

MANNAAC

OHNE KOMPROMISSE

**GROSSES
STAR-WARS-
GEWINNSPIEL!**

Player's Guide
Powertips &
coole Karten zu
Young Merlin
Equinox
Skyblazer

55 TESTS!
Streets of Rage 3
Mega Turrican
Joe & Mac 3
Virtua Racing
Wing Commander CD
Alle Spiele
für Amiga CD 32
und Atari Jaguar

Dungeons, Schätze und Dämonen
**FANTASY-
ROLLENSPIELE**
Hits & Klassiker - Internationale Serien -
Deutschsprachige Abenteuer

Super Metroid:
Cyborg-Comeback
mit 24 Megabit



Vortex:
SFX-Gefecht vom
Star-Wing-Erfinder

SUPER NINTENDO GEGENSCHLAG

© Hudson Soft



Hallo, Leute!
Spitze sind wir!
 Probier's doch selber! Jetzt!

KARSTADT

Gut einkaufen
 schöner leben



In geheimen Bonus-Höhlen

Screen Sega Mega Drive



Das Geisterschloß

Screen SNES

In über 600.000 Videospielekonsolen geht mit uns der obergeniale Videospiele Spaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,-.

In feinsten Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langespielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump'n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy. **Komm doch mal rüber. Ins nächste Karstadt-Haus.**



AUSGEZEICHNET

„Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben ... bardement an Spielwitz, bei dem ein Video Games über Tiny Toon Adventures (SNES)
 „Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; jede Welt ist anders.“
 „Eine prima Comicmusic ... Massenhaft geniale slapstickartige Effekte ...“
 „Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten.“
 Power Play 3 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)
 „Klare Sache: Wer Jump'n Run mag und ein Mega Drive hat, muß sich die Tiny Toons Adventures kaufen.“
 Video Games 4 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)
 „... mit Tiny Toons Adventures haben sie das beste Jump'n Run aller Zeiten herausgebracht ...“
 Sega Pro 5 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Sport gilt's für Nintendo und SEGA. KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 0 69 / 95 08 12-0, Telefax D-069 / 95 08 12-77
 TINY TOONS ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company. LP © 1994 Nintendo ©, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designed as „TM“ are Trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

MORE GAMES

Die Welt ist ein Videospiel – und wir von der MANIAC hängen den ganzen Tag am Joypad. Diesen Eindruck hinterließen die zurückliegenden Wochen auf dem kollektiven Verstand der versammelten Modul-Sachverständigen. Zwar lockte diesmal keine Spiele-Messe oder Software-

show zum Verlassen des Redaktions-Dungeons, lediglich der Acclaim-Einladung zum aktuellen WWF-Spektakel folgte ein unerschrockener MANIAC-Abgesandter. Dafür brach eine gewaltige Software-Lawine über uns herein. Alle Titel konnten wir beim besten Willen nicht mehr in die Ausgabe packen. CD-Spiele wie "Twisted" (3DO), Cores Comic-Jump'n`Run "Bubba'n Stix" oder die Weltraumballerlei "AX-101" für das Mega CD liefern wir mit ausführlichen Vorstellungen in der nächsten Ausgabe nach. Trotz des Testmarathon blieb uns Zeit, mit Industrie-Insidern zum Thema "100MBit-Modul gegen 600MByte-CD" zu plaudern, die Wertungsgrimassen einer Warp-Verjüngungskur

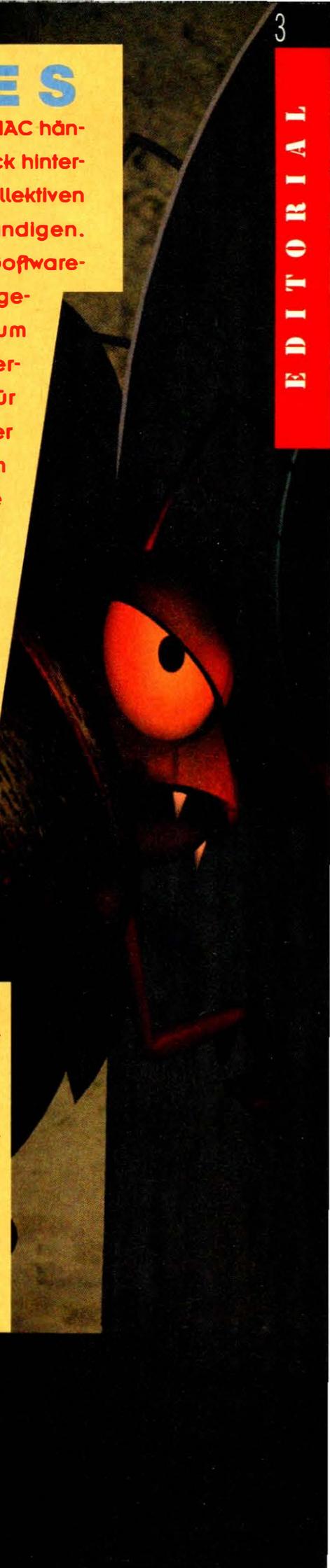
zu unterziehen und mit Oliver Ehrle einen neuen Spieleprofi einzuternen. Oliver ist Musiker, Trash-Cineast und Konsolen-Allrounder. Eigentlich auf Rollen- und Prügel-spiele eingeschworen, mußten sowohl der finale "Choplifter"-Gegner, als auch die letzte Wüstenbasis von "Desert Fighter" die Waffen strecken. Innerhalb von 24 Stunden – der MANIAC-Nachwuchs hat die Feuertaufe bestanden.



CD-Großoffensive: Segas "Tomcat Alley" und andere Scheiben im Test.



Neue MANIACs braucht das Land: Videospieleveteran und Anime-Freak Oliver Ehrle.





8

MAN!AC enthüllt: Was taugen die neuen Spieleknüller mit eingebautem FX-Chip?



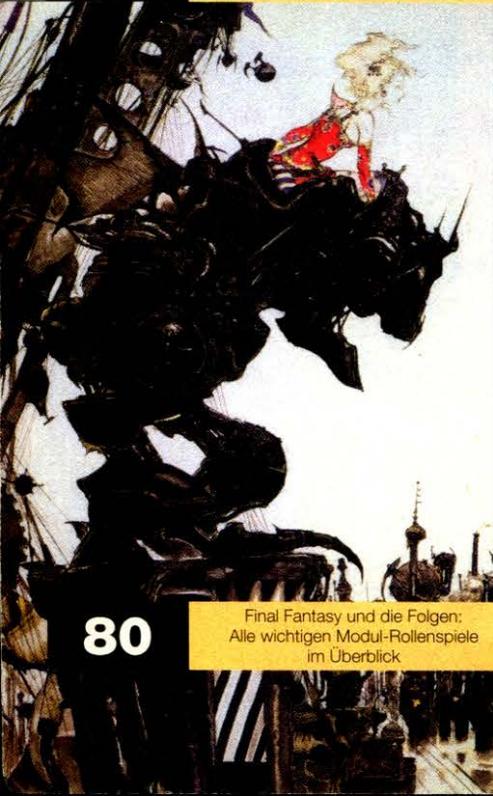
78

Ken schlägt zu: „Street Fighter 2“-Persiflage im neuen Action-Klamauk um Hong-Kong-Held Jackie Chan.



110

„Young Merlin“ Players Guide: MAN!AC zauberte sich durch alle Ober- und Unterwelten des kniffligen Action-Adventures.



80

Final Fantasy und die Folgen: Alle wichtigen Modul-Rollenspiele im Überblick

NEWS

- 6 Die Schöne und das Beast:** Das Disney-Märchen gibt's demnächst für beide 16-Bitter. Wir präsentieren alle drei Versionen.
- 8 Power-Chips** Die Hersteller rüsten auf: Explosive Infos über kommende Module mit Zusatzprozessoren
- 10 Sega: The next Generation**
- 12 Super Metroid** Preview des 24-MBit-Kolosses von Nintendo
- 14 Schnipsel**
- 16 Wettbewerb:** Gewinnt einen Laserdisc-Player
- 106 Insectors:** Zeichentrick-Fantasy aus dem Computer

IMPORT-TESTS

 22 Pebble B. Golf	 23 Madden Football	 24 The Horde	 26 Desert Fighter	 26 Wolfenstein	 28 Choplifter 3
 29 Battle Cars	 30 Wild Quest	 30 Lester	 32 Joe & Mac 3	 34 Insp. Gadget	 34 Astro Boy

FEATURES

- 78 Fantasy-Rollenspiele** Das Dungeon lockt: Eine Führung durch die Welt der Schwert-Großmeister und Erz-Zauberer
- 18 Amiga CD-32:** Alle Spiele für die 32-Bit-Konsole
- 84 Asian Cinema:** Animes und Action aus Hong Kong

RUBRIKEN

- 107 Last Resort:** Bandheiße Cheats, Tips und Tricks zu nagelneuen 16-Bit-Videospielen. Tip des Monats: „NBA JAM“

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 3 Editorial | 102 Hero: Wonderboy |
| 39 Abo-Werbung | 114 Vorschau |
| 91 Handhelds | |
| 93 Impressum/Inserenten | Players Guides: |
| 94 Know-How | 110 Young Merlin |
| 104 Leserbrief | 55 Equinox |
| 100 Comic | 57 Skyblazer |

PRESENTS

TESTS



44 Art of Fighting



50 Bugs Bunny



46 Clayfighter



39 Crescent Galaxy



48 Cybermorph



49 Crazy Sports



74 Dino Dudes



42 Flintstones



63 Lost Vikings



66 Hidden Souls



72 Mechwarrior



37 Mega Turrican



69 NFL Football



64 Pebble Beach Golf



68 Powermonger



45 Prince of Persia



47 Raiden



65 Shut up and jam



40 Streets of Rage 3



76 Subterranea



43 Super Troll Island



71 T2: Arcade



70 Third World War



38 Tomcat Alley



73 Total Carnage



36 Virtua Racing



54 Windjammers



52 Wing Commander

Beauty & THE BEAST

Das hat's noch nicht gegeben: Waren die Videospieler bislang zufrieden, wenn ein geliebter Film oder Spielautomat individuell für beide 16-Bit-Plattformen in Szene gesetzt wurde, hofiert Sunsoft die traditionelle Form von Gleichberechtigung. "Beauty & the Beast" erscheint als Doppel-Whopper fürs Mega Drive: Während die "männliche" Version als Action-Jump'n'Run die Spielwelt bereichert (passender Untertitel: "Roar of the Beast"), stellt sich "Belle's Quest" für die weibliche Kundschaft als Action-Adventure vor.

Inspiziert von den "Aladdin"-Versionen, haben die Sunsoft-Grafiker ein paar

Aller guten Dinge sind drei:

16-Bit-Spieler erleben Disney's Zeichentrick-Kunststück demnächst in mannigfaltigen Versionen. Sunsoft legt zwei Mega-Drive-Umsetzungen vor, im Herbst schiebt Hudson die Super-Nintendo-Adaption nach.

Das grafisch spektakulärste Mega-Drive-Modul aller Zeiten sorgte im Herbst 93 für Aufsehen. Virgin's Koproduktion mit Disney zauberte ungewohnt stilvolle Animationen auf unsere Bildschirmen und blendete so die Mehrzahl aller Kritiker. Aus einem guten Jump'n'Run wurde plötzlich "Das Spiel des Jahres". MAN!AC ließ sich nicht beirren und spendierte "Aladdin" auf dem Mega Drive eine gerechte Spielpaßwertung von 79 Prozent. Die optisch weniger ansprechende, aber spielerisch minimal bessere Super-Nintendo-Version erbielt 80 Prozent.



„Roar of the Beast“ knüpft an die Tradition von „Aladdin“ an: Die Sunsoft-Produktion überzeugt mit hervorragender Grafik und stilvollen Animationen.

Überstunden gemacht. Die Helden bewegen sich zauberhaft animiert durch prachtvoll gezeichnete Hintergrundlandschaften, die mehr Farben vorgaukeln, als das Mega Drive gleichzeitig darstellen kann. Sehr viel Wert wurde auf die Mimik der einzelnen Charaktere gelegt: Vom vorwitzigen Kerzenhalter über tratschende Dorf-Mädels bis zum grimmigen Obermott werden wir von statischen No-Name-Gesichtern verschont.

Dabei wirkt "Roar of the Beast" optisch noch einen Tick überzeugender als das leicht pastellige Adventure-Gegenstück.

Die männliche Kundschaft identifiziert sich vom Start weg mit dem Biest. Als Zweibeiner bzw. Vierfüßler wehrt Ihr Euch gegen listige Schlangen, tieffliegende Vögel und brummige Bären. Die Feinde werden mit gezielten Prätzen-

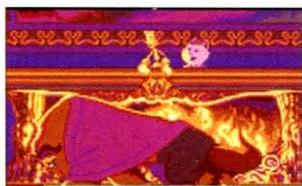


Wird Belle ihrer Aufgabe gerecht, freuen sich Schäfer und Schafe...



Im Kampf gegen fauchende Brummbären muß das Biest seine Prätzen einsetzen.

Schlägen ausgeknockt oder erstarren vor Ehrfurcht, wenn das Biest seinen Urschrei ertönen läßt – leider halten die Stimmbänder nur wenigen Wutausbrüchen stand. In höheren Leveln setzt sich die Jump'n'Run-Tradition fort,



Alle drei „Beauty & the Beast“-Adaptionen locken mit prächtigen Vor- und Zwischenspannen. Leider wird die Geschichte jeweils in Einzelbildern erzählt, animierte Intros bieten weder die Super Nintendo noch die Mega-Drive-Varianten.



In der Stadt trifft Belle viele Leute, mit denen sie ins Gespräch kommt. Vor unliebsamen Kontakten kann sie sich an den Eingangstüren zu den Häusern verschanzeln.



Die Wahl der passenden Worte überzeugt Gaston davon, einen Felsen vor Ort aus dem Weg zu räumen. Geschieht dies, hat Belle den ersten Level fast schon gelöst.



In dem Bücherladen hilft Belle dem Inhaber beim Einräumen der Bücher: Geschicklichkeit ist gefragt.



wobei die Geschwindigkeit zugunsten der Eleganz reduziert wurde. Erwartet also keine "Sonic"-Raserei; auch die leicht hektischen Aladdin-Bewegungen macht unser fülliger Hauptdarsteller ungern mit.



...auf einen sprudelnden Brunnen. Auch die Anwohner sind beglückt.

Wer sich auf "Belle's Quest" einläßt, setzt vornehmlich auf Kopfarbeit. Auf der Suche nach ihrem gefangenen Vater besucht die Titel-Lady ein gemütliches Städtchen, in dem sie auf nette Bewohner trifft. Um das örtliche Puzzle zu lösen, müßt Ihr dem heiß begehrten Dorf-Jüngling nicht nur schöne Augen machen, sondern auch ein vernünftiges

Gespräch führen. Findet Ihr die passenden Worte, begleitet Euch Mr. Wunderbar in den nahe gelegenen Wald und räumt einen hinderlichen Felsen aus dem Weg. Im Lauf des Spiels spaziert Belle durch dunkle Wälder, in denen man sich leicht verirren kann, schwingt sich auf ein Pferd oder findet sich in schummrigen Dungeons zurecht. Das Geschehen seht Ihr dabei stets von der Seite; auf Waffen legt Madame im übrigen wenig Wert. Zwar muß auch Belle Geschicklichkeit beweisen, doch zieht sie Ausweichmanöver einem brutalen Schlagabtausch vor. Beide Mega-Drive-Versionen werden noch in der ersten Jahreshälfte in Deutschland erscheinen – und zwar mit deutschen Texten.

Einer für alle



Animationen sind Trumpf: Das Biest kann seine tierische Herkunft nicht verleugnen.



Super-Nintendo-Besitzer müssen sich mit nur einer Film-Adaption begnügen: Hudson Soft tanzt nicht auf zwei Hochzeiten, sondern konzentriert sich ganz auf ihre einzigartige Umsetzung.

Spielerisch ähnelt sie eher Sunsofts Action-Version: Der Spieler schlüpft in die Rolle des Biestes und kämpft sich seinen Weg durch scrollende Plattform-Levels. Gelegentlich eingestreute Rätsel sorgen dabei für Abwechslung. Grafisch setzen auch die Hudson-Designer auf anmutige Spielfiguren: Trotz aller Kraft, die der tierische Held ausstrahlt, kommt die Eleganz nicht zu kurz. Unsere Bilder stammen übrigens von einer frühen US-Version, an der noch fleißig gearbeitet wird. In Deutschland wird „Beauty & the Beast“ wahrscheinlich im Spätsommer erscheinen. Ein Preview folgt.



Auf der Suche nach ihrem entführten Vater landet Belle schließlich im Schloß des Biestes



In höheren Spielstufen schwingt sich Belle hoch zu Roß: Die Animationen sind wunderschön ausgearbeitet.



In „Belle's Quest“ wird jeder Abschnitt mit einer grafischen Einführung bedacht: Auch sonst legt das Action-Adventure viel Wert auf eine gelungene optische Präsentation.



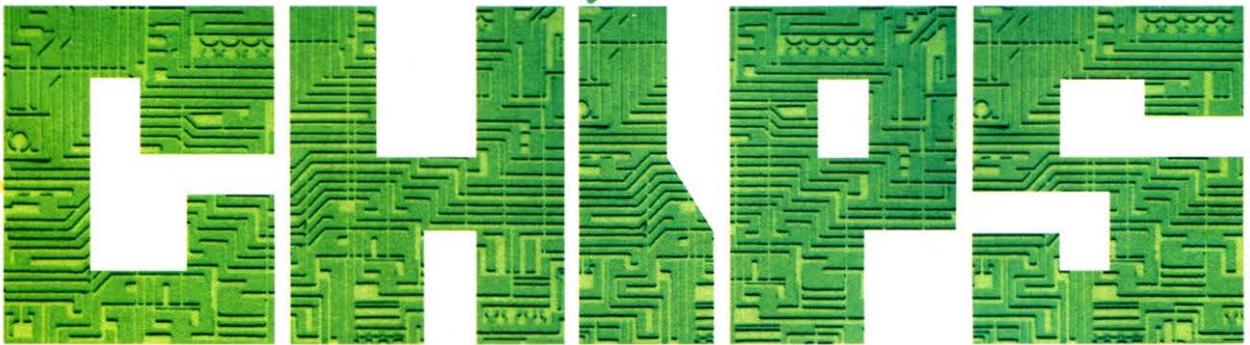
Das Biest hat derart scharfe Krallen, daß es sogar senkrechte Wände erklimmt.

Achtet auf den Kerzenhalter: Er weist Euch (meist) den richtigen Weg und bewahrt Euch vor Sackgassen.

POWER



Nein, das ist nicht „Star Wing 2“, sondern „Vortex“ aus dem Haus Electrobrain.



Im Lauf des Jahres könnte Sega eine Art Interface-Cartridge fürs Mega-Drive veröffentlichen, die nur den SVP-Chip enthält. Somit wäre es möglich, weitere Mega-Drive-Spiele mit SVP-Power zu einem normalen Preis anzubieten. Ob der SVP-Adapter kommt und wie teuer er ist, steht noch nicht fest.

Die Videospiel-Anbieter rüsten auf: Immer mehr Hersteller leisten sich teure Zusatzprozessoren, um ihre 16-Bit-Module aufzupoppen. MAN!AC verrät, welche Entwickler uns noch dieses Jahr mit Hi-Tech-Chips überraschen.

Um die technischen Grenzen bestehender Hardware zu sprengen, hat Nintendo 1992 ins Zauberkästchen gegriffen: In Zusammenarbeit mit Argonaut Software (siehe Interview mit Firmenchef Jez San in der MAN!AC 2/94) wurde ein Chip entwickelt, der die 3-D-Fähigkeiten des Super Nintendos dramatisch steigert. Auf dieser Basis entstand das brillante „Star Wing“, bis heute eines der drei besten Spiele für Nintendos 16-Bit-Konsole. Die Idee „Wir packen einen Zusatzchip ins Modul“ gefiel auch Sega und wenig später begann die Arbeit an dem hauseigenen „SVP“-Chip (**Sega Virtual Processor**). Mit „Virtua Racing“ erleben Mega-Drive-

Besitzer heute ein faszinierendes Rennspiel, das ohne diesen Chip nie und nimmer realisierbar gewesen wäre. Die Kehrseite der Medaille sind jedoch die Kosten. Nintendo gelang es zwar, ihr „Star Wing“ zu einem fairen Preis anzubieten, doch Fremdhersteller kamen bislang nicht in den Genuß des



STUNT RACE FX

Nintendos zweites FX-Spiel ist schon seit Monaten überfällig. Die Rennsimulation hat jedoch einiges an Verspätung eingefahren und wird nicht vor Sommer veröffentlicht. Dafür premiert in dem 8-MBit-Modul die zweite FX-Generation. Die Argonaut-Entwicklung (mit kreativer Unterstützung von Nintendos Shigeru Miyamoto, dem geistigen Vater von „Mario“, „Zelda“ und „Star Wing“) ist kein „ernstes“ Rennspiel: Wenn ein überdimensionaler Buggy mit Comic-Touch durch die

Straßen kurvt, hat dies nichts mit Formel-1-Stress zu tun. Anders als Segas „Virtua Racing“ lebt „Stunt Race FX“ von optischen



Bei „Stunt Race FX“ wählt Ihr aus drei Rennwagen und vier unterschiedlichen Strecken

und spielerischen Gags. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus mit horizontalem Bildschirm wurde gedacht.

WING COMMANDER 2

Electronic Arts hat bislang mehr Mega-Drive-Spiele als irgendein anderer Fremdhersteller entwickelt. Mit „Wing Commander 2“ wagen sich die Kalifornier auf technisches Neuland: Ein von Origin (eine hundertprozentige Tochter von EA) entwickelter Zusatzchip (Codename „ASIC“) beschleunigt die Berechnung

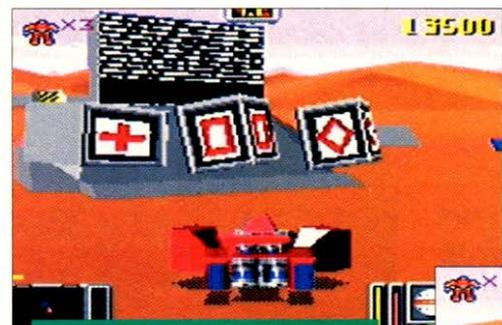
von Polygonen und kommt dem 3-D-Welt-raumkampfspiel sicher entgegen. Wie gut der Power-Chip schließlich sein wird, läßt sich heute noch nicht sagen, da mit Hochdruck an Spiel und Prozessor gearbeitet wird. Als Veröffentlichungstermin ist der Herbst anvisiert.

POWERSLIDE

Der englische Entwickler Elite Systems produziert seit 1984 Computer- und Videospiele. Nach Super-Nintendo-Titeln wie „Dragon's Lair“



Jede Menge Polygone: Auch das zweite FX-Modul fürs Super Nintendo ist ein Weltraum-Actionspiel.



Je nach Level verwandelt sich der Roboter in verschiedene Vehikel.



Links unten auf dem Bild zeigt ein Radar an, aus welcher Richtung sich die Aliens nähern.



Zu Land, zu Wasser und in der Luft: Der Roboter verteidigt das Deoberan-System ohne Kompromisse.

Polygon-Beschleuniger – wer kann sich schon ein Modul für 180 Mark leisten? Sega hat sich mit dieser Frage anscheinend nicht beschäftigt und präsentiert Ihr (technisch und spielerisch faszinierendes) „Virtua Racing“ zum Preis von knapp 200 Mark. Dieses Jahr wird sich jedoch in Sachen Power-Chips einiges tun. Nintendo und Argonaut stellen nicht nur eine verbesserte Version ihres FX-Chips vor, auch einige mutige Fremdanbieter arbeiten an Super-Nintendo-Spielen mit Zusatzchip. Der US-Entwickler Electrobrain scheut das finanzielle Risiko nicht und läßt sich vom FX-Erfinder Argonaut Software ein Actionspiel maßschneidern. Damit das Modul bezahlbar bleibt, müssen die Programmierer bei „Vortex“

mit nur vier MBit auskommen. In dem Weltraum-Epos lehren Barbaren aus der Aki-Do-Galaxy den rechtschaffenen Bürgern des Deoberan-Systems das Fürchten. Als fortschrittlicher Roboter werdet Ihr den Invasionstruppen entgegen geschickt: Mr. Robot verfügt über starke Angriffswaffen und ein robustes Outfit und kann in verschiedene Objekte mutieren. Sollten Ihr vor Jahren mit den Plastik-Kumpen „Transformers“ gespielt haben, ist Euch das Konzept sonnenklar. Je nach Level bzw. Landschaftsumgebung transformiert unser Polygon-Roboter in einen Walker oder

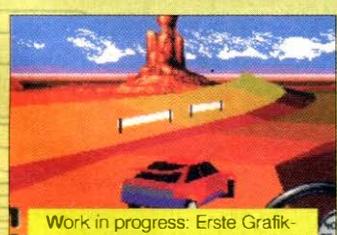
rauscht als Abfangjäger hauchdünn über Planetenoberflächen. Sechs unterschiedlich gestaltete Spielstufen mit individuellen Feinden warten auf den „Vortex“-Protagonisten. Selbstredend hat Argonaut an Extrawaffen gedacht: Ziel-

TECHNISCHE DATEN

	Super FX	Super FX 2	SVP
Kommandostruktur	RISC	RISC	DSP
Taktfrequenz	10 MHz	21 MHz	23 MHz
Polygone pro Sekunde	100-120 (16 Farben)	300-500 (16 Farben)	300-500 (16 Farben)
Bus-Bandbreite	16 Bit intern, 8 Bit extern	16 Bit intern, 8 Bit extern	16 Bit intern, 16 Bit extern
verwendet in	Star Wing	Stunt Race FX, Star Wing 2, Powerslide, Dirt Racer	Vortex



suchende Raketen, Laserfeuer und Plas-mabomben unterstützen Euch im Kampf gegen das Böse. Damit Ihr einzelner Missionen nicht überdrüssig werdet, belohnen Paßwörter Eure Joypad-Erfolge. Leider steht bislang nicht fest, ob „Vortex“ offiziell in Deutschland erscheint. Der US-Import sollte jedenfalls ab Mai erhältlich sein.



Work in progress: Erste Grafik-Demos von „Powerslide“ sind noch wenig aussagekräftig.

auf realistisches Ambiente. Auto-Freak und Programmierer Richard Franklish hat sich zum Ziel gesetzt, die Fahreigenschaften echter Fahrzeuge auf sein Spiel zu übertragen. Insbesondere die Steuerung seiner Polygon-Flitzer läßt ihm keine Ruhe: Wer auf pures Gas geben steht, Bremsen nur ungern einsetzt und von Gangschaltung sowieso nichts hält, dem wird bei „Powerslide“ schnell der Keilriemen reißen. Ein bis zwei Pixel-Piloten dürfen wahrscheinlich im Herbst vor dem Joypad Platz nehmen.

DIRT RACER

Wenn schon, denn schon: Neben „Powerslide“ werfelt Elite bereits an einem zweiten FX-Spiel, das jedoch bis 1995 auf sich warten läßt. Grafisch erinnert „Dirt Racer“ an „Powerslide“, setzt aber andere Prioritäten im Spieldesign. Statt lebensnaher Simulation zählen Off-Road-Vergnügen und High-Speed-Action. Die Autos beschleunigen superschnell, sind kaum kaputt zu bekommen und lassen sich wesentlich einfacher

steuern als die Kollegen in „Powerslide“. Erneut dürfen zwei Spieler dank Split-Screen-Modus gegeneinander antreten.

STAR WING 2

Die Fortsetzung der ultimativen „Star Wars“-Hommage wird frühestens zu Weihnachten '94 erwartet. Fest steht bislang nur, daß Argonaut Software (Programmierung) und Shigeru Miyamoto (Design) für das Projekt verantwortlich zeichnen. Neu ist ein Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen.

SEGA: THE NEXT

Der Saturn hat Sendepause, dafür gehen Mars und Jupiter auf Kollisionskurs mit dem Planeten der Videospiele: Segas 32-Bit-Revolution steht noch in diesem Jahr in Eurem Wohnzimmer.



Erste Grafik-Demos eines noch unbetitelteten Jump'n'Runs sehen...



...vielversprechend aus, lassen jedoch keine Aussagen über den Spielspaß zu.

Sega macht ernst: Hörte man bislang nur Gerüchte über den Saturn, greift der Videospielehersteller im Herbst 94 zu anderen Sternen. So erscheint in Europa und den USA pünktlich zum Weihnachtsgeschäft die 32-Bit-Konsole Jupiter. Dabei ist der Jupiter nichts anderes als der Saturn ohne CD-ROM und etwas weniger RAM-Speicher. Neben Nintendo (siehe rechts) verzichtet auch Sega zunächst auf CDs.

TECHNISCHE DATEN

	Mars (Mega Drive 32)/Jupiter	Saturn
Speichermedium	Module	CDs und Module
Hauptprozessor	2xHitachi SH2 32 Bit RISC-Chip	
Taktfrequenz	27 MHz (50 MIPS)	
Co-Prozessoren	Hitachi SH1, 24 Bit DSP, 68000, Video Prozessor	
RAM-Speicher	16 MBit	über 30 MBit
Farbpalette	16,7 Millionen	
Special FX	Zooming, Rotation, Scrolling, Texture-Mapping, Gouraud Shading	
3-D-Grafik	900.000 Polygone pro Sekunde	
Sound	16 Bit 68EC000	
	PCM: 32 Kanäle, FM: 8 Kanäle	
Zirka-Preise	Mars (Mega Drive 32): 400 Mark Jupiter: 500 Mark	900 Mark

PROJECT REALITY

Die Würfel sind gefallen: Nachdem wir im letzten halben Jahr gerätselt hatten, welches Speichermedium Nintendo für ihre 64-Bit-Konsole wählen wird, hat sich der Japan-Gigant nun auf Module festgelegt. Zu dieser Entscheidung führten wohl zwei Überlegungen: Erstens ist ein schnelles CD-ROM immer noch zu teuer. Double-Speed-Laufwerke, wie sie für PCs erhältlich sind und im 3DO ihren Dienst verrichten, lassen nicht immer den von Modulen gewohnt rasanten Spielfluß zu. Ladezeiten sorgen für unnötigen Ärger. Ein Triple- oder Quadro-Speed-Laufwerk, das mit den

Datenmengen gut Schritt halten könnte, würde die Konsole dramatisch verteuern. Der anvisierte Preis von unter 500 Mark könnte so nicht gehalten werden. Außerdem fürchtet Nintendo bei CDs um das Produktionsvorteil. Bislang ist es so, daß Nintendo über 95 Prozent aller Module der offiziellen Fremdhersteller fertigt – und dabei gut verdient. CDs könnte dagegen jede Kleinstfirma selber produzieren...

Um den gestiegenen Bedarf an Digi-Sound und Live-Video-Optiken zu befriedigen, lockt Nintendo mit der Ankündigung, daß für ihr Project Reality 100 MBit-Module zu Preisen von aktuellen 16 MBit-Cartridges angeboten werden

Neu im Planeten-Karussell tummelt sich der Mars. Das preiswerteste 32-Bit-Grundgerät ist mit der Jupiter Hardware-technisch identisch, kann aber nicht eigenständig arbeiten, da es als Aufsatz fürs Mega Drive konzipiert ist. Ja, Ihr habt richtig gehört: Mega Drive plus Mars ergibt Jupiter. Im Handel ist der Mars jedoch unter einer anderen

Bezeichnung zu finden: Sega bietet den 32-Bit-Booster als „Mega Drive 32“ für weniger als 100 Mark an. Die Frage ist nur, ob der fachkundige Verkäufer bei diesem Zahlenspiel noch durchblickt: Erst gab's Mega Drive, dann Mega Drive 2, jetzt Mega Drive 32... Sei's drum: Als Herzstück verrichten im Mars (bzw. Jupiter bzw. Mega Drive 32)

MUT ZUM MODUL? KOMMENTAR



KONAMI (DEUTSCHLAND)
KLAUS-PETER KUSCHKE
MARKETING- UND
VERTRIEBSLEITER

Aus Gründen des Kopierschutzes kann ich die Entscheidung begrüßen. Als Nachteil sehe ich den hohen Produktionskostenanteil und die Kapazitätsbeschränkung bei Modulen. Für Konami bedeutet es weiterhin, daß der Produktionsvorlauf von drei bis vier Monaten ein erhebliches Lagerisiko darstellt. Ich bin allerdings sicher, daß „das Modul“ nicht der Weisheit letzter Schluß von Nintendo und Sega sein wird. 3DO und Sony PS-X zielen auf eine völlig andere Zielgruppe von Anwendern. Diese Hardware wird aus meiner Sicht tatsächlich „interaktiv“ und „multimedial“ sein. Das Add-on-Konzept „Mega Drive 32“ kann nur als Zwischenlösung für einen begrenzten Zeitraum gelten.



HUDSON SOFT EUROPE
ANDREAS VON GLISZCZYNSKI
MANAGER
SALES & PROMOTION

Um es schon vorweg zu sagen: Die Zukunft der Videospiele wird (hoffentlich) durch die CD als Speichermedium bestimmt. Computer- und Videospiele werden immer komplexer und aufwendiger. Gerade für Grafik, Animationen und Musik wird zukünftig immer mehr Speicherplatz benötigt. Selbst ein Modul mit mehr als 100 MBit Speicherkapazität würde im Vergleich zu einer CD die Programmierer und Software-Firmen immer wieder zwingen, Abstriche beim Umfang und der Qualität eines Spiels zu machen. Ein anderes wichtiges Argument für die CD sind die geringeren Produktionskosten. Man sollte jedoch nicht meinen, daß die Software-Hersteller dadurch ihre Profite in unvorstellbarem Maße erhöhen. Die aufwendige Entwicklung von CD-ROM-Software ist natürlich viel kostenintensiver. Auf jeden Fall wird auch der Kunde von der CD-ROM-Technologie profitieren. Er bekommt mehr und

hochwertigere Software für sein Geld.

Der Grund, warum sich einige große Hardware-Firmen im Spielebereich noch nicht für die CD-ROM als Speichermedium entschieden haben, dürfte weniger den technischen Möglichkeiten als vielmehr in der einfachen Kopierbarkeit der Spiele liegen. Nach England dürften im Jahr 1992 ca. 700.000 CD-Schwarz-Importe (Audio CDs) eingeführt worden sein. Die Zahl der CD-Kopierwerke in Taiwan hat sich in den vergangenen Jahren ständig stark erhöht. Ich gehe jedoch davon aus, daß in den Laboratorien der Hardware-Hersteller schon an der kopiersicheren CD gearbeitet wird.

Gerade im Bereich der Spiele und Unterhaltungselektronik wird sich nur die Firma durchsetzen können, die eine hochentwickelte Hardware zu einem günstigen Preis anbieten kann. Nicht zuletzt entscheidet ja auch die Verfügbarkeit von sehr guter Software über den Erfolg der entsprechenden Hardware.



SONY ELECTRONIC PUBLISHING
JO HEINRICH
BRAND MANAGER

Die neue Konsolengeneration wird sich durch höhere Grafikauflösung, über 16 Millionen Farben, echtem Digital-Sound und der dafür nötigen Rechenpower von den heutigen Geräten unterscheiden. Damit wird sich auch der Speicherbedarf

der Spiele vervielfachen. So verschlingt eine einzige Grafikseite (beispielsweise ein Titelbild) ohne Animation in True Color/Hi-Res bereits 10 MBit, 60 Sekunden Digital-Sound sogar mehr als 40 MBit Speicher. Nur die CD mit mehr als 4000 MBit kann diese Datenmengen zur Verfügung stellen. Die 100 MBit-Module, die von Nintendo und Sega angekündigt wurden, reichen mal gerade für zwei Standbilder mit zwei Minuten Musik – ein bißchen wenig für die nächste Generation der Videospieleunterhaltung.

GENERATION



3-D-Action: Beeindruckendes zum Thema Polygone und Texture Mapping.



„Virtua Soccer“ zählt zu Segas ersten 32-Bit-Spielen für zu Hause

zwei Hitachi SH2 32-Bit-RISC-Chips ihre Dienste, die mit 27 MHz getaktet sind. Genügend RAM-Speicher und True-Colour-Grafik mit 16,7 Millionen Farb-abstufungen verstehen sich heutzutage von selbst. In Anbetracht der restlichen Prozessoren, die Sega ihrer neuen Konsolen-Generation spendiert hat, dürfen wir uns auf beinahe pixel-identische Adaptionen aktueller Sega-Spielautomaten freuen. Wenn alles klappt, erscheinen mit „Virtua Fighter“ und „Virtua Racing“ zwei der heißesten 3-D-Titel pünktlich zum Verkaufsstart des Mars. Weiterhin werkelt Sega momentan an „Virtua Soccer“, dem dritten Spiel der

steller Game Arts. Man munkelt, daß die Japaner an einem ähnlichen Spiel für den Mars arbeiten. Nur bestehen die Hintergrundoptiken nicht aus vorberechneter, sondern in Echtzeit realisierter 3-D-Grafik. Als zweites Projekt hat sich Game Arts ein Rollenspiel vorgenommen: Titel unbekannt. Sega selbst

MD + Mars + Mega-CD?

Theoretisch ist es möglich, Mega Drive und Mars mit dem Mega-CD zu koppeln. Mit diesem Trick hätte man die CD als Speichermedium für den Jupiter herbeigezaubert. Ob diese Rechnung aufgeht, wird sich wohl erst Ende des Jahres klären. Noch ist kein CD-Spiel für das abenteuerliche Hardware-Trio angekündigt.

CD-ROM: DIE HERAUSFORDERER

Bei der Sony-Konsole besteht kein Zweifel, daß sie mit CDs arbeiten wird. Auch der Veröffentlichungstermin wurde nicht angetastet. Sony-Offizielle bestätigen, daß PS-X noch in diesem Jahr auf den Markt kommt. Weiterhin gilt als sicher, daß die technischen Fähigkeiten des Sony-Systems zumindest die Leistungsdaten von Mars und Jupiter übertreffen. Hauptantrieb ist ein 32-Bit-RISC-Chip (R3000A) mit einer Taktfrequenz von 33 MHz. Diverse Zusatzprozessoren

sorgen für die nötige Unterstützung in Sachen Grafik und Sound. Die Mehrzahl japanischer und amerikanischer Entwickler glaubt an den Erfolg von PS-X und akzeptiert Sony neben Nintendo und Sega als „Major Player“.

3DO und CD-I schielen Richtung Multimedia. Das CD-I wird dank der Digital-Video-Cartridge einen Aufschwung erleben, die Zukunft des 3DO ist noch unsicher. Zumindest stimmt die Preissenkung auf knapp 500 US-Dollar freudig.

„Virtua“-Reihe. Zu den ersten Firmen, die Sega mit Entwicklungsunterlagen versorgt hat, zählt der „Silpheed“-Her-

bastelt neben der „Virtua“-Trilogie an der Umsetzung des „Sonic“-Automaten und stellt je ein Action- und Ballerspiel in Aussicht. Spätestens 1995 landet auch „Daytona“, das neueste Arcade-Rennspiel von Sega, im Modulschacht der Mars- bzw. Jupiter-Konsolen. Insgesamt sind rund fünfzig Programme in der Entwicklung, allein dreißig stammen von Sega. Kosten werden die 32-Bit-Spiele etwa soviel wie aktuelle Module.

SUPER GAME BOY

In den USA wird im Juni eine Hardware-Erweiterung für das Super Nintendo erscheinen, mit der Ihr Game-Boy-Module auf Nintendos 16-Bit-Konsole abspielen könnt. Der „Super Game Boy“ kostet knapp 60 US-Dollar (etwa 100 Mark) und

stellt die Schwarz-Weiß-Optiken vierfarbig auf Eurem Fernseher bzw. Monitor dar. Nichts, was den Durchschnittsspieler in Entzückung versetzt, für engagierte Freaks jedoch eine willkommene Möglichkeit, High-End-Titel wie „Link's Awakening“ oder die „Super Mario Land“-Serie in vernünftiger Größe zu genießen.

VON INDUSTRIE-VERTRETERN ZUM THEMA „MODUL ODER CD“



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
MARTIN SPIES
MARKETING MANAGER

Virgin wird sich in nächster Zeit auf kein bestimmtes Speichermedium einstellen. Wir produzieren solange Module, wie sie ein am Markt relevantes Medium darstellen. Dies ist abhängig von Sega und Nintendo, die verständlicherweise nicht auf das finanziell lukrative Produktionsmonopol der Cartridges verzichten wollen. Ich denke aber, daß sich dies binnen kürzester Zeit, bedingt durch den Konkurrenzdruck von z.B. Sony und einem Bedarf an erheblich größeren Speichermengen für u.a. Full Motion Video, realere Grafiken und CD-Musik ändern wird.

Der Endverbraucher erwartet heutzutage, daß gerade bei einem Lizenzprodukt auch ein „der Lizenz würdiges“ Spiel entsteht. Wir haben mit unserem Projekt „Demolition Man“ bewiesen, daß dies möglich ist. Um die für das Spiel gefilmten Sequenzen möglichst realistisch wiederzugeben, kommt eigentlich nur die CD in Frage. Tatsache ist, daß in Zukunft immer aufwendiger produziert wird. Mit 3D-Studio und SGI-Workstations entwickelte Grafiken sind heute, zumindest bei Computerspielen, fast schon Standard. Auch Filmsequenzen werden immer häufiger verwendet. Cartridges sind schon jetzt kaum in der Lage, die neuen Programme zu fassen. Sobald auch die Hardware-Hersteller dies einsehen und die Ladezeiten in den Griff bekommen, steht der „digitalen Zukunft“ nichts mehr im Weg. Langfristig wird sich kein Hersteller der CD verweigern können.

Selbstverständlich sind auch die Fertigungskosten einer CD erheblich niedriger als die eines Moduls. Ausgeglichen wird dies allerdings durch die erheblich höheren Produktionskosten (Schauspieler, 3D-Grafiken, Soundtrack).

Wir wissen nicht, welche Systeme sich durchsetzen werden, glauben aber, daß Booster-Konzepte à la „Mega Drive 32“ die ohnehin schon beträchtliche Verwirrung des Endverbrauchers nur noch steigern werden. Die Händler und Verbraucher sollten nicht mit derartigen, extrem teuren Spielereien hinters Licht geführt werden, denn das wird sich langfristig rächen.

NINTENDO OF EUROPE
WERNER RUDOLPH
MANAGER ADVERTISING & PR

Es handelt sich bei uns nicht um eine „Rückbesinnung“ auf Module, sondern um die weitere konsequente Umsetzung unserer Strategie, die sich am Kerninteresse der Videospieler orientiert: Optimaler Spielspaß.

Um Videospiele zu entwickeln, die diesem Anspruch gerecht werden, braucht man ein System, das neben hoher Speicherkapazität auch schnellen Zugriff bzw. Interaktion erlaubt. Hier war und ist zur Zeit die Schwachstelle bei den CD-Systemen, so interessant sie für andere Anwendungszwecke auch sind. Die Reaktionen der Verbraucher und die sehr moderate Durchsetzung dieser Systeme bestätigen unsere Entscheidung. Nintendo wird natürlich auch die CD-ROM-Technik weiter beobachten. Die technischen Voraussetzungen für eine eventuelle spätere CD-ROM-Zusatzweiterung sind bei „Project Reality“ gegeben. Nutzen werden wir sie, wenn es wirklich sinnvoll ist.



ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND
WOLFRAM VON EICHBORN
GESCHÄFTSFÜHRER

Der Absatz von CD-ROM-Laufwerken für PCs und Mega-Drive-Konsolen steigt überproportional an. Ein sicheres Zeichen dafür, daß CD-ROM den Durchbruch als Trägermedium der Zukunft geschafft hat.

Um so unverständlicher, daß Sega und Nintendo wieder auf das Modul setzen. Electronic Arts wird zwar auch 94/95 neue Cartridge-Produkte für Mega Drive und Super Nintendo veröffentlichen, doch der Anteil von Mega-CD-Neuerscheinungen wird sich dabei erhöhen, da die Absatzmengen unserer drei bereits erhältlichen Mega-CDs sehr zufriedenstellend sind.

Ein Schwerpunkt in der Veröffentlichungspolitik ist das 3DO. Auch wenn sich die Einführung von weiteren CD-ROM-Plattformen abzeichnet, bekennt sich Electronic Arts zum neuen Gerät von Trip Hawkins, durch das der Verbraucher in den Genuß der nächsten Generation von Unterhaltungssoftware kommt.

SUPER



Cyborg Samus batte im Kampf gegen Mother Brain ein verwinkeltes Labyrinth aus Kamern und Gängen zu durchforsten. Der Spannungsbogen war brillant aufgebaut: Nachdem der Spieler den finalen Fight gegen Mother Brain gewonnen hatte, funkelte nicht etwa „The End“ auf dem Bildschirm. Stattdessen wurde der Held aufgefordert, einen steilen Schacht an die Planetenoberfläche hochzusteigen. Und zwar im Eiltempo, denn die gesamten Katastrophen brachen zusammen...



Als das NES 1988 in Deutschland debütierte, sorgten nicht nur "Mario"- und "Link"-Abenteuer für phänomenale Kritiken in der Fachpresse. Fast gleichzeitig erscheinen zwei Action-Adventures, die etwa vier Jahre später auch als Game-Boy-Updates in den Handel kommen. Modul-Profis wissen, daß wir von den Spielen "Kid Icarus" und "Metroid" sprechen. Während unser beflügelter Freund zur Zeit nur geringe Aussichten auf ein 16-Bit-Revival hat, erwarten wir "Super Metroid" in wenigen Monaten als offiziellen 24-MBit-Koloß im Modulschacht deutscher Super Nintendos.

Sag niemals nie: Als Samus seiner Zeit das teuflische Mother Brain vom Bildschirm fegte, schien die Gefahr durch die Metroids gebannt. Was uns das NES-Spiel allerdings vorenthielt, war die Tatsache, daß Samus kurz nach dem Endkampf auf eine "Metroid"-Larve stieß. Anstatt dieses Überbleibsel endgültig zu vernichten, erwachten in dem weiblichen Cyborg mütterliche Instinkte und er schleppte die Larve zur nächsten Raumstation. Die ansässigen Wissenschaftler waren entzückt und faßten sogleich den Plan, die Fähigkeiten der Metroids für die Menschheit zu erforschen. Wer "Aliens" gesehen hat, kennt die Konsequenzen: Die Metroids machen mobil und fallen über ihre Wohltäter her. Immerhin gelingt es den Weltraum-Siedlern, in letzter Minute ein Notsignal zu senden, das den tapferen Weltraumkrieger Samus wenig später erreicht.

An dieser Stelle greift Ihr in das spannende Geschehen ein – es folgt ein Pro-

log: Als Samus andockt, ist nicht mehr viel zu retten, und er muß durch die unterirdischen Labyrinth des explodierenden Planeten entkommen. Das Schicksal sieht vor, daß er wenig später auf dem Trabanten Zebes landet, wo das eigentliche Abenteuer beginnt. Erneut hat der Cyborg ein gigantisches Untergrund-Labyrinth vor sich, das er Abschnitt für Abschnitt erkundet.



In diesem Geheimraum lagern durchschlagkräftige Raketen

Wie schon beim Metroid-Erstling scrollt der Bildschirm tapfer in alle Richtungen. Samus leidet zunächst unter akutem Energiemangel und muß sich nur auf einen schwachen Laser verlassen. Um seine Bewaffnung drastisch zu verbessern, hält er nach mächtigen Kristall-Bällen Ausschau. In diesen Behältern schlummern nicht nur effektivere Handfeuerwaffen, auch die restliche Ausrüstung von Samus wird aufgewertet. Ein neuer Kampfpanzer vermindert den Energieabzug, Sprungstiefel lassen ihn hohe Mauern erklimmen. Bomben und Raketen ergänzen sein Verteidigungsarsenal.

Um auch niedrige Gänge zu durchqueren, kann sich Samus zu einer Kugel zusammenkauern – ähnlich wie sein Kollege "Turricon". Abgesehen davon haben die beiden Actionspiele nicht viel gemein: Während die deutsche Produktion auf Non-Stop-Gemetzel setzt, überzeugt "Super Metroid" mit einer faszinierenden Mischung aus kniffligen Puzzles und beinharder Action.

Wenn Ihr einen Feind erledigt, läßt dieser nicht selten ein Präsent zurück. Meist freut sich Euer Energie- oder Raketen-Vorrat über die Fundsachen. Habt Ihr einen Abschnitt von Aliens

Multifunktions-Cyborg Samus meldet sich zum 16-Bit-Einsatz: Der legendäre NES-Held ist auf den Planeten Zebes zurückgekehrt und sichtet die Überreste seines Intimfeindes Mother Brain. Dabei entdeckt er nichts Gutes...



Auf Eurem Weg könnt Ihr durch Geheimgänge in Höhlen gelangen, in denen eine Steinstatue steht. Hier erhaltet Ihr Extras.



Als Samus auf der Raumstation eintrifft, ist sie bereits verlassen. Er kämpft sich bis zur Larve vor und muß nach aussichtslosem Kampf gegen eine außerirdische Fledermaus feststellen, daß er am Beginn eines neuen „Metroid“-Abenteuers steht. Bevor dies allerdings in Fahrt kommt, sollte sich der Cyborg beeilen, die Raumstation rechtzeitig zu verlassen – dummerweise wurde nämlich die Selbsterstörung aktiviert.

METROID



Dank den zuvor aufgesammelten Paketen gibt der Obermottz schnell auf: Zielt auf seinen Kopf und eine Handvoll gut platzierte Treffer reichen.



Vor Spielbeginn wird im Vorspann erklärt, was bislang geschah, und wieso Samus wieder auf die Reise gehen muß.



Viele Extras säumen seinen Weg: Hier schwingt Samus mit seiner Elektropeitsche über einen Lavasee.

gesäubert, belästigen Euch diese Feinde vorerst nicht mehr. Betretet Ihr allerdings ein anderes Szenario (meist durch eine Türe getrennt) und geht wieder zurück, sind die lästigen Bösewichte wieder aufgestanden. Dies kann zwar nerven, sorgt allerdings dafür, daß Ihr jederzeit Energie und Extras "nachladen" könnt. Dafür haben die Designer zwar auch spezielle Kammern eingerichtet,



Energietore trennen die verschiedenen Zonen ab. Um sie zu öffnen, müßt Ihr auf sie schießen.

Weg mit dem Bleistift: „Super Metroid“ kartographiert jede Bewegung mit. Bereits erkundete Szenen sind rot eingefärbt, blau steht für unberührte Natur.



Wenn Ihr einen Teil des Höhlensystems erforscht habt, sucht Ihr nach dem Zentralcomputer...



...in diesem Raum erhält Samus Zugriff auf die komplette Landkarte von „Crateria“.

doch müßt Ihr diese erst einmal finden. Das gleiche gilt für Räume, in denen Ihr den Spielstand auf Batterie speichert, oder Zugriff auf die komplette Landkarte einer Zone erhaltet.

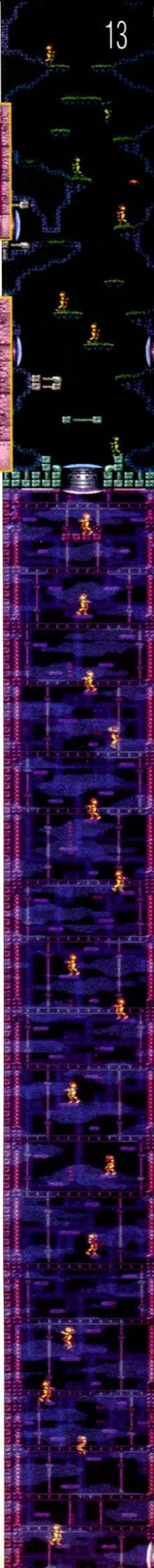
Die Super-Nintendo-Version knüpft an die Tradition des Originals an – wer die triste Grafik auf dem NES akzeptiert hatte, erlebte eines des packendsten Science-fiction-Abenteuer. Die Optik läßt auch auf Nintendos 16-Bitter Wünsche offen, wengleich einige Szenen und Effekte sehr schön inszeniert wurden.

Dafür begeistert die Aliens-Hommage mit anderen Tugenden: Von der ersten bis zur letzten Minute zieht Euch "Super Metroid" in seinen Bann und erzeugt eine prickelnde Atmosphäre. So begleitet nicht etwa eine lieblos komponierte Melodie die Bildschirm-Aktionen, der Soundtrack geht bedingungslos auf die jeweilige Spielsituation ein, sorgt für Herzklopfen und viele Überraschungsmomente. Der Spieler wird zunächst konsequent von Punkt A nach Punkt B geschickt und lernt dabei die Spielmechanik kennen und schätzen. Außerdem rüstet Ihr den Cyborg gleich mit den nötigsten Materialien aus. Erst nach gut einer halben Stunde wird Euch gestattet, die Labyrinth auf eigene Faust zu erkunden. Angesichts des gewaltigen Speicherplatzes von 24 MBit dürfte klar sein, daß dieses Vorhaben eine ganze Menge Zeit in Anspruch nimmt. Freut

Euch auf eines der intelligentesten und fortschrittlichsten Videospiele der letzten Zeit. Die deutsche Version von „Super

Metroid“ wird aber vermutlich nicht vor Mitte des Jahres erscheinen.

