mehr drauf als ein SNES. Dabei gibt sich nur keiner Mühe. Und Nintendo freut sich...

**VIDEO
GAMES**

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



Diesen Delphin haben GreenpeaceInnen aus einem Treibnetz im Südpazifik befreit. Zum Glück für seine Artgenossen. Denn Greenpeace und Andere haben ein Verbot der Treibnetz-Fischerei im Südpazifik bewirkt. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02022
Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr.
17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Taten statt Warten



Wir führen für Sie sämtliche Spiele auf **CD-i** und noch viel mehr:

- 170 **CD-i** und **Video-CD** von Philips
- 60 weitere **Video-CD** (Spielfilme, Musikvideos)
- 20 aufregende **Erotik** Video-CD (Katalog „E“, Mindestalter für Bestellungen 18 Jahre)
- eine Auswahl von Video-CD in **englischer** Originalsprache
- MPEG-Karten** für das Abspielen von **Video-CD** am **PC**
- CD-i Abspielgeräte** und das komplette CD-i **Zubehör**

Bestellen Sie direkt oder fordern Sie unseren Katalog an.

**Multimedia mail
Deutschland
Sägewerkstraße 3
D-83395 Freilassing
Tel: 08654/69707
Fax: 08654/69708**

**Multimedia mail
Österreich
Pacassistraße 5
A-1130 Wien
Tel: 0222/8027979
Fax: 0222/8027980**

*Multimedia mail -
nobody does it better*

In eigener Sache

Es gibt da so ein paar Fragen, die unnötigerweise jedesmal wieder im Leserbriefstapel auftauchen. Da wäre zum einen das leidige "Lohnt sich...?". Um auf jede dieser Fragen eine ehrlich Antwort zu geben, kann ich nur "Weiß ich nicht!" sagen. Ich steck' doch nicht in Eurer Haut und weiß deshalb auch nicht, ob sich diese oder jene Konsole für Euch "lohnt". Etwas lohnt sich doch nur, wenn das Preis-Leistungsverhältnis stimmt. Und auch diese beiden Faktoren sind schon wieder extrem relativ. Wenn mir ein zwölfjähriger Beat'em Up-Fan mit 20 Mark Taschengeld schreibt und wissen will, ob er sich ein NEO GEO CD kaufen soll, muß ich "nein" sagen (zu teuer). Wenn jemand mit ähnlichen Vorlieben, der schon sein eigenes Geld verdient, dieselbe Frage stellt, fällt die Antwort schon positiver aus. Soviel zur Relativität des Preises, mit der Leistung verhält es sich da ähnlich. Ab welcher Anzahl von Top-Spielen soll ich Euch denn bitte ein Konsole empfehlen, hä? Mir reicht's beispielsweise zur Anschaffung einer Playstation, wenn ich *Ridge Racer* und *Tohshinden* dazu kriege. Anderen ist das wieder zuwenig, weil sie sich mehr auf Jump'n'Runs eingeschossen haben. Schaut Euch doch z.B. unsere Wertungsliste an: Wenn's um die Menge von Highlights für ein System geht, schlägt sogar der Game Boy noch jede der neuen Konsolen. Am besten verfolgt Ihr die aktuellen Veröffentlichungen für die neuen Systeme, und wenn Ihr genug Spiele gefunden habt, die Euch interessieren, überlegt Ihr, ob Ihr Euch das System samt Software leisten könnt. Wenn ja, kauft's einfach. Wir versorgen Euch schon mit allen verfügbaren Informationen zu den neuen Systemen, da könnt Ihr sicher sein. Ob's sich lohnt, müßt Ihr allerdings selber entscheiden.

Der nächste Punkt sind die dauernden Fragen zu den tech-

nischen Daten und Erscheinungsterminen der neuen Systeme. Alles, was wir in Erfahrung bringen können, findet Ihr auch auf den News-Seiten abgedruckt. Da müßt Ihr Euch dann auch schon die Mühe machen und den Text mal lesen – wer sich nur die bunten Bildchen anschaut, ist halt einfach schlechter informiert. Freilich gibt's immer wieder



welche, denen eine VG-Ausgabe nicht interessant genug war, und die deshalb in dem Monat ein anderes Magazin gekauft haben. Das sind dann genau die, die mir Fragen stellen, die wir längst (bereits meist mehrfach und ausführlich) beantwortet haben. Solche Briefe können schon aus Platzgründen nicht beantwortet werden. Ich kann mich doch nicht dauernd wiederholen. Entweder bestellt Ihr Euch die fehlenden Ausgaben nach oder hört Euch bei Euren Kumpele um, einer wird das Heft mit der gesuchten Information schon haben.

Wenn Ihr jetzt noch daran denkt, daß jeder Konsolenhersteller (außer Atari vielleicht) seine eigene, gutorganisierte Hotline hat, können wir den Stapel mit den überflüssigen Fragen doch schon drastisch reduzieren. Dankeschön!

Sony-Video

Kann man auf der Playstation auch CDI-Filme von Philips abspielen? Falls das so ist, würde ich sie mir sofort kaufen, falls nicht, warte ich doch lieber auf Nintendos Ultra 64.

Björn Groß, Nettetel

Tja, leider muß ich Dich enttäuschen, die Playstation kann keine Filme abspielen. Der Knackpunkt ist das MPEG-Modul zum Entpacken grafischer Bilddaten, und das gibt's für die Playstation leider (noch) nicht. Ich hoffe, Du erwartest nicht, auf dem Ultra 64 Filme gucken zu können. Das wird's nämlich sicher auch da nicht so schnell geben.

ausgefunden hat. Die Codes in den Magazinen (gerade die von Lesern eingeschickten) sind fast ausschließlich für das Action Replay gedacht. Andere Mogelmodule können mit den Action-Replay-Codes nichts anfangen. Zu jedem Mogelmodul wird eine Sammlung von Codes für erfolgreiche (aber meist ältere) Spiele beigelegt. Einige Hersteller bieten

Tja, ich habe eine kleine Enttäuschung für Euch. Die Bundesprüfstelle (im Zuge eines Aprilscherzes als Firma B.P.S. bezeichnet) hat leider doch keine Adapter zu verkaufen. Auch plant Sega keinen Saturn-Adapter fürs Mega CD. Wer's geglaubt hat, zählt eindeutig zu den notorischen Tagträumern.

Mogelpackung

Ich habe gehört und gelesen, daß es für das Super Nintendo Mogelmodule gibt. Können Sie mir kurz erklären, welcher Unterschied zwischen den beiden Modulen "Action Replay Pro" und "Game Mage" besteht? Können die Codes, die manchmal in Zeitschriften veröffentlicht werden, auf allen beiden Modulen angewendet werden? Gibt es Code-Tabellen zu kaufen? Leider ist bei uns kein Verkäufer in der Lage, mir zu diesem Thema Auskunft zu geben.

Mario Häckel, Zwickau

Erstmal ein "Pfui, schämt Euch!" an die Videospielhändler in und um Zwickau. Der Unterschied zwischen den beiden Modulen besteht hauptsächlich in der Trainer-Option. Das Action Replay verfügt über die Möglichkeit, die nötigen Codes selber herauszufinden (mal ganz abgesehen von Zeitlupe, Freezer und Code-Speicher-Option). Der Vorteil hierbei ist, daß der Benutzer nicht von Veröffentlichungen abhängig ist und mit ein wenig Übung auch für die neuesten Spiele schnell die nötigen Codes her-

dabei einen regelmäßigen Update-Service an (oft Abdruck in einem speziellen Magazin). Unserer Meinung nach ist das Action Replay Pro 2 von Dataflash das zur Zeit sinnvollste Mogelmodul für das Super Nintendo (auch wenn's nicht gerade das billigste ist).

Hallo EA!

Ich möchte Sie bitten, alle Leser zu informieren, daß das Eishockey-Spiel EA-NHL '95 für den Benutzer eine herbe Enttäuschung bereithält. Nachdem ich die Saisonspiele mit nur drei Niederlagen und einem Unentschieden beendet und den ersten Gesamttabellenrang innehatte, entdeckte ich auf der regionalen Tabelle meine Mannschaft auf dem letzten Rang.

Das sah etwa so aus:

1. 71 Punkte
2. 68 Punkte
3. 65 Punkte
4. 61 Punkte
5. 60 Punkte
6. 159 Punkte (meine Mannschaft)

Da meine Mannschaft in der Gesamttabelle vorne lag, habe ich mir erst keine großen Ge-

danken gemacht. Als ich jedoch die Play-Offs beginnen wollte, war mein Team nicht mehr im Rennen. Anscheinend kann das Modul nicht über 100 zählen. Wie soll man denn spielen, um die Play-Offs zu erreichen? Muß ich jedes zweite Spiel verlieren? Meine uneingeschränkte Mißbilligung sei hiermit an Sega und EA übermittle. Ich hoffe, diese beiden Firmen werden in Zukunft zweimal nachdenken, bevor sie so einen Ramsch herstellen und verkaufen.

Heinrich Unterweger, Bozen

View Point CD

Woran sehe ich, daß mein Fernsehgerät 60Hz-tauglich ist? Ich habe an meinem TV einen Antennenstecker und einen Scart-Anschluß.

Wird das Spiel View Point für das Neo Geo CD erscheinen? Ich habe in einer früheren Ausgabe gelesen, daß sich Sammy und SNK zerstritten

haben und deshalb nur etwa 8000 Module produziert wurden. Kann das Neo Geo CD mit einer bestimmten Hardware auch Filme abspielen?

Könntet Ihr nicht ein kleines Neo-Geo-Sonderheft rausbringen? Da würden sich einige Neo-Geo-Besitzer freuen.

Christoph Müller, Rödental

Von außen kann man leider nicht erkennen, ob ein Fernseher 60Hz-tauglich ist. Entweder steht's in der Bedienungsanleitung, oder der Händler, bei dem das Gerät gekauft wurde, weiß es.

Wie schon richtig bemerkt, gab es Streit zwischen dem Entwickler von View Point und dem Hersteller. Bis heute sind die Aussichten verdammt schlecht, jemals wieder etwas von Viewpoint zu hören – außer auf Neo Geo CD...

Das Neo-Geo-CD kann keine Filme abspielen. Das CD-ROM dient quasi nur als mega-großes Modul. Grob gesehen

kann man das Neo-Geo-CD mit dem Mega CD vergleichen. Ich glaube nicht, daß sich "einige Neo-Geo-Besitzer" freuen würden, wenn wir ein Sonderheft drucken würden. Durch die "mickrige" Auflage (höchstens 5% der VG) müßten wir den Preis pro Heft bei mindestens 200 Mark ansetzen.

Rudel-Trouble

Auf manchen Vierspiel-Modulen steht "Nur mit Multitap verwenden". Ich habe aber gelesen, daß das Teil Probleme mit EA-Spielen hat. Dazu meine Frage: Funktionieren andere Spiele (z.B. WWF Raw, Super Bomberman, Wario Blast, etc.) auch mit dem Sechsspieler-Adapter "Five Tribal Tap"?

Stefan Ott, Interlaken

Wenn auf einer Packung steht "Nur Adapter XY verwenden", kann das zwei Gründe haben. Erster Fall: Das Spiel wurde von den Entwicklern nur

mit diesem einen Adapter getestet. Zweiter Fall: Das Spiel wurde mit allen verfügbaren Adaptern getestet und läuft nur mit einem bestimmten. Hundertprozentige Sicherheit bietet hier nur Ausprobieren beim Händler. Wir benutzen nach wie vor unseren alten Hudson-Multitap (vier Anschlüsse). Damit hatten wir bisher noch keine Probleme (außer, daß es durch seine Größe öfters vom Tisch fällt). Da es für das Super Nintendo eh noch kein Sechsspieler-Modul gibt, kommen wir mit unserem Multitap auch sicher noch ein Weilchen aus.



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



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



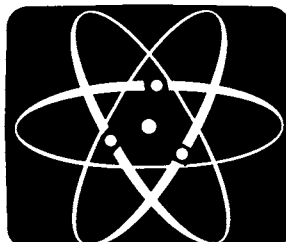
Attraktives
Bonuspunkte-System
Bestelle noch heute
kostenlos unseren
GESAMTKATALOG



18. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Action-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.



10.-14. Mai 1995

Sonderschauen:

- „Straße der Computer-Clubs“
- „100 Jahre rund ums Telefon in Europa“
- „Computer – gestern noch modern, heute schon überholt“

täglich 9-18 Uhr



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678

Wie's wirklich ist: Nintendo

Als das Super Famicom (japanischer Name des Super Nintendo) in Japan erschien, hat sich Nintendo anscheinend noch keine großen Gedanken über die Inkompatibilität zu anderen Länderstandards gemacht. Der in Konsole und Modulen enthaltene Sicherheits-Chip sollte in erster Linie sicherstellen, daß die Module nur unter offizieller Nintendo-Lizenz hergestellt werden – ein Kopierschutz sozusagen. Erst mit der Erschließung des europäischen Marktes wurde die Idee mit dem Sicherheits-Chip doppelt genutzt. Neben der Sicherung der Lizenzverträge veränderte der europäische Sicherheits-Chip (wie schon beim NES) das Abspielen von Modulen anderer Nationalität.

Die Folgen für Euch sehen dann so aus: Auf einem japanischen Super Famicom laufen alle Spiele aus Japan und den USA (vorausgesetzt, Ihr habt den Modulschacht für die eckigen US-Module erweitert). Der Sicherheits-Chip ist in diesen Modulen nämlich gleich. Ebenso verhält es sich mit japanischen Spielen auf einem amerikanischen Super NES (Ihr müßt allenfalls zwei Zapfen aus dem Modulschacht entfernen). Auf einem europäischen Super Nintendo dagegen laufen nur europäische Spiele. Es gibt zwar Adapter, die das Problem mit dem Sicherheits-Chip umgehen, hundertprozentig ist diese Lösung jedoch nicht, da immer wieder Module auftauchen, die trotz Adapter keinen Mucks von sich geben. Dieses Phänomen taucht vermehrt bei neueren Spielen über 16 MBit Speichergröße auf. Eine Auflistung, welches Importspiel mit welchem Adapter läuft, würde den Umfang dieses Artikels sprengen. Fragt im Bedarfsfall Euren Händler (Probespiel dringend empfohlen!).

Mit dem Super Game Boy verhält es sich wie mit den Super-Nintendo-Modulen. US und Japan sind kompatibel, in Europa wird wiederum ein ei-

genes Süppchen geköchelt. Game-Boy-Module hingegen sind weltweit gleich. Ihr könnt also jedes Game-Boy-Spiel über den Super Game Boy zu Hause zocken – natürlich immer vorausgesetzt, der Super Game Boy paßt zu Eurem Super Nintendo. Daß jedes Game-Boy-Modul auf jedem Game Boy läuft, versteht sich von selbst. Mit dem Action Replay gibt es in punkto Kompa-



tilität keine Probleme. Egal, wo Ihr das Schummelmodul kauft, es verträgt sich immer mit Eurer heimischen Konsole.

Über das geplante Ultra 64 gibt's leider noch keine Informationen. Wir gehen aber fest davon aus, daß es sich wie mit dem Super Nintendo verhält. Vermutlich wird's sogar für Japan und die USA verschiedene Standards geben.

SNK

Nun zum SNK: Alle Neo-Geo-Module laufen auf allen Neo-Geo-Konsolen. Lediglich bei der Geschwindigkeit gibt's gelegentlich kleine Einbußen. Amerikanische Spiele unterscheiden sich von deutschen dadurch, daß letztere (meistens) dem etwas kleineren Speed der heimischen 50Hz-Konsolen angepaßt sind. Ein Importspiel ist also auf einem PAL-Neo-Geo gewöhnlich etwas langsamer, als auf einer NTSC-Maschine mit 60Hz.

Mit den Silberlingen fürs Neo Geo CD verhält sich's übrigens ganz genauso.

Playstation

Da es von der Playstation

weder eine europäische Version, noch europäische Spiele gibt, erübrigt sich derzeit die Frage nach der Kompatibilität. Schenkt man jedoch den Ankündigungen von Sony Glauben, werden Import-Scheiben nicht auf europäischen Playstations laufen. Allzulange soll's ja bis zur europäischen Playstation nicht mehr dauern. Also, laßt Euch ein bißchen Zeit, spart Euch

ähnlich lautet dann die Fehlermeldung. Um's zusammenzufassen: Generell laufen japanische Spiele nur auf japanischen Konsolen, amerikanische auf US-Kisten und deutsche Module sind nur zum "offiziellen" Mega Drive kompatibel. Genauso konsequent ist Sega beim Mega CD (hier kann allerdings der CDX-Adapter Abhilfe schaffen), beim 32X und beim Saturn. Auch bei der

Daß importierte Module nicht ohne weiteres auf deutschen Konsolen laufen, dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein. Zählt man die Systeme aus Japan, Amerika und Europa einzeln, existieren derzeit etwa 40 unterschiedliche Normen. Da entsteht schnell eine gewisse Verwirrung.

die Probleme mit Import-Spielen.

Sega

Im Gegensatz zu den anderen Systemen existiert beim Mega Drive eine Sprachkennung. Das heißt, es ist möglich, ein Mega-Drive-Spiel zweisprachig (japanisch-englisch) zu programmieren. Je nachdem, ob das Modul auf einem japanischen Mega Drive oder einem amerikanischen Genesis steckt, erscheinen dann römische oder japanische Schriftzeichen. Zu Beginn der Mega-Drive-Ära gab's keine Probleme mit importierten Spielen (außer, daß japanische Module etwas dicker und runder waren). Der Ärger fing mit dem Erscheinen der ersten "RGB-Spiele" an (z.B. *Thunderforce 4*). Diese Programme mußten für das etwas langsamere getaktete europäische Mega Drive erst konvertiert werden. Heute muß man schon viel Glück haben, wenn man ein Import-Spiel finden möchte, das auf einem deutschen Mega Drive läuft. "This Gamepak is not designed for your PAL-system" oder so

Kombination von Mega Drive und Mega CD müssen beide Geräte aus demselben Land stammen.

3DO

Panasonics Scheibenspieler war in erster Linie als "freundliche" Konsole geplant. Jeder durfte dafür entwickeln und Kompatibilitätsprobleme sollte es eigentlich nicht geben. Leider kam es anders. Derzeit tauchen immer mehr CDs auf, die speziell für den europäischen Markt gedacht sind und nur auf einem PAL-3DO laufen. Schade eigentlich.

Jaguar

Ataris derzeitiges und einziges Zugpferd ist ein Allesfresser. Ob Ihr nun importierte Module auf einem deutschen Jaguar spielt oder deutsche Module auf einem importierten Jaguar, von Kompatibilitätsproblemen ist uns bisher nichts zu Ohren gekommen. Atari ist viel zu klein, um auch noch verschiedene Systeme herzustellen. Hoffen wir mal, daß das auch nach der Veröffentlichung des CD-ROMs so bleibt.

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN

K Ö L N

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

0221-123393

Ladenpreise können abweichen

aRJay

Jetzt Spielen
aRJay Finanzierung
Später bezahlen!!!

NEO GEO CD

3DO FZ-10

SATURN

PLAYSTATION

PARTYVISION



DM 30 monatlich
mit aRJay-Finanzierung
NEO GEO CD
Spiele am Lager!

DM 35 monatlich
mit aRJay-Finanzierung
3DO
Spiele am Lager!

DM 40 monatlich
mit aRJay-Finanzierung
SATURN
Spiele am Lager!

DM 40 monatlich
mit aRJay-Finanzierung
PLAYSTATION
Spiele am Lager!

DM 85 monatlich
mit aRJay-Finanzierung

0221-12 10 67 / 68 / 69

BESTELLUNGEN AB DM 300,- SIND VERSANDKOSTENFREI !!!

JAGUAR

- 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
- Eight for Life 139.90
- Highlander CD 124.90
- Lord of the Rings dt 129.90
- Lord of the Rings us 124.90
- Micromachines dt 124.90
- NHL-Hockey '95 dt 109.90
- Pat Attack 99.90
- Return to Narnia dt 139.90
- Rise of the Robots dt 99.90
- Samurai Shodown dt 139.90
- Shaggy 99.90
- Shogun 124.90
- Tarzan dt 139.90
- Vortex dt 99.90

KEINE Adapter mehr nötig!
ALLE Spiele sofort lauffähig!
- KEINE Adaptern PAL-Balken
- 20% schneller bei 60Hz!
Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist, dauert es nicht lange, dann schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr!

JAGUAR
SNES
MD II
Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel. Natürlich bei uns erhältlich!

MAGAZINE

- Edge uk 18.00
- EGM us 17.50
- EGM II us 17.50
- Jaguar dt 17.00
- Ultimate Future Game 17.00

SUPER NES

- Biker Mice dt 99.90
- Cannon Fodder dt 119.90
- Chaos Engine dt 79.90
- Monkey Kong Country 139.90
- Earth Worm Jim 99.90
- Final Fantasy III us 149.90
- Ghoul Patrol dt 99.90
- Indiana Jones dt 129.90
- König der Löwen dt 99.90
- Lord of the Rings dt 59.90
- Lord of the Rings us 49.90
- Micromachines dt 79.90
- NHL-Hockey '95 dt 109.90
- Pat Attack 99.90
- Return to Narnia dt 139.90
- Rise of the Robots dt 99.90
- Samurai Shodown dt 139.90
- Shaggy 99.90
- Shogun 124.90
- Tarzan dt 139.90
- Vortex dt 99.90

KEINE Adapter mehr nötig!
ALLE Spiele sofort lauffähig!
- KEINE Adaptern PAL-Balken
- 20% schneller bei 60Hz!
Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist, dauert es nicht lange, dann schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr!

JAGUAR
SNES
MD II
Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel. Natürlich bei uns erhältlich!

MAGAZINE

- Edge uk 18.00
- EGM us 17.50
- EGM II us 17.50
- Jaguar dt 17.00
- Ultimate Future Game 17.00

GAME SAVER II
your finest moments
JETZT MIT BATTERIE!
DM 119,-

GAME SAVER II
Darauf hat die Videospieltwelt gewartet. Mit dem originalen **GAME SAVER II™** kannst Du bei jedem Super NES Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand nicht nur "zwischen speichern", sondern Du kannst Deinen Spielstand jetzt auch abspeichern! Der Akku ermöglicht Dir jetzt sogar das Abspeichern der Spiele. Nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extraleben bei welchem Gegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original **GAME SAVER II™** ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremmen auf 50% Original **GAME SAVER II™** mit deutscher Anleitung

119.-

MEGA DRIVE

- SEGA 32X
32X-Spiele am Lager
- MEGA DRIVE**
- Ristar dt 119.90
 - Samurai Shodown dt 119.90
 - Soleil dt 129.90
 - StarGate dt 129.90
 - Story of Thor dt 139.90

ANGEBOTE

- Castlevania dt 59.90
- Dynamite Headdy dt 59.90
- FIFA-Soccer '95 dt 99.90
- Hyperdunk dt 59.90
- NBA Live '95 dt 99.90
- Rise of the Robots dt 59.90
- *Angebot solange Vorrat reicht

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

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.

Alle Preise sind in DM. Lieferung und Preis sind ohne Gewähr. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.

! Des Rätself Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich sonst die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten und längsten Abenteuer, womit wir auch schon beim springenden Punkt angelangt wären. Die vorliegende **Phantasy Star-4-Lösung** ist so umfangreich, daß es keinen Sinn machen würde, heute noch mit einer halben Seite Text und zwei Karten zu beginnen. Seht es also als Vorankündigung für die nächste Ausgabe, liebe Rollenspielfreunde, da geht's dann richtig los mit P4.

! 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 seinen Arzt.

Sega 32X

Star Wars Arcade

Da sag' noch mal einer, das 32X wäre 'ne Totgeburt! Sogar Tips zu einigen neuen Spielen haben sich in meine Postwanne verirrt. Lest nur was Joseph Schwick aus München rausgefunden hat. Immer wieder Krieg der Sterne. Erst via Atari, dann Lucas Arts, und jetzt bei Sega....

Pausiert das Spiel mit Hilfe eines 6-Button-Joypads und drückt oben, rechts, links, A, unten, C für das Soundtest-Menü.

Mit links, unten, A, C, unten, oben resettet Ihr den Timer und mit unten, B, B, oben, rechts, links stoppt Ihr die Uhr gänzlich.

Sega 32X

After Burner

Da sich's auf einem Bein schlecht steht, hält der Schwick Joseph gleich noch'n Tip für ein weiteres Spiel seines neuen Sega Spielzeugs parat: Im Sega-Logo müßt Ihr auf dem zweiten Pad den A-Knopf, den C-Knopf und die

Start-Taste drücken. Es ertönt ein Sound, der die Annahme des Cheats bestätigt. Drückt jetzt auf dem ersten Pad A, B, C und Start. Es erscheint ein merkwürdiger Screen, der nach einem Überbleibsel aus der Spielhallenversion aussieht. Vermutlich war das Menü ursprünglich nur für Spielhallenbetreiber vorgesehen.

Super Nintendo

Stunt Race FX

Wer als Initialen RCT eingibt, darf auch im Radio Control Modus spielen, ohne alle Sterne einsammeln zu müssen. Diese kurze Botschaft geht auf einen Ilvesheimer Einsender mit den Initialen sth zurück.



Die österliche Ausgabe dieser Rubrik hätte gut ins langweilige Auge gehen können, da Tips auf die Reihe bekommen und London unsicher machen schlecht unter einen Hut zu bringen ist. Dank der großartigen Versorgung mit frischer Ware brauchen sich die folgenden 10 Seiten aber auch diesmal nicht zu verstecken.

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

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

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

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

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

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

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

Unsere Adresse:

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

Super Nintendo

Fatal Fury Special

Hans Martin Lang aus Wallau, der was ein notorischer Jason-Fan ist (was er bereits in diversen Ausgaben mit hübschen Porträts unter Beweis gestellt hat), kam diesen Monat mit dieser Mitteilung rüber:

Wenn das Takara-Logo erscheint, und Ihr sehr schnell in einer flüssigen Bewegung *unten, rechtsunten, rechts, rechtsunten, unten, linksunten, links, X* drückt, dann könnt Ihr auch als Ryo Sakazaki spielen. Wenn der Trick funktioniert hat, färbt sich die Titelschrift übrigens blau.

Takeshi Mentzel aus Berlin war zwar nicht ganz so schnell wie der lange Hans-Martin, dafür war der Brief aus Berlin noch mit den Specialmoves von Ryo gespickt.

Feuerball: unten, unten-vorne, vorne + Schlagknopf (Y oder X)

Feuerkick: unten-hinten, ca. 2 sec. aufladen, vorne + Kickknopf (B oder A)

Dragon Punch: vorne, unten, unten-vorne + Schlagknopf (Y oder X)

METROPOLIE

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natrufer Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
5 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
NHLBA 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 II (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
BATTLECARS (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.)	10,00	29,90
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 GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	80,00	139,90
MEGA DRIVE I+PAD	70,00	129,90
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	18,00	29,90
JOHN MADDEN 93	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90
SONIC SPINBALL	30,00	59,90
SONIC 2	20,00	49,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
MEGA BOHRERMAN	50,00	79,90
EARTHWORM JIM	50,00	79,90
PGA EUROPEAN GOLF	15,00	39,90
FIFA SOCCER 95	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA CD	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	185,-	299,90
MICROCOSM	30,00	59,90
THUNDERHAWK	30,00	59,90
SONIC	20,00	49,90
ROBO 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
PUGSY	20,00	49,90
SILPHEED	20,00	49,90
NHL 94	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

Panasonic	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	500,-	749,-
3 DO RGB	550,-	799,-
SPACE SHUTTLE	20,00	54,90
BURNING SOLDIER	30,00	64,90
NOVASTORM	50,00	84,90
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	30,00	64,90
STELLAR 7	20,00	54,90
GEMEX 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 GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	NEU	
	VERKAUF	
LEMMINGS II	..79,90	
CANNON FODDER	119,90	
N B A T O U R N A M E N T	119,90	
GHOUL PATROL	99,90	
MICKY MANIA	89,90	
WILD SNAKE (U.S.)	99,90	
VORTEX FX	119,90	
DINO DINI SOCCER	99,90	
DESERT FIGHTER	89,90	
HERR DER RINGE	99,90	
CLAY FIGHTERS 2	129,90	
SUPERMAN (DEATH & RETURN)	89,90	

VIELE NEUE TITEL IM ANGEBOT AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE & 32 X	NEU	
	VERKAUF	
32 X AUFSATZ	369,90	
32 X SPIELE AB-	119,90	
HAVOC	89,90	
DYNAMITE HEADDY	89,90	
SONIC & KNUCKLES	79,90	
DINO DINI SOCCER	109,90	
DARK WATER	69,90	
ZERO TOLERANCE	39,90	
AERO THE ACROBAT 2	124,90	
MIGHTY MAX	99,90	
LEMMINGS 2	89,90	
JURASSIC PARK 2	99,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEO GEO CD	NEU	
	VERKAUF	
NEO GEO CD KONSOLE (OHNE SPIEL)	949,90	
SIDEKICKS 2	99,90	
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	79,90	
STREET HOOP	139,90	
WINDJAMMERS	129,90	
WORLD HEROES 2 JET	129,90	
VIEWPOINT	129,90	
KING OF FIGHTERS 94	139,90	
SAMURAI SHOWDOWN 2	149,90	

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

PHILIPS	NEU	
	VERKAUF	
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	999,90	
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90	
SPIELFILME	39,90	
MUSIK VIDEO CD'S	39,90	
WINDJAMMERS	99,90	
INCA	99,90	
KETHER	99,90	
VEYEUR	99,90	
SPACE ACE	99,90	
DINO'S QUEST	69,90	

DIE NEUERSTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

VERSAND & LADEN

0541 - 66016 / 66017

HANDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX: 0541-66015

Wir kaufen Ihre Spiele an!
Bitte senden 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 rufen Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 2,- DM Bearbeitungsgebühr).

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

Versandkosten:
Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post) **STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER**
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sonderstellanzustellung (Inland): per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei **Komplette Preisliste gegen 2,- DM In Briefmarken anfordern**

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 Spiel 10,- DM, und U.S. Spiele werden je nach Titel -15,-DM weniger bezahlt

Öffnungszeiten:
Mo-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr La. Do. 10.00 bis 20.00
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00



SEGA SATURN GAME GEAR	NEO GEO GAME BOY	PG CD-ROM ATARI JAGUAR
--------------------------	---------------------	---------------------------

METROPOLIE
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH

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

Bestellformular

Name _____
Strasse _____
PLZ _____
ORT _____
TEL. _____

Kunden Nr.

Nachnahme

Bar

Eurocheck

Karte Nr.

gültig bis

Vorbestellung Bestellung

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

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

Bitte hier entlang Ausschneiden

Spiel Titel	Syst.	Preis DM

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

Vorbehalt Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsverhältnis: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilentfernungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahrweise Komplett- oder Teilentfernungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschliefen 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 Verpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Import 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 gelieferten ist ausgeschlossen.

Schlagkombination: schnell hintereinander den starken Schlagknopf (X) drücken

Großer Feuerball: vorne, hinten, unten-hinten, hinten, unten, unten-vorne, vorne + starker Schlagknopf (X)

SUPER SPECIAL MOVE (Schlagleiste muß blinken):
unten, unten-hinten, hinten, unten-hinten, unten, unten-vorne, vorne + beide Kickknöpfe gleichzeitig (B, A)

Super Nintendo

Bomberman 2

Das Gerücht gab es schon seit längerem, daß die Programmierer von Hudson zwei weitere Screens im Battle Mode versteckt haben sollen. Richtig gefunden hat den Zugangs-Code zwar noch niemand, Stefan Hartmann hat aber per ARP den Beweis erbracht, daß sie existieren. Wer bei seinem Action Replay den Code 7E1CCD0X verwendet, und für das "X" entweder "A" oder "B" einsetzt, kann zwei ganz neue Level im Battle Mode spielen.

Super Nintendo

X-Kaliber 2097 (US-Import)

Armin Busimlic aus Oberhausen droht, daß er ab jetzt zwei Monate keine Tips mehr schickt, weil seine Kumpels "endlich Kohle sehen wollen". Das geht natürlich an die Nieren, Armin, aber da Du eh der Erste mit diesem Tip wirst, ist Deine Drohung völlig überflüssig gewesen.



Kleiner, aber feiner Unterschied im Titelbild: So kommt Ihr in's Level-Select beziehungsweise zu Unverwundbarkeit

Setzt im Hauptbild den Cursor auf "Options" ohne ins Optionsmenü reinzugehen, und drückt links, links, rechts, rechts, unten, oben, rechts, oben, oben, oben. Wenn Ihr jetzt ins Optionsmenü geht, könnt Ihr Euch unverwundbar machen, indem Ihr den neuen Menüpunkt "No Damage" auf "On" stellt.

Raphael Sladek aus Grevenbroich hat noch eine Rundenanwahl zu bieten: Drückt genau wie oben im Titelbild auf dem ersten Pad rechts, rechts, links, links, oben, unten, links, unten, unten. Drückt jetzt (der Cursor muß auf "1 Player Quest" stehen) den Y-Knopf, um auf "New Game" zu kommen. Drückt nochmal den Y-Knopf, und es erscheint das Wort "Round". Jetzt könnt Ihr Euch mit Y ein Level aussuchen.

SNES/ MD

NBA JAM T.E.

Wie im letzten Heft schon angedroht, folgt heute der zweite Streich, der Nachtisch so to say:

Geheime Spieler Teil 2:

Um einen geheimen Spieler zu aktivieren, müßt Ihr bei der Frage "Enter Initials?" zuerst einmal mit 'Ja' antworten. Danach geht Ihr mit dem Cursor auf den ersten Buchstaben von Eurem Secret Player und gebt



Immer auf "YES" gehen, wenn Ihr mit einem geheimen Spieler auf dem Court antreten wollt

Mit Multi-Player-Adapter können bis zu vier "Versteckte" ausgewählt werden

diesen mit B, A oder mit Start und Y gleichzeitig ein, so wie es eben da steht. Damit Ihr Eure Reset-Taste wegen zu vieler Falsch-Eingaben nicht überstrapaziert, empfiehlt es sich, wenn zwei Knöpfe zum Bestätigen eines Buchstabens gleichzeitig gedrückt werden müssen, Start immer zuerst zu drücken und gedrückt zu halten, und dann die zweite Taste zu drücken.

Soweit nichts anderes in der Klammer vermerkt ist, beziehen sich die Angaben immer auf beide Systeme (SNES und MD). Die Initialen für die versteckten Spieler sind ohnehin die gleichen. Die geheimen Spieler in dieser Ausgabe sind übrigens alles Newcomer, die im ersten Teil von NBA Jam noch nicht aufgerufen werden konnten.

(Wer schon einmal in seinem Leben einen versteckten Spieler bei NBA Jam aktiviert hat oder gar die letzte Ausgabe der VIDEO GAMES besitzt, der hätte sich diesen Vorspann



übrigens ruhig schenken können, das war dann glatte Zeitverschwendung)

Die Codes:

Scott Scheno

- K beliebiger Knopf
- S Start und B gleichzeitig
- K Start und Y "-" (SNES)
- Start und C "-" (MD)

Wes Little

- H Start und A gleichzeitig
- T beliebiger Knopf
- P Start und Y gleichz. (SN)
- Start und C "-" (MD)

Milo Stubbington

- M Start und B gleichzeitig
- P Start und Y "-" (SNES)
- Start und C "-" (MD)
- F beliebiger Knopf



Chris Kirby

- C Start und B gleichzeitig
- K beliebiger Knopf
- Leerstelle:
Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)

Jason Falcus

- J Start und A gleichzeitig
- F beliebiger Knopf
- Leerstelle:
Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)

Mike Muskett

- M Start und B gleichzeitig
- C Start und B gleichzeitig
- M Start und Y -"- (SNES)
- Start und C -"- (MD)

Neil Hill

- N Start und A gleichzeitig
- D Start und B gleichzeitig
- H Start und A gleichzeitig

Tony Goskie

- T Start und B gleichzeitig
- W beliebiger Knopf
- G Start und A gleichzeitig

John Carlton

- J Start und Y gleichzeitig (SN)
Start und C -"- (MD)
- M Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)
- C Start und B gleichzeitig

Larry Bird

- B Start und A gleichzeitig
- R Start und Y -"- (SNES)
Start und C -"- (MD)
- D Start und A gleichzeitig

Carol Blazekowski

- B Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)
- L beliebiger Knopf
- Z Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)

Hugo

- H beliebiger Knopf
- G Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)
- O Start und A gleichzeitig

Crunch

- C Start und A gleichzeitig
- R Start und B gleichzeitig
- N beliebiger Knopf

Heavy D

- H Start und A gleichzeitig
- V beliebiger Knopf
- Y Start und B gleichzeitig

Frank Thomas

- S Start und B gleichzeitig
- O beliebiger Knopf
- X Start und A gleichzeitig

Mike D

- M Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)



- K beliebiger Knopf
- D Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)

Adrock

- A beliebiger Knopf
- D Start und Y gleichz. (SN)
Start und C -"- (MD)
- R Start und B gleichzeitig

MCA

- M Start und B gleichzeitig
- C Start und B gleichzeitig
- A beliebiger Knopf

Im *Tonight's Match Up*-Screen können bei NBA T.E. 16 verschiedene Cheats eingegeben werden (beim ersten NBA

Jam waren es lediglich derer acht). Die Kombinationen für die restlichen Cheats sind für die SNES- und MD-Version identisch. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, erscheint zu Beginn des Spiels kurz eine entsprechende Schriftzeile.

Tonight's Match Up-Cheats:

QUICK HANDS (leichtere Steals)
links, links, links, links, A, rechts

MAX POWER
rechts, rechts, links, rechts, B, B, rechts

POWERUP OFF (stärkerer Angriff)
A, B, oben, A, B, oben, unten

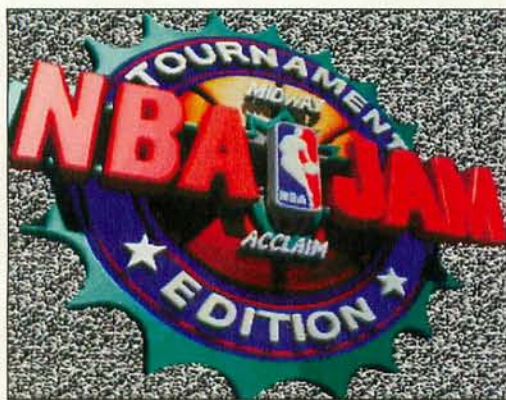
POWERUP 3PT (mehr Drei-Punkte-Würfe)
oben, unten, links, rechts, links, unten, oben

BLOCK 1 (beide Spieler betroffen)
oben, oben, oben, oben, links, links, links, links, A, A

BLOCK 2 (nur ein Spieler betroffen)
oben, oben, oben, oben, links, links, links, links, A, B

TELEPORT PASS
oben, rechts, rechts, links, A, unten, links, links, rechts, B

HIGH SHOTS
oben, unten, oben, unten, rechts, oben, A, A, A, A, unten



Erneut können, während der oben gezeigten Screen erscheint, diverse Cheats aktiviert werden.

Die Schriftzeile links unten zeigt, daß der Cheat funktioniert hat.



WARNING
MULTIPLAYER FIVE ADAPTER SHOULD NOT BE CONNECTED TO CONNECTOR #1.
PLEASE SWITCH OFF AND RECONNECT TO CONNECTOR #2

Für alle Eventualitäten ist gesorgt: Das Modul "erkennt", ob alle Anschlüsse stimmen.

Mega Drive

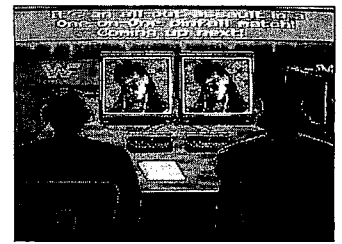
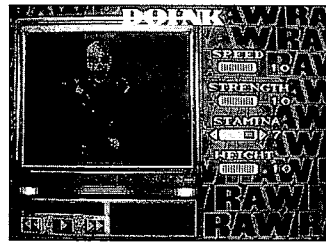
WWF RAW

Diese Ausgabe kommen endlich auch die Sega-getreuen Wrestling-Fans an die Reihe. Marcus Kleinhenrich aus Rheda-Wiedenbrück hat hier die Nase ganz weit vorne gehabt und sozusagen den Champion-Titel abgeräumt. So geht's bei der MD-Version:

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

Wollt Ihr alle Eigenschaften auf Stufe 10 raufsetzen, müßt Ihr, nachdem Ihr den normalen Eigenschaftsveränderungs-Code eingegeben habt, noch

ca. 15 sec. lang Start und A zusammen gedrückt halten. Die Tasten für die Mega-Moves müssen dagegen **nacheinander** gedrückt werden. Außerdem muß man bei jedem Mega-Move während der Ausführung des Moves die Tasten A und B gleichzeitig gedrückt halten (komfortabler geht es mit einem 6-Button-Joyypad. Hier müßt Ihr lediglich die X-Taste gedrückt halten). Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ihr müßt die A/B-Tasten, bzw. die X-Taste nur gedrückt halten während Ihr die Steuerkreuzbefehle wie hoch, runter, links, rechts eingibt. Wenn Ihr die Taste, die meist nach den Steuerkreuztasten angegeben ist, drückt, könnt Ihr die A/B-Tasten, bzw. die X-Taste natürlich wieder loslassen. Wenn Ihr im Royal Rumble rausgeflogen seid, drückt



einfach A, B oder C und Ihr kommt als neuer Wrestler wieder in den Ring zurück.