Erhältlich bei Game Express, München, Tel. 089/5439188



NEWS



MEGA-HULK

Bruce Banner und sein Schicksal: Was bereits Comic-Hefte und TV-Serien einschlägig in Szene setzten, erleben nun 16-Bit-Videospiele. Der von Gamma-Strahlen drangsalierte Physiker verwandelt sich in ein grünes Monster namens "Hulk", sobald ihm Mitmenschen oder Umwelt sauer aufstoßen. Zum Glück kämpft Bruce auch als Biest für das Gute, und so sei es erlaubt, daß Ihr ihm via Joypad zu Hilfe eilt.

U.S. Gold schickt den "Incredible Hulk" in den Kampf gegen eine Roboterarmee, die für ihren Herrn Richtung Weltherrschaft marschiert. Bis zur endgültigen Niederschlagung der Bösewichte muß Hulk neun Action-Levels bestehen, in denen die Szenarios in typischer Jump'n Shoot-Tradition in alle Richtungen scrollen. Leider könnt Ihr nicht ständig auf den mächtigen Hulk bauen: Ab und zu steuert Ihr den ordinären Bruce Banner durch die Pixel-Landschaften.

Incredible Hulk. 8 MBit, U.S. Gold, demnächst für Mega Drive und Super Nintendo



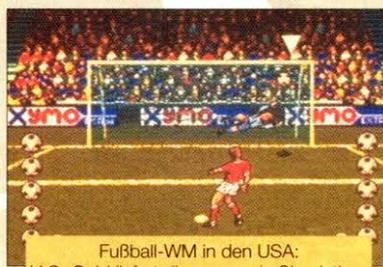
Bruce Banner setzt als "The incredible Hulk" auf übermenschliche Kräfte



Hulk kennt keine Angst: Unter den Fittichen eines geschickten Joypad-Artisten kontert der Held jede Monster-Attacke. Vornehmlich langt er mit seinen bärenstarken Armen zu...

Atmosphäre. So spielt Ihr mit den Original-Teams, seht die Eröffnungs- und Schlußfeier und dürft in den "echten" US-Stadien antreten. Es versteht sich von selbst, daß typische Fußball-Features nicht zu kurz kommen: Unterschiedliche Platz- und Wetterbedingungen fordern ebenso Euer Joypad-Geschick wie diverse Kicker-Tricks: Flugkopfbälle, Fallrückzieher und graziöse Torwartparaden lockern die Rasen-Rennerei auf. Natürlich erlaubt der Schiedsrichter Elfmeter und verweist übermotivierter Spieler des Feldes.

World Cup USA 94. U.S. Gold, ab Mai für Mega Drive, Mega CD und Super Nintendo



Fußball-WM in den USA: U.S. Gold liefert die passende Simulation.

WORLD CUP 94

Größere Sportereignisse rufen U.S. Gold auf den Plan: Nach den Spielen zu den letzten beiden Olympiaden begleiten die Engländer auch die kommende Fußballweltmeisterschaft mit einem entsprechenden Videospiel. Die **Fußballsimulation** läßt zwei Kicker an den Start und präsentiert das Geschehen aus der Vogelperspektive. Erinnerungen an "Sensible Soccer" werden wach, doch "World Cup USA 94" lockt mit authentischer

INFRAROT-PADS

Jeden Monat erscheinen neue Accessoires, die das Spielen noch bequemer gestalten sollen. Unter den vielen Neuerscheinungen findet Ihr nur selten empfehlenswerte Produkte. In MANIAC 2/94 haben wir Euch in unserem großen Joypad-Vergleichstest bereits die Infrarot-Joy pads von Acclaim für das Super Nintendo vorgestellt, diesen Monat erhielten wir das Game-Partners-Set von der Firma AB Union. Der Infrarotempfänger hat die Form eines knubbeligen Flugzeugs und wird mit einem Saugnapf auf oder neben dem Fernseher fixiert. Der Funkverkehr klappt auch über eine Distanz von mehreren Metern. Die Pads müssen dabei nicht direkt auf den Empfänger gerichtet werden. Neben den üblichen Bedienelementen könnt Ihr auch Slow-Motion anwählen. Einziger Nachteil: Die Verbindungskabel vom Empfänger zur Konsole sind sehr kurz – das Super Nintendo muß in der Nähe des Fernsehers stehen. Die Pads selbst sind ergonomisch und schick zugleich – da nur zwei Batterien benötigt werden, auch nicht besonders schwer. Das Package ist empfehlenswert und ab sofort für 119 Mark erhältlich.

U.S. Gold betritt nicht alleine das Fußballfeld: Kaum hat Elbe sein erstklassiges "Striker" fürs Super Nintendo veröffentlicht, folgt der zweite Teil auf dem Fuß. "World Cup Striker" greift das Konzept des Originals auf und setzt mit noch mehr Optionen und Features einen drauf. In der nächsten Ausgabe lest Ihr mehr.



DAS BESTE 3D-SPIEL DER WELT?

Die kalifornischen Angel-Studios, verantwortlich für die Computertricks im Cyberspace-Spielfilm „The Lawnmower Man“ und Peter Gabriels „Mindbender“- bzw. „Kiss the Frog“-Video, stellten auf der Electronic Show in San Diego den ersten Spielautomaten vor, der auf Silicon-Graphics-Hardware und firmeneigener „Advanced Real Time Simulation“-Software basiert. Im Gegensatz zu den passiven „Rides“ der belgischen Kollegen von Talent (für Taito), ist „Orbit Defenders“ so interaktiv wie „Star Wing“. Durch drei Levels kämpft sich der Spieler, der über ein Head-Mounted-Display in die futuristische Umgebung eintaucht. Ihr kreuzt im Sternenjäger über ein galaktisches Schlachtfeld (Bild oben), trampelt im Robo-Walker durch die schwer verteidigten Korridore einer Raumstation (unten) und duelliert Euch mit Viren im Cyberspace. In Deutschland wurde bisher noch kein „Orbit Defenders“-System gesichtet – interessierte Spielhallen- und Vergnügungsparkdirektoren wenden sich an untenstehende Kontaktadresse

Orbit Defenders: Diego Angel/Angel Studios, Carlsbad, Kalifornien, Tel.: 001-619-929-0700



Eine Reality Engine 2 des Herstellers Silicon Graphics dient als Spielkonsole für das Actionspiel „Orbit Defenders“.

Eines der besten Import-Joyboards, den Street Winner 2, baut GT-Elektronik in der Schweiz (Tel. 0041/61/4014224) für das 3DO mm. Neben dem robusten Mikroschalter-Joystick verfügt das Board über sechs Buttons, Slow-Motion und individuell programmierbares Dauerfeuer. Das 3DO-Joyboard kostet etwa 199 Mark.



Sony sammelt: Die PS-X-Macher haben sich europaweite Vertriebsrechte für ausgesuchte Spiele von Ocean, Hudson Soft, Renegade, Absolute, Delphine und Tradewest gesichert. Unter anderem erwarten wir die Titel „Jurassic Park 2“ und „Chopper 3“.

Mortal Memory: Die 16-Bit-Adaptionen von „Mortal Kombat 2“ finden voraussichtlich auf 24-MBit-Modulen Platz. Als Veröffentlichungstermin steht der 13. September.

Batman returns: Konami arbeitet feberhaft an einem Super-Nintendo-Spiel zur Zeichen-trickserie „Batman – Animated Series“. Man munkelt auch von einer Mega-CD-Version.

Next Action Hero: Der kommende Kinohit „True Lies“ (Schwarzenegger & Cameron) wird von Acclaim für alle gängigen Konsolen umgesetzt.

[style]

„jede realität ist eine meinung... du bildest dir deine eigene!“

timothy leary

super nintendo	multi	299,-
claymates	us	119,-
fatal fury II	jp	139,-
final fight I oder II	jp	60,-
joe & mac III	jp	149,-
lemmings II	us	129,-
mlbpa ea baseball	us	119,-
rabbit rampage	us	139,-
rock 'n' roll racing	dt	129,-
wintersport extreme	us	129,-
young merlin	dt	139,-
rgb-kabel		29,-
ad-29 import-adapter	pal	25,-
60hz import-adapter	pal	39,-
50/60hz umbausatz		59,-
50/60hz umbau		89,-
6-spieler-adapter	pal	49,-

mega drive	multi	229,-
eternal champions	us	119,-
landstalker	dt	133,-
mickey & donald	pal	39,-
shanghai	us	109,-
skitchin'	us	109,-
sonic II	pal	45,-
sonic III	pal	110,-
streets of rage III	jp	115,-
virtua racing	jp/us	179,-
action replay	pal	59,-
50/60hz umbau		39,-

mega cd	dt	499,-
dune	dt	110,-
mortal combat	us	110,-
rebel assault	us	vorb.

neo geo	pal	729,-
art of fighting II	pal	399,-
mutation nation	pal	229,-
samurai showdown	pal	379,-
viewpoint	gebr.	499,-
world heroes II	pal	349,-

jaguar	us	649,-
crescent galaxy	us	120,-
darkened flag	us	135,-
tempest 2000	us	120,-

3do	us	1099,-
john madden football	us	135,-
microcosm	us	135,-
out of this world	us	125,-
the horde	us	120,-
total eclipse	us	125,-
alone in the dark	us	125,-

cd32	dt	679,-
disposable hero	pal	70,-
microcosm	pal	110,-
pirates! gold	pal	80,-
rise of the robots	pal	vorb.
mpeg video modul	dt	469,-

videos	ab	29,-
black rain	cd	49,-
crying freeman IV	vhs	39,-
doomed megalopolis IV	vhs	39,-
splee sampler	vhs	39,-
star trek VI	cd	49,-

diverses		
4-fach scart umschalter		99,-
mak-bausatz		200,-
swc v2.7cc, 24m		749,-

parallelisierungen und druckfehler vorbehalten! für system-kompatibilität übernehmen wir keine haftung!



PLAY ME

TOYS 'N' GAMES

wahlingsallee 6

22459 hamburg

fax: 5 59 37 09

händleranfragen erwünscht!

STAR WARS

Mutige Sternenkrieger vorgetreten: In Zusammenarbeit mit dem Videospielevertrieb **LaViA** verlost MAN!AC über zwanzig leckere Preise zum Thema „Star Wars“.



Pünktlich zur Veröffentlichung der deutschen Version von „Super Empire strikes back“ auf dem Super Nintendo würdigen wir das Science-fiction-Epos mit einem donnernden Wettbewerb. Ihr könnt dabei nicht nur ausgefallene Star Wars-Souvenirs gewinnen, als Hauptpreis winkt der brandneue High-End-Laserdisc-Player MDP 850-D von Sony inklusiv allen drei „Krieg der Sterne“-Episoden. Um die Chance zu wahren, eines der Goodies abzustauben, müßt Ihr fünf Fragen rund um „Star Wars“ richtig beantworten. Viel Glück!

DIE GEWINNTE

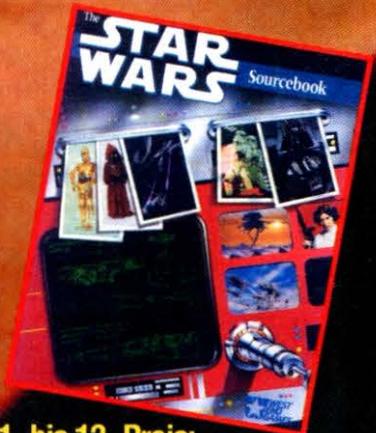
1. Preis: Der ultimative High-End-Laserdisc-Player von Sony. Der MDP 850-D kommt erst im Mai auf den Markt, spielt hemmungslos PAL- und NTSC-Discs, ist mit einer eleganten Fernbedienung ausgestattet und verblüfft mit atemberaubender Bild- und Ton-Qualität. Die Besonderheit: Ihr müßt die Laserdiscs nicht mehr wenden, da der Player beidseitig abtastet. Als Zugabe erhält der Gewinner die neu aufgelegten Laserdisc-Editionen der drei „Star Wars“-Filme von CBS-Fox.



2. bis 6. Preis: Je ein Super-Nintendo-Spiel „The Empire strikes back“. Der hammerharte Actiontitel fängt die Atmosphäre des Kinofilms perfekt ein und reizt den 3-D-Chip zu Höchstleistungen.

7. bis 9. Preis: Je eine Kollektion des „Krieg der Sterne“-Trios auf VHS-Video.

10. Preis: Das „Star Wars“-Rollenspiel. Nicht auf Eurer Konsole, sondern als Brettspiel mit 14-seitigem Begleitbuch.



11. bis 12. Preis: Je ein Star-Wars-Sourcebook. Wichtige Infos zu Raumschiffen, Aufbau der Waffensysteme und so weiter. Unentbehrlich für jeden Fan.

13. bis 15. Preis: Je ein „Heir to the Empire“-Sourcebook. Brisante Facts über die neue Star-Wars-Trilogie mit Infos über Imperial City, New Republic und unbekannte Charaktere.

16. bis 18. Preis: Je ein „Galaxy Guide 3“ zur Episode „The Empire strikes back“. Was Ihr schon immer über das Star-Wars-Universum wissen wolltet.



19. bis 20. Preis: Je ein „Darth Vader“-Bausatz. Möge der Klebstoff mit Euch sein.



DIE PREIS- FRAGEN

A. Welcher Hersteller hat Anfang der achtziger Jahre bereits eine Videospieldaption von „The Empire strikes back“ für Atari VCS 2600 und Mattel Intellivision veröffentlicht?

B. Wie heißt die Schauspielerin, die Prinzessin Leia in der „Star Wars“-Trilogie verkörpert?

C. Welches Programmiererteam hat sowohl „Super Star Wars“ als auch „Super Empire strikes back“ auf das Super Nintendo adaptiert? Wir meinen damit nicht die Herausgeber JVC und Lucas Arts, sondern den Entwickler.

D. Wie heißt die Eiswelt, auf der Ihr via Abfangjäger gegen imperiale AT-AT-Walker kämpft?



E. Lucas Arts hat vor kurzem ein exklusives CD-ROM-Actionspiel rund um „Star Wars“ für den PC veröffentlicht. Eine Umsetzung fürs Mega-CD soll bald folgen. Wie heißt es?

Bitte schickt den Fragebogen (oder eine Kopie) bis zum 20. Mai an Cybermedia Verlags GmbH Star Search Wallbergstr. 10 86415 Mering

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Bomico, Laguna und Cybermedia dürfen nicht mitmachen.

DIE LÖSUNGEN

A. _____
B. _____
C. _____
D. _____
E. _____

F. Wer bin ich?
Alter _____ männlich weiblich
Name, Vorname: _____
Straße: _____
PLZ: _____ Stadt _____

NACHSCHLAG

Die folgenden Fragen müßt Ihr nicht beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen. Trotzdem wäre es nett, wenn Ihr Eure Meinung zu den angesprochenen Themen äußern würdet. Schließlich wollen wir wissen, was Euch gefällt und wie wir die MAN!AC noch besser machen können.

1. Wieviel Geld gibst Du monatlich für Dein Hobby „Videospiele“ aus? _____ DM

2. Die Konsolen

BESITZE ICH	<input type="checkbox"/>	3DO	
	<input type="checkbox"/>	CD-I	
	<input type="checkbox"/>	Game Boy	
	<input type="checkbox"/>	Jaguar	
	<input type="checkbox"/>	Mega Drive	
	<input type="checkbox"/>	Mega CD	
	<input type="checkbox"/>	Neo Geo	
	<input type="checkbox"/>	PC-Engine/Turbo Duo	
	<input type="checkbox"/>	Project Reality	
	<input type="checkbox"/>	Sega Jupiter/Saturn	
	<input type="checkbox"/>	Sony PS-X	
	<input type="checkbox"/>	Super Nintendo	
	<input type="checkbox"/>	Tetsujin (Hudson)	
	WILL ICH MIR KAUFEN	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>			

3. Hi-Tech-Hardware

BESITZE ICH	<input type="checkbox"/>	Laserdisc-Player
	<input type="checkbox"/>	Personal Computer
	<input type="checkbox"/>	Videorekorder
	<input type="checkbox"/>	Satelliten-Anlage
WILL ICH KAUFEN	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	

4. MAN!AC im Kreuzfeuer

super gut nett mäßig mies					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Titelseite
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spieletests
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tips: Last Resort
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Player's Guides
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Technik-Know-How
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Handheld-Teil
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Comic
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hero: Wonderboy
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Import-Tests
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rollenspiel-Report
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	CD-32-Report
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Anime-Videos
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Poster
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	News/Aktuelles

5. Die Konkurrenz

KAUFE ICH	<input type="checkbox"/>	ASM
	<input type="checkbox"/>	Funvision
	<input type="checkbox"/>	Gamers
	<input type="checkbox"/>	Megablast
	<input type="checkbox"/>	Mega Fun
	<input type="checkbox"/>	Nintendo Club-Magazin
	<input type="checkbox"/>	Playtime
	<input type="checkbox"/>	Power Play
	<input type="checkbox"/>	Sega Magazin
	<input type="checkbox"/>	Sega Pro
	<input type="checkbox"/>	Super Pro
	<input type="checkbox"/>	Total
	<input type="checkbox"/>	Video Games
	LESE ICH	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		

6. Wieviele Personen außer Dir lesen dieses Exemplar der MAN!AC? _____

7. Was fehlt Dir in der MAN!AC?

AMIGA

Nach dem globalen Erfolg des Heimcomputers C 64 schickte der Hersteller Commodore 1987 den 16-Bit-Nachfolger „Amiga“ ins Rennen. Während dieser Luxus-Heimcomputer in den USA trotz seines leistungsfähigen 68.000er-Hauptprozessors und der exzellenten Grafik- und Soundfähigkeiten keinen begeistern konnte, sahnte er in Europa ab. Der Amiga 1000 und seine Nachfolger 500, 600, 2000 und 3000 wurde zum Standard-Gerät der Spieler, Grafik-Freaks und Hobby-Informatiker. Mit millionenfachen Verkaufszahlen im Rücken wagte sich Commodore 1991 an die CD als preisgünstiges Speichermedium. Unter dem Namen CDTV veröffentlichte der Hersteller einen Amiga 500 mit integriertem CD-ROM-Laufwerk, aber ohne Tastatur. Doch unentschlossenes Marketing, hoher Preis und geringe Unterstützung durch internationale Software-Hersteller ließen dem CDTV keine Chance – bereits ein Jahr nach der Markteinführung war die Konsole aus dem Gedächtnis der Spieler und Multimedia-Fans verschwunden.

Erst Mitte 1992 renovierte Commodore die Systemarchitektur und verpaßte dem Amiga mit einem 68.020 (32 Bit) einen schnelleren Prozessor. Auch das neue CD 32 basiert auf dem Amiga 1200 der neuen Produktserie, ist aber im Gegensatz zum Heimcomputer als reine Spielkonsole angelegt: Wie beim glücklosen CDTV fehlt die Tastatur, während der Diskettenschacht durch ein CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Drehgeschwindigkeit ersetzt wurde. Davon abgesehen ist die CD-Konsole mit dem A 1200 identisch: Der Hauptprozessor ist mit 14 MHz getaktet, aus einer Farbpalette von 16,8 Mio Farben können im höchsten Modus (HAM) 256.000 gleichzeitig dargestellt werden. Das CD 32 ist zum Vorläufer CDTV, zu CD-G und Audio-CDs kompatibel.

Mit dem Preis von 699 Mark ist das Amiga CD zwar teuer als herkömmliche Konsolen, aber erheblich billiger als vergleichbare CD-Geräte wie CD-I, 3 DO oder auch die Mega Drive/Mega-CD-Kombination. Ein klarer Vorteil gegenüber den Konkurrenten ist die große Spielbibliothek: Im Moment stehen etwa 50 Titel zur Auswahl, die im Preis zwischen 40 und 100 Mark an-

Technik:

Prozessor: Motorola

68020, 14 MHz

Farbpalette: 16,8 Mio,

256.000 gleichzeitig

Preis: 699 DM

CD: Double speed

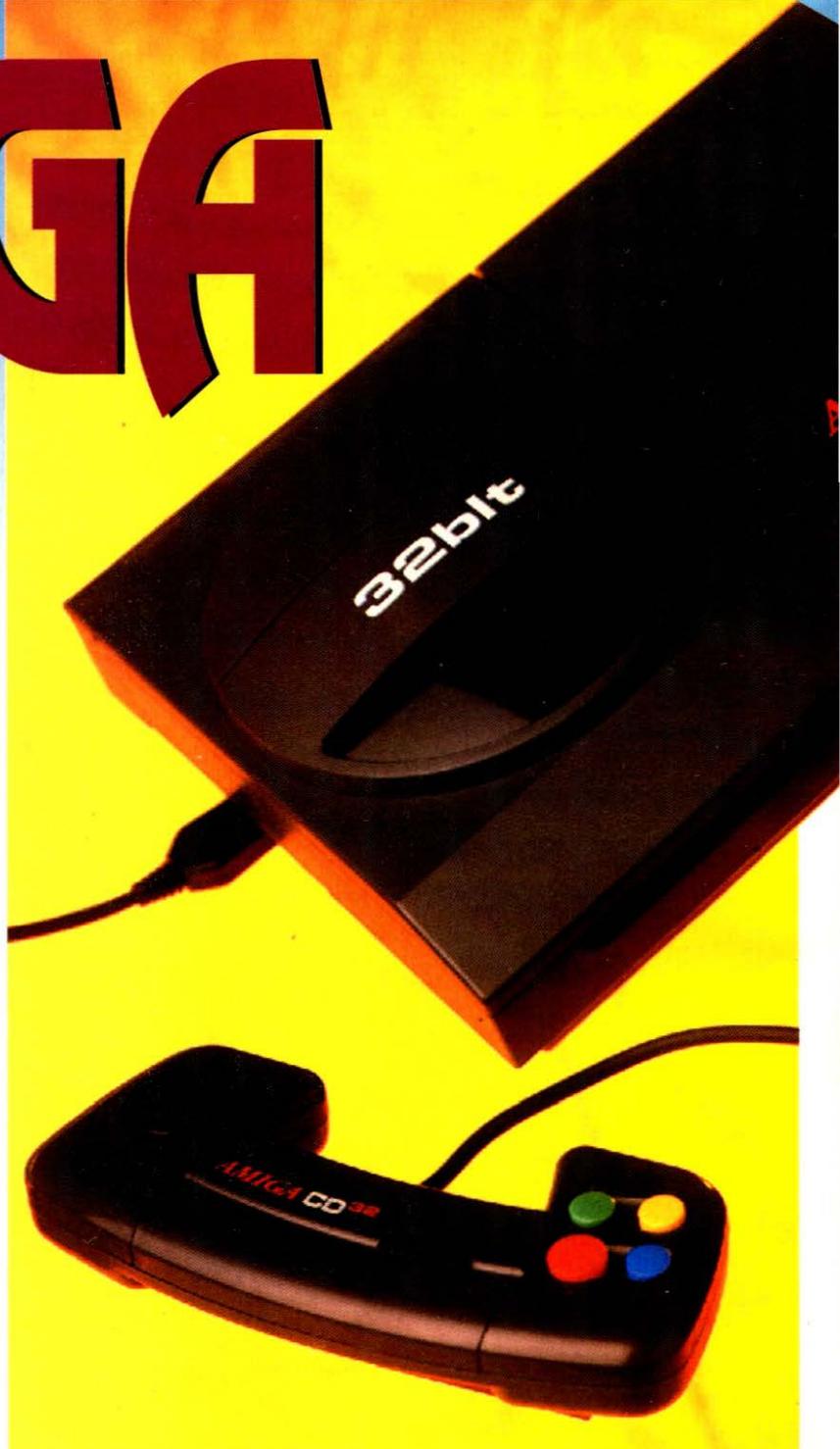
Sound: 3 Kanal stereo

Anschlüsse: MPEG,

Tastatur, Computer-

box, Datenband-

schub



CD 32

Eine CD-Lawine folgt der Veröffentlichung des Commodore CD 32. Neue Power für die Amiga-Konsole oder alte Hüte für eine Hardware-Totgeburt? MAN!AC sichtet das Spiele-Angebot.

IGA CD 32

gesiedelt sind, zudem dürft Ihr auf alte CDTV-Software (darunter Hits wie „Lemmings“ oder „Sim City“) zurückgreifen.

Leider sind fast alle CDs leicht aufgepeppte Amiga-Diskettenspiele, die kaum von den Fähigkeiten des CD 32 Gebrauch machen. Nimmt die Qualität der Software zu und werden die Stärken der Hardware bei der Neuentwicklung berücksichtigt, kann das CD 32 auf dem Markt bestehen: Der rasante 32 Bit-Prozessor stellt die Konsolen-Rivalen locker in den Schatten, selbst das Super NES muß vor der Commodore-Farbenpracht kapitulieren. Das größte Hindernis für das CD 32: Die Spielentwickler beschränken sich auf den europäischen Raum. LucasArts, Konami oder Capcom werden niemals für das Amiga-CD produzieren, aufwendige Realfimspele lohnen sich aufgrund der geringen Verbreitung nicht. So werden auch in Zukunft vorwiegend Disketten-Umsetzungen erscheinen, die Euch lediglich CD-Musik und leicht verbesserte Grafik bieten. Die wenigen Spezialentwicklungen sind Low-Budget-Produktionen: Sympathisch, aber weit weniger aufwendig als eine Exklusiv-Entwicklung für Mega CD oder 3DO. Nur wer auf Mega-Hits wie Sonic oder Mario verzichten kann, sollte das CD 32 als Spiele-Alternative in Erwägung ziehen - das Verhältnis zwischen Preis und Leistung ist ungeschlagen.

CD32-Spiele sind erhältlich bei PlayMe, Hamburg, Tel. 040 550-3004 und bei Belhag, Schweiz, Tel. 031 819-7067



Das spektakulärste CD32-Spiel: Psygnosis' „Microcosm“ führt Euch in das Innere des Körpers.

MICROCOSM



Die eindrucksvollste CD: Psygnosis schickt Euch auf eine Reise ins Innere des Menschen. Mit Mini-Sonden ballert Ihr Euch durch Blutbahnen bis ins Gehirn, um Euren Firmenboss vor Manipulationen zu retten. Dabei wählt Ihr zwischen verschiedenen Waffensystemen.

Mit fabelhaftem Intro und Grafik aus Silicon-Graphics-Workstations ist „Microcosm“ die CD, die man ungläubigen Freunden vorführt. Die Optik ist erheblich besser als auf dem Mega-CD, dafür spielt sich das Abenteuer nicht ganz so gut wie auf der Sega-Konsole. Trotzdem sollten sich alle CD-32-Besitzer diese CD besorgen.

DISPOSABLE HERO



Ganz in der Tradition von Horizontalballereien wie „R-Type“ präsentiert sich diese CD aus dem Hause Gremlin: Ihr steuert ein Raumschiff durch fünf Levels, immer im Kampf gegen bitterböse Aliens und monströse Mittel- und End-

gegner. Dabei sammelt Ihr 32 verschiedene Extrawaffen ein, die Ihr je nach taktischer Anforderung in blauen Docks wechseln könnt. Obwohl im Vergleich zu Konsolenkollegen wenig los

ANSCHLUB GESUCHT!

Das CD 32 ist serienmäßig mit Erweiterungsports für eine „Computer-box“ und eine Tastatur versehen, die die Konsole zum Amiga-Heimcomputer ausbauen. Eine Schnittstelle für einen Virtual-Reality-Handschuh ist ebenfalls vorhanden, kann aber unter der Rubrik „Marketing-Gag ohne praktischen Nutzen“ abgehackt werden. Realität ist hingegen das MPEG-Modul, mit dem Ihr „Digital Video“-CD anschauen könnt. Das Modul kostet knapp 500 Mark. Spiele, die die Realfilmtechnik nutzen, sollen neben internationalen Film-Hits ebenfalls erscheinen.



In Gremlins „Disposable Hero“ erwarten Euch bunte Welten und mächtige Gegner

ist, gehört die CD dank fantasievoller Grafik, toller Dance-Musik und spaßiger Balleraction zu den CD-32-Spielen, die am besten unterhalten. Wer Weltraumspektakel liebt, sollte sich das Spiel unbedingt ansehen.

NÄCHSTE WELLE

Im Moment werkeln fast alle englischen Firmen an CD 32-Produkten: Core Design schickt Euch in der Exklusiv-Entwicklung „Premier“ durch eine bunte Plattformwelt, ebenfalls im Jump'n'Run-Genre sind „Captain Dynamo“ und die „Dizzy Collection“ (Sammlung von 10 Dizzy-Abenteuern) von den Codemasters angesiedelt. Titus programmiert eine Umsetzung des rasanten Lotus-Clones „Lamborghini“. Bei Psygnosis sind neue



„Inferno“ von Ocean kommt im Herbst auf CD 32



Prügeln mit Humor: Team 17s „Ultra Body Blows“.

Versionen von „Second Samurai“, der Fortsetzung des Amiga-Plattformklassikers „First Samurai“, sowie „Scavenger 4“ geplant. Besonders engagiert ist der englische Marktführer Ocean, der bereits eine Handvoll Spiele veröffentlichte und mit „TFX“ im Juni einen Düsenjägersimulator auf CD ausliefert. Ocean's „Inferno“ ist ebenfalls eine Polygonen-Schlacht, aber in der fernen Zukunft angesiedelt. Prügelfans freuen sich auf Team 17s „Ultimate Bodyblows“. GameTek veröffentlicht im Frühjahr „Humans 1&2“, sowie die langerwartete Weltraum-Handelssimulation „Frontier - Elite 2“. Renegade beglückt Amiga-Fans zudem mit „The Chaos Engine“, einem taktischem Monstergemetz.

Zwei Sampler-CDs zollen der Heimcomputer-vergangenheit des Amiga Tribut: Auf „Now that's what I call games Vol. 1 & 2“ befinden sich jeweils einbundert verschiedene Public-Domain- und Sharewarespiele, darunter Varianten von bekannten Klassikern wie „Galaga“, „Space Invaders“, „Breakout“ oder „Tron“. Grafik und Sound sind bescheiden. Spaß macht's trotzdem.



ARABIAN NIGHTS

Wegen einer entführten Orient-Prinzessin wird ein braver Geselle zum Jump'n'Run-Helden, der sich schlau bei anderen Spielfiguren durchfragt und kleine Rätsel im Nu löst. Zwischendurch flattert Ihr auf dem Zauberteppich durch einen horizontal-scrollenden Ballerlevel.

„Arabian Nights“ dümpelt grafisch und spielerisch auf 8-Bit-Niveau: Kleine Sprites, wenig Action und dümmliche Rätsel ergänzen sich zu einem durchschnittlichen Plattformspiel.

DENNIS

Dennis hat nichts besseres zu tun als in Jump'n'Run-Levels nach Münzen zu suchen und sich von seinem Köter in einem Wagen



durch den Park ziehen zu lassen. Die Amiga-CD-Version ist eine technisch saubere Variante des Super-Nintendo-„Dennis“, aber dadurch nur geringfügig spaßiger: Ein Zeitlimit treibt Euch durch endlose Levels, deren Ende Ihr mit Geduld und nicht etwa durch Intelligenz erreicht.

JAMES POND 2 - CODENAME ROBOCOD

Fischagent Pond geht auf geheime Mission: Rennend und springend durchstößt Ihr die Levels, dehnt Pond im Spezial-Anzug in mehrfache Bildschirmhöhe oder



steuert ein Modellauto gegen wildgewordenes Spielzeug.

Spielerisch hat sich am soliden, aber langatmigen Jump'n'Run nichts geändert. Musik und der Vorspann sind das Plus, die neuen Hintergründe mit grellen Farbverläufen das Minus der CD.



JOHN BARNES

Als eine von acht Nationalmannschaften bestreitet Ihr die EM 1992. Während Ihr auf Knopfdruck zwischen den Spielern wechselt, scrollt der Bildschirm in der seitlichen Perspektive.

Grafik (Grün) und Sound (Rausch & Pfeif) sind erträglich, dafür ist der Spielverlauf eine Katastrophe: Die Steuerung hakt, die Pixel-Fußballer verweigern den Gehorsam, der Torwart entzieht sich jeder Kontrolle.

LABYRINTH OF TIME

Ihr werdet in das sagenumwobene Zeit-Labyrinth von König Minos versetzt. Um zu entkommen müßt Ihr diverse Aufgaben lösen und den Ausgang finden.

Ihr wandert durch Standbilder und trifft ab und an eine Person – genauso langweilig wie es sich anhört.



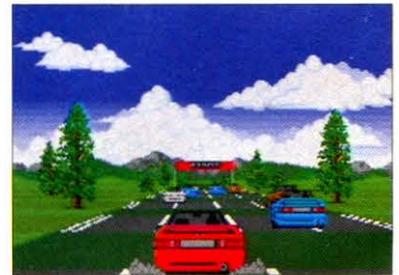
LIBERATION

Ihr steuert ein Kommando von vier Roboterkriegern durch eine futuristische Welt und kämpft gegen außer Kontrolle geratene Maschinen. Dabei erkundet Ihr Straßen und Gebäude, außerdem müßt Ihr Rätsel lösen und im Ernstfall losballern.

Das Spiel bietet ein stimmungsvolles Intro, kann aber durch rucklige Grafik kaum Spaß verbreiten. Mit etwas Geduld erschließt sich ein durchaus interessantes Adventure.

LOTUS TRILOGY

Drei Klassiker auf einer CD: Alle rasanten 3-D-Rennstrecken der „Lotus“-Reihe mit Split-Screen-Funktion, Streckeneditor und CD-Musik laden zum Losrasen ein. Die „Out Run“-Variante versorgt Bleifuß-Fetischisten mit jeder Menge Spielspaß.



MORPH

Ein Experiment seines verrückten Onkels verwandelt Ralph Morris zu „Morph“ einer Kugel, die sich nach Belieben in Gas, Flüssigkeit oder einen massiven Gegenstand verwandeln kann. Durch Verwandlung in die geeignete Form löst Ihr Rätsel in



AUFLISTUNG DER RESTLICHEN SPIELE

Spielertitel	Spielgenre	Spielertitel	Spielgenre
7 Gates of Jambala	Adventure	Pinball Fantasies	Flipper
Alfred Chicken	Jump'n'Run	Psycho Killer	Actionspiel
Bubba'n'Stix	Jump'n'Run	Ryder Cup Golf	Sportspiel
Castles 2	Strategie	Seek and Destroy	Actionspiel
Chambers of Shaolin	Prügelspiel	Sensible Soccer	Sportspiel
Chuck Rock	Jump'n'Run	Summer Olympics	Sportspiel
Dangerous Street	Prügelspiel	Super Putty	Jump'n'Run
Deep Core	Adventure	Town with no name	Adventure
Diggers	Denkspiel	Trolls	Jump'n'Run
Dracula	Jump'n'Run	Whale's Voyage	Strategie
Fireforce	Actionspiel		
Fly Harder	Actionspiel		
International Karate +	Prügelspiel	Erhältliche Digital Videos	
Lemmings	Denkspiel	Black Rain	Actionfilm
Mean Arenas	Actionspiel	Bon Jovi-Keep the Faith	Musikvideo
Nick Faldo Golf	Sportspiel	Cartoon Carnival	Zeichentrick
Overkill/Lunar C	Actionpack	Nacked Gun 2 1/2	Komödie
Oscar	Jump'n'Run	Star Trek 6	Science Fiction
		Top Gun	Actionfilm

36 Levels und sammelt die Teile der Unglücksmaschine wieder zusammen. „Morph“ ist ein cleveres Denkspiel mit Geschicklichkeitselementen. Leider erhaltet Ihr im Spielverlauf keine neuen Talente, so daß die Rätseljagd auf Dauer ermüdend wirkt.

NIGEL MANSSELL

16 Kurse stehen zwischen Euch und der Formel-1-Weltmeisterschaft. Der Wagen wird im Tuning-Modus auf die jeweilige Strecke anpaßt. Die Rennen erlebt Ihr aus einer 3-D-Perspektive hinter



dem Lenkrad. „Nigel Mansell“ gehört zu den besseren Formel-1-Simulationen, fährt aber nicht an die Pole Position.

PIRATES! GOLD

Der Heimcomputer-Klassiker: In dem Adventure-Strategie-Action-Mix „Pirates! Gold“ säbelt Ihr Euch als Nachwuchspirat durch die Karibik. Ihr plündert, duelliert Euch mit Konkurrenz-Kapitänen und füllt Euren Dreimaster mit Proviant, Rum und Gold.



Die „Pirates! Gold“-Version auf dem CD 32 ist die schlechteste in der Microprose-Flotte. Das ungeschlagene Spielprinzip wurde farbenfroh inszeniert, durch technische Patzer aber etwas vermiest: Knarzige Sprachsamples, „Umblättern“ statt Scrolling und die unnötig verkomplizierte Steuerung des Schiffs verpassen dem Spielspaß eine Breitseite. Versenkt wird das faszinierende „Pirates Gold“ durch die holprige Gestaltung zum Glück nicht.

PREY

Eine der wenigen Spezialentwicklungen für das CD 32: Ihr rennt in der subjektiven Perspektive durch die verzweigten Gänge einer Basis im Weltraum. Nach und nach wird klar, daß Aliens in die Station eingedrungen und auf Menschenjagd sind. Im Kampf gegen begrenzten Sauerstoff-



vorrat und Außerirdische versucht Ihr, die Basis zu räumen und mit den Aliens abzurechnen. Dabei helfen Euch ein Radar und gefundene Superwaffen, außerdem gibt's Tips der Einsatzleitung per Funkspruch.

Ehrgeizig aber mißlungen: Trotz klaustrophober Atmosphäre krankt „Prey“ an simplem Spielprinzip und mieser Technik.

SLEEPWALKER

Ihr seid ein Hund dessen Herrchen durch gefährliche Schlafwandeleinlagen sein Leben immer wieder in Gefahr bringt. Um ihn zu retten, müßt Ihr alle Fallen und Hindernisse aus seinem Wege räumen oder ihn in eine sichere Richtung abdrängen. Die originelle und musikalisch angenehm unterlegte Mixtur aus Geschicklichkeits- und Denkspiel motiviert nur



kurzzeitig: Die Levels sind zu groß und verschachtelt, und bieten Euch abgesehen von einer Handvoll Extras kaum Abwechslung.

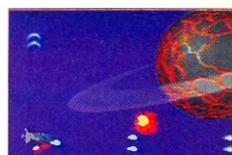


ZOOL

Die beste „Zool“-Variante: Steuert den Ameisenkrieger durch die N-te Dimension, sammelt Extras und erreicht gegen heftigsten Widerstand den Ausgang. Die Grafik ist knallbunt, die Levels zum Teil ermüdend groß. Mit Dance-Musik von CD und guter Spielbarkeit ist „Zool“ eines der besseren CD 32-Jump'n'Runs.

Von Team 17

gibt's Amiga-Spiele als Doppelpack auf einer CD – und das zum moderaten Preis. Erste Veröffentlichungen: „Project X/F 17 Challenge“ (ordentlicher Baller-Seitscroller und ansprechendes Formel 1-Rennen) und „Alien Breed/Quak“ (taktisches Monstergemetzel und eine barmlose Plattformbüpferei).





Pebble Beach Golf Links

Auf hochgeris-
steten PCs glänzt

"Links 386 Pro"

des US-Herstellers

Ac ess mit beina-

be Photo-realisti-

scher Optik –

dank einer Auflö-

sung von 640x480

ixeln. Benutzer-

führung und

Steuerung sind

brillant ausgekno-

belt und geben

Kritikern keine

Chance. Dank

unzähliger (und

kostspieliger)

Zusatzdisketten

schlagen C-Besit-

zer auf gut einem

Dutzend Golfkur-

sen ab, die bis

zum letzten Gras-

balm den Original-

Schauplätzen ent-

spre ben. Wir

dürfen gespannt

sein, ob Virgins

Mega-CD-Adap-

tion die Klasse

des Originals

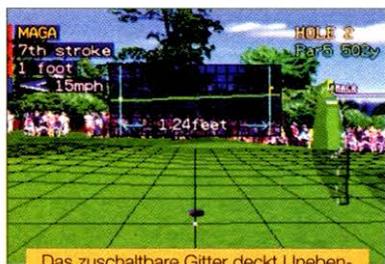
erreicht.



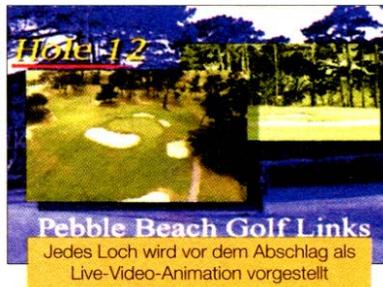
MARTIN GAKSCH – Vorschnele Testteil-Leser haben unsere Kritik zur gleichnamigen Mega-Drive-Neuheit schon entdeckt: Der japanische Entwickler T&E Soft gab sich jedoch mit der Sega-Adaption nicht zufrieden und beschert dem 3DO die erste Sportsimulation. Noch bevor Electronic Arts' "PGA Tour Golf" als 32-Bit-Upgrade erscheint, dürfen 3DO-Golfer auf dem weltberühmten Pebble-Beach-Parcours abschlagen.

Auf dem 3DO seht Ihr die 18 Löcher nicht in abstrakter Polygon-Grafik, sondern werdet mit Live-Video-Eindrücken und Digi-Bildern unterhalten. Nachdem Ihr die Landschaftsidylle hautnah genossen habt, wendet Ihr Euch im Freundeskreis oder an der Seite von Computer-Kollegen dem Golfspiel zu. Die übliche Feinjustierung von Ball, Schläger und Spieler liegt ganz in Eurer Hand, Tips vom Caddie sind auf Knopfdruck abrufbereit. Habt Ihr den Abschlag dank gut getimter Joypad-Aktionen vollbracht, seht Ihr den Flug des Balles leider nur traditionell in 2D. Wer sich eine computer-generierte Kamerafahrt im Rücken des Balles gewünscht hat, wird enttäuscht. Genauso wie auf dem Mega Drive blendet das Programm vom Abschlag direkt zum Landepunkt um. Die Grafik kann dabei mit dem Referenz-Golf "Links Pro 386" auf dem PC nicht ganz mithalten, sieht aber besser als bei jedem 16-Bit-Golf aus.

Die Benutzerführung ist logisch, wenn auch einen Tick umständlicher als auf



Das zuschaltbare Gitter deckt Unebenheiten des Platzes bedingungslos auf



Pebble Beach Golf Links

Jedes Loch wird vor dem Abschlag als Live-Video-Animation vorgestellt

dem Sega-System. Die Fülle an Optionen ist willkommen, täuscht aber nicht darüber hinweg, daß Ihr mit läppischen 18 Löchern vorlieb nehmen müßt. Wenigstens habt Ihr die Wahl zwischen dem normalen Vier-Runden-Wettkampf, Skins-, Stroke- und Match-Play. Computer-generierte Mitspieler leisten Euch auf Wunsch Gesellschaft. Traditionell bietet "Pebble Beach Golf Links" einen aus-

fürlichen Statistikeil, der via Batterie gespeichert wird – ebenso wie der Spielstand von vier menschlichen Golfern.

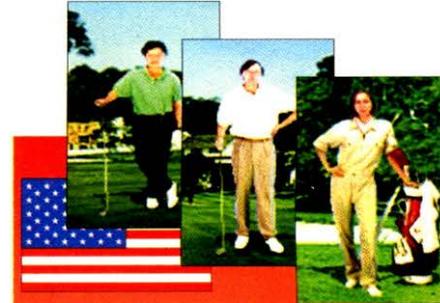
3DO-Aktivisten freuen sich über ein professionell dargebotenes Golfspiel, das die exklusiven Features der Konsole zufriedenstellend nützt. Die Live-Video-Einspielungen werden ernsthaft Golfer schon bald abschalten, da sie den Spielfluß unnötig stören. Geschwindigkeit ist nicht zuletzt deshalb wichtig, da die Ladezeiten unge-



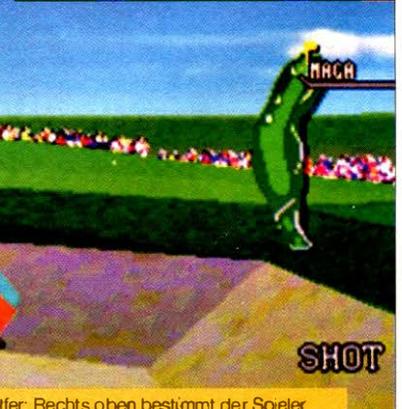
Optische Hilfsmittel unterstützen den Golfer: Rechts oben bestimmt der Spieler gerade die Schlagrichtung, im großen Bild wird die Schlagstärke festgelegt.

duldige Naturen durchaus nerven. An der Simulation samt Steuerung gibt's bei "Pebble Beach Golf Links" nichts auszu-setzen: Die Kombination aus einsteigerfreundlicher Bedienung und Profi-Features hat unseren Check bestanden. Ungeduldige 3DO-Besitzer mit einem Faible für Golf greifen zu, der Rest wartet auf den EA-Sports-Konkurrenten. Im Vergleich zu herkömmlichen Golfspielen erlebt Ihr zwar nichts dramatisch Neues, müßt Euch aber kaum über Design-Mängel ärgern.

Erhältlich bei Tradelink, Bayreuth. Tel.: 0921 513401



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	T&E-SOFT
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	74%



John Madden Football

3DO INGO ZABOROWSKI – Nach der Aufwärmphase mit "Monster Manor" geht EA in die Vollen: Als erster Superstar besteigt Altmeister John Madden die 32-Bit-Arena. Nach einem TV-reifen Intro dürft Ihr die Individualstatistiken aller NFL-Spieler abrufen, außerdem gibt's

knapp hundert Videoclips mit den spektakulärsten Aktionen der jeweiligen Mannschaft und Kommentaren von John Madden über die prägenden Teams der Football-Geschichte. Altbekannt gestaltet sich der Spielablauf: Ihr steuert alle NFL-Teams unter ihrem Originallogo, zwei All-Star-Mannschaften und eine Reihe von erfolgreichen Champions der Football-Geschichte. Auf dem Spielfeld wählt Ihr Aufstellung, Formation sowie Spielzug und führt ihn

rennend oder passend aus. In den Playoffs steuert Ihr Euer Team bis zum Superbowl, wobei Ihr nur die Endrunde bestreiten dürft.

Die 3DO-Variante ist ein Cocktail aus allen anderen "John Madden"-Versionen: Spielzüge aus dem neuesten Teil sind ebenso vertreten wie die alten Sets aus der Ur-Fassung und die Traditionsteams der 93er Auflage. Spielerisch

hat sich nichts geändert, dafür zeigt die CD, wie die Sportspiele der Zukunft aussehen: Stufenlos wechselnden Perspektiven verfolgen Ball und Spieler, digitalisierte Bewegungen und große Spielfiguren verbreiten realistisches Stadion-Feeling. Dazu kommt die CD-Soundkulisse mit gesprochenen Kommentaren von John Madden. Das Spiel ist die bislang grafisch eindrucksvollste Sportsimulation, wobei eine perfekte technische Gestaltung und hervorragende

Optiken mit dem durchdachtesten Football aller Zeiten kombiniert wurden. Einen Schatten auf die fabelhafte 3DO-Version werfen lediglich der fehlende Ligamodus und träges Reagieren bei Schrägsteuerung. Trotzdem ist „John Madden Football“ ein Muß für Sportbegeisterte und sicher der wichtigste Titel, um dem 3DO im footballverrückten Amerika zum Durchbruch zu verhelfen.

hat sich nichts geändert, dafür zeigt die CD, wie die Sportspiele der Zukunft aussehen: Stufenlos wechselnden Perspektiven verfolgen Ball und Spieler, digitalisierte Bewegungen und große Spielfiguren verbreiten realistisches Stadion-Feeling. Dazu kommt die CD-Soundkulisse mit gesprochenen Kommentaren von John Madden. Das Spiel ist die bislang grafisch eindrucksvollste Sportsimulation, wobei eine perfekte technische Gestaltung und hervorragende



In der Zeitlupe dürft Ihr die Fähigkeiten der 3DO-Hardware bestaunen: Die Kamera zoomt stufenlos in das Spielgeschehen, außerdem kann der Blickwinkel verschoben und ein einzelner Spieler isoliert verfolgt werden.



Footballer kennen kein schlechtes Wetter: Der Quarterback visiert in strömendem Regen mit seinem Paß den Wide Receiver an.



John Madden führt Euch mit Videoclips durch das Spiel.

Panasonic hat den Preis für das 3DO in den USA auf 499 Dollar gesenkt – 200 Dollar weniger als noch vor einem Monat. Das freut nicht nur die spielffreudigen Amis, sondern auch die deutschen Import-Händler. Wer geschickt kalkuliert, kann das 3DO nun für weniger als 1000 Mark anbieten. Leider bedeutet diese Preissenkung nicht automatisch, daß zum Deutschland-Start der 32-Bit-Konsole ein ähnlich attraktiver Preis gewählt wird. Nicht einmal der exakte Veröffentlichungstermin steht bislang fest.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '94
SPIELSPASS	87%



The Horde



Der 3DO-Markt scheint dem ambitionierten Spielehersteller Crystal Dynamics nicht mehr zu genügen: Nach "Crash'n'Burn" und "Total Eclipse" erscheint das dritte CD-Spiel der Kalifornier bereits für 3DO und MS-DOS-PCs gleichzeitig – nur so rechnet sich der immense Produktionsaufwand.

Um "The Horde" wurde ein professioneller Mini-Spielfilm gedreht und mit Kirk Cameron in der Hauptrolle recht prominent besetzt. Der Star aus der US-Sitcom "Growing Pains" spielt in "The Horde" den tolpatschigen Küchendiener Chauncey, der von Kühen großgezogen wird und es bis zum Ritter am Hofe des König Winthrop bringt. Doch das Leben als Kämpfer birgt seine Gefahren: Zu Beginn des Spiels wird Chauncey in die Shimto Plains abkommandiert, um dort karges Land in eine blühende Provinz zu verwandeln. Sobald Chauncey seine Ländereien betritt, endet die

Live-Video-Vorstellung, und Ihr blickt von schräg-oben auf Felder, Felsen und Seen. Dort gehen ein paar einsame Bauern ihrem friedlichen Tagwerk nach und legen um ihre ärmlichen Hütten Beete und Äcker an. Ähnlich wie in "Populous" könnt Ihr in die Kultivierung des Landes eingreifen, Seen verlanden, Bäume pflanzen und Kühe auf die Weide plazieren. Da in den Shimto Planes (und in vier anderen Gebieten, die Ihr später betretet) die schreckliche "Horde" ihr Unwesen treibt, legt Ihr auch Zäune an und hebt tödliche Fallgruben aus. Jede Bau- und Pflanzaktion kostet Euch Geld, und erst in späteren Jahreszeiten könnt Ihr es Euch leisten, größere Vorhaben umzusetzen. Um eine schnelle Mark zu verdienen, fällt Ihr die Bäume in Eurer Provinz – leider machen bereits in der zweiten Welt die Waldgeister gegen diesen Öko-Fix-vel mobil.

Nach einer festgesetzten Frist endet die Bauphase und ein schauiges Tröten kündigt die Attacke der "Horde" an. Die Hordlinge gibt's in verschiedenen Ausführungen, doch jeder einzelne ist ein furchterregender Allesfresser, der mampfend durch Eure Provinz stürmt. Nun steuert Ihr nicht mehr den Bau-Cursor, sondern Euren Helden, der mit beherztem Schwung sein zweihändiges Schwert in die hungrigen Monster krachen läßt. Nur ein Bruchteil Eurer Provinz ist im Bildschinnausschnitt sichtbar, so daß Ihr ein Radar und die

Anti-Horde Extras



Zu den ersten Extras, die Euch angeboten werden, gehören ein Teleportationsring und „Le Bombe“.