Wenn Ihr ein Handicap Match durchführen wollt, dann stöpselt zuerst einen zweiten Controller ein. Wählt dann *1 Player*, geht auf *One-On-One*, sucht einen Kämpfer aus und fangt an gegen den Computer zu kämpfen. Durch Drücken von A, B und C gleichzeitig auf Controller 2 bekommt der Computergegner einen Wrestler zu Hilfe.

Um einen Superschlag zu aktivieren, drückt Ihr, nachdem das Sega-Logo verschwunden

ist, Start, haltet Start gedrückt und drückt noch fünfmal nach oben. Wenn es geklappt hat, leuchtet der Bildschirm jetzt rot auf; außerdem ertönt ein Schlaggeräusch.

Was Ihr tun müßt, damit zwei Spieler den gleichen Wrestler (außer beim Rumble) nehmen können: der erste Spieler sucht sich ganz normal einen Wrestler aus. Danach geht der zweite Spieler auf dieselbe Figur und drückt A, C und oben gleichzeitig. Schon können zwei Shawns, Bam Bams oder Diesels gegeneinander antreten.

Razor Ramon

Eigenschafts-Code: A, C, ←

Mega Move: ← ← →, B

Ihr müßt unterhalb vom Gegner stehen. Der Gegner muß auf dem Boden liegen

Doink

Eigenschafts-Code: A, C, Start, ←

Mega Move: ← ← ←, C

Der Gegner muß bereits taumeln. Ihr solltet hinter dem Gegner stehen, um den Code einzugeben.

1-2-3 Kid

Eigenschafts-Code: C, Start, ↖

Mega Move: ↑ ↑ ↑, A oder B oder C

Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, schnell aufs obere Seil klettern und den Code eingeben.

Luna Vachon

Eigenschafts-Code: C, ↗

Mega Move: ← ↓ ↓, B

Man muß sich über dem Gegner befinden, wenn dieser auf dem Boden liegt.

Bret Hart

Eigenschafts-Code: Start, ✓

Mega Move: → → ↑, A oder B oder C

Wenn der Gegner auf dem Boden liegt, schnell auf's obere Seil klettern und den Code eingeben.

Yokozuna

Eigenschafts-Code: A, C, ↑

Mega Move: ↓ ↓ ↓, A oder B oder C

Den Code eingeben, wenn Ihr auf dem Seil steht.

Diesel

Eigenschafts-Code: A, C, Start, ↓

Mega Move: ↓ ↓ →, B

Der Gegner muß taumeln. Ihr müßt außerdem vor dem Gegner stehen, wenn Ihr den Move eingibt.

Undertaker

Eigenschafts-Code: A, Start, →

Mega Move: ← → →, A

Der Code muß eingegeben werden, wenn der Gegner direkt vor Euch steht.

Shawn Michaels

Eigenschafts-Code: A, C, ✓

Mega Move: ↓ → →, C

Wenn der Gegner taumelt und Ihr vor ihm steht, den Code eingeben.

Bam Bam Bigelow

Eigenschafts-Code: A, C, Start

Mega Move: ↑ ↓ →, A

Den Code einfach irgendwo eingeben.

Owen Hart

Eigenschafts-Code: A, C, Start, ↑

Mega Move: ↑ → ↓, A

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

Lex Luger

Eigenschafts-Code: Start, ↘

Mega Move: ↑ ↑ ↓, B

Gebt den Code ein, wenn Ihr vor dem taumelnden Gegner steht.

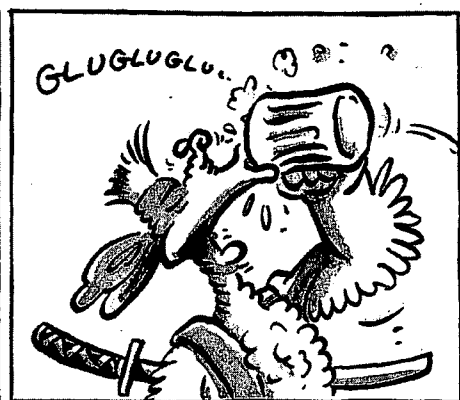
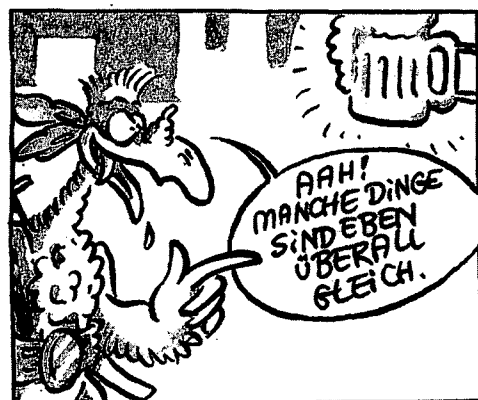
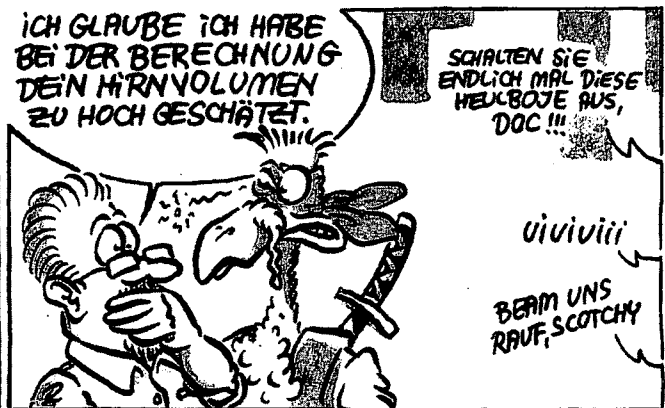
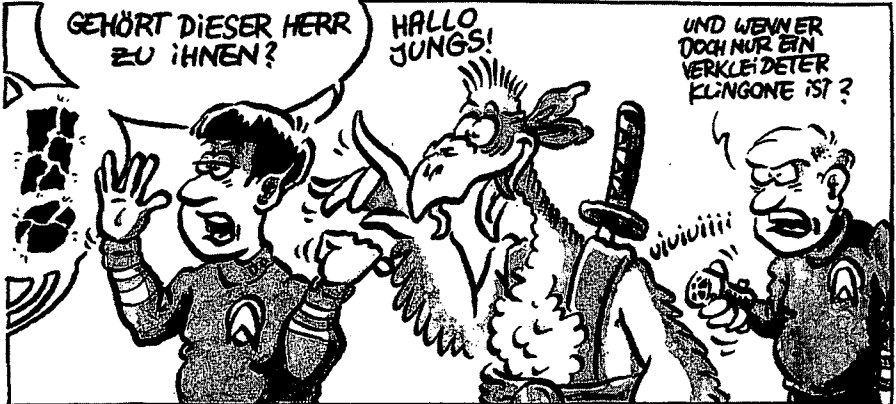
RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: nachdem in der letzten Folge der alte Bundeskanzler nicht ohne Schuld der VG-Gang in einen Zombing verwandelt wurde (und sich damit nach Insiderangaben nicht allzusehr verändert hat), hat nun Hartmut, der Kopf der VG-Gang, diese Position inne. Haargel, der letzte noch in der Realität verbliebene Turkey wurde versehentlich auf ein allseits bekanntes Raumschiff teleportiert, wo er alle Hände voll damit zu tun hat, NICHT mit einem Klingonen verwechselt zu werden. Doch vertrauen wir der Intelligenz eines Vulkaniers ...

WO IMMER MODUL AUCH SEIN MAG, JETZT SIND SIE WIEDER DORT.

VIELLEICHT TRIFFT MAN SIE MAL IN EINEM VIDEOSPIEL.

ICH WERDE NIE WIEDER GEFLÜGEL ESSEN!





NINJA T

RETURN T



VIDEO
GAMES

MINIPOSTER

© Bihlmeier 1995

TURKEYS



O MODUL



1995 BY
K. BIHLMEIER



Man kommt aus dem Staunen nicht heraus. Da versuchen unsere Freunde lange Folgen nach Modul zurück zu kommen, und Hartmut holt Horden von Figuren in die Realität. Fragen wir nicht, wie er das geschafft hat, und auch nicht danach, ob die Treckies ihre Buckelwale im Supermarkt an der Fleisch- oder an der Fischtheke bekommen. Und auch nicht ob Haaragel denn in der nächsten Folge nach Modul kommt. Glaubt mir, dann geht's um ganz andere Dinge!

Super Nintendo

Jurassic Park 2

Wenigstens unendlich Continues sind bei diesem schweren Spiel mit folgender Tastenfolge "einstellbar": drückt im Missions-Auswahl-Bildschirm L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, R, R, R. Der Dank für die kleine Hilfestellung geht übrigens an Markus Götz nach Gärtringen.

Super Nintendo

Int. Superstar Soccer

Ich kann Dich beruhigen, Colin Schwarz aus Rödermark, Dein fixes Fax kam noch zur rechten Zeit, kein Ilversheimer ist Dir zuvorgekommen (zu Deiner Frage: ich weiß auch nicht genau, wo das vielzitierte Ilvesheim liegt, in der Nähe von Hölle aber sicher nicht. Wie steht es eigentlich mit Deinem Rödelmark, das klingt mir auch eher nach Pampa, oder

irre ich da etwa?). Wenn man während des Spiels *Select* drückt, erscheint ein kleines Symbol auf dem Bildschirm. Wenn nun der Ball ins Aus geht (steht auch in der Anleitung), ein Tor geschossen wird oder der Ball in der Ecke landet (steht nicht in der Anleitung), wird ein spezieller Screen aufgerufen, in dem man auswechseln oder die Taktik ändern kann. Um einen speziellen Lupfer (auch Heber genannt) auszuführen, rennt man erst einmal mit der

Sprint-Taste (Y) gedrückt ein Stückchen in eine Richtung, läßt dann alle Knöpfe los (auch das Steuerkreuz) und drückt einmal kurz die B-Taste. Mit ein wenig Übung kann man durch diesen Trick mehr als 10 Tore pro Spiel erzielen. Am Besten übt Ihr das Ganze erst einmal im Trainingsmodus.

Und noch ein Trick: Wenn man mal mit dem Torwart rumlaufen will, paßt Ihr als Torwart mit dem B-Knopf zu einem Spieler. Dieser muß dann zum Torwart zurückpassen und schon kann man mit

dem Keeper rumlaufen. Stoppt besser vorzeitig, wenn Ihr in Richtung *Aus-Linie* lauft, da die Steuerung sehr träge ist. Ihr könnt übrigens die Fotografen an den Spielfeldseiten auch mit einem beherzten Bolzer umnieten.

Mega Drive

NBA Live '95

Steven Fischer aus Herborn-4 hat mir einen sportlichen Tip zu diesem feinen Spiel zugepaßt: Wenn man im Ballbesitz ist, dabei A gedrückt hält und zusätzlich noch die Start-Taste betätigt, dann spielt sich's gleich viel relaxter. Alle anderen Spieler werden nämlich "eingefroren". Außerdem erscheint in der oberen, linken Ecke eine Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige wie bei *NBA Jam*, wo selbiges Feature auch per Cheat aufgerufen werden kann. Um den Code rückgängig zu machen, drückt Ihr einfach nochmal A und Start.

Big in Japan:
So sieht das Menü in der japanischen Original-Version aus



COOLE PREISE

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

An- & Verkauf

Super NES		Mega CD		3 DO	
Brandish	139	Art of Fighting 2	109	Bubsy	109
Blackhawk	109	King of Fighters	139	Doom	129
Barkley Shut Up	89	Fatal Fury Spezial	109	Iron Soldier	129
Cannon Fodder	119	Super Sidekicker 2	119	Nasumi Ninja	129
Carrier Ace	119	Streethoop	119	Rayman	129
ESPN Baseball	99	Samurai Showdown 2	129	Syndicate	129
Final Fantasy 3	139	Viewpoint	109	Theme Park	129
Filintstone	99	Windjammers	129	Ultra Vortex	129
F1 Pole Position 2	109			Wolfenstein	119
Fatal Fury Spezial	129			Zool	109
Fifa Soccer	109				
GP 1 Teil 2	129				
Indiana Jones	109				
Jurassic Park 2	79				
Kirby's Dreamcourse	109				
Mega Man X2	129				
Micro Machines	79				
Mr. Nutz	99				
Mystical Ninja	79				
Mario Kart	89				
NBA Tournament	129				
NBA Live	129				
Pinball Fantasie	109				
Power Drive	109				
Rise of Phoenix	129				
Rock'n Roll Racing	109				
Stargate	129				
Side Pocket	119				
Seaquest DSV	119				
Slam City 2000	129				
Star Trek, Starflight	119				
Syndicate	109				
Streethooper	99				
Soulblazer	119				
Star Wars 3, Return of the Jedi	119				
Shaq Fu	79				
Samurai Showdown	139				
Shadowrun	129				
Speedy Gonzales	129				
Time Cop	129				
Theme Park	119				
Top Gear 2	109				
Top Gear 3000	129				
True Lies	129				
Uniracers	119				
Vortex	89				
WWF Wrestling	129				
WWF Raw	129				
Warlock	119				
Alle Dr./US Neuheiten vorrätig!					
SNES Zubehör					
60 Hz Adapter	39				
60 Hz Umbau	89				
Action Replay 2	109				
Game Saver	88				
Pad ab	29				
Gebrauchtspleile ab	39,90				
Mega 32					
Corpse Killer	129				
Doom	129				
Fahrenheit	129				
Metal Beat	129				
Mortal Kombat	139				
Hot Cross	129				
Surgical Strike	139				
Mega Drive					
Antmaniacs	109				
Cannon Fodder	109				
Flink	59				
Landstalker	99				
Lufia	129				
NBA Tournament	119				
Phantasy Star 4	139				
Phfall	69				
Punisher	119				
Power Drive	109				
Road Rush 3	109				
Rister	129				
Snooker	99				
Story of Thor	129				
Samurai Showdown	129				
Slammaster	129				
Stargate	119				
Syndicate	129				
Soleil	129				
True Lies	119				
Urban Strike	99				
X Man 2 neu	119				
Gebrauchtspleile ab	29,90				
Neuheiten erfragen!					
Neo Geo					
Neo Geo CD PAL	979				

VIDEO & GAME

Besucht unsere Läden in Berlin.

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

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

Händleranfragen erwünscht!

Jaguar

Jaguar + 1 Spiel 549

Start Kabel 44

Kontroller 59

Cat Box auf Anfrage

Achtung:
Sony PSX - Games unterliegen leichten Preisschwankungen. Bitte aktuellen Tagespreis erfragen!

Saturn + 1 Spiel 1299

Clockwork Knight 149

Gala Racer 149

Wachal Connetion 149

Daytona USA 149

Victory Goal 139

Virtual Reding 149

Versandkosten komplett 8 DM + Zahlkarte

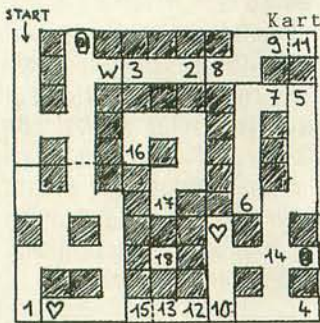
Super Nintendo

Batman & Robin

Ein Jünger, und zwar der 13-jährige Joachim Lipski aus Planegg, hat den Zeichenstift geschwungen, und alle Paßwörter auf "Easy" und "Normal" niedergeschrieben. Auf Stufe "Easy" besitzt Ihr jeweils alle Continues und fünf Leben (in Stage 6 und 7 sind es sogar sechs Leben). Die "Normal"-Paßwörter beinhalten drei Leben und alle Continues (in Stage 7 ist es auch wieder ein Leben mehr,



Karte von Level 7



dafür gibt es in Stage 8 nur noch zwei Versuche für Batman). Die Karte von Stage 7 hilft den Überblick zu bewahren. Das Teleportationssystem funktioniert so: von 1 nach 2,

von 3 nach 4, von 5 nach 6, von 7 nach 8, von 9 nach 10, von 13 nach 14, von 15 nach 16, von 17 nach 18, nicht umgekehrt! Das erste Riddle ist bei 1, das zweite bei 7 und das dritte Riddle dann bei 17. Besiegt man den Minotaurus bei 17, gelangt man automatisch in den zweiten Abschnitt von Stage 7. Bei Riddle 1 und 2 wählt

Ihr jeweils die mittlere Antwort, bei Riddle 3 wird mit (Human Brain geantwortet.



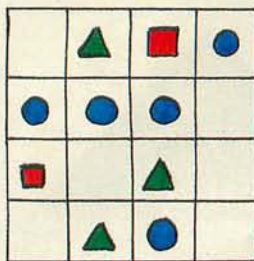
Mega CD

Battlecorps

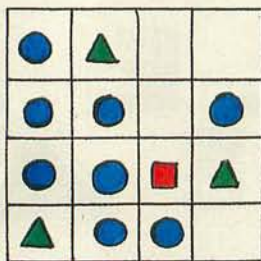
Dies war das zweite europäische Erfolgsprodukt der Core Designer. Schade nur, daß kaum jemand ein Mega CD besitzt. Stefan Böhm aus Glonn hat sicher im Traum nicht mehr daran geglaubt, daß sein liniertes DIN-A-5-Fetzen, den er in grauer Vorzeit mal eingeschickt hatte, hier noch zu Ehren kommen würde. Da bei mir aber schließlich kein Saustall herrscht, und alle in der Ridditschen dreckige Lügner sind, die sowas behaupten, kommt der Stefan an dieser Stelle zu Wort:

Im Übungsmodus geht Ihr in den Pause-Modus und drückt nacheinander B, A, B, A, rechts, A, C, oben und Start. Wenn der Bildschirm kurz aufblitzt, hat der Cheat geklappt. Jetzt fängt man mit dem eigentlichen Spiel an. Bei der Spielerauswahl könnt Ihr mit hoch/runter die verschiedenen Level anwählen.

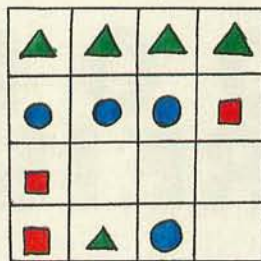
Easy Mode



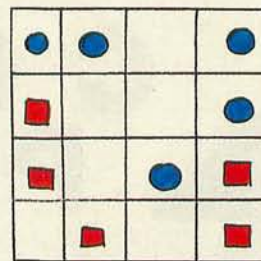
Stage 2



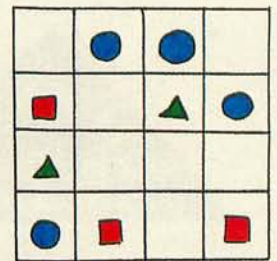
Stage 3



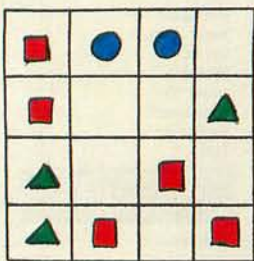
Stage 4



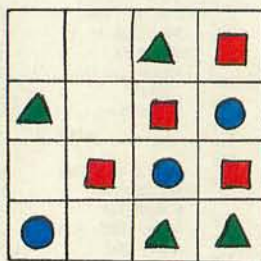
Stage 5



Stage 6



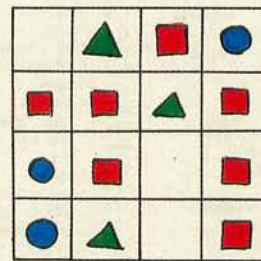
Stage 7



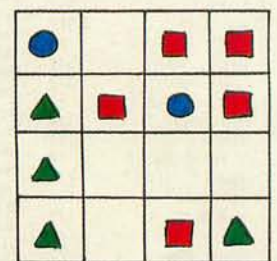
Stage 8



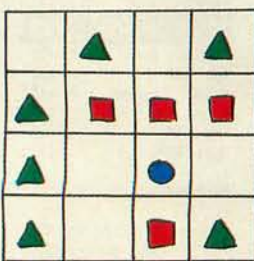
Normal Mode



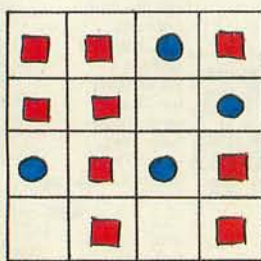
Stage 2



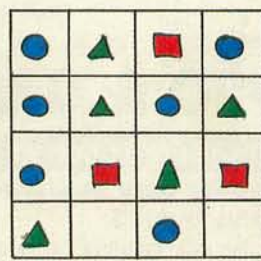
Stage 3



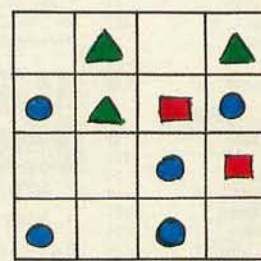
Stage 4



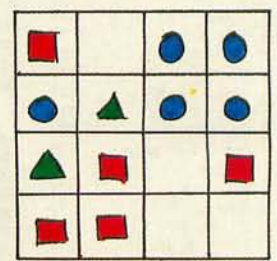
Stage 5



Stage 6



Stage 7



Stage 8

Mega Drive

NHL '95

Schreck laß nach, dacht ich, als ich die fertige März-Ausgabe in meinen Händen hielt, da ist wohl mal wieder ein Bußgang angesagt, befürchtete ich. Irgendwie ist der Kasten

MODIFY RATINGS			
Line	ABILITIES	Def.	Off.
1	Shot Power	99	99
2	Shot Accuracy	99	99
3	Pass Accuracy	99	99
4	Aggression	99	99
5	Stickhandling	60	60
6	Def. Awareness	36	36
7	Off. Awareness	36	36
8	Checking	84	84
9	Maximum Unallocated Points	0	0

ROSTER			
Player	Line	Rating	Team
13 ABEL HORN	99	99	A-Team

mit dem NHL-Tip kurz vor Drucklegung zu heiß gewaschen worden. Fakt ist, daß ein wesentlicher Halbsatz der Schere zum Opfer gefallen sein muß. Der Trick stimmt nach wie vor mit "Checking auf 84, Stick Handling auf 60 und den Rest auf 99 setzen". Da hierfür die zu vergebenden Punkte natürlich nicht ganz ausreichen, hätte es weiter im Text heißen sollen "... den Rest auf 99 setzen, bis auf Defense Awareness, Passing Accuracy und Aggression, die man auf 36 läßt". So gehen die Punkte auch genau auf. Euer "Neuer" wird dann in der 'Sign Free Agent'-Liste als 99er Spieler geführt.

Sega 32X

Doom

In Deutschland ist Doom zwar nicht im Kaufhaus erhältlich, ein Euro-Import tut's aber auch. Martin Kientsch aus Kaufering beschert uns hiermit den dritten 32X-Cheat für dieses Heft. Zwei tolle Nummern, die allerdings nur mit einem 6-Button-Pad aufgerufen werden können: Nummer 1, die Unverwundbarkeit:

Pausiert das Spiel und drückt X, Z, oben und Mode gleichzeitig. Wenn der Cheat gewirkt hat, werdet Ihr bemerken, daß das Gesicht in der Menüleiste jetzt die Augen geschlossen hat.

Nummer 2, alles was das Herz begehrt (alle Waffen, 500 Schuß pro Waffe, alle Schlüsselkarten, 200% Armor):

Pausiert das Spiel wieder und drückt diesmal A, C, oben und Mode gleichzeitig.



Alles Supra: Ammo, Health und Armor.

So läßt es sich gleich viel unbeschwerter rumballern

Super Nintendo

Earthworm Jim

Und weil's so schön war, noch'n EWJ-Tip. Das waren die Worte von Felix Wagner aus Stuttgart, die auch unkommentiert so übernommen werden können. Im Pausenmodus, mal wieder, drückt

Ihr A, X, A, X, A, A, A, A. Wenn Ihr jetzt wieder ins Spiel zurückgeht, befindet Ihr Euch im Map-View-Modus, sprich Ihr seid unsichtbar und könnt durch das ganze Level zoomen. So kann man jeden Winkel eines Levels unter die Lupe nehmen. Per Druck auf den A-Knopf wird Jim wieder sichtbar. Über das Debug-Menü ist der Map-View-Mode zwar auch einstellbar, so ist es aber ein klein wenig bequemer.



Game Gear

NBA JAM T.E.

Ganze 13 versteckte Spieler konnten sich immerhin noch in die auf 4 MBit zusammengeschrumpfte GG-Version hinüberretten. Genau wie bei den großen Vorbildern müßt Ihr zuerst bei "ENTER INITIALS" auf "YES" gehen, um dann die Buchstabenfolge des versteckten Spielers mit jeweils einer der drei Tasten zu bestätigen.

Die versteckten Spieler:**Bill Clinton**

C	Knopf 2
I	Knopf 1
C	Knopf 1

Hillary Clinton

H	Knopf 1
C	Knopf 1
Leerstelle	Start

Heavy D

H	Start
V	Knopf 2
Y	Knopf 2

ZEIT FÜR EINE BEHANDLUNG
MIT DEM BRECHEISEN.



MEGA DRIVE



MEGA-CD

DER RAUSCH GEHT WEITER...

Jazzy Jeff

J Knopf 1
A Start
Z Start

Will "Fresh Prince" Smith

W Start
I Knopf 1
L Knopf 2

Frank Thomas

S Knopf 1
O Start
X Start

Randall Cunningham

P Knopf 2
H Start
I Knopf 1

Larry Bird

B Start
R Start
D Knopf 1

Mike D

M Knopf 1
K Knopf 2
D Start

Adrock

A Start
D Knopf 1
R Knopf 2

MCA

M Start
C Knopf 2
A Knopf 1

Gorilla

G Knopf 1
O Start
R Knopf 1

Wolf

C Start
R Start
N Knopf 2

Im *Tonight's Match Up*-Screen können auch bei dieser Version verschiedene Cheats eingegeben werden, die eine Verbesserung für Eure Mannschaft im Spielablauf bewirken. In diesem Fall finden sich sogar alle Cheats der beiden großen Versionen im Handheld-Modul wieder. Wenn Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, erscheint zu Beginn des Spiels kurz eine entsprechende Schriftzeile.

SHOT PERCENT DISPLAY

oben, oben, unten, unten, 2

QUICK HANDS (easy Steals)

links, links, links, links, 1, rechts

MAX POWER

rechts, rechts, links, rechts, 2, 2, rechts

POWERUP GOAL TENDING (kein Goal Tending)

rechts, oben, unten, rechts, unten, oben

POWERUP FIRE

(immer 'On Fire')

unten, rechts, rechts, 2, 1, links

POWERUP TURBO

(unendlich Turbo)

2, 2, 2, 1, unten, unten, oben, links

POWERUP OFFENSE

(stärkerer Angriff)

1, 2, oben, 1, 2, oben, unten

POWERUP 3PT

(mehr Drei-Punkte-Würfe)

oben, unten, links, rechts, links, unten, oben

POWERUP DUNKS

(von überall dunken)

links, rechts, 1, 2, 2, 1

POWERUP BLOCK

unten, rechts, 1, 2, 1, rechts, unten

BLOCK 1

(beide Spieler betroffen)

4 x oben, 4 x links, 1, 1

BLOCK 2

(nur ein Spieler betroffen)

4 x oben, 4 x links, 1, 2

TELEPORT PASS

oben, rechts, rechts, links, 1, unten, links, links, rechts, 2

HIGH SHOTS

oben, unten, oben, unten, rechts, oben, 1, 1, 1, 1, unten

SPEEDUP

4 x oben, 4 x links, 2, 1

SLIPPY COURT

1, 1, 1, 1, 1, 4 x rechts

Neo Geo CD

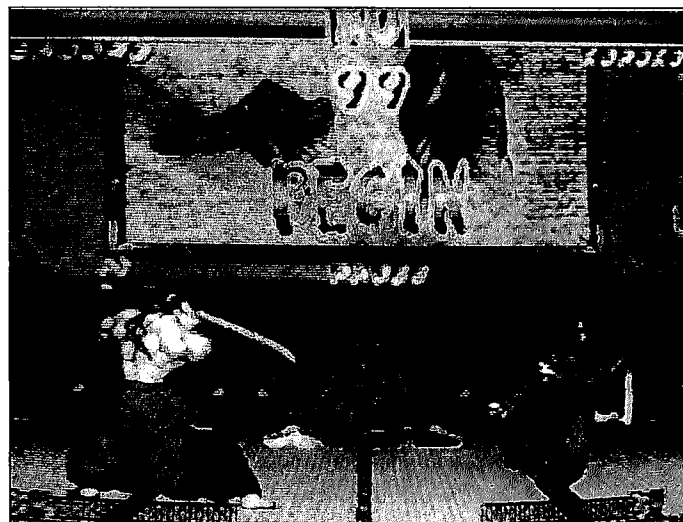
Samurai Shodown II

Thomas Simmat aus Leverkusen hat eine interessante Entdeckung gemacht.

Ich zitiere: "Ihr werdet es wohl nicht glauben, doch ich habe bei SS 2 schon öfter gegen den Schiedsrichter gekämpft, und zwar vor einem neuen Hintergrund zur Musik von CD Track Nr. 19. Der Typ heißt KUROKO und ist ein ziemlich harter Gegner. Er beherrscht unter anderem den großen Mega-Feuerball von Takuma und die Fußtritttechnik von Tun Fun Rue. Nach einem gewonnenen Kampf springt der Schiedsrichter dabei in den Vordergrund und sagt nicht das Übliche, sondern fordert Euch zum Kampf auf".

Wir wissen leider auch nicht, wie man willentlich dort hingelangt. Thomas glaubt, daß es reiner Zufall ist. Er schreibt, es kann gegen jeden Gegner und auf jedem Schwierigkeitsgrad passieren.

Wenn jemand einen Trick kennt, der vom eben beschriebenen Zufallsprinzip abweicht, darf diesen gerne hier vorbeischicken.



! 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

True Lies

Marcus Holzmann aus Berlin hatte die wahren Lügen mit einem klarem Vorsprung von zwei Tagen als erster Zocker (sorry, Patrick aus Spenge) durchgedaddelt.

Hier sind seine Paßwörter:

- The Mall: QMMKNMD
- The Park: GMXJJMY
- Subway: FZJGFNZ
- Docks: CCGDHZH
- China: NBNFYWJ
- The Refinery: CDBGBDC
- Florida Keys: ZGJNDGN
- Office Party: BHHMCFM

Game Boy

Wario Blast

Tips und Ticks zu GB-Spielen sind zwar ein auslaufendes Modell. Franco Fazzi aus CH-Münchenwiler, ein 11jähriges Schweizer Bübli, das sich im heimatlichen Lila Pause-Dialekt als "angefressen von Warioblast" bezeichnet, hat hier aber ganze Arbeit geleistet:

Wario-Codes**Bomberman-Codes**

Level	Code	Level	Code
1-1	6964	1-1	4696
1-2	6007	1-2	7006
1-3	4778	1-3	8774
1-4 (Boss)	1415	1-4 (Boss)	5141
2-1	5819	2-1	9185
2-2	0164	2-2	4610
2-3	0362	2-3	2630
2-4 (Boss)	9653	2-4 (Boss)	3569
3-1	1048	3-1	8401
3-2	4628	3-2	8264
3-3	3710	3-3	0173
3-4 (Boss)	8282	3-4 (Boss)	2828
4-1	2514	4-1	4152
4-2	1543	4-2	3451
4-3	2134	4-3	4312
4-4 (Boss)	4780	4-4 (Boss)	0874
5-1	9091	5-1	1909
5-2	0105	5-2	5010
5-3	4092	5-3	2904
5-4 (Boss)	6271	5-4 (Boss)	1726
6-1	4163	6-1	3614
6-2	0160	6-2	0610
6-3	7698	6-3	9867
6-4 (Boss)	8169	6-4 (Boss)	9618
7-1	4881	7-1	1884
7-2	2077	7-2	7702
7-3	5296	7-3	6925
7-4 (Boss)	0117	7-4 (Boss)	7110
8-1	4185	8-1	5814
8-2	6318	8-2	8136
8-3	0930	8-3	0390
8-4 (Boss)	8513	8-4 (Boss)	3158

Gebt Ihr 2264 ein,
startet Wario mit voller
Ausrüstung.

Gebt Ihr 4622 ein,
startet Bomberman mit
voller Ausrüstung.

Mit dem Paßwort 5656
kommt Ihr in einen Battle
Modus.

Super Nintendo**Wolverine**

Die unerschöpfliche Marvel-Welt: Stefan Thipomsen (oder auch nur Thomsen) aus Ellingstedt hat schnell mit seinem Lieblings-Comicheld gespielt (unser Ralf konnte sich dagegen eher weniger mit Wolvi anfreunden, siehe Test VG 12/94) und alle Paßwörter gleich gefaxt. Daß

die folgenden Wortspielchen nicht von mir, sondern vom Faxer selbst stammen, soll auch nicht unerwähnt bleiben.

Die Gesichter der Helden sind wie folgt abgekürzt:

- BIS = Bishop (fenbiergetrunkenwerdenkanndauerter
fünfminutenzapfzeit)
COL = Colossus (Chess?)
CYC = Cyclops ("Beam him wech, Scotty!")
ICE = Iceman (Let it snow)
NIG = Nightcrawler (der deutsche X-Man)
PRO = Professor X (der in der neuseten Ausgabe
ins Gras gebissen hat)
PSY = Psylocke (neues Gard-Model)
STO = Storm (böhen über NYC gesichtet)

And here we go:

- ICE STO PSY STO Level 1 Obermotz
PSY CYC STO ICE Ninja Trainingscamp
PRO COL PSY PSY Logan a.k.a. Wolverine is in the house
BIS BIS COL STO Sightseeing in Tokyo
ICE CYC PSY COL Ober-"Geist"
COL PRO PSY ICE Patch a.k.a. Logan hat Haluzies
PRO STO ICE PSY Weapon X a.k.a. Patch im Ri-Ra-
Rosa-Raveland
NIG COL STO PSY Inner-Circle (a-la-la-la-long they die?!)
COL NIG CYC STO Kurz vor der nervigsten Sequenz im
Spiel, dem f%&\$ Labyrinth
STO COL BIS XAV Shinobi Shaw (shank Redemption)

ZEIT, DIE KEULEN ZU SCHWINGEN.

ROAD RASH

ROAD RASH

MEGA DRIVE

MEGA-CD

DER RAUSCH GEHT WEITER...

! Action Replay Codes

Nach der Durststrecke letzte Ausgabe, darf es heute auch etwas mehr sein. Nach wie vor gilt aber für diese Rubrik: Eure eingeschickten ARP-Codes lassen sich nicht in bare Münze verwandeln, es geht um die Ehre allein.

7E0AA220 Aura Barrier
7E0AA240 Earth Quaker
7E0AB050 50 rote Kristalle gleich zu Beginn

Jurassic Park 2 (SN)

7EA9B614 unendlich Darts
7EA9B214 unendlich normaler Schuß
7EA9B014 unendlich MG

Batman and Robin (SN)

7E009828 unendlich Energie
7E00A609 unendlich Spray Gun
7E00A009 unendlich Sterne
7E00A209 unendlich Rauchbomben
7E00A409 unendlich Plastiksprengstoff
7E008EXX Stage Select (für "XX" Zahlen eingeben)
7E00A235 unendlich Zeit beim Straßen-Abschnitt
7E008C00 Joker
7E008C01 Poison Ivy
7E008C02 Pinguin
7E008C03 Cat Woman
7E008C04 Two Face
7E008C05 Scarecrow
7E008C06 Riddler
7E008C07 Gauntlet

Goof Troop (SN)

Stefan Olschewski/Eichwalde und seine goofigen Codes:

7E014202 Enterhaken für Player 1
7E01420C Glöckchen für Player 1
7E014002 Player 1 kann im Zwei-Spieler-Modus zwei Gegenstände aufheben
7E01420A Schaufel
7E01420E Brett
7E014208 goldener Schlüssel
7E014206 einfacher Schlüssel
7E014204 Kerze

Joe & Mac (SN)

7E081950 Joe ist unverwundbar
7E085950 Mac ist unverwundbar
7E081040 Joe kann höher springen
7E085040 Mac kann höher springen
7E0818F0 Zusammen mit dem nächsten Code eingeben.
Die Feinde, die Joe begegnen, sterben von selbst
7E0818D0 siehe oben
7E0858F0 Zusammen mit dem nächsten Code eingeben.
Die Feinde, die Mac begegnen, sterben von selbst
7E0858D0 siehe oben
7E00C8C0 Spezialeffekte

Gradius III (SN)

7E00D402 100% unverwundbar
7E00B005 Option immer aufgefüllt
7E00DC02 Feinde sterben von selber
7E00700F Abspann

Illusion of Time/Gaia (SN)

7E0ACEFF unendlich Energie
7E0AD400 mit Gaia spielen
7E0AD401 mit Freedan spielen
7E0AD402 mit Shadow spielen
7E0AA201 Psycho Dash
7E0AA202 Psycho Slide
7E0AA204 Spin Dash
7E0AA210 Schwarzer Mönch

Pitfall (SN)

Jan-Hendrik Vogelsang aus Iserlohn sandte uns die ersten fünf Codes aus dieser Reihe:
7E00AC03 unendlich explodierende Steine
7E00AA03 unendlich Bumerangs
7E00A81E unendlich Steine für die Schleuder
7E00C003 unendlich Leben
7E10C196 unendlich Energie
7E10C190 noch mehr unendliche Energie
7E00A863 unendlich Schleudern
7E028A02 unendlich Leben beim alten Pitfall
7E025301 Supersprung
7E00A820 alle Waffen unendlich (funktioniert nur zusammen mit den nächsten beiden Codes)
7E00AA04
7E00AC04
7E021E0X Level Select (statt "X" Werte von 0 bis A einsetzen)

Rise of the Robots (SN)

7E063948 unendlich Zeit
7E0F4A45 unendlich Energie für Player 1
7E109845 unendlich Energie für Player 2
7E10300X Level Select, funktioniert nur zusammen mit dem zweiten 7E11760X Code (anstatt "X" Werte von 0-6 einsetzen)

Sparkster (SN)

7E06910E unendlich Energie
7E016809 unendlich Leben
7E016A63 Extraleben für jeden Kristall
7E06A8FF aufgeladener Dash
7E072100 erster Boß im ersten Level nach einem Treffer erledigt
7E07B100 zweiter Boß im ersten Level nach einem Treffer erledigt
7E0C6100 Boß im zweiten Level nach einem Treffer erledigt

Super Metroid (SN)

(siehe auch ARP-Codes VG 12/94)

Stefan Olschewski aus Eichwalde war so freundlich, unsere Code-Sammlung zu aktualisieren:

7E09C60A unendlich Missiles (funktioniert nur wenn beide Codes zusammen eingegeben werden)
7E09C80A zusammen eingegeben werden
7E09CE0A unendlich Power Bomben (funktioniert nur wenn beide Codes zusammen eingegeben werden)
7E09D00A Codes zusammen eingegeben werden
7E09CA0A unendlich Super Missiles (funktioniert nur wenn beide Codes zusammen eingegeben werden)
7E09CD0A Codes zusammen eingegeben werden
7E09C30A unendlich Energie

Super Punch Out (SN)

7E089F50 unendlich Energie
7E0B2805 unendlich Zeit, funktioniert nur zusammen mit dem nächsten Code
7E0B2D05
7E089C1B unendliche Super Punchs

Cannon Fodder (MD)

FF1D6700XX Level Select (statt "XX" Zahlen von 00-47 eingeben)
FF3911000A unendlich Granaten
FF3917000A unendlich Raketenwerfer
FF3067005C unendlich Zeit im letzten Level
FF1D7900FF unendlich Rekruten

Dschungelbuch (MD)

FFF9BE0033 unendlich Zeit
 FFFB110008 unendlich Kokosnüsse
 FFFB130006 unendlich Zaubermaske
 FFFB0F0006 unendlich Bumerangs
 FFFB0D0005 unendlich doppelte Bananen
 FFFAD40033 unendlich Leben
 FFF95A00FF immer im Besitz des Kompaß
 FFFAD600XX Level Select

Bei "XX" Wert für gewünschtes Start-Level einsetzen:

01 für Jungle by Day
 02 für Great Tree
 03 für Dawn Patrol
 04 für The River
 05 für Baloo and the River
 06 für Tree Village
 07 für The Ruins
 08 für Collapsing Ruins
 09 für Jungle at Night
 0A für The Wastelands
 0B für Bonus Level 1
 0C für Bonus Level 2
 0D für Bonus Level 3
 0E für Bonus Level 4
 0F für Bonus Level 5

Fatal Fury 2 (MD)

FFDD110066 unendlich Energie Player 1
 FFDF110066 unendlich Energie Player 2

Micro Machines 2 (MD)

FFDADB0AA1 immer Erster
 FFE05E0002 Uhr bleibt bei 2 Sekunden stehen

Red Zone (MD)

FF031F0044 unendlich Raketen
 FF03210044 unendlich Hellfires
 FF031B0044 unendlich Stingers
 FF031D0044 unendlich Kanonen
 FF4E9F0027 unendlich Granaten
 FF037B0020 unendlich Zeit
 FF4E9B0027 unendlich Schuß wenn Ihr zu Fuß unterwegs seid

Shaq Fu (MD)

FFFC0100FF Blut-Modus
 FF9481000X Kämpferauswahl für Player 1
 (anstatt "X" Werte von 0-B eingeben)

FF80C90064 unendlich Energie Player 1
 FFEA120000 Player 2 kann nie zwei Kämpfe gewinnen
 FFEA110002 Player 1 muß nur einen Kampf gewinnen
 FFEA810001 aktiviert die Brücke von Welt 1 nach Welt 2 (Story Mode)

Sonic & Knuckles (MD)

FFFFE20001 Debug-Modus (durch Drücken vom A-Knopf spielt Ihr dann kopfüber)

Jan Watzlaw aus Dorsten schickte noch weitere "knuggelige" Codes:

FFFE100007 Ihr beginnt in der Mushroom Hill Zone
 FFFE100004 Ihr beginnt in der Flying Battery Zone
 FFFE100008 Ihr beginnt in der Sandopolis Zone
 FFFE100009 Ihr beginnt in der Lava Reef Zone
 FFFE10000A Ihr beginnt in der Sky Sanctuary Zone
 FFFE10000B Ihr beginnt in der Death Egg Zone
 FFFE10000C Ihr beginnt in der Doomsday Zone
 Zusätzlich zum Code für die jeweilige Zone müßt Ihr noch entweder für Act 1, bzw. für Act 2 eingeben.
 FFFE110000 für Act 1, bzw.
 FFFE110001 für Act 2 eingeben.
 FFFFB1000X anstatt "X" die gewünschte Anzahl der Chaosdiamanten eingeben
 FFFFB10007 Zusammen mit dem nachfolgenden Code wird Sonic zu
 FFFE210063 Supersonic und Knuckles zu Superknuckles
 FFF65F00XX Sonic verändert die Farbe (je größer der für "XX" eingegebene Wert, desto heller die Farben)
 FFFE090DFE Sonic führt alle Animationen schnell hintereinander aus



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:

3D-Bilder

Das war schon ein dickes Ding mit den erlogenen Action Replay Codes aus der letzten Ausgabe. Tut mir leid, daß es so viele Leute für bare Münze genommen haben, aber man wird doch bei den Tips auch mal 'n Aprilscherz machen dürfen! Außerdem hatte ich im

Vorspann noch vor über den Weg laufenden Enten gewarnt... Das Bild kam übrigens zustande, als die Vorversion des MD-Clayfighter auf unserem japanischen Umbau (ohne Action Replay) abgeschmiert ist, und nur noch Pixelsalat auf dem Monitor übrigblieb.

Electronic Arts, Postfach 1653, 33245 Gütersloh, Tel. 05241/26024
 • MDK-ED sind keine Druck- oder Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.
 • Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

ZEIT, SICH ERNEUT AUF DIE STRASSE ZU BEGEBEN.

Einmal. Zweimal. Immer wieder.



MEGA DRIVE

MEGA-CD

DER RAUSCH GEHT WEITER...

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 07/95 (erscheint am 21.06.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 12.05.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 19.07.'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

Achtung! Game-Boy-Modul mit 50 oder mehr Spielen in einem! Kassette bitte 100%ig OK! Zahle bis 60 DM! Mo-So ab 15 Uhr Tel. 09403/8402

Suche Final-Fantasy-Legend 1+2 (kpl. m. Anleitung u. Verpackung). Angebote ab 18 Uhr, Tel. 0231/391220

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (Tetris, Mystic Quest, Garboyles Quest) inkl. Gamelight und Lupe für 90 DM. Tel. 06235/4262, Carl-Stefan

Verkaufe Super Game Boy + 7 Top-Spiele + Zubehör; wegen Zwangsverkauf; Jürgen, Tel. 09492/269, ab 14h

Verk. 8 GB-Spiele (Tennis, Spiderman 2) + Action Replay + Gamelight für 250 DM. Runge (Christian). Nur komplett! Tel. 0201/283095

Suche folgende Game Boy-Spiele: Dr. Franken, Golf, Krusty's Fun House, Navy Seals, Gargoyles Quest; Tel. 04542/6769

Suche: Tiny Toon Wacky Sports, Prince of Persia, Castle Quest. Nur Tausch möglich. Habe z.B. Alistars Challenge 2, Jurassic Park, Jurassic Park, (02225/6510, Marco)

Verkaufe ID GB Spiel und Light Max (Lupe + Licht) für ca. 100 DM (kann auch ein Paar Specials bieten!) Tel. 0711/235619 (ab 18h, nach Alex fragen), (verk. MD + NES)

Verk. Game Boy Cassette 16in1 für nur 100 DM!!! Lasse mit mir verhandeln. Erreichbar Mo-Fr. ab 18.00 Uhr. Tel. 0671/64424 (Martin verlangen)

Verk. 27 GB-Spiele wie Asterix, Battle Toad, Gremlins 2, Ninja Boy, Terminator 2, Parasol Stars, Loopz, Alfred Chicken, Dargons Lair, Castlevania, Spiderman, 20-30 DM; Tel. 08042/4644

Game Gear

Tausche Game Gear mit Garantie, Netzteil u. mehreren Spielen gegen Super Nintendo od. Mega Drive. Tel. 06471/1566

Verkaufe Game Gear, 1/2 Jahr alt, Shinobi, Shinobi 2, und 4fun Pack; wegen Zwangsverkauf; Jürgen, Tel. 09492/269, ab 14h

Lynx

Verkaufe oder Tausche Spiele für Jag.: Alien versus Predator, Iron Soldier, Tel. 08857/1404 ab 18.00 Uhr (Dominic)

Verk. Lynx mit 7 Spielen, Tragetasche, Comlynx-Kabel, Zig, Adapter, Sonnenschirm, 150 DM. Tel. 02386/32563 (mit z.B. Rampart, Beast)

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

Verk. Lynx II + Zub. + 30 Spiele (Desert Strike, Pinball Jam, Dracula, J. C. Tennis, etc.) NP ca. 2000 DM! Gebot mit (Telefonnr.) an: Fernando Girke, Zerbsterstr. 22, 06869 Coswig/Anh.

Suche das Spiel Rampart und Klax für den Lynx. Zahle gut. Bitte melden unter Tel. 07022/64948. (Nach Volker oder Achim fragen)

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

Master System

Verkaufe MS II + 1 Joypad + 14 Spiele (z.B. Asterix, Cal. Games, Mickey I-II, usw.) 400,- DM VB. Tel. 0971/2686. Ab 18 Uhr. Marius

Verkaufe Master System II + 2 Joypads + 4 Spiele; wegen Zwangsverkauf; Jürgen, Tel. 09492/269, ab 14h

Verk: Global Gladiators, Parlour Games, Out Run, After Burner, Laser Ghost, Calif. Games, Back to the Future 2, 45 DM; Teddy Boy, Hang on 25 DM u.a., Krause 03838/251073

Verk. ca. 60 Sega Master Spiele. Tel. 04521/4873. ..Andreas..

Mega Drive

Verk. Sega-CD-US mit 9 Spielen 400 DM; Tel. 02366/32563

Kaufe/Tausche Sp. f. MD, CD, SNES, 3DO, Jag.; Suche Neuheiten auch Samml.; Suche günstig Saturn, Sony PS, Turbo Duo m. Spielen, Tel. 04774/1789, Rainier, ab 18 Uhr

Mega Drive 2 und Mega CD 2 (beides pal) mit 4 CD-Spielen und 1 Demo-CD 550 DM. Tel. 02571/3281

MCD Tomcat volley, Rebell Assault, Infratort Joypads 3 Monate alt. Noch Garantie, 500,- DM. Tom Becker, Dülmenerstr. 50, 46286 Dorsten

Verkaufe: 32X + Mega Drive 2 + RGB-Kabel + Virtua Racing + Star Wars + Pad, 3 Mon. alt, Originalverpackt VB 700,- DM. Tel. 02434/5351 Sascha

Suche Yu Yu Hakusho (jap. Modul) für das Mega Drive. Angebote unter der Nr. 07221/61266 ab 17 Uhr

Verk. gut erhaltene MD-MCD-Sammlung, us. und dt. Versionen, wie z.B. Virtua Racing, Jungle Strike, Castlevania usw., Preise zwischen 40-80 DM, habe auch SNES-Games zu verk.; 07152/52849

Verk. ca 100 Mega-Drive-Spiele. Tel. 04521/4873. ..Andreas..

Verk. für Mega Drive PGA Euro Tour 40 DM, Road Rash 2! 35 DM, James Pond 30 DM, Haunting 25 DM, Bio Hazard 30 DM, Star Wars-CD 40 DM, alle Sp. DT; 04371/2967 ab 18 Uhr

Tausche Sega 32X dt. mit 3 Spiele gegen Jaguar oder 3DO mit 1 Spiel. Verkaufe auch. Beim 3DO evtl. zahle ich 150 DM. Tel.-Nr. 0511/68364

Tausche 3 MCDs + CDX gegen 4 MD-Spiele; Tausche noch ca. 10 weitere Spiele. Tel. 07152/25542

Verkaufe Mega Drive Magnumset mit 11 Spielen für 650 DM, Werktags von 18-20 Uhr; Tel. 02742/5269

Suche preisgünstigen Mega CD I oder II auch ohne Spiele. Tel. 0341/2512655 (ab 17.00 Uhr, Mario verlangen), Suche auch Mangas

Verk. für MCD Rebell Assault + CDX 110,-, Ground Zero Texas 50,-, MD Haunting + Jaurassic Park je 30,-; Tel. 06043/1891 oder 06043/3332, ab 19.00 Uhr

Verkaufe 32X 250 DM, Mega Bombeman 50 DM, Gunstar Hero 50 DM. 06858/1835 ab 17.00 Uhr

Verkaufe und Kaufe Spiele für SNES, Mega Drive, Jaguar und 3DO. Suche auch Sammlungen mit Gerät z.B. Saturn, Playstation, etc.; Tel. 07724/7747 (Martin & Moni) 18.00 h

Suche Story of Thor, Boogerman; Verk. Haunting, Megalomania, Sonic, Gynoug 2 Crude Dudes, Mercs je 40,-; Tausche gegen SNES-Games mögl.; 04627/1618 (12-22 Uhr)

Tausche: Soleil, Shining Force 2, D&D: Warriors o.t. eternal sun, Gynoug, Bio Hazard Battle, Alienstorm; Tel. 0221/7392699 evtl. auf Anfrage. sprechen

Suche Cheats für Batman, Sonic 2, Batman Returns und Asterix TGR.; Wer hilft? J. Hansen, Wagnerring 31, 24159 Kiel

Verk. Sega-Multi-Mega + 2 Joypads + Lethal Enforcers mit Pistole; Lehnen José, Limitenstr. 17, 41236 M Gladbach, Tel. 02166/420294

Verkaufe MD mit Warsong + Shining in the Darkness + Wonderboy 5 komplett für 200 DM. Tel. 0711/235619 (ab 18 h, nach Alex fragen), Verk. auch GB + NES Ware!

Verk. MD + 2 Joypads + Adapter. Verk. auch MD- und SNES-Spiele. Für MD: NBA-Line 95, Micro Machines 2 + Joypad, usw.; Für SNES: DKC, Bombberman + 4 Sp-Ad.; Tel. 0711/537585

Verk. f. Mega CD: Jaguar XJ 220 (35 DM), Secret of Monkey Island (50 DM), WWF Rage in the Cage (40 DM) und Vay (65 DM); Tel. 07307/21860

Verk. Sega-M. Drive + 5 Games, alles Deutsch, alles Superhits: Wonderboy 5, Landstalker, Shinobi 3, Warsong, Streets o. R. 2 + 1 Joypad, NP: 790 DM, evtl. einzeln, Tel. 04221/23123

Verkaufe Mega Drive II + Mega CD II + 3 Mega-CD's (u.a. Ecco) + 5 Mega-Drive-Spiele, teils Klassiker. Alles für DM 400,-; übernehme Porto + Versand; Tel. 030/6743769

Verk. Deadly Moves 70,-, Golden Axe I 70,-, Final Blow 40,-, Thunder Blade 50,-, Japan-Adapter 20,-; Tel. 06281/4350

Verkaufe Sega Mega Drive + Master System Spiel! Dazu Japan-Adapter + Action Replay! 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Verk. Mega Drive + 5 Spiele u. Joystick für 350 DM, u. 6 SNES-Spiele u.a. Starwing u. Tiny Toons für 250 DM; Falk Dorn, Gerichtsstr. 3, 02779 Großschönau

MD2 + Sega CD + 1 Controller u. 3-Top-Sp. z.B. Street Fighter II, 400,-, tausche auch; Suche SNES-Spiele oder was anders, bietet war ihr habt! Tel. 03838253652

NES

Verkaufe NES + fünf Top-Spielen + einer Spezialsteuerung. Tel. 035039/272

Verkaufe NES-Superset mit 3 Spielen (Mega Man 3, Rollergames und Chip'n Dale) für 100,- DM. Konsole ist noch gut erhalten und Orig. Ver. (030/3451101, Mario)

Verkaufe Super Mario Bros 1-3, nur komplett für 88,-, Mega Man 3+4 je 35,-, Zelda 1 f. 40,-, Sword & Serpents 40,-, Telefon ab 18:30 Uhr 0202/773439

Verk. NES mit 7 Spielen, 2 Joypads und Zir-Joypads für 150 DM (kann Specials bieten). Verkaufe auch GB + MD Ware (auch komplett) Tel. 0711/235619 (ab 18h-Alex)

Verkaufe NES mit 12 Spielen, darunter Turtles 2, Ferrari Grand Prix, Challenge Super Mario 123, Punch Out (Boxen), Icehockey... kein Spiel über 45 DM. Schreibt an: Bosko Kapulica, Ringslebenstr. 70, 12353 Berlin

Nintendo-NES, 20 Spiele ab 20,-, z.B. Kirby, Auto- u. Motorradrennen, Solstice, Topgun, Dr. Mario, Icarus, Pinball, Crackout, Protobacter, Boulder Dash, Tetris; Tel. 02501/58613

Verkaufe (je Spiel 25 DM): Batman, Shadow Warrior, Boyou Billy, Power Blade, Solomons Key, Wrestling, Castlevania, 0821/61835, Tobias Lauffer, Scheideggerstr. 3F, 86163 Augsburg

Verk. gut erhaltenes NES, 2 Joypads und 12 Superspielen: Little Nemos, Snake Rattlen, Roll, Turtles 2, Start Ropics, Golf, AlrWolf, Mario Bros 1-3, Digger T Rock usw. 270,-. Tel. 08042/4644

Super Nintendo

Verk./Tausche: World Cup Striker, SF IIT, Road Runner, Chessmaster, Super-Off-Road, Turtles IV, GP1; Harry 03574/122528 Nischen, E. Tollerstr. 17, 01979 Lauchhammer

SNES: F-Zero 40,-, Castlevania IV, SR-Type, Axel, Smallstars, Turtles IV, S. Pang je 50,-; Pocky+Rocky, S. Turrican, Mystical Ninja je 50,-, Shadowrun 70,- alle dt. 089/696636

Verk. Home Alone (us) für 70,- DM; Krusty's Super Fun House (dt) für 60 DM und einen Super-Magic Game Converter (Adapter) für 15 DM. Tel. 02482/7470

Verkaufe: Str. Fighter 2, Tarwing, Alien 3, NbaJam, RRR, indiziertes Spiel, DKC, Eastworm Jim + Desert Fighter, sehr günstig, ab 18 Uhr Tel. 02225/12365, Philip

Verkaufe: John Madden '94, Virtual Soccer, Starwing, Aladdin, Road Runner, Gool Troop, Die Schlümpfe, Cool Spot, Kick Off, Gradus 3, Act Raiser, Adv. Island, Addams Family, Spanky's Quest, Dinosaurs, World League Basketball. Schon ab 29 DM! Auch Tausch z.B. gegen Secret of Mana. Tel. 04108/7030, Martin oder Andreas

Verkaufe/Tausche Super Metroid, Alien 3, Axel u. Samurai, Shodown gegen Final Fantasy 3 und Mystical Ninja. Ruft an unter: Tel. 02662/3717, Benny

Verk. Donkey Kong Country (us) + VHS-Video (Facts + Hintergründe) + Sonderhefte für nur 66 DM. Tel. 03834/811747 tgl. 17-19 Uhr (Ronny)

Tausche Super Metroid, Aladdin, Push Over, Starfox, Goof Troop, u.a.; Suche DKC, E-Jim, Blackhawk u.a.; Auch alte Spiele. Tel. 07272/2277 ab 19 Uhr, Ingo

Tausche NBA JAM + Secret of Mana + 7th Saga + MD Spiele: Landstalker + James Pond 3 + Technoclash + Sonic 2; Suche Donkey Kong Country Tel. 05376/1222

Popo Sous, Young, Merlin, Gods, Flashback, Axelac, F-Zero, My-Ninja, Su-Gho's n Ghost, Dessert Strike, Magical Quest nur kompl. DM 400 + Versand. Tel. 06158/71982

Verk. SNES Spiele: James Pond 55,-, Tiny Toons 55,-, Street Fighter II Turbo, Mario Paint je 50,-, Home Alone 50,-, Simpsons 50,-, Micky Mouse 50,-, F-Zero 20,-, Mario all Stars 50,-, Tel. 08042/4644

Suche für SNES NBA 95 Live Basketball oder WWF Raw. Telefon: 0203/592420

Tausche SNES mit 8 Spielen, Super GB, u. 3 Spiele, 3 Pads, SNES Action Replay NP ca. 1525 DM gegen Sony Playstation mit 1 Pad u. Tohsinden; Tel. 05121/15307

Verkaufe/tausche Alien 3 40,-; Starwing 30,-; Goof Troop 50,-; Jurassic Park 50,-; Mickey Mania 78,-; Castlevania 40,-; Ruft mich unter 08041/9887 ab 13 h an.

Verk. amerikanisches SNES (inkl. RGB-Kabel und 2 Joypad) mit Super Metroid für 150 DM (+Porto). Alles in neuwertigen Zustand. Tel. 0041 61/3212749

Verk. 50-65 DM: Striker, Empire Strikes Back, Bomberman, Starwing, Cool Spot, Sim City, Turtles, Stunt Race FX70 DM, Earthworm Jim 80 DM, Tel. 02157/1654, Nils

Suche Earthworm Jim (dt., nur in orig. Verpackung usw.). Tausch evtl. auch gegen Mario Allstars (dt.) + Magical Quest (Mickey Mouse; us.). 08141/72194

Stop! Verkaufe NeoGeo+2 Joypads+6 Spiele 100% OK für nur 990 DM oder Tausche gegen NeoGeo-CD/Mega-CD mit Spielen. Genauere Informationen! Tel. 0201/588622

Verk. SNES + 2 Pads + Donkey Kong Country + Earthworm Jim + Literatur für 320 DM VHB. Alles neuwertig (Garantie) und original verpackt. Tel.: ** 07681/4420**

Tausche SNES: EA's 95 Spiele, SSF2, Sam Shod., S PUNCHOUT, Micro M., Claymates, FF3, Breath of Fire, F. F. Special usw. (27). Suche NBA T. E., Int. S. S. Nico 02303/82037

Verkaufe SNES-Spiele ab DM 30,-, Quick Joy Topfighter, Joyboard CD 100,-, MD-Spiele ab DM 10,-, Tel. 08663/662 (Dino, 17-22 Uhr)

Verkaufe amerikanisches Spiel für SNES, Xardion für nur 70 DM! Ruf an unter: 07321/63302, und frag nach Thomas!

Tausche mein DKC gegen Samurai Showdown (dt. oder us.) DKC dt. Mo-Fr ab 19.00 Uhr Sa+So ab 20.00 Uhr. Tel. 05741/12109 Ansgar Bökenkröger

Verkaufe SNES Games günstig, MD mit 4 Spielen und 3 Joypads ebenfalls günstig, Auch einzeln. Florian Geier, Unterzaubach 37, 95346 Stadtsteinach

Verk./T. 26 Spiele z.B. Battle Toads; R-Type I; Catchen, Autorennen, Fussb.; Alien VS. Predator, Starwing; Herr D. Ringe; Starwars; Fat. Fury; Fin. Fight II; AR I; T. 02501/58613

Suche für SNES: F Fantasy 3, S-Punch Out, S-Street Fighter 2, Breath of Fire (alle us); Habe: Mario Allstars (us), R-Type 3 (jp) Tel. 05453/3735 Hoiger

Zu Verkaufen 2 Spiele Desert Fighter und F1 Pole Position 2 zusammen 180,00 DM. Telefon Nr. 0721/890892 Immer ab 14.00 Uhr anrufen

Verkaufe/tausche folgende S-NES-Spiele Act-raiser 2, Super Double Dragon; Donkey Kong Country, Telephon: 02631/28731 Jensi tägl. ab 19h

Verk: Secret of Mana (dt.), Mystical Ninja, Ghoul's n Ghosts, Magical Quest, World League Basketball, Streetfighter II, Jimmy Connors, Tel. 09433/6748

Manga Fans! Anime-Spiel-Sammlung: Dragonball Z 1 u. 2, Popfull Mail, Cotton 100% (Ings. 16) + SNES, 2 Pads, 60-Hz-Adt., Preis VB, nur komplett! Michael 030/6735795

Verk. Earthw. Jim, Return of Jedi, Indiana Jones G.A., Super Metroid, Juras. Park, Clayfighter, TNG-Future Past, R. Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH-8610 Uster

Top Angebot! Star Wars 1+2, Stunt Race, Madden '94, Mario-Kart u. All Stars, J.C. Tennis, Sim City usw. (alle nahezu neuwertig) je 50,-, Tel. 0551/376600, Frank

Verk. für SNES: Donkey K. 85 DM, Cool Sp. 80 DM, F-Zero 40 DM, Daffy D., Jurassic P., Protobator je 65 DM, Battletoads, Twin B., Tiny Toons je 60 DM, Tel. 09181/22404

Verk. für SNES Magical Quest, Starwing, Secret of Mana, Super Mario Kart, Road Runner, Super Protobator, Super Mario World, Dino City, Zelda Tel. 08689/5320

Verk. für SNES Syndicate, Juressic Park 2, Earthworm Jim, Soul Blazer, D.K. Country, Stunt Race FX, Equinox, S. M. Allstars, Sim City, Cost Vikin 95. Tel. 08689/5320

Verkaufe für SNES: Secret of Mana (us) DM 49; Lufia, Breath of Fire je DM 59; Parodius (dt) DM 29; zuzügl. Versand; abs. neuw.; Tel. 08152/70746 ab 19 Uhr

Verkaufe (je Spiel 40 - 60 DM): Gods, Fighters History US, Tasmania, Rise of the Robots, Pit Fighter; 0821/61835, Julian Laufer, Augsburg, Scheideggerstr. 3F.

Verkaufe SNES mit Zubehör und 9 Spielen, im Neuwert von 1000 DM für 600 DM. Meine Tel. ist 07832/6434, Mo. - Fr. zwischen 18 und 20 Uhr.

Verk. für SNES: Goof Troop u. Addams Family II für jeweils 50 DM; 10 Game Gear Module + Action Replay für 200 DM (alles mit Verp. u. Anleitung) Tel. 02452/24102

Verk. Gewinn aus Preisausschreiben (Neu + Garantie): 1 Super Nintendo + Donkey Kong Country (32-MBit); nach Andre fragen; Tel. 02161/894148 (zwischen 18 + 21 Uhr)

Verk. Stryker und Prince of Persia mit Spielanleitung und PKG. VP: je 40 DM; Telefon: 09145/6573

Suche Ret. of the Jedi, Demon Crest, X-Men, Spider-Man, Earthw. Jim, Donkey Kong C., Indy, Parodius 2, Knights of the Round, u.v.m. + auch MD-Spiele; 04627/1618 (12-22 Uhr)

Verkaufe Super-Gameboy mit Burai Fighter, Solar Striker, Shadow Warrior + Hunt for Red October für DM 150,-. Tausch gegen SNES oder MD-Games mögl.; Tel. 04627/1618 (12-22 Uhr)

Verkauf/Tausch: Krusty's Super Fun House 50 DM; Suche: Sim City, Schlümpfe Dt., NBA Jam, Tel. 04106/75373 (Matthias)

Verk. SNES + 6 Spiele (Donkey Kong C.) + Super Scope u. 6 Spiele + 2 Joypads für 600DM. Runge (Christian), Tel. 0201/283095

Suche: Advanted Military Commander für's Mega Drive! Tausche u. Kaufe auch Jaguar-CD, Sony PSX, u. 3DO-Spiele; Verk. 32X, Preis: VB; Suche 3DO. Tel. 05341/392144 (Michael)

Verkaufe und kaufe Spiele für SNES, Mega Drive, Jaguar und 3DO. Suche auch Sammlungen mit Gerät z.B. Saturn, Playstation etc., Tel. 07724/7747 (Martin & Moni) 18.00h

Verk: Super SNES US + 11 Games alle US, u.a. Final F. III, D.K. Country, Super Metroid. St. Fl. II I, Rock'n R. Racing, Madden '94, Contra, S. Turrican usw.; 850 DM VB, Tel. 02171/45633

Verkaufe Super Mario All Stars, Super Turrican und Sim City; wegen Zwangsverkauf; Jürgen; Tel. 09492/269, ab 14h

Verk. SNES + 4 Pads + 6 Spielera. + Stereo-AV-Kabel + Fire-Adapt. + Blackhawk + Streetracer + SF2T + Mario Kart + Bomberman + NBA Jam + Starwing; VB 650 DM, Tel. 02195/30477 (Samy)

Verkaufe folgende SNES-Spiele für je 50,- DM: Daffy Duck, Starwars, Starwing, Team NFL Football, Mario All Stars, sowie Bomberman f. 60,-, Tel. 02156/7042 ab 19 Uhr

Suche/Tausche SNES-Games. Biets neueste und ältere Spiele zum Tausch. Suche z.B. SSF II, EWJ, DKC, NHL 95, NBA T. E. usw.; Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe/Tausche: Bugs Bunny, SF II Turbo, Zombies, Might and Magic II, Jhon Madden Football, Magical Quest, Dragons Lair, WL Basketball ab 40 DM! Tel. 08252/3356 (Tobi)

Verkaufe EKK the Cat und Super Soccer, 60 bis 70 DM, auch Verhandlung, Telefon: 06358/526, Oberwiesen

Schweiz: Verk. SNES (us) inkl. Joyboard (Capcom Fighter-Stick), 14 Games (z.B. Starfox, SF II Turbo, Magical Quest ...) + Converter (Jap. Deu.) NP 1600,-; VP Fr. 800,-, Tel. CH 01/8502357

Verk. Micky + Minni, Legend, Pirats o. Dark Water, Knights of the Round, u.a., 30,- bis 60,- DM. Verk. Mega-Drive-Spiele. 0941/49548, Hans, ab 17.00 Uhr

Verkaufe SNES mit 9 Spielen: Scartkabel und 2 Pads für 800,- DM. Tel. 0365/7102660 ab 14.00 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele: SF II Turbo (60 DM), Secret of Mana (70 DM), Rock 'n' Roll Racing (70 DM), alle Deutsch. Tel. 02157/4618 Marco

Tausche Bubsy und S. Soccer oder Cool Spot und Bubsy oder Cool Spot und Pilotwings gegen Game Gear mit TV und Shinobi oder Sonic, Tel. 06471/52234

Verk. SNES-Games (D.K.C., Super S. Fighter 2) je 85 DM, Fifa Soccer 70 DM, Smash Tennis 60 DM, Werktags ab 16 Uhr, 07181/73626

Suche Modulsammlungen u. Neuheiten für SNES-MD-GB-NES-MD etc., z.B. NBA Jam 2, Final F. III usw.; Suche auch 3DO m. Spielen. Tel. 0841/71250 (Kirsten)

Verk. SNES PAL + 19 Games (z.B. NBA Jam, Cool Spot, All Stars) + Action Rep. + 2 Contr. für DM 1199,-. Top Zust! Michael Roth, Kirchplatz 15, 99894 Ernstroda

Verkaufe Super Nintendo mit E.W.J., Equinox, Star Wars II, Madden '94, 3-Spiel-Pads, Universal Adapter (gut erhalten mit Verpackung + Anleitung) für 500,- DM. Tel. 05322/53582

Kaufe SNES-Spiele mit dt. Anleitung u. original Verpackung für ca. 35,- DM, auch Sammlungen, J. Parnitzke, Dorfstr. 9D, 04703 Steina

Kaufe Earthworm Jim und Samurai Showdown (beides dt. Version) für je 85 DM. Tel. 02158/2258

Verkauf, Tausch für SNES: Brainlord, FF3, Demon's Blazon, Street Racer, Video Games 12/94, 1/95, 2/95, 3/95, 4/95; Tel. 07541/54660 (Dirk)

Verkaufe/Tausche: F-Zero für 40,- und Super All Stars für 50,-; Tel. 05441/7840, 14 Uhr bis 20 Uhr (Oliver!)

Verk. SNES-Spiele: Habe: Super Bomberman 2 (80,-), Art of Fighting (80,-), World Heroes (70,-). Habe noch mehr. Tel. 0531/55422 ab 17.00 bis 21.00 Uhr.

Kaufe/Tausche Sp. f. MD, CD, SNES, 3DO, Jag.; Suche Neuheiten auch Samml.; Suche günstig Saturn, Sony PS, Turbo Duo m. Spielen, Tel. 04774/1789, Rainer, ab 18.00 Uhr

Stop! Verk./tausche: Mega Man X, SF 2 Tur., Final Fight 2 us, Mario Kart, Axelay Skyblazer, Donkey Kong Country; Tel. 08534/421

Verkaufe/Tausche SNES-MD-MCD-Spiele, z.B. Donkey K. C., Earthworm Jim, Soleil, Snatcher etc.; Tel. 0641/791740

Verkaufe ca. 100 Super-NES-Spiele. Tel. 04521/4873; Andreas.

Verk. S-NES mit 12 Top-Spielen (z.B. DK Country, S. Metroid, Stuntrace FX usw.) + Fire Converter + 2 Joypads für 750,- DM, Tel. 08131/93244 (Tom)

Verk. SNES-Konsole, 50/60 Hz Umbau, 5 Spiele: Starwing N. Mansell, Brainlord, Stanley Cup + Action Replay I 350,- DM, Tel. 02931/13350

Verk. SNES + 1 Controller + 11 Spiele + Super GB + 2 GB-Spiele für 950,- DM (u.a. Secret of Mana, Plok, WC Striker, Waro Land, Kirby's Pinball, etc.) ab 14 Uhr, Tel. 02923/8249

Super NES: Verk. SNES (US, RGB) + 2 Joypads + 12 Top-Games (z.B. Donkey Kong, Final Fantasy 3, Secret of Mana, Breath of Fire ...) FP: 890 DM! n. kompl. k. Tausch! 07545/6561

Tausche/Verkaufe: Super Street Fighter 2, Telefon: 02365/37033

Verk. SNES-Spiele: Bubsy (us) 30 DM, Zombies (us) 30 DM. (Alles mit Originalverpackung), Tel. 07031/606662

Verk. für Super NES: Donkey Kong C. 70 DM, Fifa Soccer 80 DM, Action Replay 30 DM; Tel. 0761/891038

Verkaufe NBA Jam und 6-Player-Adapter für 100 DM oder tausche gegen NBA 95 oder Street Racer. Bitte mit Orig. Verpackung, Tel. 0981/13943 (Steffen verlangen)

Verk. für SNES zu je 50 DM: Fifa Int. Soccer, Mario All Stars, J. Connors Tennis, Street Fighter II Turbo; Tel. 08431/44163-Manni (Di. + Do.)

Verk. SNES + 2 Joyp. + 10 Spiele für 600,- DM. U.a.: DKC, WWF 1-3, Fifa Soccer, Mario World + All Stars, J. Connors Tennis, SF II Turbo, Zelda; Tel. 08431/44163 Manni (Di. + Do.)

Suche DKC, Micky Mania, Race FX, Aladdin, EW3, Goof Troon; Verk. All Stars; Zahle bis 60 DM. Angebote an Jens 035471/20271 bis 17.00 Uhr, Mo-Fr

CH! Verkaufe: X-Men 75 SFr, Empire Strikes Back 40,-, Dungeon Master 50,-, Battle Toads 35,-, Turtles 20,-, Contra 20,-, Adapter 30,-, Pad 20,- (alle Games US) Tel. CH-01/4818206

7 Spiele für 300 DM! Donkey Kong, Metal Marines, Parodius, Starwing und mehr ...; Interessiert? Ruft an: 05034/4830, Simon Eckardt

Tausche: Super Nintendo mit 5 Spiele und Zubehör gegen Mega CD II mit 2 Spiele oder komplett für DM 450,-. Tel. 0611/771219

Tausche/Verk: SNES-Spiele: Goffy Troop, Wing Commander, Another World, Dino City, u.v.a.; Suche: Earthworm Jim, V-Merlin, Indianer Jones, DKC u.a.; Tel. 06451/6736

Tausche, Verk. SNES u. MD-Spiele. Habe z.B. Street Racer, WWF Raw, R.R.R., NHL 94 usw. Kaufe auch. Tel. 0451/44374, nach Dirk fragen

Verkaufe Spiele für SNES-Japanisch wie Ranma, Power Athlete, Gundam F91, Parodius, Super Aeste, für je 45 DM und Mario für 10 DM. Tel. 07021/47666, Justus

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Diverses

S-Grafik mit 5 Orig.-Spielen (1941) und T-Duo HU-Card's u. CD's zu verk.; 0212/208689 Wolfgang, ab 18 Uhr

Werde Mitglied im Nintendo Sega Lynx Club. Kein Mitgliedsbeitrag, Clubhefte und Hotlines. Anmeldung unter Tel. 030/8264600 von 15-19 Uhr, Denis Baqué.

Verk. 2 Monate alte 3DO mit RGB Umbau und 8 Spielen (z.B. Samurai, SSF 2 T., Novastorm, Rebel Assault ...) für nur 1199,- DM. Tel. 034202/58253, nur Di-Do anrufen

Schweiz Ver./Tausche (dt., 100% OK): Earthworm Jim, Dune 2, Virtua Racing und viele weitere (call!!!). Suche Shining F. Dragons Rev. Tel. CH-031/9718934, Martin

Verk. MD (50/60 Hz + engl./jap. Sprache, kein Adapter notwendig!) + 12 Spiele, z.B. Sonic 1-3, Aladdin usw. + 1 Joypad für nur 699 DM; Tel. 08636/1385, Dominik

Tausche MD + SN-Spiele: Urban Strike, D. Haddy, Rocket, S. Metroid, Asterix, S.RType. Suche: Mario Allstars, Megaman, Story of Thor, Blackhawk u.a.; 0221/618646

Verkaufe und Tausche alles mögliche für verschiedene Systeme. Suche Saturn, Playstation, 3DO; Tel. 089/1403732

Suche Video Games Ausg. 6/92 bis 10/92. Zahle bis zu 8 DM pro Heft (gut erhalten) oder tausche gg. Spiel (SNES oder MD). 030/5427970 ab 16h

Hallo! Ich tausche und verkaufe Neo Geo CD-Spiele, neue Titel werden bevorzugt. Habe z.B. Windjammers, Samurai, Slodown 2. Tausche auch Mangas, 0221/7392947

Verkaufe 3 DO RGB + 2 Joypads + 14 CD's, Super Street Fighter 2 Turbo, Fifa Soccer, u.a. zusammen VB 1800 DM; Tel. 09383/471, nach Tom fragen

Suche Module für: Coleco, Interton, Vectrex, Intellivision, Atari 2600 + 7800, Phillips, Hanimex-Schmid. Bitte schreiben an: Michael Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Verkaufe Neo-Geo-RGB (50/60 Hz) + 2 Joypads + A. o. Fighting + B. Fight + M. Lord + Samurai Showdown (alles 100% OK), für 999,- DM. Tel. 04351/42378 (Gorden)

Verk. Neo Geo mit 2 Joypads, MCard, Last Resort, Sidekicks, World Heroes, NAM 75, Preis VB, Tel. 09372/3246

Tausche neue SNES/Jaguar-Games! Tausche/Verkaufe 32bit Gerät FM Towns Marty, Multi-SNES, Jaguar; Suche 3DO, Neo Geo (CD), Saturn, PSX usw.; Verkauf nur gegen Vorkasse! Tel. 07354/2873, ab 16.00 Uhr

PC-Engine! 206 Spiele (Cards + CDs), 1A-Zustand, Literatur, leicht def. Turbo Duo, Japan Adapter; 4700 DM. 02571/3281

Verkaufe Neo Geo CD Pal, 2 Pads, Netzteil, TV Anschluss und 5 Spiele, u.a. Samurai Showdown 2, King of Fighters '94, mit Garantie, für 1320 DM; Tel. 038872/51417, Roger

Suche, tausche Spiele für die Playstation + Saturn. Tel. 0611/601691; Verkäufe für Playst. Space Griffon + King's Field je 100 DM.

Suche 3 DO ohne Spiel für ca. 500 DM (Pal). Suche auch Neo Geo mit 3 Spielen für 500 DM (Pal). Erreichbar um 6.00 Uhr nur Mittwochs oder Sonntags. Tel. 071724906

Tausche, Verk. Spiele für MD/CD, Neo Geo, Jaguar Suche außerdem 32X + Neo-Geo-CD Hardware! 089/4701827

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega-Drive, Mega-CD, Game Gear, S-NES, Game Boy, Atari Jaguar und Panasonic 3DO. Suche NHL 95 für MD. 0511/414899 (Thomas)

Verk. Lynx II + Zub. + 30 Spiele (Desert Strike, Pinball Jam, Dracula, J. C. Tennis etc.) NP ca. 2000 DM Gebot (mit Telefonnr.) an: Fernando Girke, Zerbsterstr. 22, 06869 Coswig/Anh.

Verkaufe Atari Jaguar + 2 Spiele: 499,-; PC-Engine GT + 12 Spiele: 449,-; Action Replay Pro für NES: 49,-; 3DO-Spiele ab 20,-, sowie LCD-Games. Tel. 0621/576602

Verkaufe, tausche Mega Drive + Landst. + Sonic 2 + Sonic + Knuubbles + St. of Thor + 32X + Virracing of Luxex + Mega CD + Thudder + Formel 1, komplett 950,- DM o. Tausch Neo Geo CD. 02407/59754

Hi, Suche Marvel (X-Men) Kartensammler, die doppelte Karten auf brieflichem Wege tauschen möchten. Schreibt an: Marvin Marse, L. Börne 9, 67061 Ludwigshafen

Sonstiges

Verk. SNES-Games Tiny T., Bubby C. Spot, Axeley Pilotw., SMW, Turtles 4, komplett 450-500 DM. Verk. auch einzeln möglich. Tel. 06471/52234. PS: auch Tausch/Suche EWJ

Verk. Spiele für 3DO (ab 40,- DM), MD+CD, PCE + CD (über 80), Neo-Geo-Card (z.B. A. of F. 2, View P., L. Resort, u.a.), CD 32, Jaguar, tausche auch gg. Sp. f. Jag., Neo G., PS-X, Sat.; 089/8345369

Spiel mit bei: The Royal Ring of Turbo. Unser Spiele Club Adventure. Infos g. DM 1, bei: T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg; Spiel mit es lohnt sich. Come On.

Games für MAK: Hammerin Harry, Fighting Soccer, Flying Shark, Golden Axe, Schinosi, Twin Cobra, Klax, Bubble-Bober! je 180,- DM. Tel. 09561/90847 Fax/Tel. 09561/75844

Für MAK: Galaga 88, Rolling Thunder, Mayor Titel, Fix Eight, Gryzor, Tetris, P.O.W. Finil Fight, Carrier Airwing, Trog II, Mystic Warriors usw., Tel. 09561/90847

MAK und folgende Games: Silk-Worm, F1 Dream, Suner Rangers, Last Duell, Cabal, Double Dragon, Xaind Siena, 1943, Black Dragon usw. je 150,-. Tel. 09561/90847 o. 75844

Games für MAK: Phönix, Galaga, Kong, Amidar, Karate Champ II, Le Backnard, Jaxxon Hyper Olympics, Yie Ar Kung Fu, und ca. weitere 100 Titel zu 50-70,-. 09561/09847

Tausche für Jaguar Tempest 200, Alien, VS. Predat. gegen Tiny Toons, Zool 2, oder Bubby; Roberto Lieberwirth, Am Karbel 40, 09116 Chemnitz

Verk. MD + 3 Spiele + NES + 7 Spiele + Zrjopads + GB + 10 Spiele + Light Max + Club Nintendo Ausgaben + VG Ausgaben - komplett nur 550,-. Tel. 0711/235619 ab 18h, nach Alex fragen

Verkaufe Neo Geo Grundgerät RGB für 310 DM. Tel. (03866) 81395 (ab 16.00 Uhr)

Verk. Jaguar Pal + 2 Pads + 6 Sp: W 3D + AvP + Iron's + Kas. N. + Cybm.; Verk. auch SNES G.: F. F. II, Shadowrun ... sowie einen Amiga 600, Preis n. VB. Tel. 03946/3832 (Ingmar)

Verk. Vectrex 12 Mod. + Folien + Tasche/Coleco + 92 Mod./Lenkrad + VCS Adap./Intellivision + 14 Mod. + Atari 5200 + 3 Mod.; Gebote an: C. Fischer, Hausener Str. 9, 63165 Mühlheim

Neo-Geo-CD: Kaufe, Tausche Spiele, Suche Samurai Sh. 2, Viewpoint, Top Hunter, WH Set, Suche auch Joypad. Tel. 04841/81935

Verkaufe 32X mit Virtua Racing Del. Preis VS. Außerdem diverse PC-Engine HU-Cards. Suche auch PSX-Games, evtl. Tausch. Tel. 05225/2490 ab 18h.