Übersichtskarte konsultiert, um zu sehen, aus welcher Richtung sich die gefräßigen Monster nähern. Habt Ihr alle abgeschlachtet, erntet Ihr die Früchte Eurer Baubemühungen in Form klingender Münzen. Am Ende eines Jahres treibt der böse Kanzler die Steuer ein. Bleibt Euch genügend Geld übrig, kauft Ihr im Waffenshop magische Schwestern, Bomben oder heuert einen Trupp robuster Söldner an. Abgesehen von Vorspann, Zwischensequenzen und Hintergrundmusik unterscheidet sich "The Horde" nicht von einem konventionellen Taktik/Actionspiel. Trotz umständlicher Steuerung und deutlichen Anleihen bei "Populous" fesselt die "The Horde"-Spielmechanik. Was Ihr aufbaut, muß Minuten später gegen die erbarungslosen Hordlinge verteidigt werden. Die Wut auf die roten Vandalen ist's, die Euch durch die scrollende Landschaft hetzen läßt – dafür verspürt Ihr mit jedem zer-

Mit "The Horde" feiert der aberwitzige Humor des "Archon"-Erfinders Paul Reiche sein Comeback. Er kooperierte mit Fred Ford, mit dem er bereits "Star Control" und "Star Control 2" erschuf. Letzteres erscheint demnächst auch für das 3DO. Für die Optik zeichneten sich u.a. der SSI-Grafiker Cyrus Lum und der Lucas-Arts-Künstler Steve Purcell ("Indiana Jones", "Sam & Max") verantwortlich. Unter den Spieletestern und in den Danksagungen tummeln sich außerdem der "ToeJam & Earl"-Erfinder Greg Johnson sowie Robert Leyland und Greg Hammond, die sich kürzlich mit dem Mega CD-Spiel "Racing Aces" unrühmlich hervortaten.



Jedes Kapitel entführt Euch in einen anderen Teil des Königreiches. Ihr beginnt in der Ebene von Shimto.



Hier seht Ihr eine Gemeinde der zweiten Welt, kurz nach der Ankunft der Hordling-Vorhut: Links weiden noch friedlich Eure Kühe, rechts daneben haben die gefräßigen Monster bereits das erste Bauernhaus verspeist. Eure wenigen Fallgruben (unten im Bild) konnten nur einen Teil der Feinde aufhalten. Schwingt Euer Schwert – das Gemetzel beginnt!



Neben magischen Waffen könnt Ihr später auch Ritter und Bogenschützen erwerben.



Meier, Bach und 3DO: Eine schlagkräftige Kombination?

SID MEIER: KOMPONIEREN NACH ZAHLEN?

Der amerikanische Spieldesigner und Microprose-Mitbegründer Sid Meier ist für actiongeladene Flugsimulationen ("F 15 Strike Eagle") und tiefgründige Strategiespektakel ("Pirates") bekannt. Dem 3DO schrieb der Amerikaner sein erstes Multimedia-Programm auf den RISC-Prozessor: "CPU Bach" komponiert ganze Symphonien, streng nach den Regeln des deutschen Meisters.



Dank Eures Riesenschwerts schwindet es Euch nach ungestümen Schlägen



Live Video: Da Ihr Eurem König bei einem heimtückischen Giftanschlag das Leben rettet...

fetzten Hordling ein tiefes Gefühl der Befriedigung. Die Animationen (friedlich mampfende Kühe, gierig herumhopsende Hordlinge) sind niedlich, die Soundeffekte geschmacklos-gut. Nur auf Dauer langweilt die gewalttätige Gärtnerarbeit, denn neue Möglichkeiten zur Kultivierung der Ländereien gibts auch in den späteren Levels nicht. Verschiedene Intermezzi (sowohl Live-Video-Einspielungen, als auch gemalte Standbilder) locken die hektische Eintönigkeit zwar etwas auf, geben der Sache aber auch nicht mehr Substanz. Ein nettes Spiel, aber kaum ein Grund, ein 3DO zu kaufen. *ur*

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



...schlägt er Euch zum Ritter. Leider macht Ihr Euch damit den bösen Kanzler zum erbitterten Feind.

MANIAC: Sid, wie bist Du darauf gekommen mit "CPU Bach" statt einer Simulation ein Komponierprogramm zu entwickeln?

Sid Meier: Nun, zum einen musiziere ich selber, und zum anderen ist C.P.U. Bach, wenn man es sich genauer ansieht, auch eine Simulation – es wird eben diesmal ein Komponist und ein oder mehrere Musiker simuliert.

MANIAC: Warum gerade Johann Sebastian Bach?

Tja, wenn ich mir moderne Musik anhöre, klingt die sowieso wie computer-generiert. Ernsthaft – wir haben uns für Bachs Musik entschieden, da sie mathematischen Regeln gehorcht und sich anhand dieser Regeln gut „nachkomponieren“ läßt. Das war aber zugleich eine der größten Herausforderungen: Die Titel, die mit CPU Bach entstehen, sollen einen gemeinsamen Stil besitzen, aber dennoch voneinander verschieden klingen. Außerdem sollen die Instrumente möglichst naturgetreu reproduziert werden. Das klappt bei Orgel und Klavier, aber hat man zum Beispiel eine E-Gitarre, wäre es schwieriger, sie »echt« klingen zu lassen. Da kommen uns dann die Soundfähigkeiten des 3DO zugute. Last but not least: Bachs Musik ist nicht „aufdringlich“, man kann sie auch leise im Hintergrund spielen lassen.

MANIAC: Wie läuft der Kompositionsprozess? Werden nur bestimmte Musikstile zusammengesetzt, oder wird ein völlig neues Musikstück erstellt?

Mit Hilfe der erwähnten Regeln wird ein komplett neues Stück komponiert. Die Anzahl der verschiedenen Möglichkeiten beträgt etwa 10 Milliarden, es wird also eine Weile dauern, bevor man das gleiche Stück zweimal hört. Zuerst muß der Benutzer zwischen 8 verschiedenen Grundstimmungen wie zum Beispiel Sonnenaufgang, Party oder Hintergrund-Musik wählen. Anschließend wird die Art der Musik (Fuge, Choral etc.) und die Instrumentierung festgelegt. Zum Schluß darfst du wählen, ob du parallel zur Musik eine Bildergalerie, ein Kaleidoskop oder den Musikern beim Spielen zusehen willst. Wenn man ein Klavierstück hört, sieht man Bach persönlich am Flügel, und seine Hände entsprechend der gespielten Noten in die Tasten greifen.

MANIAC: Wie ist das Copyright-Problem geregelt? Schließlich werden ja nicht die Musikstücke, sondern ein Programm verkauft. Wem „gehört“ die Musik?

Dir! Du kannst die Musik aufnehmen und für den privaten Gebrauch, aber auch als Hintergrundmusik für ein Spiel benutzen, das Du dann verkaufst. Ich stelle mir lediglich einen Verweis vor, daß die Musik von C.P.U. Bach stammt.

MANIAC: Warum biet Du mit dem Programm vom PC zum 3DO gewechselt?

Wir hatten mit der Entwicklung auf einem PC begonnen, als erstmals das 3DO-angekündigt wurde. Da es bessere Soundfähigkeiten besitzt, sind wir übergewechselt. Nach gut 8 weiteren Monaten war C.P.U. Bach dann fertig.

MANIAC: Wer wird Deiner Meinung nach das Programm kaufen?

Jeder! (lacht) Mit dem 3DO sprechen wir eine neue Zielgruppe an. Das 3DO ist ein CD-Spieler und wird im Wohnzimmer neben der Stereoanlage stehen. Außerdem ist es ein neues System, von dem die Leute noch keine festgefahrenen Vorstellungen haben. Da paßt C.P.U. Bach gut dazu. Als vor 20 Jahren Schachcomputer auf den Markt kamen, haben sich alle gefragt, ob die Dinger jemals so gut wie Menschen spielen. Heute bringen sie selbst Schachmeister ins Schwitzen. In 10, vielleicht 15 Jahren mag die Entwicklung der computer-generierten Musik ähnlich fortgeschritten sein wie das Computer-Schach. Was kommt danach? Computer, die Theaterstücke schreiben oder Bilder malen?

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANTT
SPIELSPASS	73%

IMPORT

Desert Fighter



Desert Fighter ist ein kaltschnäuziges „Wüstensturm“-Actionspiel in isometrischer 3D-Grafik. Der rote Rahmen bezeichnet den sichtbaren Bildschirmausschnitt.

Maern, Söldner und hilfreiche Extras. „Wolfenstein 3D“ war die Hommage an die Apple 2 C-64 Oldies „Castle Wolfenstein“ und „Beyond Castle Wolfenstein“ (oberes Bild), die



vor zehn Jahren in den USA erschienen. Darunter seht Ihr die „Wolfenstein 3D“-Weiterentwicklung „Doom“ auf dem PC.



WINNIE FORSTER – Harte Zeiten, harte Spiele: Während sich in deutschen Geschäften nur wenige Super-Nintendo-Neuheiten blicken lassen, herrscht auf dem Importmarkt martialische Action: Neben „Super Battletank“, „Choplifter 3“ und „Wolfenstein 3D“ wird auch Setas „Desert Fighter“ hierzulande keinen Vertriebspartner finden. Die realen Ereignisse der Operation Desert Storm und Electronic Arts umstrittenes,

aber international erfolgreiches „Desert Strike“ standen Pate bei diesem Feldzug im Nahen Osten. Ihr fliegt eine „F 15 Strike Eagle“ oder das taktische Kampflugzeug „A 10 Tank Killer“ durch etliche Missionen, die wiederum in Einsatzgebiete unterteilt sind. Die Wendigkeit eines „Desert Strike“-Helikopters erreicht keines der Flugzeuge, sodaß sich „Desert Fighter“ nicht so gut spielt wie der Electronic-Arts-Vorstoß. Problematisch sind auch die zahlreich eingeflochtenen Status- und Briefing-Bildschirme, die Euch mit japanischen Texten verunsichern. Erfahrene Spieler haben den Dreh jedoch schnell raus und müssen sich nur den Vorwurf gefallen lassen, sich mit einem der zynischsten Spiele des Jahres zu beschäftigen. Die „Rambo“-Thematik beiseite gestellt, ist „Desert Fighter“ ein sauber produziertes Actionspiel mit detaillierter Grafik, einer gewaltigen Landkarte, vereinzelter Sprachausgabe und sogar der Miniatureinspielung eines Nachrichtensprechers - ein Fall für Söldner.

Ehältlich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

MBIT	8
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SETA
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	74%



Entschärft, aber noch immer hart: „Wolfenstein 3D“ auf dem Nintendo



Vom umstrittenen Shareware-Klassiker auf den Videospiele-Weltmarkt: Die PC-Version von „Wolfenstein 3D“ wurde vor zwei Jahren indiziert. Bei der Modul-Umsetzung verzichtete Imaginier auf anstößige Pixel (Hakenkreuze, Hitler-Gemälde), behielt die temporeiche Handlung aber bei. Blitzschnell zoomen und rotieren die Räume an Euch vorbei: Ihr müßt sieben Levels durchqueren, Soldaten, Ratten und mächtige Endgegner ausschalten und in die nächste Spielstufe vordringen. Extras und bessere Waffen (Maschinengewehre, Raketenwerfer) sind die Würze im harten Action-Gemetzle – „Wolfenstein 3D“ bleibt Geschmackssache und ist für Kinder nicht geeignet.

Ehältlich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

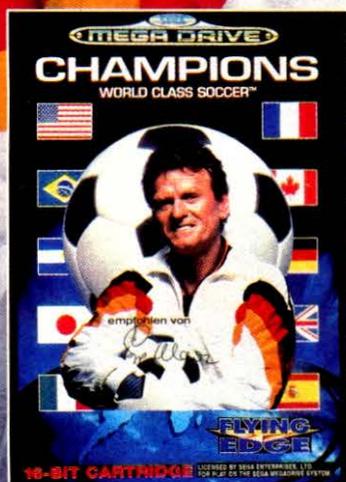
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and othermarks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.





Choplifter 3



WINNIE FORSTER –

Als 1992, zehn Jahre nach Erscheinen der Urversion, eine Game-Boy-Variante des Klassikers „Choplifter“ angekündigt wurde, glaubte kein Fan an die Rückkehr des vollen Spielspaßes. Doch der Oldie fühlte sich auf dem LCD-Display des **Game Boys** wohl – selbst „Choplifter 2“-Puristen akzeptierten „Choplifter 2“ als eines der intelligentesten Actionspiele für das Handheld.

Die Super-Nintendo-Version „Choplifter 3“ hält sich an die Game-Boy-Variante, knallt Wüsten, Höhlen und Dschungel aber in vielfältigen Farbverläufen und pixelfeinen Details auf den Bildschirm. Fünf Missionen (Dschungel, Wüste, Hochsee und Großstadt) teilen sich in vier Einsätze. Als Pilot eines Kampfhubschraubers dringt Ihr in besetztes Gebiet ein und befreit Kumpels, die dort in kleinen Holzbarracken auf Euch warten. Die Wendigkeit des Chopflifter-Hubschraubers ist sprichwörtlich: Wahlweise in der Seitenlage oder mit gesenkter Spitze geradeaus flattert Ihr in alle Richtungen, feuert dabei oder aktiviert eine Spezialwaffe, verharrt auf der Stelle und hebt senkrecht nach oben ab. Der Bildschirm scrollt in den ersten Levels vorwiegend nach links und rechts, später



Irgendwo hat Euer Mechaniker sein Lager aufgeschlagen: Findet ihn, und Euer Hubschrauber ist repariert.

verstärkt auch vertikal in die Tiefe. Im feindlichen Kugelhagel verliert Euer Hubschrauber Energie, die Ihr in versteckten Flugzeug-Werkstätten wieder regeneriert. Landet Ihr in der Nähe eines Gefangenenlagers, laufen die Kameraden aus allen Richtungen auf Euren Hubschrauber zu – wartet, bis sie an Bord geklettert sind und düst dann zurück zu Eurem Stützpunkt, um sie in sichere Verwahrung zu geben.

„Choplifter 3“ ist ein fesselndes Gemisch aus turbulenter Baller-Action und Joypad-Feinarbeit. Schmiert Ihr mit einem Hubschrauber voller Flüchtlinge ab, sind die Kameraden futsch und Ihr müßt Euch weiter ins feindliche Gebiet vorwagen, um Euer Rettungs-Soll einzuhalten. Die eigene Gier kostet dem Chopflifter-Piloten das Leben – wer stürmisch voranfliegt und nicht regelmäßig zur

Basis zurückkehrt, wird viele Neustarts absolvieren. „Choplifter 3“ ist mit seinem Extrawaffen-Sortiment komplexer als der Apple-2-Oldie und fordert eine längere Eingewöhnungszeit. Außerdem ist der Pixel-Feindflug in seiner Thematik (mit Napalm und Atom-Sprengsatz!) und dem bunten Detailreichtum noch eine Spur geschmackloser als der optisch primitive Urahn. Wen der harte Spielinhalt nicht schreckt, bereitet die (auch akustisch interessante) Rettungsaktion eine beängstigend hohe Motivation. „Einen Versuch wag' ich noch“ – nur die begrenzten Continues zwingen den Spieler zum gelegentlichen Ausschalten.

Erfülllich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

Start das Spiel mit neuen Elementen zu überladen, würzten die Entwickler eine Prise „Fort Apoca-



lypse“ unter das Defender-ähnliche Spielprinzip. JVCs „Choplifter 2“, ist eine „Search & Rescue“-Mission mit sorgsam dosierten Extra-Waffen und ultra-kniffligen Feindstellungen.

MBIT CODE	8
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	EXTREME
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	76%



Zweite Mission, Level 2: Rot umrandet ist ein bildschirmgroßer Ausschnitt – Euer Sichtfeld.

Metal- und Steinbarrieren unterteilen die Kammern der Unterwelt.

Habt Ihr zehn Kameraden im Hubschrauber, müßt Ihr zur Basis zurückkehren.

Einige Eurer Kumpels sind in Gebäuden eingesperrt – bombt sie in die Freiheit!



Battle Cars



MARTIN GAKSCH – "F-Zero" trifft "Rock'n'Roll Racing": So lecker dieses Rezept klingt, die Zubereitung hat meinen Geschmack

nicht ganz getroffen. Als Solospieler fahrt Ihr in neun Spielrunden jeweils zwei Rennen. Zunächst legt Ihr die Strecke zum Level-Finale ohne großen Konkurrenzdruck zurück, ehe Euch der Boß herausfordert. Um dem "Game Over"-Schriftzug zu entgehen, müßt Ihr den Obermotz (bzw. dessen Fahrzeug) in die Schranken weisen. Fahrtechnisches Können alleine reicht dazu nicht – aber wozu habt Ihr die netten Waffen? Zielsuchende Raketen, Wurfscheiben mit Billard-Komponente und durchschlagsstarke Bomben hinterlassen sichtbare Spuren. Bei dem Wettrennen solltet Ihr Euch von anderen Fahrern nicht ablenken lassen. Die Kollegen sind bestenfalls Kanonenfutter: Räumt Ihr einige aus dem Weg, belohnt Euch "Battle Cars" mit Geld, das Ihr wiederum zum Kauf von Waffen und Auto-Aufrüstsätzen benötigt. Fehl am Platz ist übrigens das Bremspedal: Wenn Ihr aus

Dauer eintönig. Leider hat es Namco nicht geschafft, die Vorzüge der anfangs genannten Ideen-Inspiranten zu kopieren: Weder Tempo und Dynamik des Rennspiel-Oldies, noch die destruktive Hinterhältigkeit der Sound & Vision-Raserei wurden eingebracht.

Wenn Ihr zu zweit die Kurven kratzt, wird aus drei Modi gewählt. Einerseits dürft Ihr das oben beschriebene Spiel im Duett angehen. Dazu fahrt Ihr den Cross-Country-Parcours im Split-Screen-Ambiente gegeneinander, kämpft danach aber einzeln gegen den Obermotz. Außerdem winkt der Vs-Modus mit Toumanent-Add-on. Wenn Ihr genügend Kumpels vor dem Joypad versammelt, dürfen bis zu acht Spieler den "Battle Car"-King ermitteln.

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



So spektakulär geht's leider selten zu: Bis auf die Mode-7-Rennstrecken gibt sich die Hardcore-Raserei "Battle Cars" recht bieder.



Standard-Extras im Shop: Drei verschiedene Waffen, sechs Tuning-Teile.



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt

der Kurve schliddert und gegen die Bande prallt, kostet dies kaum Zeit. "Battle Cars" hat nichts mit einer realistischen Rennsimulation zu tun, die Action dominiert eindeutig. Fortgeschrittene Piloten setzen auf spezielle Techniken: Verschiedene Powerslides oder kurzzeitiges Rückwärtsfahren muntern den Freizeit-Raser auf. Und siehe da, eine gewisse Adrenalin-fördernde Wirkung kann man der Zerstörungssorgie nicht absprechen. Langfristige Motivation entwickelt sich allerdings nicht.

Optisch kommt das Modul nicht über das Prädikat "Mode-7-Grafik von der Stange" hinaus: Die schnelle, aber nicht sonderlich detaillierte Grafik wirkt auf

Anlässlich der 3DO-Veröffentlichung in Japan (Ende März) präsentierten die ersten Fernost-Hersteller ihre Spiel für die das 3DO. Die Japan-Palette ähnelt dem amerikanischen Angebot (Adventures mit Education-Unterton und skurrile Simulationen) und sind mit dem US-3DO kompatibel. Mit "Fire Ball" ist ein grafisch bestechender Flipper angekündigt, mit "Dr. Hauzer" des japanischen CD-Spezialisten Riverhill Software ein Adventure mit Polygongrafik und Live-Video-Einspielungen. Interessant sehen die voraberechneten Kampfbotter des 3-D-Science-fiction-Adventures "Tetsujin" aus. Weitere CD-Anbieter sind Pak-In-Video (mit „Kyoto Mystery“ und „Burning Soldier“), Humming Bird („The Mask of the Black Death“), Micro-Cabin („Life Stage“) und T&E-Soft mit einer Umsetzung ihrer Bestellers „Pebble Beach Golf“.

Für Pioniere luxuriöses "Laser Active"-Abspielgerät, das auch in den USA erhältlich ist, erscheinen Spiele, die technisch zwischen Action-Spielautomat und linearem „3-D-Ride“ liegen. Der „Space Invaders“-Erfinder Taito hat sich auf solche Automaten spezialisiert, die tolle Filmgrafik, aber nur wenig Spielwitz bringen. Taitos Dünen-Rennen "Rocket Beach" läuft auf dem Mega-CD-Einschub für das Laser Active und kostet in Japan knapp 10.000 Yen (umgerechnet rund 170 Mark). Ebenfalls für das "Mega LD"-Modul erschienen: Pioneers Action-Ballerei "Space Berzerker" und die Hubschrauber-Schlacht "Hi Roller Battle". Für Laser Active plus PC-Enging-CD-ROM ist wiederum "Dollar Dollar Paradise" ausgeliefert, eine Majongh-Variante mit süßen Video-Mädels. Auf leicht bekleideten Mädchen liegt auch der Schwerpunkt des Multimedia-Spiels „Virtual Cameraman“.

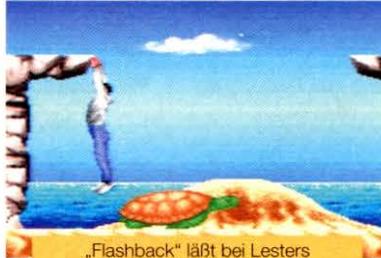


SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NAMCO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	58%

IMPOR

LESTER THE UNLIKELY

SN Stubenhocker Lester, mit Brille, Kapuzenpulli und ausgeprägten Haltungsschwächen ein eher unansehnlicher Vertreter des männlichen Geschlechts, muß sich als Held beweisen. Im Hafen nickt er über seinem Lieblingscomic ein, wird schlafend auf ein Schiff verladen und nach einem Piratenüberfall auf eine tropischen Insel verschlagen. Damit er wieder nach Hause zu Mami, Asthma-Inhalator und Game Boy kommt, müßt Ihr ihn schadlos durch die Inselwelt steuern. Zu Beginn ist der Weg noch einfach, später muß Lester sich in



„Flashback“ läßt bei Lesters Animationen grüßen.

Höhlen zurechtfinden. Gegenstände aufspüren und Rätsel lösen. Grafisch erinnert das Geschehen an „Flashback“ - tatsächlich wurde das **Rotoscoping**-Verfahren für die Animationen benutzt.

Viel ist allerdings nicht los: Wenig Feinde und Rätsel lassen den Adrenalinspiegel kaum ansteigen. Frustrationen wandeln sich in Patent-Lösungen - wißt Ihr einmal wie's weitergeht, bietet die Situation keinerlei Herausforderung mehr. „Lester, the Unlikely“ öffnet sich dem Spieler erst



Der Feuergeist stellt Euch vor eine heikle Aufgabe: Findet den richtigen Schädel, oder Lester wird geröstet.



Mit dem Diamanten schießt Ihr den Ausgang frei.

auf den zweiten Blick und macht so lange Spaß, wie Ihr neue Kniffe entdeckt. Danach verfliegt der Reiz. iz

Als Rotoscoping

bezeichnet man ein Verfahren,

bei dem die

Bewegungsabläufe eines Schauspielers abge-

filmt und dann

die Einzelbilder

in eine Spielanimation übertragen werden. So

spendierte DTMC

Lester über 200

Bewegungsphasen. Rotoscoping

war u.a. bei

„Prince of Persia“, „Flashback“

und bei „Terminator“ (Mega-CD)

im Einsatz.

WILD WILD QUEST

W Der reimende Leopard Chester Cheetah, hierzulande unbekannt, ist in den USA das Maskottchen der Chee-Ton-

Käsebällchen. Nach „Too cool to fool“ kehrt der Snack-König in einem neuen Abenteuer zurück: In „Wild wild quest“ ist Chester wieder aus dem Zoo ausgebüchst und macht sich auf die Suche nach der Hip City. Dabei stellt ihm der tumbe Wärter Mean Eugene ein Bein. der Chesters Landkarte in alle Winde verstreut hat. Um die Stücke zu finden, wählt Ihr zehn Levels an, in denen Ihr zuerst einen Jump'n'Run-Parcours absolviert und dann gegen einen bizarren Endgegner antretet. Zwischendurch lockert eine Motorrad-Bonusrunde das Spiel auf. „Wild wild quest“ ist Dutzendware: Grafik, Musik und Spieldesign

sind frei von groben Patzern, aber auch von jeglicher Originalität. Steht Ihr einem Endgegner gegenüber, steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an: Ein Treffer und schon ist ein Leopardleben futsch. Trotzdem hat das minimalistische Jump'n'Run einen seltsamen Charme, der von kleinen Gags und den verrückten Charakteren lebt. iz

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel. 089/7605151



Mit einer schnellen Tüte Käsebällchen regeneriert sich Chester.



8

SYSTEM

MEGA DRIVE

HERSTELLER

KANEKO

SCHUTZ

NEIN

BRD-RELEASE

NICHT GEPLANT

SPIELSPASS

53%

G A M E

EXPRESS

MEGA DRIVE

Mega Turrican	demnä. erhältlich
CD Rebel Assault	demnä. erhältlich
Aladdin dt/us	109.-/99.-
Barkley's Shut up & Jam us	119.-
Battletoads us	79.-
Battletoads vs. Double Dragon us	109.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Ecco the Dolphin dt/us	89.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas dt/us	129.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jaguar XJ-220 dt	89.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Mansion us	119.-
CD Microworld dt/us	99.-/119.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Combat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99.-
CD Prince of Persia dt/us	89.-/79.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silphed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	89.-
CD Spiderman vs Kingpin us	109.-
CD Terminator dt	109.-
CD Third World War us	119.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD WWF Steel Cage dt/us	99.-

Carmen San Diego us	49.-
Castlevania us/dt	89.-/99.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cliffhanger dt	89.-
Cool Spot dt	99.-
Cosmic Spacehead us	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragons Revenge dt	99.-
Eternal Champions us/dt	119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt	109.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiques us	39.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
G-Loc jp	49.-
Grand Slam Tennis dt	39.-
Gunstar Heroes dt/ip	99.-/79.-
Hardball 3 us	99.-
Haunting dt/us	119.-/99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lemmings dt	39.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Last Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Combat dt/us	109.-/99.-
Mutant League Football us	89.-
NBA Jam dt	119.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-

Omifants dt	89.-
Pirates us	109.-
Prince of Persia us	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Rampart us	59.-
Ranger X us	89.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	49.-
Royale Rumble dt/us	109.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	89.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp-PAL	129.-/119.-/99.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Spatterhouse 3 us	119.-
Streetfighter II Turbo dt/ip-PAL	129.-/89.-
Streets of Rage II dt	89.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
Tazmania dt	39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-/79.-
Technoclash dt/us	99.-
Tecmo Bowl us	119.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	79.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	89.-
Virtual Racing dt	169.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-

X-Men dt/us	99.-/89.-
Zombies A. m. Neigh. us	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
Activator us	179.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter dt	99.-
Capcom Powerstick Fighter us	109.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Lethal Enforcers Pistole	279.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	285.-
Megadrive II Aladdin Set	199.-
Megadrive II Grundgerät dt	39.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	29.-
RGB Kabel MD 1 und 2	49.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	29.-

3DO

3DO us/2 CD/220V	1299.-
Mega Race	demnä. erhältlich
World Builders	demnä. erhältlich
Animals	109.-
Another World	119.-
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Jahn Madden 94	119.-
Monster Manor	119.-
Lemmings	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Pebble Beach Golf	119.-
Stellar 7	119.-
The Horde	119.-
Total Eclipse	119.-
Twisted	119.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Jungle Book	demnä. erhältlich
Flintstones	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
Skyblazer	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	99.-
Astro Boy jp	159.-
Axelay us	59.-
Back to the Future jp	59.-
Batman us/jp	59.-/49.-
Battlecars us	119.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-
Boxing Legends us	119.-
Bugs Bunny us	129.-
Bugs Bunny dt	129.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Bugs Bunny dt	129.-
Castle Wolfenstein eng	129.-
Champions World Class Soccer	109.-
Choplifter III us	99.-
Clay Fighter us	129.-
Cliffhanger dt	109.-
Combattribes us	49.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Cybernator dt	119.-
Darius Force II jp	99.-
Dennis us	99.-
Dracula dt/us	119.-
Edono Kiba jp	29.-
Empire Strikes Back dt/us	119./139.-

Equinox us	129.-
F-1 Hero jp	39.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	99.-
Fatal Fury II jp	169.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	69.-
Final Fight II us	119.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
Ghengis Khan II us	139.-
GP-1 Motorcycle jp/dt	99.-/109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
Inspektor Gadget us	119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	99.-
Lamborghini us	109.-
Last Action Hero dt	109.-
Lawnmowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	159.-
Lock On us	99.-
Last Vikings us	109.-
Lufia us	129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Maria Allstars dt/jp	89.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marine us	139.-
Mickey's Ultimate Challenge us	119.-
Mortal Combat dt/us	119.-/109.-
Mystical Ninja dt	119.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Jam dt/us	129.-
NBA Showdown us	129.-
NHLPA 94 Hockey SNES us	119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-

Paradius dt	99.-
Pink Panther us	109.-
Player Manger eng	69.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	89.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Rushing Beat 3 jp	159.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	109.-
Sonic Wings jp	129.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Wing dt/us	109.-/99.-
Streetfighter Turbo dt/us	129.-/119.-
Striker jp/dt	89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Suber Back to the Future jp	39.-
Super Battletoads us	69.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Conflict eng	119.-
Super Formation Soccer II	99.-
Super Hockey dt	109.-
Super Offroad the Baja us	89.-
Super Pinball B.Mask jp	159.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	79.-
T2 - the Arcade Game dt/us	119.-/109.-
Tazmania us	69.-
Tecma NBA Basketball us	119.-
Terminator us	59.-

Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III jp	139.-
TMNT us	59.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear II us/dt	109.-/129.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turn & Burn us	129.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wordtris us	49.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
Young Merlin dt	139.-
Zool us	119.-
4-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
ASCII Pad us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Dual Remote Pad us	109.-
GameMaze 50/ Hz	99.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
PAL Booster jp	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Universal Adapter Starfox taugl. us	15.-
Verlängerungskabel jp	19.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-

JAGUAR

Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Checkered Flag	demnä. erhältlich
Dina Dudes	119.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Tempest 2000	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos
Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

IMPORT

JOE & MAC 3

SN INGO ZABOROWSKI – Die beiden "Caveman Ninjas" sind wieder da: Nach der inoffiziellen Fortsetzung "Congo's Caper" ziehen die Vorzeit-Protagonisten höchstpersönlich in den Neandertaler-Kampf.



Bewaffnet mit Keule und Bärenfell knüppeln sich Joe und Mac durch die Steinzeit, um die gestohlene Krone aus den Händen eines fiesen Konkurrenzstammes zu entreißen. Dazu steuert Ihr die beiden in alter Jump'n'Run-Manier durch sechs Levels, vermöbelt Neandertaler und Tierwelt, um schließlich im Endkampf gegen verschiedene Saurier anzutreten. Wie gewohnt dürft Ihr die Levels auf einer Oberwelt anwählen. Werden die Helden in Eiswelt, Dschungel oder Vulkangebiet zu müde, reiten sie auf freundlichen Echsen durch die Gegend. Habt Ihr einen unfreundlichen Zeitge-



Die beiden Steinzeithelden treten zum dritten Mal gegen böse Saurier an



Der Triceraptos bewacht die geheimnisvolle Eishöhle.

nossen per Keulenschlag ins Land der Träume geschickt, lassen diese verschiedene Extras zurück: Steinmünzen braucht Ihr, um im Dorf Rat, Energien und weitere Extras einzukaufen. Außerdem dürft Ihr Euch ein Paßwort notieren. Mit etwas Glück findet Ihr auch Evolutionsmodelle der Holzkeule, die wirkungsvoller sind und den Gefahren der Urwelt mit größerer Reichweite den Garaus machen.

Viel hat sich seit dem ersten Teil (erschien 1991 in Japan) nicht geändert: Witzige Comic-Grafik mit großen Figuren und monströse Endgegner vermit-



In einigen Abschnitten reitet Joe auf Sauriern zum Ausgang



Im Dorf dürft Ihr Extras und ein Paßwort gegen Steintaler eintauschen

teln Spaß, dafür sind die Levels langatmig und mit vielen Wiederholungen gespickt. Technisch wurde diesmal im Gegensatz zu den Vorgängern nicht geschlumpt, neue Spielideen hätten aber nicht geschadet. Übrig bleibt solide Steinzeitunterhaltung, die erfahrene Spieler schnell bis zum letzten Höhlenwinkel erkundet haben.

Erhältlich bei Dynamex, Dortmund, Tel. 0231/556140

8		010 201 022	
SYSTEM	SUPER NES		
HERSTELLER	DATA EAST		
SCHUTZ	60 HZ-ABFRAGE		
BRD-RELEASE	SOMMER '94		
SPIELSPASS	68%		



Damit hat Joe wohl nicht gerechnet: Ohne Mac hat er gegen diesen Riesensaurier kaum Chancen.

Statt den beiden Helden ging der verwandelte Schimpanse Congo auf die Suche nach seiner Liebsten. Mehr im „Sonic“-Stil gehalten, bot der zweite Teil gradlinige Jump'n'Run-Aktionen. In der ersten Hütte im beimatlichen „Joe & Mac 3“-Dorf ist Congo zum Andenken auf einem Portrait vereint.



THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Bugs Bunny (Super Nintendo) 144 DM

Equinox (Super Nintendo) 139 DM

Skyblazer (Super Nintendo) 129 DM

NHL Hockey '94 (Super Nintendo) 119 DM

Dune 2 (Mega Drive) 119 DM

Landstalker (Mega Drive) 129 DM
Super Mario Land 3 (Game Boy) 69 DM

Mega Drive

Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive II Sonic 2 Set	289,-
mit Sonic 2 und 2 Joypads	
Multi Mega	989,-
6 Button Controller	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
6 Button Infrarot (2 Pads)	89,-
4-Way-Play-Adapter EA	59,-
Action Replay Pro	119,-
Aladdin	119,-
Brett Hull Hockey	89,-
Castlevania	104,-
Champ. World Class Soccer	109,-
Dragons Revenge	109,-
Dune 2	119,-
Eternal Champions	139,-
F-15 Strike Eagle 2	129,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	109,-
Hyperdunk (16 MB)	119,-
Joe & Mac	99,-
Landstalker (dt. Texte)	129,-
Lost Vikings	109,-
Mutant League Hockey	109,-
NBA Jam	129,-
NBA '94 Showdown	119,-
NHL Hockey '94	109,-
PGA Euro Tour Golf	119,-
Prince of Persia	109,-
Ren & Stimpy	109,-
Sensible Soccer	119,-
Skitchin'	109,-
Sonic 3	139,-
Street Fighter 2 (24MB)	134,-
Streets of Rage 3 (Mai/Juni)	139,-
Sub Terraia (Mai)	109,-
ToeJam & Earl 2	119,-
VR Racing (Mai)	189,-
WWF Royal Rumble	129,-
WCW Wrestling	119,-

Mega CD

Mega-CD 2 mit Road Avenger	549,-
1 Jahr Garantie	
Mega-CD 2 ohne Spiel	499,-
1 Jahr Garantie	
Double Switch	109,-
Dune CD	109,-
Ground Zero Texas	119,-
Heart of the Alien (Mai)	119,-
Jurassic Park CD	109,-
Lunar Silverstar	119,-
Monkey Island	119,-
Microcosm	119,-
Mystery Mansion	109,-
NHL Hockey 94 CD	119,-
Powermonger CD	119,-
Prize Fighter	119,-
Sonic CD	89,-
Soulstar (Mai/Juni)	119,-
Thunderhawk	109,-
Wonderdog	109,-
World Cup USA '94	119,-
WWF (CD)	109,-

Game Gear

Game Gear TV Set	289,-
Aladdin	89,-
Donald Duck 2	89,-
NBA Jam	89,-

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schneltpaket. 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!

Super Nintendo

Power Station	189,-
Super Nintendo Power 3 Set	339,-
Action Replay Pro	119,-
Aladdin	119,-
Art of Fighting (Mai)	144,-
Bugs Bunny (Mai)	144,-
Champion World Class Soccer	129,-
Cool Spot	129,-
Equinox	139,-
F-1 Pole Position	139,-
Flashback	139,-
Flintstones	129,-
Goof Troop	124,-
Humans 1	119,-
Jammit (Mai)	139,-
John Madden '94	119,-
Jurassic Park	139,-
Jogi-Bear	119,-
Mech Warrior	139,-
Mega Man X (Mai/Juni)	119,-
Might & Magic 2	139,-
Mystical Ninja	139,-
Mr. Nutz	119,-
NBA Jam	144,-
NHL Hockey '94	119,-
Nigel Mansell's World Ch.	129,-
Pinball Dreams (Mai)	119,-
Pirates of the Dark Water (Mai)	144,-
Plok	94,-
Pocky & Rocky	119,-
Pop'n Twinbee Rainbow Bell Adv.	139,-
Rock'n'Roll Racing (April)	129,-
Sensible Soccer	134,-
Shadow Run	139,-
Skyblazer	129,-
Street Fighter 2 Turbo	129,-
Super Hockey	119,-
Super Star Wars 2: E.S.B. (Feb)	139,-
Tiny Toon Adventures	99,-
Virtual Soccer	119,-
Young Merlin	144,-

NES

Turtles Tournament Fighters	94,-
Dschungelbuch (April)	94,-

Game Boy

Mario Land 3: Wario Land	69,-
Dschungelbuch	69,-

Neo-Geo

Art of Fighting 2	399,-
Winderjammers	399,-

Sonderpreise

Flashback Super Nintendo	94,-
Super Bomberman Super Nintendo	74,-
Bubsy Super Nintendo	79,-
Daffy Duck Super Nintendo	89,-
Global Gladiators Mega Drive	49,-
Fatal Fury Mega Drive	69,-
Super Kick Off Mega Drive	29,-



Multi Mega 989,-DM

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

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 8,- bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-
Versand und Laden: Preisänderungen vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-



INSPECTOR GADGET

SN MAD hat wieder zugeschlagen: Die unbesiegbare Verbrecherorganisation, die Gadget-Fans aus der gleichnamigen französischen Zeichentrickserie kennen, hat die Nichte des Inspektors entführt. Als Polizeichef Quimby dem schloddrigen Inspektor davon erzählt, packt dieser gleich seine bionischen Metallgelenke zusammen und startet in den ersten Level! Dr. Claw, der furchtbare Anführer des MAD-Clans, hat die kleine Penny in ein englisches Schloß gebracht. Gelingt es Gadget, das Schloß

zu durchqueren und Claws Schergen zu besiegen, folgt Ihr ihm durch einen Schweizer Glockenturm, den Amazonas und verschiedene andere Spielstufen. Hudson Soft liefert mit „Inspector Gadget“ einen spielerisch ungewohnt dünnen Schnellschuß ab. Die Grafik erreicht zwar Durchschnittsniveau, dafür beginnen die Sprites schon im dritten Level erbärmlich zu flackern. Spielerisch wird Gadgets Odyssee durch den **„Multifunktionshut“** aufgewertet: Ihr müßt die einfallsreichen Extras sparsam und geschickt einsetzen, um Penny zu retten.

Inspektor Gadget führt in seinem Hut verschiedene Waffen mit: Gleich zu Anfang steht ihm der Greifarm zur Verfügung, an dem er sich eine Etage nach oben zieht. Danach findet er einen Hubschrauber-Aufsatz, mit dem er Abgründe fliegend überwinden kann. Den Bogen hat Gadget von Haus aus dabei – nur die Pfeile dafür fehlen ihm noch: Die mit den Saugnäpfen befestigen sich an der Wand fest und bilden eine Leiter, mit normalen Pfeilen attackiert er seine Widersacher. Besonders effektiv sind die Bomben, die Gadget ablegt, um Gegner oder Felsenände zu sprengen.



In Gadgets Hut versteckt sich allerlei Nützliches. Er kann einen Pfeil verschießen oder mit dem Helikopter durch die Gegend fliegen.

ASTRO BOY

SN Wonderboy in High-Tech-World: Im neuen Geschicklichkeitsspiel des japanischen Herstellers Zamuse schlägt sich Hosenmatz Astro Boy durch eine abwechslungsreiche Welt, die sogar 3-D-Sequenzen und Mini-Shoot'em-ups enthält. Grafisch unterstreichen die Ent-

wickler das Spieldesign mit verschiedenen Grafik-Sets und zwei Perspektiven – Ihr seht den Helden nicht nur von der Seite, sondern auch von oben. Astro Boy hat die neuen Nike-Raketen-Schuhe an und fliegt auf Knopfdruck in alle Richtungen. Um gegen seine Feinde anzugehen, kann er prügeln und in Lichtgeschwindigkeit auf sie zufliegen. Je nach Aufgabe, die ihm während



Astro Boy ist enorm abwechslungsreich: Jump'n'Run-Szenen werden...



...durch 3-D-Levels und Ballerspiel-Sequenzen ergänzt.



Mit Baseballschläger und Schneeball gehen die Eskimos auf die Jagd



Mode-7-Effekte täuschen nicht über die schlechte technische Qualität hinweg

INSPECTOR GADGET

mBit
8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	HUDSON SOFT
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	62%

eines Abschnitts gestellt wird, ist er sogar in der Lage, über den Boden zu kriechen, Felsen zu stemmen und seinen Weg mit der Taschenlampe auszu-leuchten. ak

ASTRO BOY

mBit
8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ZAMUSE
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	60%

PLOK*

**Irrer Sound,
wahnsinnige
Grafiken,
verrückte
Welten!**

*PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.

**Exklusiv
für
Super Nintendo**

Ja, da guckst Du, was? So was Verrücktes gibt's nur bei mir - Plok*. Du glaubst mir nicht? Na dann schau Dir mal meine Super Grafiken an. Die sind von einem der besten Designer-Teams. Und wenn Du den irren Sound hörst, fallen Dir glatt die Ohren ab. Aber den größten Knüller hab' ich Dir noch nicht verraten: Ich schmeiß' meine Arme und Beine auf alles, was mir in den Weg kommt - und sie kommen immer wieder zurück! Ja, da guckst Du, was?! Plok* - nur für Super Nintendo.™



Nintendo®

Mit deutschem Bildschirmtext.





Entwickler: Sega, J

Virtua Racing



Drei verschiedene 3D-Rennstrecken sind auf Modul abgelegt



Spielt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm horizontal geteilt. Trotzdem dürfen beide Piloten in ihrer individuellen Lieblingsspektive fahren.



Mit dem SVP ("Sega Virtua Prozessor"), Segas Antwort auf Nintendos Super-FX-Chip, geht die heißeste Automatenumsetzung des Jahres an den Start um die Rennspiel- und 3D-Action-Meisterschaft.

Ihr steuert einen Formel-1-Renner, mit dem Ihr drei Spielmodi bestreitet: Spielt

Riesenrad) durch rasant berechnete Polygongrafik dargestellt. Der SVP erlaubt sogar, zwischen vier Perspektiven umzuschalten – seid Ihr direkt hinter dem Lenkrad, müßt Ihr die Strecke perfekt kennen, aus der Vogelsicht habt Ihr den besten Überblick.

Erblich bei Game Express, München. Tel: 089/5438-058

2 FAST 4 U • Ich war nie ein großer Fan von Rennspielen – entweder war's mir zu einfach oder zu kompliziert, zu unrealistisch oder schlichtweg zu langsam. Seit "Virtua Racing" hat das ein Ende: Mit dem SVP-Turbolader gibt das Mega Drive Gas, daß Ihr förmlich in den Sessel gedrückt werdet. Technisch ist die rasante Action absolut makellos – so schnelle und gute Polygongrafik gab's in dieser Form bisher nur auf unbezahlbarer PC-Hardware. Grandiose Perspektiven und ein spannendes Spielprinzip lassen Euch auch nach Wochen noch die Ideallinie suchen und im Windschatten Eures Vordermanns auf Rekordjagd gehen. Abgesehen vom unverschämten Preis hat das Spiel nur zwei Schwächen: Der Sound krächzt heiser der massiven Optik hinterher, außerdem gibt's nur drei Strecken. Trotzdem gehört das fabelhafte "Virtua Racing" in jede Modulsammlung.



Auf Knopfdruck schaltet Ihr Euch durch alle Perspektiven der Rennspielgeschichte: Rechts oben Segas "Turbo", links unten "Pole Position".

Ihr alleine, brettet Ihr entweder als einsamer Rundenfresser über den Asphalt, um einen neuen Streckenrekord aufzustellen. Im "Virtua Racing", dem Arcade-Modus, duelliert Ihr Euch mit fünfzehn anderen Autos und dem genadenlosen Zeitlimit, das wie bei "Out Run" durch Wegpunkte um einige Sekunden aufgestockt wird. Schafft Ihr den Zieldurchlauf, begutachtet Ihr eine atemberaubende Zeitlupe Eurer Fahrt. Zu zweit dürft Ihr nur gegeneinander antreten, wobei der bessere Fahrer mit einstellbaren Handicaps herabgebremst werden kann.

In allen Spielmodi wird die Rennstrecke und die Umgebung (Berge, Brücken,

Virtua Racing™

16 BIT

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	200 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	81 %
SOUND	53 %

SPIELSPASS **88%**

Mit SVP-Power an die Pole Position:
Superschnell und mit endloser Motivation,
aber wenigen Strecken.

Entwickler: Factor 5, D • Produzent: Julian Eggebrecht • Design: Thomas Engel, Frank Matzke, Julian Eggebrecht • Programmierung: Thomas Engel, Holger Schmidt • Grafik: Frank Matzke, Ramiro Vaca • Sound: Chris Hülsbeck

Mega Turrican



Bereits vor gut einem Jahr präsentierte die kölsche Programmiertruppe Factor 5 stolz eine fertige Mega-Drive-Version der Kultserie "Turrican". Aufgrund vertriebstechnischer Wirren hat es jedoch bis heute gedauert, ehe der Action-Titel über Data East erschien. Dabei muß sich die deutsche Produktion vor der Konkurrenz nicht verstecken: Fünf Welten mit insgesamt 15 Levels und ebensovielen Mega-Motzen beschäftigen den Spieler. Dieser wird von Beginn mit einer Armada an Handfeuerwaffen, Lasergewehren, Smart-Bomben, Fire'n'Forget-Raketen und Flammenwerfern ausgestattet – angesichts der gewaltigen Alien-Population ein feiner Zug der **Spieldesigner**. Wer eine beliebige ältere "Turrican"-Episode kennt, hat mit dem Spielverlauf wenig Probleme: Der rostfreie Allzweck-Roboter ballert sich ohne Verschnaufpause durch kunterbunte High-Tech-Welten, nimmt "Alien"-inspirierte Landschaften und Gegner zur Kenntnis und schert sich einen Dreck um diplo-



In den Behältern warten aggressive Aliens nur darauf, ihr destruktives Potential auszuleben.



Der Obermotz hat ein Auge auf Euch geworfen: Zunächst setzt er Laserstrahlen ein, später jagt er Feuerbälle los.

matische Friedensbemühungen. Vielmehr lechzt Turrican nach Extra-Symbolen, die zahlreich am Wegesrand verteilt wurden. Die Farben stehen für verschiedene Waffensysteme (natürlich in Ausbaustufen erhältlich), Zusatzroboter,



Faszination Technik: Kaum ein anderes Mega-Drive-Spiel reizt die Hardware besser aus als "Mega Turrican".

Energiehappen und "Second-Hand"-Geschütze runden das Sortiment ab. Im Eifer des Gefechtes muß das Joypad einiges ertragen: Es wird gefeuert und gesprungen, Smart-Bomben fegen den Bildschirm leer. Turrican verwandelt sich in ein Granaten-legendes Rad und fährt auf Knopfdruck einen Enterhaken aus. Damit krallt er sich wie einst sein "Castlevania"-Kollege an Einrichtungsgegenständen fest und schwingt sich auf sonst unerreichbare Plattformen. An nützlichen Bonus-Features bietet "Mega Turrican" drei Schwierigkeitsgrade, begrenzte Continues und ein Sound-Menü für Laser-freies Hörvergnügen. Erhältlich bei Galaxy, München. Tel. 089 7605151

Factor 5 ließ sich nicht lumpen und verblüßt mit Spezialeffekten, die man vom Mega Drive nicht kennt. Mächtige Plattformen rotieren um die eigene Achse, aus der Tiefe zoomen Aliens heran und die Hintergrundoptik der zweiten Welt entwickelt ein faszinierendes Eigenleben

DER PROGRAMMIERTE WAHSINN • Ende gut, alles gut: Eines der besten 16-Bit-Actionspiele landet endlich im verdienten Modulschacht. "Mega Turrican" ist die bislang beste "Turrican"-Inszenierung und übertrifft die Super-Nintendo-Version in allen Belangen. Das Zusammenspiel von Aliens, Explosionen, Schüssen und Animationen zaubert ein Action-Inferno auf den Bildschirm, das seinesgleichen sucht. Trotz taktischer Spitzindigkeiten gilt bei Turrican die "Ohne Rücksicht auf Verluste!"-Devise: Selbst die Munitionsvorräte der USA würden für diese Mission kaum ausreichen. Die technische Umsetzung ist perfekt: Während andere Spiele schon bei einem Bruchteil von bewegten Objekten aus dem Takt kommen, greift Turrican auch in diesem Punkt gnadenlos durch. Aber: Einzigartige Gags und Überraschungen eines "Gunstar Heroes" hat "Mega Turrican" nicht zu bieten.



Eine Reminiszenz an "Super Probotector": Turrican läßt sich von den Raumschiffen herumfliegen und knallt nebenbei die putzigen Waker ab.



MBIT	8
HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	IMPORT

GRAFIK	84 %
SOUND	79 %

SPIELSPASS 83%

Furioser Bildschirm-Burnout ohne Verschnaufpause: Grafisch und technisch blendend inszeniertes Jump'n'Shoot.



Zwei Beispiele für Special-FX: Oben rotiert die Plattform, sobald Turrican sie betritt. Im unteren Bild solltet Ihr den mutierenden Hintergrund beachten.

Tomcat Alley



Als ein russischer Ex-General in der mexikanischen Wüste auftaucht und zusammen mit anti-amerikanischen Verschwörern der Welt den

Krieg erklärt, schalten die US-Streitkräfte in den Alarmzustand. Die Militärs lassen den Spitzenpiloten Dakota und Euch, den beste Waffenoffizier der US Air Force, einfliegen. Bevor Ihr Euch verseht, sitzt Ihr an Bord einer F-14X Tomcat und donnert mit Dakota durch den TruVideo-Himmel.

Ihr bedient das Funkgerät, den Navigationscomputer und die Waffensysteme, die sich je nach Missionsziel unterscheiden: Bei Abfangflügen habt Ihr Raketen mit Radar- oder Hitzesuchkopf an Bord, bei Bodenangriffen werft Ihr taktische Bomben. Außerdem knippsst Ihr Aufklärungsphotos und kontrolliert die Verteidigungssysteme.

Während des Fluges müßt Ihr alle gegnerischen Jäger **abschießen**, indem Ihr den Zielsuchstrahl arretiert. Habt Ihr alle Wegpunkte abgeflogen und die Einsatzziele erfolgreich ausgeführt, kehrt Ihr



Zwischendurch tauscht Ihr wichtige Informationen mit Eurem Flügelmann aus



Der erste "Endgegner": Der russische Riesenbomber ist nur mit radar-gesteuerter Rakete zu knacken.



Massig Video zwischen den Feindflügen: In den Missionspausen bleibt Zeit für ein Nickerchen oder einen heißen Flirt.



Neben Luftkämpfen fordern auch taktische Bodenkämpfe Eure Geschicklichkeit und Konzentration.

Habt Ihr den gegnerischen Jäger im Zielkreuz, feuert Ihr die Raketen ab und verfolgt, wie der Flugkörper das feindliche Flugzeug einholt und in tausend Stücke zerlegt.



TOP GUN • So bedenklich die Thematik ist, so perfekt wurde das Spektakel in Szene gesetzt: Kaum ein Spiel kommt an die packende Atmosphäre von "Tomcat Alley" heran. Realfilm, Trükaufnahmen und donnernde Düsenjägersounds wurden perfekt gemischt. Während der rasant geschnittenen Luftkämpfe jagt ein Adrenalinstoß den anderen. Der Siegerstolz ist riesengroß, wenn Ihr mit verschwitzten Fingern einen feindlichen Bomber vom Himmel ballert oder eine Brücke zerfetzt. Daß Ihr das Flugzeug nicht selber steuert, wirkt sich kaum nachteilig auf den Spielspaß aus, dafür ärgern mich die vielen Wiederholungen – nach einem Dutzend MIGs macht sich Routine breit. Videospielduristen bemängeln die fehlende Interaktion und den linearen Verlauf. Actionfreaks mit Faible für Effekte genießen hingegen die Überschall-Ballerlektion und die spannenden Film-Intermezzi.



Der Blutdruck steigt, die Finger zittern: Nur wenn Ihr die MIGs schnell in die Zielerfassung bekommt, habt Ihr im Luftkampf eine Überlebenschance.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	79 %
SOUND	81 %

SPIELSPASS **78%**

Geradliniges, aber packendes Fliegerdrama mit einer perfekten Mischung aus Realfilm, Tricksequenzen und CD-Sound.

Crescent Galaxy



Müder Zwischengegner von rechts: Einige Optiken lassen erahnen, wozu die Hardware theoretisch in der Lage wäre.