Sony PSX mit Game, 3 DO Goldstar mit 10 Games, SNES mit Wildcard und vielen Games; Suche Neo Geo CD's - Viewpoint, Nam 75, Robo Army u.a.; 07263/2489 abends

Kaufe gebrauchte Spiele fürs 3DO und Phillips CD-I. Biete bis zu 60 DM. Tel. 0209/610719

Verk. Atari Jaguar mit 3 Spielen und einem Joypad. Preis nach VB. Tel. 08020/894

Suche für MD Phantasy Star 2,3 und 4 auf jap., Spiele nur mit Packung, Anleitung (+ evtl. Karte) Tel.: 07021/58084

Tausche für Neo Geo Alpha Mission 2; Verk. für SNES Toplighter-Joypad für 80 DM, Anime Legend of Overfield 2 für 25 DM; Tel. 06147/1262, Christoph

Mega CD u. 3 DO CDs z.B. Orion Off Road, Demo Man, Supreme Warrior usw., sowie jap. Mega CD 1 pal, US-Mega CD 2 u. rare Mega CD's in Bestzust. billig zu verk.; 07425/27163, Claus

Suche Mega CD II ohne Spiel und gut erhalten. Angebote nur schriftlich an: Joerg Kreimeyer, Bethalweg 5, 33617 Bielefeld

WWF-Club: Videos, Infoblatt, Hotline. Infos unter Tel.: 09225/8284 oder 1593.

Verk. Neo Geo 50-60 Hz/Jap.-USA, zwei Joysticks, Memo-Card und Samurai Showdown 1+2, Fatal Fury Spezial für 800 DM. Tel: 06291/1653, Tarek verlangen, ab 18.00 Uhr

Verk. Jaguar RGB mit Cybermorph für 250,-; Verk. Mak mit Spiel für 300,-; tausche Spiele für Sony PSX. Tel. 02686/1073 + 1573 ab 16h

Kaufe Sony PS, Neo Geo (CD), 3DO, Saturn, Mega CD ..., SNES. Einzelne Geräte oder ganze Sammlung, jederzeit. Einfach anrufen: Tel. 0711/546362, ruf schon an!!!

Verkaufe für Jaguar AVP 80,- DM, Iron Soldiers 70,- DM, Crescent Galaxy 30,- DM, Raiden 40,- DM, Tel. 0731/6023582 oder 0171/5123970

Verkaufe Neo Geo CD Pal, 2 Pads, Netzteil, TV-Anschluss und 5 Spiele, u.a. Samurai Showdown 2, King off Fighters '94, mit Garantie für 1320 DM; Tel. 038872/51417, Roger

Verk. und Tausche laufend 3DO-Spiele, z.B. Rebel Assault, Return Fire, Street Fighter., SNES-Axeley 20 DM; Markus Rief, Kehrerstr. 5, 82433 Bad-Kohlgrub, 08845/9547

Verk.: Neo Geo Pal + 1 Board + Spiel 3 Conn + Bout für 500 DM. Ruft an täglich ab 15.00 - 18.30, Mo-Fr., Tel. 05121/78661. Alles 100% Okay. Fast nie gebraucht. Nach Stefan fragen.

Jaguar RGB mit Cybermorph, Tempest 2000, Alien VS Predator, Checkered Flag, VB 750,- DM. Tel. 09621/88713

Tausche Mega Drive 2 mit 2 Joypads und 13 Spielen (SSF2, Gunstar, Tiny, Spinball, etc.) gegen Jaguar mit Spielen oder Neo Geo CD oder 3 DO, Tel. 0209/772149

An alle Joypadzerstörer: Wir tauschen, verkaufen rund um S-NES, MD, GB, und NES! Rennt ans Telefon und wählt: 09081/25696 // Fax: 09081/28507

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Sony PSX, Sega Saturn, Super NES, Mega Drive, Jaguar. Tel. 04521/4873. Andreas.

Tausche MD + Sonic Spinball + 32X + Star Wars Arcade + Zubehör (alles Tiptop) gegen 3DO oder Neo Geo-CD in gutem Zustand, Spiele auch zu verkaufen: Tel. 039876383 (15-17 Uhr)

Verkaufe: Raiden für Playstation (149,- DM), und Stunt Race FX für SNES (69,- DM). Tel. 04351/42378 (alles 100% OK)

Suche gesamte Game + Watch Serie von LCD-Spielen von Nintendo. Zahle gut, wenn in gutem Zustand. Tel. 899309 (Luxemburg), Steve verlangen!

Jaguar 1/2 Jahr alt, Pal, incl. Cybermorph u. Alien VS Predator, Neupreis DM 750 für DM 550 zu verkaufen; Winkler, Am Katzenberg 15, 99097 Erfurt

Suche: Advanted, Military Commander für S Mega Drive! Tausche u. Kaufe auch Jaguar CD, Sony PSX, u. 3DO-Spiele. Verk. 32X, Preis VB; Suche 3DO. Tel. 05341/392144 (Michael)

Verkaufe 3DO-Spiele ab 49,- & suche folgende: It's a Bird's Life, Letter w. overcame, Kyoto Mystery, Theatre Wars, Secret, Virt. Puppel, jap. Demo. Tel. 0621/576602

Verkaufe PC Engine GT (fragbares Videospiel) mit 12 Spielen für nur 499,-, biete zudem div. Spiele für das Atari Jaguar und das 3DO. Tel. 0621/576602

Verk. Art of Fighting 2, (230,-) oder tausche gegen F. F. Special; Tel. 0041(0)81 273892 CH, Livio; F. F. Sp. sollte mit Anleitung sein! Livio, Wellinger, Gargärrisweg 2, CH-7203 Trimmis

Kaufe oder Tausche Spiele für SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, 32X-Spiele; Tausche alles gegen SNES. Tel/Fax: 05561/3094, Dieter

Suche, tausche Spiele für die Playstation + Saturn. Tel. 0611/601691; Verkäufe für Playst. Space Griffon + King's Field je 100 DM.

Sony-Sony-Sony-Sony. Tel. 07071/74349, PSX-die-Wunderkonsole + 2 Pads + Tohshinden + Ridge Racer. Alles 1 Mon. alt kaum gebraucht neu NP 1950 DM, für nur 1500 DM.

Verkaufe für Neo Geo die beiden Top-Spiele Samurai Showdown (250 DM) und Super Sidekicks (150 DM). Ruft an 02222/63917, ab 19.00 Uhr, René

Verk. diverse Original US-Comix wie z.B. X-Men, Wolverine, Punisher, Spider-Man, (auch TT): Deathlok, Fant. Four, Ghost Rider u.v.m.; 04627/1618 (12-22 Uhr), Sniht

Suche 3DO ohne Spiel für 500 DM (Pal); Suche auch Neo Geo mit 3 Spielen für 500 DM (Pal). Erreichbar um 6.00 Uhr nur Mittwochs oder Sonntags. Tel. 071724906

Verk. Neo-Geo-RGB + A.O.E. 2 + Samurai Showdown 2 + F. F. 2 für 750,- DM o. Tausche gegen Jaguar RGB mit 4 Spielen (Doom, Tempest 2000 o.ä.) o. tausche gegen 3DO RGB mit 3 Spielen. 08621/4244

Tausche, Verk. Spiele für MD/CD, Neo Geo, Jaguar! Suche außerdem 32X + Neo-Geo-CD Hardware! 089/4701827

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, S-NES, Game Boy, Atari Jaguar, und Panasonic 3DO. Suche NHL 95 für MD. 0511/414899 (Thomas)

Letzte Chance: Verkäufe Video Games-Hefte 01/93-12/94 und Spiele für Atari VCS 2600 (auch einzeln). R. Bluhm, Iserstr. 148, 14513 Teltow

Suche Soft- und Hardware für PC Engine und Turbo Duo; Tel. 05371/51202 (Christian)

Verkaufe + Kaufe, Spiele + Hardware für Engine/Duo. Tel. 02374/10661 oder 02334/40198, ab 17.00 Uhr (Peter)

Suche Spielmodule für Sega (Mega Drive, Master 32X), Nintendo + PC Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431/641670, 0431/641670

Turbo Duo RGB m. 10 Spielen (z.B. Dracula X, Shape Shifter, World Cup u.a. CD's) jp-Adapter, Multitap, Pads, usw. 400,- DM VB. Tel. 08341/3987, ab 14 Uhr!

Verk. Jaguar (us) + RGB-Kabel + 5 Spiele (Alien VS Predator, Doom, Iron Soldier, Cybermorph) für 750 DM VB, Tel. 08141/17121, ab 18 Uhr

Suche und tausche Konsolen, Zubehör & Spiele für alle Systeme von Nintendo und Atari. Tel. 07151/562506. Verkäufe Turbo Duo inkl. Umbau für 600,- DM.

Verk. Atari Jaguar 60 Hz m. 8 Spielen: Iron Soldier, AvP, K Ninjy, Dino Duds, Zool 2, Vaid'Isere, Cybermorph: VB 1000 DM, NP: ca. 1700 DM; Tel. 07433/4873 (Torsten)

Verk. PC Engine, Turbo Duo + 3 Joypads + 5 P Adapter + 22 Spiele z.B. Sylphia, Dungeon Explorer II, Dragon Spirit usw. DM 1199,-. Tel. 07161/37511 Di+Do+Sa+So (16-21 Uhr); Verk. Neo-Geo-CD's !!

IStop! Verkäufe Jaguar + Netzteil + Joypad + 4 Top-Games (z.B. Alien VS Predator, Tempest 200); Ruft schnell an, Preis: VHB, Tel. 04447/8367, ab 18 Uhr (Nils)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Fremdwährungen mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer vollständig ausgefüllt ist (z.B. Unterschrift).

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Wertungsliste

Zum letzten Mal präsentieren wir unsere im Heft gedruckte Wertungs-Übersicht. Ab der nächsten Ausgabe gibt's dafür eine monatlich aktualisierte Datenbank - auf Abruf für alle Interessenten.

Treue Leser werden sich daran erinnern, daß wir in früheren Ausgaben der Video Games in mehr oder weniger regelmäßiger Folge Gesamtübersichten mit Spielewertungen abdruckten. Mittlerweile würde eine solche Gesamtübersicht das halbe Heft füllen, was natürlich nicht Sinn der Sache ist. Deshalb haben wir diese letztmalig abgedruckte Wertungsliste auch auf die drei derzeit am weitesten verbreiteten Videospiel-Systeme Super Nintendo, Mega Drive und Game Boy beschränkt. Damit wir Euch den oft gewünschten Service aber trotzdem weiterhin aktuell anbieten können, haben wir eine Datenbank angelegt, die sämtliche Testdaten enthält und die monatlich aktualisiert wird. Einen fotokopierten Auszug dieser Testdaten bieten wir hiermit allen Interessenten an. Falls die Nachfrage entsprechend groß ist, werden wir die Datenbank außerdem als ASCII-File auf Diskette aufbereiten. ASCII-Daten lassen sich problemlos in nahezu jedes Datenbank-Management-System importieren, so daß jeder die Daten auf seinem Wunsch-Rechner installieren kann. Wer den Test-Datenbank-Service in Anspruch nehmen will, schickt uns eine kurze schriftliche Mitteilung sowie **eine Schutzgebühr von 10 Mark** in Bar oder als VR Scheck. Bitte keine Briefmarken!

Magna Media Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort „Wertungsliste“
Postfach 1304
85531 Haar

Bitte habt Verständnis für den kleinen Unkostenbeitrag, denn für Kopierarbeiten, Verpackung und Porto geht eine Menge Kohle drauf!

Achtung Händler, Hersteller und Highend-Freaks! Wer beruflich mit Videospielen zu tun hat, wird unsere Videospiel-Wertungs-Datenbank ganz besonders zu schätzen wissen. Wir bieten daher neben dem Einzelabruf auch ein bequemes Abo an. Wer unseren monatlichen Update-Service gleich abonnieren will, schickt einfach eine entsprechende schriftliche Mitteilung, ebenfalls unter dem Stichwort "Wertungsliste". Das Wertungslisten-Abonnement kostet 100 DM für zwölf Ausgaben. Beim Abo ist die Bestellung auch auf Rechnung möglich, beim Einzelabruf akzeptieren wir ausschließlich Vorkasse. Natürlich ist das Abo etwas teuer, aber wer damit arbeitet, hat auch einiges davon.

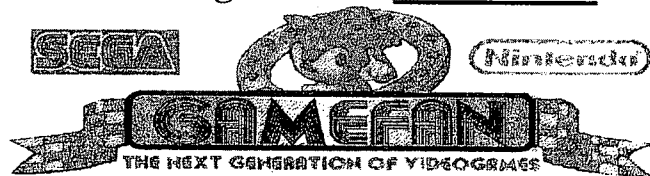
Super Nintendo

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	Acrobat Mission	Teichiku	1292
86	Actraiser	Enix	1292
86	Actraiser	Enix	S3
89	Actraiser 2	Enix	0194
73	Addams Family	Ocean	0692
82	Advanced Confrontation	System Soft	1292
76	Aero Acrobat	Sunsoft	0194
72	Aerobiz	Koei	0593
34	Al Unser's Road to the Top	Radical/Mindscape	0395
82	Aladdin	Capcom	0194
59	Alfred Chicken	Mindscape	0294
80	Alien 3	LJN	0893
63	Alien vs. Predator	Activision	0893
74	Amazing Tennis	Absolute	1292
38	American Gladiators	Gametek	0893
80	AnimaLies	Konami	1294
80	Another World	Interplay	0293
89	Arcana	Hal	0992
63	Arcus Odyssey	Loriciel	1093
82	Ardy Lightfoot	ASCII	0295
76	Art of Fighting	Takara	0194
70	Asterix	Infogrames	0893
61	Astra Go Gol	Meldac	0694
36	Astral Bout	Fighting Network Ring	0992
85	Atom	Zamuse	0694
80	Axelay	Konami	1192
72	B.C. Kid	Hudson	0495
88	B.O.B.	EA	0893
47	Bart's Nightmare	Acclaim	0393
73	Baseball 2020	Tradewest	0794
59	Baseball Tonight	Sony Imagesoft	1294
75	Batman Returns	Konami	0693
53	Battle Grand Prix	Naxat	0792
70	Battlecars	Namco	0494
73	Battletoads	Tradewest	0893
77	Battletoads Double Dragon	Tradewest	0294
11	Bebbe's Kids	Mandingo Entertainment	0894
28	Beethoven	Sunsoft	1193
38	Big Run	Jaleco	S2
67	Biker Mice from Mars	Konami	0195
67	Biometal	Activision	0993
52	Bizland/Cacomia Knight	Seta USA	1193
84	Blackhawk	Interplay	1294
49	Blazeon	Atlus	1092
71	Boxing Legends of the Ring	Elektrobrain	0194
64	Brainies	Titus	1294
82	Brainlord	Enix	1194
61	Brawl Brothers (Rival Turf)	Jaleco	0493
86	Breath of Fire	Capcom	1094
55	Brett Hull Hockey	Accolade	0494
70	Bubay	Accolade	0893
79	Bugs Bunny	Sunsoft	0494
56	Bulls vs. Blazers	EA	0893
59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	0693
54	California Games 2	DTMC	0693
61	Cameltry	Taito	0992
80	Cannon Fodder	Sensible Soft/Virgin	0395
29	Captain America	Mindscape	1293
83	Castlevania 4	Konami	0192
53	Championship Pool	Mindscape	1193
51	Chavez Boxing	ASCII	0694
71	Chester Cheetah	Kaneko	0393
71	Choplifter 3	Extreme	0594
79	Chuck Rock	Core Design	0293
78	Clay Fighter Tournament Edition	Interplay	0894
66	Clayfighter 2	Interplay	0495
75	Clayfighters	Interplay	0294
71	Claymates	Interplay	0694
39	Cliffhanger	Sony	0194
40	Clue	Parker Bros.	0493
78	College Football	EA	0594
27	Combatribes	Technos	0593
75	Congo's Caper	Data East	0793
81	Cool Spot	Virgin	1193
66	Coolio Gang	Namco	0293
80	Cotton 100%	Datam Polystar	0794
65	Crash Dummies	LJN	0194
80	Crazy Chase	Kemco	1294
57	Cyber Formula	Takara	0792
71	Cybernator	Konami	0893

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
55	Darius Force	Taito	0294
70	Darius Twins	Taito	S2
41	Daze Before Christmas	Sunsoft	0295
68	Dead Dance (Tuff E Nuff)	Jaleco	0793
22	Death Brade	Imax	1093
72	Demon's Crest	Capcom/Virgin	0395
79	Der König der Löwen	Virgin	0195
72	Desert Fighter	System 3/Seta	0994
82	Desert Strike	EA	0193
66	Die Schlümpfe	Nintendo/Infogrames	1094
44	Die Schöne und das Biest	Hudson	0195
68	Dino Dini Soccer	Virgin	0295
80	Dinosaurs	Irem	0992
20	Dirty Challenger	Teichiku	0393
95	Donkey Kong Country	Nintendo	1194
69	Dr. Franken	Elite	0494
60	Dragon View	Kemco	0495
39	Drakkhen	Infogrames Kemco	0493
40	Drakkhen	Kemco	0692
49	Dream TV	Triffix	0894
84	Dschungelbuch	Virgin	0894
69	Duffy Duck	Sunsoft	0294
89	Dungeon Master	JVC	1093
78	E.V.O. Evolution	Enix	1093
64	Earth Defense Force	Jaleco	0692
43	Earthlight	Hudson	1092
95	Earthworm Jim	Shiny Entertainment	1194
71	Eek the Cat	Sony EPL	0994
74	Equinox	Sony Imagesoft	0294
52	Euro Football Champ	Taito	1192
79	Exhaust Heat 2	Seta	0493
61	Eye of the Beholder	Capcom	0794
85	F-Zero	Nintendo	S1
65	F1 Exhaust Heat	Seta	0692
54	F1 Grand Prix	Video System	0792
70	F1 Pole Position	Ubi Soft	1293
71	F1 Pole Position 2	Ubi Soft	1194
35	F1 Super Driving	Lozc	1092
70	F15 Super Strike Eagle	Microprose	0693
59	Faceball 2000	Bullet Proof Software	1292
19	Family Dog	Malibu Games	1093
62	Family Values	Ocean	0495
62	Fatal Fury	Takara	0893
82	Fatal Fury 2	Takara	0294
84	Fatal Fury Special	Takara	0195
82	FIFA International Soccer	EA	0694
68	Fighters History	Data East	1194
88	Final Fantasy 2	Square	0192
95	Final Fantasy 3	Square	1294
73	Final Fight	Capcom	S1
70	Final Fight 2	Capcom	1093
79	Final Fight Guy	Capcom	0692
78	Final Set Tennis	Forum	1293
58	Firestriker	DTMC	0295
59	First Samurai	Kemco	1093
80	Flashback	Delphine Software	0194
54	Flintstones	Ocean	0495
74	Full Metal Planet	Infogrames	0293
51	Full Throttle Racing	Gametek	0195
0	Get the Ace	Telenet Japan	0594
79	Ghoul Patrol	Lucas Arts/JVC	1294
46	Goal!	Jaleco	1193
72	Gods	Mindscape	0893
42	Golden Fighter	Culture Brain	1092
80	Goof Troop	Capcom	1193
72	Gradius 3	Konami	S1
69	Grand Prix 1 (GP-1)	Atlus	0993
39	Gunforce	Irem	1192
79	Hagane	Hudson	0495
72	Hammerin' Harry	Irem	0394
83	Hard Ball 3	Accolade	0894
77	Harley's Humongous Adventure	EA	0393
52	Hat Trick Hero	Taito	0792
84	Hebereke's Popoon	Sunsoft	1294
61	Highways 94	Bullet Proof Software	0894
34	Hit the Ice	Taito	0493
37	Hole in One	Hal	S2
39	Home Alone	LJH	0293
71	Hook	Sony	0992
67	Humans	Gametek	0494
54	Hurricanes	U.S. Gold	0195
55	Ice Hockey	Jaleco	0993
80	Illusion of Gaia	Enix	1294
41	Inccredible Hulk	U.S. Gold	0994
75	Indiana Jones	JVC	1194
46	Inindo - The Way of the Ninja	Koei	0693
86	International Superstar Soccer	Konami	0395
64	Jaki Crush	Naxat	0393
46	James Bond Junior	T-HQ	0193

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
90	Jimmy Connors Pro Tennis	UBI Soft	0193
70	Joe & Mac	Data East	0192
77	Joe & Mac 3	Data East	0594
80	John Madden Football '93	EA	0293
90	John Madden NFL '94	EA	0294
80	Jordan Adventure	Ocean/EA	1294
81	Jurassic Park	Ocean	1193
57	Jurassic Park 2	Ocean/Sony EPL	0495
52	Kick Off 3	Vic Tokal, Anco	0295
70	Kiki Kaikai Ninja (Rocky	Taito	0393
85	King Arthur's World	Jaleco	0593
69	King of Dragons	Capcom	0694
69	Knights of the Round	Capcom	0794
58	Krusty's Funhouse	Acclaim	0892
60	Lagoon	Kemco	0692
74	Lamborghini	Titus	1093
18	Last Action Hero	Sony	0194
43	Last Fighter Twin	Banpresto	0792
64	Lawnmower Man	The Sales Curve	0194
79	Legend	Loricel	1093
88	Legend of Zelda 3: A Link	Nintendo	0292
91	Legend of Zelda 3: A Link	Nintendo	1192
91	Lemmings	Sunsoft	0892
79	Lemmings 2	Psygnosis	1294
82	Lester the Unlikely	Visual Concepts	0494
66	Lethal Enforcers	Konami USA	0494
46	Lethal Weapon	Ocean	0493
38	Lord of the Rings	Interplay	0395
84	Lufia and the Fortress of	Taito	0294
90	Madden '95	EA	0195
48	Magic Sword	Capcom	0892
83	Magical Quest	Capcom	0193
52	Magical Troll	Pony Canyon	0892
84	Major League Baseball	Nintendo	0694
58	Major Title Golf	Irem	1293
61	Mario is Missing	Nintendo	0993
51	Maximum Carnage	Acclaim	1194
80	Mechwarrior	Activision	0793
75	Mega lo Mania	Imagineer	1293
62	Mega Man Soccer	Capcom	0694
78	Mega Man X	Capcom	0394
78	Mega Man X 2	Capcom	0495
82	Metal Marines	Namco	0494
78	Mickey Mania	Sony EPL	1294
31	Mickey's Ultimate Challen	Hi Tech	0794
65	Micro Machines	Codemasters/Sony	0295
42	Might & Magic II	Elite	0594
38	Mighty Morphing Power Ran	Bandai	1194
60	Monkey Giro	Natsume	0292
59	Monopoly	Parker	0493
84	Mortal Kombat	Acclaim	1193
0	Mortal Kombat 2	Acclaim	1194
68	Mr. Nutz	Ocean	0394
63	Mr. Tuff	Ocean	0395
40	Musya	Datam Polystar	0792
62	Mystic Quest Legend	Square Soft	0294
81	Mystical Ninja	Konami	S4
82	NBA '95	EA	1294
59	NBA Allstar Challenge	LJN	0393
84	NBA Jam	Acclaim	0394
87	NBA Jam Tournament Editio	Acclaim	0395
77	NBA Showdown	EA	0394
79	New Horizons	Koel	0495
58	NFL Football	Konami	1093
79	NFL Quarterback Club	Acclaim	0495
87	NHL '95	EA	0195
92	NHL Hockey '94	EA	0294
88	NHLPA Hockey '93	EA	0293
73	Nigel Mansell F1 Challeng	Infogrames	0693
65	Nigel Mansell Indy Car Ra	Acclaim	0295
79	Ninja Warriors	Taito	0694
69	Operation Logic Bomb	Jaleco	1093
45	Out to Lunch	Mindscape	1193
60	P.T.O.	Koel	0194
82	Pac Attack	Namco	0194
58	Pac in Time	Namco	0195
55	Pac Man 2	Namco	0295
52	Paladin's Quest	Enix	0494
90	Parodius	Konami	0193
64	Peace Keepers	Jaleco	0294
78	Pebble Beach Golf Links	T & E Soft	1093
62	Pebble Beach Golf Links	T&E Soft	0792
85	PGA Tour Golf	EA	0693
56	Phalanx	Kemco	1092
77	Pilot Wings	Nintendo	S1
68	Pinball Dreams	Gametek	0395
63	Pinball Fantasies	Gametek	0295
77	Pipe Dream	Bullet Proof	1092
67	Pirates of Dark Water	Sunsoft	0894
11	Pit Fighter	T-HQ	0692

Ihr Fachgeschäft in Österreich!



Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn	Sony Playstation
inkl. Virtua Fighter ab 8.990,- inkl. RGB Umbau	ab 7.990,-
Panzer Dragon 1.490,-	Ridge Racer 1.490,-
Lenkrad Daytona 1.490,-	Toh Shin Den 1.490,-
Daytona USA 1.549,-	Raiden Project 1.490,-
Victory Goal 1.490,-	Kileak Blood (Doom) 1.490,-
Mega Drive 32X	Mega Drive
Grungderät 2.970,-	Story of Thor 999,-
Mortal Kombat II 1.249,-	Soleil 1.019,-
Metal Head 1.249,-	Stargate 999,-
Super Motocross 1.249,-	Samurai Showdown 949,-
Super Afterburner 1.249,-	Phantasy Star IV 1.199,-
Neo Geo	Super Nintendo
CD-Rom inkl. 2 Joypads 7.990,-	Flintstones 1.149,-
Samurai Showdown 2 1.299,-	Final Fantasy III 1.299,-
Neo Geo CD's ab 749,-	Stargate 1.049,-
Neo Geo Module ab 1.490,-	Rise of the Phoenix 1.049,-
Umbauten	Clayfighter 2 999,-
Mega Drive 50/60Hz Umbau 400,-	True Lies 1.049,-
Neo Geo CD 50/60 Hz Umbau 600,-	3DO
Neo Geo CD jap./am. Umbau 500,-	The Need for Speed 999,-
SNES 50/60Hz Umbau 808,-	Starblade 999,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau 400,-	Quarantine 999,-
Neo Geo jap. Umbau (BLUT!) 900,-	Jaguar
Jaguar 50/60 Hz Umbau 500,-	CD Rom für Jaguar ca. 2.590,-
3DO RGB Umbau 2.490,-	Theme Park 949,-
Saturn u. Sony RGB-Umbau 1.000,-	Rayman 990,-

MORTAL KOMBAT II auf PC CD-Rom und DISK !!!
 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 !!

ARCADIA

VIDEOGAMES

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

0 72 21 / 2 27 21

Simply the Best!

Inh. Angelika & Ingo Ramin
 ARCADIA, Steinstr. 5, 76530 Baden-Baden, Fax 072 21/2 27 21
 Ladenöffnungszeiten: MO - FR 10 - 18 Uhr, SA 10 - 14 Uhr

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAME STORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201/77 72 25

DÜSSELDORF
 Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
 Tel. 0211/164 94 09

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Super Nintendo

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
85	Pitfall	Activision	1294
76	Plok	Tradewest	0194
73	Pocky & Rocky 2	Ocean	0395
84	Pop'n Twinbee	Konami	0194
83	Populous	Bullfrog	0893
83	Populous 2	Imagineer	1293
75	Power Drive	Rage Software	0195
72	Powermonger	Bullfrog	0893
72	Powermonger	Imagineer	0593
75	Prince of Persia	NCS	1092
55	Pro Soccer	Imagineer	S4
37	Pro Sport Hockey	Jaleco	0594
83	Pushover	Ocean	0393
64	Q*Bert 3	NTVIC	0293
90	R-Type 3	Irem	0494
84	Radical Rex	Beam Software	0994
79	Rampart	EA	1192
40	Ranma 1/2	DTMC	0294
22	Ren & Stimpy	THQ	0494
80	Return of the Jedi	Lucas Arts	1294
74	Rider's Spirits	NCS	0495
40	Rise of the Robots	Acclaim	0295
22	Road Riot	T-HQ	0293
44	Robocop 3	Ocean	1092
80	Robotrek	Enix	0495
81	Rock'n Roll Racing	Interplay	1293
21	Rocketeer	IGS	0692
64	Rocky Rodent	Irem	0893
65	Romance 2	Koei	0892
79	Royal Rumble	Acclaim	0793
59	Rummenigge's Player Manager	Imagineer	1093
70	Run Saber	Atlus	1293
68	Rushing Beat	Jaleco	0692
57	S.O.S.	Vic Tokai	0894
88	Samurai Shodown	Takara	1094
58	Sandra	Namcot	1192
86	Secret of Mana	Square Soft	0194
78	Sensible Soccer	Sony	1293
72	Shadowrun	Data East	0993
60	Shaq Fu	EA	1294
73	Shut Up and Jam	Accolade	0994
62	Sidekicks Soccer	Electrobrain	0594
52	Sim Ant	Maxis	0194
85	Sim City	Maxis	0493
48	Sink or Swim	Titus	0195
39	Sküljagger	ASC	0293
81	Skylblazer	Sony Imagesoft	0194
70	Slam Masters	Capcom	1094
75	Smash Tennis	Namco	0794
62	Soccer Shootout	Capcom	1094
48	Soldiers of Fortune	Spectrum Holobyte	0294
62	Sonic Blast Man	Taito	0193
48	Sonic Blastman	Taito	0694
76	Soul Blader	Enix	0292
65	Space Ace	Elite Systems	1193
60	Space Football	unbekannt	0892
74	Space Invaders	Taito	0794
70	Spankey's Quest	Natsume	0893
84	Sparkster	Konami	1094
62	Spectre	Gametek	0894
70	Spiderman	Acclaim	0495
63	Spiderman & the X-Men	Acclaim	1092
78	Spike McFang	BPS	1194
75	Spindizzy Worlds	Activision	1092
23	Stanley Cup	Nintendo	0394
90	Starwing (Star Fox)	Nintendo	0893
38	Steel Talons	Left Field	0294
37	Street Combat	Irem	0693
90	Street Fighter II	Capcom	0892
92	Street Fighter II Turbo	Capcom	0993
89	Streetracer	Ubi-Soft	1294
54	Strike Gunner	Athena	0792
85	Striker	Elite	1093
92	Stunt Race FX	Nintendo	0894
70	Sunset Riders	Konami	0194
67	Super Adventure Island	Hudson	0292
74	Super Adventure Island 2	Hudson	1194
60	Super Air Diver	Asmik	1093
86	Super Aleste	Compile/Toho	0792

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
56	Super Battletank	Absolute	0893
56	Super Battletank 2	Absolute	0494
15	Super Bikuriman	BEC	0593
59	Super Birdie Rush	Data East	0792
90	Super Bomberman	Hudson	0993
79	Super Bomberman 2	Hudson	1294
58	Super Bowling	Athena	0992
69	Super Boxble	Pack in Video	0493
52	Super Chase HQ	Taito	0394
69	Super Conflict	Vic Tokai	0893
55	Super Cup Soccer	Jaleco	0792
53	Super Double Dragon	Tradewest	1292
67	Super Dragon's Lair	Elite	0193
53	Super Dropzone	Psygnosis	0195
75	Super Dunkshot	Halcken	0992
81	Super Empire Strikes Back	Lucas Arts	0294
80	Super Final Match Tennis	Human	0195
88	Super Formation Soccer	Human	0192
69	Super Formation Soccer 2	Human	1093
84	Super Ghouls n' Ghosts	Capcom	S4
17	Super Godzilla	Toho	1194
37	Super Ice Hockey	Sunsoft	0195
66	Super James Pond: Robocod	Electronic Arts	1193
94	Super Mario Allstars	Nintendo	1193
91	Super Mario Kart	Nintendo	1192
94	Super Mario World	Nintendo	S1
80	Super Metroid	Nintendo	0694
80	Super NBA Basketball	Tecmo	0693
69	Super Off Road	Tradewest	0292
76	Super Off Road	Tradewest	0993
72	Super Pang	Capcom	1092
68	Super Pinball	Meldac	0594
90	Super Probotector	Konami	1092
80	Super Punchout	Nintendo	0195
62	Super R-Type	Irem	S3
77	Super Shanghai	Hot-B	0992
43	Super Slam Dunk	Virgin	1093
80	Super Smash TV	Acclaim	0292
80	Super Star Wars	Lucas Arts	0293
92	Super Street Fighter II	Capcom	0894
71	Super Swiv	Sales Curve	0293
69	Super Tennis	Tonkin House	S4
86	Super Tetris 2	Bullet Proof Softwar	0794
76	Super Turrican	Factor 5	0993
38	Super Valis	Lasersoft	0792
78	Super Wrestlemania	LJN	0692
69	Superman	Sunsoft	0195
67	Suzuka 8 Hours	Namco	0294
84	Syndicate	Bullfrog	0195
27	Syvalion	Toshiba EMI	1092
61	Taz-Mania	T-HQ	0394
56	Tecmo Super Bowl	Tecmo	0494
63	Terminator 2	Acclaim	0594
52	Test Drive II - The Duel	Ballistic	0693
80	Tetris & Dr. Mario	Nintendo	0495
85	Tetris 2	BPS	1094
89	Tetris 2	Bullet Proof	1093
82	Tetris 3	Bullet Proof Soft	0394
69	The Adventures of Batman	Konami	1294
69	The Blues Brothers	Titus	0793
69	The Flintstones	Taito	0494
19	The Hunt for Red October	Hi Tech Expressions	0893
70	The Jetsons	Taito US	0994
78	The Lost Vikings	Interplay	0493
69	The Pagemaster	Probe	0195
57	The Seventh Saga	Enix	1293
24	The Untouchables	Ocean	0195
42	Thomas the Tank Engine	THQ	0194
59	Thunder Spirits	Toshiba EMI	0292
72	Time Slip	Vic Tokai	1193
78	Time Trax	Malibu Games	0794
86	Tiny Toon Adventures - B.H.T.	Konami	0393
39	Tiny Toons Wild & Wacky Sports	Konami	0195
45	Tom & Jerry	Hi Tech	0693
73	Top Gear 2	Kemco	0194
70	Top Gear 3000	Gremlin	0495
75	Top Racer	Kemco	0692
64	Total Carnage	Malibu Games	0294
68	Tournament Fighters	Konami	1293
39	Toys	Absolute	0693
73	Troddlers	Sales Curve	0194
78	Troll Island	Hi-Tech	1093
51	Troy Aikman Football	Sony EPL	0195
70	True Lies	Acclaim	0395
59	Turn & Burn: No Fly Zone	Absolute	0494
79	Turtles in Time	Konami	0992
72	Twinbee - Rainbow Bell Adventure	Konami	0394

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
76	Ultima VI	FCI	0894
75	UN Squadron	Capcom	S4
68	Uncharted Waters	Koei	0793
74	Unrascers	Nintendo	0495
29	Universal Soldier	Ballistic	1092
77	Utopia	Jaleco	0194
31	Violent Sniper	Video System	0993
50	Virtual Bart	Acclaim	0195
54	Virtual Soccer	Hudson	0594
77	Vortex	Argonaut	1294
64	Wario's Woods	Nintendo	0495
48	Wayne's World	T-HQ	0693
38	We are Back (We're back)	Hi Tech	1193
32	Wicked 18	T&E Soft/BPS	0594
81	Wildsnake	B.P.S.	0195
72	Wing Commander	Mindscape	0293
72	Wing Commander (Secret Missions)	Mindscape	1193
56	Wings 2	Namco	1092
53	Winter Olympics	U.S. Gold	0594
60	Wizard of Oz	Seta USA	0294
85	Wizardry V	ASCII	0494
65	Wolfchild	Core Design	0993
48	Wolverine	Acclaim	1294
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	0194
72	Wordtris	Spectrum Holobyte	0693
43	World Class Soccer	Acclaim	0694
61	World Court Tennis	Namcot	0993
82	World Cup Striker	Elite	0694
68	World Cup USA '94	U.S. Gold	0994
71	World Heroes	Sunsoft	1193
60	World Heroes 2	Takara	1094
70	WWF Raw	Acclaim	1294
67	X-Kaliber 2097	Activision	0694
71	X-Men	Capcom	0395
37	Xardion	Asmik	0792
66	Y's 3	Tonkin House	S3
42	Yogi Bear	Empire	1094
68	Yoshi's Cookie	Bullet Proof Soft	0394
80	Young Merlin	Virgin	1193
78	Zombies	Konami	1293
75	Zool	Gremlin	0194

Mega Drive

66	688 Attack Sub	Sega/Virgin	S2
62	Abrams Battle Tank	Sega	S3
71	Addams Family	Flying Edge	0494
73	Aero Acrobat	Sunsoft	0194
61	Aero the Acrobat 2	Sunsoft	0195
94	Aladdin	Sega	1193
68	Alien 3	Acclaim	1092
76	Alien Storm	Sega/Virgin	S2
53	Alisia Dragoon	Sega	0692
38	American Gladiators	Gametek	0893
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	0893
72	Animaniacs	Konami	1294
80	Another World	Virgin	0493
65	Arch Rivals	Flying Edge	0293
36	Ariel (Arielle, The little Mermaid)	Blue Sky	0393
58	Arrow Flash	Sega/Virgin	S2
74	Art of Fighting	SNK/Sega	0594
65	Asterix	Core Design	1093
64	Atomic Runner	Data East	1092
79	ATP Tennis	Sega	0395
67	Awesome Possum	Tengen	0294
39	Back to the Future 3	Acclaim	0193
28	Ball Jacks	Namco	0993
81	BALLZ	Accolade	1094
73	Barkley Shut Up And Jam	Accolade	0594
64	Baseball '94	Tengen	0894
71	Batman	Sunsoft	0892
73	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	0693
38	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	0793
62	Batman Returns	Sega	1292
48	Battle Frenzy	Domark	0395
63	Battletech	Extreme	1294
83	Battletoads	Tradewest	0593
44	Beavis & Buttthead	Viacom Newmedia	0395
70	Bio Hazard Battle	Sega	0293
75	Blockout	EA	S3

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
42	Bodycount	Sega	0994
66	Bonanza Bros.	Sega	S3
81	Boogerman	Interplay	0195
66	Boxing Legends of the Rin	Elektro Brain	0194
58	Brett Hull Hockey '95	Accolade	0395
80	Bubba'n'Stix	Core Design	0694
58	Bubble & Squeak	Sunsoft	0994
75	Bubsy	Accolade	1193
69	Bubsy II	Accolade	1294
79	Buck Rogers	EA	0292
56	Bull vs. Blazers	EA	0893
60	Bulls vs Lakers	EA	0892
38	Cadash	Taito	0892
78	California Games	Sega	0292
80	Cannon Fodder	Sensible Soft/Virgin	0395
54	Captain America	Data East	0293
42	Carmen San Diego	EA	0293
43	Carmen San Diego	EA	0692
82	Castle of Illusion	Sega	S1
85	Castlevania - The New Generation	Konami	0594
59	Centurion	EA	S3
50	Chakan	Sega	0493
48	Champion World Class Soccer	Flying Edge	0894
42	Championship Bowling	Mentrix	1293
72	Championship Pro Am	Rare	0393
70	Chiki Chiki Boys	Sega	0193
79	Chuck Rock	Virgin	0892
79	Chuck Rock 2 - Son of Chuck	Core Design	1093
65	Clayfighters	Interplay	0195
62	College Basketball	EA	0495
73	College-Football	EA	0893
72	Columns 3	Sega	0694
75	Combat Cars	Accolade	0894
33	Corporation	Virgin	0992
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	1193
57	Crackdown	Sega	S1
46	Crüe Ball	EA	1192
68	Cyborg Justice	Sega	0893
25	Dark Castle	EA	S4
53	Dashin' Desperados	Data East	0194
46	David Crane's Amazing Tennis	Absolute	0893
70	Decapattack	Sega	S4
79	Der König der Löwen	Sega	0195
82	Desert Strike	EA	0692
73	Devil Crash	Techno Soft	S4
38	Devilish	Sage's Creation	0792
73	Dick Tracy	Sega/Virgin	S2
66	Die Schlümpfe	Infogrames	0495
80	Dino Dini Soccer	Virgin	0195
40	Dinosaurs for Hire	Sega	0394
62	Double Clutch	Asciware	0294
54	Double Dragon	Ballistic	0692
47	Double Dragon 3	Acclaim	0593
39	Double Dragon 5: The Shad	Tradewest	1194
85	Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Compile	0294
71	Dragon	Virgin	0195
70	Dragon's Eye	Home Data	0792
80	Dragon's Revenge	Tengen	0294
86	Dschungelbuch	Virgin	0894
84	Dune 2	Virgin/Westwood	0694
83	Dune 2	Westwood	0394
82	Dynomite Headdy	Sega Treasure	1094
90	EA Hockey	EA	S3
95	Earthworm Jim	Shiny Entertainment	1194
78	Ecco 2	Sega	0195
72	Ecco the Dolphin	Novotrade	0193
67	El Viento	Wolfteam	S4
81	Elemental Master	Tecno Soft	S1
81	Eternal Champions	Sega	0294
62	European Club Soccer	Virgin	0892
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	1092
69	Ex-Mutants	Sega	0193
69	Exile	Reno	0692
45	F1 Grand Prix	Varie	0292
40	F1 Hero	Varie	0892
66	F15 Strike Eagle II	Microprose	1093
70	F22 Interceptor	EA	S4
62	Fantasia	Sega	S3
51	Fantasm Soldier	Riot	0292
69	Fantastic Adventures of D.	Codemasters	0993
58	Fatal Fury	Takara	0893
70	Fatal Fury 2	Takara	0794
60	Fatal Labyrinth	Sega/Virgin	S2
75	Fatal Rewind	EA	S4
77	FIFA International Soccer	EA	1193
80	FIFA Soccer '95	EA	1294
82	Flashback	U.S. Gold	0693