Katzen-Pilot Trevor McFurr legt die Spitzohren an, um seinem japanischen Artgenossen Fox McCloud zu zeigen, wer der Boß im Spiele-Universum ist. Statt die 64-Bit-Hardware mit Polygonenwirbel und 3D-Spielereien zu schinden, beschränkt sich Trevor jedoch auf Baller-Action in traditionell horizontal scrollender Darstellung. Vier Monde müssen befreit werden. Erst düst Ihr durch das Weltall, dann über die Oberfläche der jeweiligen Welt. Die zahlreich anfliegenden Feinde hinterlassen Power-Ups für Euren Bordlaser und neun verschiedene Extrawaffen, die Ihr bunkert und zum richtigen Zeitpunkt auf Eure Feinde losläßt. Am besten hebt Ihr Euch die schwere Artillerie für die bildschirmgroßen Endgegner auf, die am Ende eines Abschnitts ins Bild scrollen.



Fehlstart • Andere Welt-rauhelden atmen auf: Ataris Jaguar-Testpilot "Trevor McFurr" trudeit trotz hochgezüchtetem 64-Bit-Motor gerade-wegs in die Mottenkiste der Ballergeschichte. "Crescent Galaxy" ist ein Grafik-Demo zum Thema "Hardware-unterstütztes Scrolling", jedoch kein Videospiele im üblichen Sinn. Über den Bildschirm fliegen wahllos definierte Objekte, die mal an Felsblöcke, ein anderes mal an Insekten erinnern – so genau läßt sich das nicht sagen, denn einer bestimmten Angriffstaktik folgt keine der feindlichen Sprite-Patrouillen. Ihr ballert drauf, wartet auf den Endgegner und auf den Spielwitz – doch der läßt sich bis zum Ende nicht blicken. Neben den kindischen Soundeffekten, hatte Musik anscheinend keinen Platz mehr auf dem Modul – sollten wir den Entwicklern dafür nicht dankbar sein?

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI

GRAFIK	35 %
SOUND	15 %

SPIELSPASS **21%**

Viele Farben, nichts dahinter: Ein Grafikdemo zum Thema "Die Hardware kann's, doch die Programmierer hatten keine Lust"

Gebt Euch den WAHNSINN - jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg bis zum Kiosk am Ende der Welt – doch wir tragen Euch unser Heft auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Außerdem bekommt Ihr die **Erstausgabe kostenlos** mit dazu!

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig, spätestens drei Wochen vor Ablauf schriftlich Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC Aboservice
 Wallbergstr. 10
 86415 Mering



MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland aufgrund erhöhter Portogebühren 74,90 Mark) zusammen mit MAN!AC 11/93.

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ___/94 erhalten

Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift

(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

Bequem per Bankelzug
 Konto-Nr.: _____
 Bankleitzahl: _____
 Kreditinstitut: _____

gegen Rechnung

Entwickler: Sega, Japan • Sound: Yuzo Koshiro

Streets of Rage 3



Segas Antwort auf "Final Fight" hat das Vorbild längst überrundet – zumindest wenn man nach offiziell veröffentlichten Teilen zählt.



Von "Street Fighter 2" ließen sich die Designer mehr als einmal inspirieren: Hier probiert Zan Blankas Stromschock-Extra an lebenden Testmaterial aus.

Capcoms Automatenbil... standard Pate für fast alle scrol... lenden Prügel... spiele – "Streets of Rage" (Mega Drive), "Burning Fight" (Neo Geo) oder die "Rusbing Beat"-Serie auf dem Super NES bedienen sich mehr oder weniger dreist beim Vorbild. Vom Original gibt's drei Varianten für das Super Nintendo ("Final Fight/Final Fight Guy" und die Fortsetzung "Final Fight 2"), außerdem ist eine Mega-CD-Varia te erbälllich.

Im dritten Anlauf stürmt Ihr wieder allein oder mit einem Freund durch die Straßen der Yut, wo an jeder Ecke ein hauptberuflicher Todschläger und unter jedem Kanaldeckel ein arbeitsloser Kampfsport-Champ auf Euch lauert. Neben Axel und Blaze, den Helden des ersten Teiles, ist der Rollerskater Sammy (bekannt aus der Fortsetzung) mit von der Partie. Der frisch vom Band gelaufene Cyborg Zan, der unter der Maske eines weisen Kampfsportmeisters operiert, komplettiert das unerschrockene Quartett. Das langt Euch nicht? Verschont das boxende Känguru aus dem ersten Level und erledigt nur seinen finsternen Dompteur. Zum Dank stellt es sich Euch im Falle eines Continues als Helden-Alternative zur Verfügung. Diesmal sind nicht ausschließlich normalsterbliche Prügelanfänger und -profis Eure Gegner – zwischen Handlangerpunkts, gefährlichen Schönheiten mit Peitsche und fetten Feuerspuckern erwarten Euch unter anderem auch garantiert zauberkundige Ninjas und Blechroboter, die eine Menge einstecken können. Als böse Überraschung trifft Ihr auf mechanische Doppelgänger Eurer Kollegen und schließlich den alten Bekannten Mister X – doch dies-

mal ist er nicht der Oberfinsterling, denn der ehemalige Supergangster ist nur eine Marionette des verrückten Wissenschaftlers Dr. Zero. Der prügellastige Fußmarsch führt durch dunkle Hinterhofgassen, später stehen Euch motorisierte Rockerbanden gegenüber. Am Hafen erwarten Euch Schlägertrupps, deren schwuler Anführer Ash Euch gegen Ende gehörig einheizt. Als Zeichen der Gleichberechtigung vermöbelt Ihr beim anschließenden Besuch in der Techno-Disco zwischen treibenden Dance-Beats und Laserlichteffekten auch leichtbekleidete Damen. Danach

geratet Ihr auf einer Baustelle in einen tückischen Hinterhalt. Von überall springen übellaunige Bauarbeiter ins Bild, schwere Fässer walzen alles platt, was ihnen in den Weg kommt. Zu allem Überflus möchte Euch der brutale Endgegner mit seinem Bulldozer überrollen: Unter heftigsten Angriffen müßt Ihr eine Reihe von Betonplatten zerlegen, um mit heiler Haut zu entkommen. Durch unterirdische Katakomben mit führerlosen Elektroisenbahnen und kampflustigen Ninjas dringt Ihr in ein japanisches Haus vor – hier haust ein dreifacher Magier-Samurai, der sich scheinbar aus dem ersten Shinobi-Abenteuer in die



In der Disco seht Ihr liebevolle Grafikspielereien: Vom Lasergewitter bis zum Schwarzlicht-Effekt.



Der Bagger kostet Euch eine Menge Energie, bevor der Unhold das Gerät an den Pfeiler setzt.



Steht Ihr auf dem falschen Gleis, überfährt Euch der Zug. Die Feinde kann es netterweise auch erwischen.



Alles fängt ganz normal an: Nachdem Euch die obligatorischen Motorradrowdies aufs Korn genommen haben...

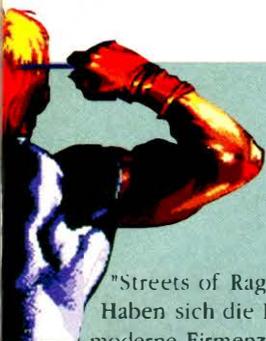


...begegnet Ihr einem boxenden Känguruh misamt Dompteur. Tötet es nicht, dann dürft Ihr es später selbst spielen!



Dieser nette Herr vom anderen Ufer sollte sich vorsehen: Axel setzt seine Drachenfaust ein.





"Streets of Rage" verlaufen hat. Haben sich die Helden durch die moderne Firmenzentrale der Gangster gekämpft, vermöbelt Ihr den mechanischen Doppelgänger von Mister X. Im sechsten Level tickt schließlich die Zeitbombe – scharf bewachte Tore und Lasersperren müssen im Wettlauf mit der Zeit zerstört werden, um eine entführte Geisel zu befreien. Nach einem harten Gefecht auf dem Hochhausdach, das Ihr dank Feuerunterstützung eines Polizeihubschraubers (der wir übrigens vom Kollegen Adam aus dem ersten Teil gesteuert) gewinnt, geht es dann zum finalen Showdown in ein High-Tech-Labor, wo Dr. Zero gerade einem mächtigen Cyborg zusammenschraubt.

Jeder Held beherrscht eine Handvoll von Spezialschlägen, die mit einem Superpunch kombiniert werden können – letzterer kostet jedoch nicht nur dem Feind, sondern auch Euch eine Portion Lebensenergie. Durch eifriges Wühlen in herumstehenden Tonnen und Kisten sammelt Ihr Extraleben, gesundheitspendende Speisen und Waffen. Der

WIEDERHOLUNG • Der dritte Teil der Prügelserie ist ein Vorzeige-Actiontitel mit grafischen Verbesserung zum Vorgänger, dafür ist der Schwierigkeitsgrad unverändert leicht. Spielerisch legten die Entwickler eine Nullrunde ein und packten außer neuen Attacken und (noch) jungfräulichen Backpfeifen-Gesichtern keine Innovationen in die 24Mbit. Die eingestreuten Gags sind OK: Mit tuntigen Bewegungen hoppst Euch ein muskulöser Endgegner entgegen, dem Bulldozer-Bösewicht fällt ohne Euer Zutun ein Fuß auf den Kopf. Leider hatte Sega-Tonmeister Yuzo Koshiro bei der Soundprogrammierung einen schlechten Tag, denn musikalisch ist "Streets of Rage 3" nicht so schlagkräftig wie der geniale Erstling. Auch der dritte Teil ist ein gut gemachter Prügelmix, der zwar einige originelle Ideen aufweist, aber schnell monoton wird.



Der altbekannte Mister X fängt sichtlich an zu kochen, wenn Ihr seine Boxer-Armee niedergeknüppelt habt.

Die Spielfiguren



Axel ist der muskulöse Schönling des Quartetts. Hier verdrischt er seine Feinde mit einem gefundenen Schwert.



Teamwork im 2-Spieler-Modus: Zan mißt sich mit den Gegnern, während sich Blaze die Energie schnappt.



Sammy, der Knabe mit dem Skateboard, meistert auch die gefährlichste Situation mit der nötigen Coolness.



Der bionische Zan war beim Vorgänger noch nicht dabei. Im Bild sieht ihr sein Elektro-Extra.

Einsatz von Schwert, Baseballschläger und Messer ist diesmal aber durch ein Energielimit begrenzt.

Neben dem scrollenden Actionspiel wurde für alle "Street Fighter"-Freaks ein

zusätzlicher Zweikampf-Spielmodus auf das Modul gepackt. Auch beim dritten Teil schrieb Musik-Genie **Yuzo Koshiro** den Techno-Soundtrack.

Erhältlich bei Game Express, München, Tel.: 089/5138-088



MBIT	24
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	76 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS **76%**

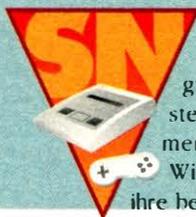
Allbewährt oder ausgelutscht?
Fortsetzung des Prügelhits mit einigen Gags, aber ohne echte Neuerungen.

Die Spezialität des japanischen Keyboardkönigs liegen in Techno-Dance-Sounds und orchestrale Bombastwerken. Bisber komponierte er nur für japanische Firmen – für Sega versorgte er alle "Streets of Rage"- und "Shinobi"-Serie mit Musik, für Enix schrieb er die Begleitung der "Actraiser"-Teile. Demnächst arbeitet er das erste Mal mit einem US-Entwickler zusammen: Für David "Aladdin" Perrys Firma Sbiny Entertainment schreibt er den Soundtrack für ein Jump'n Run.



Entwickler: Taito

The Flintstones



Von Gleichberechtigung halten Feuersteins und Geröllheimers wenig: Während Wilma und Betty auf ihre beiden Männer warten, amüsiert sich das Steinzeit-Duo im Videospiele-Universum. Bewaffnet mit jeweils einer Keule, hüpfen Fred und Barney in vier thematisch unterschiedlichen Szenarien um ihr Leben. Jede Oberwelt hält gut ein Dutzend Jump'n'Run-Levels bereit, die unser

dynamisches Team abwechselnd in Angriff nimmt. Extras sucht der gewiefte Hüpfspiel-Experte vergebens – bestenfalls frische Herzchen und Einkaufsgutscheine kreuzen Euren Weg. Da auch Fred und Barney gelegentlich ausspannen wollen, wurden die Oberwelten mit **Cafés und Parks** angereichert. Überraschung in den Baseball-Stadien: Mode-7-Rennen im "F-Zero"-Stil sind angesagt.



In der zweiten Welt spielt Ihr mit dem Feuer: Barry läßt sich jedoch nicht beirren und balanciert tapfer auf Plattformen.

Geld registert die Welt. Sowohl in den Cafés (ein paar Extras werden feil geboten) als auch in den Parks kommt Ihr ohne Koble nicht weiter. Für 30 Taler dürft Ihr zu einem von vier Zwischenspielen antreten: Eine Memory-Variante ist ebenso vertreten wie ein simpler Reaktionstest.

LANGWEILE IN KURZEN LEVELS • Auf den Punkt gebracht: Miserable Technik, schmutzige Präsentation, null Innovation. Ich frage mich, wann die 08/15-Jump'n'Runs trotz Lizenztiefe endlich in den Abgrund hüpfen. Die possierlichen Renn-Intermezzis können nicht darüber hinwegtäuschen, daß in den "Flintstones" nicht ein halbwegs neues Spielelement auftaucht. Schlimmer noch: Mehr als eine Handvoll altbekannte Features sind mir nicht aufgefallen. Damit wir uns nicht falsch verstehen: "Flintstones" spielt sich nicht schlecht. Leider wiederholt sich alles immer wieder und immer wieder. Kaum ein Gag, kein "Hoppla", keine Überraschung. Wer sich Fred und Barry schon immer für sein Super Nintendo gewünscht hat, darf zugreifen. Der Käufer erhält ein grafisch durchaus liebevolles Durchschnitts-Modul, das sich fortgeschrittene Spieler jedoch abschminken sollte.



Oberwelt 3



MBIT	CODE
8	010
	201
	022

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	63 %
SOUND	52 %

SPIELSPASS 59%

Einfallloses Jump'n'Run mit putziger Grafik und herzhaften Ruckeleinlagen: Viele kurze Levels im Steinzeit-Ambiente.

Oberwelt 1



In den Tonnen verbergen sich Energiehappen oder Geld

Entwickler: Millennium Interactive • Produzent: Ian Saunter • Design: Mike Ball, Tim Closs • Programmierung: Mike Ball • Grafik: Jason Wilson • Sound: Richard Joseph

Super Troll Islands



Die armen Trolle! Ein Bösewicht namens Overlord hat die Insel der punkigen Plastikpuppen besetzt und ihnen das Licht ausgeknipst. Ihr steuert einen von vier unterschiedlich talentierten Trollen – einer ist besonders schnell, ein anderer springt höher, einer ist stark und der letzte garantiert wasserfest, um Eurer Heimat das Licht wiederzubringen.

Springt durch den magischen Spiegel in die düster-grauen Levels und gebt allen Abschnitten durch Drüberlaufen ihr buntes Antlitz wieder. Je nach Level müßt Ihr auf das Talent eines anderen Trolls zurückgreifen, verliert Ihr ein Leben, dürft Ihr mit dem nächsten weitermachen. Extras wie den Wirbelwindangriff, Wurfgeschosse und Bonusgegenstände gibt's natürlich auch.



Mit den Trollen färbt Ihr die verzauberten Inseln wieder ein.



KINDERLIEB • So einfach das Spielprinzip mit einer Mischung aus den Klassikern "Miner 2049er" und "Amidar" auch ist – irgendwie fesselten mich das Modul anfangs. Die Steuerung ist gelungen, doch grafisch gewinnt das Spiel ebensowenig einen Schönheitspreis wie die gleichnamigen Puppen. Spätestens nach ein paar Levels machen sich aber Ermüdungserscheinungen breit, denn Neues kommt in dem auf Kinder zugeschnittenen Geschicklichkeitsspiel nicht mehr.

mBit
4

HERSTELLER	ASC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	40 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	51 %

Geschicklichkeitstest für die Jüngsten, der Elemente aus Spielklassikern mischt, aber Abwechslung vergißt.

Der unabhängige Entwickler Millennium Interactive ist im englischen Cambridge ansässig und machte sich u.a. mit der "James Pond"-Serie und "Rolo to the Rescue" einen Namen.

Profi Accessories

SV 338 Top-Fighter
Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.
unverb. Preisempf. DM **149.95**

SV 334 SN PROPAD
Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434)
unverb. Preisempf. DM **34.95**

SV 336 SN
Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System“
unverb. Preisempf. DM **99.95**

SV 439 SG PROPAD 2
Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!
unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 337 SN PRONEO II
Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm, 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!
unverb. Preisempf. DM **39.95**
Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437

Jöllennebeck

GmbH • FarEast-Import-Export
27404 Wiertzen • Tel. (04287) 1251 • Fax (04287) 607
Vertrieb nur über den Fachhandel.
SNES und Game-Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo.
Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.



Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

Osterreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzstraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

Entwickler: iAndreas Knauf ist doof!

Art of Fighting



Während ihr Heim-Spielautomat Neo-Geo auf dem umkämpften Konsolenmarkt nur eine Nebenrolle spielt, verdient sich der Hersteller SNK mit Software-Lizenzen eine goldene Nase. Nachdem "King of Monsters" und "Fatal Fury" an den Nintendo-Lizenznehmer Takara verkauft wurden, macht sich Sunsoft ("Road Runner") nun an die Umsetzung des zoomenden Prügelhammers "Art of Fighting". Wie beim Original werden die Kontrahenten in verschiedenen Größen dargestellt: Entfernen sie sich voneinander, seht Ihr einen großen Teil des Spielfeldes, nähern sich die Figuren, zoomt die "Kamera" heran und zeigt das Geschehen in Großaufnahme. "Art of Fighting" unterscheidet sich in einem weiteren Aspekt vom großen Vorbild "Street Fighter 2": Unterhalb der Energieleiste seht Ihr einen zweiten Balken, der den Vorrat an Special-Energie anzeigt. Je öfter Ihr Eure Spezialschläge einsetzt, desto kürzer wird der Balken. Nur per Tastendruck könnt Ihr neue



Sind die Spielfiguren weit voneinander entfernt, verändert sich der Bildausschnitt.



Wenn Ihr Mickey zu nah heranläßt, müßt Ihr Euch vor seiner gewaltigen Linken in Acht nehmen.



Hoffentlich Allianz versichert: Beim Sieg über die Endgegner-Freundin zerreißt Ihr versehentlich deren Bluse.



Zur Kunst des Kampfes gehört auch, die handelsüblichen Tritte und Schläge effektiv einzusetzen.

Energie aufladen, seid aber für kurze Zeit leicht verwundbar. Im Gegenzug könnt Ihr dem Gegner über eine andere Taste Energie abzwacken. Neben verschiedenen Tritten und Schlägen stehen Euch auch Extras zur Verfügung. Nur

Feuerball und Dragon Punch erinnern an "Street Fighter 2", alle anderen Extras wurden neu entworfen. Jeder Kampf findet in einer anderen Szenerie statt, zwischendurch locken drei Bonusrunden, in denen Ihr Eure Kräfte beweist.

Art of Fighting kommt im Mai in den Handel und der Nachfolger steht fast vor der Tür. In der Spielhalle turmen die ambitionierten Prügelpromis schon mit den neuen Spielfiguren von "Art of Fighting 2" herum – angeblich hat SNK auch den Nachfolger bereits an einen Nintendo-Lizenznehmer verkauft. Kein Wunder, immerhin gehören die Automaten der Serie zu den größten Kassenschlagern neben "Street Fighter 2" und "Fatal Fury". Fraglich ist nur, wie es den Designern gelingen soll, eine 180 MBit starke Cartridge umzusetzen.



HAU DRAUF UND KEIN ENDE • Die Sunsoft-Programmierer hatten s nicht leicht: "Art of Fighting" ist das Neo-Geo-Spiel mit den größten Spielfiguren und bietet tonnenweise detaillierte Grafik. Trotzdem ist das Ergebnis extrem zufriedenstellend: Der Zoom-Effekt ist erfrischend unverbraucht, und trotz der geringeren Fähigkeiten des Super Nintendo wurden die Spielfiguren nicht auf Fingerhutgröße zusammengeschrumpft. Spielerisch gleichen sich die beiden Versionen: Die State-of-the-Art-Stellung der Capcom-Helden können auch die beiden Haudgegn Robert und Ryo nicht angehen, obwohl mit der Special-Energieliste eine sehr gut Idee in "Art of Fighting" steckt. Wenn Ihr nach einer Alternative zu den Neo-Geo-Umsetzungen "World Heroes" und "Fatal Fury" sucht, aber nichts mit den Comic-Turtles zu tun haben wollt, trifft Ihr mit "Art of Fighting" die beste Wahl.



Der Endgegner trägt den vielsagenden Namen "Karate" und attackiert Euch mit selbigen Schlägen. Sind Eure Extras mächtig genug?

PRESS START
SNK CORPORATION ©1992
K. AMUSEMENT LEASING CO. ©1993

MBIT	16
HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	70 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	69%

Grafisch aufwendiges Prügelspektakel mit interessanten spielerischen Ansätzen. Trotzdem kein "Street Fighter"-Konkurrent.

Prince of Persia



Während Eure große Liebe vom spitzbärtigen Großwesir angemacht wird, schmort Ihr im Kerker zwischen Ratten und den Skeletten unglückseliger Zeitgenossen. Doch Ihr wißt, daß selbst ein Bösewicht seine Zeit braucht, um eine Prinzessin vor den Traualtar zu zwingen: Ihr habt 60 Minuten, um den Weg vom untersten Kerker-Abschnitt bis zum

Obergeschoß des Palastes zu meistern, Wächter zu schlagen und Fallen zu umgehen. Als Märchenheld verlaßt Ihr Euch nicht nur auf einen flinken Schwertarm, sondern auch auf Eure sportlichen Fähigkeiten: Ihr schleicht, springt und klettert konzentriert dem jeweiligen Ausgang (und damit einem Paßwort) entgegen. Sparsam verteilte Extras nehmt Ihr im Vorbeigehen mit.



Mantel & Degen: Auf dem Weg zur Prinzessin stellen sich Euch Palastwächter mit flinker Klinge in den Weg.



LAST BUT NOT LEAST • Nach "Aladdin" und "Toe Jam & Earl 2" wirken die einstmal gefeierten Bewegungsabläufe des Prinzen fast schon antik. Die Zeit überlebt hat hingegen die Spielmechanik, die nicht wildes Rumgehüpfle, sondern ein präzises Vorgehen verlangt. Auf den ersten Blick sind die Levels karg wie eine mittelalterliche Gefängniszelle; erst auf den zweiten Blick entdeckt Ihr Geheimgänge, Abkürzungen und erfrischende Extras. Eine gute Umsetzung für geduldige Spieler mit eisernen Nerven!



mBit CODE	0110 1011 2101 0112
8	
HERSTELLER	DOMARK
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	60 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	71 %

Geschicklichkeitsabenteuer für konzentrierte Spieler: Die verspätete Modul-Version ist besser als die japanische CD-Umsetzung.

Das Spiel mit dem Spitzbart ließ die Mega-Drive-Spieler lange warten: Nach Computer-varianten, Super-Nintendo, Master-System und einer verbunzten Mega-CD-Version erscheint das Sega-Modul nun beinahe fünf Jahre nach dem Original-Release.

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT-GAMES. SCHNELL & TOPAKTUELL.

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
US Konsole 2 Pads 1 Game RGB Kabel 349,-

Art of Fighting 139,-	Daffy Duck 119,-	Mortal Kombat 99,-	Secret of Mana 129,-
Battle Cars 119,-	Empire Strikes Back 129,-	Mickey Mouse Mag. Quest 79,-	Sky Blazer 119,-
Bugs Bunny 129,-	Eye of the Beholder 134,-	Madden '94 119,-	Soldiers of Fortune 129,-
Blues Brothers 89,-	Equinox 119,-	Megaman X 134,-	Star Trek Next Generation 139,-
Bubsy 89,-	F1 Pole Position 129,-	NHL '94 119,-	Sunset Riders 119,-
Bomberman & 4 Player ADP 149,-	Fatal Fury 99,-	NBA Showdown 129,-	Super Aquatic Games 99,-
Cool Spot 109,-	Flashback 129,-	Ninja Boys 99,-	Super James Pond 99,-
Choplifter 3 119,-	Jurassic Park 109,-	Obitus 129,-	Super Widget 109,-
Cybernator 89,-	Lethal Enforcers W/G 159,-	Paladins Quest 129,-	Super Off Road The Baja 99,-
Clayfighter 129,-	Legend 119,-	Robocop vs Terminator 129,-	The 7th Saga 129,-
Claymates 119,-	Lufia 129,-	Rock'n'Roll Racing 119,-	Wizardry 5 129,-
Dracula 119,-	Might & Magic 2 129,-	Rock Rodent 119,-	Young Merlin 129,-

Alle neuen Rollenspiele auf Lager !!! Action Replay Sega & SNES 119,-, US Adapter 39,-

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

Sega CDX Multim. System 899,-	FIFA Soccer 109,-	Robocop vs Terminator 129,-	SEGA CD
Sega Pad 6 Button 49,-	F-1 Racing 99,-	Rocket Knight Adventures 89,-	AH-3-Firehawk 109,-
ASCII Pad 6 Button 59,-	Genghis Kahn 129,-	Skitchin' 109,-	Dracula 119,-
4 Player ADP 65,-	Goofy 119,-	Sonic 3 129,-	European Racers 109,-
Aerobiz 129,-	Jungle Strike 109,-	Subterrania 119,-	Ground Zero Texas 129,-
Awesome Possum 119,-	Mazin Saga 109,-	Toe Jam & Earl 2 109,-	Mansion of Hidden Souls 119,-
Barkley: Shut up and Jam 109,-	Mortal Kombat 99,-	Tecmo NBA Basketball 129,-	Microcosm 119,-
Castlevania - Bloodlines 109,-	Madden NFL '94 109,-	Pirates! Gold 119,-	Monkey Island 109,-
Dragons Revenge 109,-	NBA Showdown 119,-	Wiz'n'Liz 109,-	NHL Hockey '94 119,-
Dracula 109,-	NHL Hockey '94 119,-	Landstalker 129,-	Night Trap 119,-
Eternal Champions 139,-	Nigel Mansells W.C. 119,-	Virtua Racing 189,-	Revenge of the Ninja 109,-
F-15 Strike Eagle 2 119,-	Ren & Stimpy 109,-	WWF Royal Rumble 119,-	Rise of the Dragon 119,-

3DO KONSOLE, JAGUAR AUF BESTELLUNG UND JEDE MENGE MEHR SPIELE AUF LAGER!

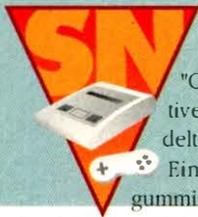
Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

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

TEL: 02359 / 6466 FAX: 02359 / 6266

Entwickler: Interplay

Clayfighter



Die Klamaukprügelei "Clayfighter" ist im fiktiven Playland angesiedelt, das sich durch den Einschlag eines Knetgummimeteoriten ins "Clay-

land" verwandelt. Aus dem batzigen Fiasko erheben sich neun Knet-Kämpfer, die alle nur einen Wunsch haben: Sie wollen der Beste von allen sein.

Zu Spielbeginn könnt Ihr Euch einen der acht **ulkigen Streiter** aussuchen, um Euch allen anderen und schließlich dem finalen Kampf mit dem "König des Zirkus" zu stellen. Zur Auswahl stehen unter anderem der dickwanstige Elvis-verschnitt "Blue Suede Goo", der seine Gegner mit Noten bewirft, und der Knetgummihafen "Blob", der seinen Körper beliebig verändern kann und sich so bei einem Faustschlag in einen Boxhandschuh verwandelt. Wie im großen Vorbild "Street Fighter 2" hat jeder Kämpfer seine eigenen Stärken und Schwächen und verfügt über je zwei Spezialattacken. Im "VS-Mode" kriegt Ihr Euch mit einem Freund am zweiten Joypad in die Haare. Falls Ihr gegen einen Kum-



Die "Clayfighter"-Oberwelt: Jeder Kämpfer herrscht über ein eigenes Territorium.



"Blob" lacht sich zum Pokal: In dieser Runde war er der Sieger.



Rhythmische Schläge: Elvis gibt's Tiny Pomade.

pel spielt, der Euch technisch überlegen ist, habt Ihr die Möglichkeit, vor dem Kampf Eure Kraft zu erhöhen – dann wird Eurem Gegner bei jedem Treffer mehr Energie abgezogen, und Chancengleichheit ist gewahrt. Im umfangreichen Optionsmenü lassen sich außer-

dem Schwierigkeitsgrad, Geschwindigkeit, Zeitlimit und die Tastenbelegung nach Belieben einstellen. Zu Beginn jedes Kampfes präsentiert ein unsichtbarer Kommentator die Kontrahenten. Danach sorgen normale Schlag- bzw. Stoßgeräusche, Kampfschreie und Musikstücke für die akustische Untermauerung. Der Hintergrund der verschiedenen Szenarien (Eisburg, Spukschloß, antike Arena) ist teilweise animiert, was auf den Spielverlauf aber keinerlei Auswirkungen hat. Da sich die Standard-Tastenbelegung und Kombinationen streng an das Street-Fighter-Vorbild halten, haben Capcom-Artisten keinerlei Eingewöhnungsschwierigkeiten.

Witzige Spezialattacken versüßen den Kampf: Oben überrollt Mr. Frosty als Schneekugel seine Gegner, während Blob sie unten ver-schluckt, mit Fäusten bombardiert oder seine Kontrabanten als lebende Kreissäge in zwei Teile sägt.



FORMFEHLER • "Clayfighter" unterhält Euch mit witzigen Animationen und ordentlicher Grafik. Die monotonen Melodien bleiben glücklicherweise im Hintergrund, dafür untermalen Eastern-typische Soundeffekte und digitale Stimmen das Geschehen. Der einzige Formfehler, der einer heiteren Prügelei im Wege steht, ist die schlammige Kollisionsabfrage, die Euch mit unverständlichem Energieverlust ärgert. Oft geht beiden Kämpfern gleichzeitig Lebensenergie verloren – ganz egal, wer angreift und wer in Abwehrhaltung steht. Die Computergegner attackieren wiederum ab einer gewissen Entfernung immer mit einem Sprung und lassen sich daher immer wieder leicht besiegen. Interplays "Clayfighter" ist ein lustiges Prügel-spiel mit vielen neuen Ideen, das sich technisch und taktisch leider nicht von der Masse abhebt.



Mit Bad Mr. Frosty ist nicht gut Kirschen essen; Der Schneemann nimmt Muskelprotz Tiny ganz schön in die Zange.



16 BIT

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-Preis	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	66 %
SOUND	59 %

SPIELSPASS

70%

Witzige Klamaukprügelei als jugendfreie Alternative zu Brutalokämpfen. Auf Dauer fehlen jedoch die taktischen Raffineszen.

Raiden



Triste Actionwelt: Sämtliche Spielelemente, von den Feinden bis zu den Extras, entbehren jeglicher Innovation.



Während sich Spielhallen-Besucher bereits an der Fortsetzung die Fingerkuppen wundballern, nehmen Jaguar-Besitzer mit einer Adaption des acht Levels großen Originals vorlieb. Im Stil der Klassiker "Flying Shark" und "Tiger Heli" schießt sich ein Raumschiff durch vertikal scrollende Spielstufen. Als Standardwaffe wählt Ihr zwischen Laser und Streuschuß, die sich mit blauen bzw. roten Power-Ups aufrüsten lassen. Zusätzlich helfen Raketen als Sekundär-Geschütz sowie Smart-Bomben. Feinde nähern sich fliegenderweise oder feuern aus Bodenstellungen – glücklicherweise unterscheiden Eure Waffen nicht, auf welcher Meereshöhe sich die Bösewichte befinden. Gezielte Schüsse brutzeln Panzer sowie Abfangjäger vom Bildschirm.



ALTER HUT • Auch wenn das Spielhallenvorbild aus dem Jahr 1991 datiert, unterscheidet es sich weder inhaltlich noch optisch von ähnlichen Titeln aus den Achtzigern. Folglich kann auch die verlustpunktfreie Jaguar-Adaption nicht mit Innovationen protzen. Das Ballerspiel hält in keiner Wertungskategorie mit guten Shoot'em-Ups auf Mega Drive und Super Nintendo mit. Anstatt sich über Ergänzungen und neue Features Gedanken zu machen, beschränkten sich die Entwickler auf eine originalgetreue Umsetzung. Jungs, das ist zu wenig, um die Fähigkeiten einer 64-Bit-Konsole aufzuzeigen! Peinlich genug, daß die PC-Engine-CD "Super Raiden" ist jeder Hinsicht einen Tick besser ist. Ein vollkommen spektakuläres Mittelmaß-Ballerspiel – an dem Jaguar-Fans trotzdem nicht vorbeikommen.



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI

GRAFIK	50 %
SOUND	28 %

SPIELSPASS 61%

Hausbackener Vertikal-Scroller ohne Special-FX: Professionelle, aber lieblose Umsetzung der "Tiger Heli"-Interpretation.

Test 'N Take Gutscheine für eine Tüte Gummibärchen.

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO

Megaman Soccer SN us 149,95 Ultimate Fighter SN us 149,95

Lethal Enforcers SN us 169,95 Eternal Champions MD dt 139,95

Equinox SN dt 139,95 Turn & Burn SN us 149,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h!

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰

FON/FAX: 030 - 621 30 18

Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

fairplay

Hard & Software Versand
Tel: 0 21 62 / 35 34 48

Atari Jaguar inkl. Spiel 599,-	Jaguar: Crescent Galaxy 139,-
3DO inkl. Spiel 1199,-	Raiden 129,-
3DO inkl. Spiel RGB 1459,-	Dino Dudes 139,-
Wir bauen Ihr SNES oder	3DO: Total Eclipse 129,-
Mega Drive um. Günstig!!!	The Horde 129,- u.a.

MEGA DRIVE SUPER NINTENDO NEO GEO

!!! ACHTUNG !!! Neu !!! LADENLOKAL IN VIERSEN !!!
HAUPTSTRASSE 84 41747 VIERSEN FUßGÄNGERZONE

Öffnungszeiten: Mo-FR. 13-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr

dynatex Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS CD ROM 3DO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA MEGA DRIVE SEGA CD

JAGUAR

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

dynatex

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

Entwickler: Attention to Detail, GB • Produzenten: John Skruch, Sean Patten • Programmierung: Fred Gill, Brian Pollock • Grafik: Chns Gibbs, Ian Harling, BJ west • Sound: Andrew Holtom, Dave Lowe, Ted Tahquechi

Cybermorph



Als Beigabe zum Jaguar-Grundgerät wurde "Cybermorph" eine schwere Bürde auferlegt. Es muß einerseits die Hardware-Fähigkeiten der Konsole schonungslos aufzeigen und zugleich als Spielspaß-Knaller in die Videospiele-Geschichte eingehen.

Dank der numerischen Tastatur des Joypads könnt Ihr blitzschnell den Blickwinkel ändern. Euren Flieger dürft Ihr von hinten, von vorne und aus der Seitenperspektive sehen. Gewiefte Piloten wagen gar den Blick aus der Pilotenkanzel

Um Punkt 1 zu erfüllen, legten sich die Entwickler auf 3D-Grafik fest – der wichtigste Aspekt, in dem sich das Atari-System von herkömmlichen Grundgeräten abhebt. Folglich nehmt Ihr an Bord eines Polygon-Fliegers Platz, düst über fremde Planetenoberflächen und sucht nach bestimmten Gegenständen. Habt Ihr genügend "Pods" aufgestöbert, wendet Ihr Euch dem nächsten von acht Planeten zu, aus denen sich ein Sektor zusammensetzt. Ihr könnt Euch denken, daß der interstellare Ausflug nicht ganz friedlich abläuft. Dementsprechend tummelt sich eine stattliche Anzahl Bösewichte auf den Planeten. Sie feuern nicht nur aus standfesten Gebäuden, sondern jagen in modernen Raumschiffen durch die



Mehrere Sektoren à acht Planeten fordern Euer Können: In welcher Reihenfolge Ihr die Levels angeht, bleibt Euch überlassen.



Wenn das Gesicht links oben auftaucht, wird Eure Performance kommentiert: Die Sprachausgabe ist exzellent.



Der Höhenmesser (rechts unter dem Radar angebracht) bewahrt Euch vor schmerzhaften Kollisionen

Gegend. Nicht genug, daß Ihr den Bergen tunlichst ausweichen solltet; zusätzlich wird geschossen, was die Laser hergeben. Insbesondere der Obermörtz eines jeden Sektors greift auf mächtige Angriffswaffen zurück.

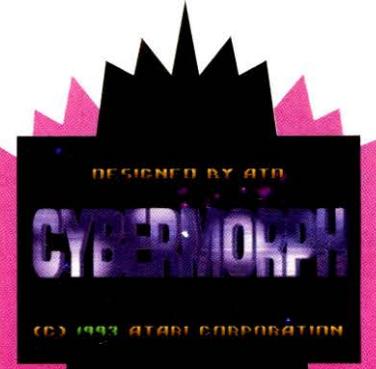
Und wie steht's mit Eurer Verteidigung? Fairerweise ist die Munition der Bordkanone unbegrenzt. Ohne Extras werdet Ihr jedoch wenig Freude an dem Zweikampf haben: Doppel- und Dreifachschuß, Minen, Bomben, Flammenwerfer und drei seltene Mega-Waffen erleichtern Eure Aufgabe. Damit Ihr Euch besser orientieren könnt, ist das Geschehen aus verschiedenen **Perspektiven** zu verfolgen. Auf manchen Planeten steht darüberhinaus ein Teleporter-System zur Verfügung. Neben den Anzeigen, wieviel Munition Ihr für welche Waffen noch übrig habt, ist stets ein Radar rechts oben eingeblendet, der u.a. Gegner und Pods anzeigt.



ANLAUF SCHWIERIGKEITEN • "Well done?" Von wegen. Trotz unermüdlicher Beifallskundgebungen der weiblichen Souffleuse erfüllt "Cybermorph" keine Topspiel-Richtlinien. Die meisten Credits sammelt es in puncto Technik: Obwohl die Entwickler auch hier nur halbherzig in die Zaubertüte griffen, überzeugt das Actionspektakel mit faszinierend schneller und aufwendiger Polygon-Grafik. Das kann definitiv keine andere Konsole! Weniger erbaulich präsentiert sich das Spielkonzept: Bieder designte Gegner verwickeln uns in Feuergefechte, die einzelnen Planeten bergen kaum Überraschungen. So schlangeln wir uns durch verblüffend ähnliche Bergketten, sammeln irgendwelche Objekte und warten auf das "Hoppla, jetzt geht's richtig los!"-Ereignis. Auch der Sound heizt die etwas unterkühlte Atmosphäre nicht an – trotz perfekter Sprachausgabe.



Die Oberflächen der einzelnen Planeten unterscheiden sich kaum: Meist düst Ihr durch bergige Landschaften oder seht plane Flächen mit einigen Gebäuden.



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	LIEGT KONSOLE BEI
ANBIETER	ATARI

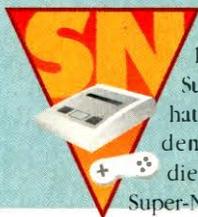
GRAFIK	67 %
SOUND	42 %

SPIELSPASS **59%**

Technisch beeindruckendes 3-D-Actionspiel, das die Jaguar-Power dezent andeutet: Spielerisch dagegen ohne Highlights.

Entwickler: Viacom NewMedia

Bugs Bunny



Der Warner Bros.-Superstar **Bugs Bunny** hat über 60 Jahre auf dem Buckel und lädt in diesem Jahr zu seiner Super-Nintendo-Premiere: In

"Rabbit Rampage" bekommt der ständig möhrenkauende Hase Zoff mit einem geheimnisvollen Zeichner, der ihn per Pinselstrich in ein bizarres Comic-Universum versetzt. Ihr helft Bugs, die fallengespickten Levels zu überstehen.

In der Winterlandschaft des ersten Levels hat die Jagdsaison gerade begonnen. Schrotflinten-Rambo Elmer Fudd und seine Hunde paroullieren auf der



Taz sägt für Bugs den Weg durch versteinerte Bäume frei.

Suche nach einem Festtagsbraten durch den Schnee.

Im Westernsaloon gleich danach attackieren Euch Pistoleros und Indianer, bevor Ihr einen gefährlichen Revolverhelden zum Showdown fordert. Schließlich findet Ihr Euch im dritten Level in einer Stierkampfarena wieder. Lockt den wütenden Stier gegen Mauern, und er reißt sie ein: Hinter einer Wand ist ein Schalter versteckt, der Euch den



Gegen die Verkleinerungspistole der Marsvögel ist kein Kraut gewachsen.



In der futuristischen Roboterfabrik sitzt Wie E. Coyote an den Schalthebeln der Macht.

Ausgang öffnet. Im Märchenlevel nervt Euch nicht nur der böse Wolf (der neben den Häusern auch den Hasen wegblasen will), sondern auch das Schweine-Trio. Schlecht erzogen sind auch Hänsel und Gretel, die sich mit der Hexe verbündet haben und die Bugs mit wohlgezielten Würfeln ausgewählter Leckereien an Lebkuchenmännern und Knusperhäuschen vorbeijagen. Als Endgegner wartet Josemite Sam, der in Ritterrüstung den Wald auf seinem feuerspeienden Drachen heim sucht.

Im Weltraum hoppelt Bugs auf Raumschiffen und Meteoriten herum, immer auf der Hut vor Selbstschußlaserkanonen und Marsvögeln, die mit Schrupfstrahlen um sich ballern. Dann und wann schaut Marvin the Martian in seiner Untertasse vorbei – der Typ liebt es, Euch mit Bomben zu erschrecken. Danach beamt Euch ein Teleporter ins idyllische Tasmanien, das Ihr auf dem Rücken hunter Papageien erkundet. Hier wirbelt der gefräßige Taz durch die Gegend. Lockt ihn in die richtige Richtung, und er wird Euch eine Schneise in



Der böse Wolf und die drei kleinen Schweinchen machen Euch das Hasenleben schwer.



Vewiert Ihr ein Leben, wird Bugs einfach ausradirt.

den versteinerten Wald sägen. Die Waffenfabrik kontrolliert Wile E. Coyote, der sich im Steuerhaus einer Riesenmaschine verschanzt hat. Bugs hüpf über Fließbänder, weicht elektrischen Robotern aus und versucht zu

Die "Looney Tunes"-Lizenz

garantiert

Erfolg: Sunsofts

erfolgreichste

Spiele sind

Jump'n Runs

mit den Warner-

Bros.-Figuren:

Ob "Roadrun-

ner's Death Val-

ley Rally", "Duck

Dogers: Mar in

Missions" oder

die Game-Boy-

Titel "Looney

Tunes" und

"Speedy Gonzales"

– alle waren

Bestseller. Auf

dem Super NES

kommt dem-

nächst ein

Abenteuer der

schnellsten

Maus von Mexi-

co hinzu. Sega

bat ebenfalls die

Lizenz,

beschränkte

sich jedoch auf

einen Automaten

und "Desert

Speedtrap"

(Game Gear).



mBit
12

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MITSUI

GRAFIK	80 %
SOUND	56 %

SPIELSPASS **70%**

Grandiose Grafikgags und Trickfilmfiguren, aber konventioneller Spielablauf und langatmiges Leveldesign.

- Rabbit Rampage



Um den dritten Level zu verlassen, müßt Ihr dem Stier ausweichen, ihn gegen Ambosse rennen lassen und einen Schalter umlegen.

vermeiden, zu einem Geschenkpaket verarbeitet zu werden.

In den letzten Abschnitten begegnet Ihr Pepe, dem charmanten Stinktief aus Frankreich, und kämpft im Catch-Ring gegen den brutalen Crusher, bevor Bugs auf Daffy trifft, der den Bildschirm als Duck Dogers verunsichert. Im letzten Level steht Euch noch ein hitziges Duell gegen den Pinsel des imaginären Zeichners bevor.

Bugs wehrt sich gegen die Cartoon-Feinde mit elegantem Fußtritt und wohlgezielten Tortenwürfen. Kombiniert Ihr Sprung und einen der Feuerknöpfe, hüpfst Bugs auf den Gegnern ab oder führt einen Kreiselangriff durch,

der aber auch Euch etwas Energie kostet. Die zahlreichen **Extras** sind oft nur gegen einen bestimmten Feind nützlich. Findet Ihr einen drehenden Pfeil, solltet Ihr sofort zugreifen, denn damit dürft Ihr Euren Rücksetzpunkt

selbst festlegen.

Habt Ihr ein Level bestanden, wird Eurer Können bewertet und mit Extra-Leben, Energie oder zusätzlichen Continues belohnt.

CARTOON-STYLE • Endlich ist es soweit: Bugs Bunny hüpfst persönlich über den Bildschirm. Grafisch hat Sunsoft tief in die Trickkiste gegriffen und riesige Sprites, überzogene Gags und Comic-Animationen zu Tage gefördert. Die bekanntesten 'Looney Tunes'-Figuren Elmer Fudd, Daffy Duck oder Taz geben sich in Rabbit Rampage die Ehre. Spielerisch ist trotz – oder gerade wegen – der zahlreichen Bewegungstalente Eures Helden der Wurm 'drin: Die Steuerung ist dank der Größe der Figuren oft sehr knifflig, die meisten Aufgaben wiederholen sich oft, und einige Abschnitte sind schlichtweg zu lang. Paßwörter hätten hier etwas Abhilfe geschaffen. 'Rabbit Rampage' fängt die Atmosphäre der Cartoon-Serie perfekt ein – Fans der 'Looney Tunes' werden viel Freude an den skurrilen und oft sehr heftigen Gags haben, wenn sie genügend Geduld und Ausdauer aufbringen.



In jedem Level sammelt Ihr spezielle Extras ein: Gegen die Attacken des Stieres behilft sich Bugs mit einem Amboß, der hinter einem roten Tuch versteckt ist, die Schrumpfstrahlen der Marsvögel wehrt Ihr mit einem Spiegel ab, der die Schüsse spiegelt. Stinktief Pepe lenkt Bugs mit weißer Farbe ab, mit der er vorbeikommende Katzendamen verziert – worauf Pepe sofort sein Herz verliert und von Bugs abläßt.



Einer der ältesten Looney-Tunes-Gags: Bugs irritiert Elmer, indem er seinen Finger in den Gewehrlauf steckt.



Hexen hexen: Die häßliche Alte auf dem Besen wirft mit Zauber um sich. Wird Bugs getroffen, verwandelt er sich in einen Showbiz-Frosch, der eine Stepeinlage zum besten gibt.



Produzenten: Chris Roberts, Warren Spector • Design: Chris Roberts • Programmierung: Game Arts, Japan
Grafik: Denis Loubet, Glen Johnson, Daniel Bourbonnais, Keith Berdak • Sound: A. Sanger, Dave Govett

Wing Commander



Während die Super-Nintendo-Besitzer bereits als "Wing Commander"- und "Secret Missions"-Veteranen in den verdienten Ruhe-

stand treten, wurden die Mega-Drive-Fans über Jahre hinweg auf eine exklusive CD-Umsetzung des **PC-Klassikers** vertröstet. Ende März, also zirka zwei Jahre nach dem angepeilten Ur-Release, liegt das Science-fiction-Epos in einer US-Variante vor – nicht Origin, sondern die "Silpheed"-Erfinder Game Arts sorgten dafür, daß der Weltraumkreuzer "Tigers Claw" doch zum Feindflug abhob. Wir befinden uns im 27. Jahrhundert, daß durch eine blutige Fehde zwischen der menschlichen Konföderation und dem Katzen-Imperium von Kilrath erschüttert wird. Als wagemutiger Pilot startet Ihr von Eurem Mutterschiff "Tigers Claw" zu 40 unterschiedlichen Missionen gegen die Flottenverbände der Kilrathi. Zusammen mit Eurem Wingmen verteidigt Ihr konföderierte Transporter, flitzt durch entlegene Asteroidenfelder und stört die



Peinlicher Auftritt: Die häßlichsten Raumschiffe der Galaxis werden von Eurem Kumpels geflogen...



...dafür die kriegslüstem Kilrathi in detaillierten Luxusjägern durch das 3D-Universum.



In der Weltraumkantine: Vor Missionsbeginn trifft Ihr Euch mit den Kameraden, um News und Infos auszutauschen.



Während des Flugs bedient Ihr Statusbildschirme, Radar und Funkequipment: Hier studiert Ihr gerade Eure Flugroute.

Nachschublinien der Katzenwesen. Während eines Kampfes oder auf dem Flug zum nächsten Navigationspunkt funkt Ihr Eure Begleiter an, um Hilfe zu erhalten oder den taktischen Rückzug zu befehlen. Kehrt Ihr mit heiler Haut

von einer Mission zurück, gibt's Punkte oder Orden – nur so sorgt Ihr dafür, daß die mit Eurem Einsatzen verworbene Hintergrundgeschichte einen positiven Verlauf für die Menschheit nimmt.

Erhältlich bei Game Express, München, Tel. 089/5438088

Auf MS-DOS PCs sind neben dem Ur-"Wing Commander" auch die Zusatzdisketten "Secret Missions 1 & 2" erhältlich, erstere gibt's auch für das Super Nintendo. Als Umsetzung für das Mega Drive (ohne CD-Laufwerk) ist nur "Wing Commander 2" geplant, das bis Ende des Jahres erscheinen soll. Diesmal werkelt Origin selbst an der Fortsetzung – und an einem Zusatzcbip, der die 3D-Grafik um ein Vielfaches beschleunigt.



KATZENFUTTER • Nach Mindscapes Offensive auf dem Super Nintendo starten nun auch die Mega-CD-Besitzer in den Katzenkrieg mit komplexer Storyline und flexibler Missionsfolge. Die CD-Umsetzung hält sich eng an die Computervorlage, wobei sich Spieler mit 6-Button-Joypad im Cockpit am wohlsten fühlen. Alle anderen werden beim Kampf mit den 19 Steuerbefehlen und Zusatzfunktionen (inklusive Außenansicht, Radar- und Funkbedienung) dem tückischen Feind zum Opfer fallen. Technisch kann „Wing Commander“ überzeugen: Die Grafik ist flott, die gegnerischen Raumschiffe sind mit ihren Super-Nintendo-Pendants identisch. Lediglich bei den eigenen Jägern und Transportern haben sich die Designer auf grobschlächtige Pixelklumpen beschränkt. Dafür stecken eine Menge Zwischenbilder, Lagebesprechungen und andere Grafik-Intermezzi auf der CD.



Auf der Jagd nach den Kilrathi-Jägern: In der Hitze des Gefechts warnt Euch die Wing-Begleiterin Spirit mit CD-Sprache und Bildspielspielung.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	66 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	70%

Spannendes Weltraumdrama mit allen CD-Vorzügen: Sprachausgabe, orchestraler Soundtrack und komplexe Missionsstruktur.

Nintendo®

SUPER STARS



Mach mit
beim großen
**Kirby's
Pinball Land™**
Wettbewerb!
Ab Mitte März
im Handel.

DIE GLORREICHEN VIER!

Für absoluten Super Spiel-Spaß – exklusiv von Nintendo®.

Jetzt live erleben! Die Action-Abenteuer-Fantasy-Welt mit den Nintendo® Super Stars: Kirby™, Link™, Mario™ und Yoshi™! Kirby™, der knuddelige Nimmersatt – Link™, der Held ohne Fehl und Tadel – Yoshi™, der originelle Dinosaurier – und natürlich Mario™, the Star himself! Die weltberühmte Videospiele-Figur.

Die 4 Nintendo® Super Stars garantieren absoluten Super Spiel-Spaß mit den Action-, Abenteuer- und Fantasy-Spielen von Nintendo®. Nur für Game Boy™, NES und Super Nintendo™ erhältlich.

GAME BOY™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Entwickler: Data East, Japan

Windjammers



Wenn Euch Fußball zu langwierig, Baseball zu amerikanisch und Football zu taktisch ist, wird Euch das neueste Neo-Geo-Spiel von

Data East interessieren: Antatt eine komplette Mannschaft auf das Feld zu jagen und Euch mit komplizierten Spielercharakteristiken zu plagen, beschränkt sich "Windjammers" auf ein bestechend simples Spielprinzip: Genau wie bei Air Hockey müßt Ihr eine Scheibe im Tor des Gegners versenken. Das Spielfeld ist in zwei Felder unterteilt, die von einem Netz getrennt werden. Jeder Spieler muß sein Tor (über die gesamte Bildschirmhöhe) gegen die Wurfgeschosse des Gegners verteidigen. Mit variationsreichen Würfen – vom Lob bis zum knallharten Schmetterschuß – hetzt Ihr den Sportsmann gegenüber solange über das Spielfeld, bis er der Scheibe hinterherschaut. Dazu müßt Ihr das Frisbee geschickt verteilen und schnell reagieren, wenn der Gegner, von der Scheibe getroffen, benommen auf dem Boden liegt. Die Würfe lassen sich



Keine Chance: Die Scheibe kratzt an der Wand entlang und unaufhaltsam ins Tor.