Mega Drive

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
60	Flicky	Sega	S3
80	Formula One	Domark	0993
54	G-Loc	Sega	0193
76	Gaijares	Reno	S1
61	Gain Ground	Sega/Virgin	S2
70	Galahad	EA/Psygnosis	0193
29	Galaxy Force 2	Sega	0892
83	Gauntlet IV	Tengen	1293
71	General Chaos	EA	1193
58	Generations Lost	Time Warner Interact	0195
72	Genghis Khan 2	Koei	0494
48	George Foreman's KO Boxin	Flying Edge	0593
80	Gleylancer	NCS	0992
75	Global Gladiators	Virgin	0493
72	Gods	Mindscape	1292
74	Golden Axe 2	Sega	0192
74	Golden Axe 3	Sega	1093
65	Goofy's Hysterical Histor	Absolute	0694
61	Grandslam	Telenet/Reno	1192
51	Greatest Heayweights	Sega	0294
63	Greenog	Sega	1192
65	Grind Stormer	Tengen	0794
54	Gunship	Sega	0994
85	Gunstar Heroes	Sega	1093
79	Gynoug	NCS	0692
57	Hard Drivin'	Tengen	S1
57	Hardball '94	Accolade	0894
86	Hardball 3	Accolade	0593
74	Haunting	EA	0194
65	High Seas Havoc	Data East	0494
34	Hit The Ice	?	0693
40	Home Alone	Sega	1292
63	Hurricanes	U.S. Gold	0495
50	Hyper Dunk	Konami	0694
69	IMG International Tour Te	EA	1094
48	Incredible Hulk	U.S. Gold	0794
51	Indiana Jones	U.S. Gold	0393
82	Ishido	Accolade	S1
38	J. League Pro Striker	Sega	0893
84	Jack Nicklaus Power Chall	Accolade	0893
68	James Bond	Domark	0193
66	James Pond	EA	S2
64	James Pond 3	EA	0394
74	James Pond Olympic Ch. (T	EA	1092
66	Joe & Mac	Takara	0694
69	Joe Montana Football	Sega/Virgin	S2
81	John Madden Football '92	EA	0192
84	John Madden Football '93	EA	0393
87	John Madden NFL '94	EA	1293
70	Jordan vs Bird	EA	0692
85	Jungle Strike	EA	0793
66	Jurassic Park	Sega	1093
50	Jurassic Park Rampage Edi	Sega	1194
80	Kawasaki Superbiking	Domark	1294
52	Kick Off 3	Vic Tokai, Anco	0295
68	Kid Chameleon	Sega	0292
63	King of Monsters	Takara	1093
26	King's Bounty	EA	S2
58	Krusty's Funhouse	Flying Edge	0892
80	Landstalker	Sega	0294
85	Lemmings	Sunsoft	0992
79	Lemmings 2	Psygnosis	1294
63	Lethal Enforcers	Konami	0294
65	LHX Attack Chopper	EA	1292
88	Long Raiser	NCS	S3
80	Lost Vikings	Interplay	0494
72	Lotus 2	Gremlin	0394
71	Lotus Turbo Challenge	EA	0293
87	Madden '95	EA	0195
72	Magic Guy	Sega	0792
70	Marble Madness	EA	0192
48	Mario Andretti Racing	EA	0894
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	0192
79	Marko's Magic Football	Domark	0694
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	S4
50	Maximum Carnage	Acclaim	0195
62	Mazin Wars	Sega	0893
64	Mega Bombeman	Hudson	1294
75	Mega lo Mania	Virgin	0493

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	Mega Swiv	Sales Curve	0495
80	Mega Turrican	Data East	0894
70	Mercs (2)	Sega	S4
79	Mickey Mania	Sony EPL	1294
79	Micro Machines	Codemasters	0893
86	Micro Machines 2	Codemasters	1294
68	Midnight Resistance	Data East	S2
69	MIG 29	Domark	0793
80	Might & Magic	EA	S3
49	Mighty Morphing Power Ran	Bandai	0195
82	Monsterworld IV (Wonderbo	Sega	0694
80	Mortal Kombat	Acclaim	1193
0	Mortal Kombat 2	Acclaim	1194
69	Mr. Nutz	Ocean	0395
75	Muhammad Ali Boxing	Park Place	0493
85	Musha Aleste	Toaplan/Compile	S1
75	Mutant League Football	EA	0593
59	Mutant League Hockey	EA	0494
82	NBA '95	EA	1294
58	NBA Allstar Challenge	Flying Edge	0793
83	NBA Jam	Acclaim	0594
86	NBA Jam Tournament Editio	Acclaim	0395
77	NBA Showdown	EA	0394
78	NFL Quarterback Club	Acclaim	0495
79	NFL Sportstalk Football '	Sega	0193
92	NHL '95	EA	1194
67	NHL All Star Hockey	Sega	0495
92	NHL Hockey '94	EA	1193
91	NHLPA Hockey '93	EA	1192
75	Nick & Tom Snow Brothers	Tengen	0993
65	Nigel Mansell Indy Car	Acclaim	0395
67	Nobunaga's Ambition	Koei	0794
76	Olympic Gold	U.S. Gold	0692
71	Operation Europe	Koei	1094
62	Out Run	Sega	S4
45	Out Runners	Data East	1194
69	Pac-Mania	Tengen	0292
46	Paperboy	Tengen	0692
50	Pelé	Accolade	0394
65	Pete Sampras Tennis	Codemasters	0694
84	PGA European Tour	EA	0494
85	PGA Tour Golf	EA	S2
86	PGA Tour Golf 2	EA	0393
86	PGA Tour Golf 3	EA	1294
82	Phantasy Star 2	Sega	S1
75	Phantasy Star 3	Sega	S3
56	Pink Panther	Tecmagik	0194
81	Pirates Gold	Microprose	0394
60	Pit Fighter	Tengen	0292
86	Pitfall	Activision	1294
77	Power Drive	Rage-Soft	0395
77	Powermonger	EA	0293
70	Prince of Persia	Domark	0494
70	Pro Moves Soccer	ASCII	0694
82	Probotector	Konami	1094
76	Psycho Pinball	Codemasters	1294
80	Puggsy	Psygnosis	1293
80	Quackshot	Sega	0192
84	Radical Rex	Beam Software	0295
84	Ranger-X	Sega	1293
84	Redzone	Time Warner/Konami	1294
69	Rings of Power	EA	0292
38	Rise of the Robots	Acclaim	0395
63	Risky Woods	EA	0293
72	Ristar	Sega	0395
65	Road Blasters	Tengen	0292
71	Road Rash	EA	S4
70	Road Rash 3	EA	0395
62	Road Runner	Sega	0395
73	Road Rush 2	EA	0293
71	Robocod	EA	0192
46	Robocop 3	Flying Edge	0494
80	Rock'n Roll Racing	Interplay	0295
83	Rocketknight Adventure (R	Konami	0993
72	Rolling Thunder 2	Namco	0192
70	Rolling Thunder 3	Namco	0194
79	Rolo to the Rescue	EA	0393
70	Romance III	Koei	0594
48	S.S. Lucifer	Codemasters	0195
86	Samurai Shodown	Saurus	0395
58	Second Samurai	Psygnosis	1294
78	Sensible Soccer	Sony	1293
75	Shadow Dancer	Sega	S1
37	Shadow of the Beast	EA	0192
27	Shadow of the Beast 2	EA	0293
81	Shadowrun	Action-Rollenspiel	0694
78	Shanghai 2	Activision	0694

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	Shaq Fu	EA	1294
88	Shining Force	Sega	0793
82	Shining Force II	Sega	1294
85	Shining in the Darkness	Sega	S3
91	Shinobi 2	Sega	1093
62	Side Pocket	Data East	0393
68	Silverstar & Tweety	Konami	1194
61	Skichin	EA	0594
64	Slime World	Micro World	0792
70	Snake Rattle 'n Roll	Rare	0194
78	Snooker	Archer Mc Lean	0195
61	Soccer II	Sega	0894
72	Socket	Vic Tokai	0294
71	Sol Feace	Reno	0792
81	Soleil	Sega	0195
80	Sonic & Knuckles	Sega	1294
83	Sonic 2	Sega	1292
83	Sonic 3	Sega	0394
80	Sonic Spinball	Sega	1293
82	Sonic the Hedgehog	Sega/Virgin	S2
77	Sparkster	Konami	1194
58	Speedball 2	Virgin	1092
32	Splatterhouse 2	Namco	0892
51	Splatterhouse 3	Namco	0693
58	Sports Talk Football	Sega	0892
67	Star Control	Ballistic	S3
82	Starflight	EA	S4
63	Steel Empire	Hot-B	0692
25	Steel Talons	Tengen	1093
91	Streetfighter II Special	Capcom	1193
76	Streets of Rage	Sega	S3
78	Streets of Rage 2	Sega	0293
77	Streets of Rage 3	Sega	0794
75	Strider	Sega	S1
77	Strider 2	Capcom/U.S. Gold	1193
20	Strider 2	U.S. Gold	0293
82	Striker	Elite	0395
76	Subterranea	Sega	0594
56	Summer Challenge	Accolade	0693
49	Sunset Riders	Konami	0493
63	Super Airwolf	Kyugo	S2
73	Super Baseball 2020	EA	0194
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	0292
57	Super High Impact	Arena	1292
49	Super Hydride	T&E Soft	0892
68	Super Kick Off	Anco/ U.S. Gold	0893
69	Super Monaco GP 2	Sega	0892
67	Super Off Road	Ballistic	0692
66	Super Smash TV	Flying Edge	1292
91	Super Street Fighter II	Capcom	0894
25	Superman	Virgin	0993
62	Supreme Court	Sega	0892
71	Sword of Vermillion	Sega	S1
46	Syd of Valis	Reno	0692
84	Syndicate	Bullfrog	0195
46	Tale Spin	Sega	0493
60	Talmit's Adventure	Namcot	1292
59	Taz Mania	Sega	0892
50	Tazmania 2 - Escape from Mars	Sega	1194
67	Team USA Basketball	EA	1292
62	Technoclash	EA	1093
56	Tecmo Super Bowl	Tecmo	0494
61	Tecmo Super NBA Baseball	Tecmo	0394
59	Tecmo World Cup '92	Sims	0292
53	Terminator	Virgin	0992
66	Terminator 2	Acclaim	0293
45	Test Drive 2 - The Duel	Ballistic	0692
73	The Flintstones	Taito	0693
76	The Games: Winter Challenge	Ballistic	0192
67	The Humans	Gametek	0793
78	The Immortal	EA	0192
52	The Lawnmower Man	Sales Curve	1294
82	The Misadventures of Flin	Psygnosis	1194
66	The Ottifants	Sega	1193
69	The Pagemaster	Probe	0295
47	The Simpsons	Flying Edge	0992
86	The Story of Thor	Sega	0395
85	Thunder Force	Tecno Soft	0992
80	Tiger Heli	Treco	S2
86	Tiny Toon Adventures (Busters HT)	Konami	0493
58	Tiny Toon Sports	Konami	1094
62	Toejam & Earl	Sega	S4
82	Toejam & Earl 2	Sega	0294
58	Toki	Sega	0292
41	Tom & Jerry	Hi Tech	0594
73	Tournament Fighters	Konami	1293
70	Tournament Golf	Sega	S1

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
43	Traysia	Reno	0692
72	Treasure Land Adventure	Sega	0494
70	True Lies	Acclaim	0395
47	Turbo Out Run	Sega	0692
69	Turrican	Ballistic	S4
71	Turtles TMHT	Konami	0393
61	Twinkle Tale	Was	1292
61	Two Crude Dudes	Data East	0692
82	Ultimate Soccer	Sega	0993
59	Uncharted Waters	Koei	0393
68	Undead Line	Palsoft	0292
49	Unnecessary Roughness	Accolade	0395
84	Urban Strike	EA	1094
66	Verytex	Asmik	S2
70	Viewpoint	Sammy	0495
80	Virtua Racing	Sega	0594
74	Virtual Pinball	EA	0294
27	Warspeed	Accolade	0893
67	Warriors of Rome 2	Micronet	0992
78	Warriors of the Eternal S.	Sega	1092
72	Wild Wild Quest	Kaneko	0594
51	Winter Olympics	U.S. Gold	0294
79	Wiz'n Liz	Psygnosis	1293
46	Wolverine	Acclaim	1294
84	Wonderboy 5	Sega	0192
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	0293
55	World Cup USA '94	U.S. Gold	0794
82	World of Illusion	Sega	0193
47	World Series Baseball	Sega	0195
70	WWF Raw	Acclaim	1294
79	WWF Royal Rumble	Acclaim	0194
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	0293
42	X-Men	Sega	1193
69	X-Men 2	Sega	0495
53	Xenon 2 - Megablast	Virgin	0293
68	Y's 3	Renovation	0292
37	Yogi Bear	Empire	0495
28	Young Indiana Jones	Sega	0694
78	Zero the Kamikaze Squirrel	Sunsoft	0195
70	Zero Tolerance	Accolade	1094
67	Zero Wings	Toaplan	0792
78	Zombies	Konami	1293
74	Zool	EA/Gremlin	0394

Game Boy

37	4 in 1 Fun Pack	Interplay	1292
83	A-Mazing Theater	Atlus	0292
13	Ace Strikers	J. League	0293
56	Addams Family	Ocean	0292
71	Adventure Island	Hudson	0292
71	Adventure Island II	Hudson	0294
48	Aladdin	Virgin	0395
65	Alfred Chicken	Mindscape	0893
48	Alien 3	LJN	0393
71	Alien Olympics	Ocean	1194
35	Alien vs. Predator	Activision	1293
58	Altered Space	Sony	0992
64	Amazing Penguin	Natsume	1292
67	Asterix	Infogrames	0793
68	Asteroids	Accolade	0292
67	Avenging Spirit	Jaleco	0493
76	B.C. Kid	Hudson	0393
71	Baby T-Rex	Beam Software	0993
55	Balloon Kid	Nintendo	S1
56	Bart & the Beanstalk	Acclaim	0694
61	Bart vs the Juggernauts	Acclaim	1192
70	Bases Loaded	Jaleco	S2
39	Bastard!!	Cobra Team	0694
80	Batman	Sunsoft	S2
75	Batman 2	Sunsoft	0792
82	Batman Animated Series	Konami	1293
69	Battle of Olympus	Imagineer	1293
57	Battleship	Mindscape	0793
59	Battletoads	Tradewest	0192
37	Beetlejuice	LJN	0692
65	Best of the Best	Loricels	0793
80	Bill & Ted	Acclaim	0192
58	Bingo	FCI	1093
73	Bionic Commando	Capcom	0393

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
61	Blades of Steel	Palcom	S4
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	0692
69	Blues Brothers	Titus	0994
60	Bomb Jack	Infogrames	1292
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	S1
80	Bonk's Adventure	Hudson	0894
80	Boulder Dash	Nintendo	1092
80	Boxxle	FCI	0192
80	Boxxle 2	FCI	0992
54	Brain Bender	Electrobrain	0292
68	Bubble Bobble	Taito	S2
79	Bubble Bobble 2	Taito	1193
67	Bubble Ghost	FCI	0692
69	Bugs Bunny	Kemco	0292
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	S2
58	Burgertime Deluxe	Data East	S4
37	Caesar's Palace	Arcadia	0692
73	Castellan	Triffics	S3
35	Castle Quest	Hudson	0294
81	Castlevania	Konami	S2
81	Castlevania 2	Konami	0992
81	Cavencire	Konami	0293
39	Centipede	Accolade	1292
44	Chase H.Q.	Taito	S1
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	S1
78	Choplifter II	JVC	S4
72	Chuck Rock	Sony	0494
77	Cool Spot	Virgin	0994
38	Cool World	Ocean	0893
48	Crash Dummies	Acclaim	0493
73	Darkwing Duck	Capcom	0294
70	Desert Strike	Ocean	0195
59	Dexterity	SNK	S2
79	Die Schlümpfe	Infogrames/Nintendo	0894
61	Dig Dug	Namco	1292
90	Donkey Kong	Nintendo	0994
72	Double Dragon 2	Acclaim	S4
53	Double Dragon 3	Acclaim	1192
43	Dr. Franken	Elite	1092
42	Dr. Franken 2	Elite	0993
83	Dr. Mario	Nintendo	S2
53	Dracula	Sony EPL	0394
26	Dragon's Lair	Imagesoft	0692
77	Dropzone	Mindscape	0993
74	Duck Tales 2	Capcom	0294
65	Duffy Duck	Sunsoft	1094
44	Elevator Action	Taito	0292
37	Empire Strikes Back	Capcom	0593
72	F1 Race	Nintendo	S2
63	F15 Strike Eagle 2	Microprose	0193
76	Faceball 2000	Bullet Proof	0292
46	Felix the Cat	Hudson	0194
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	1092
61	Fighting Simulator	Culture Brain	0792
77	Final Fantasy	Square	S1
80	Final Fantasy Adventure	Square	0192
79	Final Fantasy Legend 2	Square	0192
63	Final Fantasy Legend 3	Squaresoft	1193
58	Filpull	Taito	S2
67	Fortified Zone	Jaleco	S3
68	Fortified Zone 2	Jaleco	0792
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	S1
83	Game Boy Wars	NCS	S3
73	Garfield	Kemco	0894
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	S1
51	Gauntlet II	Mindscape	S4
64	Gear Works	Sony	0294
55	George Foreman's KO Boxin	Acclaim	1092
65	Ghostbusters II	Activision	S4
63	Goal!	Jaleco	1093
71	Great Greed	Namco	0194
68	Gremlins 2	Sunsoft	S2
81	Hammerin' Harry	Irem	1193
68	Harmony	Accolade	S2
72	Hit the Ice	Taito	0293
56	Home Alone	T-HQ	0692
83	Home Alone 2	Toy Headquarters Inc	0493
59	Hook	Ocean	0292
49	Hudson Hawk	Sony	0992
79	Humans	Gametek	0193
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	0192
60	Hyper Dunk	Konami	0594
49	Indiana Jones	Lucas Arts	1293
62	Itchy & Scratchy	Acclaim	0395
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	1192
70	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	1093
69	Joe & Mac	Data East	0793
40	Jordan vs Bird	EA	1092
69	Jungle Strike	Ocean	0395
65	Jurassic Park	Ocean	1093
24	Kick Off	Imagineer	0792
78	Kid Dracula	Konami	0693

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
70	Kid Icarus	Nintendo	0192
64	Killer Tomatoes	T-HQ	0292
68	King of the Ring	Ljn	1293
30	King of the Zoo	Nexsoft/Nintendo	S1
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	1192
81	Kirby's Pinball Land	HAL/Nintendo	0494
74	Konami Golf	Konami	0595
65	Krusty's Funhouse	Acclaim	0693
52	Kung Fu Master	Irem	S2
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	S1
70	L.U.C.L.E.	Vic Tokai	0994
69	Lamborghini	Titus	1093
66	Last Action Hero	Sony EPL	0394
66	Lawnmower Man	The Sales Curve	0194
80	Lemmings	Ocean	0293
16	Lethal Weapon	Ocean	0693
53	Lingo	PCSL	1193
90	Link's Awakening	Nintendo	1193
80	Looney Tunes	Sunsoft	0293
69	Loopz	Mindscape	S4
70	Magnetic Soccer	Nintendo	1292
58	Marble Madness	Mindscape	S4
58	Maru's Mission	Jaleco	S3
61	Max	Infogrames	0393
77	Mega Man 2	Capcom	0292
76	Mega Man 3	Capcom	0693
78	Mega Man 4	Capcom	0494
72	Megalit	Takara	0693
72	Metroid 2	Nintendo	0192
78	Mickey Mouse	Kemco	1092
75	Micro Machines	Virgin	0195
73	Milon's Secret Castle	Hudson	0793
69	Miner 2049er	Mindscape	0294
68	Mini-Putt	A Wave	S3
53	Missile Command	Accolade	0692
80	Monopoly	Parker	0292
81	Monster Max	Titus	1094
69	Monster Truck Wars	Acclaim	0295
46	Mortal Kombat	Acclaim	1193
65	Mortal Kombat 2	Acclaim	1194
73	Motocross Maniacs	Konami	S1
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	0293
66	Mr. Do!	Ocean	1292
68	Mr. Nutz	Ocean	0195
80	Mystic Quest	Nintendo	0993
73	Nail'n Scale	Data East	0792
69	Navy Seals	Ocean	S4
55	NBA Allstar Challenge	LJN	S2
64	NBA Allstar Challenge 2	LJN	0793
52	NBA JAM	Acclaim	0295
83	Nemesis	Konami	S3
79	Nemesis 2	Konami	0992
57	Ninja Boy	Culture Brain	1092
62	Ninja Shadow	Tecmo	0192
33	On the Tiles	Elite Systems	1193
46	Othello	Tsukuda	1092
45	Out to Lunch	Mindscape	0294
59	Palamedes	Takara	0393
72	Pang	Hudson	0194
33	Paperboy	Mindscape	S1
39	Paperboy 2	Mindscape	0792
75	Parasol Stars	Ocean	0193
87	Parodius	Konami	0692
59	Pinball Dreams	Gametek	1293
61	Pinball Fantasies	Gametek	0395
66	Pop Up	Infogrames	0692
68	Pop'n Twinbee	Konami	0594
67	Popeye 2	Sigma	0293
64	Populous	Bullfrog	0893
49	Power Racer	Tecmo	S3
83	Prehistorik Man	Titus	0195
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	0292
69	Princess Blobette	Absolute	S3
81	Probotector	Konami	S4
90	Probotector 2	Konami	1094
26	Prophecy	Gametek	0894
82	Puzznic	Taito	S1
80	Pyramids of Ra	Matchbox	0693
64	Q*Bert	Jaleco	0292
55	Qix	Nintendo	S1
82	Quarth	Konami	S3
81	R-Type	Irem	S2
72	R-Type 2	Irem	0793
80	Race Days	Gametek	0994
52	Racing Aces	Sega	0294
62	Rampart	Jaleco	0293
40	Ray Thunder	Nichibutsu	0892
71	Revenge of Gator	Hal/Nintendo	S1
38	Robin Hood	Mindscape	0693
52	Robocop	Ocean/Epic	S2
75	Rockman World	Capcom	S4
29	Rocky & Bullwinkle	T-HQ	0193

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
67	Rodland	The Sales Curve	0793
33	Roger Rabbit	Capcom	0192
67	Rolan's Curse 2	American Sammy	0193
83	Sagaia	Taito	0292
81	Samurai Shodown	Takara	1194
70	Sensible Soccer	Sony EPL	0694
60	Shi Kin Joh	Toei	0892
60	Side Pocket	Data East	S2
75	Skate or Die: Bad'n Rad	Konami	S2
72	Slime World	Atari	S1
69	Sneaky Snakes	Tradewest	0293
49	Snoopy's Magic Show	Kemco	0692
31	Soccermania	Sony	0992
83	Solomon's Club	Tecmo	S3
72	Spanky's Quest	Taito	0792
41	Speedball 2	Mindscape	0593
68	Speedy Gonzales	Sunsoft	0194
46	Spider Man - X-Men	Acclaim	0694
42	Spider Man 3	LJN	0793
53	Spiderman	LJN/Nintendo	S1
55	Spiderman 2	LJN	1092
69	Spirit of F1	Konami	0892
35	Splitz	Imagineer	0593
64	Spot - The Video Game	Hi-Tech	0293
30	Square Deal	DTMC	0792
61	Star Saver	Taito	0792
63	Star Trek	Absolute	0993
26	Star Trek	Palcom	0992
59	Star Wars	UBI Soft	1292
74	Stargate	Acclaim	0395
80	Starhawk	Accolade	0493
74	Super B.C. Kid 2	Hudson	0495
35	Super Chase H. Q.	Taito	0195
70	Super Hunchback	Ocean	0692
89	Super Mario Land 2	Nintendo	0193
56	Super Off Road	Tradewest	0293
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	0192
24	Swamp Thing	T-HQ	1292
64	Sword of Hope	Camco/Seika	S3
65	T.M.H.T. Radical Rescue	Konami	1293
76	Tail'gator	Natsume	S3
51	Tale Spin	Capcom	0794
63	Tarzan	Gametek	1294
68	Teenage Mutant Hero Turtle	Konami	S1
81	Teenage Turtles 2 (TMHT)	Konami	0192
39	Terminator 2	LJN	S4
39	Tesseract	Gametek	0394
87	Tetris 2	BPS	0994
65	The Blues Brothers	Titus	1092
45	The Flash	T-HQ	0692
60	The Flintstones	Taito	0293
53	The Jetsons	Taito	1292
80	The Jungle Book	Virgin	0694
64	The Pagemaster	Probe	0195
65	The Simpsons	Acclaim	S4
81	Tiny Toon Adventures	Konami	0692
29	Tiny Toons: Wacky Sports	Konami	1194
46	Titus the Fox	Sunsoft	0293
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	0992
54	Tom and Jerry	Hi Tech	1193
52	Top Gun 2	Konami	0393
69	Tour de Trash	EA	S3
29	Toxic Crusaders	Bandai	1292
77	Track & Field	Konami	0992
79	Track Meet	Interplay	0892
59	Trax	hal	0892
68	Trip World	Sunsoft	0893
43	Turn'n'Burn	Absolute	0892
51	Turrican	Accolade	0192
79	Ultima II	FCI/Ponycanyon/Origi	0894
57	Universal Soldier	Accolade	0493
83	Wario Land	Nintendo	0494
74	Warioblast	Nintendo	0395
77	Wave Race	Nintendo	0393
56	WCW Wrestling	FCI	0294
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	0194
69	World Championship	Gremlin	1293
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	S3
58	World Cup Striker	Elite	0694
52	World Ice Hockey	Athena	S3
55	WWF Raw	Acclaim	1294
64	WWF Superstars 2	LJN	1092
62	Xenon 2	Mindscape	0693
38	Yogi Bear	Empire	1094
72	Yoshi	Nintendo	0892
56	Yoshi's Cookie	Nintendo	0793
45	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	0693
75	Zool	Gremlin	1293

Die Wertungsliste können Sie in Zukunft für 10 Mark unter folgender Adresse bestellen: Kennwort: Wertungsliste, Redaktion Video Games, Haar bei München

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

FEATURES:

* **GAME SAVER**

* **TRAINERMAKER**

* **VERSCHIEDENE CHEAT**

CODES VERWENDBAR!

UVM.

nur 799 DM

07171-81515

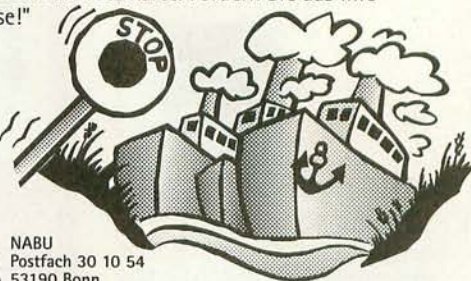
ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GB VORHANDEN!

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 gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen! Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

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

GEGEN DEN STROM

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



NABU
 Postfach 30 10 54
 53190 Bonn

LINE EDITION

Postfach 1323 * 71257 Weil der Stadt
 Tel: 07033 / 80237 Fax: 07033 / 2008



SEGA SATURN * SONY PLAYSTATION
3 DO * JAGUAR * SNES * 32 X * MD

Call 07033-80237

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

Ist doch tatsächlich auf unseren Aprilscherz mit dem Neo-Geo-Adapter für Super NES reingefallen



Hartmut

Kurvt mit dem Mietwagen drei Tage durch die NY South Bronx, weil das Hotel so saublöd lag



Ralf

Versucht immer noch verzweifelt, sein altersschwaches Neo-Geo "günstig" zu verkaufen



Wolfgang

Hat sich doch tatsächlich eine PC Engine aufschwätzen lassen und spielt seitdem nur noch *Deep Blue*



Tet

Seitdem die VG-Gang erfuhr, daß seine Schwester Brasilianerin ist, wollen alle mit ihr ausgehen



Robert

Hat extra seinen langverdienten Urlaub verschoben, um Segas Daytona testen zu können



Jan

Hat wieder eine neue Telefonnummer, weil er vom Keller in den ersten Stock umgezogen ist



Manni

Eifersucht? Die Freundin fackelte sein nagelneues Superbett ab. Liegt jetzt nicht mehr ganz so bequem.

System: Game Boy
Spieltyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%



Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieltyps 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 "Spiele-spaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(1) Donkey Kong Country	SNES	Nintendo
2	(2) Super Mario Land III	Game Boy	
3	(3) König der Löwen	SNES	
4	(4) Secret of Mana	SNES	
5	(5) Donkey Kong	Game Boy	
6	(-) Kirby's Dreamland	Game Boy	
7	(10) Die Schlümpfe	SNES	
8	(6) Die Schlümpfe	Game Boy	
9	(7) Super Mario All Stars	SNES	
10	(neu) Earthworm Jim	SNES	
1	(1) König der Löwen	Mega Drive	Sega
2	(3) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
3	(2) FIFA Soccer U95	Mega Drive	
4	(4) NHL Hockey U95	Mega Drive	
5	(10) Sonic III	Mega Drive	
6	(7) Earthworm Jim	Mega Drive	
7	(neu) NBA Live U95	Mega Drive	
8	(5) WWF Raw	Mega Drive	
9	(9) Mickey Mania	Mega Drive	
10	(6) Soleil	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Earthworm Jim	MD/SNES
2	Donkey Kong Country	SNES
3	Indiziert	MD/SNES
4	NBA JAM T.E.	MD/SNES
5	Virtua Racing Deluxe	32X
6	Doom	Jaguar/32X
7	Street Fighter 2 Turbo	SNES
8	Samurai Shodown	SNES
9	Der Löwenkönig	MD/SNES
10	WWF Raw	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	Madden '95	SNES	90%
2	Madden '95	MD	87%
3	NHL '95	SNES	87%
4	Syndicate	SNES/MD	84%
5	Fatal Fury Special	SNES	84%
6	Prehistoric	GA	83%
7	Soleil	MD	81%
8	Wild Snake	SNES	81%
9	Dino Dini Soccer	MD	80%
10	Super Punchout	SNES	80%

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

Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Panzer Dragon, Sega Saturn Ecco 2 Mega CD/ Soundtrack Before Sunrise
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Daytona, Sega Saturn H-Blockx/ Move Outbreak
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Firemen, SNES Sampler/ Urban Rave Songs Teenage Bonnie & Clyde
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Daytona, Sega Saturn Alpinkatzen/Hiatamadl Stargate
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	FIFA '95, Mega Drive Method Man/Ticle Indien
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Stargate (Mega Drive) Morphine von Yes Bandit Queen (Indien/GB)
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Daytona, Sega Saturn Vangelis/ Conquest of Paradise Dumb & Dumber
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Chrono Trigger, SNES Stereo MCUs/ Supernatural Leon - Der Profi

Musikhits des Monats

1	Vangelis	1492 Conquest of Paradise
2	The Cranberries	No Need to Argue
3	Bruce Springsteen	Greatest Hits
4	Madonna	Bedtime Stories
5	The Kelly Family	Over the Hump
6	Green Day	Dookie
7	Westernhagen	Affentheater
8	MarkUOh	Never Stop That Feeling
9	Offspring	Smash
10	Bon Jovi	Cross Road

Quelle: VG

Kinohits des Monats

1	Stargate mit Kurt Russel, James Spader
2	Nell mit Jodie Foster
3	Highlander 3 mit Christopher Lambert
4	Color of Night mit Bruce Willis
5	Richie Rich mit Macaulay Culkin
6	Der bewegte Mann mit Katja Riemann, Til Schweiger
7	Die Verurteilten mit Tim Robbins
8	Star Trek - Generations mit Will Shatner
9	Nightwatch mit Nikolai Coster Waldau
10	Der König der Löwen, Zeichentrick

Quelle: VG



In der neutralen Zone nehmt Ihr mit den Feindkreaturen Kontakt auf



Ein "Rithms"-Läufer haucht gerade sein erbärmliches Digi-Leben aus

Dem geschulten Spielerauge geht nicht, an welchem Spielprinzip sich die EA-Entwickler wenigstens ansatzweise orientiert haben. Die fetzig aufgemachte Video-Präsentation katapultiert Euch in ein surrealistisch anmutendes Cyberpunk-Umfeld. Ihr tretet in die Fußstapfen eines furchtlosen Söldners, der sich freiwillig gemeldet hat, um an mysteriösen V. Reality-Experimenten teilzunehmen. Ein hochtalentiertes Team von Forschern transferiert Euch in eine computergenerierte Cyberwelt namens "Perfect". Eure Aufgabe besteht darin, den virtuellen Sysop "Perfect1" aufzuspüren und zu vernichten. Mit einer dicken Laserkanone bewaffnet, marschiert Ihr durch die digitale Scheindimension und schießt auf alles, was sich bewegt. In den künstlichen Umgebungen kämpft Ihr gegen 17 verschiedene Cyber-Gegner, die schlicht als "Rithms" bezeichnet werden. Ziel ist letztendlich, den Obermotz "Perfekt1" zu eliminieren, um das gefährliche Netzwerk ein für allemal abzuschalten. Drei Statusanzeigen geben Auskunft über Eure körperliche Verfassung, deren Werte nach jeglicher Aktivität kontinuierlich abnehmen. Durch das Anzapfen verschiedener Energiesäulen läßt sich der ange-

Das id-Syndrom? Immercenary

schlagene Energievorrat wieder auffüllen. Je mehr Gegner Ihr abschießt und deren Überbleibsel aufsaugt, desto höher steigt er. Habt Ihr nicht die entsprechenden "Energiewerte" erreicht, besteht keine Chance, den ranghöheren Endboß zu besiegen.

Insgesamt 14 Power-Up's in Form von Schutzschilden, Health-Paketen und weiteren Items helfen Euch in brenzligen Situationen. ws



Oben: Eine Map kann jederzeit ein-geblendet werden. Immercenary spielt hauptsächlich in einer "offenen" Cyberwelt.



Zuerst wußte ich mit Immercenary nicht viel anzufangen. Das Gameplay zeigt sich zunächst sehr undurchsichtig und verwirrend. Habt Ihr diese Hürde genommen, entfaltet sich erst der spielerische Tiefgang von

Immercenary, der dann nicht mehr viel mit dem simplen 3D-Shoot'em-Up-Prinzip von id-Software zu tun hat. Gewiß, hier darf ebenso geballert werden, doch es wird spielerisch einiges mehr an strategischem Denken verlangt. Grafisch manövriert sich das EA-Spiel in die Mittelklasse der modernen 3D-Spiele: Gebäude sind mit Texturen überzogen und die meisten Gegner präsentieren sich im schlichten 2D-Pixel-Outfit. Das Scrolling dagegen ist recht flott, wenngleich ein mißlungenes Laufverhalten stellenweise ganz gewaltig nervt. Als weiterer Kritikpunkt ist das mickrige Fadenkreuz aufzuführen, mit dem man in der "Search&Destroy"-Hektik meist sein eigentliches Ziel verfehlt. Positiv dagegen ist, daß endlich mal die Digi-Sequenzen sinnvoll genutzt werden, in denen Ihr wichtige Hinweise für das weitere Vorgehen erhaltet. Fazit: Liebevoller Präsentation, jede Menge sinnvolle Gegenstände und ein logisch aufgebaute Cyberspace sind der Spielspaßgarant für viele arbeitsreiche 3DO-Stunden.

System: 3 DO
Spielertyp: 3D-Strategie-Shoot'em-Up
Megabit: -
Hersteller: EA
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:
Grafik: 68%
Musik: 58%
Soundeffekte: 41%

Spiel-spaß **70%**





Man sehe und staune, was feines Texture-Mapping optisch alles bewirken kann.



Mission eins: Der Power-Generator von Red Eye muß zerstört werden

Sternenzauber Starblade

Nachdem das Mega CD bereits mit einer Umsetzung des Namco-Spielautomaten bedient wurde, sind nun die 32-Bitter an der Reihe. Die Vorgeschichte hat sich auch auf dem 3DO nicht geändert. Das "Red Eye" (ein Todesstern-Verschnitt) hat seine riesige Strahlenkanone auf unseren Mutterplaneten gerichtet. Nur noch einer kann die Föderation vor dem Untergang retten. Ihr schlüpft in die Rolle von "Geosword", dem besten Kämpfer des Elitegeschwaders und müßt die Galaxie vor unzähligen Horden außerirdischer Söldner retten. Operation *Starblade* ist in drei Abschnitte unterteilt. In der ersten Mission ist es eure Aufgabe, die feindlichen Schutzlinien vor dem Red-Eye-Planeten zu durchstoßen. Gigantische Sternenkreuzer und zahlreiche Feindgeschwader versuchen, Euren Jäger zu zerstören. Wie bei zahlreichen Interaktiv-Shootern könnt Ihr eure Flugroute nicht selbst bestimmen. Trotzdem steht *Starblade* einem klassischen Actionspiel in

Im opulenten Vorspann erfahrt Ihr, was genau zu tun ist, damit Ihr das gefürchtete Red-Eye-Imperium besiegen könnt

Hinsicht auf Spannung und Rasanz in nichts nach. Der lineare Verlauf wird schon fast als Stilmittel eingesetzt: Wie in einer Achterbahn, seid Ihr der Action hoffnungslos ausgeliefert. Aktiv steuern könnt Ihr nur ein kleines Fadenkreuz im Vordergrund, das mit einem spärlichen Laserstrahl ausgerüstet ist. Die Ballerhandlung geht nahtlos in Close-Ups Eures Raumschiffes über, die das Geschehen bei Anflügen auf Sternenkreuzer oder des Red-Eye-Planeten in spektakulärer Filmtradition präsentiert. Da das 3DO technisch

fortgeschrittener ist als das Automatenoriginal, hat Namco neben dem nackten Polygon-Original eine grafisch aufwendigere Texture-Mapping-Variante auf die CD gepackt. ws



gut

„Kritiker mögen sagen, was sie wollen – *Starblade* hat trotz dicker Staubschicht nichts an Charme verloren: Grafik und Sound erfüllen die Anforderungen der 32-Bit-Technologie – und *Starwing* war ja sogar als 16-



In der Höhle des Löwen: Ihr rast mitten durch die feindlichen Linien



Bit-Polygon-Shooter gleicher Machart erfolgreich. Die detaillierte Umgebung rauscht flott an Euch vorbei, wobei die mit Texture-Mapping aufpolierte Starblade-Variante logischerweise viel besser wirkt als Automat oder 16-Bit-Grafik. Die Einsatzzentrale gibt in CD-Sprachqualität Tips zur Feindzerstörung. Versetzt Euch die tolle Präsentation zunächst in Erstaunen, kommt mit dem deftigen Schwierigkeitsgrad allerdings bald die Ernüchterung. Von der ersten bis zur letzten Mission wird dem Spieler einiges an Können abverlangt. Ein paar Continues helfen zwar immer wieder, ein Stückchen weiter, aber dennoch kann ich *Starblade* nur ausdauernden Spielern empfehlen. Die 3DO-Präsentation erreicht zwar nicht ganz die Bildauflösung des seinerzeit sündhaft teuren Laserdisc-Automaten, aber für die heimische Mattscheibe reicht's allemal. Sicherlich ist das Marathon-Geballere mit mickrigem Fadenkreuz spielerisch nicht zukunftsweisend, fesselt aber vor allem eingefleischte Shoot'em-Up-Fans längere Zeit. ”

System: 3 DO
Spieltyp: 3D-Polygon-Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Namco
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 78%
Musik: 28%
Soundeffekte: 70%

Spiel-
spaß 71%



**Star Wars
Burning Soldier**



Stirb, du mieser Kaisertianer!

Die Kaisertians greifen an! Die Invasion der Außerirdischen auf die Erde ist in vollem Gange, nur Euer Strike Fighter steht zwischen den Aliens und unserer Heimat. *Burning Soldier* spielt im Jahre 2095, als Pilot der EDF (Earth Defense Forces) stemmt Ihr Euch gegen die drohende Invasion. Euren Kurs gibt der Computer vor, so daß Ihr Euch voll aufs Zielen konzentrie-

ren könnt. Mit dem Richtungskreuz kontrolliert Ihr das Zielkreuz, als Waffen stehen Euch eine Laserkanone und ein Megablaster zur Verfügung. Jeder Treffer zieht etwas Energie Eures Schilds ab. Wenn die Anzeige auf Null steht, heißt es Game Over. Im Zweispieler-Modus dieses durchschnittlichen Shooters tretet Ihr zusammen gegen die Kaisertians an. rZ

Spieltyp:	Shoot'em Up
Hersteller:	Pack-In-Video
Testversion:	3D0
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 7
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	65%
Musik:	59%
Soundeffekte:	61%
Spiel-spaß:	63%

**Alles nur geklaut
Soccer Kid**

Bewaffnet mit Eurem Fußball macht Ihr Euch auf die Suche nach dem verlorenen Fußballpokal. Klingt irgendwie nach *Marko's Magic Football* oder *Hurricanes* und genauso spielt es sich auch. Euer Kicker beherrscht Kopfbälle wie Fallrück-

zieher und benutzt die Lederkugel als Trampolin. Für die meisten Gegner genügt ein Treffer,



Ich kenne einen Pub in London...

nur die Schatzkisten verlangen rabiatere Behandlung. Um in die Bonusräume zu gelangen, müßt Ihr in jedem Level die geforderte Anzahl Sammelkarten finden. Die Suche verschlägt Euch nach Japan, Italien und England. Trotz netter Grafik und annehmbarem Sound bietet *Soccer Kid* nicht viel, was hungrige Jump'n'Run-Fans begeistern würde. Vom 3DO erwartet man mehr. rZ

Spieltyp:	Jump'n'Run
Hersteller:	Krisalis
Testversion:	3D0
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis ca.:	120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	63%
Musik:	55%
Soundeffekte:	57%
Spiel-spaß:	68%

Finish it!

Way of the Warrior

Als eines der ersten Beat'em Ups auf dem 3DO machte sich dieses Digi-Prügelspektakel daran, die Herzen der MK2-Fans zu erobern. So findet Ihr dann auch mit lebensecht wirkenden Figuren, blutigen Finishing-Moves, Hidden Characters und vie-

len Special-Attacks alles, was das große Vorbild zum Hit machte. Das Problem von WOTW liegt dann auch bei der Spielbarkeit: Sämtliche Special-Moves sind nur schwer aus dem Joypad herauszukitzeln, und auch die Figuren bewegen sich verdammt träge, wodurch nicht gerade ein rasantes Gameplay zustande kommt. Eigentlich nur interessant für ab-

solute Beat'em Up-Fans, die von Digi-Prügeleien nie genug bekommen können. rk



Der Drache ist ein versteckter Boß

Spieltyp:	Beat'em Up
Hersteller:	Universal i.S.
Testversion:	Game Express
Spieler:	1 bis 2
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis ca.:	130Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	68%
Musik:	71%
Soundeffekte:	72%
Spiel-spaß:	64%

REAL 3DO

neu am Kiosk

PC

go!

PCgo!
Ratgeber CD-ROM
So installieren Sie ohne Probleme
Antworten zu allen wichtigsten Fragen
20 neue CD-ROM-Laufwerke
Alles über Quattro-Speal-Technik

Star Trek & Co.
Herzjagd durchs All:
Die besten Weltraumspiele

So kommen Ihre Fotos in den PC
Test: Bildbearbeitungsprogramme
16 nützliche Anwendungsideen:
Vom A-Baum bis zur Zeichnung
Was Laugen günstige Scanner

Das verständliche Computer Magazin

- ▶ PCgo! testet Hard- und Software für zu Hause
- ▶ Anwendertips & Techniktricks und vieles mehr...

neu

4⁹⁰

nur 4⁹⁰ im Handel

Was ist nicht schon alles über diesen Meilenstein seines Genres geschrieben worden! Ich glaube, *Samurai Shodown* dürfte inzwischen fast bekannter sein als die *Street Fighter*-Riege. Dabei haben beide Games soviel gemeinsam: Zwölf Fighter, tonnenweise coole Special-Moves, toll animierte Figuren und diese exzellente Spielbarkeit, die sie um Meilen von den meisten Nachahmern abhebt. Die Samurais kämpfen zudem mit den verschiedensten Klingen, und in der 3DO-Version findet Ihr all das rote Naß, das selbst den Neo-Geo-Besitzern ohne 50/60 Hz-Umbau entgangen ist. Die Grafik



Alles drin, alles dran: The white Samurai approaches

Mal wieder Samurai Shodown



wurde denn auch originalgetreu mit sämtlichen Details übernommen, die das unbeschreibliche Flair des Schwertspektakels ausmachen. Alles, was Ihr jetzt noch braucht, um einen wirklichen Klassiker unter den Konsolen-Games spielen zu können, ist ein ordentliches Joypad, denn das alte 3DO-Pad ist für Beat'em Ups denkbar ungeeignet. rk



„Samurai Shodown ist vom ersten bis zum letzten Pixel schlichtweg genial, auch in dieser Version. Punkt, aus, Ende. Mehr gibt's eigentlich gar nicht zu sagen. Nur der Sound ist den Crystal-Dynamics-Designern dieses Mal vielleicht etwas danebengegangen. Schade eigentlich. Die Frage ist nun nur, ob die Fans überhaupt noch mit dem ersten Teil zufrieden sein werden. Man weiß eben, daß es



Zum letzten Mal dabei: Tam-Tam aus Venezuela

schon einen noch besseren Nachfolger gibt, der Gerüchten zufolge jedoch nie die Neo-Geo-Gefilde verlassen soll. Wenn Euch das nicht stört, gibt's nur eine Lösung: loslaufen und zuschlagen ... (... äh, also beim Händler natürlich!) ”

System: 3DO
Spielertyp: Beat 'em Up
Megabit: CD
Hersteller: 3DO Company

Testversion: Game Express
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 75%
Musik: 79%
Soundeffekte: 65%



Spiel-spaß 87%

aprilscherz: die hälfte der einsender hielt den login-artikel für den scherz. erlogen war der kaiser!

Kemo City, einst Wirtschaftszentrum und blühende Großstadt, wird im Jahre 2026 von einer katastrophalen Kriminalitätswelle bedroht. Die Omnicorp Corporation entschließt sich, der Gewalt mit einer Radikalkur entgegenzuwirken: Man baut einfach eine Mauer um die gesamte Stadt und macht aus Kemo City ein riesiges Gefängnis. In dieser gefährlichen Umgebung versucht Ihr Euch als Taxifahrer. Die tägliche Arbeit in den 3D-Straßen der Gefängnisstadt birgt viele Gefahren. Schießwütige Passanten und lebensmüde Hovercraft-Piloten



Blut des überfahrenen Fußgängers klebt noch an der Scheibe ...

Höllenfahrt Quarantine

gehören noch zu den harmloseren Zeitgenossen. Von Eurem kargen Lohn frisiert Ihr deshalb am besten schnellstmöglich Euer Taxi mit Zusatzwaffen und stärkerer Panzerung. Wenn Ihr einen Kunden aufnehmt, müßt Ihr ihn innerhalb eines bestimmten Zeitlimits am gewünschten Ort abliefern, sonst gibt's keine Moneten. Damit Ihr Euch im Straßengewirr besser zurechtfindet, ist Euer Wagen mit einem

Stadtplan und einem elektronischen Wegfinder ausgestattet. rz



„Was Gewalt angeht, scheint 3DO nicht besonders zimperlich zu sein. Erlaubt ist, was gefällt, möchte man meinen, wenn man sich Quarantine genauer ansieht. Mit Eurem Taxi könnt Ihr Passanten überfahren oder abknallen, wobei die Opfer in einer Blutorgie zerplatzen oder verletzt und schreiend am Boden liegen bleiben. Aber die überflüssige und übertriebene

Gewalt ist nicht der einzige Kritikpunkt, auch spielerisch hat Quarantine nicht viel zu bieten. Euer Taxi läßt sich nur schwer steuern, die ziemlich eintönige Handlung wird schnell langweilig und die 3D-Grafik überzeugt ebenfalls nicht. ”

System: 3DO
Spielertyp: Taxi-Action-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Gametek
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 59%
Musik: 77%
Soundeffekte: 61%

Spiel-spaß 39%



Ob ich den schrägen Typen mitnehmen soll?

Fantasy ist die Mutter der 3DO-Kiste. Man nehme einen ahnungslosen 3DO-Spieler, setze ihn kurzerhand auf einer mysteriösen Insel aus und schmücke das Ganze mit ein paar gerenderten Standbildgrafiken. Die Frage, ob denn daraus auch wirklich ein Adventure-Spiel der Superlative entsteht, bleibt leider bis zum Ende des Spieles unbeantwortet. Zwischenzeitlich beschäftigen wir uns mit allerlei Knöpfen und Hebeln, die durch richtige Handhabung auch in Gang gesetzt werden können. Danach wird uns gestattet, z.B. in einer Zeitmaschine zu reisen oder einer etwas müde wirkenden Rakete die Heckdüsen



Knusper, knusper, knäuschen, wer knabbert an mein Häuschen?

So'n Myst Myst

einzuheizen. Nach einer gewissen Zeit aber sind wir von dieser Art von „Abenteuern“ hellauf begeistert, da unsere Aufgabe in diesem Spiel eigentlich nur darin besteht, den A-Knopf in Dauerfeuerstellung zu bringen, um uns von der einen Ecke der Insel zur anderen fortzubewegen. Der Firma Sunsoft gebührt ein dickes Lob, denn sie hat ein vollkommen neues Gebiet in der Welt der Videospiele erschlossen: „Virtual Spaziergang“ *tet*



Der olle Tempel in Athen hat schon mal besser ausgesehn...



„Hier haben wir einen typischen Vertreter aus der 3DO-Küche, der meint, mit schönen Bildern könne man einen Videospiele-Oscar gewinnen. Daß dem nicht so ist, können wir jedoch auf den ersten Blick erkennen. Die gerenderten Computergrafiken sind lediglich Standbilder, die durch Überblendetechnik, wie man sie aus Dia-Vorträgen kennt, auf den Bildschirm gezaubert werden. Beweglich sind nur einige kleine Gegenstände in der Kulisse. Ansonsten watschelt Ihr stundenlang durch eine men-

schenleere Landschaft. Die einzige Abwechslung liefern geheimnisvolle Stimmen, aus einer anderen Dimension, die an der durchgängig gähnend langweiligen Atmosphäre auch nichts mehr allzuviel ändern können.“

System: 3 DO
Spielertyp: Adventure

Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 76%
Musik: 69%
Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß 54%

newsflash: das abgebrannte asien-haus hat wieder eröffnet. jetzt gibt's endlich wieder reis!

Dieses Spiel wird es wohl auch in 1000 Jahren noch geben. Die Wing Commander-Saga gehört ja zu den Klassikern, die in keiner Spielesammlung fehlen sollten. Und wem Origins Original-PC-Serie aus dem Jahre 1990 grafisch zu primitiv erscheint, der muß wohl oder übel die Anschaffung eines 3DO in Erwägung ziehen. Die Grafik sieht hier um einiges realistischer und spektakulärer aus. Ansonsten bleibt alles beim Alten. Als Top-Pilot der good'ol' Tiger's Claw-Truppe, rückt Ihr den bössartigen Katzenwesen des Kilrathi-Imperiums auf den Pelz. Im Briefing-Room nehmt Ihr vom Commandanten

Unendliche Weiten Super Wing Commander

die Befehle in sauberer Digi-Sprachausgabe entgegen, um danach aus einem wunderhübschen 3D-Cockpit die gegnerischen Schiffe per Lasergeschoß zu jagen. Danach, wenn Euer Auftrag erfüllt ist, folgen nicht minder bezaubernde Zwischensequenzen, die die technischen, bzw. grafischen Möglichkeiten eines 3DO überzeugend aufzeigen. *tet*



Die typische Cockpitperspektive, wie wir sie alle kennen



Die Grafik wurde komplett neu überarbeitet und gerendert



„Viel muß ich wohl zu dieser Mega-Serie nicht sagen. Wing Commander ist eben DER Klassiker schlechthin auf dem Gebiet Weltraum-Shoot'em Up. Natürlich scheiden sich hier die Geister, aber für Sammler und Freaks ist dieses Spiel ein absolutes Muß. Allein schon wegen der wunderschönen Grafik lohnt sich die Anschaffung. Leider fallen dabei die langen Ladezeiten von CD negativ auf. Auch die Steue-

rung ohne Flight-Stick fällt selbst dem härtesten Wing Commander ziemlich schwer, so daß man leicht um einige Lichtjahre am Feind vorbeizieht. Aber was macht das schon, dafür habt Ihr öfters die Ehre, dem eigenen Begräbnis beiwohnen zu dürfen...“

System: 3DO
Spielertyp: Weltraum-Ballerei
Megabit: CD
Hersteller: Origin
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 86%
Musik: 80%
Soundeffekte: 79%

Spiel-spaß 69%

REAL 3 DO

REAL 3 DO

Anlässlich des 40. Jubiläums der Golfweltmeisterschaften in Dorado Beach Puerto Rico letztes Jahr, beschert uns U.S. Gold nun dieses Spiel. Auch Otto-3DO-Normalverbraucher darf nachträglich am großen Ereignis teilhaben, indem er als Joypad-Golfer in einem von 32 Zwei-Mann-Teams mitspielt. In besagtem Meisterschaftsmodus werden die 18 Löcher des Originalkurses vier Runden lang von Euch begolft. Weitere Kurse sind nicht vorhanden. Dafür hat man die Auswahl zwischen neun verschiedenen Turnier-Modi. So könnt Ihr z.B. auch ein Turnier mit weniger als vier Runden ab-

Es grünt so grün ... World Cup Golf

halten, Skins, Matchplay, 'One Club One Putter' oder nach einem anderen Punktesystem spielen, um nur einige zu nennen. Eure Spielstände und Statistiken lassen sich selbstverständlich speichern, die Wetterverhältnisse und das Handicap sind individuell einstellbar. Beim Abschlag wird in der oberen rechten Ecke ein kleiner Monitor eingeblendet, in dem die Flugbahn des Balls verfolgt werden kann. d s



geht so

„Nobel geht die Welt zugrunde, dachte ich mir nach den ersten paar Testsessions zu diesem 32-Bit Golfspiel, das mit nur einem Kurs aufwartet, fast keinen Sound enthält, sich aber dafür mit dem Logo der exklusiven Hyatt-Hotelkette schmückt. Auch die zum Teil wirklich neuen zusätzlichen Modi trösten nicht über die mangelnde Vielfalt von nur 1x18 Löchern hinweg. Der ungewöhnliche Schlagbalken, bei dem die Schlagstärke schon vorher eingestellt wird, ist akzeptabel.“

Nur bei kürzeren Schlägen nervt das dauernde Runterstellen vom voreingestellten 100%-Wert. Beim Putten hätte ich mir lieber ein übliches Topographie-Raster gewünscht. Der ungenaue Kreis macht das Einlochen oft zur reinen Glückssache. ”

System: 3 DO
Spieltyp: Golf-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Selling Points
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicherfunktion, verschiedene Turniermodi
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%
Musik: 30%
Soundeffekte: 25%



Schlagt Ihr den Ball "Out of Bounds" kann es schon mal ein paar Sekunden dauern, ansonsten geht's aber mit der Ladezeiten.

neues aus der redaktion: tet hat "japaner sind die besseren liebhaber" schon fünfmal gesehen

Wenn zwei gleichgute Spieler zu einer gepflegten Schachpartie antreten, stören überflüssige Features eigentlich nur. Trotzdem hat Interplay bei Battlechess alle Figuren animiert und läßt sie gegeneinander antreten, wenn Ihr eine Figur schlagt. Auf dem Bildschirm seht Ihr dann nur noch die beiden "Kämpfer", die sich gegenseitig rösten oder wichtige Körperteile amputieren. Abhängig davon, welche Figuren aufeinander treffen, seht Ihr immer unterschiedliche Animationen. Mit dem Setup-Board könnt Ihr jede beliebige Stellung nachspielen. Natürlich läßt Euch der Compu-

Kein guter Zug Battlechess

ter auch jeden Zug zurücknehmen und Ihr dürft zwischen einer zwei- und dreidimensionalen Brettansicht wählen. Wenn Euch der Computergegner mal wieder an die Wand gespielt hat, wechselt Ihr einfach die Seiten, und schon sieht das Ganze viel besser aus. Falls Euch Frau oder Mami mit Nebensächlichkeiten wie Abendessen oder Hausaufgaben stören, gibt's die Speicheroption, wo Ihr bis zu acht Spielstände sichern könnt. rz



geht so

„Wenn die witzigen Animationen nicht wären, könntet Ihr Battlechess getrost vergessen. Einige der Kampfszenen sind jedoch echt genial, besonders die Anleihen an Monty Pythons "Ritter der Kokosnuß" muß man gesehen haben. Der Reiz des Neuen läßt aber schnell nach, bald schaltet Ihr die Battlesequenzen ab. Als reine Schachsimulation enttäuscht Battlechess, denn von der Spielstärke her bietet es ungefähr das gleiche Niveau wie Dirks ungewaschene Socken (allerdings riecht

die CD besser). Geübten Schachfans wird der Computergegner keinerlei Probleme bereiten, höchstens als Sparingspartner zum Ausmerzen von Leichtsinnsfehlern ist er zu gebrauchen. Eine spielstarke Schachsimulation wäre mir lieber. ”

System: 3 DO
Spieltyp: Schachsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Interplay
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 60%
Musik: 52%
Soundeffekte: 59%

Nichts für Schach-Freaks ohne Humor: witzige Einlagen setzen die Dame matt.



Spiel-spaß 62%

Die Firma Syndicate



Die britische Hit-Factory Bullfrog ließ es sich nicht nehmen, auch auf breiter Konsolenfront ihre PC-Bestseller zu plazieren. Nachdem nun die 16-Bit-Versionen die Jagd auf hohe Verkaufszahlen eingeleitet haben, setzen die Entwickler ihren Feldzug auf den neuen Systemen fort. Mit dem Jaguar hatten die Programmierer von Bullfrog offenbar endlich den nötigen technischen Handlungsspielraum, um das Original-Syndicate maßstabsgetreu umzusetzen. Abgesehen von einigem optischen Schnickschnack (wie z.B. die fehlende Zoom-Funktion), kann man nur sehr schwer Un-

terschiede zum PC-Vorbild erkennen. Vor allem die Grafik wurde blendend in Szene gesetzt, die Steuerbarkeit ist, auch Dank der Vielzahl an Tasten auf dem Joypad, besser als bei den 16-Bitern. So, eigentlich dürfte jetzt nichts mehr im Wege stehen, um mit Eurer vierköpfigen Söldnereinheit die mehr als 50 Regionen auf der Weltkarte unter Eure Fuchtel zu bekommen. So heißt es denn auf ein Neues: Es lebe die Firma (höhö)! *tet*



super

„Auf dem ersten Blick werden wohl die wenigsten unter Euch einen Unterschied zur PC-Version erkennen. Sogar ein Maus-Cursor wird auf dem Bildschirm quasi simuliert. Anders als bei den 16-Bitern, gibt man nämlich hier die Marschroute im vorneherein ein, so daß das Problem der schrägen und schwierigen Echtzeitsteuerung erst gar nicht entsteht. Auch nachdem Eure vierköpfige Kampftruppe schon längst losmarschiert ist, hat man immer noch genug Zeit, erforderliche

Richtungskorrekturen im nachhinein auszuführen. Eine bedeutende Verbesserung gegenüber den SNES- und MD-Varianten, da man dadurch den Augenmerk auf wichtigere Dinge wie Missionsziele, Zeit oder strategische Überlegungen richten kann.“

System: Jaguar
Spieltyp: Strategiespiel

Megabit: 32
Hersteller: Bullfrog/Ocean
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

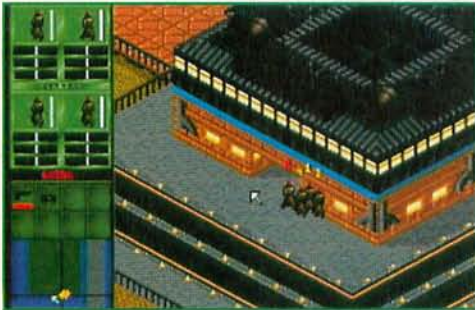
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 76%
Musik: 62%
Soundeffekte: 63%

Spiel-
spaß 86%

ATARI JAGUAR

Genauso fein und detailliert wie in der PC-Version: Die wundersame Endzeitgrafik sorgt für die richtige Stimmung.



neues aus der redaktion: wolfi hat sich nun doch dazu überreden lassen, einen saturn zu kaufen

Vergnüglich Theme Park



Die Bezeichnung "Wirtschaftssimulation" ist eigentlich unzutreffend für dieses Spiel, denn in Theme Park geht es einzig und alleine um "Vergnügungs"-Parks. Sicherlich dürfen solche Kleinigkeiten wie die Verteilung des Bugets, Aktienkurse der Konkurrenzparks oder die Gehälter der Parkangestellten nicht außer Acht gelassen werden. Aber die Hauptsache ist: Man vergnügt sich! Es ist einfach nett anzusehen, wie die unzähligen Attraktionen- und Parkbesucher-Sprites auf dem Gelände herumtollen. Und das Schönste ist, man hat das Ganze mit eigenen Händen aufgebaut.

Und wenn Euer Park zu einem riesigen Unternehmen herangewachsen ist, erfreut man sich der vielen Karusselle, Roller-Coasters und Riesenräder, die man durch eigens eingeleitete Forschungsprojekte selbst entwickelt hat. Sogar die Busse, die die Menschenmassen zu Euch chauffieren, dürft Ihr weiterentwickeln, damit sie danach noch mehr Menschen befördern können. Wer todernste Finanzspiele nicht mag, sollte zugreifen *tet*



super

„Es ist wie eine Sucht. Schon allein der Gedanke daran, seinen eigenen Vergnügungspark aufzubauen und zu leiten, läßt die Nacht zum Tag werden. Und wenn die örtlichen Gegebenheiten es nicht mehr erlauben, den Park noch weiter zu vergrößern, verkauft man eben diesen und sucht sich auf der Weltkarte einen anderen Ort, wo man von Neuem beginnt. Sogar in der Antarktis dürft Ihr Euren Theme Park eröffnen. Was aber am meisten fesselt, sind die unzähligen Einflußmöglichkeiten, die es Euch

erlauben, den Park bis in jedes kleinste Detail zu modifizieren. Wie schnell kann die Achterbahn fahren, wie fetthaltig dürfen die Hamburger sein? Am Ende werdet Ihr feststellen, daß beides unmittelbar miteinander zusammenhängt: Je fettiger die Hamburger, desto weniger Gäste in der Achterbahn. Warum wohl?“

System: Jaguar
Spieltyp: Wirtschaftssim.
Megabit: 16
Hersteller: Bullfrog/Ocean
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%
Musik: 56%
Soundeffekte: 75%

Spiel-
spaß 82%

ATARI JAGUAR



Optisch läßt sich sagen: Eine 100%-ige Umsetzung des PCs.



Die Besucher scheinen sich im Park nur mäßig zu amüsieren



Die Zielsuchraketen ziehen den Wespen die Stachel



Nochmal kräftig Zeit laden und dann auf zum Endspurt

Unser aller Lieblingswurm ist zurück! Nachdem uns David Perry, Chef von Shiny Entertainment, schon während unseres verregneten Besuchs im Januar auf die Mega-CD-Umsetzung heißmachte, erreichte uns endlich der langersehnte Silberling.

Als der unscheinbare Regenwurm Jim zufällig in einen Hightech-Weltraumanzug kroch, der ihm überwurmliche Fähigkeiten verlieh, verwandelte sich der unscheinbare Kriecher plötzlich in *Earthworm Jim*, Superheld und Schwarm vieler Schwiegerwürmchen. Doch auch die böse Prinzessin Queen Slug-for-a-Butt ist hinter dem starken Anzug her, so flüchtet Jimmy von einem Planeten zum nächsten, gejagt vom finsternen Psy-Crow. Neben der üblichen Jump'n'Run-Action haben sich die Entwickler auch einige Abwechslungen einfallen lassen. So treten Ihr z.B. zum Bungee-Jumping-Duell gegen den schleimigen Major Mucus an und rast in einer zerbrechlichen Glaskuppel durch enge Unterwasserhöhlen. Mit Eurer Energiepistole, die Ihr diesmal sogar mit Zielsuchraketen bewaffnen könnt, schießt Ihr Euch durch die meisten Stages. Zur Not verdingt sich Jim selbst als Peitsche, Seil oder Rotor, um nervende Krähen zu vertreiben oder störende Hindernisse zu überwinden. Zum Glück gibt's jetzt auch ein Paßwortsystem, so daß Ihr nicht ständig von vorne anfangen müßt.

r2

Special Edition Earthworm Jim



Oben: Big Bruty hat sich wohl ein paar Läuse eingefangen



super

„Kann man das beste Jump'n'Run noch besser machen? Man kann! Für die Mega-CD-Version hat sich die Shiny-Crew noch einen Level aus dem Ärmel gezogen, die meisten anderen Spielabschnitte leicht verändert, den Sound verbessert, eine neue Waffe addiert und ein Paßwortsystem eingebaut.“



Der Kelch mit dem Elch hat den Wein gut und rein (ups, falscher Film)

Viele Kunden hatten sich beschwert, daß *Earthworm Jim* einfach zu schwer wäre, deshalb erhaltet Ihr nach jedem Level ein Paßwort (trotzdem bleibt EJ ein Spiel für Profis). Für den neuen Level, "Big Bruty", ließ sich Doug TenNapel, der Papi von *Earthworm Jim*, noch eine absolut verrückte Figur einfallen, eben Big Bruty, ein rotes Ungetüm, das absolut unverwundbar ist. Die Musik wurde ebenso auf CD-Standard getrimmt wie die verbesserte Sprachausgabe. Zusammen mit der genialen Animation, dem schrägen Humor und dem unvergleichlichen Spielspaß ergibt das Ganze das beste Mega-CD-Spiel überhaupt. Wer ein Mega-CD zu Hause stehen hat, braucht *Earthworm Jim*!

System: Mega CD
Spielertyp: Jump'n'Run
Megabit: –
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion: Interplay
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 90%
Musik: 82%
Soundeffekte: 80%

Spiel-
spaß **95%**



Zwischensequenzen gibt's leider nicht als animierte Vollbilder



Der Ritter der Lüfte Claude landet hier einen Sturzflug

In Europa sind die beiden Game-Gear-Versionen *Shining Force Legend* und *Shining Force Legend 2* nie erschienen. Um so erfreulicher ist es für Fans dieser Kopf-füßler-Truppe, daß es sie nun im Zweierpack auf CD gepreßt zu kaufen gibt. Und nicht nur das! Als Zusatz befindet sich außerdem eine dritte, unveröffentlichte Story auf der Silberscheibe. Natürlich bemühten sich die Entwickler darum, Grafik, Sound und alles übrige auf Mega-CD-Standard aufzupumpen, was auch bedeutet, daß die voll orchestrierte Mu-



(was andererseits Sinn macht, da sie in chronologischer Reihenfolge ablaufen). Wer die Serie kennt, wird demnach überhaupt keine Schwierigkeiten haben, sich in *Shining Force CD* hineinzuspielen, auch hinsichtlich des Spielsystems. Beim Kampf gelten die übli-



Vertrautes bietet sich dem eingefleischten *Shining Force-Freak*. Der Sound klingt diesmal besser.

chen Regeln: Den ersten Zug macht Ihr. Danach kommt immer derjenige Kämpfer (ob Freund oder Feind) an die Reihe, der die kürzeren Reaktionszeiten aufweisen kann. Erreicht ein Charakter Level 10, kann er, diesmal nicht in einer Kirche, sondern im Truppen-Camp standesgemäß zu einem Superkämpfer befördert werden. Hier werden aber auch die anderen Menüs verwaltet: Spielstände, Statuslisten, Lazarette und Konferenzen gehören ebenso zum Camp wie die Geschäfte, die unmittelbar hier zu finden sind und Eure Truppe mit frischen Waffen und Items versorgen. Danach geht es ohne Pause aufs nächste Schlachtfeld. tet



sik neu aufgenommen wurde. Als Anführer der inzwischen legendären *Shining Force*-Truppe setzt Ihr Euren Feldzug gegen das Böse fort. Die Geschichte knüpft nahtlos an den allerersten Teil an, bzw. spielt 20 Jahre danach. Leider könnt Ihr zwischen den drei Episoden nicht frei wählen, sondern müßt sie nacheinander spielen



So sieht Euer Camp aus. Rechts steht auch schon ein Geschäft.

Flotter Dreier Shining Force CD



super

„Es erstaunt mich immer wieder, auf welche Weise die Programmierer es verstehen, eine Spielidee immer wieder neu zu vermarkten. Wie in *Shining Force 2*, wurden kaum innovativen Elemente ins Spiel gebracht. Dafür wurde der Schwierigkeitslevel etwas gesenkt, um somit auch Einsteigern die Sache schmackhaft zu machen. Ich vermisse jedoch die Rollenspielelemente, die bei den Vorgängern obligatorisch waren. Es gibt kaum Städte mehr, in denen Ihr plauschen könnt. Man hat somit kaum Zeit zum Erholen. Trotzdem: ein Klassiker eben...“

System: **Mega CD**
 Spieletyp: **Strategiespiel**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion: **Sega**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**
 Preis: **ca. 150 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **66%**
 Musik: **79%**
 Soundeffekt: **72%**

Spiel-
spaß **81%**

Nach dem eher peinlichen 3DO-Auftritt schlägt die Digital-Pictures-Crew mit ihrem interaktiven Beat'em Up nun auch auf dem Mega-CD zu. Immerhin hat man ja mit Richard Norton nicht gerade einen Nobody als Schauspieler verpflichtet. Der Eastern-Star hat sich unter anderem schon neben meiner bevorzugten Martial-Arts-Actrice Cynthia Rothrock in Magic Crystal oder der China O'Brian-Serie profiliert. Vom Spielablauf her hat sich nichts geändert. In gewohnter (oder besser ungewohnter) In-Your-Face-Perspektive versucht Ihr, die Wind-, Fire- und Earthwarlords sowie den Obermotz Fang



Habt Ihr Eure Hände heute schon gewaschen?

Interaktiv-Kick Supreme Warrior

Tu mitsamt ihrer jeweils zwei Leibwächter mit gut gezielten Punches und Kicks Sterne sehen zu lassen. Habt Ihr erstmal einige der Warlords geschlagen, lernt Ihr neue Secret Moves und Dirty Tricks dazu. Blocken gestaltet sich außerordentlich schwierig, gibt es doch je einen Links-, Rechts- sowie Zentrumsblock, die allesamt optimal getimt sein wollen. rk



„Was nützen die besten Schauspieler und tollsten Aufnahmen, wenn das außenrumgestrickte Spiel in die Kategorie 'Sondermüll' fällt? Ihr wißt eigentlich nie, wann denn der richtige Zeitpunkt zum Zuschlagen bzw. Blocken gekommen ist und müßt dementsprechend nur einstecken. Zudem verwirrt die chaotische Kameraführung nur: Nach fast jedem Teffer zieht's Euch im wahrsten Sin-

ne des Wortes die Schuhe aus, denn die Kamera schwenkt blitzartig gen Boden, und Ihr habt sekundenlang überhaupt keinen Überblick mehr. Und daß das Mega-CD wegen akuten Farb Mangels zur Filmwiedergabe eigentlich komplett ungeeignet ist, wissen wir auch seit langem..“

System: Mega CD
 Spieletyp: Beat'm Up
 Megabit: CD
 Hersteller: Crystal Dynamics
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1
 Features: Optionsmenü, Continue
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 65%
 Musik: 70%
 Soundeffekte: 69%



Spiel-spaß 46%

neues aus der redaktion: welcher idiot hat bloß die ostereier im scanner versteckt

Wenn ich einmal groß bin, dann werde ich Baggerfahrer!" Den und ähnliche Kindheitsträume können sich alle junggebliebenen Sandkastenarchitekten zumindest auf der Sega-Konsole erfüllen. In "Kids on Site" (Kinder auf der Baustelle) hebt Ihr mit Eddie, einem Hydraulikbagger, tiefe Baugruben oder verwinkelte Kanalschächte aus. Euer erster Job am Bagger ist es, dem Lastwagen drei Wagenladungen voller Kies und Lehm zu verpassen. Eddie kann sich dazu komplett um die eigene Achse drehen und an vier Positionen graben und abladen. Ist die Buddelei zu eintönig, dann

Ja, ja, ja, jetzt wird wieder in die Hände gespuckt. Wir steigern das Bruttosozialprodukt!



Eltern haften für ihre Kinder Kids on Site

schnappt Euch doch Billy, den Bulldozer. Wie ein Schützenpanzer wälzt Billy alles kurz und klein, was stören könnte: Barrikaden, einen Zaun, die Müllhalde oder die Pyramide der Kaffeepausen-Gang. Oder vielleicht macht Malvin, die Dampfwalze, noch mehr Spaß? Dreimal über den Asphalt und die Straße ist platt. Nur für knallharte Kerls zu empfehlen ist Ruby, der Trümmerkran fürs Grobe, für den gnadenlosen Abriß. mn



„Mir scheint, die Zielgruppe der digitalen Baubrigade steckt entweder noch knöcheltief im Pampersalter oder schwelgt frei nach dem Motto "Sei schlau, geh zum Bau!" in achselschweißtriefender YMCA-Idylle. Klar wird dies nicht erst beim Auftritt der Cheer-Girls, die nach jedem bestandenen Level – "Prima Ruby, das Haus wär eingestampft" – in ungezügelter Freudentaumel verfallen. Daß die Truppe dabei die luftigen Röckchen swingt, das gin-ge ja noch, aber das auch noch

mit Bärten im Gesicht... Wer dreimal mit dem Raupenschlepper auf- und abgefahren ist, der hat schon 50 Prozent des Spielspaßes genossen. Also, wenn ich mich recht entsinne, hatten wir auf der Baustelle als Hosenscheißer mehr Spaß.“

System: Mega CD
 Spieletyp: Bagger- und Baustellen-Parodie
 Megabit: CD
 Hersteller: Digital Pictures
 Testversion: Sega
 Spieler: 1
 Features:

Schwierigkeitsgrad: 2
 Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

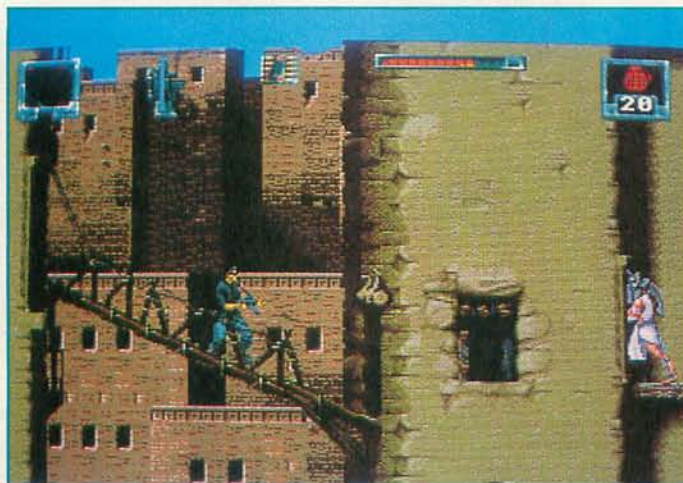
Grafik: 62%
 Musik: 65%
 Soundeffekte: 42%



Spiel-spaß 32%



Infos dürfen auch nicht fehlen



Colonel O'Neil macht einen kleinen Bummel durch die Stadt

Ägypten ruft! Stargate



Und wieder haben wir den Helden gespielt und einem armen versprengten Kollegen aus schier auswegloser Klemme geholfen...



Eine der seltenen Stellen, wo Fingerspitzengefühl gefragt ist. Ansonsten verläuft das Spiel ziemlich linear.

Wir alle dachten bis jetzt, daß die ägyptische Hyperhochkultur als Vorbild für die nachkommenden menschliche Generationen gedient hätte. Pustekuchen! Böse und menschenverachtend sollen sie gewesen sein, die ägyptischen Pharaonen – und von einem anderen Stern stammen sie außerdem auch noch. Diese erkenntnisreiche Feststellung machen Colonel Jack O'Neil und seine Mannen auf ihrem kurzen Ausflug zu einem fremden Planeten, auf dem sie sich nach einem Trip durch ein intergalaktisches Sternentor wiederfinden. Doch gleich nach der Ankunft werden sie von Truppen des grausamen galaktischen Pharaos Ra angegriffen, und unser armer Colonel muß alleine den Laden schmeißen. Von nun heißt es, die versprengten Überlebenden aus Wüsten, Katakomben und Raumschiffen zu befreien und sie allesamt heil nach Hause zu geleiten. In der Praxis sieht das so aus, daß Ihr kleinere Missionen pro Spielabschnitt erhaltet. Beispielsweise wird von Euch verlangt, Soldatenkollegen zu suchen, die verstreut in Höhlen kauern. Wenn die Aufgabe erfüllt ist, bekommt Ihr den nächsten Auftrag, den Ihr Euch jederzeit im Menü-Folder zusammen mit Euren eingesammelten Items vor Augen führen könnt. Und wenn Ihr Euch eine Pause gönnen wollt, merkt Ihr Euch einfach das Paßwort, das ebenfalls angezeigt wird. *tet*



geht so

„Nach True Lies beschert uns Acclaim einmal mehr ein Movie-Spiel. Hierbei handelt es sich jedoch um ein reinrassiges Seiten-scroll-Jump'n'Run der alten Schule. Die Grafik sieht auf den ersten Blick besser aus, als sie in Wirklichkeit ist. Sicherlich sind die Sprites an sich gut animiert, aber wenn Ihr auf Feinde schießt, wißt Ihr überhaupt nicht, ob Ihr sie auch getroffen habt, da Treffer weder optisch noch akustisch wahrgenommen werden können. So kann es passieren, daß Ihr tagelang auf einen Gegner schießt, ohne daß er auch nur einen einzigen Treffer kassiert. Der Levelaufbau wirkt eintönig und erinnert an Pitfall-Clones. Es gibt keine Rätsel zu lösen, kaum anspruchsvolle Action-Kapriolen und die Feind-Palette reicht höchstens für Sandkasten-Spielchen in der ägyptischen Wüste. Stargate ist ein Spiel ohne Finessen und Raffinesse, das einzig und allein dem Zweck dient, rechtzeitig beim Kinostart zusätzlich Kasse zu machen...“

System: Mega Drive
 Spieltyp: Jump'n'Run
 Megabit: 16
 Hersteller: Acclaim
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6
 Grafik: 78%
 Musik: 55%
 Soundeffekte: 55%

Spiel-spaß **60%**

Aufbruch in neue Spielewelten



Kritisch:
Elektronische Unterhaltung im Test

Aktuell:
Damit Sie morgen noch mitreden können

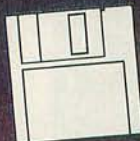
Unverzichtbar:
Tips, Spiele-Strategien und Beratung

Anspruchsvoll:
Multimedia-Hardware
auf dem Prüfstand

JA,

ich will das **Gratisheft**
und die **Überraschungs-**
Diskette

und sende den
Test-Coupon gleich an:
Power Play, Abonnement-Service,
D-74168 Neckarsulm oder faxe an 07132/959 244



Vertragsgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche
ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY,
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Test-Coupon

Ja, ich will POWER PLAY testen. Ich erhalte 1 Heft gratis und als Begrüßungsgeschenk die Überraschungsdiskette. Will ich POWER PLAY nicht weiterlesen, teile ich Ihnen dies binnen einer Woche schriftlich mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY im Abonnement zum günstigen Jahresabonnementspreis von DM 70,80 (Ausland DM 84,-) per Post frei Haus. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertragsgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY,
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich
bestätige die Kenntnisnahme durch meine 2. Unterschrift.