Mit Feuerschweif in die gegnerische Hälfte: Wird der Gegner Euer Frisbee halten können?

anschneiden, außerdem könnt Ihr das Frisbee nach oben und unten von den Wänden abprallen lassen. Wehrt Ihr die Scheibe nur ab und katapultiert sie über Euch in die Luft, könnt Ihr durch hastiges Hämmern auf Knopf A Energie sam-



Aus sechs Spielern mit verschiedenen Stärken wählt Ihr Euch vor Spielbeginn den Lieblingssportler.

meln – danach flitzt sie mit Affenzahn und Feuerschweif in Richtung des gegnerischen Tors. Dieses wiederum ist in drei Zonen unterteilt, die entscheiden, wieviele Punkte Ihr für Euren Treffer bekommt. Um die Jamming-Meisterschaft gegen die fünf anderen Spieler (alle unterschiedlich schnell und stark) zu erschweren, sind einige der sechs Arenen mit Prallplatten ausgestattet, die die Scheibe zurückkatapultieren. Übersteht Ihr je zwei Matches (jedes dauert 30 Sekunden), wartet eine Bonuszene: Entweder jagt Ihr als Hund hinter dem Frisbee her, oder Ihr schmettert die Scheibe gegen eine Kegel-Aufstellung.

Ende Februar fand in Tokio die internationale Automatenmesse AOU statt. Als Trend zeichnete sich deutlich der Weg zum Neo-Geo-Systemboard ab. Nach SNK planen auch Taito, Jaleco und Data East eigene Boards. Für SNKs System werden schon in Kürze "Super Sidekicks 2" und Top Hunter von SNK, "Power Spikes 2" (Volleyball von Taito) und "Karnov's Revenge" (Data East) erscheinen. Duneben haben verschiedene Independent-Anbieter Spiele vorgestellt, die voraussichtlich nicht außerhalb Japans veröffentlicht werden.



ACTION-FRISBEE • Data Easts Jump n Run "Spin Master" hat mich überzeugt, jetzt setzen die Japaner noch eins drauf: "Windjammers" gehört zu den actionreichsten Duo-Sportspielen der letzten Zeit. Das Frisbee zischt Euch mit Lichtgeschwindigkeit um die Ohren, trotzdem habt Ihr die Steuerung des Sportlers schon nach kurzer Zeit raus und wehrt die verrücktesten Schmetterwürfe ab. Gegen den Computergegner habt Ihr anfangs kaum eine Chance, zudem Euch die Spieldauer wenig Zeit läßt, einen Rückstand aufzuholen. Versöhnlich stimmt die Liebe zum Detail: Vom Wutausbruch des besiegten Spielers bis zur aufgeweckten Schiedsrichterin, die das Frisbee ständig im Auge behält, hat Data East an alles gedacht. Die Spieler äußern sich sogar in Ihrer Landessprache – nach dem deutschen Matchsieg erklingt ein sauber gesampeltes "Gewonnen!".



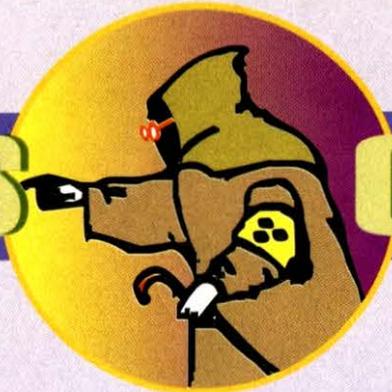
Mit Voldampf ins gegnerische Tor: Wenn Ihr Euren Sportler vor dem Wurf aufladet, zwingt Ihr Euren Gegner mit brutalen Schmetterschüssen.

FLYING DISC GAME
WINDJAMMERS
DATA EAST
© 1994 DATA EAST CORPORATION

BIT	74
HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	350 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	69 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	75%

Kompromißloses Action-Sportspiel: Einfaches Spielprinzip mit durchschlagender Wirkung.

PLAYERS GUIDE



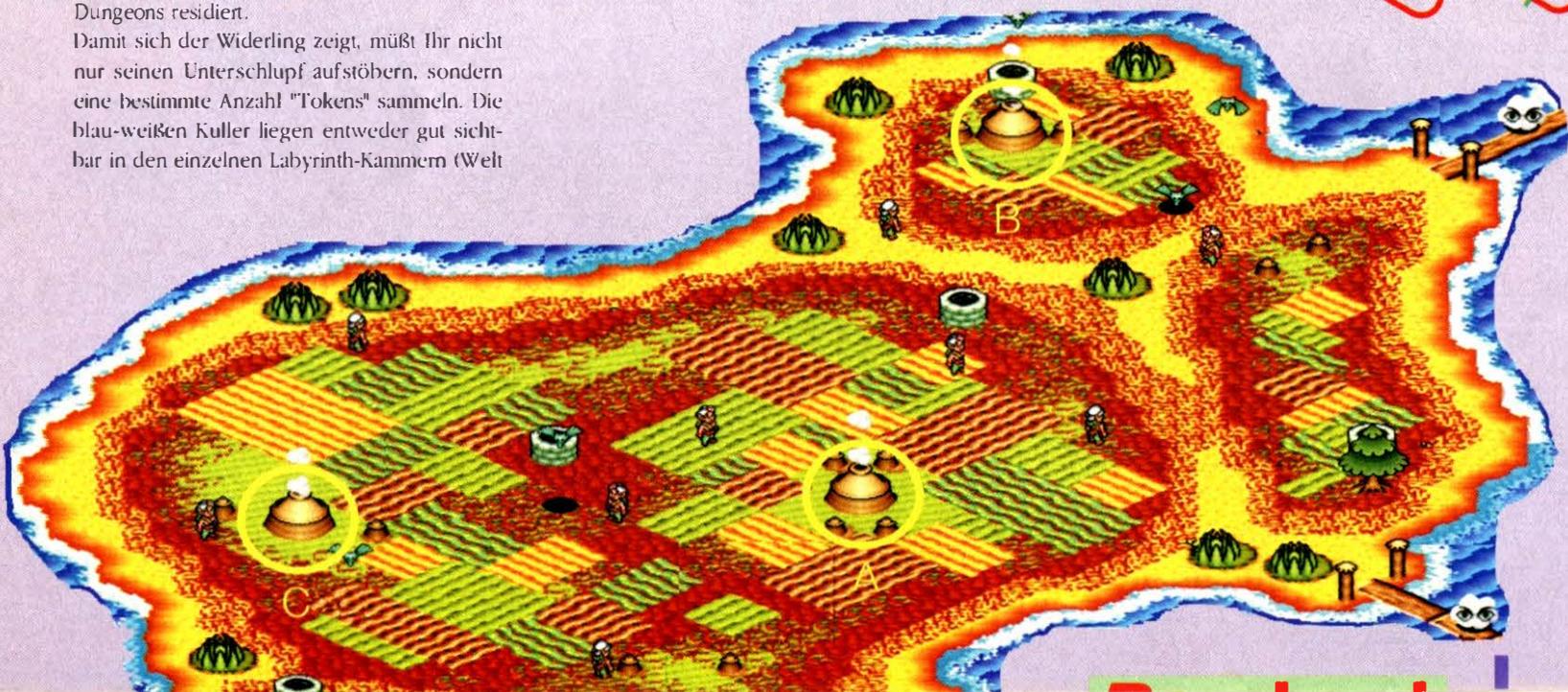
Sony's faszinierendes Action-Adventure "Equinox" hat's in sich: In fünf Welten müßt Ihr Euch mit Feinden kloppen und nebenbei Knobel-aufgaben lösen. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, haben wir die ersten beiden Levels kartografiert und weisen den Weg durch die unterirdischen Katakomben. Eure Aufgabe besteht darin, die fehlenden fünf Saiten einer Harve zu erhaschen. Jede Saite wird von einem Obermotz bewacht, der in seinen Dungeons residiert.

Damit sich der Widerling zeigt, müßt Ihr nicht nur seinen Unterschlupf aufstöbern, sondern eine bestimmte Anzahl "Tokens" sammeln. Die blau-weißen Kuller liegen entweder gut sichtbar in den einzelnen Labyrinth-Kammern (Welt

1) oder tauchen auf, sobald Ihr die tageslichtscheue Garde eines Obermotzes besiegt habt (Welt 2). Als Waffe greift Ihr anfangs auf einen Dolch zurück - im Lauf des Spiels setzt Ihr jedoch verstärkt auf Magie. Es versteht sich von selbst, daß Ihr eine Welt erst dann verlassen dürft, wenn der Endgegner geknackt wurde. Betretet Ihr zuvor die Verbindungsbrücke, müßt Ihr diesen Schritt mit einem (Bildschirm-) Leben bezahlen.

Welt 1

Zeichenerklärung:
 o: ein Token
 M: Heil-Magie
 P: Magic Potion
 K: Schlüssel
 D: Dolch
 X: Obermotz
 A,B,C: Startpunkte



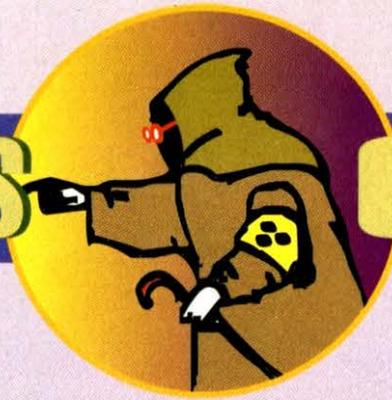
Oberwelt-Monster





Equinox

PLAYERS GUIDE



Die Abenteuer des jungen Helden Sky wurden in MAN!AC 1/94 mit satten 82 Prozent Spielspaß getestet. Auf dieser Doppelseite erhalten Ihr nun den Überblick über die komplette Welt von "Skyblazer" mit ihren Geheimnissen und Rätseln, damit Ihr Euch ohne größere Probleme in der schwebenden Festung dem Zweikampf

gegen Bösewicht Ashura stellen könnt. Neben den wichtigsten Paßwörtern haben wir für Euch das verwirrende Unterwasserlabyrinth von Kharyon kartographiert und die Endgegner einem genauen Blick unterworfen. Ein genereller Tip für das Überleben: Sobald Ihr eine einfache Gelegenheit habt, Energie, Diamanten oder Extraleben einzusammeln, solltet Ihr ausgiebig davon Gebrauch machen. Verlaßt den Bildschirm und kehrt so oft wie Ihr wollt zurück – die nützlichen Helfer erscheinen

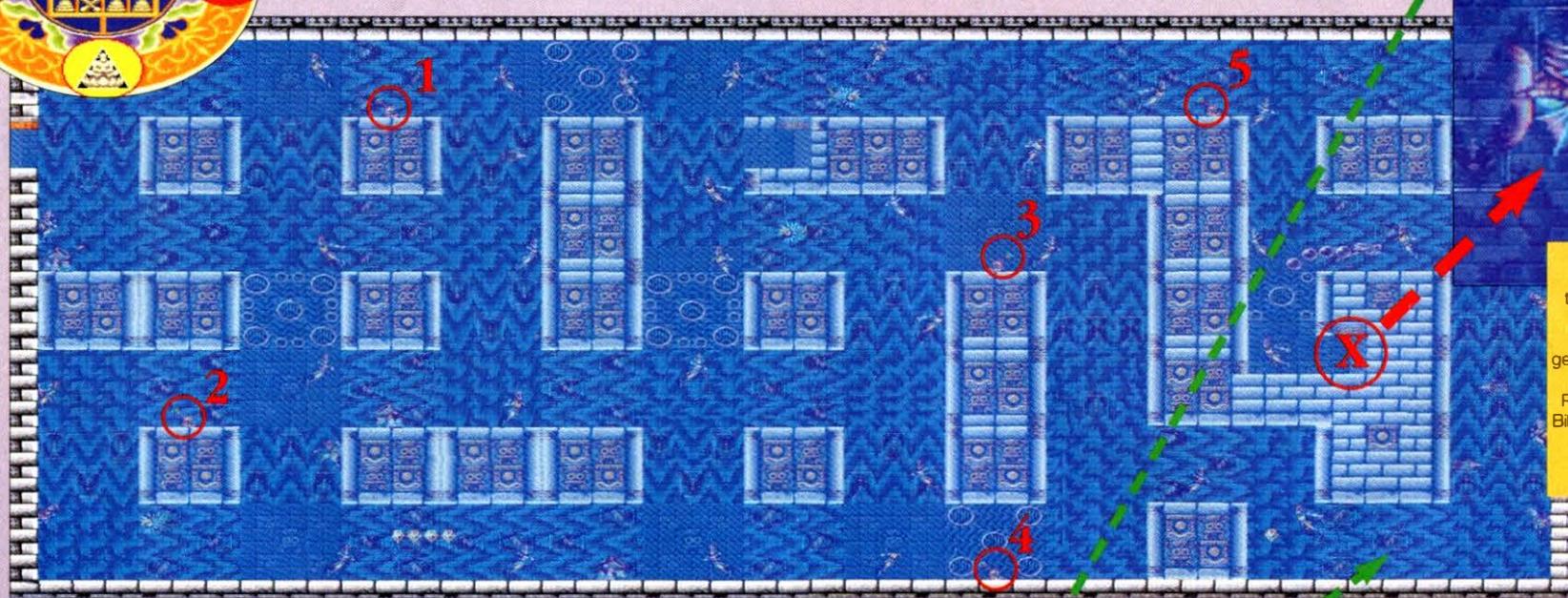
immer wieder neu. So könnt Ihr Euer Konto (beispielsweise in den Waldlevels, im Lair of Kharyon oder im ersten Raum des Turmes) aufstocken, bis Ihr genug habt. Extrawaffen solltet Ihr sorgsam anwenden und besonders bei den Endgegnern einsetzen. Wenn Euch die Energie auszugehen droht, füllt Ihr die Reserven durch das Erledigen von Feinden auf, die viele Extras zurücklassen. Viel Spaß bei der abwechslungsreichen Reise wünschen Euch Sony und das MAN!AC-Team.



Den Boot-Level erreicht Ihr, indem Ihr den Endgegner des Sturmlevels bezwingt. Um Extras zu ergattern, müßt Ihr Euch durch Festhalten vor den Riesenwellen schützen.



Unter Wasser: Das Labyrinth von Kharyon läßt sich nur mit Köpfchen durchschwimmen: Um die tückischen Strömungen zu umgehen, müßt Ihr die Schalter in der angegebenen Reihenfolge umlegen – bei Nummer 4 und 5 durch einen gezielten Schuß mit der Feuersichel. Dadurch gelangt Sky zu den Raubfischen. Lockt die bissigen Piranhas hinter Euch her und fixiert sie wie auf dem Bild oben – so könnt Ihr in Ruhe die beiden Muscheln auf einer Ebene zerstören. Mit dem Einsatz eines Blitzzaubers entledigt Ihr Euch der Gegner und zerstört die restlichen Muscheln.



SKYBA



MANIAC

BLAZER



SONY

**ELECTRONIC
PUBLISHING**

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. Skyblazer 1992 Sony Electronic Publishing Company.



Der Sturmendgegner teilt sich in drei Figuren. Weicht den Schüssen aus und erledigt alle Teile mit gezielten Fußtritten oder Schlägen – als Beihung winkt ein gefährlicher, aber Extra-reicher Ausflug in den Bounslevel.



Eispalast: Zuerst bearbeitet Ihr die Augen und duckt bzw. springt durch die Auslässe, wenn die Mauer sich um sich selbst dreht. Danach folgt der Schädel in der Mitte.



Der Endkampf: Um Ashura zu erledigen, beseitigt Ihr erst seinen Schild durch den Einsatz des Flammenvogelzaubers. Dann muß Sky durch geschicktes Springen den Feuermampfern entkommen und den Finsterling durch gezielte Treffer am Kopf zur Aufgabe zwingen.



Gleich an der ersten Mauer der Sandfälle findet Ihr ein leichtverdientes Extraleben



Weicht dem Schuß des Auges aus und schlagt in der Sprungbewegung zu. Weicht bei den ersten zwei Angriffen aus, indem Ihr von der linken Mauer abspringt. Beim dritten Mal hilft nur ein "Comet Flash". Wenn der Gegner weiter anwächst, braucht Ihr Euch nur noch unten links in die Ecke zu ducken – er erwischt Euch beim Rotieren nicht mehr.



Mehrmals wiederholen: Lockt den Schneckendrachen auf die Zweistein-Plattform, trefft ihn mit einigen Schlägen und erwischt ihn erneut, wenn er auf den Boden hüpf.



Wartet an der Wand, bis der Geist schießt, geht unter den Feuerbällen durch und bearbeitet die Lampe mit Tritten und Schlägen.



In den 3-D-Levels gibt es viele Diamanten zu kassieren – weicht aber den Metallkugeln aus.



Der Drache gibt klein bei, wenn Ihr seine Kugel trifft. Danach solltet Ihr die Feuerbälle durch schnelles Springen irreleiten.

SONY

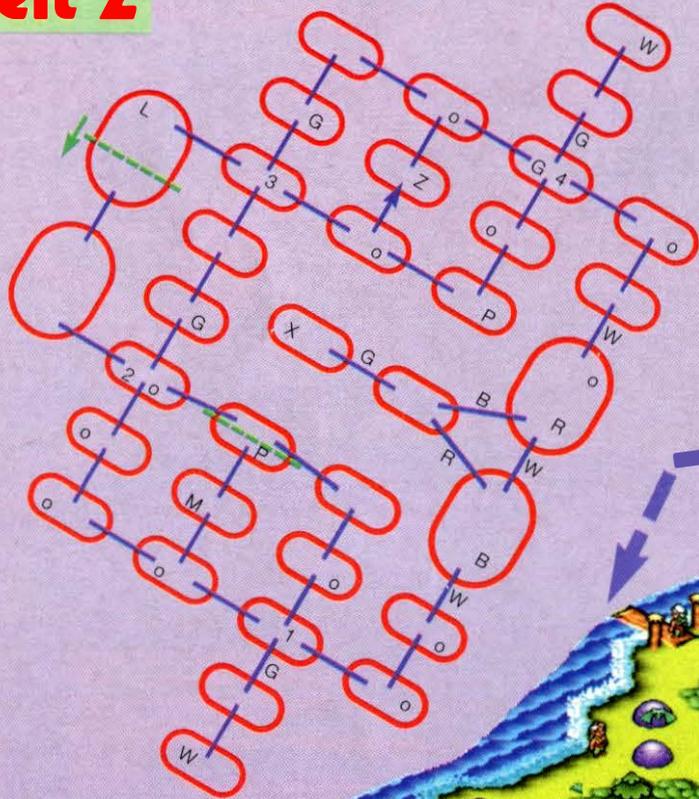


ELECTRONIC PUBLISHING



MANIAC

Welt 2



- Zeichenerklärung:
 o: ein Token
 M: Slow-Motion-Magie
 P: Magic Potion
 Z: Shurikan-Waffe
 L: Lebensenergie
 X: Obermotz
 1,2,3,4: Startpunkte
 R: Roter Schlüssel
 B: Blauer Schlüssel
 G: Grüner Schlüssel
 W: Weißer Schlüssel

Bonehead



Obermotz Bonehead ist besiegt. Als Dank erhaltet Ihr die erste Harfensaiten und erweiterte Magie-Power.



Wenn Ihr auf der Oberwelt herumstreunende Monster berührt, werdet Ihr zum Zweikampf gefordert: Dem Sieger winken Extras!



Lost Vikings



Nur im Team können die drei Wikinger die mannigfaltigen Gefahren überstehen

Nach dem Super-Nintendo-Spiel (MAN!AC 12/93) treiben die drei Wikinger Erik, Olaf und Baleog jetzt auch auf dem Mega Drive ihr Unwesen. Auf dem Weg zum Erntedankfest erwischt sie der außerirdische Zoobesitzer Tomotor und beamt sie an Bord seines Raumschiffes – Ihr müßt ihnen helfen zu entkommen. Per Button schaltet Ihr zwischen den Figuren um, denn jeder Wikinger hat andere Fähigkeiten: Erik ist der schnellste und kann mit seinen Schultern durch poröse Wände brechen. Olaf wiederum führt ein Schild mit – damit schützt er seine Freunde vor Geschossen und Gegnern. Als Robin Hood des 15. Jahrhunderts hat Baleog Pfeil und Bogen im Gepäck, mit denen er Gegner erlegt und Schalter betätigt. Bomben, bequeme Schuhe und weitere Extras gibt's ebenfalls.



BUNTE MISCHUNG • Bei "Lost Vikings" konnt es sowohl auf Geschick, als auch auf Kombinationsgabe an. Um die Rätsel zu knacken, über die Ihr ununterbrochen stolpert, müßt Ihr Euch mit allen Charakteren auskennen. Ohne Olaf wird es Euch beispielsweise nie gelingen, einen Felsvorsprung zu erklimmen – ohne Baleog seid Ihr aufgeschmissen, wenn jenseits eines Abgrunds der Schalter für die Zugbrücke angebracht ist. Für zusätzliche Unterhaltung sorgen die einfallsreichen Extras: In einem Levelabschnitt findet Ihr Luftpumpen – hier blast Ihr Euch auf und fliegt ein Stockwerk höher. Virgin ist es gelungen, die detaillierte wie abwechslungsreiche Grafik der Super-Nintendo-Version 1:1 auf das Mega Drive umzusetzen – inklusiver aller Gags. Ein Lob auch an den Übersetzer der englischen Bildschirmtexte.

mBit **CODE**
8 **11** **D**

HERSTELLER VIRGIN
SYSTEM MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS 120 MARK
ANBIETER VIRGIN

GRAFIK 70 %
SOUND 66 %

SPIELSPASS **79%**

Fesselndes Kombinationsspiel, bei dem Ihr Herr über drei verschiedene Spielfiguren seid.

HAMBURG HAT'S

SUPER NINTENDO ★ **MEGA DRIVE MEGA CD**

JAGUAR **Das** **AMIGA CD 32**

NEO-GEO Fachgeschäft für **3 DO**

★ **VIDEOGAMES** ★

aus aller Welt

Söhnke Storbeck · Videogames · HH 22523
ELBGAUSTRASSE 28
TEL. 040 - 570 25 20

LADEN & VERSAND

ATARI JAGUAR 3DO Mieten oder Kaufen Bei uns geht alles!

JAGUAR us/dt: Miete 1Woche: 69.- Miete 10 Tage: 89.- Verkauf: Jaguar: ab 569.- Tempest 2000, Checkered Flag 2, Allen vs. Predator, Raiden, Tiny Toon, K. Ninja, Club Drive... ab 108.-	3DO us/dt: Miete 1Woche: 99.- Miete 10 Tage: 139.- Verkauf: 3DO: ab 1229.- Wing Commander, J. M. Football, Dem. Man, T.Eclipse, O. o. t. World, M. Manor, Shock Wave... ab 109.-	Wir führen alle JAG & 3DO Neuheiten!
<p>RENT HIGHTECH Vermietung & Verkauf</p> <p>24h-Service! Intos u. Presierte GRATIS!</p> <p>Wagstraße 1a, 56070 Koblenz 0261/ 84074</p>		<p>Neuheiten-Service: Sag' uns worauf Du wartest - wir rufen bei Lieferbarkeit sofort an! Unverbindlich!</p> <p>SUPER: Mietpreise inkl. 1 Spiel! Keine Kautions! Post-Transportzeit zählt nicht zur Mietdauer! Weitere Spiele nur 1.90.- pro Tag! Teilanrechnung der Miete bei anschl. Neukauf!</p>

ZAPP G.A.M.E.S

ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/23 04 92
Fax 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES:	MEGA DRIVE:	3DO:
ACTRAISER 2 139,-	GAUNTLET 4 129,-	KONSOLE US
ALADDIN DT. 139,-	JOHN MADDEN '94 119,-	LAUFFÄHIG AUF
BOMBERMAN DT. 129,-	FIFA SOCCER 119,-	MULTI-NORM-TV 1799,-
BOMBERMAN INCL.	SENSIBLE SOCCER 119,-	STELLAR 7 139,-
5-SPIELER-ADAPTER 169,-	SPIATTERHOUSE 3 129,-	BATTLE CHESS 139,-
MEGAMAN X 149,-	SONIC SPINBALL 99,-	MAD DOG MC CREE 139,-
CLAY FIGHTER 149,-	TURTLES TOURNAMENT 129,-	LIGHT GUN 69,-
BRETT HULL HOCKEY 139,-	ETERNAL CHAMPIONS 149,-	SHOCK WAVE 139,-
EMPIRE STRIKES BACK 159,-		OUT OF THIS WORLD 139,-
JOHN MADDEN '94 139,-	TURBO DUO:	U.V.M.
NHL HOCKEY '94 139,-	CASTLEVANIA 149,-	
NBA SHOWDOWN 159,-	SUPER DARIUS 2 139,-	SEGA CD:
TURTLES TOURNAMENT 159,-		MONKEY ISLAND 129,-
EQUINOX 149,-	MANGA-VIDEOS:	THUNDER HAWK 129,-
SKYBLAZER 149,-	ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR	LEATHAL ENFORCERS 159,-
SECRET OF MANA 149,-		RISE OF THE DRAGON 129,-
SEVENTH SAGA 149,-		U.V.M.

Preisänderungen und Tippfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität, machen Euch aber auf alle möglichen Probleme aufmerksam. Fragt uns nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

Entwickler: Sega, nach dem Original-Spiel von T&E Soft, Japan

Pebble Beach Golf Links



In Japan genießt "Peeble Beach Golf Links" von T&E Soft beinahe Kultstatus. Die Golf-simulation ist für die meisten fernöstlichen Computer

und Konsolen erhältlich und plazierte sich regelmäßig in den Charts. Sega hat sich der Aufgabe gestellt, das anspruchsvolle 3-D-Golf für das Mega Drive zu adaptieren. Als **optischer Appetizer** wird jedes der 18 Löcher vor dem Abschlag von einer imaginären Kamera abgefilmt. Anschließend studiert Ihr die Lage des Balles, wählt Schläger und Fußstellung und setzt zum Schwung an. Schlagstärke und Treffpunkt des Balles werden mit präzise getimten Knopfdrücken festgelegt. Penible Golfer blenden zuvor ein Gitter ein, das Unebenheiten des Parcours schonungslos aufdeckt – insbesondere auf dem Grün eine unerlässliche Hilfe.

An Spieloptionen läßt "Peeble Beach Golf Links" kaum einen Modus aus: Ihr nehmt mit über vierzig Kollegen an einem Turnier teil, legt eine Trainingsstunde ein oder fordert Kumpels zu



Die Spieler sollten auf Steigung und Gefälle des Grüns achten. Diese Optik hilft bei der Einschätzung der Lage.



Unterwegs erhaltet Ihr Tips vom Caddie und werdet über die Leistungen Eurer Konkurrenten informiert



Der Neigungswinkel, aus dem Ihr den Kurs betrachtet, wird von Euch in der Anzeige links oben festgelegt.



Digitale Gleichberechtigung: Natürlich dürft Ihr auch mit weiblichen Spielern antreten.

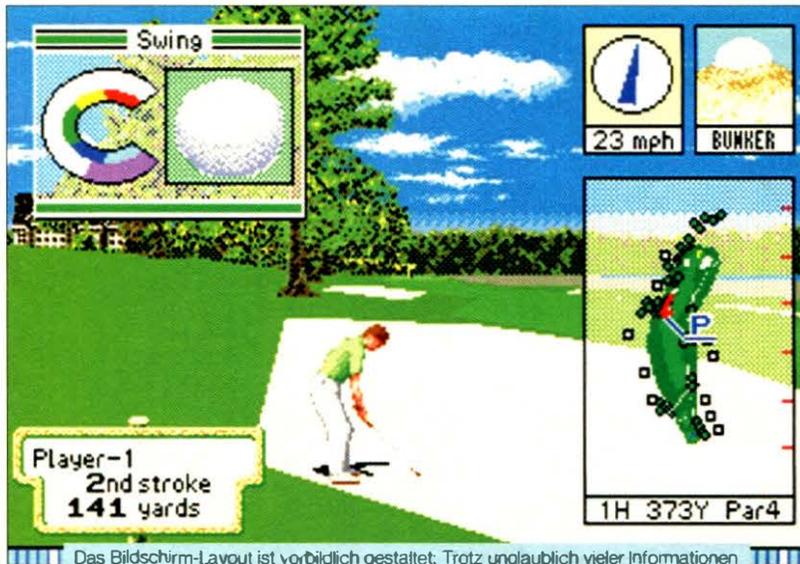
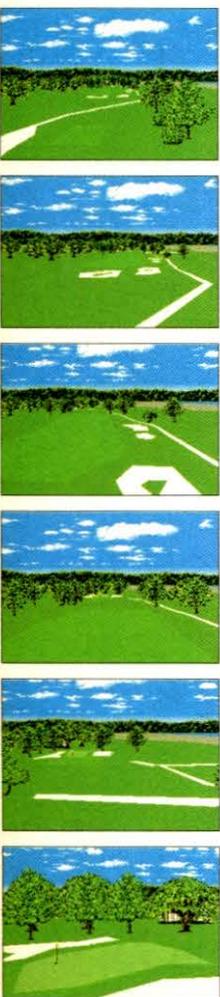
Der Rundzug könnte zwar noch etwas fließender sein, sieht aber dennoch ein-drucksvoll aus. So macht Ihr Euch mit der Topographie des jeweiligen Kurses vertraut.

Stroke- und Match-Play. Dabei ermöglicht Euch die Batterie, zehn "persönliche" Spieler zu generieren, deren Erfolge und Mißlichkeiten peinlich genau festgehalten werden. Die exzessiven Statistiken erfassen nicht nur jedes ein-

zelne Loch (Wie oft wurden Birdies gespielt?), sondern auch Eure individuelle Performance in beinahe zwanzig Kategorien. Sogar die besten Schläge werden für die Nachwelt festgehalten.

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

HOLE IN ONE • Und das soll auf dem Mega Drive funktionieren? Nach anfänglicher Skepsis und einigen Spielstunden hatte mich das Modul überzeugt: Es ist die beste 16-Bit-Golfsimulation. Auch wenn die Rechenpower nicht ganz ausreicht, alle Optionen von "Peeble Beach Golf Links" sinnvoll zu nutzen, wird die Konkurrenz in beinahe jeder Hinsicht auf die Plätze verwiesen. Sensationell der Statistiken: So detailliert und übersichtlich wurde ich noch nie über den Stand der Dinge informiert. Nicht minder opulent die Spielmodi: Solisten und Teamplayer kommen beiderseits auf ihre Kosten. Dabei ist die Benutzerführung trotz Über-, Unter- und Mittelmenüs jederzeit durch-schaubar und logisch. Lediglich die Prozedur des Schlagens gefällt mir bei "World Class Leaderboard" besser. Diese Tatsache sollte jedoch keinen Golf-Interessierten davon abhalten, das Prachtmodul zu kaufen.



Das Bildschirm-Layout ist vorbildlich gestaltet: Trotz unglaublich vieler Informationen geht die Übersicht nie verloren. Das gilt sowohl im Spiel als auch bei den Statistiken.

PEBBLE BEACH[®] GOLF LINKS

PRESS START BUTTON

© 1994 SEGA
© 1992, 1994 T&E SOFT
Computer Design by T&E SOFT

16 BIT

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	82 %
SOUND	44 %

SPIELSPASS 83%

Pole Position in der Golf-Klasse: Rundherum stimmige Golfsimulation mit bestechender Optik und konkurrenzlosen Statistiken.

Produzent: Danny Pisano • Design: Charles Barkley, Kathy Ellis, Tony Hsieh, Danny Pisano, Bob Smith • Programmierung: Fred Mack, Bob Smith • Grafik: Kathy Ellis, Thomas Applegate, Bob Busick, Armand Cabrera, Steven Graziano, u.a. • Sound: Rudy Helm, Dominic Messenger, Rick Rhoades

Barkley: Shut up and jam

Der Basketball rollt: Diesmal betritt Accolade mit einem Korbspektakel den Court, für das sich die Amerikaner "Sir Charles Barkley", den bösen Buben der US-Profiliga, sicherten. Euer Zwei-Mann-Team rekrutiert sich aus 16 finsternen Gestalten, die mit verschiedenen "Talenten" in sechs Kategorien aufwarten. Habt Ihr einen Sega-Adapter ange-

stößelt, geben bis zu vier Spieler in acht Städten auf Korbjagd. Ihr dribbelt auf Hinterhöfen, in einer verräucherten Halle oder am Strand. Ohne Rücksicht auf Gegner und Regelwerk dunken Eure Spieler, wobei Ihr auf Knopfdruck einen Powerpunkt aktiviert, der einen besonders krachenden Slam oder eine bessere Trefferquote jenseits der Drei-Punkt-Linie beschert.



Schiedsrichter sind nur was für Muttersöhnchen: Barkley foult, Barkley dunkt, Barkley dankt.



HINTERHOF • Das Modul schlägt als "Straßenvariante" in die gleiche Kerbe wie "NBA Jam" – Regeln sind out, es dominiert der pure Spaß. Aber spielerisch ist "Barkley: Shut up and jam!" längst nicht so durchdacht: Auf dem Feld bricht durch zu schnelle Spieler Verwirrung aus. Distanzwürfe und Rebounds werden so zur Glückssache. Mit etwas Übung findet man zwar etwas Spaß an Barkleys Brachial-Jams. Dank der guten Alternativen gibt es jedoch keinen Grund, sich das Spiel zuzulegen.

8 BIT	
HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	ACCOLADE
GRAFIK	46 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	61 %

Noch ein Action-Basketball: Solide gemacht, aber ohne Chance gegen die starke Konkurrenz.

Barkley war Mitglied des Dreamteams, das in Barcelona überlegen Gold holte. Seit dem Wechsel zu den Phoenix Suns gehört er zu den absoluten Superstars und gewann letzte Saison die MVP-Auszeichnung (Most Valuable Player).

Bernd Herfurth's

FREAK'S SHOP

Telefon
0251 - 52 78 54

Telefax
0251 - 52 79 71

Versand & Ladenlokal

Weseler Str. 54 48151 Münster

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen

MEGA DRIVE PAL

Baseball 2020	79,95
Bill Walsh	69,95
Castlevania	99,95
Champion Soccer	109,95
Charles Barkley	89,95
Dune 2	109,95
F1 Racing	99,95
Galaxy Force 2	49,95
Gunstar Heroes	99,95
Landstalker	129,95
Mickey Challenge	119,95
Mortal Combat	119,95
Mutant L. Hockey	119,95
NBA Jam	119,95
NBA Showdown	119,95
Normy's Beach Babe	89,95
Ottifants	89,95
PGA European Tour	99,95
Skitchin'	99,95
Sonic 1	49,95
Sonic 3	129,95
Sonic Spinball	89,95
Space Harrier 2	49,95
ToeJam & Earl 2	109,95
Ultimate Soccer	99,95
Virtual Pinball	99,95
Virtua Racing	189,95
X-Men	89,95
Zombies	99,95

MEGA DRIVE CD

Bill Walsh	99,95
Cobra Command US	119,95
Chuck Rock	99,95
Dracula Unleashed US	119,95
Dune (geplant)	109,95
Ecco the Dolphin	89,95
Ground Zero Texas	109,95
Jurassic Park	89,95
Lethal Enforcers	139,95
Lunar US	119,95
Mad Dog McCree US	109,95
Mansion o.t.h.Soul. US	129,95
Microcosm	99,95
Mortal Combat	109,95
NHL Hockey '94	109,95
Night Trap	129,95
Revenge of Ninja US	109,95
Rise of the Dragon US	119,95
Sonic the Hedgehog	89,95
WWF-Rage in the Cage	119,95

SEGA HARDWARE

Mega Drive Konsole & 2 Joypads & Sonic 2	249,-
Mega CD	469,-
6 Button Pad	39,95
4 Way Play E.A.	69,95
4 Spieler Adap. Sega	59,95
Action Replay Pro	99,95

SUPER NINTENDO PAL

Addams Family	59,95
Castlevania 4	59,95
Double Dragon	59,95
Dragon's Lair	59,95
Empire Strikes Back	129,95
F1-Pole Position	129,95
Final Fight	59,95
Gods	59,95
Goof Troop	119,95
Hole in One	59,95
Lawnmower Man	109,95
Lemmings	69,95
Madden NFL '94	119,95
Magic Sword	59,95
Mortal Combat	99,95
Mr. Nutz	109,95
Mystical Ninja	129,95
NBA Jam	129,95
Nigel Mansell	119,95
Populous	59,95
Rival Turf	59,95
Shadow Run	129,95
Sim City	89,95
Striker	119,95
Super Off Road	59,95
Super Tennis	69,95
T.K.O. Boxing	59,95
Top Gear 2	109,95
Young Merlin	139,95

SUPER NES NEUHEITEN

Champ. W.C. Soccer	129,95
Equinox	139,95
Flintstones	129,95
NHL Hockey '94	119,95
Mickeys Challenge	139,95
Pop'n Twin Bee 2	129,95
Rock'n Roll Racing	129,95
Sky Blazer	129,95
Super Conflict	139,95
SUPER NES US / JAP.	
Art of Fighting	129,95
Brett Hull Hockey	129,95
Choplifter 3	129,95
Lethal Enforcers (+Pistole)	169,95
Mega Man X	139,95
Robocop vs. Terminator	139,95
Super Strike Eagle	129,95
Bio Metal jap.	129,95
Joe & Mac 3 jap.	159,95
Ninja Warriors jap.	179,95
Super Pinball jap.	149,95
NEO GEO GEBRAUCHT	
Konsole&Joyboard	599,-
Konsole&Joyb.&2 Spiele	895,-
Art of Fighting 2 neu	399,-
GAME BOY	
King of the Ring	59,95
Super Mario Land 3 incl. deutsche Anleitung	79,95

... und viele weitere Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Fordern Sie eine Liste an!!!

* MANGA VIDEOS * SEGA * POSTER * NEO GEO * LD's * CD-ROM * GEBRAUCHTSPIELE *

Entwickler: Vic Tokai, J

Mansion of Hidden Souls



Der schwarze Spiegel im Billard-Zimmer gibt Euch nützliche Tips für die nächsten Aufgaben.



Wollt Ihr Euch die Optiken etwas näher betrachten, zoomt die Kamera zum gewünschten Objekt.



Jeder Raum des Hauses beherbergt eine gefangene Seele – im Künstlerzimmer arbeitete ein Maler.

Kenner von Computer-Adventures fühlen sich an die Doppel-CD "The 7th Guest" von Virgin erinnert: Auch dort irrt der Spieler durch ein unheimliches Gespensterhaus, löst läppische Rätsel und genießt die morbide Atmosphäre von viktorianischer Einrichtung und mürrischen Gespenstern. Das lange Zeit bestverkaufte PC-CD-ROM (bald auch auf CD-I) wird demnächst mit "The 11th Hour" fortgesetzt, das dann auch auf dem 3DO erscheinen soll.



Eine Sage erzählt eine unheimliche Geschichte: Im Garten der Blumen steht eine einsame Ulme, die alle vier Jahre bei Vollmond zum Leben erwacht. Dann erscheinen plötzlich Schmetterlinge aus dem Nichts und flattern durch die Blumenwiesen, um später wieder spurlos zu verschwinden. Doch verfällt ein Mensch ihrer Schönheit, wird er selbst in einen der Falter verwandelt und muß sein restliches Leben bei ihnen fristen. Leider hat Jonathans kleine Schwester nicht aufmerksam zugehört, als ihre Großmutter

diese Legende weitergab. So muß ihr Bruder vor Ablauf der Nacht einen Weg finden, sie vor dem üblen Schicksal als Flatterinsekt zu retten.

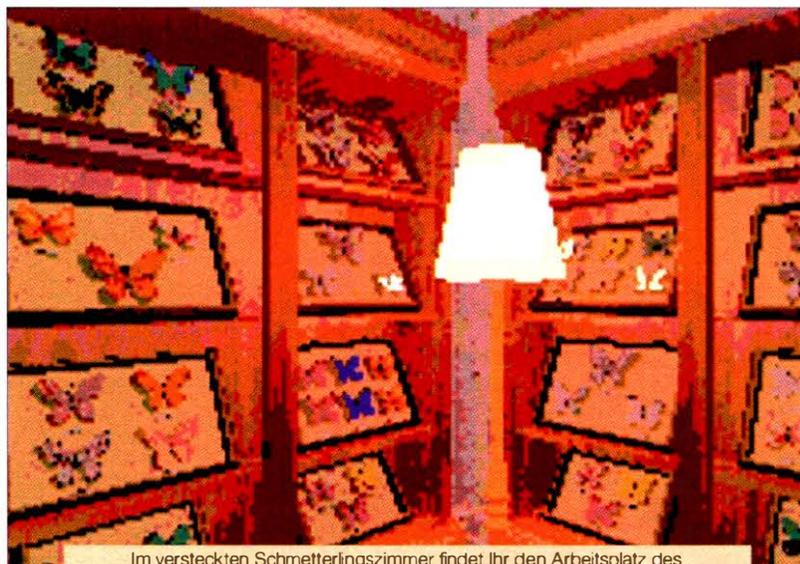
Ihr steuert Jonathan aus der Ich-Perspektive durch den Garten, in dem plötzlich ein **feudales Herrenhaus** auftaucht. Als Ihr dem Schmetterling in die Villa folgt, schließt sich die Tür hinter Euch und Ihr seid ebenfalls gefangen. Zum Glück habt Ihr noch die menschliche Gestalt und könnt Euch frei durch die Räume bewegen, um einen Ausweg zu suchen. Dazu stöbert Ihr in den Zimmern herum und sucht nach nützlichen Gegenständen, um Aufgaben zu lösen,

die sich Euch stellen. Zuerst müßt Ihr versteckte Schlüssel entdecken, um alle Türen zu öffnen, dann kommen weitere Rätsel auf Euch zu: Jonathan landet in einem Verlies, liest eine mysteriöse Nachricht in einem uralten Schmöker und entdeckt einen Zeittunnel. Im Lauf der Suche entwirrt sich die Handlung: Ein Wesen, das "Jäger" genannt wird, sammelt menschliche Seelen, indem es sie in Schmetterlinge verwandelt. Um Eure Schwester zu retten, müßt Ihr im Wettlauf mit der Zeit die Rätsel lösen, dem Jäger entkommen und vor Sonnenaufgang das Haus verlassen.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



RÄTSELHAFT • Das Vic-Tokai-Debüt auf dem Mega-CD erweist sich als leichtverdauliches Adventure. Die Grafik ist zwar grobkörnig, aber dennoch sehr schön gezeichnet und verbreitet mit stimmungsvoller Musik eine intensive Atmosphäre, die wohlige Gruselschauer erzeugt. Kurze Ladezeiten und simple Steuerung sind erfreulich, dafür ist wenig los: Ihr klappert einfach alle Räume ab, ein magischer Spiegel gibt zudem Lösungshilfen. Gegen Ende bricht durch das Zeitlimit unnötige Hektik aus. Habt Ihr einmal begriffen, wie etwas funktioniert, gibt es keinerlei Probleme mehr. "Mansion of Hidden Souls" lebt von der unheimlichen Stimmung und der fesselnden Geschichte, ist aber spielerisch eindimensional und nicht sehr umfangreich. Hier wird weder geballert noch gehüpft – wer einmal etwas "anderes" sucht, sollte sich das Spiel dennoch näher ansehen.



Im versteckten Schmetterlingszimmer findet Ihr den Arbeitsplatz des geheimnisvollen Jägers, der Seelen in Faltern sammelt.



HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	58 %
SOUND	63 %

SPIELSPASS 55%

Grafikadventure mit gruseliger Atmosphäre. Spielerisch simpel, grafisch trotz starker Pixelung sehr stilvoll.

Gnadenlos !! billig !! 0921 - 51 34 01

ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO

Copyrightinfo: All Names and Characters are Trademarks of Their Respective Owners

Actraiser 2 us.	109.95	King of Dragons us.	149.95	Secret of Mana us.	139.95	Zool	119.95
Action Replay Pro 2	109.95	Legend us.	129.95	Sensible Soccer dt.	99.95	Super Scope dt.	89.95
Airborn Ranger us.	129.95	Lester the Unlikely us.	119.95	Shadow Run dt.	129.95	3 DO	
Andre Agassi Tennis	119.95	Lord of Rings us.	123.95	Sky Blazer	119.95	Grundgerät NTSC	1.199.-
Art of Fighting jp.	79.95	Lemmings 2	119.95	Socks the Cat us.	119.95	Grundgerät PAL	1.499.-
Arcus Odyssey us.	139.95	Lethal Enforcers/Gun us.	159.95	Sports Illustrated us.	119.95		
Asterix dt.	89.95	Lufia us.	135.95	(Football + Basketball)	144.95	Demolition Man	139.95
Battle Cars us	119.95	Mario Time Machine	119.95	Star Wars II	135.95	Escape from Monster	99.95
Battle Tank 2 us.	124.95	Mario & Wario us.	129.95	Star Trek Next Gen. us.	149.95	John Madden Football	99.95
Bio Metal us.	89.95	Mechwarrior dt.	139.95	Steel Talons us.	99.95	Out of This World	139.95
Blues Brothers dt.	89.95	Mega Man X us.	139.95	Striker II (World Cup)	119.95	Pebble Beach Golf	129.95
Bret Hull Hockey	134.95	Mega Man Soccer us.	139.95	Super Aquatic Games us.	89.95	San Diego Zoo	99.95
Bugs Bunny us.	135.95	Metal Mariners us.	149.95	Super Bomberman incl.		Shock Wave	139.95
Chester Cheetha II us.	119.95	Mickey's Challenge us.	134.95	4 Player Adapter	135.95	Wing Commander	99.95
Choplifter III us.	99.95	Mr. Nutz dt.	109.95	Super Bases Loaded 2 us.	149.95	Total Eclipse	119.95
Clay Fighter us.	134.95	Mystical Ninja dt.	129.95	Super Metroid us.	159.95	20th Century Almanac	99.95
Clay Mates us.	119.95	NBA JAM	124.95	Super Nova us.	119.95	Who Shot Jonny Rock	125.95
Dennis the Mcnace dt.	99.95	NBA Showdown us.	119.95	Super Turrican dt.	99.95	Laser Gun	119.95
Dragon Ball Z II jp.	139.95	NHL 94 dt.	119.95	Top Gear II us.	99.95	3-DO Joypad	99.95
Dungeon Master us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95	Atari Jaguar	589.-
FEK the Cat us.	134.95	Ninja Warriors us.	139.95	Tecmo Bowl us.	109.95	incl. Cybermorph	
Equinox	119.95	Nigel Mansel dt.	129.95	Turtles Tournament us.	129.95	Wir haben die neusten Games !!	
Eye of The Behol. us.	144.95	Obitus us.	144.95	Troddlers us.	105.95	Mega Drive	
Fatal Fury II	139.95	Pack Attack us.	105.95	Turn and Burn us.	119.95	Virtual Racing jp.	149.95
Final Fight II us.	114.95	Pinnball Dreams us	119.95	Ultimate Fighters us.	129.95	Ruft an: 0921-513401	
Flashback dt.	79.95	Prehistoric Man us.	139.95	Undercover Cops us.	129.95	Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr	
Flinstones dt.	129.95	Relief Pitscher us.	119.95	Untouchables us.	134.95	Sa.: 10- 14 Uhr	
FX Trax us.	119.95	Rock n'Roll Racing	109.95	Wizardry 5 us.	139.95		
Goof Troop us.	99.95	Romance III us.	139.95	Winter Olympics	125.95		
Inspector Gadget us.	119.95	Operation Alien us.	119.95	Winter Extreme us.	139.95		
J. Madden Ftb. 94	119.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Wolfenstein 3D	134.95		
Jurassic Parc dt.	109.95	Pop n' TwinBee II dt.	119.95	WWF Royal Rumble dt.	79.95		
Knight of Round Table	139.95	R-Type III eur.	144.95	Young Merlin	139.95		

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten dt = deutsche Module, us= amerikanische Module, jp= japanische Module Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt Vorbestellungen möglich Inhaber: Alexander Sprung

Händleranfragen erwünscht
Franchisepartner gesucht !!



JAGUAR™



Panasonic®

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH
TEL.: 0921-51 34 01 Fax: 0921-51 34 02

Produzent: Kevin Buckner • Design, Originalprogrammierung & -grafik: Bullfrog, GB • Entwickler: Sprytes, GB
 Programmierung: Alaric Binnie, John Mullins • Sound & Musik: Muzik Ltd., Andy Johnson, Jason A. Whitley

Powermonger



Nach ihrem Überraschungserfolg mit dem Götter-Wettstreit "Populous" versuchte sich das englische Programmiererteam Bullfrog an einem optisch ähnlichen,

spielerisch aber weitaus komplizierteren Strategiespiel. "Powermonger" wurde ursprünglich für den Commodore Amiga und den Atari ST, später auch für die Spielkonsolen von Sega und Nintendo ausgeliefert. Jetzt erscheint als Nachzügler im Umsetzungs-Reigen die erste Powermonger-Version auf CD. Bis auf eine Handvoll grafischer Spielereien ist Powermonger auf dem Mega CD mit den zitierten Vorgängern identisch.

Auf einer gewaltigen Inselgruppe haben es sich verschiedene Völker gemütlich gemacht – als kleine Männchen wuseln friedliche Bauern, brave Handwerker und grimmige Söldner herum. Jeder Bewohner des Archipels ist einem der computergesteuerten Fürsten Untertan und bereit, sein Land mit der Waffe zu verteidigen. Auch Ihr seid ein mächtiger Kriegsfürst und scharf darauf, einen Teil



Ein Dorf zum Frühstück: Erst holt Ihr die wichtigsten Informationen über Reichtum und Einwohnerzahl ein...



...dann laßt Ihr Eure Söldner stürmen. Über drei Icon-Symbole bestimmt Ihr, wie hart Eure Truppen dabei vorgehen.

der Ländereien unter Eure Herrschaft zu bringen. Nacheinander betretet Ihr die einzelnen Inseln der Powermonger-Welt, um Leute zu sammeln, Waffen herzustellen und Nahrungsmittel anzuhäufen. Zu Beginn unterstützt Euch ein General bei Euren Regierungsgeschäften, später versammeln sich bis zu vier Feldherren um die Übersichtskarte. Die Generäle ziehen über die perspektivische, in alle Richtungen scrollende Landschaft, sagen den Bewohnern Eurer Dörfer, was sie zu tun haben und rekrutieren Männer für den Truppendienst. Pro Insel werdet Ihr mit bis zu drei anderen Völkern konfrontiert, deren Gemeinden Ihr erobern und besetzen

müßt. Jeder Bewohner ist als Männchen dargestellt, wacht auf dem Feld über sein Vieh oder zieht in einer Sprite-Armee gegen feindliche Stellungen. Auch akustisch werden alle Handlungen simuliert: Ihr hört das Hämmern von Werkzeugen, Schwerterklirren und den Jubel einer siegreichen Einheit. Wollt Ihr noch mehr Informationen, könnt Ihr jedes Gebäude und Lebewesen der Welt anklicken und Alter, Zustand, Tätigkeit und Zugehörigkeit zu einem der Königreiche abfragen. Gesteuert wird die Simulation über eine Icon-Leiste, die es Euch auch erlaubt, Lebensmittel zu transportieren, neue Waffen zu erfinden oder Allianzen zu schmieden.

Ein Rundflug über die nächste Insel Eures Eroberungszuges gehört zu den Powermonger-Attraktionen, die Ihr nur auf CD erlebt. Die 3D-Kamerafabrik zeigt Euch die Bodenbeschaffenheit, alle Gemeinden und Burgen des nächsten Levels. Ein nettes Feature, das spielerisch freilich nur wenig bringt.

BEDIENUNGS-STRESS & LADE-TERROR - Warum noch ein Powermonger? Die überladene Strategiesimulation hatte nie den Charme des fantastischen "Populous" und verärgerte durch unübersichtliche Icon-Steuerung und umständlich-trägen Spielablauf. Die CD-Variante ist eher schlechter als die Modul-Vorläufer. Die Joypad-Steuerung ist idiotisch und der Bildschirmaufbau so wirr, daß ich eine mikroskopisch kleine Statusleiste erst am zweiten Spieltag entdeckte. Bis Ihr loslegen könnt, rasselt ein halbes Dutzend mal das CD-Laufwerk – zumindest gibt's während einer Eroberung keine Ladepausen. Powermonger ist ungewöhnlich, detailverliebt und komplex – zu komplex, denn die hundertfache Simulation von Menschen überfordert die Software: Habt Ihr schon einmal einen elf Jahre alten, weiblichen und schwer kranken Söldner getroffen?



Drei Generäle haben sich um Eure Übersichtskarte versammelt. Man beachte die bildschirmbreite Icon-Leiste (unten) und die kryptischen Mini-Symbole am oberen Bildschirmrand.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	61 %
SOUND	59 %

SPIELSPASS **63%**

Lange Ladezeiten und katastrophale Benutzerführung vermiesen den Spaß an dieser komplexen Fantasy-Strategiesimulation.

Entwickler: Park Place Productions • Produzent: Pete Pavich • Design: Ed Magnin, Christopher Whaley • Programmierung: Ed Magnin • Grafik: Milo Cooper, Steve Quinn, Frntz Cassell, Mitch Couason, James Doyle, Ed Magnin • Sound: Michelle Simon, Mike Waitman

NFL Football



Mit NFL-Lizenz geht Konami an den Start: Ihr wählt aus den 28 US-Profitteams, die sich unter richtigem Namen zum Kampf um eine Playoff-Meisterschaft stellen. Ihr bestimmt den nächsten Angriff- oder Abweherschachzug und steuert Quarterbacks, Runningbacks oder Wide Receiver, um die gegnerische Endzone zu erreichen. In der

Abwehr versucht Ihr, mit harten Tackles wieder in Ballbesitz zu kommen. Während des Spiels dreht die Kamera-perspektive oder zoomt sich bei Bedarf in die Aktionen hinein. Ein Reporter kommentiert die Spielzüge, zudem sind die Schiedsrichterentscheidungen als Sprachausgabe zu hören. Nach jedem Viertel gibt's Statistiken, zwischendurch unterhalten Cheerleader das Publikum.



Nach dem Snap verändert sich die Kameraperspektive, um den Ball zu verfolgen.



BLOWOUT • Die lobenswerte Absicht, einmal ein "anderes" Footballspiel zu schaffen, ging völlig in die Hose: Magergrafik und kümmerliche Animationen sind gerade noch auszuhalten, aber spielerisch ist "NFL Football" eine Katastrophe. Die Defense und Kick-Abwehr läßt sich überhaupt nicht durch Joypadbefehle stören, im Angriff regiert durch ständig schwenkende Kamera und fehlende Übersicht das Chaos. Football-interessierte sollten einen weiten Bogen um dieses "Spiel" machen.

MBIT 8 **CODE** 010 201 022

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	32 %
SOUND	33 %
SPIELSPASS	26%

Kümmerliche Grafik, verwirrende Zooms und völliges Durcheinander im Spielablauf: Football zum Abgewöhnen.

Der US-Entwickler Park Place ist ein Footballspezialist: Auf sein Konto geben "John Madden" (EA), "NFL Quarterback Club" (Acclaim) und "NFL's Greatest - San Francisco 49ers vs. Dallas Cowboys" (Sega).

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele !!!

Mega Drive (D.)		Mega CD-2 (D.)		Super NES (D.)	
Addams Family	99	NBAJam	114	Aladdin	108
Aladdin	108	NFL Quarterback Club	116	Alfred Chicken	124
Asterix	108	NHLPA Hockey i94	99	Aliens vs. Predatois	109
Bill Walsh Football	89	Ottifants	94	Amazing Tennis	126
Blades of Renegance	89	Pele Soccer	89	Barbie	109
Bram Stoker's Dracula	108	PGA Tour Golf 2	99	Beethoven	109
Brett Hull Hockey	83	Power Strike 2	78	Bram Stoker's Dracula	116
Castlevania-The New Gen.	94	Puggsy	94	Bulls vs. Blazers	99
Champion League Soccer	99	Ranger X	99	Cool Spot	116
Chuck Rock 2	99	Robocop 3	99	Cosmo Gang	124
Cool Spot	99	Rocket Knight Adventure	94	Equinox	119
Dragons Revenge	99	Shining Force	108	F1 Poleposition	124
Eternal Champions	125	Shinobi 3	99	Flashback	104
F-15 Strike Eagle 2	116	Skitchin	89	Goof Troop	108
Fantastic Dizzy	89	Sonic 3	125	Hook	116
FIFA Intern. Soccer	89	Sonic Spinball	99	James Pond Crazy Sports	108
Flashback	108	Streelfighter 2 Champion	125	Jimmy Connors Pro Ten T	107
Flintstones	99	Terminator 2(Judgment D.)	99	John Madden Football 94	99
Gauntlet 4	99	Test Dive 2 (The Duell)	92	Jurassic Park	114
Gunstar Heroes	99	Tiñy Toons	94	Legoon	119
Hook	99	Toejam & Earl 2	108	Magic Sword	99
John Madden Football 94	104	Turrican	99	Mario All Star	85
Jungle Strike	108	Turtles Tournament Fight	113	Mario is Missing	124
Jurassic Park	104	Virtual Pinball	89	Mario's Time Machine us.	124
Landstalker	108	Virtual Racing	a A	Mechwarrior	128
LHX 2 / F-117 Nightstorm	94	WWF Royal Rumble	109	Mega lo Mania	104
Lotus Turbo Challenge 2	94	WWF Wrestlemania	89	Mickey's Challenge	119
Micro Machines	83	Young Indy	108	Mortal Kombat	109
NBA Allstar Challenge	99	Zombies	89	Mr. Nutz	99
NBA Showdown	89	Zool	89	NBA JAM	129
				Zelda 3	84
				Zombies	112

CD32

24 Std. Bestellservice Tel. 0 23 61/ 8 27 81; Fax: 0 23 61/ 89 12 64

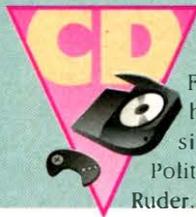
Wir führen auch Amiga, PC, Gameboy, Game Gear! Händleranfragen erwünscht !

Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur gegen VK 20 DM/ ab 300 DM versandkostenfrei/ Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

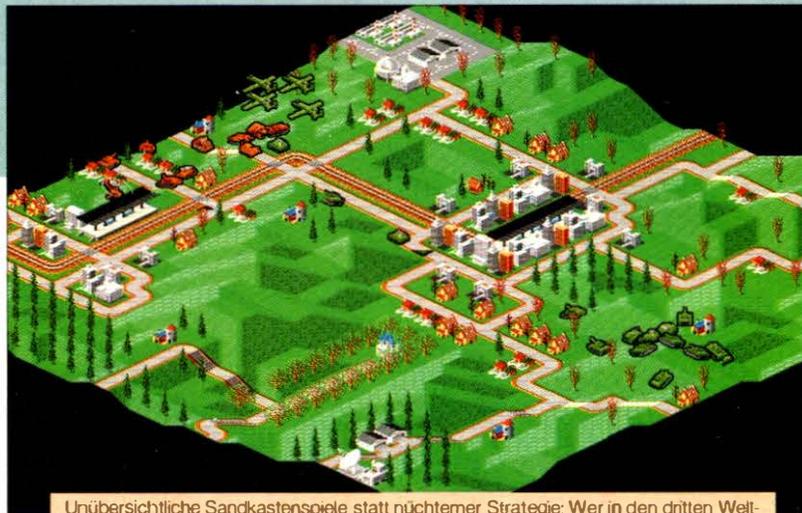
PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Entwickler: Micronet, Japan

Third World War



Die internationale Friedensbewegung hat versagt und nun sind imperialistische Politiker und Militärs am Ruder. 16 Staaten haben es auf die Weltherrschaft abgesehen und schöpfen alle diplomatischen, wirtschaftlichen und militärischen Möglichkeiten ihres Landes aus.



Unübersichtliche Sandkastenspiele statt nüchterer Strategie: Wer in den dritten Weltkrieg verwickelt wird, verschiebt seine Panzer auf einem isometrischen Schlachtfeld.

Auf dem deutschen Markt findet sich kein im 20. Jahrhundert angesiedeltes Strategiespiel. Während um moderne See-, Luft- und Panzerschlachten in Japan und den USA aufwendige Strategiesimulationen entstehen, ist die Thematik bierzulande tabu. Daß "Third World War" in Deutschland nicht veröffentlicht wird, ist zu verschmerzen. Bedauerlich ist aber, daß sich von System Softs "Great Strategy Expert"-Serie bierzulande kein Teil blicken läßt – ernsthafter ist das Thema bislang nicht behandelt worden.

Ihr spielt ein Regierungsoberhaupt und stürzt Euch in eines von fünf Szenarien: Neben vier kriegerischen Kapiteln kommt es in "The Economic Struggle", dem fünften Szenario, auf eine schnelle wirtschaftliche Entwicklung an. Über eine Leiste mit Pull-Down-Menüs führt Ihr pro Runde bis zu drei Befehle aus. Ihr könnt Euch auf die Inneren Angelegenheiten Eures Staates konzentrieren und die Wirtschaft ausbauen, die Polizeipräsenz erhöhen und sogar die Medien manipulieren. Außenpolitisch ist ein Heer von Diplomaten im Einsatz, um Bündnisse oder Handelsabkommen zu schließen. Auch schmutzigere Tricks, wie der Einsatz von Terroristen und Guerilla-Trupps sind nicht tabu. Wichtig

in der brisanten Ära des Dritten Weltkriegs ist die Pflege einer schlagkräftigen Armee, für die Ihr Waffensysteme entwickeln und Befehlshaber ernennen könnt. Neben Kampfsatelliten, Frühwarnsystemen und Kampfschiffen finden sich weit über 200 authentische Panzer, Flugkörper und Hubschauber-Raketen simuliert. In "Third World War"

läßt sich eine Invasion mit nur wenigen Joypad-Bewegungen anzetteln. Habt Ihr Eure Truppen in ein Nachbarland befehligt, wird der Spielbildschirm durch eine isometrische "Von-Schräg-Oben"-Ansicht des Schlachtfeldes ersetzt. Hier gebt Ihr jeder Einheit ihre Marsch- und Angriffsbefehle. Gewonnen hat, wer übrigbleibt.



ENDZEIT • In "Third World War" bretern Passagiermaschinen in den Erd-boden, fressen sich Seuchen durch Milliardenvölker, tummeln sich Terroristen, Invasionstruppen und Spione. Eine romantisch verklärte Strategiesimulation à la Koei wäre mir lieber gewesen, als der knallhart servierte dritte Weltkrieg. Wer seinen inneren Schweinehund auf die Menschheit loslassen will, kann mal reinschnuppern. Die Menüs sind übersichtlich, in ihrer Wirkung aber nicht immer durchschaubar. Neben sinnvollen Kommandos gibt's auch Aktionen, die kaum etwas bringen. Da 16 Nationen mitmischen, hat man das Gefühl, daß Chaos herrscht und nicht die eiskalte Berechnung. Auch der strategische Invasionsmodus ist mir zu unsachlich und kindisch. Als politische oder militärische Simulation ist dieser Titel nicht ernstzunehmen. Fazit: Das Beste am Spiel ist der vielfältige CD-Soundtrack.



Chaos und Terror beherrschen den Globus: Als Staatsoberhaupt verteilt Ihr Euer Budget jede Runde auf die Ressorts "Militär", "Wirtschaft", "Spionage" und "Innenpolitik".



HERSTELLER	EXTREME
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	IMPORT

GRAFIK	60 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS 55%

Katastrophen, Korruption und Größenwahn: Ein überladenes Strategiespiel jenseits des guten Geschmacks.

Entwickler: Probe, GB

T2: The Arcade Game



Acclaim bringt innerhalb kürzester Zeit zwei "Terminator 2"-Module auf den Markt. Nach "T2: The Movie" steht uns die Umsetzung des T2-Automaten von Midway ins Haus. Statt mit ratternden Plastik-Uzis geht Ihr in der Heimversion wahlweise mit Joypad, Maus oder Superscope auf die Jagd nach Skynets Maschinen. Allein oder zu zweit folgt

Ihr dem nach rechts scrollenden Bildausschnitt und ballert mit dem Fadenkreuz alles weg, was Euch vor die Metallnase marschiert – unschuldige Menschen ausgenommen. In bester "Operation Wolf"-Manier schießt Ihr mit MG oder Raketen auf Terminatoren, danach werdet Ihr in die Vergangenheit versetzt und trefft dort auf Hubschrauber, Polizisten und den T-1000.



In der Schlacht gegen den HK-Endgegner stehen Euch Rebellenkämpfer zur Seite.



BRACHIAL-BANAL • Der Automat zeichnete sich durch Spitzengrafik und famose Spezialeffekte aus. Leider fehlen diese motivierenden Zutaten in der abgespeckten Heimversion. Lediglich die negativen Seiten des wurden "perfekt" umgesetzt: Der Schwierigkeitsgrad ist immens, die sich ständig wiederholende Bildschirmaktion eintönig. Nur hartgesottene Terminator-Fans, Jump'n'Run-Hasser und frustrierte Besitzer der Import-Wumme Super Scope sollten sich die Anschaffung überlegen.

8 BIT

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	45 %
SOUND	47 %

SPIELSPASS 47%

Endlos lang, endlos schwer, endlos langweilig: Automatenumsetzung ohne die Schauwerte des Originals.

Der englische Entwickler arbeitet neben Acclaim (Umsetzungen von "T2: Arcade Game", "Mortal Kombat" für Sega-Systeme) auch für Sega und Virgin Interactive.

3DO

- 300 RGB 220V (inkl. Zoll, MwSt und Porto) DM 1.580,- FR 1.200,-
- UMBAU Kit für RGB DM 199,- FR 199,-
- SPIELE (immer die Neuesten) FR 120,-
- LASER GUN in Vorbereitung
- Joy Pad FR 105,-
- Joyboard (mit Turbo) DM 199,- FR 165,-

UMBAU

Jede ORIGINAL EUROPA Konsole (SNES, MEGA DRIVE, NEO GEO usw) ist ca. 20% langsamer und hat Pal Balken (als führe man mit angezogener Bremse...) Alle Konsolen sind umbaubar! Um das 60 Hz Bild wiederzugeben, brauchen Sie einen SCART mit Euro/AV bzw. RGB; zudem, quasi als Zugabe, wird das Bild SUPER SCHARF!

- SNES inkl. 50/60 Hz Schalter und Schachterweiterung DM/FR 55,-
inkl. RGB Kabel (2 Meter) DM/FR 95,-
- MD 1/2 inkl. 2 Umschalter und Schachterweiterung DM/FR 55,-
inkl. RGB Kabel DM/FR 95,-
- Neo Geo inkl. 50/60 Hz Schalter DM/FR 50,-
inkl. RGB Kabel DM/FR 90,-

JAGUAR

- KONSOLE & Spiel & Netzadapter 220 V & RGB Kabel FR 620,-

Die * VORANKASSE * erspart Ihnen die sehr hohen Nebenkosten! Auf die folgende Bank in DEUTSCHLAND können Sie nun überweisen!
Empfänger: GT ELEKTRONIK Konto-Nr.: 443654
Bank: VOLKSBANK LOERRACH BLZ: 68390000

MAK

- SYNC-ADJUSTER DM 199,- FR 175,-

JOYBOARD

- STREET WINNER 2 (SNES, MEGA DRIVE) DM 115,- FR 105,-
OPTION: Infrarot (ohne Kabel) Iftb. Juli

NEO GEO

- WIND JAMMERS ab April/Mai Iftb. FR 360,-
- SUPER SIDEKICKS 2 ab Mai/Juni Iftb. FR 360,-

SNES SPIELE

- Ab sofort führen wir auch die allerneuesten Games (Japan, US, DT)
- DRAGON BALL 2 FR 140,-
usw. usw. usw.

MEGA DRIVE

- Ab sofort führen wir auch die allerneuesten Games (Japan, US, DT)
- VIRTUA RACING DT. FR 160,-
usw. usw. usw.
- CDX Adapter FR 120,-
- MULTI-MEGA CDX inkl. RGB Kabel, 220 V Netzadapter FR 850,-

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax • CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24

Tel. Montag-Freitag 8.00-12.00 und 13.00-17.00. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

Entwickler: Beam, Australien

Mechwarrior

Aus einem Rollenspiel für Endzeit-Freaks

wurde eine umsatzträchtige Science-Fiction-Kultur mit internationaler Fan-

gemeinde. Neben "Battletech"-

Brett- und Rollenspiel, gibt's den Roboter-Krieg dreimal

für den Computer (ein Rollenspiel von Infocom, zweimal

3D-Action von Dynamix), einen Taschenbuch-Zyklus, vier

"Battletech"-Spielballen, in denen ein teures Computernetzwerk echtes

Simulations-Fee-ling verbreitet, sowie bald auch einen "Battletech"-Spielfilm.



Unterschiedliche Missionen an verschiedenen Einsatzorten – einen ausdauernden Feuerfinger benötigt Ihr überall.



In der Bar trifft Ihr Informanten, Kollegen und Auftraggeber – folgt ihren Tips, und Euch erwartet Reichtum oder Tod.



Jeden der acht Mech-Roboter könnt Ihr individuell bestücken. Im Bild ein schwerbewaffneter Nexus der C-Klasse.

Patrouillengang auf Zhada, einer glühenden Hölle am Ende der Galaxis. Es ist der 7. Februar 3028, für den heutigen Tag ist eine Großoffensive des Hauses Davion angekündigt. Vor zwei Wochen kämpfte ich noch auf ihrer Seite, doch für 400.000 Credits würde ein richtiger Mech-Söldner sogar seine Tochter verschern.

Am Horizont schweben drei schwarze Schatten Richtung Erdboden, feindliche Landungsschiffe, aus denen turmhohe Kampfroboter stapfen. Der erste Späher vergeht unter meiner Protonenkanone,

doch angesicht der stählernen Hünen dahinter, jag' ich den Rückwärtsgang 'rein und verballere alles, was ich an Bord habe. Einer nach dem anderen verglühen die Gegner. Am Schluß bleibt mir nur noch das Maschinengewehr, ein Bein wird mir weggeschossen, schwer angeschlagen bleibt mein Mech im Wüstensand liegen. Als ein gewaltiger 80-Tonner am Horizont auftaucht, weiß ich, daß die Schlacht um Zhada verloren ist. In der amerikanisch-australischen Coproduktion "Mechwarrior" lebt Ihr nur für den Sold, den die verfeindeten Fürstnhäuser ihren Kämpfern zahlen. Im Zero-Zero-Club tickern die Aufträge herein, Blitzangriffe, Verteidigungs-

einsätze, die Befriedung rebellischer Planeten. Ihr feilscht mit den Auftraggebern und marschier dann in die Garage, wo Euer treuer Mech-Kampfroboter generalüberholt wird. Jeder Mech kann individuell mit Raketen, Maschinengewehr und Bordlaser aufgerüstet, mit Schutzschilden gepanzert oder zusätzlichen Wärmedämpfern gegen Überhitzung geschützt werden. Als erfolgreicher Robo-Söldner besitzt Ihr eine Kollektion verschiedener Mechs, vom wendigen Nexus bis zum Kampfkoloss Ragnarök. Danach steuert Ihr durch Eiswelten und Ruinenstädten, wobei Ihr aus dem Armaturen-gespickten Cockpit eine "Mode-7"-3D-Landschaft überblickt.

DAS TOTALE GEBOLZE • Mechwarrior ist eine kaltschnäuzig hirnlose Dauerballerei, bei dem nur die kurzen Besuche in der Mech-Werkstätte eine Ruhepause bedeuten. Einmal in Fahrt, brennt Ihr auf den nächsten Kampf, auf Kanonendonner und MG-Geknatter, berstende Feindroboter und rasante 3D-Attacken, Mechwarrior ist "Castle Wolfenstein" für Roboter-Freaks – die Rollenspiel-Rahmenhandlung täuscht über die dünne Spielmechanik nicht hinweg. Dabei ist es erstaunlich, was die australischen Programmierer ohne Zusatz-Chip aus dem Super Nintendo herausholten: Metall-Hünen, die auf die halbe Bildschirmhöhe heranwachsen, ein Dutzend Kampfraketen, Explosionen und hektisch blinkende Radar-Armaturen. Die Stereo-Soundeffekte und Euer Adrenalin tun den Rest, um Euer Wohnzimmer in ein futuristisches Schlachtfeld zu verwandeln.



Spannende 3D-Action ohne Zusatzchip: Zerschmettert die feindlichen Roboter-Attacken mit Lenkraketen, MG-Feuer und Laserstrahl.



8 BIT	3D
HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	FLASHPOINT

GRAFIK	78 %
SOUND	79 %

SPIELSPASS **79%**

Schlacht der Stahlkolosse: Brachial-spannende Umsetzung des klassischen Rollenspiels. Nichts für Tüftler und Pazifisten!

Original-Design: John Tobias, Mark Turmell • Produzent: Steve Ryno • Programmierung: Joel Seider, Scott Williamson • Grafik: Ed Ovano, Shanti Traskowski

Total Carnage



Der nahe Osten macht mal wieder Ärger: Im Land "Kookistan" steckt der machtlüsterne General Akhboob alle ausländischen Zivilpersonen und Reporter ins Arbeitslager, züchtet sich eine Armee atomarer Söldner und freut sich auf den dritten Weltkrieg. Die einzige Hoffnung der freien Welt sind zwei Solokämpfer, die Akhboob den Garaus machen sol-

len. Zwei Spieler steuern je einen der unerschrockenen Krieger aus der Vogelperspektive durch drei in alle Richtungen scrollende Levels. Um bei den Gegnern einen tiefen Eindruck zu hinterlassen, habt Ihr die Wahl zwischen acht Waffensystemen, die Ihr am Wegrand findet. Eure Aufgabe ist es, alle Geiseln zu befreien, Punkte zu sammeln und den General ins Jenseits zu pusteln.



Sprite-Metzerei ohne Ruckeln: „Total Carnage“-Kämpfer kennen kein Mitleid mit großwahn sinnigen Diktatoren.



KANONENFUTTER • Das Spiel ist ein höllisch schweres Gemetzel, an dem Ihr nur 'dranbleibt, um alle Todesarten Eurer Heiden zu sehen – hier prözt das Modul mit gut einem Dutzend geschmackloser Gore-Szenen. Eine reelle Chance bleibt Euch nicht: Ihr werdet von Soldaten überannt, die zehn Panzerfausttreffer grinsend überstehen, von tödlichen Extras und übermächtigen Endgegnern gequält. 'Total Carnage' ist ein Schlachtfest für Leute, die als 'Super Propotector' auch im 'Heavy'-Mode einschlimmern.

8

HERSTELLER	MALIBU
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-Preis	120 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	65 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	61 %

Kein Spiel für Zimperliche:
„Total Carnage“ ist ein blutiges Rumgehölze für geschickte Joypadsöldner.

Altes Spiel, neues Gewand: In den 80er Jahren gab es unzählige Varianten des Einzelkämpferballers. Doch „Rambo“, „Commando“ und „Who Dares Wins“ landeten nicht in den Charts, sondern geradewegs auf dem Index.

SPIELE-TESTS

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

ESSEN
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF
Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/164 9409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

Contra (Konami)	Action	199,-
Drift Out	Autorennen	299,-
Gal's Panic	Geschick	299,-
Hot Shots Tennis	Sport	299,-
P.O.W. (SNK)	Söldnerspiel	299,-
Prehistoric Isle (SNK)	Ballerspiel	399,-

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

AUTOMATENPLATTEN

THE FUTURE IN YOUR HANDS !!

Hotlines: 0 71 42/5 79 79 oder 5 79 80

Mo-Fr: 11.00h-20.00h
Sa: 11.00h-14.00h

<p>PANASONIC 3DO RGB/NTSC & PAL:</p> <p>Konsole (2 CD's/220 V) ..1349,-</p> <p>The Horde.....129,99</p> <p>John Madden Football.....129,99</p> <p>Pepple Beach Gold.....129,99</p> <p>Escape from Monster Manor.129,99</p> <p>Total Eclipse.....119,99</p> <p>Night Trap.....129,99</p> <p>Shock Wave.....call</p> <p>Demolition Man.....call</p> <p>Super Wing Commander.....call</p> <p>Miete: 7/10 Tage (Kon.&Spiel) 99,-/139,- Spiel 1,99 a Tag - Postweg zähl nicht- CD's auch einzeln miethbar</p>	<p>ANIME-VHS-PAL-STEREO-VIDEOS: (englische/deutsche Versionen)</p> <p>Space Firebird dt.(3Tapes).59,99</p> <p>Crying Freeman Pt. 1-3.....99,99</p> <p>Doomed Megalopolis Pt.1-3..99,99</p> <p>Crying Freeman Part 4.....39,99</p> <p>Doomed Megalopolis Part 4..39,99</p> <p>Urotsukidoji Part 1-4.....49,99</p> <p>Fist of the Northstar.....49,99</p> <p>Golgo 13 (18 J.).....49,99</p> <p>3 X 3 Eyes Part 1 & 2 a.....49,99</p> <p>The Sensualist dt.sch. Ver..49,99</p> <p>ALLE TITEL LIEFERBAR! CALL!</p> <p>ANIME-FILME-VERMIETUNG:</p> <ul style="list-style-type: none"> * keine Kautions->Altersnachweis * 2/3 Tage nur: 5,99/7,99 * Teilanrechnung bei Neukauf! 	<p>ATARI-JAGUAR RGB & PAL:</p> <p>Konsole us/dt inkl.Cyb....649,-</p> <p>Tempest 2000....129,99</p> <p>Crecent Galaxy.....119,95</p> <p>Checkeded Flag....call</p> <p>Raiden.....119,95</p> <p>Alien vs. Pred....call</p> <p>Evolution: Dino Dudes.....119,95</p> <p>Miete:7/10 Tage (Kon.& Cyb.) 69,-/89,-, Postweg zählt nicht</p> <p>zusätzl.Spiele 1,99 a Tag - Spiele auch einzeln miethbar</p>
---	--	---

Verkauf & Vermietung von High-End-Konsolen

BRAIN-TECNOLOGIES, Bahnhofstraße 77/2.

Humans Dino Dudes



Im Schlepptau der "Lemmings" erschien 1992 das Computerspiel "Humans", ein nicht sonderlich origineller, aber recht bestimmlicher Denk-/Geschicklichkeits-Mix, der nun auch für das Super Nintendo und (unter dem Titel "Evolution Dino Dudes") den Atari Jaguar veröffentlicht wird.



Ihr lenkt einen Stamm von Steinzeitmenschen durch die Flegeljahre der Evolution. In 31 Levels benutzt Ihr die Talente der Neandertaler, um neue Fähigkeiten zu erlernen und Euch so der Umwelt anzupassen. Klickt die Dickköpfe nacheinander mit einem Cursor an, und sie verrichten eine von Euch festgelegte Aufgabe. Um eine Evolutionsstufe zu überstehen, kombiniert Ihr die Talente Eurer Stammesmitglieder. Zu Beginn können die Steinzeiter nur Dinge aufnehmen und Rüberleiten bilden, entdeckt Ihr Hilfsmittel erweitern sich Eure Fähigkeiten: Mit dem Speer wehren sich die Humans



Steinzeit auf dem Jaguar: Rettet den Gefangenen am oberen Bildrand und er tritt zum Dank Eurem Stamm bei.

Die Humans kopieren das Spielprinzip, kleine Spielfiguren mit individuellen Fähigkeiten durch eine feindliche Umwelt zum Ausgang zu kommandieren. Von den "Humans" gibt es auf dem PC

zwei Teile, außerdem veröffentlichte Game-tek eine Mega-Drive und eine Game-Boy-Version, ein Doppel-pack mit beiden Teilen für das CD32 ist in Vorbereitung. Für das Lynx wurde das Denkspiel von Atari in "Dinolympics" umgetauft.

ARCHAISCH • Die biederen "Humans" kommen nicht mit der chaotischen "Lemmings"-Clique mit, bieten Euch aber dennoch einen guten Knobelspaß. Neue Werkzeuge sorgen für Flexibilität und neue Herausforderung. Süße Animationen, z.B. wenn Ihr einem Kollegen mit dem Steinrad über die nackten Füße fahrt, unterhalten Euch während der Klick- und Umschaltorgie, mit der Ihr Eure Neandertaler durch die Evolution lotst. Negativ fällt der spielerische Leerlauf in vielen Levels auf: Mit dem Zeitlimit im Nacken seid Ihr damit beschäftigt, einen Winzling durch die Gegend zum Einsatzort zu steuern – für's Denken bleibt kaum Zeit. Technisch wird keine der Konsolen von den Mini-Sprites gefordert, bei der Jaguar-Version stören zudem hakelige Scroll-Fehler. "Humans" ist keinesfalls überragend, Denkstrategen sollten sich die Module mangels Alternativen dennoch einmal ansehen.



gegen Saurier, Feuer und Rad steht ebenfalls auf der Wunschliste der Evolution. Leider verliert Ihr mit jeder verpatzten Aufgabe einen Menschlein. Befreit Ihr in die Klemme geratene Artgenossen, gesellen sich diese als neue Mitglieder zum Stamm. Ein Zeitlimit erschwert Eure Aufgaben, dafür dürft Ihr den aktuellen Abschnitt beliebig oft wiederholen. Außerdem gibt's ein Paßwort.

mBit CODE
8 010
201
022

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	GAMETEK

GRAFIK	51 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS 69%

Die Lemmings lassen grüßen: Unkompliziertes Denkspiel ohne spielerische Überraschungen und Sprite-Chaos.



Nur der Stärkere überlebt: Neue Gegenstände werden von den "Humans" nicht er-, sondern gefunden.



In der Super-Nintendo-Version illustrieren animierte Zwischensequenzen Euren Entwicklungssprung

mBit CODE
16 010
201
022

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI

GRAFIK	52 %
SOUND	40 %

SPIELSPASS 69%

Wozu 64-Bit? Das Denkspiel macht auf dem Jaguar weder eine bessere noch schlechtere Figur, als auf 8- oder 16-Bit-Systemen.

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!



MEGA DRIVE

Action Replay Pro	79,90
funktioniert auch als NTSCAdapter	
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot	
2 Stück kompl.	89,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
Abraham's Battlet. d	59,90
Afterburner d	39,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Another World d	59,90
Aquatic Games d	49,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	109,90
Atomic Runner d	49,90
Back to Future us	29,90
Balljacks d	49,90
Batman Returns d	59,90
Batman Revenge us	49,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	79,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	99,90
Bloutout I	29,90
B.O.B d	49,90
Bonanza Bros d	49,90
Bubby d	59,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	59,90
Captain Planet d	59,90
Chakan d	59,90
Crackdown d	39,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	69,90
Davis Cup Tennis d	89,90
Decap Attack d	39,90
DJ Boy d	39,90
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon's Revenge d	109,90
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	59,90
Dungeon & Dragon d	49,90
Dynamite Duke	49,90
Eternal Champion d	129,90
F 1 Race d	99,90
F15 Strike Eagle	129,90
F 117 d	119,90
Fantasy Zone d	49,90
Fantasy Zone j	39,90
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	29,90
Flashback	99,90
Gaiare	49,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	49,90
Gauntlet d	99,90
Georg Foreman I	59,90
General Chaos d	89,90
Ghost'n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	59,90
Gynoug dt	39,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	99,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	59,90
Immortal d	59,90
James Bond 007 d	59,90
James Pond 3 d	89,90
Jewel Master d	39,90
Joe Montana '93 d	49,90
John Madden '94 d	109,90
John Madden '92 d	49,90
Jungle Strike d	99,90
Kick Off d	59,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker d	119,90
Lemmings d	59,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	149,90
LHX Attack	59,90
Lotus Turbo Ch.	59,90
Lotus II	89,90
Magical Hat d	39,90
Mano Lemieux d	49,90
Marble Madness d	49,90
Mazin Wars d	69,90
Mega Turrican us	109,90
Merces d	39,90
Mickey & Donald d	69,90
Mickey Mouse d	59,90
Might & Magic d	59,90
Monaco GP 2 I	49,90
Mortal Kombatt d	89,90
Mutant League Fb.d	59,90
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	109,90
NHL PA '94 d	99,90
Ottifanten d	89,90
Outrun 2019 d	49,90
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	49,90
PGA 2 Golf d	89,90
Powermonger	59,90
Predator 2 d	49,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	59,90
Ranger X d	89,90
Rings of Power I	29,90
Risky Woods d	49,90
Roadrash I	39,90
Roadrash II d	79,90
Robocod d	49,90
Rocket Knight d	89,90
Sensibile Soccer d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle'nRoll d	49,90
Sonic d	39,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	89,90
Spiderman d	39,90
Starflight d	69,90
Streetfighter T. d	129,90
Strider I	39,90
Strider d	49,90
Strider II d	69,90
Sunset Raiders d	89,90
Superman d	39,90
Talespin d	39,90
Talmit's Adventure d	49,90
Tazmania d	49,90
Tecmo Soccer I	29,90
Technoclash d	69,90
Terminator d	49,90
Testdrive II d	49,90
Thunderblade d	39,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Toki d	49,90
Troxton d	39,90
Turrican d	49,90
Turtles T. Fighters d	119,90
Two Crude Dudes	49,90
Verytex I	39,90
Virtual Pinball d	99,90
Wani Wani World I	29,90
Warrior Eter. Sun d	49,90
Wimbledon Tennis d	79,90
Winter Olympics d	109,90
Wonderboy V d	49,90
World of Illusion d	69,90
Wrestlemania d	69,90
Xenon 2 d	49,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	99,90
Zool d	89,90

MEGA CD

Mega CD 2 o. Spiel	399,90
Mega CD 2 mit Road Avenger	459,90
MEGA CD 2 mit 7 SIELEN	499,90
CDX Adapter	99,90
Afterburner d	39,90
Afterburner I	79,90
Batman d	49,90
Bill Walsh d	99,90
Chuck Rock d	99,90
Double Switch us	119,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
Final Fight d	89,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Hook d	89,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Jurassic Park us	119,90
Kriss Kross d	89,90
Kriss Kross us	79,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	149,90
Lunar Silverstar us	99,90
Marky Mark I	99,90
Microoosm d	119,90
Mortal Kombatt d	109,90
NHL '94 d	99,90
Night Trap d	129,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Road Avenger d	79,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	79,90
Sonic d	89,90
Thunderhawk d	99,90
Time Gal us	69,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90
WWF Rage Cage d	109,90

SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90
funktioniert auch als 50/60 Hz Adapter	
50/60 Hz Adapter	39,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Superscope/Spiele	99,90
Actraizer 2 us	119,90
Addam's Fam d	79,90
Aero the Acrobat us	109,90
Aladdin d	109,90
Aladdin us	79,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	99,90
Asterix d	79,90
Batman d	89,90
BattleShip d	129,90
Battletoads d	119,90
Blazeon us	59,90
Blaues Bros j	59,90
B.O.B d	79,90
Bombberman d	99,90
Brawi Bros. d	109,90
Bulls vs Blazer d	109,90
Cacoma Knight us	89,90
Castlevania d	59,90
Chuck Rock us	69,90
Chessmaster d	59,90
Cliffhanger d	109,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot d	119,90
Crash Dummies us	79,90
Cybernator us	99,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Desert Strike d	119,90
Dig & Spike Volleyb	119,90
Dinocity d	79,90
Dirty Challenge I	39,90
Doraemon I	39,90
Dracula d	119,90
Dracula us	109,90
Dragons Lair us	39,90
Drakkhen d	79,90
Double Dragon jp	49,90
Double Dragon d	59,90
Empire Strikes B d	129,90
Exhaust Heat d	79,90
F 1 Pole Position d	129,90
Flashback d	79,90
Foreman Boxing d	79,90
Gods us	59,90
Gods d	89,90
Goofroop us	119,90
Goofroop dt	29,90
Gunforce j	89,90
Harleys Adv. us	79,90
Home Alone d	79,90
James Bond jr. d	119,90
Jeopardy us	89,90
Jimmy Connors d	79,90
Joe & Mac d	149,90
Joe & Mac us	99,90
Joe & Mac 2 j	99,90
John Madden '94 d	119,90
Jurassic Park d	119,90
Kendo Rage us	109,90
King Arthur us	99,90
King Arthur d	129,90
Lagoon us	119,90
Lamborghini d	109,90
Lethal Weapon d	89,90
Lemmings d	79,90
Lost Vikings d	79,90
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	79,90
Mech Warrior us	89,90
Might & Magic II d	99,90
Mr. Nutz d	69,90
Mortal Combat d	99,90
Mystical Ninja d	79,90
NBA Jam d	89,90
NHLPA '93 d	49,90
NHLPA '94 us	109,90
Nigel Mansell d	109,90
On the Ball d	39,90
Oper. Logic Bomb d	99,90
Double Dragon j	79,90
Double Dragon d	59,90
Parodius d	79,90
Phalanx d	49,90
Plok us	109,90
Pocky & Rocky d	69,90
Pop'n Twinbee d	99,90
Populous d	119,90
Prince of Persia d	79,90
Prince of Persia j	109,90
Ranma 1/2 d	109,90
Rival Turf d	79,90
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	99,90
RPM Racing us	79,90
Sensible Soccer d	89,90
Simcity d	109,90
Slapshot us	119,90
Spindizzy World d	49,90
Stanley Cup us	109,90
Steel Talons us	99,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	49,90
Super Kick Off d	69,90
Super Pang d	79,90
Super Shanghai II us	89,90
Super Turrican d	69,90
Tazmania us	119,90
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	139,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage d	89,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90

Valis j	29,90
Wingcommander d	59,90
Wizard of Oz us	79,90
Winterolympics d	129,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein	129,90
World Heroes d	129,90
X-Zone us	69,90
Zombies d	119,90

GAMEGEAR

Aerial Assault d	29,90
Alien 3 d	49,90
Alien Syndrome d	39,90
Ariel d	49,90
Ariel I	19,90
Ax Battler d	49,90
Batman d	49,90
Chakan d	39,90
Chessmaster d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Crystal Warrior d	49,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish d	19,90
Dragon Crystal d	49,90
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Global Gladiators d	49,90
Halley Wars d	29,90
Joe Montana	39,90
Jungle Book d	59,90
Klax	39,90
Marble Madness	49,90
Master of Darkness d	49,90
Monaco GP	39,90
Monaco GP 2	49,90
Mortal Combat d	59,90
Off Road d	39,90
Olympic Gold d	49,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	39,90
Pengo	39,90
Popis d	39,90
Psychic World d	39,90
Shinobi d	39,90
Shinobi II	49,90
Slider	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slider d	39,90
Space Invaders d	39,90
Sonic Chaos d	59,90
Sonic 2 d	49,90
Superman	39,90
Talespin d	49,90
Tazmania d	49,90
Terminator	39,90
Tom & Jerry d	49,90
Wonderboy d	39,90
Woody Pop	39,90

Lieferbedingungen:
 us = amerikanisches Spiel
 d = deutsch oder europaisch (PAL)
 I = Importspiel
 Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
 Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
 Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
 Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein.
 Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
 Wir berechnen für Porto- und Versandkosten folgende Pauschalen:
 Bei Lieferwert bis DM 99,- DM 13,90
 bei Lieferwert bis DM 299,- DM 9,90
 bei Lieferwert über DM 299,- frei
Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München



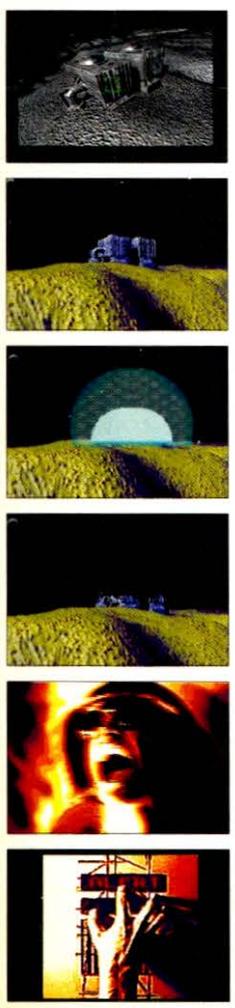
Entwickler: Zyrinx • Produzent: Tony Van • Programmierung: David Guldbrandsen, Karsten L. Hvidberg, Jens Albrøtsen • Grafik: Jesper Vorholt, Mikael Balle, Karsten Lund • Sound: Jesper Kyd

Sub-Terrania



Von Zeit zu Zeit pfeifen auch Videospiegiganten auf Lizenz- und Marketing-Konzepte und geben motivierten "Just-for-Fun"-Entwicklern eine

Das Intro ist nicht sonderlich lang, stimmt aber dennoch gut auf das Spiel ein. Mit dem verzweifelten Griff zum SOS-Schalter verstummen die Minenarbeiter. Now it's upto you...



Chance. Die skandinavische Teenie-Truppe Zyrinx hat sich der Computerspiel-Klassiker "Thrust" und "Oids" erinnert und präsentiert mit "Sub-Terrania" einen bislang einzigartigen Action-Titel für das Mega Drive. Ihr nehmt an Bord eines wendigen Raumjägers Platz und macht Euch Level für Level auf die Suche nach **vermissten Minenarbeitern** des nächsten Jahrtausends. Die unterirdischen Katakomben erlauben keine High-Speed-Raserei, feinfühliges Manövrieren in engen Schächten ist angesagt. Als ob Euch die Steuerung nicht schon genug Schwierigkeiten bereitet (Achtung Schwerkraft!), haben sich allenorts Aliens eingenistet. Es versteht sich von selbst, daß sowohl die Feinde als auch Euer Vehikel aus allen Rohren feuern. Sympathisches Dauerfeuer erleichtert den Einstieg in die Rettungsmission. Allerdings solltet

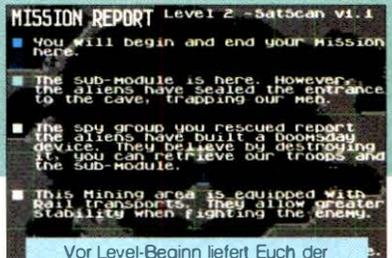


In Level 3 ist Köpfchen gefordert: Um einen Laserstrahl kaltzustellen, müßt Ihr eine Stahlplatte hierhin transportieren.



Die Spinne rechts (verschanzt sich gerade hinter der Feuerblume) hat sich Euer Raumschiff gekrallt

Ihr die verstreuten Extras nicht verachten: Zielsuchende Raketen und Laser-Power-Ups werden dringend benötigt. Nebenbei baut Ihr Euer ramponiertes Schutzschild wieder auf und füllt den Treibstofftank.



Vor Level-Beginn liefert Euch der Satscan aufschlußreiche Infos über die bevorstehende Aufgabe

Zunächst bewegt Ihr Euch in übersichtlichen Minenarealen. Netterweise erläutert das Mission-Briefing im Vorfeld, wo sich die verschiedenen Leckereien befinden. Im Lauf des Spiels müßt Ihr Euch jedoch für jeden Abschnitt eine spezielle Taktik zulegen: Wie erledige ich die Aliens möglichst zeit- und damit Sprit-sparend? Außerdem lockern pikante Kombinationsaufgaben den Action-Rabatz auf, und Ihr bekommt nasse Füße, wenn die Katakomben geflutet werden. Es ist zu hoffen, daß Ihr bis dahin die sechs notwendigen Tuning-Teile für Euer Raumschiffe aufgestöbert habt...

Testmuster © n Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231-556140

GRAVITAR • Leute mit Platzangst sollten "Sub-Terrania" lieber meiden: Die Entwickler verstanden es perfekt, mit dezenten Mitteln eine absolut beklemmende Atmosphäre zu erzeugen. Wer angesichts beengter Räumlichkeiten, rabianter Aliens und dramatischem Spritverbrauch ausflüßt, hat schon verspielt. Alle anderen werden von "Sub-Terrania" in seinen Bann gezogen: Was andere Spiele mit Surround-Sound und Full-Motion-Video anstreben, schafft dieses Modul mit traditionellen Mitteln. Gelegentlich ist's mir zwar ein bißchen zu wirr, doch die faszinierende Mischung aus aggressivem Laser-Feuer und feinsinnigen Steuer-Kommandos trifft ins Schwarze. Nicht zuletzt dank wunderschöner Hi-Tech-Grafik und stampfendem Tekkno-Sound verdient "Sub-Terrania" Hochachtung. Als Abwechslung zu aktuellen Bombast-Spielen landet es definitiv in meiner Mega-Drive-Sammlung.



Der überdimensionale Alien-Schädel wirft bereits im zweiten Level ein Auge auf Euch. Ähnlich großkotzige Gegner werden alle paar Spielstufen eingestreut.

SUB-TERRANIA

©1993 Zyrinx

Start Game

- Options
- Controls

MBIT	16
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	72 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS 77%

Weniger ist mehr: Beklemmendes Action-spiel mit sensibler Steuerung und viel Liebe zum Detail. Nichts für Hektiker!

JUMP RUN

ENTERTAINMENT CENTER

MEGA DRIVE

Bussy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Jungle Strike dt	119.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.00
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble dt	129.90

MEGA CD II	
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch dt	119.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90
Weitere CD-Titel dt/us am Lager	

Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	189.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Aladdin	99.90
Art of Fighting	139.90
Bomberman	89.90
Bomberpaket	144.90
World Class Soccer	129.90
Clay Fighter	129.90
Empire Strikes Back	129.90
Equinox	139.90
Flashback	89.90
Goof Troop	119.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
NBA Jam	139.90
NHL-Hockey '94	109.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Star Wars	119.90
Starwing	79.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90
Choplifter III us	114.90
Final Fantasy II us	139.90
Lemmings II us	139.90
Lufia us	139.90
Secret of Mana us	149.90
Super NES dt 50/60 Hz	299.00
Super NES us 60 Hz inkl.	
RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II	129.90
für SNES & Mega Drive	
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90

ROLLENSPIELE

Wir möchten Ihnen ab sofort nicht nur Videospiele für alle gängigen Konsolen anbieten, sondern auch die ganze Welt der Rollen- Fantasy- und Brettspiele!

SHADOWRUN 2.01D

das Cyberpunk-Rollenspiel

Grundregelwerk mit 320 Seiten rasantem Schreibstil (komplett in Deutsch) 65.00

Quellenbücher:

Asphaltdschungel	36.00
Strassensamurai	29.80
Abenteuermodule	ab 24.80
z.B. Flaschendämon	
Die fesselnde Atmosphäre von Shadowrun gibt es natürlich auch in spannenden Taschenbuchromanen schon ab 12.90	

BATTLETECH:

Grundbox, inkl. vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechminiaturen, Regelbuch & Würfeln 69.00

Szenariobände je 24.80
-Biß der Schwarzen Witwe
-Die Kell Hounds
-Gray Death Legion

Geotech 1-3 - das sind Erweiterungskarten für die Grundbox, z.B. mit Wüsten, Flußtälern, Seegebieten Waldlandschaften, etc. je 36.00

Hardware Handbücher
3025 & 3031 beschreiben die gebräuchlichsten Mechs, Flugzeuge, etc. des 31. Jahrhunderts. je 39.80

Taschenbücher ab 12.80

NEO GEO

Fatal Fury Special	299.00
Art of Fighting II	369.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00

Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
Joypad	59.90
RGB-Kabel	49.90
Jaguar Spiele am Lager	

3 D O

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele am Lager	



TRICKS TIPS

Bei Cheat- oder Tricksfragen bitte nicht mehr bei uns anrufen! Dafür gibts doch Videotext. Einfach mal Tafel 690 auf SAT.1 einschalten. YO?!
GAMES WORLD - jeden Sonntag 10:00 Uhr auf SAT.1

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.

Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.

Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln



ASIAN TRASH CINEMA



Frauen – wie man sie bekommt und wieder loswird. Auf diesen Seiten findet Ihr drei Filme zum Thema.

LUSTGARTEN DER GEISHA

57 Minuten dezente Erotik im mittelalterlichen Japan: Der trottelige Schneider

Yuso verwettet im Suff seine Männlichkeit. Um sein bestes Stück zu bewahren, muß er die berühmte Geisha Komurasaki bereits nach dem ersten Treffen ins Bett bringen. Ein in allen Dingen des Lebens erfahrener Kaufmann greift Yuso unter die Arme und öffnet ihm durch eine List die Tür zu Komurasakis Gemächern.

„Im Lustgarten der Geisha“ (bei Game Syndicate auch als „The Sensualist“ in einer japanischen Fassung mit englischen Untertiteln erhältlich) deutet die Erotik nur symbolisch an und ist gratisch eine Augenweide der verfließenden Ornamente und überraschenden Übergänge. Stilvoll und intelligent, dem Anime-Fan aber zwei Nummern zu langsam und unspektakulär.



Um über die bezaubernde Lum aufgeklärt zu werden, schrecken Mitschüler auch vor Gewaltverwandlung nicht zurück.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebeszene.

URUSEI YATSURA 1: ONLY YOU

Nach „Rumik's World“ („Fire Tripper“) ist „Urusei Yatsura“ ein weiterer Zyklus nach Charakteren des populären Manga-Künstlers Takahashi Rumiko. Von allen Frauen umworben werden – der Traum vieler Männer, jedoch ein Alptraum für den tölpelhaften Ataru. Er lebt in einer Zeit, in der neben den Menschen auch Aliens in menschlicher Gestalt auf der Erde wohnen. Ataru versprach sich als kleiner Junge der schönen Außerirdischen Elle. Als diese nach elf Jahren auf die Erde zurückkehrt, lebt der Jüngling aber bereits unter den Fittichen eines anderen Mädchens. Auch Lum ist eine Außerirdische und wunder-



Kindergerechtes Klamauk-Abenteuer um den jungen Trottel Ataru, der bei den Frauen mehr Glück hat, als er verkräftet oder verdient.

*Japanisches Original mit englischen Untertiteln

schön – leider macht sie Ataru das Leben mit Faustschlägen und Blitz-Zauber zur Hölle. Als sie erfährt, daß ihr Freund einer anderen versprochen ist, entführt sie ihn, um ihn an Bord der väterlichen Raumflotte zu heiraten. Es entbrennt ein gnadenloser Streit um Ataru: Elle schleust eine Spionin auf Lums Raumschiff, der es gelingt, Ataru zu befreien. Doch auf ihrem Heimatpla-

neten muß Ataru entdecken, daß er nicht der einzige im Leben der Schönen ist: Elle hat bereits 100.000 andere Jünglinge geheiratet – und sie danach im wahrsten Sinne des Wortes auf Eis gelegt, um ihre Liebe für ewig zu bewahren. Klar hat Ataru nun keine Lust mehr auf Elle, doch der rabiaten Hochzeitszeremonie kann er nicht entkommen. Die Formalitäten übernimmt ein muskulöser Priester...

Doch Lum hat bereits einen Gegenbefreiungsplan ausgetüftelt: Sie und ihre Freunde mischen sich unter die Hochzeitsgäste und zetteln kurzerhand eine zünftige Palastrevolution an. Die eingefrorenen Ehemänner werden aufgetaut, die Kirche gestürmt und Ataru gerettet. Der Moral dieser Geschichte beugt sich zwar die hübsche Lum (niemand kann zur Freundschaft gezwungen werden), nicht aber Ataru, der dem Happy End panisch entflieht.

- Action
- Fantasy
- Horror
- Romance
- Science Fiction
- Sex
- Slapstick
- Special Effects
- Splatter
- Thriller



Die Liebhaber der außerirdischen Elle sind allesamt auf Eis gelegt (links). Wieder aufgetaut fordern sie fauststark ihr Recht (2.v.r). Was ein außerirdisches Mädchen will, bekommt es auch: Lum nimmt die Verfolgung auf – niemand stellt sich zwischen sie und „ihren“ Ataru!



Vom furiosen Endkampf bleiben auch unschuldige Passanten nicht verschont. In Guile und Dhalsim verwandelt, werden zwei Jugendliche aus der Spielhalle geprügelt.



Kickbox-Champion Gary Daniel in seiner größten Rolle: Als Ken tritt er gegen Jackie Chan persönlich an...



...während sich dieser in der Rolle des Honda mit Fußtritten und Watschenwirbel verteidigt.



Der ungestillte Heldenhunger schafft bizarre Halluzinationen: Jackie Chan sieht doppelt.



„Yoga Fire!“ Während des Endkampfes kommen alle „Street Fighter“-Spezialattacken zum Einsatz.

Der jugendfreie „Only You“ ist stilistisch ein Paradebeispiel für den japanischen TV-Anime: Kulleraugen-Slapstick, putzige Fantasyfiguren à la „Parodius“ und Szenarien im „Heidi“-Zeichenstil. Ein Film, der, obwohl auf ein junges Publikum zugeschnitten, auch älteren Animefans amüsante 100 Minuten bereitet.