INT PP 4

Auch aus dem Hochsicherheitsgefängnis der Mega Drive-Version sind allerhand Super-Verbrecher ausgebrochen. Nur wer sich aller Ganoven erwehrt und Spiderman bis Rencroft durchbringt, kann die öffentliche Sicherheit im Megapopolis NY City wieder herstellen. Von der Idee her ist dieser Spidi identisch mit der SNES-Ausführung. Am Leveldesign haben die U.S. Entwickler von *Manuel Soft* allerdings einiges geändert. Nichtsdestotrotz kickt, punct und schwingt Ihr Euch auch hier durch fünf Seiten-scroll-Level, die oft ziemlich in die Höhe und nicht nur nach



Beim ersten Anlauf erscheint dieser Herr etwas unnahbar

Ein Mann für alle Fälle Spiderman

rechts reichen. Wenn Ihr vor dem Ende eines Levels ein Fantastic-Four-Symbol mit einer umringelten Vier aufsammelt, eilen Euch Human Torch, Invisible Woman, Mr. Fantastic oder The Thing zur Hilfe, was die Endkämpfe noch mit einigen netten Spezialeffekten anreichert. Alleine ist es nämlich manchmal ganz schön tough, besonders dann, wenn einem die Tränengasgranaten bzw. das Nervengas ausgeht.



In der Kanalisation tummelt sich allerhand unerhörtes Ungetier



geht so

„Alles in allem benimmt sich Spiderman auch im Hause Sega ganz ordentlich. Wer ein rechter Marvel-Fan ist, wird es trotz geringer Länge mögen, vor allem wegen der abwechslungsreichen Level. Die Änderung im Level-design (verglichen mit der SNES-Version) hat der ersten Stage eher geschadet, und auch der Jahrmarkt auf Coney Island macht aufgrund der weit schlechteren Grafik und dem berühmt berüchtigten MD-Quäke-Sound weniger Spaß. Die Vielfalt bei den Fein-

den spricht dann wieder für das Spiel, nur werden zuweilen die Steuerbefehle recht störrisch ausgeführt. Außerdem wirken Spidermans Bewegungen manchmal etwas klobig; ein paar zusätzliche Moves für Euern Kämpfer hätten dem Spiel sicher nicht geschadet.“

System: Mega Drive

Spieltyp:

Action / Beat'em Up

Megabit: 16

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: -

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7

Preis: ca. 130 - 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 60%

Musik: 62%

Soundeffekte: 51%

Spiel-
spaß **65%**

newsflash: tet und robzäng liefern sich im wechsel nächtelange highscore-schlachten mit daytona

Da ein neuer Asterix-Band noch nicht in Sicht scheint, haben sich die Entwickler von *Asterix - The Power Of Gods* die Story von *Der Arvernerschild* geschnappt und mit Figuren aus weiteren Abenteuern des kleinen Galliers gewürzt. Echte Asterix-Fans wissen natürlich, daß der Schild von Majestix, dem Chef des Dorfes, ursprünglich einmal Vercingetorix, dem Häuptling aller Gallier gehörte. Eben dieser berühmte Schild ist verschwunden und natürlich schickt Majestix seine beiden tapfersten Männer, Asterix und Obelix, um ihn wiederzufinden. Als Asterix oder Obelix kämpft Ihr Euch

Die spinnen, die Römer Asterix

durch eine Reihe von Spielabschnitten, findet Gegenstände und prügelt Euch ständig mit römischen Soldaten. Außerdem gilt es, relativ einfache Rätsel zu lösen, um an Proviant oder Schalter zu gelangen. Als Asterix sucht Ihr besonders die Flaschen mit Zaubertrank, während Obelix mehr nach gebratenen Wildschweinen hungert. Eure Suche beschränkt sich nicht nur auf die nähere Umgebung des Gallierdorfes und die umliegen-

den Römerlager, Ihr fliegt unter anderem auch mit Erindjah, dem Fakir aus Asterix im Morgenland auf seinem Zauberteppich.



gut

„Als treuer Asterix-Fan war ich anfangs etwas skeptisch, denn bislang gefielen mir nur die wenigsten Comic-Umsetzungen. Doch die bunte Mixtur aus verschiedenen Asterix-Abenteuern überzeugt vor allem durch originalgetreue und überaus witzige Grafiken und Animation. Einige der Levels könnte man sich auch als Zeichentrickfilm gut

vorstellen. Die primitive Jump'n'Run-Action wurde durch einige nette Puzzles abwechslungsreicher. Ein Paßwortsystem hätte dem Spiel gutgetan, denn es dauert doch einige Zeit, bis man Asterix durchgespielt hat. Echte Asterix-Fans kommen um den Kauf dieses Moduls trotzdem nicht herum.“

System: Mega Drive

Spieltyp: Action-Adventure

Megabit: 16

Hersteller: Core Design

Testversion: Sega

Spieler: 1

Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 70%

Musik: 72%

Soundeffekte: 63%

Spiel-
spaß **70%**



Orientalisches Assemble mit fliegendem Teppich und Blitz



Was ein Schluck vom bezauberten Trunk für Kräfte verleiht



Ein Schuß aus dem Gewehr und er ist nimmermehr...



Schweinchen Hood ballert mit Pfeil und Bogen auf Euch

Nach Roadrunner und Speedy Gonzales gibt sich nun auch Daffy Duck die Ehre. Seinem alten Kumpel und Filmregisseur Yosemite Sam wurden sechs goldenen Filmpreise von Professor Duckbrain gestohlen. Der verzweifelte Sam wendet sich an seinen Freund Daffy "Schimanski" Duck, dem gewieftesten Detektiven in ganz Hollywood. Schnell findet der Entenschnüffler das Filmstudio, in dem die geklauten Oscars versteckt sind, und so kämpft er sich durch die verschiedensten Szenenaufbauten, getrieben von Duckbrains finsteren Kumpanen.

Als Daffy Duck schlägt Ihr Euch durch insgesamt 18 Level (Szenen), die in sechs Film-

In Hollywood Daffy Duck



ges Zeitlimit erschwert die Suche zusätzlich. Daffy "Magnum" Duck verteidigt sich meist mit seiner Blasenpistole, in der chinesischen Kulisse verwandelt er sich allerdings in einen Shuriken-werfenden Karatemeister mit markerschütterndem Kampfschrei. rz



gut

„Die Animation von Daffy "Rockford" Duck gehört zum Besten, was es auf dem Mega Drive gibt. Absolut

naturgetreu watschelt Daffy durchs Gelände, sein Bürzel wackelt verführerisch, und sein Schnabel verzerrt sich lustvoll bei jedem Schritt. Die Hintergrundgrafik kann da leider nicht mithalten, die meisten Szenen scheinen doch zu eintönig und für eine Cartoon-Umsetzung zu statisch. Auch spielerisch wirkt Daffy Duck nicht ganz durchdacht, es gibt einige Kritikpunkte. Im zweiten Level tauchen z.B. unvermittelt Geister genau an der Stelle auf, wo Ihr nach einem Sprung landen wollt und Ihr könnt nichts dagegen machen. Wenn Eure drei mickrigen Leben verbraucht sind, dürft Ihr wieder von vorne anfangen, denn es gibt keine Continues. Trotz der kleinen Schwächen werden vor allem die Jüngeren unter Euch viel Freude mit Daffy Duck haben.



Oben: Der fette Duckbrain taucht nach jeweils sechs Levels auf

aufbauten aufgeteilt sind. Ihr findet Euch in den Kulissen solch berühmter Filmklassiker wie z.B. "der Duxorcist" und "Duck Rogers" wieder. In jeder Szene müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Dynamitstangen finden, um zum nächsten Abschnitt zugelassen zu werden, ein allerdings sehr großzügig-



Wenn der Hintern wird zu heiß, brennt vielleicht der Entensteiß

System:	Mega Drive
Spieltyp:	Jump'n'Run
Megabit:	16
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Features:	Level-Anwahl, Schwierigkeitsanwahl
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	64%
Musik:	61%
Soundeffekt:	57%

Spiel-
spaß **70%**



Rundenzeiten werden nicht abgespeichert, der Soccer-Modus ist absolut



Extrem kleiner Bildschirm und viel Chaos beim Vier-Spieler-Modus

Eigentlich dürfte es *Street Racer* für das Mega Drive gar nicht geben, denn die Super-NES-Version reizte die Mode-7-Fähigkeiten des Super Nintendos voll aus und das Mega Drive verfügt über keine 3D-Hardware. Von solchen Nebensächlichkeiten ließen sich die Entwickler von Vivid Image jedoch nicht abhalten und programmierten munter drauflos. Auch die Sega-Version von *Street Racer* verfügt über den Vier-Spieler-Modus, bei dem sich der Bildschirm vierteilt. Acht schräge Figuren stehen als Fahrer zur Verfügung, jeder mit individuellen Stärken, Schwächen und Zusatzwaffen. Wenn Ihr ein Trainings-Rennen einlegt, dürft Ihr eine der 24 Strecken anwählen, ansonsten bestimmt der Computer die Reihenfolge der Kurse. Um Euch im Grand-Prix-Modus für die nächst höhere Liga zu qualifizieren müßt Ihr durch gute Plazierungen genügend Punkte einfahren. Aus Fehlern wird man klug, deshalb haben die Programmierer die Mega-Drive-Version mit einem Paßwort-System versehen, eine Batterie zum Abspeichern von Rundenrekorden fehlt aber leider immer noch. Außer den "traditionellen" Rennen bietet *Street Racer* auch zwei ungewöhnliche Spielmodi, Rumble und Soccer. Beim Rumble versucht Ihr, Eure Kontrahenten von einer quadratischen Spielfläche

Absturz Street Racer



zu schubsen, bei Soccer spielt Ihr Autofußball jeder gegen jeden auf ein Tor. Die Replay-Funktion, mit der Ihr Euch das letzte Rennen noch einmal komplett aus verschiedenen Perspektiven betrachten dürft, fehlt natürlich auch nicht. rz



Ich dachte immer Raph heißt eigentlich Ralph?

Er fliegt, er fliegt, wo fliegt er denn hin?



geht so

„Leider kann die Mega-Drive-Umsetzung bei weitem nicht mit der genialen Super-Nintendo-Version mithalten. Dies liegt in erster Linie an der Sega-Hardware, die 3D-Grafiken einfach nicht unterstützt. Deshalb seht Ihr Euer Fahrzeug während des Rennens nicht ständig von hinten, in Kurven wechselt die Perspektive in eine seitliche Ansicht, was natürlich zur Folge hat, daß Ihr dann die Strecke nicht mehr seht. Wie aber soll man richtig lenken, wenn man nicht weiß, wann die Kurve zu Ende ist? Der Soccer-Modus entpuppt sich als Scherz, denn der Bildschirm dreht sich nicht, Ihr seht nicht, wo sich der Ball befindet und fährt sinnlos herum. Grafisch wirken die Kurse stinklangweilig, außer den paar Statuen präsentieren sich die Streckenränder in eintönigem Blau, Grün oder Grau. Vielleicht hätte man diese Umsetzung gar nicht erst versuchen sollen, denn manche Dinge sind eben einfach unmöglich.“

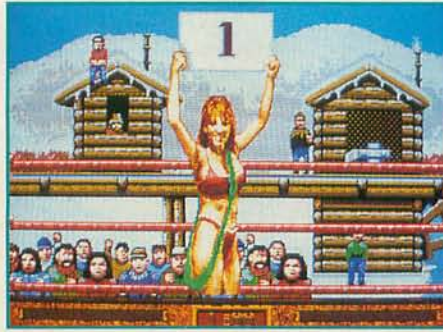
System: Mega Drive
Spieltyp: Rennspiel
Megabit: 8
Hersteller: Ubisoft
Testversion: Ubisoft
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 65%
Musik: 55%
Soundeffekte: 60%

Spiel-
spaß 64%

MEGA DRIVE



Blaue Augen werden hüben wie drüben mit Karacho verteilt.



Die Nummerngirls sind die Hauptaugenweide des Spiels ...



Saftige Treffer lassen die Birne zurück-schnellen

Seit sich Tiger Dariusz, Gentleman Henry und Italian Stallion Graciano in die Ruhmestafel der Weltmeister in einem der vier Verbände WBO (World Boxing Organization), WBA (World Boxing Association), WBC (World Boxing Council) und IBF (International Boxing Federation) eintragen durften, ist die härteste aller Sportarten auch bei uns in Good Old Germany wieder salonfähig geworden. Wo sich früher nur hohe Tiere der Unterwelt trafen, erspät man heute auch bekannte TV-Stars in der ersten Reihe (Ticket-Preis dort: 1000 Kracher für fünf Minuten, wenn der Kampf etwa in der zweiten Runde endet ...). EA hat sich denn auch des Themas angenommen und veröffentlicht mit *Toughman Contest* eine Simulation des nach dem Drama um den Mörderkampf von McClellan in London wieder in die Diskussion geratenen Sports. Ihr

Deftige Backpfeifen Toughman Contest

(oder andere Körperteile!) hergeben: Haken, Schwinger, Uppercuts, Tiefschläge, Kopfstöße oder aber den gefürchteten Popeye-Schlag. Vor jedem Kampf (garniert mit toll animierten Nummerngirls) dürft Ihr aus der Schatzkiste der Special-Moves drei Dampfhämmer ins Schlagarsenal einreihen, die alle durch Gedrückthalten des B-Buttons plus einer Steuerkreuzkombination ausgelöst werden. Habt Ihr in Eurer Liga alle über Euch plazierten Boxer ins Reich der Träume geschickt und damit Platz Eins eingenommen, müßt Ihr noch die Top-Ranking Fighter aus den verblei-

benden Weltteilen in den Ringstaub schicken, um schließlich zu einem Titelkampf gegen die berühmte Mondbohne (?) antreten zu können.



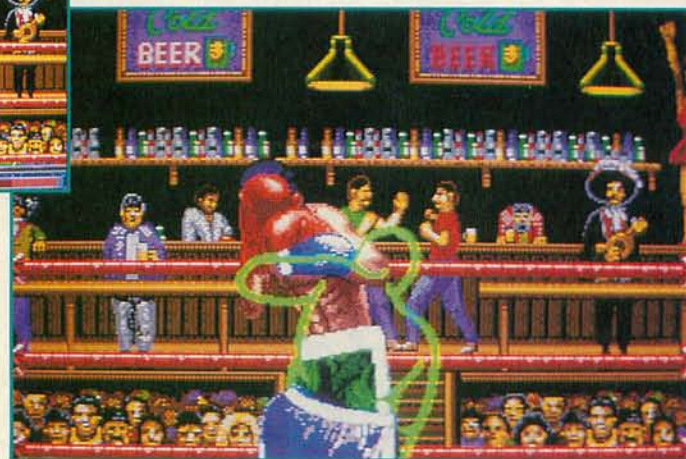
geht so

„Eine vernünftige Boxsimulation auf die Beine zu stellen, gehört zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt – und so ist auch Sportspiel-As EA leider daran gescheitert. Beim eigentlichen Kampf gibt es nämlich nur zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr habt das Heft in der Hand

und laßt den Gegner durch eine (bei fast jedem wirkende) Uppercutkombination umfallen, oder aber Ihr seid in der Defensive. Dann sind Eure Chancen verschwindend gering, denn die bösen Buben schlagen schneller zu als eine Kalaschnikow schießen kann! Bevor Ihr überhaupt merkt, daß der Gegner angegriffen hat, habt Ihr schon fünf Beulen mehr auf der Birne. Falls Ihr dann etwa in der Anleitung um Hilfe sucht, bietet Euch das Büchlein folgenden nützlichen Tip: 'Im allgemeinen ist es besser, Schläge mit den Fäusten abzublocken als mit dem Gesicht' (...) Schade um das tolle Drumherum mit Zeitlupe, Coaching Tips etc.! Eine Sportsimulation steht und fällt nun mal mit der Spielbarkeit, und die gehört bei *Toughman Contest* nochmal kräftig überarbeitet. Ein Ende mit 7:6 Niederschlägen stellt dann wenigstens die Action-Freunde zufrieden.



Hoffentlich wartet jetzt ein weiches Sofa unter Euch!



Taktisches Blocken ist nahezu unmöglich → Es setzt Hiebe!

könnt Euren Favoriten unter den Kämpfern in vier Ligen wählen: Europa/Mittlerer Osten, Mittel-/Zentralamerika, Asien/Ozeanien und Nordamerika. In bester *Super Punchout*-Manier deckt Ihr die fiesigen Visagen dann mit allen erdenklichen Techniken ein, die die Fäuste

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Boxspiel**
 Megabit: **32**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion: **Electronic Arts**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Paßwort, Optionsmenü**
 Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
 Preis: **ca. 150 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 12**
 Grafik: **63%**
 Musik: **55%**
 Soundeffekt: **62%**

Spiel-spaß **58%**



Sogar in der Antarktis könnt Ihr bauen. Ob die Karusselle dort wetterfest sind?



Ein netter Vergnügungspark sollte in keiner Wohnstube fehlen

Wir alle kennen Wirtschaftssimulationen, in denen mit Eisenbahnen, Immobilien oder Aktien gehandelt wird. Doch von Ausnahmen wie *Sim City* abgesehen, waren solche Spiele lediglich auf dem PC-Markt erfolgreich, da sie sich für unsere jüngeren Konsoleros entweder zu langwierig, zu kompliziert oder schlichtweg zu reizlos präsentierten. Dies könnte sich nun schlagartig ändern. Mit einer Mega-Drive-Umsetzung (eine SNES-Version folgt) des PC-Hits *Theme Park*, wagt Bullfrog den Sprung in die fröhliche Welt der Vergnügungsparks. Nachdem Ihr den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingegeben habt, wählt Ihr zu Beginn auf einer Weltkarte England an, wo Euch eine gähmend leere Grünfläche erwartet. Auf Knopfdruck stehen Euch Imbissstuben, Colastände und eine bescheidene Anzahl "weniger attraktiver" Attraktionen zur Verfügung, die Ihr, sofern es das Anfangskapital erlaubt, frei und in beliebiger

Themenwechsel Theme Park

Anzahl in Eurem Park plazieren könnt. Wenn Ihr Eure Attraktionen mittels asphaltierter Gehwege miteinander verbunden habt, dürft Ihr Besucher hineinlassen. In Form von nett animierten Sprites setzt sich die gesamte Vergnügungsmaschinerie in Bewegung. Das eigentliche Spiel beginnt ab dem Zeitpunkt, wenn Euer Konto durch Kassen- und Verkaufseinnahmen angeschwollen ist. Dann heißt es, Euren *Theme Park* weiter auszubauen oder diesen zu verkaufen, um danach ein neues Grundstück, z.B. in Japan zu erwerben. *tet*



„Diese Art von Wirtschaftssimulation ist mal was ganz anderes und eine echte Konsolen-Premiere: *Theme Park* ist weder langweilig, noch schwer zu verstehen. Dabei geht die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten gegenüber dem PC-Vorbild kaum verloren. Lediglich der Börsenmarkt, auf dem Eure und (vom Computer gesteuerte) konkurrierende Vergnügungsparks gehandelt wur-

den, fehlt. Ansonsten dürft Ihr neue Attraktionen mittels Forschungsbudget entwickeln, die alljährliche Lohnverhandlung mit der Gewerkschaft der Parkangestellten bestreiten, den Salzgehalt Eurer Pommes Frites bestimmen oder den Eintrittspreis in die Höhe jagen, wenn Euer Berater dazu rät. Leider haben die Entwickler die meisten gerenderten Zwischensequenzen wegrationalisiert, aber dafür blieben die detailreich animierten Sprites, die den Vergnügungspark bevölkern und der dazugehörige Original-Rummelplatz-Sound. Die Stimmung ist wirklich hervorragend und sie tröstet auch einem Wirtschafts-Greenhorn über Pleiten und Mißmanagement hinweg. Es ist nämlich gar nicht so leicht, ein solch gigantisches Unternehmen zu leiten. Wer planlos drauflosbaut, wird schnell merken, daß die Besucher kritischer werden, wenn ihnen der Weg zur nächsten Toilette zu weit, der Roller-Coaster zu schnell oder der Hamburger zu fetthaltig ist. Solche Unzulänglichkeiten werden, wie in der realen Wirtschaftswelt, erbarmungslos mit roten Zahlen und Konkurs bestraft.



Neu gegenüber der PC-Version sind die Icon-Kästchen (rechts), die das Bauen erleichtern

Die netten gerenderten Sequenzen seht Ihr nur im Vorspann. Danach folgt ein hochmotivierender, doch erbarmungsloser Kampf um die Gunst der Besucher.

System: Mega Drive
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Bullfrog
Megabit: 16
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%
Musik: 56%
Soundeffekt: 75%

Spiel-spaß 82%





In der gruseligen Burg warten allerhand Dämonen auf Euch



Auf dem Friedhof der Zombies herrschen die Skelette

Wenn sich für die Umsetzungswut der Softwarehäuser nicht genug aktuelle Filme anbieten, greift man eben notgedrungen in die vielbemühte Mottenkiste und kramt einen etwa fünf Jahre alten (und gar nicht mal schlechten!) englischen Fantasy-Streifen namens *Warlock* hervor. Die Storyline des Zelloid-Vorbilds findet Ihr dann im Großen und Ganzen auch auf Eurem Modul: Alle tausend Jahre, wenn Sonne und Mond auf einer Linie liegen (also komplette Finsternis, oder wie äh?) schickt die Ausgeburt der Hölle seinen Sohn Warlock zur Erde, um sechs uralte Runensteine aus allen Kontinenten in seinen Besitz zu bringen, die zusammen die ultimative Macht vermitteln sollen. Ihr als moderner Krieger-Druide wollt dem Halunken und seinem dämonischen Gefolge natürlich nach besten Kräften auf die Finger hauen. Dazu stehen Euch neben einem ebenso eleganten wie wirkungslosen Trenchcoat eine Menge magi-

In Warlock gilt es, eine Unmenge von Geheimgängen zu entdecken. Dort findet Ihr neben Extras und Leben auch manchmal die wichtigen Runen

Beklemmend Warlock



scher Items zur Verfügung, die es meist erst in verwinkelten Ecken der riesigen Levels aufzuspüren gilt. Ihr könnt einen Plasmastrahl in alle Richtungen verschießen, Erdbeben zur Freilegung von Extras auslösen, Levitationskristalle an-



wenden oder kreisende Prismen zu Eurem Schutz aktivieren. Als Euer As im Ärmel entpuppt sich aber eine winzige magische Kugel, die Euch auf Schritt und Tritt folgt. Ihr setzt sie sowohl zur Luftabwehr mittels Zick-Zack-Flug ein, als 'Footsweeper' zur Erledigung von lästigen Kriechtieren, die Euch die Zehen anknabbern, sowie zur Aufnahme von sonst unerreichbaren Extras. Mit diesem Arsenal müßt Ihr nun sechs wahrlich mörderische Level bestehen. Laßt Euch dabei nicht vom relativ kurzen und gemächlich anmutenden ersten Level verschrecken, in dem Ihr die beschauliche Natur Neuenglands durchwandert, ein paar Werwölfe und



Viele Extras, wie das brodelnde Fläschchen, erreicht Ihr nur unter Einsatz Eurer magischen Kugel

Zombies um die Ecke bringt und schließlich nach einem kurzen Spaziergang in der nahegelegenen Bibliothek den ersten Runenstein einheimst. Danach aktiviert der Warlock nämlich seine erste Garde an Dämonen und blutrünstigen Monstern, denen es mit Bedacht entgegenzutreten gilt. In unterirdischen Höhlen tauchen urplötzlich Feuertämonen an der Decke auf und verhelfen Euch zu einem netten Sonnenbrand auf dem Rücken, während Ihr Euch verzweifelt auf das lebensrettende Elixier in den brodelnden Fläschchen stürzt. Ihr müßt Riesenspinnen unter Euren Füßen zermalmen, zum Leben erwachenden Steinskulpturen widerstehen, Brandpfeilen von Neo-Robin-Hoods Paroli bieten und Skelettkriegern die Glasknochen morschschießen. Doch damit nicht genug: *Warlock* ähnelt vom Spielkonzept sehr dem exzellenten *Blackhawk*. Will heißen, daß Ihr nicht sehr viele spektakuläre Boßmonster finden werdet, dafür aber mit dem komplexen Leveldesign mehr als genug beschäftigt seid. Die magischen Runensteine finden sich oft in versteckten Geheimräumen, die es erst einmal zu finden gilt. Habt Ihr Euch bis in den vierten Level vorgekämpft, erwartet Euch einer der abgedrehtesten Gegner, die mir bis dato untergekommen sind: Ein mit Schwert und Morgenstern bewaffnetes Gerippe, das auf einem riesigen Skelettmammut gegen Euch zu Felde zieht. Zum Spiel haben die Designer einen an Effekten reichhaltigen Gruselsoundtrack eingespielt. Die Mega-Drive- und Super Nintendo-Version unterscheiden sich in den einzelnen Levels nur durch mehr oder weniger kosmetische Details: So befördert Euch bei Sega im ersten Level ein Aufzug in die





Selbst in der Kathedrale ist man seines Lebens nicht mehr sicher

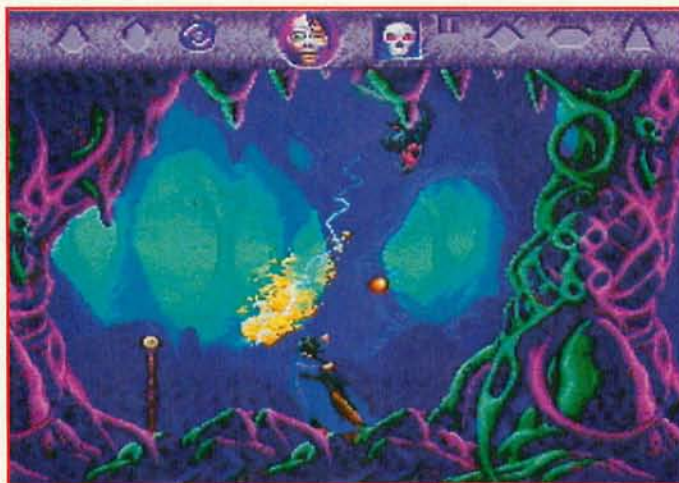


Dem ekligen Maul entsteigen gefräßige Tiere

oberste Etage, während Ihr als Nintendianer eben zu Fuß gehen müßt. An einem Zug durchspielen müßt Ihr's nicht, dafür gibt's schließlich (fünfstellige) Paßwörter. rk



super



Mit dem Kristallstab links bombt Ihr versteckte Extras frei

nicht weit genug springen) und mit Anlauf die nächste Plattform erreichen – und das Ganze fünfmal hintereinander! Dafür werdet Ihr mit über dreißig fulminant animierten normalen Levelgegnern ver-

wöhnt. Die Palette reicht dabei von der gierigen, aus dem Boden grapschenden Riesenwurzel bis hin zum giftgrünen Schleimmonster mit eklig langer Zunge, das ohne Vorwarnung aus dem Wasser schießt

und Euch einen Schmatz verpassen will. Zusätzlich für Spannung sorgt die ungewöhnliche Lebensanzeige. Am Anfang seht Ihr noch Eure nette Visage, die sich bei jedem Treffer immer mehr in einen Totenschädel verwandelt. Bald schon seid Ihr dann in der Zwickmühle: Halt' ich noch einen Treffer vom Boß aus, oder soll ich schon eines der wenigen, kostbaren Life-Packs verwenden? Ob mich auch was genervt hat? Nicht viel, nur die lästigen Fledermäuse und Bienen, die permanent um Eure Birne herumschwirren und sich auf Teufel komm raus ewig lang nicht erwischen lassen. Ansonsten ist Warlock von Anfang bis Ende perfekt durchgestylt und für jeden Blackhawk-Fan ein gefundenes Fressen. ”

„ Absolutely frightening, my dear! Selten hat mich ein Spiel so in den Sessel gefesselt wie Warlock. Diese unvergleichlich gruselige Musik, die Euch einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagen wird, in Kombination mit dem ebenso hinterhältigen wie schockermäßigen Leveldesign, läßt Euch nicht eher das Joypad ins Korn werfen, als bis der Sohn des Bösen zu Staub zerfallen ist. Doch sollten nur etwas erfahrenere Konsolen-Krieger die Herausforderung annehmen, denn bisweilen zermürben Euch wahrhaft ultraschwere (aber nicht unfaire!) Stellen: Am Ufer eines unterirdischen Sees hüpfst Ihr auf die erste Plattform im feuchten Naß. Während diese nun rasend schnell untergeht, müßt Ihr mit einem gezielten Schuß die nächste von der Decke baltern, dann noch pixelgenau bis zum Anfang der fast schon abgeoffenen Platte zurückgehen (Ihr könnt aus dem Stand



Abgefahren! Der Sensenmann reitet auf auf einem skelettierten Mammut

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Action Jump'n'Run

Megabit: 16

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: Paßwort,

Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 79%

Musik: 88%

Soundeffekt: 72%

Spiel-
spaß **84%**

System: Mega Drive

Spieltyp:

Action Jump'n'Run

Megabit: 16

Hersteller: Acclaim

Testversion: Acclaim

Spieler: 1

Features: Paßwort,

Optionsmenü

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 78%

Musik: 79%

Soundeffekt: 74%

Spiel-
spaß **83%**



Jede Menge Zwischensequenzen lockern die Handlung auf

Das ist nun mal wieder typisch japanisch! Kein Tag vergeht, ohne daß im Land der aufgehenden Sonne eine Horde von Manga-Comic-Helden die Konsolenwelt überflutet. Wenn das Ganze zudem noch einen Hauch von manisch perfektionierter Funktionalität (wie bitte?) verspüren läßt, spielen die Otaku-Freaks der japanologischen Strategiespielegenossenschaft (jetzt reicht's!) wieder einmal verrückt. Die Rede ist von Squares neuestem Werk, das erstaunlicherweise diesmal kein Rollenspiel ist, aber dennoch im Begriff, ein Kassenschlager zu werden. *Front Mission* ist ein Strategiespiel der alten Schule, das sich ähnlich aufbaut wie ein Schachspiel: Du machst einen Spielzug, der Computergegner erwidert ihn. Natürlich ist es kein primitives Schachbrett, wo wir uns nach dem dramatisch geheimnisvollen Intro befinden, denn nicht umsonst faßt das Modul 32 MBit. Mit der altgewohnten Detailbesessenheit versehen

Keine Stage gleicht der anderen. Um nicht im Dreck zu landen, müssen sich die Panzerroboter an die Umgebung anpassen. In der Wüste empfehlen wir einen Kettenantrieb.



Ein vierbeiniger Commander will meiner Natalie an die Wäsche

Kampf der Giganten

Front Mission



die Programmierer von Square das Spiel mit Grafik und Sound vom Feinsten. Wie aus den Bildern ersichtlich, werden vor al-

lem zukunftsorientierte Anime- und Battletech-Maniacs ihre helle Freude haben. Als Anführer einer Söldnertruppe namens "Canyon Crow", erfüllt Ihr mit einer Handvoll Panzerroboter anfallende Missionen auf der kleinen Insel Huffman Isle, wo sich zwei Weltmächte gnadenlos bekriegen. In insgesamt 30 Stages stampft Ihr Euch den Weg quer durch die Insel gen feindliches Hauptquartier. Ähnlich wie bei den Koei-Strategiespielen, blickt Ihr aus der isometrischen Perspektive auf das Geschehen. Wenn Ihr nah genug an einem



Die Fülle an Einstellungsmöglichkeiten läßt keinen Wunsch mehr offen

Feind gelangt seid, erscheint im (englischsprachigen) Menüfenster der Befehl "Attack", worauf Ihr Euch die Waffe aussuchen müßt. Grundsätzlich habt Ihr die Wahl zwischen Nahkampf-, Schuß-, Fernschuß- und Fernzielwaffen (Raketen), die sich u.a. jeweils in Erfahrungswerten für "Fight" (Nahkampf), "Short" (kurze Distanz) "Long" (lange Distanz) und "Agility" (Wendigkeit) ausdrücken. Die Summe dieser vier Werte ergibt dann letztendlich den Gesamterfahrungslevel des Kämpfers. Erreicht zudem ein einzelner Erfahrungswert einen bestimmten Level, kommen zusätzlich noch Special-Skills hinzu. Beispielsweise könnt Ihr danach genauer zielen oder einen Doppelschuß abgeben. Nach der Schlacht bewegt Ihr Euch auf einer Gesamt-Map zum nächsten Ziel oder könnt Euch in eine Stadt zurückziehen. Hier gibt es die üblichen Einkaufsmöglichkeiten, um Euch mit Waffen, Items und Bauteilen für Eure Roboter einzudecken. Nach dem Baukastenprinzip können im Setup-"Anziehprobe"-Modus Rumpf, Arme, Beine, Rücken sowie Steuerungs-Computer in beliebiger Kombination ausgetauscht werden, vorausgesetzt, das Gesamtgewicht (und natürlich Euer Budget) wird nicht überschritten. Natürlich dürft Ihr auf einem Bildschirm den Vorgang optisch verfolgen. Die fertige Konstruktion könnt Ihr sodann in der nahegelegenen Kampfarena gegen Wetteinsatz ausgiebig im Hätetest erproben. Übrigens, außer in Bars, trifft Ihr nur in den Kampfarenen auf die versteckten Charaktere, die nach erfolgreichem Duell in Eure Truppe aufgenommen werden dürfen. *tet*





Die rote Fläche markiert die Reichweite Eurer Raketenwerfer



Im Dunklen zieht man sich gerne auffällig bunt an, zwecks Übersicht



super

Es heißt, ein Hersteller, der gute Rollenspiele programmieren kann, ist imstande, jedes andere Spiel zu programmieren. Nun, hier hat sich dies wieder einmal bestätigt. Auf dem ersten Blick besticht Squares erstes Strategiespiel durch gute Spielidee, Benutzerführung, Grafik, Musik, Sound ... kurzum durch alles, was man sich nur wünschen kann. Die Kampfbotter sind liebevoll und bis ins kleinste Detail gezeichnet, der Einkaufsbummel im Waffengeschäft verliert sich im Setup-Modus in einer schier unübersehbaren Fülle an angebotenen Waffen und Roboter-Bauteilen. Jedes einzelne Teil kann man vorab ausprobieren und bietet dem Freak einen einzigartigen optischen Genuß, zumal während des gesamten Spieles mehr als 20 Kämpfer zu Eurer Truppe stoßen. Front Mission ist kaum vergleichbar mit anderen Spielen, da dieser Detailreichtum zumindest auf Konsolen noch nie dagewesen ist. Sogar Metal Marines von Namco würde hier den Hut ziehen. Wenn man sich jedoch tiefer ins Spiel hineinwagt, merkt man, daß das System noch nicht völlig ausgereift ist.



Im blauen Bereich kann sich der Lila-Roboter frei bewegen



In der Stadt gibt es jede Menge Freizeitmöglichkeiten: Hot-Spots sind Geschäfte (mitte) und die Kampfarena (unten).

Die Feinde agieren mancherorts ungemein blöde: Sie laufen beim allerersten Treffer einfach davon und greifen Euch fortan nicht mehr an. Ein böser Patzer! So hat man in der Endphase der Geschichte unerwartet leichtes Spiel, wenn Eure Truppe einigermaßen gut im Kolosseum durchtrainiert wurde. Der eingefleischte Strategie wird somit kaum mehr als zwei Abende benötigen, Front Mission durchzuspielen. Leider ist eine US- bzw. Euroversion nicht geplant, aber das sollte den eigentlichen Spielverlauf nicht weiter stören: Alle Menüs und die Vorgeschichte werden alleamt in englischer Sprache präsentiert. Daß die Zwischendialoge nicht diesem Beispiel gefolgt sind, ist aber verständlich, denn keiner wäre bereit, für ein 40 MBit-Modul (der zusätzliche englische Text würde den Rahmen von 32

MBit sprengen) einige tausend Yen zusätzlich zu löhnen. Squaresoft USA plant stattdessen eine CD-ROM-Version für den IBM-PC, und in Japan arbeitet man bereits fleißig an Front Mission 2.



Auf dieser Map bewegt Ihr Euch auf das nächste Ziel zu

System: **Super Nintendo**
Spieletyp: **Strategiespiel**

Megabit: **32**
Hersteller: **Square**
Testversion: **Square**
Spieler: **1**
Features: **Paßwort, Batterie**
Schwierigkeitsgrad: **6**
Preis: **ca. 210 Mark**
VG-Altersempfehlung: **ab 6**

Grafik: **85%**
Musik: **88%**
Soundeffekte: **80%**

Spiel-spaß **85%**



SUPER NINTENDO



Viele Level bestehen nur aus einem Monster. Hier macht Ihr eine Raupe fertig...



... die sich dann verpuppt und als Falter angreift

Drei Dinge warten in Alien Soldier auf Euch: Action, Action und Action! Nach einer etwas verwirrenden Story um die Desorientierung des Raum-Zeit-Kontinuums und der damit logisch verbundenen Alien-Aggression (die wahrscheinlich nicht mal die Entwickler selbst verstanden haben) sprechen in 25 Levels nur noch die Knarren. Was heißt eigentlich Levels, im Grunde sind's 25 aufeinanderfolgende Mega-Bosse, von einem Kaliber, den das Mega-Drive noch nicht gesehen hat. Nach jeweils einem kurzen Levelabschnitt von etwa 30 Sekunden zum Wiederauffrischen erschöpfter Extrareserven stellen sich Euch bildschirmfüllende Kreaturen wie Panzer Spinnen, Mechano-Lobster, Laserfestungen und Flugdrachen entgegen, denen Ihr dann nach dem bekannten Beat'em Up-Kommando 'Ready' - 'Fight' eine Schlacht liefert, die ihresgleichen sucht. Dazu könnt Ihr vor jedem Level aus einem Arsenal von sechs Wummen vier (auch viermal die gleiche!) in die Schlacht

Was Euch in Alien Soldier an fetten Bossen noch und nöcher geboten wird, läßt ausnahmslos alle MD-Actionspiele alt aussehen. Leider kommt das 'normale' Levelspiel etwas zu kurz

No Gun, no Fun, my Son!

Alien Soldier



tragen. Während Eures Einsatzes bleibt Ihr durch zweimaliges Drücken des Jump-Buttons mitten in der Luft stehen, um auch das mächtigste Flugmonster nicht ohne eine gehörige Salve davonkommen zu lassen. Durch Druck nach unten plus C flitzt Ihr per Su-

per-Beam von einem Bildschirmende zum anderen, auch mitten durch sämtliche Gegner hindurch! Daß Ihr auch noch Schüsse reflektieren (schwierig!) und die Art des Angriffs bestimmen könnt, gibt Euch eine ganz nette Palette an Verteidigungsmöglichkeiten. Die habt Ihr gegen die Mutantenschar aus der Alienfabrik aber auch bitter nötig. Ein Level besteht zum Beispiel nur aus einer riesigen Raupe: Habt Ihr die mürbe geballert, zieht sie sich unter fleißigem Werfen von Bomben zur Verwandlung in ihren Kokon zurück und liefert Euch schließlich als fertiger Schmetterling das ultimative Feuergefecht. rk



Action pur! Ihr hängt kopfüber an einem Insekt, das abschmiert und im Netz einer Monsterspinne landet



Oooh! Aaah! Die Jungs von Treasure haben wieder mal ihre Klasse eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Dieser Shooter knüpft nahtlos an die Zeiten an, als das Mega Drive noch als Referenzmaschine für geniale Laserspektakel bekannt war. Mit tollen Spielelementen wie Waffenwechsel aus vier Wummen zu jeder Zeit, der Möglichkeit, in der Luft stehen zu bleiben, um Flugmonster zu attackieren oder einer Super-Dash-Attacke zum Blitz-Positionswechsel, bietet Ihr nach etwas Übung jedem Boß Paroli. Dank Continue könnt Ihr Euer Waffenarsenal vor jedem Level neu konfigurieren und Euch somit optimal auf die Angriffstechniken der Aliens einstellen. Alien Soldier muß man einfach gespielt haben, wenn man schon lange keinen Adrenalinstoß mehr verspürt hat!

System: Mega Drive
 Spieltyp: Action-Shooter
 Hersteller: Treasure
 Megabit: 16
 Testversion: Treasure
 Spieler: 1
 Features: Continue, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 86%
 Musik: 72%
 Soundeffekt: 81%

Spielspaß **85%**





Ihr müßt möglichst viele der verletzten Personen finden und retten

Ausgerechnet am Weihnachtsabend bricht in der chemischen Fabrik Metrotech ein Feuer aus, das schnell auf alle Stockwerke übergreift. Als Löschgruppenleiter Pete Grey dringt Ihr zusammen mit Eurem Kumpel Daniel McLean in das brennende Gebäude ein, um verletzte Personen zu retten und eine Katastrophe zu verhindern. In der Fabrik lagert nämlich die hochgefährliche Chemikalie MDL (Most Dangerous Liquid), die sofort explodiert, sobald sie mit den Flammen in Berührung kommt. Über Funk steht Ihr in ständiger Verbindung mit dem zweiten Team und Winona, die von außen wichtige Hinweise liefert. Sobald Ihr Euch im Gebäude befindet, bedrohen Euch die Flammen von allen Seiten. Dazu jagen kurzgeschlossene Roboter durch die Gegend, Feuerrückstaus (Backdrafts) warten hinter jeder Tür, Decken brechen ein und Gasrohre explodieren. Zur Abwehr sämtlicher Gefahren steht Euch ein unendlicher

Es gibt kaum eine Sekunde Ruhepause, ständig entstehen neue Feuerherde. Sogar der Weihnachtsbaum wird ein Opfer der Flammen.