CITY HUNTER

Nach der Action-Trilogie „Police Story“ feiert Hong-Kongs Vorzeigeheld Jackie Chan sein Debut in „City Hunter“, dem Film zur gleichnamigen Comic-Serie. „Jackie“ ist diesmal nicht nur Hauptdarsteller und eigener Stuntman, sondern auch der Interpret des Titelsongs. „City Hunter“ ist der Spitzname des bekanntesten Privatdetektivs von Hong-Kong. Zusammen mit seiner aparten Assistentin jagt der Frauenheld die ausgerissene Tochter eines millionenschwe-

ren Verlegers, schmuggelt sich auf einen Luxusdampfer und wird mitsamt der Besatzung von Terroristen gekidnappt. Kein Problem für City Hunter, der neben seiner ständigen Jagd nach Essen und Frauen genügend Zeit findet, die Passagiere zu befreien und unter den Gangstern mit Handkantenschlägen und Feuerzauber aufzuräumen. Probleme bereiten ihm nur die Eifersucht sei-

ner Assistentin, sein ungestillter Hunger und die beiden Kampfsport-gestählten Anführer der Terroristen. Oberschläger Gary Daniel wird zum Finale in einer grandiosen „Street Fighter 2“-Persiflage ausgeschaltet: Nachdem Jackie durch eine Kollision mit dem Capcom-Automaten eine doppelte Stromladung kassiert, erscheint ihm sein Gegner als Ken, während sich zwei jugendliche Spielhallentrottel in Guile und Dhalsim verwandeln. Zu den typischen Erkennungsjingles und Soundeffekten kommen bei der Kloppelei alle Spezialattacken zum Einsatz: Guile und Ken verschleudern Energiebälle, Dhalsim spuckt Feuer und fährt seine meterlangen Füße aus. Als E. Honda zwingt Jackie seinen langhaarigen Gegenspieler Ken mit dem vernichtenden Watschenwirbel in die Knie. Später steckt er kichernd in Chun Li's Kleidung und Ken muß sich schließlich deren Schnelligkeit und Gewandheit beugen. Erst als der „Street Fighter“-Automat ausgestöpselt wird, erwacht City Hunter aus seinem Bitmap-Trauma. City Hunter ist ein Comic im Realfilm-Format: Überdreht bis haarsträubend dämlicher Slapstick in plakativen Farben und schriller Ausleuchtung. Jackie Chan, eine Handvoll Bösewichte und eine doppelte Portion erbarmungslos putziger Hong-Kong-Mädels tummeln sich durch die Mischung aus Holzhammer-Humor, Crash-Action und Stunt-Akrobatik – optimale Unterhaltung für Hong-Kong-Freaks. *Oliver Ehrle, wi*

Neben dem „City Hunter“-Manga wurden in Japan zwischen 1987 und 1991 eine 71-teilige (!) Anime-Fernsehserie, sowie drei Kinofilme produziert. Damit ist der tadellos gekleidete Gangsterjäger einer der erfolgreichsten Zeichentrickhelden Japans. Das abgebildete PC-Engine-Spiel von 1989 zeigt den City Hunter der TV-Serie.



CITYHUNTER	
LAUFZEIT	103 MIN
VERSION	DEUTSCH

Die „Street Fighter“-Sequenz ist der Höhepunkt in einer Holzhammer-Komödie um Gangster, Feuerwaffen und schöne Frauen.



„Ken“ beim Warm-Up: Hong-Kong-typisch enthält auch City Hunter eine Reihe von knochenbrechenden Eastern-Schlägereien.



Zwischen allen Fronten und Frauen. Die schöne Assistentin des City Hunter hält eisern zum glücklosen Schürzenjäger. Eine Rivalin erwächst ihr in einer cleveren Agentin (und allen anderen weiblichen Wesen der Kreuzfahrt). Rechts die beiden Anführer der Schurken-Liga.

*Was treibt
die Videospiele
in die Gruft?
MAN!AC berichtet
aus der
geheimnisvollen
Welt der
Zauberschwerter,
Hit-Points
und Speicher-
batterien.*

Einen „großen Artikel über Rollenspiele“ forderte das MAN!AC-Team, und Winnie, als einziger Fantasy-Fan der Redaktion, war der Auserwählte, das hochkomplexe Thema für die wißbegierige Leserschaft aufzubereiten. „Aber in Deutschland gibt's doch keine Konsolen-Rollenspiele!“ verhallte sein Protest, als Martin ungerührt einen Umfang von sieben Seiten veranschlagte, während sich Ingo und Andreas zum Thema „Gehaltskürzung: Ein legitimes Mittel zur Motivationsförderung?“ austauschten. Ein ernstes Problem: Auf den Heim- und Personalcomputern haben Rollenspiele eine glorreiche Geschichte, und zumindest in

Japan gehen auch die Modul-Rollenspiele bereits in die siebte Generation. Aber in Deutschland?

Rollenspiele in Deutschland:

WIR MÜSSEN DRAUBEN BLEIBEN

Rollenspiele und Videospielekonsolen standen sich von jeher zwiespältig gegenüber. Als sich die Apple- und Atari-Computerfreaks Mitte der 80er Jahre bereits von „Wizardry“



In Japan steigern brillante Anzeigenmotive die Vorfreude auf "Final Fantasy 6"



R

antasy

ROLLENSPIELE

und „Ultima“, den Ur-Vätern des Rollenspiels, bezaubern ließen, waren auf den Spielkonsolen ausschließlich Action- und Geschicklichkeitstitel angesagt. Ausschließlich? Nicht ganz: Eine kleine unbeugsame Schar von Programmierern des amerikanischen Spieleherstellers Mattel war ebenfalls von Dungeons & Dragons und den digitalen Varianten angetan und machte sich an die ersten Modul-Versionen. Doch „Dungeons & Dragons“ und „Tresures & Tarkin“ flopten trotz guter Kritiken und blieben für viele Jahre die einzigen Videospiele mit Hitpoints, düsteren Kerkern und taktischen Monstergedächten.

Ein Amerikaner war daran schuld, daß Rollenspiele trotzdem eine Zukunft auf dem Videospiegelmarkt hatten: Henk Rogers, Gründer des Softwarehauses Bullet Proof, brachte 1980 mit „Black Onyx“ die Rollenspiel-Begeisterung von den USA



Die Party: Kein wildes Saufgelage, sondern die Bezeichnung für den gemischten Heldentrupp eines Rollenspiels.

NES. Auch „Dragon Quest“ wurde vom Computer auf das NES übertragen und machte den jungen Nintendo-Lizenznehmer Enix innerhalb eines halben Jahres zu einem der Marktführer. Zusammen mit den beiden Nachfolgern wurden allein in Japan 8 Millionen „Dragon Quest“-Spiele verkauft. Ende der 80er Jahre waren Rollenspiele in Japan bekannter als in den USA. „Dragon Quest 4“ war binnen einer Stunde ausverkauft – 1,3 Millionen NES-Spieler begannen dieses 4 MBit-NES-Modul gleichzeitig zu spielen. Dragon Quest 4 erzielte eine Gesamtauf-

lage von vielen Millionen Modulen und war das erfolgreichste Spielmodul des Jahres 1990.

Die Japano-Rollenspiele kamen schnell auf den amerikanischen Markt, aber bis heute nicht nach Europa. Nur Sega bemühte sich um Spieler, die auf haarsträubende Action zugunsten einer gemächlichen Märchenstunde verzichten wollten. Mit der „Phantasy Star“-Serie und den „Shining“-Spielen ist der Mega Drive-Besitzer im Vergleich zu seinem Super-Nintendo-Kollegen gut bedient. Dabei veröffentlichen die Nintendo-Lizenznehmer jeden Monat mindestens ein hochkarätiges Fantasy-Spiel – nur knapp die Hälfte wird ins Englische übersetzt und auch in den USA veröffentlicht, nur ein einziges erschien bislang offiziell in Deutschland.



nach Japan. Auch „Wizardry“ und „Ultima“ wurden in Fernost zu Rennern, und bald machten sich die japanischen Entwickler an die Arbeit, ihre amerikanischen Vorbilder zu kopieren.

Neben „Super Black Onyx“ waren „Dragon Quest“ und „Final Fantasy“ die ersten Rollenspiele für das

DRAGON QUEST:

Der deutlich „Ultima“-inspirierte und (schon 1986!) mit einer handlichen Windows-Benutzerführung ausgestattete Sword & Sorcery-Zyklus ist die neben Mario erfolgreichste Spieleserie der Welt, in Europa erschien keine der fünf Folgen. Neben einem Quartett von NES-Modulen (mit jeweils verdoppeltem Umfang: 512KBit, 1 MBit, 2 MBit, 4 MBit) ist lediglich der fünfte Teil eine Exklusiv-Entwicklung für das Super-Nintendo mit 12 MBit Umfang und gilt als das neben „Final Fantasy 4“ beste Rollenspiel der Konsolenwelt. Noch in diesem Jahr soll „Dragon Quest 6“ alle Verkaufsrekorde brechen – nur in Japan, versteht sich.

Spielertitel	Erscheinungsjahr	System	Spieldaß			
			Japan	USA	Deutschland	
Dragon Quest	1986	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 2	1987	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 3	1988	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 4	1990	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 5	1992	Super Nintendo	★★★★★	Ja	geplant	Nein
Dragon Quest 1.2	1993	Super Nintendo	★★★	Ja	k.A.	Nein



Auch in den USA folgten Millionen von NES-Besitzern der „Dragon Quest“-Serie. Dort hieß sie allerdings „Dragon Warrior“.



Relax: In gastlichen Rollenspielstädten besucht Ihr das Hotel (links) oder die Kneipe (oben).



Bei japanischen Rollenspielen steht die phantasievolle Handlung im Vordergrund. Von der ungerechten Verbannung bis zur Heirat mit einer fremdländischen Prinzessin bleibt Euch kein Schicksal erspart. (aus: Secret of Mana)



Rollenspielkönige sind für ihre Überredungskünste bekannt. Ihr rettet für Sie wahlweise die Kronjuwelen, die Tochter oder gleich das ganze Königreich. (aus: Sword of Vermillion)

Allroundern zu befördern, ist eine Erfahrung, die Ihr durch Prügelspiele oder Jump'n'Runs nicht erhaltet. Denn beim Rollenspiel wird jeder Eurer Schritte honoriert, Ihr werdet mächtiger, reicher und angesehener – Eure tollkühnsten Wünsche verwirklichen sich. Erfahrungspunkte (Experience Points) und Goldmünzen sind die Ausbeute jeder Rollenspielmission. Je mehr Erfahrung Ihr sammelt, desto härter schlägt Ihr zu und desto mächtiger werden Eure Zaubersprüche. Auch das erkämpfte Gold wird in Eure Spielfiguren investiert: Aus der Lederweste wird ein magisch verstärkter Kettenpanzer, aus dem rostigen Kurzschwert ein

gewaltiger Zwei-Händer. Rollenspiele der 80er Jahre bestanden fast ausschließlich aus Höhlen und Burgen, die nur mit Monstern und Schätzen gefüllt waren. Doch neben dem reinen Punkte- und Goldsammeln hat sich die Hintergrundstory in den Mittelpunkt geschoben: Rollenspiele neueren Datums bestechen durch eine Handlung, wie die eines Fantasy-Romans: Ihr werdet hereingelegt und befördert, verheiratet oder in Ketten gelegt. Durch die Spielwelt treibt Euch eine komplexe Verkettung von Aufträgen und Zufällen. Eine Mission mündet in die nächste, mit dem Dreimaster setzt Ihr auf einen anderen Kontinent über, oder Ihr marschieret durch ein Zaubertor in eine andere Dimension. Dem ausdauer-



Der dritte Teil ist der jüngste, aber auch der schwächste Teil der Serie.

PHANTASY STAR:

Mit vier (englischsprachigen) Folgen die umfangreichste in Deutschland veröffentlichte Rollenspielserie. Den ersten Teil, eine für 8-Bit-Verhältnisse grafisch bombastische Mischung aus Überland-Rollenspiel, 3D-Dungeons und animierten Kampfszenen, gab's bislang nur für das Master System. Ob die brandneu umgesetzte 16-Bit-Version dieses Oldies auch nach Europa kommt, ist fraglich. Der zweite Teil ist eine Mega-Drive-Exklusiv-Entwicklung, wurde aber den Erwartungen nicht ganz gerecht. Leider mußten die Spieler hier auf 3D-Dungeons verzichten. Der generationsübergreifende und interstellare dritte Teil (ebenfalls 6 MBit wie die zweite Episode) fiel weiter ab. Auf Nummer 4, das 24-MBit-Monster, warten die Fans seit Jahren.

Phantasy Star	1987 (1994)	Master System (Mega Drive)	★★★★	Ja	Ja	Ja (Nein)
Phantasy Star 2	1989	Mega Drive	★★★★	Ja	Ja	Ja
Phantasy Star 3	1990	Mega Drive	★★★	Ja	Ja	Ja
Phantasy Star 4	1994	Mega Drive	—	geplant	geplant	geplant



Durch Kämpfe und überstandene Missionen erhaltet Ihr Erfahrungspunkte. Damit steigern sich Euer Level, Hitpoints, magische Fähigkeiten und alle anderen Werte. (aus: „Lunar: The Silver Star“)

DIE SPIELMECHANIK

Laßt es uns nüchtern betrachten: Rollenspiele fordern weder Eure Intelligenz noch die Geschicklichkeit. Ihr marschieret, marschieret, marschieret – läßt sich mal ein Monster blicken, wird gnadenlos zugeknüpelt. Die wenigen Rätsel sind durchsichtig, Actionsequenzen gibt's keine. Doch Rollenspiele machen süchtig: Eine Person oder eine ganze Heldengruppe (Party) von blutigen Anfängern zu ausgebufften Fantasy-

WIZARDRY:

Der ewige Ultima-Gegenspieler konzentriert sich weniger auf eine Oberwelt mit festem politischen, geographischen und sozialen Umriss, als vielmehr auf die Ausstattung einzelner Kerkerkomplexe. Bis auf den jüngsten Teil der Serie („Crusaders of the Dark Savant“, nur für PCs erschienen), spielen alle Wizardry-Epen unter Tage. Für 16-Bit-Konsolen ist nur „Wizardry 5“ erschienen, auf dem NES gibt es die klassische Trilogie „Proving Grounds of the Mad Overlord“, „Knight of Diamond“ und „Legacy of Llylgamyn“, und selbst für den Game Boy wurde ein Wizardry-Abenteuer veröffentlicht – leider bislang nur in Japan.

Proving Grounds	1981 (1987, 1993)	Apple 2 (NES, PC-Engine)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Knight of Diamond	198 2(1989, 1993)	Apple 2 (NES, PC-Engine)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Legacy of Llylgamyn	1983 (1990)	Apple 2 (NES)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Revenge of Werdna	1987	Apple 2	★★★★	—	—	—
Heart of the Mealstrom	1988 (1992)	Apple 2 (PC-Engine, Super Nintendo)	★★★★	Ja	geplant	Nein



Wirtshaus und Waffengeschäft, magischer Krämerladen und eine Kirche werdet Ihr in jeder Rollenspielstadt finden. In der gezeigten „Sword of Vermillion“-Stadt fehlt lediglich ein Hotel zum Ausruhen.

ernden Spieler ist ein Happy End mit Siegesfeier und dickem Abspann sicher.

DURCH OBER- UND UNTERWELTEN

Rollenspiel-Abenteuer führen Euch auf und unter die Erdoberfläche. Die Oberwelt besteht meist aus einem oder mehreren Kontinenten, die Eure Party frei erforschen kann. Sollte es irgendwo nicht weitergehen, eine zerstörte Brücke oder ein verschlossenes Tor den Weg versperren, müßt Ihr eine bestimmte Mission erfüllen oder

mit den richtigen Leuten reden. Auch Fesselballons und Segelschiffe erweitern Euren Bewegungsradius und befördern Euch an Orte, die kaum ein Lebewesen vor Euch betreten dürfte. Die Oberwelt

WIR SPRECHEN DEUTSCH

(...ODER ZUMINDEST ENGLISCH)

SHINING IN THE DARKNESS

Spielumgebung:	Dungeons, eine Stadt mit Geschäften und Gasthaus
Perspektive:	Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	3
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★★
Spielepaß:	★★★★

SEGA: Trendgerechtes Metzel-Rollenspiel mit ausgefeilter Benutzereinführung (Icons und Windows) und schmucker Grafik. Fantastisch spielbar und in jeder Bezie-

hung edel aufgemacht, aber etwas monoton. Ihr wandert ausschließlich unter Tage, eine Oberwelt mit verschiedenen Gemeinden und Schlössern, Ozeanen und Gebirgen gibt's nicht.

SHINING FORCE

SEGA: Motivierende Mischung aus Rollen- und Strategiespiel. Ihr folgt mit einer wachsenden Abenteuerer-Party einer vorgegebenen Kette von Schlaufen. Zwischendurch wird in Städten und Burgen eingekauft und geplaudert. Shining Force ist durchgehend phantasievoll und witzig,

wird von Monstern, Banditen und wilden Tieren bevölkert, sodaß Ihr bei Euren Reisen das Schwert ständig gezückt haltet. Betretet Ihr eine Stadt, droht Euch für die Dauer Eures Aufenthaltes keine Gefahr. Denn in den Gemeinden führt ein

Spielumgebung:	Oberwelt-Landkarte, Städte, taktische Landkarten
Perspektive:	Von oben, animierte Kampfsequenz
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	12
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★★
Spielepaß:	★★★★★

während der taktischen Schlachten sogar ausgesprochen dramatisch. Die Benutzerführung ähnelt der von Shining in the Darkness. Die Bildschirmtexthe sind englisch.

OBITUS

Spielumgebung:	Oberwelt, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	perspektivisch, horizontal scrollend
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielepaß:	★

BULLET PROOF: Krude Mischung aus Jump'n'Run-Sequenzen und Rollenspielwanderungen aus der Ich-Perspektive. Wie die Computerspielvorlage von 1992 langweilig und schlampig inszeniert – es lohnt sich für Euch kaum, auf die angekündigte deutsche Version zu warten.

FAIRY TALE ADVENTURE

ELSPROCK ARTS: Rollenspiel-Frühwerk für das Mega Drive, Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels von 1988. Hintereinander steuert Ihr drei Brüder durch eine Oberwelt, deren Städte und Gebäude, Dungeons im traditionellen Sinn gibt's nicht, gekämpft wird in Echtzeit.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1 (3)
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielepaß:	★★

PALADIN'S QUEST



Bedrohlicher Gegner: Die kleine Ratte bedroht Euren Paladin mehr als einmal.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben, animierte Kampfsequenz
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielepaß:	★★★

ASMIK: Traditionelles Wandern-Kämpfen-Plaudern-Rollenspiel mit dezentem Science-Fiction-Einschlag. Ungewöhnliche Grafik, die ein wenig an das Ballerspiel „Fantasy Zone“ erinnert – die Grafiker haben zum Frühstück anscheinend eine doppelte Portion „Magic Mushrooms“ verspeist. Auch die Musikuntermalung macht einen schrägen Eindruck. Eine englischsprachige US-Version ist ausgeliefert.

SWORD OF VERMILLION

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben, Ich-Perspektive, animierte Kämpfe von der Seite
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★
Spielepaß:	★★

SEGA: Steriles Fantasy-Rollenspiel mit Actionsequenzen, das schon vor Jahren offiziell in Deutschland erschien. Gut ist das Menü-System, durch das der Spieler alle seine Aktionen (kaufen, ausrüsten, einsetzen) übersichtlich und unkompliziert organisiert. Schwach ist hingegen die Grafik (von oben, teilweise Ich-Perspektive) und die müde Story. Nur für Sammler interessant.



Auf der Oberwelt tummeln sich die Monster. Städte sind meist als kleine Symbole eingezeichnet. Tretet darauf, und Ihr werdet in die Gemeinde hineingezoomt. Dort könnt Ihr wiederum einzelne Häuser betreten. (aus: Phantasy Star 3)

FINAL FANTASY: In der Publikums-Gunst ein harter Rivale zu „Dragon Quest“, aber im Gegensatz zu diesen Bestsellern für alle Nintendo-Konsolen erhältlich. Der Zyklus wurde 1987 auf dem NES begonnen und hat mit dem brandneuen Final Fantasy 6 auf dem Super Nintendo sein vorläufiges Ende gefunden. Auf dem Game Boy gibt's Final Fantasy sowohl in einer Rollenspiel- („Final Fantasy Legend“), als auch in einer Action-Adventure-Variante („Final Fantasy Adventure“). Eine Kleinkinder-Auskopplung erschien 1993 als „Mystic Quest“ sogar in einer deutschsprachigen Version. Außerdem werden zwei „Romancing Saga“-Teile (nur Japan) lose zur Final-Fantasy-Reihe gezählt. Interessant für deutsche Spieler ist der vierte Teil, der in einer englischen Version als „Final Fantasy 2“ erschien. Abwechslungsreiche Story und dichte Atmosphäre in schmucker Verpackung. Gegen die Effektorgie Final Fantasy 6, die 1995 auf dem US-Markt erwartet wird, wirkt der erste 16-Bit-Teil freilich recht antiquiert.

Final Fantasy 1	1987	NES	★★★★	Ja	Nein	Nein
Final Fantasy 2	1988	NES	★★★★	Ja	Nein	Nein
Final Fantasy 3 (1)	1990	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Final Fantasy 4 (2)	1991	Super Nintendo	★★★★★	Ja	Ja	Nein
Final Fantasy 5	1993	Super Nintendo	★★★★★	Ja	geplant	Nein
Final Fantasy 6			★★★★★	Ja	geplant	Nein
Final Fantasy: Mystic Quest		Super Nintendo	★★★	Ja	Ja	Ja



Ich-Perspektive oder Von-Oben-Dungeon? Bei „Shining in the Darkness“ seht Ihr die Unterwelt in 3D, bei „Alcahest“ (und den meisten anderen Rollenspielen) von schräg oben.

Alle Veröffentlichungsdaten bezeichnen die Auslieferung im Herstellungsland; in Klammern findet Ihr Angaben zur Umsetzung (System, Erscheinungsjahr).



In japanischen Rollenspielen finden alle Auseinandersetzungen auf einem speziellen Kampfbildschirm statt.

Zusammentreffen mit anderen Wesen meist zu einer kleinen Plauderei und nur selten zu einem erbiterten Schwertkampf. Drei Dinge erledigt Ihr in einer Rollenspielstadt: Euer erster Besuch gilt dem Tempel, wo ein Priester (unendgültlich oder gegen Bares) Eure Wunden heilt, verstorbene Kameraden ins Leben zurückruft oder sogar einen Spielstand speichert. Sind alle Party-Mitglieder wieder fit, wird ein-

gekauft: Im Austausch gegen erbeutete Schätze erstet Ihr neue Waffen, Rüstungen und Heiltränke. Gleichzeitig gebt Ihr in den Geschäften Eure ausrangierten Ausrüstungsgegenstände in Zahlung. In Gasthäusern trifft Ihr andere Abenteurer, die mit Euch Erfahrungen austauschen und manch praktischen Tip auf Lager haben. Auch die Bürger auf der Straße solltet Ihr anquatschen.

Wißt Ihr nach dem Small-Talk mit Passanten und Wirtshaus-Kumpels immer noch nicht, was zu tun ist, marschiert Ihr in den Königspalast, das Rathaus oder ein anderes offizielles Gebäude und bietet den Gemeinde-Oberen Eure Hilfe an. Erfahrungsgemäß haben die Herren immer irgendein Problem (oder haben zumindest von jemandem gehört, der eines hat) und sind gerne bereit ihren Kummer mit Euch zu teilen.



Der Charme der frühen Jahre: Eines der ersten Ys-Kapitel erschien auch für das Sega Master System..

Ys: Eine Rollenspiel-Serie, die alle Jahre wieder durch das Import-Hinterländertürchen nach Deutschland hereinschaut. Es gibt Versionen für alle Konsolen inkl. Super Nintendo und Mega Drive, von den meisten Teilen auch eine englische Fassung.

Die beiden ersten Folgen liegen als CD jeder verkauften Turbo-Duo bei. Die neue Folge „Mask of the Sun“ wurde erst kürzlich als 12-MBit-Modul für das Super Nintendo ausgeliefert.

Ancient Land of Ys	1988 (1989)	PC (PC-Engine CD)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Wanderer of Ys	1990 (1991)	PC (PC-Engine CD, Mega Drive)	★★★	Ja	Ja	Nein
Dawn of Ys	1993 (1994)	PC (PC-Engine CD)	★★★★	Ja	geplant	Nein
Mask of the Sun	1991 (1993)	PC (Super Nintendo)	★★★★	Ja	geplant	Nein

ULTIMA

Der gesamten „Ultima“-Zyklus (inklusive den „Underworld“-Action-Rollenspielen) steht den PC-Spielern zur Verfügung, doch auch auf Modul ist der Klassiker des Überland-Rollenspiels vereinzelt anzutreffen. Genial ist die Master-System-Umsetzung des in Ehren ergrauten vierten Teils, „Quest for the Avatar“. Für das NES ist in den USA und Japan der fünfte Teil erschienen, „Warriors of Destiny“. Die beiden gratis aufgepeperten VGA-Rollenspiele „The Black Gate“ und „The False Prophet“ erschienen für das Super Nintendo und sind in englischer Sprache erhältlich. Die hervorstechendsten Eigenschaften der Ultima-Rollenspiele sind das gewaltige Spieluniversum mit Städten, Dungeons, Burgen, Seen, Wäldern und Gebirgen und die mystische Codex-Lehre um Avatars, Tugenden und den allmächtigen Lord British.

Ultima 4: Quest for the Avatar	1985 (1990)	PC (Master System)	★★★★	Ja	Ja	Ja
Ultima 5: Warriors of Destiny	1988	PC (NES)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Ultima 6: The False Prophet	1990 (1992)	PC (Super Nintendo)	★★★★	Ja	geplant	k.A.
Ultima 7: The Black Gate	1992	PC (Super Nintendo)	—	geplant	geplant	geplant
Ultima: Runes of Virtue	1992 (1994)	Game Boy (Super Nintendo)	—	—	—	—

Auf der Oberwelt findet Ihr jedoch nicht nur den Eingang zu Burgen und Gemeinden, sondern auch die Tore zur Unterwelt. In den Dungeons gelten die gleichen Regeln wie in der Wildnis: So gut wie jedes Tref-



fen führt zum Gefecht, es gibt unendlich viele Feinde, wobei die Gegner unter Tage jedoch noch furchterregender sind als an der Oberfläche. Je tiefer Ihr in ein Dungeon vordringt, desto gefährlicher und zahlreicher werden die Monster. Dafür warten in den Dungeons auch die größten Schätze und mächtigsten Zaubergegenstände auf Euch. Betretet einen Dungeon nur, wenn Ihr gut gerüstet und ausgeruht seid!

Beinahe-Rollenspiele:
„Shining Force“ wendet sich an den Strategen, „Secret of Mana“ und „Brain Lord“ an Fantasy-Fans, die auf Action nicht verzichten können.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	3
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★
Spielspaß:	★★★★

LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben, animierte Kampfszenen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

TAITO: Vier Helden für ein Hallandia. Nach einem Anfangskapitel, in dem Ihr Euch als Superheld durch die Monsterhorden metzelt, beginnt eines der umfangreichsten Rollenspiele der Super-Nintendo-Welt. Gratis durchschnittlich, spielerisch aber beachtlich komplex. Neben einer japanischen Version ist auch die OS-Variante schon erhältlich – eine Deutschland-Ausgabe ist leider nicht geplant.

SECRET OF MANA

SQUARE: Spitzengemisch aus Action-Adventure und Rollenspiel. Neben der märchenhaften Grafik, der goldigen Musik und der unkomplizierten Steuerung, hebt sich „Secret of Mana“ durch die Tatsache, daß drei Spieler jeweils ihr eigenes Party-Mitglied steuern, von der Action-Adventure-Konkurrenz ab. Neben Erfahrungspunkten und Zaubersprüchen fehlen jedoch traditionelle Rollenspielelemente wie Charakterklassen und -attribute. Eine englischsprachige Version ist ausgeliefert, eine deutsche Variante nicht geplant.

DUNGEON MASTER

Spielumgebung:	Dungeons
Perspektive:	Ich-Perspektive animiert
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★
Spielspaß:	★★★

JVC: Auf den Nachfolger warten die Computerspieler seit 5 Jahren, das Ur-Dungeon-Master brauchte ebenfalls lange, um sich von der Computerversion zu einem englischsprachigen Modul zu entwickeln. Diese gleicht der Urversion, spielt sich aber mit dem Joypad nicht so gut, wie das Original mit der Maus. Dungeon Master ist ein Echtzeit-Rollenspiel, das ausschließlich unter Tage spielt. Ihr braucht Grips und Reflexe um die Rätsel, Fallen und Kämpfe zu überleben.

CD LUNAR - THE SILVER STAR

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte, Gebäude
Perspektive:	von oben, animierte Kampfszenen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	5
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★
Spielspaß:	★★★★

GAME ARTS: Luxus-Rollenspiel mit CD-Soundtrack, Sprachausgabe und Zwischensequenzen. Hemmungslos kitschige Story mit dramatischen Wendungen und wirrigen Begegnungen. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, die Benutzerführung verständlich. Lediglich für jüngere Spieler ist's wegen der englischen Texte kaum geeignet.

ARCUS ODYSSEE

Spielumgebung:	Dungeons
Perspektive:	Perspektivisch von oben (isometrisch)
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	3
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★

WOLFTHEAT/SAMMY: Action-Rollenspiel in perspektivischer Von-Oben-Grafik. Unterhaltsam, aber ohne Tiefgang oder eine ergreifende Hintergrundstory.

LANDSTALKER



Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte, Gebäude
Perspektive:	Perspektivisch von oben (isometrisch)
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★
Spielspaß:	★★★★

SEGA: Fesselnde Action-Adventure/Rollenspiel-Mixtur der „Shining“-Macher Climax. Die komplett übersetzte deutsche Version wird netterweise mit einem Hintertextbuch ausgeliefert.

DRAKKHEN

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Gebäude
Perspektive:	Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★
Spielspaß:	★

INFOGAMES: Umsetzung eines jämmerlichen PC-Rollenspiels französischer Fertigung. Unlogisch, monoton und ohne spielerischen Gehalt – nur für uner-schrockene Sammler.



MIGHT & MAGIC

Klassisches US-Rollenspiel der Wizardry-Schule. Ihr bewegt Euch in Städten, Dungeons und Landschaften, die Ihr ausschließlich aus der Ich-Perspektive betrachtet. Der zweite Teil (für das Mega Drive von EA als „Might & Magic“ veröffentlicht) ist sauschwer, nur mäßig spannend und grafisch angestaubt. Der frisch umgesetzte dritte Teil wurde in jeder Beziehung verbessert und ist mit anderen US-Rollenspielen konkurrenzfähig.

Might & Magic 2	1989 (1992, 1993)	Apple 2 (Mega Drive, Super Nintendo)	★★	Ja	Ja	Ja
Might & Magic 3	1991 (1994)	IBM (Super Nintendo, Mega CD)	★★★	Ja	Ja	eventuell

Terwin III resisted and takes 100 damage! Terwin III goes down!

Traditionelles Überland-Rollenspiel mit taktischem Kampfsystem: "Might & Magic 2".

WURDET IHR SCHON, DAB...

Die „Anzahl der Helden“ bezeichnet die maximale Größe Eurer Party, nicht die Menge aller Charaktere, die sich Euch im Laufe des Spiels anschließen. Unter „Präsentation“ werden Grafik, Sound und Benutzerführung bewertet. Beim „Spielspaß“ wurden Umfang und Komplexität miteinbezogen.

... die legendären Wizardry-Erfinder Woodhead und Adams nicht nur Pioniere des Rollenspiels sind, sondern auch die ersten waren, die japanische Anime-Zeichentrickfilme für den westlichen Markt aufbereiteten?
 ... Richard Garriotts Ultima-Saga mit acht Folgen, einer zweiteiligen Action-Variante, Zusatzdisketten und einem speziellen Game-Boy-Abenteuer die umfangreichste Spielerserie der Welt ist? Sie begann 1981 mit Ultima für den Apple 2 und wird 1994 mit Ultima 8 für den PC fortgesetzt.
 ... es allein für die PC-Engine 60 Rollenspiele gibt, die nicht in Europa erscheinen werden. Dazu kommen zwei Dutzend Mega-Drive- und Mega-CD-Titel (u.a. die Anime-Umsetzung „3x3“

Eyes“) und eine wahre Lawine von Super-Nintendo-Rollenspielen (Zamuses 12-MBit-Modul „Soul & Sword“, Setas 16-MBit-Brummer „Silva Saga 2“, Hudsons „Elfaria“, „Aretha“ und „Feda“ von Yanoman), die niemals ins Englische oder Deutsche übersetzt werden.

Ursprung merkt man diesem „Wizardry“-Clone an: Auswürfeln der Charaktere, Bildschirmaufbau mit Statuszeilen, Sichtfenster für die 3D-Grafik. Neben den zahllosen Kämpfen sind die Rätsel so selten, daß Ihr Euer Gehirn ruhig für ein paar Stunden ausschalten könnt.
 PS: Weiß jemand, was aus der Lynx-Variante geworden ist?

BE EYE OF THE BEHOLDER

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Gebäude
Perspektive:	Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	6
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★
Spielspaß:	★★

SONAR, FCI: Wie „Dungeon Master“ und „Might & Magic“ ein Computerrollenspiel, das nach jahrelanger Wartezeit nun auch auf dem Super Nintendo und dem Mega CD auftaucht. Den amerikanischen

WARRIORS OF ETERNAL SUN



Traditionelle Fantasy in ungewöhnlicher Perspektive: „AD & D: Warriors of Eternal Sun“

SEGA: Klassisches Rollenspiel mit offizieller „Dungeons & Dragons“-Lizenz. Schwer, aber gut durchdacht und grafisch ansprechend. Ungewöhnlich ist die isometrische 3D-Grafik in Städten und

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte, Gebäude
Perspektive:	Perspektivisch von oben (isometrisch) Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★
Spielspaß:	★★★

Gebäuden und während der Wanderung durch die Oberwelt. In den Dungeons betrachtet man die Umgebung aus der Ich-Perspektive, wobei Darstellung und Bildschirmaufbau an die „Eye of the Beholder“-Serie erinnern.

7TH SAGA



Nix Neues auf der Oberwelt: Das Fließband-Rollenspiel „7th Saga“ von Enix.

ENIX: Konventionelles Rollenspiel des „Dragon Quest“-Herstellers Enix. Trotz Mode-7-Tricks bleibt 7th Saga grafisch und spielerisch unspektakulär. Ungewöhnlich ist nur die Kristallkugel, die Euch als Radar dient. Auf dem Markt sind die japanische Urversion und eine US-Ausgabe mit englischen Bildschirmtexten.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	Von oben, animierte Kampfsequenzen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	2
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

OGRE BATTLE

Spielumgebung:	Dungeons, primitive Oberwelt, Städte
Perspektive:	Von oben, animierte Kampfsequenzen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	5
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★★

QUEST: Kampflastiges 12-MBit-Rollenspiel mit ausgeklügeltem Charakterklassen- und Beförderungssystem. Liebevoller Grafik mit vielen Details, Animationen und Effekten. Bis zu neun Partys mit jeweils maximal fünf Helden können gespeichert werden. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung.

EXILE

Spielumgebung:	Dungeons, Städte, Oberwelt, Gebäude
Perspektive:	Von oben, von der Seite
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

RENO: Ys-inspiriertes Action-Rollenspiel in liebevoller Aufmachung (inklusive Zwischensequenzen), als US-Import mit englischen Texten und Menü. Auf einer primitiven Oberwelt werden Reiseziele angeklickt. Städte betrachtet Ihr von oben, gekämpft wird von der Seite.

SUPER HYDLIDE

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte, Gebäude
Perspektive:	Von oben
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★
Spielspaß:	★

T&E: Eines der ersten offiziell in Deutschland veröffentlichten Rollenspiele und gleichzeitig ein Schandfleck im Mega-Drive-Katalog. Blöde Grafik, müde Story.

Die große Gameshow

 Chaos-Forscher testen weiter!

Endlich der zweite Teil

Einmal testen,
immer testen!

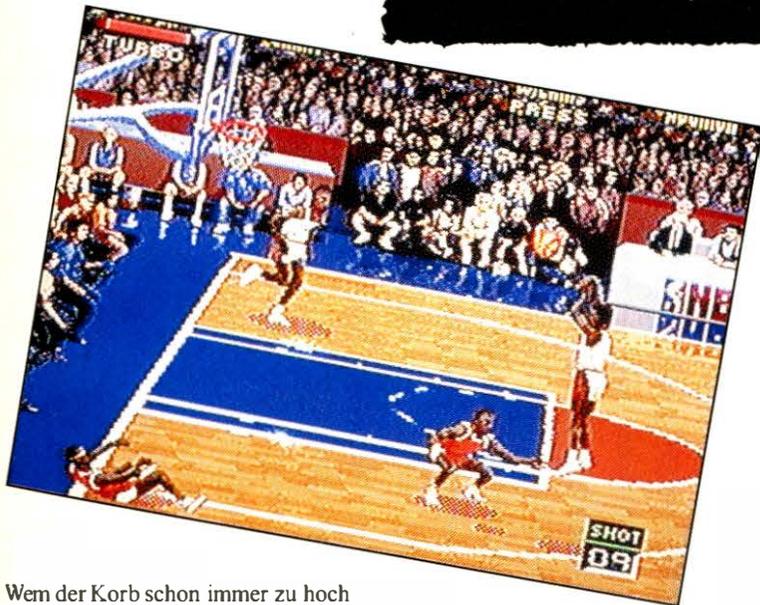
Chaosforscher
Dr. Bilbo Brachvogel
kann seine Finger
einfach nicht von
Acclaim lassen.

Wieder hat er die
aktuellsten Video-
spielhits getestet.

Und wieder war
der Test gnadenlos
hart, das Ergebnis
schonungslos
ehrlich.



NBA JAM™



Wem der Korb schon immer zu hoch erschien, wer sich aber trotzdem dazu berufen fühlt, Sir Charles und seine Phoenix Suns einmal so richtig abzuletern, der findet in NBA JAM™ die Erfüllung seiner Träume. 54 der besten NBA-Stars und ihre 27 Original-NBA-Teams stehen zur Auswahl. Aber wir reden hier nicht von einem weiteren Videopixelspiel. NBA JAM™ hat neben einem 4-Spieler-Modus eine Auflösung und Brillanz, wie sie jeder Basket-

ball-Liveübertragung gerecht wird. Kein Wunder bei 256 Farben, also 4 mal soviel wie herkömmliche Basketball-Spiele bieten können.

Doch NBA JAM™ kann noch mehr. Dazu gehören auch extatische Fans, die an der Seitenlinie in Aktion sind, ausrastende Trainer, die ihr Team wild gestikulierend zum Siegtreiben wollen, oder das ständige Blitzlichtgewitter von den ausverkauften Rängen. Eine perfekte Kameraführung gibt Dir bei den ver-

Was machen die Barkleys, Schrempfs oder O'Neils in ihrer Freizeit? Weit gefehlt. Sie spielen NBA JAM™, das offizielle Basketballspiel der NBA. Und die Jungs wissen, was sie tun.



schiedenen Slam-Dunks oder spektakulären Rebounds das Gefühl, die Stars springen aus dem Fernseher. Das Zauberwort heißt "SPECTRUM-VIEW". Unten auf dem glatten Parkett heißt die Devise zwei gegen zwei.

Malone und Stockton gegen Barkley und Johnson. Oder Ewing und Starks gegen Miller und Schrempf.

Insgesamt gesehen ist NBA JAM™ das wohl echtteste Basketballspiel aller Zeiten. Ab März für Super Nintendo, Game Gear und Mega Drive, ab Mai auch für Deinen Game Boy.



Bäbos Test-Urteil:

Mit NBA JAM™ kann man nur an Größe gewinnen. Meiner Meinung nach die beste Wachstumstherapie, die es derzeit gibt.

Denn schon mit unglaublichen 1.20 m Körpergröße wird man in der NBA, der besten Liga der Welt, ein echter Superstar.



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™

Wenn man schon immer der bessere Bundestrainer war, es nur nie beweisen durfte, dann ist CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ die einzige Chance, es der Weltelite zu zeigen.

Die Brasilianer ballverliebt, die Deutschen mit der guten alten Hau-Drauf-Methode.

Fällt ein Tor, dann jubeln die Massen sogar in verschiedenen Sprachen.



Kommen wir zum Spiel. Hier ist eine horizontale wie auch eine vertikale Perspektive möglich. Für einen vernünftigen Spielaufbau gibt es ein Radar. So sieht man immer den freien Mann, spielt ihn an, hinter ihm nur noch der gegnerische Libero, doch der zieht Deinem Sturmtank die Beine weg, klare Sache, Elfmeter. Zur Halbzeit kommentiert ein Reporter das Spiel.



Rechtzeitig zur WM bittet Acclaims' CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™, der 8 Megabit Hammer für 16 Bit Konsolen, zum Anstoß. Nach den offiziellen World Cup Regeln lassen die Auswahlteams dieser Welt den Ball laufen. Und daß der wie geschmiert läuft, dafür sorgt schon die hervorragende Animation. Jedes Team hat seinen eigenen Spielstil.



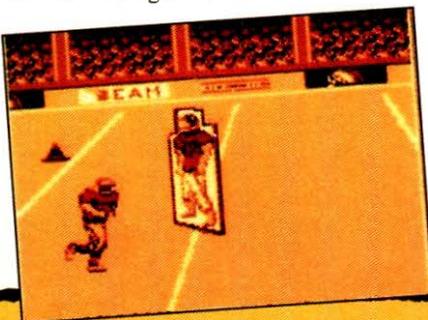
Bäbös Test-Urteil: Ist das Leben traurig, weil der beimaröche Dorfverein mal wieder einen auf den Deckel bekommen hat, sorgt CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schnell für Abwechslung. Nach dem Motto "Was die draufhaben, kann ich schon lange" werden aus Abstiegsängsten Freudentränen.

NFL QUARTERBACK CLUB™

Für einen guten Quarterback gibt es nur zwei Dinge im Leben: Entweder sein Paß kommt an, oder er ist platt. Du hast die Wahl.

Zwei Mannschaften nehmen Aufstellung. Die Giants gegen die Cowboys! Auge in Auge, Helm an Helm stehen sie bereit, um ihr Team zum Sieg zu führen. Ziel ist es, mit dem ledernen Ei in die gegnerische Touchdown-Zone vorzustoßen. Dummerweise ist keine Mannschaft bereit, der anderen auch

nur einen Yard Boden zu überlassen! Also baldovort Ihr eine findige Taktik aus und laßt Eure Jungs knochenhart zu Werke gehen.

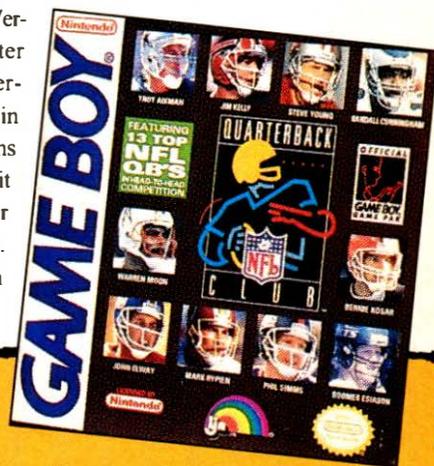


Durchaus denkbar, daß dabei der mickrige Quarterback der Gegenseite jäh unter Eurem 130-Kilo-Verteidiger landet! In gepflegter Superbowl-Atmosphäre versucht man, dem Gegner ein paar gekonnte Touchdowns einzuschenken. Sei es mit weitläufigen Pässen oder energischen Sprintsolos. Acclaim hat zudem noch ein paar himmlische Ex-

tras ins Modul integriert: Wer mag, kann ein bißchen an der Wetterkarte drehen und sein Team in Miami aufs Eis schicken.

Oder Ihr bastelt einen eigenen Quarterback. Vielleicht Euer geheimes Ich, das schon immer ans Tageslicht kommen wollte.

Willkommen im Club!



Bäbös Test-Urteil:

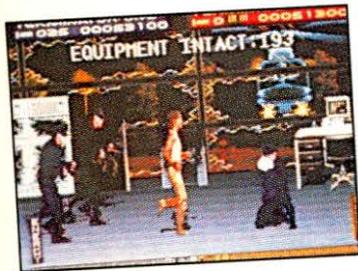
NFL QUARTERBACK CLUB™ zeigt es wieder mal. In den entscheidenden Situationen entscheiden nicht die Muskeln, da braucht man Leute mit Hirn. Denn immer noch gilt die Devise: Was nützen 2000 Volt, wenn die Birne nicht brennt.

T2™: THE ARCADE GAME™

Die schönsten Dinge im Leben gibt es immer zweimal: Das "erste Mal", die 10. Klasse und endlich auch den Action Hit Terminator.

John Connor, zerstört Cyberdyne Systems – die Entwicklungsfirma von SKYNET!

Und haltet Euch bereit für den Show-down: In einem Stahlwerk tritt der High-Tech-Toaster T-800 gegen den Flüssig-Terminator T-1000 an!



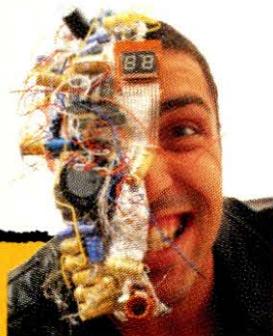
Der zerstörerische Computer SKYNET schickt die Wunderwaffe T-1000 aus der Zukunft, um dem kleinen John Connor selbige zu verbauen.

Allerdings hat SKYNET seine Rechnung ohne den T-800 gemacht. Das ist Arnold Schwarzenegger, und er kämpft auch so: diesmal auf der Seite der Guten!

Im Videospiel T2™: The Arcade Game™ schlüpft Ihr in die Rolle des Terminators aus der fernen Zukunft. Eben dort beginnt Eure Mission: In einem apokalyptischen Szenario müßt Ihr allerlei Metallmonstern und Blech-

rüpeln die Lampe ausblasen! Um dem vorzeitigen Chip-Infarkt zu entgehen, empfiehlt es sich, unterwegs Extra-Leben aufzusammeln. Herumliegende Granaten helfen Euch, Arnie den Weg zur Zeitmaschine zu ebnet...

In rauher Gangart setzt sich die Mission fort: Folgt dem T-1000 durch den Zeitkanal, schützt den jungen



Bäbös Test-Urteil: T2™: The Arcade Game™ spart Heizungskosten. Mein Tip für die kalte Jahreszeit: Heizung aus, Fenster auf, T2™: The Arcade Game™ rein und sich von

Arnie und seinem flüssigen Gegenpart so richtig einboizen lassen. Ihr werdet sehen, schon nach kurzer Zeit umgibt Euch ein warmes, molliges Gefühl.

UNSER BESTES

War man früher noch hipp, wenn man verkabelt war, so ist es heute genau umgekehrt. Das drahtlose Control Pad von Acclaim macht's möglich.

Dein Gegner hat den unangenehmen Blick in die Mündung eines automatischen Dauerfeuers. Und sind Dir verschiedene Spielszenen in den entscheidenden Augenblicken zu schnell, kannst Du mit dem

neuen Dual Turbo™ Wireless Remote System einen Gang zurück in die Zeitlupe schalten. Spielerherz, was willst du mehr.



Bäbös Test-Urteil:

Das neue drahtlose Control Pad: Die Freiheit solltet Ihr Euch nehmen. Vom Esstisch aus den Schurken erledigen.

Aus dem Bodezimmer den entscheidenden Schlag landen oder aus dem Garten ballern, was das Zeug hält.

Vorbei sind die Zeiten, in denen ein erlösender Jubelsprung mit einem plötzlichen Ruck beendet wurde. Das Kabel des Control Pads wollte nicht mitmachen.

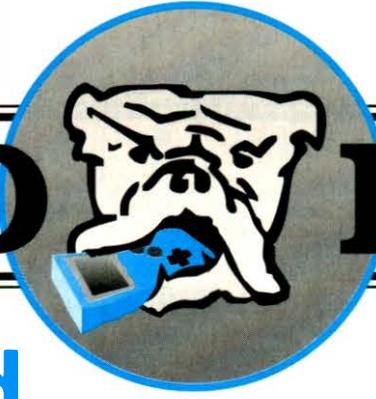
Und was hat Acclaim gemacht? Das Kabel kurzerhand Kabel sein lassen.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Das drahtlose Control Pad mit einer Vielzahl absolut neuer Funktionen. Schluß ist mit dem ständigen Drücken der Feuertaste. Ein Druck genügt, und



TERMINATOR, T2 ENDOSKELETON and depictions of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco International N.V. © 1993 Carolco Pictures, Inc. Screenshots: Super Nintendo®, Mega Drive™ and Game Gear™. Dual Turbo™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screenshots: Super Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Acclaim is trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

HAND HELD

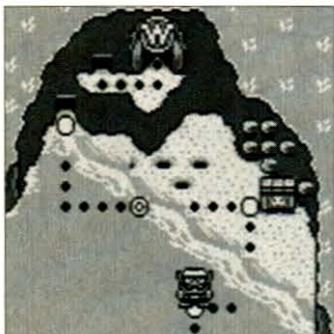


Wario Land

Super Mario Land 3

Mering, mg – Seit "Super Mario Land 2" ist er uns bestens bekannt: Marios neuer Gegenspieler "Wario". Noch immer sehnt er sich nach einem eigenen Schloß und läßt sich von bisherigen Mißerfolgen nicht entmutigen. Eines Tages hört er von dem Gerücht, daß die Piraten von "Kitchen Island" die goldene Statue von Prinzessin Toadstool entwendet hätten. Also entschließt sich Wario, das kostbare Stück zurückzuerobern und somit den Grundstein für seinen persönlichen Palast zu legen.

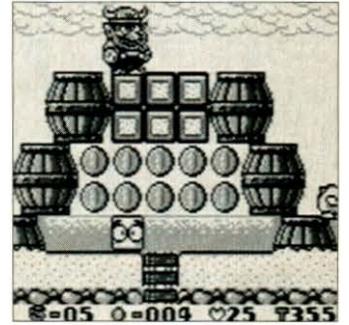
Wie einst Kollege Mario sieht sich Wario einer schier unübersehbaren Anzahl von Levels gegenüber. Kitchen Island ist in mehr als ein halbes Dutzend Bezirke unterteilt, die jeweils eine Handvoll Spielstufen bereit halten. Dabei darf Wario nicht beliebige Abschnitte aufsuchen: Level für Level erspielt sich unser frischgebackener Sympathieträger den Zugriff auf die komplette Landkarte. Erst wenn ein Szenario geschafft wurde, werden neue Spielstufen freigelegt. Dabei kommt es natürlich vor, daß mehrere Ausgänge entdeckt werden – so ergibt sich im Lauf der Zeit ein verzwicktes System von Oberwelten, Level-Verbindungen und Geheimpassagen.



Die Landschaft verändert mit jedem bestandenen Level ihr Gesicht: Links oben ist sie noch brach, darunter seht ihr das erschlossene Szenario.

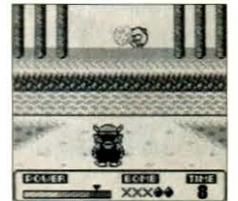
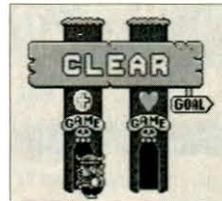


Wario beginnt sein Abenteuer als "Bigfoot"-Typ: Mußte sich Mario via Pilzgenuß erst in Form bringen, kennt Wario (zunächst) keine Wachstumsprobleme. Seine Gegner setzt er entweder in gewohnter Manier außer Gefecht (Alles Gute kommt von oben...) oder rammt sie mit einem Bodycheck vom Spielfeld. Die gepeinigten Feinde darf Mario aufheben und sie als Wurfgeschosse mißbrauchen. Wie üblich, sollte Wario nach Quadern Ausschau halten, die Extras bergen. Neben den Münzen ergattert er Herzen und Helme. Und der Kopfschmuck hat's in sich: Schnappt sich Wario einen Helm, mutiert er zum "Jet Wario" (kann fliegen), "Bull Wario" (mächtig stark) oder "Dragon Warrior" (menschlicher Flammenwerfer). Wie sich jeder erfahrene "Mario"-Spieler denken kann, sind die ein-

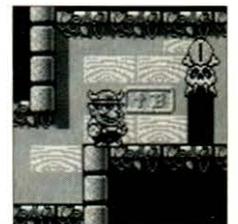
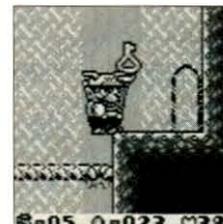
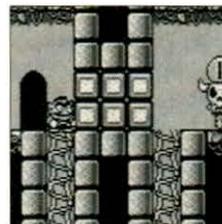


Reiche Beute für den beneideten Wario: Doch wie kommt er an die Münzen ran?

Objekte sind ungewöhnlich groß und dementsprechend gut zu erkennen. Geschwindigkeitsprobleme tauchen dadurch nicht auf: Spielt sich "Wario Land" anfangs noch etwas zäh, legt es in Sachen Tempo und Level-Design drama-



Schafft Wario einen Level, darf er zwischen zwei Bonuspielen wählen. Beide kosten Geld, das ihr jedoch mit Glück und Geschick gewinnbringend einsetzt.



Unterwegs trifft Wario auf "interaktive Rücksetzpunkte", die mit Geld aktiviert werden (links), findet geheimnisvolle Schlüssel (mitte) und erreicht schließlich den Ausgang.