Die Ventilatoren drücken Euch gegen das Feuer

Brandheiß Firemen

Wasservorrat zur Verfügung, den Ihr per Knopfdruck nach oben und unten richtet. Mit den L-R-Tasten könnt Ihr Euch frei bewegen und trotzdem in eine bestimmte Richtung löschen. Daniel, der während des gesamten Spiels vom

Computer gesteuert wird, bekämpft mit seiner Axt und Wasserbomben sämtliche Flammenherde in Eurer unmittelbaren Umgebung. Über dem Spielbildschirm seht Ihr außer Eurem Energiebalken auch eine Karte des jeweiligen Stockwerks und den Lebensdetektor für verletzte Personen. Je länger Ihr braucht, um das Ende eines Levels zu erreichen, umso höher steigt die Temperatur, und Pete verliert etwas Energie. Am Ende jedes Spielabschnitts trifft Ihr jeweils auf einen feurigen Endgegner in Form einer mächtigen Flammenwand oder eines ausgerasteten Roboters. Es gibt keine Paßwörter, dafür aber jede Menge Continues



Oben: Klaustrophobie im Lüftungsschacht

Rechts: Jetzt wird's eng, von allen Seiten kommt das Feuer



„ Wer hat nicht schon davon geträumt, später mal Feuerwehrmann zu werden? Firemen von Human verwirklicht Eure Jugendträume, und wie! Es gibt kaum ein Spiel mit derartig intensiver und nervenaufreibender Non-Stop-Action. Von der ersten Minute an kämpft Ihr ständig gegen die unterschiedlichsten Gefahren, der ängstliche Blick auf den Lebensbalken gehört genauso dazu wie der Krampf im rechten Daumen. Obwohl nicht geschossen, geschlagen, geköpft oder gerülpst wird, hält Euch die filmreife Handlung in Hochspannung. Grafisch bietet Firemen guten Durchschnitt mit einigen netten Effekten und auch der Sound wirkt eher unscheinbar. Die gut durchdachte Steuerung macht ebenfalls keine Probleme. Falls Euch das Leinwandspektakel Backdraft gefallen hat, wird Euch auch Firemen Feuer unterm Hintern machen. „

System:	Super Nintendo
Spieltyp:	Action-Game
Hersteller:	Human
Megabit:	8
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	68%
Musik:	41%
Soundeffekt:	48%

Spiel-spaß **80%**



Ein Urahn Draculas hat mal wieder Durst nach frischem Mädchenblut gehabt. Leider traf es dabei Eure Freundin, weswegen Ihr im Vorspann wie ein bessener Erbkönig gen Transylvanien galoppiert. In einer alten Burg muß sich der junge Recke durch 15 labyrinthartig angelegte Kammern und sechs Boß-Gemächer wursteln, um seine geliebte Geliebte zu befreien. Auf den ersten Blick könnte Nosferatu gut als "Prince of Persia 2" durchgehen. Die Art, wie Ihr Euch an Vorsprüngen hochzieht, über Abgründe springt und Fallen überwindet, ist exakt gleich. Seta hat sich bei seinem



Nach jedem Endgegner gib's animierte Digi-Zwischenspäne

Clone bemüht, die Grafik der Level noch detailreicher als bei "Prince" zu gestalten. Außerdem wurde versucht, das Spielkonzept für die breite Masse attraktiver zu machen: Beat'em-Up-Elemente wurden eingebaut. Vom Roundhouse Kick über Uppercuts, Slams und Rutschattacken wird einiges geboten. Allerdings habt Ihr hier keine Waffe zur Verfügung wie in PoP. Adventure-typisch sind nach wie vor die Truhen, Kristalle oder Zeit-Extras. ds



Ein knallhartes Zeitlimit läßt nicht viel Raum für Spielereien

Back to Dracula Nosferatu



geht so

„Alles in allem ist Nosferatu eine Spur abwechslungsreicher gestaltet als Prince of Persias Abenteuerwelt, PoP war dafür länger. Bei der unpräzisen Steuerung hat sich Seta allerdings kein Bein ausgerissen. In das Design der winzigen und häßlichen Bosse sind auch nicht übermäßig Arbeitsstunden geflossen. Mehr Mühe wurde bei den Hintergründen und der morbiden Musikuntermalung an den Tag gelegt. Was bleibt, ist ein halbfertiger Mix aus sehr guten Elementen

(Grafik, Animation, Musik) und mäßiger Programmierung (Steuerung, Spritegröße). Allen Interessenten sei auf jeden Fall die U.S.-Version ans Herz gelegt, da Ihr beim japanischen Original nie rauskriegen werdet, wie man zum Beispiel unter niedrigen Stellen durchrutscht, etc..

System: Super Nintendo
Spieltyp: Adventure mit Beat'em Up Elementen
Megabit: 16
Hersteller: Seta
Testversion: Seta
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 170 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 75%
Musik: 72%
Soundeffekte: 54%

Spiel-
spaß **64%**

SUPER NINTENDO

japan-news-aprilscherz-gewinner: das jahresabo hat frank stumpf aus würzburg gewonnen

Im Gegensatz zum GB-Gemetzel in der 3/94 ist bei der SNES-Version die Maus nun der Gejagte und Scratchy Euer Hässcher. 'Gejagt' bedeutet allerdings noch lange nicht, daß Ihr willenlos dem bösen Kater ausgeliefert seid. Ein überdimensionaler Holzhammer stampft den Verfolger und all die kleinen Scratchy-Aufziehpuppen einfach in den Boden. Der Hammer steht immer zur Verfügung, in den gesamten sieben Leveln des Spiels sind dann noch über 30 weitere Waffen verteilt, die Ihr aufnehmen könnt. Die Extrawaffen, unter anderem so nützliche Utensilien wie MGs, Bomben, Fackeln,



Für jede zerstörte Aufziehpuppe wandert ein Spezialgeschöß in den Speicher, mit dem dann Boss-Scratchy beschossen wird

oder Beile, könnt Ihr nur so oft benutzen, wie sie die fleißige Maus einsammelt. Bei all der Keilerei sind Medizinköfferchen natürlich gerne gesehen, und da eine Maus selten ohne Käse auskommt, wurden auch derlei Häppchen ausgestreut. Der enorme Energieschub eines Käsebissens verleiht Euch dann für kurze Zeit Turbokräfte. ds



Auaaaahh Itchy & Scratchy



na ja

„Dem Willen von Matt Groening hätte das unselige Spieldesign dieses Loser-Produkts sicher nicht entsprochen. Die Programmierer der "bits Corporation" haben es blendend verstanden, in wenigen Monaten ein lustloses 08/15-Spielchen mit müder Grafik, dusseliger Musikbegleitung und wenig intelligenten Gegnern hinzurotzen. Scratchy rennt andauernd völlig unmotiviert in den

erhobenen Hammer, der dann öfters gar nicht trifft, weil die Kollisionsabfrage einfach zu schlecht ist. Im Sprung kann nicht geschossen werden; um Geschossen auszuweichen, könnt Ihr Euch zudem noch nicht mal ducken. Tip: Umschalten oder zur Abwechslung (Itchy und Scratchy-) Comics lesen.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n'Run
Megabit: 8
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: -
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: 6

Grafik: 44%
Musik: 38%
Soundeffekte: 30%

Spiel-
spaß **29%**

SUPER NINTENDO



Im Monster Truck durch England. Da wird sich die Queen aber freuen!



Bleibt auf der blauen Fläche. Da fährt es sich noch am besten.

Das erste Modul mit dem FX2-Wunderchip heißt *Dirt Racer* und kommt nicht von Nintendo. Elite bastelt ja schon seit längerem an *Power Slide*, und quasi als Nebenprodukt entstand dabei *Dirt Racer*. Ihr dürft aus drei Spielmodi auswählen: Liga, Pokal und Training. Um Euch an die extrem schwierige Steuerung zu gewöhnen, solltet Ihr auf jeden Fall mit einigen Übungsfahrten beginnen, denn jeder Button des Joypads ist belegt. Es gibt zwei Knöpfe für Beschleunigung (50% und 100%) und sogar drei Bremsstasten, darunter sogar eine Handbremse. Die L-R-Buttons helfen Euch in besonders engen Kurven, und mit Select legt Ihr den Rückwärtsgang ein. Im Optionsmenü läßt sich die Tastenbelegung auch beliebig ändern. Im Liga-Modus tretet Ihr gegen neue Mitstreiter an, wobei maximal acht menschliche Fahrer teilnehmen können. Ihr startet in der dritten Liga, für jeden Sieg erhaltet Ihr vier Punkte, schnelle Zeiten bringen Bonuspoints. Ihr müßt

Was nach einem actionreichen Duell aussieht, entpuppt sich leider als eine Höllen-Rutschpartie durch die gesamte Spielfläche. Bleibt nur zu hoffen, daß Ihr gut versichert seid.

Rutschpartie Dirt Racer

gegen jeden Konkurrenten einmal auf einem der fünf Kurse fahren, nach neun Rennen wird abgerechnet. Falls Ihr den ersten oder zweiten Platz in der Abschlusstabellen belegt, steigt Ihr in die höhere Liga auf. Beim Pokal-Modus wird im k.o.-System gefahren, wobei wieder bis zu acht Freunde mitmachen können. Im Zweispieler-Modus teilt sich der Bildschirm, wobei sich die zu kleinen Fahrbildschirme als sehr hinderlich erweisen. Das Modul speichert keine Rekorde, dafür gibt's aber Paßworte. rz



hilfe

„Als wir erfuhren, daß *Dirt Racer* nun doch ohne Batterie ausgeliefert wird, machte sich schon Enttäuschung breit, denn eigentlich hoffte die gesamte Redaktion auf ähnliche Rennsessions wie bei *Stunt Race FX*. Im nachhinein macht es aber eigentlich keinen Unterschied, denn *Dirt Racer* ist sowieso unspielbar. Eure Fahrzeuge sind fast nicht zu kontrollieren, sie

schleudern bei den leichtesten Lenkbewegungen. Die Bremse reagiert viel zu langsam, bei jeder größeren Kurve schliddert Ihr unweigerlich in die Büsche. Die Tastenbelegung trägt ebenfalls zum Chaos bei, denn sie ist viel zu umständlich. Versucht doch mal, gleichzeitig Select zu drücken, Gas zu geben und zu lenken! Im Gegensatz zu *Stunt Race FX*, wo man mit einigem Training fehlerlose Runden hinlegen konnte, bleiben schnelle Zeiten bei *Dirt Racer* reine Glückssache.



Die bunten Farben sind noch das beste in diesem Chaoten-Spiel. Um so monotoner wirkt das Rennen.



System: Super Nintendo
Spieleart: Rennspiel

Megabit: 4
Hersteller: Elite
Testversion: Elite
Spieler: 1 bis 2
Features: FX2-Chip, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 61%
Musik: 52%
Soundeffekte: 55%

Spiel-spaß **20%**

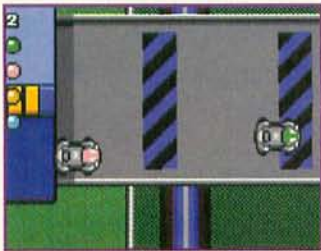




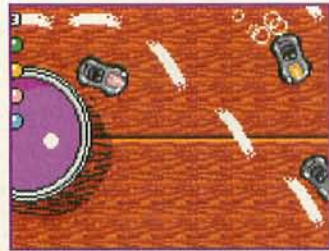
Taschenflitzer 2

Micro Machines 2

Unaufhaltsam stürzen sich die kleinen Auto-Racker nun obendrein auf alle gängigen Handhelds. Auch die Fortsetzung für Segas Kleinsten birgt zahlreiche Spieloptionen in sich. Im sogenannten "Challenge-Modus" müßt Ihr unter die ersten zwei Plätze gelangen, um die nächste Runde zu erreichen. Beim "Head to Head"-Modus tretet Ihr völlig allein gegen einen Computergegner an. Wie auf dem Mega Drive, wählt Ihr zuerst Euren Lieblingstypen aus und begeben Euch anschließend auf die erste von insgesamt 38 Rennstrecken.



Mit Euren Mini-Flitzern rast Ihr über zahlreiche Schikanen



Bei der GG-Version können bis zu acht Spieler teilnehmen!

Selbst sämtliche "Alltags-Umgebungen", die bekannterweise von den berühmten Spielzeugrasern als Rennpiste mißbraucht werden, sind größtenteils mit denen der 16-Bit-Version identisch. Wer gerne zu zweit fahren will, braucht kein weiteres Game Gear zu besitzen. Beide Spieler fahren auf demselben Handheld, der eine lenkt mit dem Steuerkreuz, der andere mit den Buttons. ws



super

Bei einem Spielprinzip wie es Micro Machines 2 präsentiert, spielt die Grafikraffinesse keine gewichtige Rolle. Selbst die 16-Bit-Versionen hatten in diesem Bereich nicht wesentlich mehr zu bieten. Allein der Multiplayer-Spaß liefert hier den nötigen Motivationsanreiz. Im Solomodus hingegen verliert das Rennspektakel mit den witzigen Miniaturautos schnell seinen Stimulus und landet somit nach kurzer Zeit unweigerlich im

verstaubten Spielearchiv. Wenn Ihr mehrere Kumpel habt, die an Games dieser Gattung ebenfalls Gefallen finden, stellt Micro Machines 2 sicherlich eine willkommene Bereicherung dar. Sogar an eine Batterie wurde gedacht, die Eure Bestzeiten dauerhaft abspeichert. "

System: Game Gears
Spieltyp: Rennspiel
Megabit: 4
Hersteller: Codemaster
Testversion: Codemaster
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 80 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 38%
Musik: 52%
Soundeffekte: 39%

Spiel-spaß 80%

newsflash: wolfi und robzäng haben schon wieder urlaub. schon der dritte tag in zwei jahren!

Mit Acme Animation Factory bietet Euch Sunsoft die Möglichkeit, wenigstens ein wenig kreativ zu werden und Eure eigenen Cartoons zu entwerfen. Dazu stellt Euch das Programm verschiedene Tools zur Verfügung, mit denen Ihr Musikstücke komponiert, Animationsphasen kreiert und Eure eigenen Titelbilder zeichnet. Im Musik-Tool setzt Ihr einfach die gewünschten Noten in ein Notenblatt, wobei Ihr für Euer Stück bis zu sieben Instrumente verwenden dürft. Außerdem könnt Ihr Zwei-



Robzäng van Beethovens neuester Techno-Hit

Eigenregie Acme Animation Factory

schen Drei- und Vierteltakt wählen. Das Malprogramm hält die wichtigsten Zeichentools bereit, um Euch die Arbeit zu vereinfachen. Im Zeichentrickstudio warten einige bekannte Cartoon-Figuren auf Euch, besonders kreative Geister entwerfen aber ihre eigenen Charaktere. rz



Oh Tweety, lieb Vögelchen, was hast du denn Böses gefressen?



gut

Wer sich Acme Animation Factory zu legt, sollte nicht zuviel erwarten. Das Malprogramm bietet nur grundlegende Features, und auch das Zeichentrickstudio wurde nicht gerade komfortabel ausgestattet. Trotzdem schafft Ihr mit etwas Geduld nette Cartoons, die Ihr dank der Batterie auch stolz Euren Freunden vorführen könnt. Am besten

gefallen hat mir das Soundstudio, denn die Entwickler haben Euch das Komponieren wirklich einfach gemacht. Schon nach wenigen Minuten hört Ihr Euch entzückt Eure ersten selbst geschriebenen Werke an. "

System: Super Nintendo
Spieltyp: Cartoon-Entwicklungstool
Megabit: 8
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Mitsui
Spieler: 1
Features: Batterie, Mausunterstützung
Schwierigkeitsgrad: 1-3
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6
Grafik: 50%
Musik: 72%
Soundeffekte: 20%

Spiel-spaß 69%

Mit fast einjähriger Verspätung (den Mega-Drive-Test findet Ihr in der VG 6/94) gibt's nun endlich die Game Gear-Version von *Marko's Magic Football*. Mit seinem Zauberfußball kämpft sich Marko durch Nord-Sterlington in Richtung der Spielzeugfabrik des finsternen Colonel Brown, um dessen böse Machenschaften zu verhindern. Leider sind die Bewohner von Sterlington nicht besonders gut auf Marko zu sprechen und versuchen alles, um unseren Helden aufzuhalten. Hecken-schützen, Ratten, Spinnen und Vögel gehen gnadenlos auf Euch los, da hilft nur ein knallharter



Der feige Hecken-schütze versteckt sich hinterm Fenster

Kugelrund Marko's Magic Football

Schuß mit der verzauberten Lederkugel. Egal, wo Ihr den Fußball hinschießt, per Knopfdruck kehrt er brav zu Eurem Schußbein zurück. Auch als Trampolin eignet sich die Wunderkugel, und wenn alle Stricke reißen, helfen Euch die unterschiedlichsten Extras, die Ihr in den meisten Levels findet. Als besonders nützlich erweisen sich die



Im zweiten Level spuken Geister und Spinnen knabbern Euch an

roten, grünen und gelben Turnschuhe, mit denen Ihr schneller laufen und weiter springen könnt. rz



geht so

„Leider kann die Game-Gear-Umsetzung von *Marko's Magic Football* bei weitem nicht mit der ausgezeichneten Mega Drive-Version mithalten. Grafik und Animation wurden zwar exzellent umgesetzt, spielerisch fallen aber jede Menge Mängel auf.

Es dauert viel zu lange, bis der Ball zu Euch zurückkehrt, es gibt einige absolut unfaire Stellen und die Steuerung wirkt zu schwerfällig. Wenigstens haben die Entwickler an ein Paßwortsystem gedacht, so daß Ihr nicht ständig von vorne anfangen müßt. Es gibt Besseres. ”

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 4
Hersteller: Domark
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 71%

Musik: 63%

Soundeffekte: 58%

Spiel-spaß **60%**

newsflash: tets japanische schwester war früher mal eine waschechte brasilianerin! cool!

Nachdem sich die beiden 16-Bit-Versionen von *Hurricanes* schon deutlich unterscheiden, bietet auch die Handheld-Umsetzung etwas Abwechslung. Bevor Ihr den jeweiligen Level verlassen dürft, müßt Ihr zusätzlich noch eine bestimmte Anzahl verstreuter Pokale aufsammeln, damit die heißbegehrte Zielfahne erscheint. Auch diesmal gilt es wieder, rechtzeitig ins Stadion zum entscheidenden Match gegen den dubiosen Stavros Garkos zu gelangen, der die Hurricanes herausgefordert hat. Zu diesem Zweck kickt Ihr Euch durch elf Spielabschnitte, in denen Euch verrückte Skateboard-



Hallo Kleiner, ist dir genauso langweilig wie mir?

Wieder nix Hurricanes

Rocker, Spinnen, Skorpione, Fledermäuse, Geier und weitere seltsame Figuren auf den Pelz rücken. Ihr verteidigt Euch durch gezielte Schüsse mit der Lederkugel, die zu Euch zurückkehrt, wenn Ihr sie aus dem Bildschirm rauskickt. Um Euren Energiebalken aufzufrischen, nehmt Ihr Softdrinks und andere Nahrung auf, die Ihr gut versteckt in allen Levels findet, mit etwas Glück landet Ihr sogar in einer Bonus-Stage. rz



Mit dem Fußball durch eine Western-Stadt, wie originell!



na ja

„Die Programmierer hätten sich besser an die Mega Drive-Version gehalten, denn die bot wenigstens akzeptable Grafik und Animation. Aber leider nahmen sich die Grafiker die stinklangweiligen Level des Super-NES-Moduls zum Vorbild, die vor allem durch eintönige stinklangweilige Hintergründe „glänzte“. Auch spielerisch knüpft das Game Gear-Spiel mühelos an das drittklassige Niveau des 16-Bit-Vorbilds an. Von abwechslungsreicher Action keine Spur, spätestens

nach dem zweiten Level entweicht auch den größten Fans der erste Gähner. Die Hurricanes entwickeln sich langsam aber sicher zur Mega-Flaute. Wollen wir hoffen, daß wenigstens die 32-Bit-Konsolen von den Abenteuern der Hurricanes verschont bleiben – aber US Gold ist alles zuzutrauen. ”

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 4
Hersteller: US Gold
Testversion: US Gold
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 44%

Musik: 39%

Soundeffekte: 40%

Spiel-spaß **41%**

GLEICH NACHBESTELLEN!

Alle Sonderhefte sind noch lieferbar – im Gegensatz zu einigen älteren Ausgaben der VG. Unter der unten genannten Adresse/Telefon/Faxnummer könnt Ihr zumindest mal anfragen, ob neben den Sonderheften auch das eine oder andere alte VG-Heft noch zu haben ist. Je älter die fehlende Ausgabe, desto unwahrscheinlicher ist das natürlich...

Woche für Woche bimmelt und quäkt sich unser Telefon heiser, weil irgendwer irgendwo gehört hat, daß die VG-Gang irgendwann mal neben dem monatlichen Stammheft auch einige Sonderpublikationen produziert hat. Natürlich will irgendwer jetzt wissen, was das für Sonderhefte waren und vor allem, wo es diese Hefte noch zu kaufen gibt. Also: Bisher sind sieben Sonderhefte erschienen, die Titelabbildungen seht Ihr rechts.



Ich bestelle folgende VG-Sonderhefte:

- Sonderheft "Die besten Tips & Tricks 1993"
- Sonderheft "Die besten Spiele 1993"
- Sonderheft "Rund ums Super Nintendo"
- Sonderheft "Die besten Sportspiele"
- Sonderheft "Die besten Tips & Tricks 1994"
- Sonderheft "Rund ums Mega Drive"
- Sonderheft "Die besten Spiele 1994"

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, **Unterschrift** (bei Minderjährigen Erziehungsberechtigte(r))

Den ausgefüllten Coupon schicken oder faxen an:

Jedes Einzelheft kostet 9,80 DM. Wer allerdings zwei oder mehr Hefte bestellt, zahlt pro Heft nur noch schlappe 6 Mark. Alle Preise verstehen sich zzgl. 6 DM für Verpackung und Versand.

- Ich zahle den Gesamtbetrag
- Nach Erhalt der Rechnung
- per Scheck anbei

Video Games Leserservice
74170 Neckarsulm
Tel. 07132/969-185
Fax 07132/969-190

Nachdem Electronic Arts den Game Boy bislang sträflich vernachlässigt hat, legte THQ eine Stange Geld hin und erwarb die GB-Rechte an den meisten EA-Sportspielen. So dürft Ihr Euch neben *FIFA International Soccer* auch auf eine Umsetzung von *NHL Hockey* freuen. Doch zurück zum deutschen Volkssport Nummer eins. *FIFA Soccer* bietet fast alle Features der 16-Bit-Vorbilder, inklusive guter Animation mit Kopfbällen (die Packung spricht brutalerweise von "Kopfschüssen") und Fallrückziehern. Es gibt Freundschaftsspiele, Liga- und Tournament-Modus. Euer Team wählt

Klein aber oho
FIFA Soccer



Ihr aus einer Vielzahl von Nationalmannschaften, darunter auch Deutschland und Österreich. Vor dem Match bestimmt Ihr noch das Wetter, die Spieldauer, die Art des Platzes und die Art des Spiels (Action oder Simulation). Auch die Taktik, Formation und Aufstellung Eurer Elf läßt sich Euren Vorlieben anpassen, und sogar für die ausführlichen Spielstatistiken fanden die Entwickler Platz. Das Spielfeld seht Ihr in der bekannten isometri-

schen Perspektive, die Steuerung mit nur zwei Knöpfen gestaltet sich allerdings etwas schwieriger. rz

alle Features der 16-Bit-Versionen. Zwar flackert das Bild manchmal, wenn sich zuviele Kicker gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, aber das stört den Spielfluß nicht im geringsten. Probe hat mit *FIFA Soccer* wirklich ein kleines Meisterwerk geschaffen. ”



Der dicke Rahmen beim Super Game Boy ist auflösungsbedingt



Trotz des Schwarzweißdisplays gute Spielfeld-Übersicht



super

” Alle Achtung, was Probe Software da im Auftrag von THQ aus der Game Boy-Hardware rausquetscht, verlangt wirklich Respekt. Die Spielfiguren wirken zwar sehr klein, trotzdem beherrschen sie die meisten Tricks der großen 16-Bit-Brüder. Bis auf Zeitlupe, Batterie und natürlich die Farbe bietet die Game Boy-Version von *FIFA Soccer*

System: Game Boy
Spieltyp: Fußballsimulation
Megabit: 4
Hersteller: Malibu Games
Testversion: THQ
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 75%
Musik: 41%
Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß **82%**

INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	23	Maro	39
Arcadia	75	Media Point Rose	17
aRJay	53	Mega Star	22
BecoSys	27	Megaboink	27
Brinkmann Niemeyer	2. US	Metropolis	55
Electronic Arts	65,67,69	Multimedia Mail	49
Electronic Land	19	Munich Software Center	23
Galaxy	22	Nintendo	13,15
Game Express	43	O.I.T. Versand	87
Game Line	51	Philip Morris	21
Gamefan	75	Playcom	3. US
Games Garden	19	SNK	37
Gamestore	75	Tradelink	87
GT Elektronik	27	Traumfabrik	19
Highway to Hell	26	Video + Game	63
Konami	4. US	Videospiele Paradies	99
Theo Kranz Versand	47	Virgin	9
Laguna	25	WARP	23, 80, 99
Line Edition	80	Westfalenhalle GmbH	51
M.C. Game	48	Wolfsoft	22
MagnaMedia Verlag AG	89		

Was'n das?



Jetzt neu:
Das Sweatshirt.
Knuddelweiche Baumwolle,
Polokragen mit Reißverschluss,
großer Rückendruck weiß,
aufgenähtes Web-Label.
Größen: groß und viel zu groß.

49,-



48,-

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



Ebenfalls neu im Sortiment:
Das VG-Gang-T-Shirt. Kein popeliges Labberhemd zum Fußbodenwischen, sondern echte Edel-Qualität aus 100% Baumwoll-Pique.
Oversized geschnitten. Farbe eierschale

29,-

mit schwarzem Rückendruck und aufgenähtem Web-Label. Größen: groß und viel zu groß.



59,-

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

Das VG-Gang-Logo.

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

Was es bedeutet? Verraten wir nicht.

Nur Clubmitgliedern ...



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

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

69,-

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

25,-



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

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

Bitte an folgende Adresse: (Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname _____

Straße _____

PLZ / Ort _____

Datum _____

Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Zahlungsart:

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

BLZ _____ bei Bank _____ Konto-Nr. _____

2. Unterschrift bei Bankeinzug (die des Kontoinhabers)

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

Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich: _____

Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

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

ECTS London

Bereits traditionell ist unser halbjährlicher Besuch auf der Electronic Consumer Trade Show in London. An welchen neuen Spielen die Industrie gerade bastelt, hat Dirk herausgefunden.

Anime

„Oh nää“, werden jetzt all diejenigen stöhnen, die es richtig fanden, daß wir japanische Zeichentrickfilme bisher links liegen ließen. Doch jetzt gibt's eine Reihe interessanter aufwendiger Animes zu bekannten Videospielen: *Fatal Fury*, *Street Fighter*, *Final Fantasy*. Die und noch eine Menge mehr nehmen wir unter die berühmte Lupe.

ATG-Group

Wenn ein Spielehersteller wie Acclaim eine Horde Journalisten aus aller Herren Länder nach New York karrt, dann muß es schon etwas besonderes zu sehen geben. Freut Euch auf einen tollen Trip in die Zukunft des Spieledesigns.



Ausgabe 6/95
erscheint am
17. Mai

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 Zengerte (rz)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Borgmeier, Jörg Kähler
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe (go magna, 74431, 613)

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
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, Marion Schwanke, Sandra Ullendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Titel-Artwork: Sega of Japan
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc, Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
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 Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.
© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Acroiser 2	dt	109,00
Addams Family Values	dt	109,00
Adventure Island 2	dt	117,00
Air Cavalry	dt	99,00
Akira	dt	119,00
All Unser Junior	dt	134,00
Animaniacs	dt	125,00
Backley: Shut up & Jam	dt	129,00
Banman and Robin	dt	139,00
Beauty and the Beast	dt	109,00
Blisk: Kitz from Mars	dt	119,00
Blackhawk	dt	109,00
Bombberman 2	dt	109,00
Brainies	dt	134,00
Brett Hull Hockey	dt	129,00
Brutal - Paws of Fury	dt	99,00
Bugs Bunny	dt	125,00
Cannon Fodder	dt	109,00
Carrier Aces	dt	109,00
Chaos Engine	dt	109,00
Clay Fighter 2	dt	109,00
Clay Fighter	dt	111,00
Clay Mates	dt	99,00
Crazy Chase	dt	109,00
Crazy Chase	dt	109,00
Demolition Man	dt	109,00
Demons Crest	dt	129,00
Desart Fighter	dt	119,00
Dino Digi Soccer	dt	59,00

Donkey Kong Country & Spielberater

Donkey Kong Country	dt	139,00
Double Dragon 5	dt	109,00
Dragon - Bruce Lee	dt	119,00
Drizzona	dt	99,00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124,00
Equinox	dt	99,00
F1 Poleposition 2	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fatal Fury Special	dt	109,00
Fifa Soccer	dt	109,00
Final Fantasy 3	us	149,00
Firemen	dt	119,00
Flintstones - Movie	dt	109,00
Green Lantern	dt	119,00
Hagane, 16M	dt	119,00
Harris	dt	119,00
Hurricanes	dt	129,00
Illusion of Time	dt	149,00
Illusion of Time	us	149,00
Impossible Mission	dt	109,00
Incredible Hulk	dt	134,00
Indiana Jones	dt	129,00
Int. Superstar Soccer	dt	119,00
Itchy & Scratchy	dt	109,00
Jelly Boy	dt	109,00
Joe & Mac 3	dt	99,00
Jordan Adventure	dt	99,00
Jungle Strike	dt	109,00
Jurassic Park 2	dt	119,00
Kick Off 3	dt	109,00
Lemmings 2	dt	119,00
Lion King (24 Meg)	dt	124,00
Lonny Jones ACME Animation	dt	137,00
Lord of the Rings	dt	109,00
Lorath Mathias	dt	109,00
Mario Andretti Racing	dt	109,00
Marko's Magic Football	dt	109,00
Musk	dt	115,00
Mechwarrior	dt	129,00
Mickey Mania	dt	99,00
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129,00
Micro Machines	dt	69,00
Night & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129,00
Mighty Max	dt	99,00
Mr. Tuff	dt	119,00



NBA Jam Tournament

NBA Live 95	dt	129,00
NFL Quarterback Club 95	dt	139,00

NHLPA Hockey '95

Newman-Hoos Indy Car	dt	109,00
Operation Logic Bombs	dt	109,00
Operation Starfish	dt	129,00

Pac Man 2	dt	109,00
Pac in Time	dt	134,00
Page Master	dt	119,00
Pinball Dreams	dt	99,00
Pinball Fantasies	dt	99,00
Pirates a.D. Dark Water	dt	129,00
Pitfall!	dt	69,00
Pooky & Rocky 2	dt	109,00
Powerdrive	dt	109,00
Punch Out!	dt	109,00
Purty Squard	dt	119,00
Rap Jam	us	119,00
Ren & Stimpy Show	dt	119,00

Rise of the Robots

Robotop vs. Terminator	dt	109,00
Sammal Showdown	dt	134,00
Schlingel (dt. Text)	dt	109,00
Sequoist DSV	dt	119,00

Secret of Mana-dt. Text

Shadow	dt	109,00
Showdown	dt	119,00
Sho-Fu	dt	109,00
Shoutout Soccer	dt	109,00
Side Pocket	uk	119,00
Sink or Swim	dt	134,00
Slam Master (24 Meg)	dt	129,00
Soul Blazer	dt	109,00
Sparks	dt	129,00
Spectro	dt	39,00
Spider Man Animates Series	dt	129,00
Star Trek: Next Generation	dt	109,00
Star Trek: Star Fleet Acad.	dt	109,00

Star Wars 3



Street Racer	dt	99,00
Super BC Kid	dt	119,00
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

Theme Park	dt	109,00
Tiny Toon 2	dt	119,00
Top Gear 3000	dt	119,00
Troy Akkman Football	dt	119,00



True Lies	dt	139,00
Turix 2	dt	119,00
Ultraman	uk	89,00
Unirally	dt	109,00
Utopia	dt	115,00
Vortex	dt	124,00
WWF Raw	dt	144,00

WWF Raw ind. Video

Warrior's Woods	dt	89,00
Warlock	dt	129,00
World Cup Striker	dt	59,00
X-Kalibre 2097	dt	99,00
X-Men	dt	129,00
Yogi Bear	dt	105,00
Zoo the Komikzo	dt	129,00
Zool Ninja a.t. Nih Dimens.	dt	39,00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49,00
ASCII Fightstick	dt	85,00
ASCII Joypad	dt	49,00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	99,00
Cinch Kabel S.NES	dt	19,00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt	29,00
Game Mape 1 Mogelmodul	dt	49,00
Game Mape 2 Mogelmodul	dt	89,00
Game Saver Mogelmodul	dt	89,00
Infrarot Joypads	dt	99,00
Joypad (Hinterwand)	dt	39,00
Maus für S.NES	dt	44,00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36,00
Pro Pad Universal SV-334	dt	29,00
Prog. Universal Adapter S.NES	dt	59,00
Programm Pad SV-337	dt	69,00
Scart Kabel S.NES	dt	19,00

Spielberater Donkey Kong Cou.	dt	24,00
Super Game Boy	dt	99,00
Super Nint. More Fun Set	dt	309,00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
Super Scope + 6 Spiel	dt	99,00
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
Beethoven	dt	61,00
Brainbender	dt	45,00
Bubble Bubble 2	dt	59,00
Donkey Kong Land	dt	59,00

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
Itchy & Scratchy Golf	dt	59,00
Jelly Boy	dt	59,00
John Madden Football 95	dt	59,00
Jungle Strike	dt	59,00
Jurassic Park 2	dt	55,00
Kirbys Dreamland 2	dt	59,00
Kirbys Pinball Land	dt	49,00
Lemmings 2	dt	69,00
Lion King	dt	65,00
Ludie	dt	59,00
Mega Man 3	dt	59,00
Mickey's Challenge	dt	59,00
Micro Machines	dt	69,00
Moon's Secret Castle	dt	59,00
NBA Jam	dt	65,00
NFL Quarterback Club 95	dt	59,00
Pac in Time	dt	69,00
Page Master	dt	59,00
Pinball Fantasies	dt	59,00
Prehisterik Man	dt	65,00
Protobacter 2 (SGB)	dt	59,00
Prophecy Viking Child	dt	49,00
Race Days	dt	59,00
Rosenmöhner Mann	dt	65,00
Sammal Showdown	dt	59,00
Schlingel (dt. Text)	dt	59,00
Sequoist DSV (SGB)	dt	59,00
Space Date	dt	56,00
Space Invader (SGB)	dt	59,00
Stargate	dt	59,00
Super Mario Land 3	dt	59,00
Tarzan	dt	59,00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59,00
True Lies	dt	59,00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59,00

WWF Raw dt 65,00

Warrio Blast (Bomber.) SGB	dt	59,00
Winter Gold	dt	59,00
World Cup Striker	dt	59,00
Yogi Bear	dt	59,00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49,00
Game Boy + Zelda & Mario Land 2	dt	169,00
Game Boy 3er Set	dt	199,00
Game Boy Special rot	dt	109,00
Game Boy Special Gelb	dt	109,00
Game Boy Special Schwarz	dt	109,00
Game Boy Special transparent	dt	109,00
Game Boy Special grün	dt	109,00
Game Boy Special weiß	dt	109,00
Game Boy ohne Spiel	dt	99,00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109,00
Aero the Akrobat	dt	109,00
Akira	dt	109,00
Animaniacs	dt	99,00
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99,00
Balzi	dt	89,00
Batman and Robin	dt	119,00
Battle Fantasy	dt	109,00
Battletech	dt	109,00
Bloodshot	dt	119,00
Boogerman	dt	109,00
Brett Hull Hockey 95	dt	85,00
Brutal - Paws of Fury	dt	109,00
Bubby 2	dt	89,00
Cannon Fodder	dt	109,00
Castlevania	dt	89,00
Clay Fighter	dt	109,00
Cyberbots: Next Breed	dt	89,00
Duffy Duck in Hollywood	dt	99,00
Demolition Man	dt	99,00
Double Clutch	dt	49,00
Dr. Robotniks	dt	49,00
Dragon - Bruce Lee	dt	99,00
Dschingisbach	dt	99,00
Dune 2	dt	109,00
Dynamite Headdy	dt	109,00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119,00
Ecco the Dolphin 2	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	59,00
Eternal Champions	dt	29,00
F1 Championship	dt	119,00

Fifa Soccer 95 dt 99,00

Fire Team Rogue	dt	89,00
Urban Strike	dt	59,00
Generation Lost	dt	89,00
Havoc	dt	99,00
Hurricanes	dt	94,00
IMC Int. Tur Tennis	dt	99,00
Itchy & Scratchy	dt	99,00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89,00
Jelly Boy	dt	109,00
Jimmy White's Snooker	uk	99,00
Jurassic Park Kampagne	dt	99,00
Kawasaki Super Bikes	dt	89,00
Kick Off 3	dt	109,00
Landstalker	dt	119,00
Lemmings 2	dt	109,00
Lion King	dt	114,00
Lorath Mathias	dt	109,00
Madden NFL 95	dt	99,00
Marble Madness	dt	79,00
Mario Andretti Racing	dt	109,00
Marko's Magic Football	dt	119,00
Maximum Carnage	dt	119,00
Mega Bomberman	dt	99,00
Mega SHVY	dt	89,00
Mega Turrican	dt	89,00
Magnum Wily 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
Mr. Nutz 2	dt	109,00
NBA Basketball	dt	109,00
NBA Jam	dt	99,00
NBA Live 95	dt	129,00
NFL Quarterback Club 95	dt	99,00

Sega Saturn und Sony Playstation lieferbar!!!

NHLPA Hockey '95	dt	99,00
Higal Mansell	dt	109,00
Hunny's Beach Babe	dt	89,00
Oiltrails	dt	29,00
PGA Euro Tour	dt	89,00
PGA Tour Golf 3	dt	99,00
Page Master	dt	109,00
Pinkie	dt	94,00
Pirates a.D. Dark Water	dt	109,00
Pitfall!	dt	109,00
Powerdrive	dt	89,00
Powermonger	dt	49,00
Tarzan	dt	59,00
Protobacter	dt	115,00
Psycho Pinball	dt	114,00
Purty Squad	dt	109,00
Road Rash	dt	94,00
Rosenmöhner Mann	dt	89,00
Red Zane	dt	119,00

Rise of the Robots dt 99,00

Ristar (Feel)	dt	114,00
---------------	----	--------

Road Rash 3 dt 99,00

Road Runner	dt	99,00
Rock'n Roll Racing	dt	109,00
Rocket Knight Adventure	dt	45,00
Rugby World Cup	dt	109,00
Sammal Showdown	dt	109,00
Schlingel (dt. Text)	dt	99,00
Sequoist DSV	dt	109,00
Second Samurai	dt	94,00
Sho-Fu (24 Meg)	dt	99,00

Sho-Fu ind. Musik CD dt 99,00

Shining Force 2 (DA)	dt	129,00
Skitchin	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 Spinball	dt	99,00
Sparkster	dt	99,00
Speedy Gonzales	dt	109,00
Spider Man Animates Series	dt	119,00
Spiderman/X-Man	dt	99,00
Splitthouse 2	dt	49,00

Stargate dt



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

Faszination auf 4 Rädern - für 4 Piloten!

Top Gear 3000, die Superversion der Top-Gear-Serie. Auch noch im Jahr 2962 vermitteln Autorennen jede Menge Nervenkitzel und gehören somit zur Freizeitbeschäftigung Nummer eins. Nur sind die Leute, die sich das Dabeisein leisten können, noch reicher und spleeniger als die Promis unserer Zeitrechnung. Auch finden die Grand Prix nicht mehr auf der Erde statt, sondern auf zwölf Planeten.

Das ist die Story:

Vier unterschiedliche Renn-Boliden stehen zur Auswahl.

Aus dem Menü wählt Ihr deren Ausstattung. Individuell. Tuned den Motor und verbessert das Getriebe.

Holt Euch breitere Schlappen oder powert Euren Turbo-Booster auf maximale Leistung.

Nach jedem Sieg gibt es satte Preisgelder, die Ihr natürlich in den weiteren Ausbau Eurer Rennwagen steckt. Bis zu 4 PS-Fanatiker können mitspielen.

Gegeneinander oder gegen den Computer.

Der DSP-Chip macht es möglich, daß auch im 4-Spielermodus keine Geschwindigkeitsverluste auftreten.

Die Schwierigkeitsstufen sind anwählbar:

„EASY“ (Sie fahren 25 Kurse), „MEDIUM“ (34 Planeten-Kurse) und „HARD“ (alle 47 Rennen).

Top Gear 3000:

Exakte Steuerung, rasanter Spielablauf, bestechende Grafik, faszinierendes Scrolling und fantastische Rennstrecken.

Einsteigen! Anschnallen! Gas geben!



KARSTADT