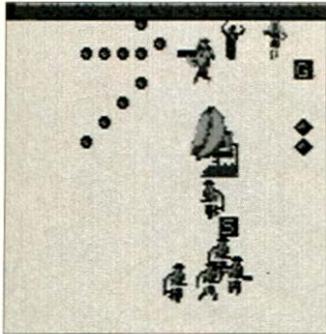
zelen Levels alles andere als einfüllig aufgebaut. Hunderte von versteckten Gängen, Kammern und Extras, bis hin zu Schlüsseln, die gigantische Schatztruhen öffnen: Wer "Wario Land" auf "Durchkommen" spielt, verpaßt gut die Hälfte aller Schauplätze. Dabei sind die meisten Rätsel nicht allein mit Glück oder Ausdauer zu knacken, grafische Hinweise und der geschickte Einsatz von Warios Spezialfähigkeiten erleichtern die Suche nach verborgenen Schätzen. Optisch entfaltet "Wario Land" nicht nur dank seinem bulligen Hauptdarsteller einen eigenen Charakter: Lebewesen sowie

tisch zu. Umfang und Optik erinnern dabei mehr an Teil 2 als an den Schwarz-weiß-Erstling. Wario führt die spielerische Linie von Mario konsequent fort und beschert den Handheld-Fans das erste Highlight in diesem Jahr. Ein Jump'n'Run, das man für unterwegs nicht perfekter hätte gestalten können.

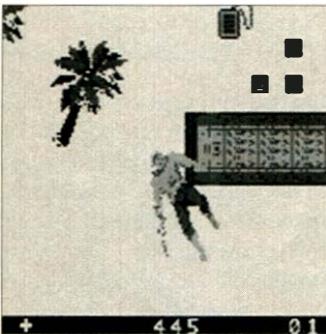
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **89%**

Total Carnage



Beim Herumstreuen rüstet Ihr Eure Kanonen durch Extras auf



Segnet Captain Carnage das Zeitliche, erlebt Ihr einen "toilen" Zoomeffekt

Im Lande Kookistan herrscht ein Krieg zwischen den Menschen und dem verrückten General Akhboob. Ihr steuert den schwerbewaffneten Captain Carnage durch die Levels, die Ihr aus der Vogelperspektive seht, um Mutanten zu killen, sowie Geiseln und Extrawaffen einzusammeln.

Der brutale Automatenhit ist zum Treffen unidentifizierbarer Strichmännchen verkommen: Winzige Sprites wuseln über den Bildschirm, Ihr ballert gegen ständig nachwachsende Feinde und seid irgendwann am Levelende, wo nahezu unbesiegbare Endgegner warten. Wie die Anleitung bereits sagt, gehört das Modul zur "Klassifizierung: Entbehrlich".

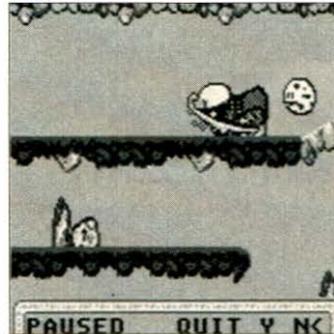
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	MALIBU
------------	--------

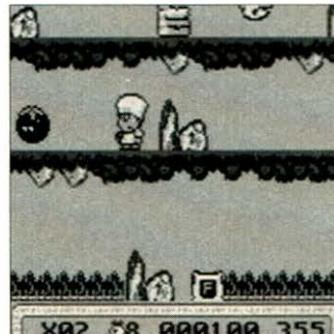
PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	24%
------------	-----

Out to Lunch



Pierre schwingt gerade sein Schmetterlingsnetz, um einen Käse einzufangen.



Berührt der Meisterkoch herumhüpfende Spesezutaten, droht Energieabzug.

Meisterkoch Pierre le Chef bereitet seinen Jump'n'Run-Eintopf auch für den Game Boy: Spieltechnisch ist gegenüber der Super-Nintendo-Version alles beim Alten geblieben. Pierre wuchtet sich von Plattform zu Plattform, betäubt herumwuselndes Suppengemüse und fischt die Nahrung anschließend mit seinem Schmetterlingsnetz ein. Unser Held besucht fünf Länder (sprich Levels) und flüchtet u.a. vor infektiösen Salmonellen.

Die grafisch simple Farb-Vorlage kann auch als Schwarz-Weiß-Optik nicht überzeugen. Im Gleichschritt mit der dudligen Musik kocht sie auf unterdurchschnittlichem Niveau. Kurzum: Ein simples, eher langweiliges Kiddie-Jump'n'Run.

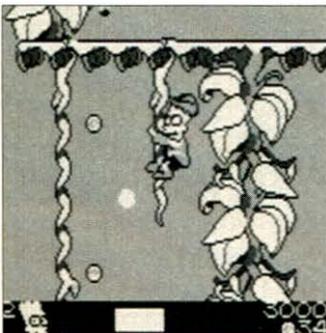
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	MINDSCAPE
------------	-----------

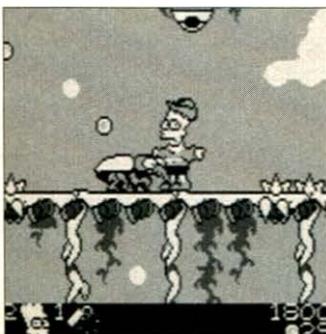
PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	40%
------------	-----

Bart & the Beanstalk



Zwischen den Bohnenranken findet der Simpsons-Filius viele Goldmünzen



Gegen Rieseninsekten wehrt sich Bart mit wohlgezielten Schüssen

Bart tauscht die Familienkuh gegen ein paar Bohnen, die über Nacht in den Himmel wachsen. Ihr steuert Bart über die Ranken in das Wolkenschloß, wo ein Riese eine Gans versteckt, die goldene Eier legt. Der Simpsons-Sprößling schießt mit seiner Steinschleuder gegen Insekten in Maxi-Größe. Extrawaffen wie Dynamitstangen helfen bei der Reise.

Die Comic-Grafik ist hervorragend, aber das alte "Simpsons"-Syndrom hat auch dieses Modul infiziert: Die Levels sind mit Übung zu schaffen, dafür kann man die Endgegner wegen träger Steuerung kaum bezwingen, denn die geben erst nach 15-20 Treffern auf. Zum "Glück" gibt's keine Continues.

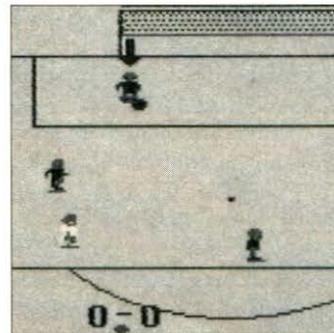
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	ACCLAIM
------------	---------

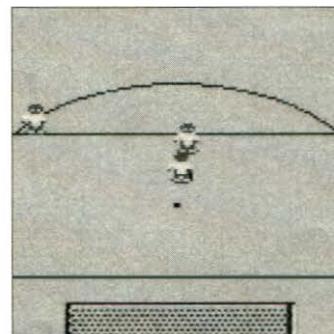
PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	61%
------------	-----

Sensible Soccer



Enilich ein gutes Fußballspiel für unterwegs: "Sensible Soccer" für Game Boy.



Leider verwischt die Grafik so stark, daß Ihr teilweise wenig erkennt.

Als letzte Version stürmt "Sensible Soccer" auf den Game-Boy-Platz: In drei Spielmodi wählt Ihr aus 64 Teams, kickt Euch durch Freundschaftsspiele und Pokalwettbewerbe oder bestreitet eine Meisterschaft, wobei Spielstände gespeichert werden. Den Platz seht Ihr aus der Vogelperspektive, außerdem dürft Ihr üble Kicker auswechseln, Taktiken und Spieldarstellungen bestimmen.

Fußball auf dem kleinen Bildschirm zu bringen, ist schwierig; Zumindest die intuitive Steuerung und der rasante Spielablauf wurden gut umgesetzt. Leider verwischt die Grafik so sehr, daß man die Spieler im Eifer des Gefechts kaum erkennt.

SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

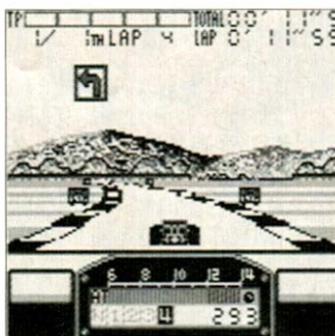
HERSTELLER	SONY
------------	------

PREIS	70 DM
-------	-------

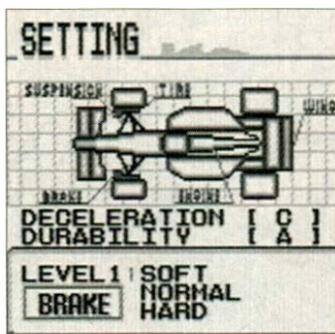
SPIELSPASS	68%
------------	-----

F1 Pole Position

Auf dem Game Boy übt sich, wer die Führerscheinprüfung beim ersten Mal bestehen will. "F1 Pole Position" von UBI Soft zeigt das Rennen aus der üblichen von-hinten-Perspektive. Ihr könnt zwischen verschiedenen Spielmodi wählen, um zu trainieren, via Link-Kabel gegeneinander zu fahren (zwei Game Boys und zwei Module vorausgesetzt) oder gleich auf die Jagd nach Meisterschaftspunkten gehen. Die WM-Läufe finden in den entsprechenden Ländern statt und fordern verschiedene Fähigkeiten: Selten reicht es aus, mit dem Gasfuß über die Piste zu brettern, meistens müßt Ihr auf die Fliehkräfte achten und das Tempo in der Kurve zurücknehmen. Wenn Ihr mit der manuellen Schaltung nicht zurechtkommt, betraut Ihr die Automatik damit, das Fahrzeug im optimalen Drehzahlbereich zu halten. Je nach den Streckenverhältnissen, die Euch am WM-Ort erwarten, rüstet Ihr Euren Flitzer mit Regen- oder Sommerreifen, großen und kleinen Spoilern, Getriebe, Chassis und Bremsen aus. Drei Motoren (Judd, Yamaha und Porsche) stehen ebenfalls bereit. Rempelt Ihr die Hindernisse an der Seite an, rollt Euer Rennwagen aus und muß



Schon die Qualifikation zum Rennen fordert den gestandenen Rennfahrer



In der Werkstatt stellt Ihr die Teile Eures Flitzers auf das Rennen ein.

erneut beschleunigt werden – besonders strapaziös, wenn Ihr manuell schaltet. Dafür können geübte Spieler gegenüber der automatischen Gangschaltung ein paar Sekunden rausholen.

Erst wenn Ihr es geschafft habt, Euch im Feld der Fahrer zu platzieren (vor dem Rennen sind schwierige Qualifikationsrunden zu absolvieren), bekommt Ihr es mit der Formel-1-Elite und ihrem fahrerischen Können zu tun. Dann wird's knifflig: Wenn Ihr nicht schon im Training gelernt habt, den Wagen im richtigen Moment abzubremsen und aus einer Kurve herauszubeschleunigen, habt Ihr keine Chance, den Konkurrenten die hinteren Puschen zu zeigen.

"F1 Pole Position" ist ein solides Rennspiel, macht aber weniger Spaß als das sehr ähnliche "Nigel Mansell's World Championship" von Gremlin, das wir Euch bereits in MANIAC 12/93 ausführlich vorgestellt haben.



Augenschmaus: Das nette Mädels kündigt die nächste Strecke an.



Keine Chance: Wer zu schnell in die Kurve fährt, fliegt raus.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	UBI SOFT
PREIS	70 DM

SPIELSPASS	60%
------------	-----

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Oliver Ehrle (oe)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf,
Ingo Zaborowski

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Fotografie: Joe Schloz

Illustration: Roger Horvath

Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**

Telefax (0 82 33) 74 01-47

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

Telefon (0 40) 52 37 196

Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16,
86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburg Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERTENTEN

Acclaim	27, 87-90
aRJay Games	77
BeCo Sys	63
Brain Technologies	73
Computec Verlag	95-99
Chronoservice	49
Dynatex	47
Fairplay	47
Freak's Shop	65
Game Courier	45
Game Express	31
Game Store	73
Gnadenlos	75
GT-Elektronik	71
Insider	47
Jöllennebeck Far East Import/Export	43
Konami	116
Nintendo	35,53
Play Me	15
Power Soft	69
Storbeck Videogames	63
Test & Take	47
Theo Kranz Versand	33
Tradelink	67
Virgin Interactive Entertainment	115
Zapp Games	63



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

BILD-LAGE

Die aktuelle Konsolen lassen folgende Anschlussvarianten zu: Das deutsche Super Nintendo hat sowohl Antennen- und AV-Ausgang (mit beige packtem Adapter auch von Cinch auf SCART) als auch RGB über optionales Kabel. Gleiches gilt für das deutsche Mega Drive. Panasonics 3DO wird normalerweise über S-VHS/Hi8 und AV-NTSC angeschlossen. Ein normaler PAL-Fernseher mit S-VHS/Hi8 oder AV-Fähigkeit reicht also nicht – NTSC muß her! Der amerikanische Atari Jaguar wird mit Antennen- und AV-NTSC-Ausgang sowie einer RGB-Schnittstelle ausgeliefert.

Neues aus der Wunderküche von GT-Elektronik in der Schweiz (Telefon 0041/61/4014224): Die aktuelle Erfindung der eidgenössischen Technik-Allrounder befaßt sich mit der Bildlage von Abspielkonsolen für Automatenplatinen. Jeder, der seine Platinen an Monitor oder Fernseher betreibt, murrst über das gleiche Problem: Das Bild ist leicht verschoben, manchmal sogar verzerrt. Über die Hardware-Lösung von GT (ca. 190 Mark) könnt Ihr das Bild vertikal und horizontal justieren, außerdem bereitet die Elektronik das Synchronisationssignal neu auf (Verzerrungen verschwinden). Leider lag uns zum Test nur ein Prototyp vor, der aber bestens funktionierte. Ab Mai soll ein ähnliches Justiermodul auch für Heimkonsolen erhältlich sein, da viele Fernseher das Bild links abgeschnitten – am rechten Rand bleibt ein schwarzer Balken übrig. Via RGB-SCART-Stecker wird das Accessoire zwischen Konsole und Fernseher gesteckt, ein Regler ermöglicht, die horizontale Bildlage (links-rechts) einzustellen. Der Preis soll bei etwa 120 Mark liegen.

NORM-DSCHUNGEL

Eure Anfragen reißen nicht ab. Jetzt erklären wir endgültig, was es mit Farbnormen und Hertz auf sich hat.

Die Grundlagen:

Jedes Signal, das ein Bild erzeugt, wird über elektrische Leitungen weitergegeben und setzt sich aus folgenden Bestandteilen zusammen:

- 1) Dem Rot-, Grün- und Blau-Anteil jedes einzelnen Bildpunktes (Pixel). Diese bestimmen, welche Farbe der Punkt hat (jede andere Farbe läßt sich aus den drei Grundfarben erzeugen) und wie hell er ist.
- 2) Wann eine Zeile zuende ist, wann der Elektronenstrahl zum Anfang der nächsten Zeile springen muß.
- 3) Wann ein ganzes Bild zuende ist,

wann der Strahl nach links oben zum Aufbau des nächsten Bildes springt.

4) Eventuell Ton.

Die Signale 1) bis 3) werden gemäß dem Takt aus 2) und 3) an die Elektronik und die Bildröhre weitergeleitet, wo sie mittels des Elektrodenstrahls, der schnell über den Bildschirm huscht, zum Aufleuchten der Bildpunkte führen.

Andere Länder, andere Sitten:

Wenn man nicht für jedes Signal eine eigene Leitung verwenden will, schickt man sie nacheinander in schneller Folge (quasi verzahnt) über weniger Leitungen; im Extremfall nur über eine. Die Elektronik des Monitors muß die Signale dann wieder trennen. Dafür existieren verschiedene Verfahren: In Deutschland heißt das übliche Verfahren "PAL", in Amerika gibt es "NTSC". NTSC arbeitet mit 60 Hz (Anzahl der Halbbilder pro Sekunde) und 460 Zeilen pro Bild (230 Zeilen pro Halbbild; ineinandergeschachtelt). PAL verwendet 50Hz und 576 Zeilen. Der größte Unterschied liegt jedoch in der unterschiedlichen "Verschlüsselung" der Farbsignale. So kann ein PAL-Fernseher die Farbinformationen eines NTSC-Signals nicht entschlüsseln und stellt das Bild in s/w dar; trägt er keine 60 Hz, "läuft" das Bild sogar durch! PAL oder NTSC? Dies ist der grundlegendste Unterschied zwischen verschiedenen Gerätetypen. Eine Konvertierung zwischen diesen Verfahren ist aufwendig.

Die Feinheiten:

Auch innerhalb eines Verfahrens (z.B. PAL), gibt es verschiedene Versionen:

– Alle Signale inkl. Ton werden über nur eine Leitung versendet. Spielgerät und Fernseher werden mit einem Antennenkabel, wie es in jedem Haushalt verwendet werden, verbunden. Alle Signale müssen über eine Leitung weitergegeben werden, dafür wird ein TV-Modulator eingesetzt. Da die Signale aber nur unsauber getrennt werden können, ist die Bildqualität relativ schlecht.

– Eine zweite Möglichkeit ist das getrennte Versenden von Ton und Bildinformationen: Das AV-Prinzip (Audio, Video), erzeugt ein etwas besseres Bild.

– S-VHS/Hi8: Dieses Prinzip findet vor

allem bei Camcordern Verwendung. Die Leitungen führen Ton, Farbe und Helligkeit. Das Bild ist dank dieser Aufteilung besser als bei AV.

– Die beste Bildqualität erreicht die Übertragung aller Signale auf getrennten Leitungen: Da beim RGB-Prinzip keine Signale gemischt werden, ist RGB unabhängig von den "Farbmischverfahren" PAL oder NTSC und somit international gleich.

Die Anschlüsse:

Die aufgezählten Methoden sind an verschiedene **Buchsenarten** gebunden: Bei der AV-Übertragung werden entweder drei Cinchkabel (Bild, Ton rechts, Ton links) oder die Euro-AV-Buchsen (SCART) verwendet. S-VHS/Hi8 arbeitet mit Hosiden-Buchsen oder ebenfalls mit Euro-AV-Buchsen. RGB-Signale werden fast immer über SCART-Kabel angeschlossen. Wenn ein TV-Gerät eine SCART-Buche aufweist, heißt dies aber noch nicht, daß es auch mit RGB oder S-VHS/Hi8-Signalen umreichtkommt. Besonders bei älteren Geräten "erwartet" die Elektronik häufig nur AV-Signale. Hier hilft oft folgender Test: Bietet das TV-Gerät mehr als ein "AV-Programm" an, bedeutet dies fast immer, daß es auch mit RGB-Signalen etwas anzufangen weiß. Oft erwarten moderne TV-Sets im Programm "AV 0" AV-Signale und im Programm "AV 1" RGB-Signale. "AV 2" könnte beispielsweise für S-VHS/Hi8-Signale reserviert sein. Konsultiert die Bedienungsanleitung.

Bildqualität:

Der wichtigste Punkt ist die erzielte Bildqualität. Die Antennenübertragung ist am schlechtesten, es folgen aufsteigend AV, S-VHS/Hi8 und schließlich RGB. Bei den ersten drei Methoden ist die PAL-Version jeweils besser als das NTSC-Gegenstück, da NTSC Probleme mit der Farbtreue hat (Kritiker übersetzen die Abkürzung deshalb mit "Never The Same Color"). Vorsicht bei NTSC TVs, von denen es zwei Varianten gibt: Farbträgerfrequenz 3,58MHz (original NTSC in USA und Japan; braucht Ihr z.B. für 3DO) und 4,43MHz (für Profi- Videotechnik).

In Zusammenarbeit mit RENT Hightech. Tel. 0261/84074

NINTENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC VERLAG 4/94

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIEL-LESEPROBE SYSTEME

MEGA DRIVE

**VIRTUA RACING
STREETS OF RAGE 3**

**nur DM
4,90**

SUPER NES

**MEGA MAN X
POP'N TWINBEE 2**

LESEPROBE

JETZT NEU!!!



32 SEITEN

DIE BESTEN

SNES SHOOT'EM UPS

ÜBER 40 SPIELETESTS IM HEFT

CHOPLIFTER III, FATAL FURY 2, MR. NUTZ, DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE, LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, WOLFENSTEIN 3D, ART OF FIGHTING, FLINTSTONES, MUTANT LEAGUE HOCKEY, SUBTERRANIA UVM.



Mega Man X

Special Weapons

Es wurde aber auch Zeit. Mega Mans SN-Premiere verzögerte sich länger als erwartet



auch er sich dazu entschließt, eher gegen die Menschen vorzugehen als ihnen zu helfen, ist die Menschheit ihrem Ende nahe. Zero, der neue und loyale Anführer der

Hunter setzt Sigma sofort nach und findet in X einen treuen Verbündeten. Die Hetzjagd auf Sigma wurde über 12 umfangreiche Levels verteilt, die teilweise in ihrer Reihenfolge



Was für eine Rüstung!

von Euch beeinflusst werden können. Hat X zu Anfang des Spiels noch eine sehr beschränkte Ausrüstung, so könnt Ihr ihn im späteren Ver-

SUPER NINTENDO

Jump'n Shoot / 1 Spieler

lauf mit acht zusätzlichen Waffensystemen, vier Extra-Energietanks und jeder Menge Herzen hochrüsten, die zu einer Verlängerung der Lebensleiste führen. Manche dieser Extras sind erst zu erreichen, wenn Ihr eine bestimmte Waffe habt; es bietet sich also an, die meisten Levels zu einem späteren Zeitpunkt noch mal zu besuchen. Um

das Durchspielen zu erleichtern, hat Capcom freundlicherweise ein Passwort eingebaut, das sich auch Eure jeweilige Ausrüstung merkt.



Was hat es mit dieser gigantischen Maschinerie auf sich?



Kann Mega Man X gegen Flame Mammoth bestehen?

X, so der schlichte Name des neuesten Mega Man, ist ein sogenannter Reploid. Das sind roboterartige Wesen, die man mit künstlicher Intelligenz ausgestattet hat. Erst durch die Entdeckung des verschütteten Labors eines gewissen Dr. Thomas Light war es der Menschheit ermöglicht worden, Repliden zu konstruieren. Als nun einige dieser menschlichen Roboter ausrasten und Verletzte hinterlassen, werden Hunter auf sie angesetzt, um sie zu eliminieren. Ihr Anführer ist ein Reploid namens Sigma; er ist mit der neuesten Technik ausgestattet und damit einer der intelligentesten Repliden. Als jedoch



Philipp: Das ist also die Antwort! Leute, wenn Euch Aladdin zu leicht und zu kurz war, solltet Ihr unbedingt mal Mega Man

X spielen. Die Aufmachung kann vielleicht mit Aladdin nicht mithalten, dafür aber der Spielspaß. Mega Man X verlangt wesentlich taktischeres Spielen, denn spätestens bei den Obermotzen seid Ihr ohne die richtige Taktik aufgeschmissen. Im übrigen solltet Ihr eine gute Reaktion haben und Euch nicht scheuen, bei gewissen Abschnitten einfach durchzurennen; wer zögert, verliert. Diese Tatsache gibt jedoch auch Anlaß zur Kritik: Feinde, die Ihr schon vernichtet habt, tauchen sofort wieder auf, sobald Ihr aus dem Bild seid. Das Schlimmste daran ist, daß dadurch unfaire Stellen entstehen, die nicht hätten sein müssen. Ein echter Mega Man-Fan sollte daran jedoch gewöhnt sein, war es doch bei allen bisherigen Versionen genauso.



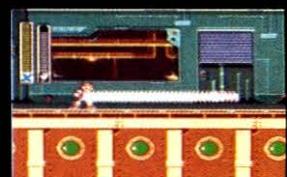
Chameleon Sting



Rolling Shield



Fire Wave



Storm Tornado



Electric Spark



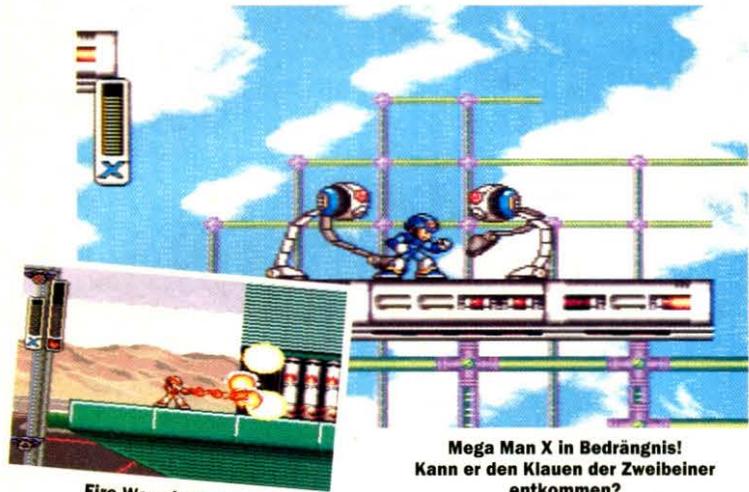
Boomerang Cutter



Shotgun Ice



Homing Torpedo



Mega Man X in Bedrängnis!
Kann er den Klauen der Zweibeiner entkommen?

Fire Wave in Action



Markus: Wie nicht anders von Capcom zu erwarten war, stellen sie erneut mit einem Mega Man-Teil alles bisher dagewesene in den Schatten. Das eigentliche Spielprinzip ist zwar uralte, aber es macht immer wieder Spaß, gegen allerlei Erzschorken in den Kampf zu ziehen. Haben schon die ganzen NES-Mega Mans Spielspaß pur geboten, setzt Capcom noch eins drauf und was dabei herauskommt, ist dank der 16 Bit-Technik ein Hammerspiel. Alle Runden sind perfekt durchdacht und so abwechslungsreich, daß eigentlich selten eine Hintergrundgrafik doppelt vorkommt. Dazu kommt noch, daß neben den vielen Feinden, die wie die einzelnen Runden schön bunt gestaltet sind, technisch außer ein paar kleinen Ruckeleien keine Probleme auftreten. Außerdem ist es einfach toll, die Taktiken und speziellen Waffen, mit denen ein Obermütz am besten erledigt werden kann, herauszufinden. Was rede ich eigentlich noch herum, holt Euch einfach das Spiel, solange der Vorrat reicht.

Die Endgegner-Gilde !



CHILL PENGUIN



SPARK MANDRILL



LAUNCH OCTOPUS



STING CHAMELEON



STORM EAGLE



ARMORED ARMADILLO



FLAME MAMMOTH



BOOMER KUWANGER



SIGMA



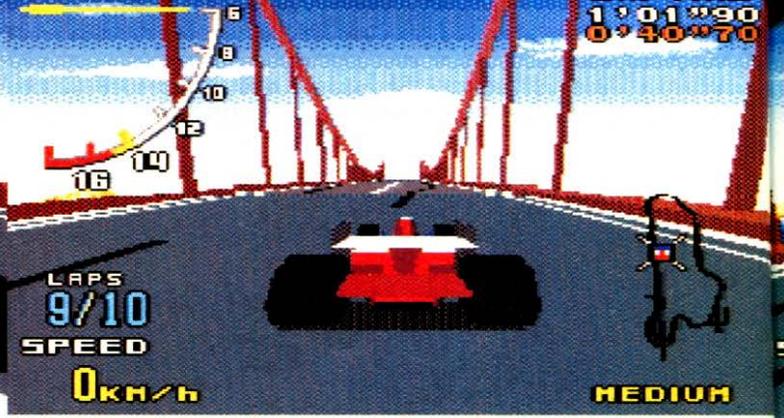
Achtung: Storm Eagle von oben!



Kampf der Giganten: Mega Man X vs. Flame Mammoth

HERSTELLER:	CAPCOM
DATENTRÄGER:	12 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MAI/JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	12
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	129,- DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
80% GRAFIK				
77% SOUND/FX				
85% FUN				



Virtua Racing

High End Coin-op Meets Mega Drive

Segas erstes Spiel mit eingebautem Custom-Chip SVP (Technische Daten siehe Mega Fun 3/94) kommt direkt aus den Spielhallen. Berühmt wurde das Coin-op Virtua Racing durch die vier verschiedenen Perspektiven, die Virtual Reality-Feeling vermitteln (sollen). Die rasante Polygongrafik trug ihr übriges zur Atmosphäre bei, so daß der 32 Bit-Automat sehr schnell zum Klassiker avancierte. Mittlerweile hat Namcos Ridge Racer dem Sega-Automaten aber schon wieder den Rang abgelassen. Dank Coprozessor und 16 Megs-Power konnte Sega sämtliche Features in die Heimversion "hinüberretten": Golden Gate Bridge, Steilkurve, halbsprecherische Haarna-

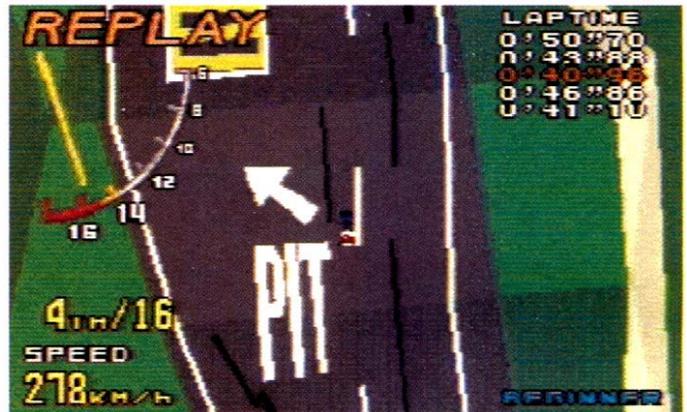


delkurven, malerische Strandkulisse, rasante Pit Stops, alle drei Strecken wurden komplett übergezogen (selbst an kleine Details wie das Riesenrad oder das Pferd am Straßenrand wurde gedacht). Die vier Perspektiven dürfen natürlich genauso wenig fehlen wie Automatik- oder wahlweise ein Sieben-Gang-Getriebe, sowie eine mehr als ausführliche Replay-Funktion. Drei Modi stehen zur Auswahl: In Virtua Racing geht's den 16 Computergegnern an den Krallen, Free Run eignet sich hervorragend zum Kennenlernen der Strecken und für die Hatz nach den besten Rundenzeiten, und im Versus Mode gesellt sich ein Mitstreiter dazu (Split Screen). Eine zusätzli-

MEGA DRIVE
Rennspiel / 1-2 Spieler

che Schikane bekommt Ihr mit dem einstellbaren Handicap zu spüren, denn dann driftet Euer Bolide noch mehr durch die engen Kurven (ideal

für Leute, die die Strecken schon auswendig kennen). Den besten Runden- und Streckenzeiten hat Sega zwar ein opulentes Menü spendiert, das sogar den Blickwinkel anzeigt, leider werden sie aber nicht via Batterie verewigt.



Die Replay-Funktion hilft bei der Fahrfehler-Analyse



Martin: ... und tschüß Domark. Sega fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position. Mit 16 Megs und SVP-Chip

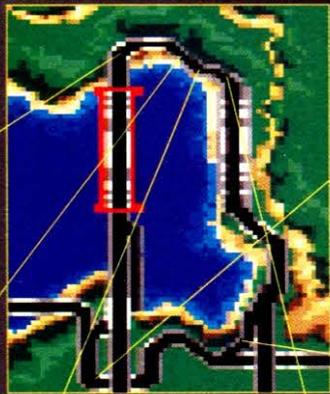
konnten die Entwickler des Coin-op Originals so richtig aus dem vollen schöpfen und setzten den Automaten akribisch auf Segas Heimkonsole um. Deren Detailbesessenheit zeigt sich vor allem in der pixelgetreuen Übertragung der Originalstrecken, selbst die Ideallinien wurden übernommen (nur die panischen Möwen beim Start fehlen). Doch hier hört die Liebe zum Detail noch lange nicht auf. An der Steuerung haben die Entwickler anscheinend gefeilt ohne Ende, denn sie ist extrem ausgereift und kritische Überhol- oder waghalsige Ausbremsmanöver gehören bald zu den leichtesten Übungen. Dann kommt die Hatz nach den besten Rundenzeiten erst so richtig zum Tragen, und hier zeigt dann das einzige Manko des Moduls: Eine Batterie ist nicht. Virtua Racing hat trotzdem verdammt viel Suchtpotential und wird hoffentlich eine neue SVP-Ara unter den MD-Modulen einläuten.

BEGINNER

Wer als Champion durchgehen will, muß sich erst einmal hier bewähren. Die Rechts-Links-Rechts-Kombination vor der Zielgeraden entscheidet über Bestzeit oder nicht. Die Ideallinie kann man hier schlecht beschreiben, denn es handelt sich vielmehr um eine "Gefühlslinie". Auf der ganzen Strecke gilt es nur ein einziges Mal zu bremsen, und zwar kurz vor der letzten Kurve. Beim Durchfahren der beiden Kurven davor muß am Wendepunkt auch der Wagen in die andere Richtung quergestellt werden, nur so sind Zeiten unter 40,00s möglich



Die leichte Rechtskurve nach der Brücke wird mit Volllgas links angefahren, ein scharfes Lenkmanöver vor dem Tunnel stellt den Wagen leicht quer, so geht's dann mit High Speed durch die Röhre und den Berg hinauf



MEDIUM



Rampler an die Betonwände kosten enorm Zeit. Man hält sich bei beiden Kurven weit rechts und lenkt in dieselbe Richtung. Sobald das Heck ausbrechen droht kurz vor Gas runter bis ihr wieder die Kontrolle habt und volle Pulte weiter. Normalerweise reicht es, nur einen Sekundenbruchteil vom Gas zu gehen



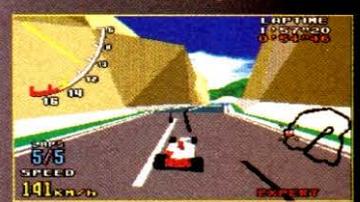
In der Linkskurve folgt ein abrupter Richtungswechsel nach rechts. Hier ist es wichtig, den Bremspunkt soweit wie möglich hinauszuzögern, um wenig Geschwindigkeit zu verlieren. Also, kurz aber heftig in die Eisen und gleich wieder Bleifuß



EXPERT



Das Schild dient als markanter Punkt für eine scharfe Rechtskurve, die links anvisiert wird und bei richtiger Dosierung von Gas und Bremse mit sehr hoher Geschwindigkeit genommen werden kann, was sich auf der langen Geraden zur Steilkurve in der Zeit bemerkbar machen wird. Die Steilkurve selbst ist die spektakulärste Stelle des gesamten Spiels, denn hier sind die grellsten Drifts möglich



Die Canyons sind schön anzuschauen, bloß habt ihr keine Zeit dazu



Erstaunlicherweise wird Virtua Racing selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht einmal minimal langsamer. Der Zurückliegende versucht natürlich mit immer gewagteren Fahrmanövern den Rückstand wieder aufzuholen, was nicht selten mit einem Freiflug in die Pampas endet

RANKING			
RANK	NAME	TIME	DR MODE
1st	MOB	4'15"35	
2nd	MAN	4'16"21	
3rd	AMU	4'16"50	
4th	OMH	4'16"52	
5th	HSB	4'17"55	
6th	VIM	4'17"59	

FASTEST LAP	
NAME	TIME
BAD	0'52"42

Die Bestzeiten werden mit der Perspektive angezeigt



Hallo Thorsten! Nicht mal 'ne Sekunde zurück, für die kurze Fahrzeit nicht schlecht, oder?



Stephan: Virtua Racing ist unglaublich - unglaublich schnell, unglaublich gut und leider auch unglaublich teuer. Über 200 DM für ein einziges Modul, wenn auch mit Zusatzchip, da hört für manche der Spaß schon auf, bevor er überhaupt angefangen hat. Doch letztendlich liegt es bei jedem selbst, wieviel er für wieviel Spielspaß ausgeben kann und möchte. Nach ausgiebigen Testfahrten gibt's zumindest für mich keine Zweifel mehr, den

Sega-Rennstall muß ich haben. Protzt die Konkurrenz vorrangig mit Tuningmöglichkeiten, Originalstrecken und -namen, verdient sich Virtua Racing seine Lorbeeren einzig und allein durch das absolut coole Fahrverhalten der PS-Boliden. Immer die Rundenbestzeit vor Augen rast man ständig am Limit: Brutale Bremsmanöver (sehr selten, wer bremst - verliert), haarsträubende Kurven-Drifts (quer kommt gut!) und gemeine Ausbremsmanöver sind zur puren Sucht ausgeartet. Wie heißt es doch so schön, Gutes muß nicht teuer sein..., oder doch?

HERSTELLER: SEGA
 DATENTRÄGER: 16 BIT-MODUL DEUTSCH
 ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
 UMSETZUNGEN GE PLANT: SATURN
 SCHWIERIGKEITSGRAD: ENTFÄLLT
 LEVELS: 3
 BESONDERHEITEN: SECHS-BUTTON-PAD/SVP-CHIP
 CA. PREIS: 209,-DM
 MUSTER VON: SEGA





... JA CHEF
NAHEZU UN-
ZERSTÖRBAR!
NEU ÜBERARBEI-
TETE DATENBANK
MIT INFORMA-
TIONEN...



... ÜBER ALLE
VERBRECHEN DER
LETZTEN 122 JAHRE
INKLUSIVE NEUEM
SPRACHPROGRAMM
JUSTICE III ARBEI-
TET VOLLKOMMEN
SELBSTÄNDIG
UND HAT DA...

BRINGEN SIE
IHN RAUF!



KENNT ER
DIE NEUESTEN
DATEN IM FALL
CUTTER?



FRAGEN
WIR IHN
DOCH SELBST!

JUSTICE, WO
WURDE BILL
CUTTER ZUM
LETZTEN MAL
GESEHEN?



IN AQUA-CITY,
VERNE-STREET,
KUPPEL B IN
RICHTUNG
KANALSYSTEM.



OH GOTT, NEIN,
HALTET IHN
AUF !!!

?!?



EINE FRAGE NOCH, SIR:
GEHE ICH RECHT IN DER
ANNAHME, DASS MEINE
MISSION OBERSTE
PRIORITÄT HAT ?

JA
NATÜRLICH,
WAS SONST ?

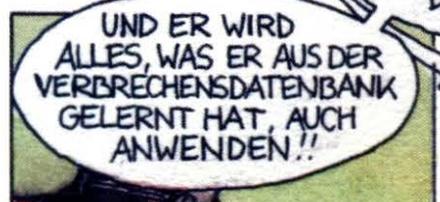


GESTATTEN SIE, MEINE HERREN, ABER ICH MUSS DRINGEND NACH DRAUSSEN. ICH HOFFE, ES MACHT IHNEN KEINE UNANNEHMlichkeiten.

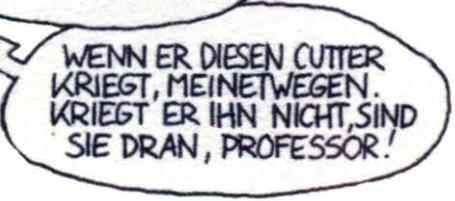


PROFESSOR, ICH VERLANGE EINE ERKLÄRUNG!

SIE HABEN IHM OBERSTE PRIORITÄT GEGEBEN. ER WIRD AUF KEINERLEI KOMMANDO MEHR HÖREN!



UND ER WIRD ALLES, WAS ER AUS DER VERBRECHENS DATENBANK GELERNT HAT, AUCH ANWENDEN!!



WENN ER DIESEN CUTTER KRIEGT, MEINETWEGEN. KRIEGT ER IHN NICHT, SIND SIE DRAN, PROFESSOR!



VERZEIHEN SIE, MEIN HERR, ABER ICH BENÖTIGE IHR FAHRZEUG FÜR EINE KLEINE ERLEDIGUNG!



DER JUNGE STELLT SICH AN WIE EINE FLUNDER...

Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

HE RO



Als der knuddelige Wonderboy 1985 zum ersten Mal die Spielhallen-Besucher beglückte, rechnete kaum einer damit, daß der Axt-werfende Jump'n'Run-Korsar noch ein knappes Jahrzehnt später die Preview-Seiten in fachkundigen Videospieldmagazinen füllen würde. Wonderboy erhüpfte sich als locker-flockiger Geschicklichkeitstest rund um Obst, Skateboards und Höhlenbewohner die Sympathien der Spieler. Satt zeh'n Levels mit jeweils vier Abschnitten hielten uns in Atem:

Trotz abwechslungsreicher Grafik und opulitem Umfang hatten die Umsetzungen für Master System, Game Gear und NES in putzigen 1-MBit-Modulen Platz.

Die Fortsetzung "Super Wonderboy in Monsterland" debütierte 1987 in den Arcade-Hallen und führte das Konzept des Erstlings in eine etwas andere Richtung. Statt konsequenter Hüpfspiel-Action setzte Sega auf Action-Adventure. Wonderboy durfte nicht nur Widersacher eliminieren, sondern mit Anwohnern plaudern, versteckte Extras aufstöbern und sein Equipment aufrüsten. Die Wonderboy-Fans begrüßten die Konzept-Änderung und waren auch von den originalgetreuen Master-System- und PC-Engine-Umsetzungen begeistert. Mit dem dritten und letzten "Wonderboy"-Spielautomaten überraschten die Sega-Designer erneut: Diesmal driftete der Held in das Baller-

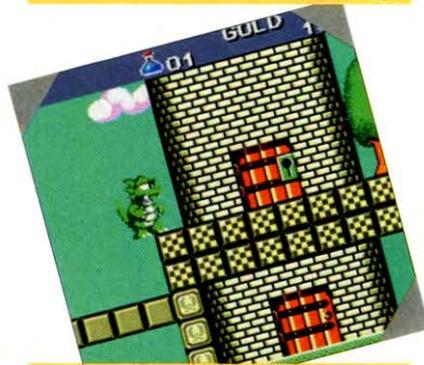
Genre ab. In horizontal scrollenden Levels durfte Wonderboy zwar ab und zu sein Jump'n'Run-Talent zeigen, legte aber meistens die härtere Action-Gangart ein. Trotz solider Adaptionen für Mega Drive und PC-Engine (übrigens der einzige Wonderboy-Titel auf CD) gilt der kunterbunte Horizontal-Scroller heute als Ausrutscher – die Zukunft von Wonderboy lag eindeutig



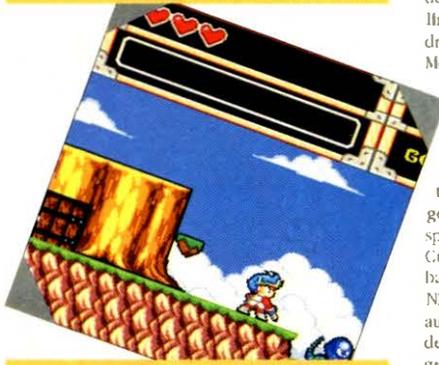
Wonderboy's Premierenspiel wurde pixelgenau für das Master System adaptiert. Mit seiner Streitaxt wehrt sich der Held gegen Feinde.



Als Action-Held macht Wonderboy keine besonders glückliche Figur: Sein Ballerspiel "Wonderboy in Monsterlair" war kein Erfolg.



Seit Wonderboy in Dragon's Trap (im Bild die Master-System-Version) hat er seine wahre Bestimmung gefunden: Action-Adventures.



Das brillante Action-Adventure Wonderboy in Monsterworld ist bislang sein letzter Auftritt im Videospiele-Universum.

in der Action-Adventure-Zunft. So veröhnte Sega die Konsolenspieler 1989 mit dem brillanten "Wonderboy in Dragon's Trap", einer Originalentwicklung für das Master System, die ein Jahr später als "Dragon's Curse" für die PC-Engine erschien. Wonderboy wurden im Vergleich zu "Super Wonderboy in Monsterland" noch mehr Rollenspiel-Elemente verpaßt – ohne jedoch die Jump'n'Run-Komponente zu vernachlässigen. Spielentscheidend war jedoch das Verwandlungs-Konzept: Wonderboy durfte in andere Lebewesen mutieren und erlangte so neue Fähigkeiten, die sich extrem motivierend auf den Spieler auswirkten.

Das bislang letzte "Wonderboy"-Abenteuer wurde 1991 exklusiv für das Mega Drive in Szene gesetzt – eine Adaption für das Master System erschien erst zwei Jahre später. Spielerisch griff "Wonderboy in Monsterworld" den Faden von "Dragon's Trap" auf und präsentierte sich erneut als brillant designtes Action-Adventure. Im Gegensatz zur etwas schlampig programmierten Master-System-Umsetzung spielte sich das liebevoll gestaltete und oft verkannte Mega-Drive-Original in die Herzen aller "Wonderboy"-Kenner. Erfreulicherweise bleibt Sega seinem ehemaligen Nummer-1-Maskottchen trotz schleppender Verkaufszahlen treu: Auch wenn ihm "Sonic" zur Zeit die Schau stiehlt, basteln japanische Entwickler an einem neuen Mega-Drive-Action-Adventure, das noch im April auf den Markt kommen soll. Hoffen wir, daß sich Qualität trotz fehlender Lizenz- und Marketing-Power durchsetzt – bei den Videospielden ebenso wie bei den dazugehörigen Magazinen.

PS.: Bei der Numerierung der "Wonderboy"-Episoden kommen selbst staatlich geprüfte Videospieldhistoriker ins Grübeln. Klar ist nur, daß die ersten drei Teile ("Wonderboy", "Super Wonderboy in Monsterland" und "Super Wonderboy in Monsterlair") eindeutig zugeordnet sind. "Dragon's Trap" gilt gemein als Teil 4. "Wonderboy in Monsterworld" als Teil 5.

Ein Rätsel der Wonderboy-Historie sind auch die Hudson-Umsetzungen der Sega-Spiele, die teilweise unter anderem Namen erschienen. So geschehen mit "Adventure Island Classic" (entspricht dem Original-"Wonderboy") und "Dragon's Curse" (steht für "Dragon's Trap"). Außerdem basiert die komplette "Adventure Island"-Serie für NES, Super Nintendo, Game Boy und PC-Engine auf dem ursprünglichen Wonderboy-Konzept. Insider vermuten, daß die Firma Westone, die bei einigen "Wonderboy"-Spielen in den Copyright-Vermerken geführt ist, als Lizenzgeber für Sega und Hudson auftrat. Wenn ihr Kommentare oder Erklärungen zum Thema habt, laßt von Euch hören...

SPIELOGRAFIE

1985	Wonderboy (Automat)
1986	Adventure Island Classic (NES)
1987	Wonderboy (Master System)
1987	Super Wonderboy in Monsterland (Automat)
1988	Super Wonderboy in Monsterland (PC-Engine)
1988	Super Wonderboy in Monsterland (Master System)
1988	Super Wonderboy in Monsterland (NES)
1988	Wonderboy in Monsterlair (Automat)
1989	Wonderboy in Monsterlair (PC-Engine)
1989	Wonderboy in Dragon's Trap (Master System)
1990	Dragon's Curse (PC-Engine)
1991	Wonderboy (Game Gear)
1991	Wonderboy in Monsterlair (Mega Drive)
1991	Wonderboy in Monsterworld (Mega Drive)
1992	Wonderboy in Dragon's Trap (Game Gear)
1993	Wonderboy in Monsterworld (Master System)

Wonderboy



MANIAC



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH.
 REDAKTION MANIAC • WALLBERGSTR. 10
 86415 MERING

NET-SURFER

Netnews ist eine "Nachrichtensendung", die Ibraus dem Internet, einem ebemals rein wissenschaftlichen, weltumspannenden Netzwerk herausfischen könnt. In Deutschland haben Informatik-Studenten kostenlosen Zugang zum Internet, das seine Daten nicht über die konventionelle Fernsprebleitung, sondern über schnellere Telekommunikationsleitungen austauscht – eine Welt der Nachrichten, Gerüchte und Informationen.

Zum zweiten Mal möchte ich mich zum besten Videospieldmagazin äußern. Zuerst zum Layout: Reduziert bitte die Größe der Überschriften von Totschlagzeilen-Format auf einen kleineren Font. Dann könnt Ihr die Credits daneben plazieren und habt so gleich ein paar Zeilen gewonnen. Nehmt endlich diesen unsäglichen "Komik" raus! Der dümpelt sowohl inhaltlich als auch formal auf unterstem Niveau und ist ein Schande für Euer Magazin. Zu Eurem Gastautor "Good Ol'" Heinrich Lenhardt kann man nur gratulieren. Sein Test von T2 – trocken, sarkastisch, einfach köstlich! Zu Eurem hervorragenden "Future Shock" aus der Februar-Ausgabe habe ich noch einen Nachtrag zum Saturn. Sega entwickelt mit Hitachi (CPU), Yamaha (Soundchip?) und Victor (CD-Laufwerk?) ihre neue CD-basierende 32-Bit-Konsole Saturn <Netnews>. Als CPU kommen zwei 32-Bit-RISC-CPU's von Hitachi zum Einsatz <Netnews>. "Game Bytes Nr. 16">. Laut Netnews tragen sie den Namen SH-2, c't (3/94) berichtet dagegen, daß Sega angeblich am neuen Hitachi-Prozessor "PA/50L" (33MHz, 55Mips) interessiert ist. Die Maschine soll neben einem Hauptspeicher von 4 MByte RAM einen CD-Puffer von 3 MByte besitzen und True Color bieten. Neben einem 32-kanaligen Soundchip kommt ein 64-Bit-Grafikprozessor zum Einsatz. Das CD-Laufwerk verfügt über vierfache Geschwindigkeit, evtl. sollen sogar partiell beschreibbare CDs zum Einsatz kommen, um Spielstände zu speichern <Netnews>. Mit dem Betriebssystem von Microsoft soll der Saturn in der Lage sein, Video, Sound und Text in enormer Geschwindigkeit zu verarbeiten <"Game Bytes", a.a.O., "PC-Welt", a.a.O.>. Nach Aussagen von Sega Japan zielt der Saturn auch in die Multimedia-Welt <Netnews>. Er kommt Ende des Jahres für umgerechnet 150 Dollar auf den Markt <Netnews>. Das waren die Fakten. Anscheinend hat

Sega unter dem Druck der Nintendo-64-Bit-Ankündigung den Saturn noch etwas nachgebessert: Zwei identische CPUs sind ungewöhnlich, und auch der 64-Bit-Grafikchip sieht in einer Konsole etwas aufgesetzt aus. Auch die teure Zusammenarbeit mit Microsoft (immerhin fallen für jeden verkauften Saturn Lizenzgebühren an) dürfte teilweise ein PR-Schachzug sein: Wenn Big N mit den Grafik-Gurus von SGI protzt, zieht Sega den größten Softwarehersteller aus dem Hut.

Ich persönlich halte das für eine Katastrophe. Microsofts Betriebssysteme sind veraltet (DOS) oder langsam (Windows, Windows NT), lassen aber auf alle Fälle nur einen Bruchteil der Systemleistung beim Nutzer ankommen. Termintreue ist den Mannen um Bill Gates ein Fremdwort, und viele großartige Versprechen werden auf dem langen Weg zur Veröffentlichung klammheimlich wieder eingesammelt. Microsofts "Null Versionen" (so eine wird auch im Saturn stecken) werden nur durch Up-Dates und Bug-Fixes erträglich – bei einer Konsole technisch kaum zu realisieren und dem Kunden zu vermitteln.

Und warum sollte MS beim Saturn alles besser machen als bisher? Vielleicht weil nur eine Hardware zu berücksichtigen ist und nicht abertausend Kombinationen von Motherboards, Festplatten und Grafikkarten. Es ist lobenswert, daß Sega ihrem neuen Kind ein "richtiges" Betriebssystem verpassen will, das mehr ist als eine Routinen-Sammlung zur Ansteuerung der Custom-Chips. Aber bei jedem Anschalten das Microsoft-Logo – würg!

Vor diesem Hintergrund gewinnt die Bemerkung aus MANIAC 3/93, daß neben einem reinen CD-System noch ein Saturn mit zusätzlichem Modulport erscheinen wird an Bedeutung. Da können dann die Updates für das Saturn Operating System (SOS) reingesteckt werden. Die anderen legen die aktuelle Boot-CD ein...

Der Zweikampf zwischen Nintendo und Sega wird interessant (ein leidenschaftlicher, wie sinnloser Streit: Was ist bes-

ser – zwei 32-Bit-CPU's oder eine 64-Bit-CPU?). Während der Marktführer ein CD-Laufwerk für das SNES ankündigte und dann doch wieder kippte, machte Sega weltweit Boden gut. Auch die Verzögerung des Release von "Project Reality" und die gleichzeitige Preissenkung zeigten, daß Nintendo etwas nervös ist. Noch ein paar Anmerkungen zu Eurer "Most Wanted"-Liste: Wo war "Shining Force 2". Wenn Ihr schon auf "Phantasy Star IV" wartet, liegt das Climax-Sequel nicht weit. In den Netnews waren schon Infos zu "Phantasy Star IV" zu finden. Die Benutzeroberfläche...

(der Rest des Briefes verschwamm vor dem müden Auge des Redakteurs...)

Frank Plohm, Dresden

Hallo, Mister Schlaumeier! Aber im Ernst: Gute Schreibe & gute Interpretationen. Auch Deine Layout-Anmerkungen sind super-praktisch, lauffähig aber dem Willen jedes aufrechten Art-Directors zuwider. Neben Infos wollen wir nämlich auch ein bißchen Optik überbringen. Ähnliches zum Comic: Der "dümpelt" auf exakt dem gleichen Niveau wie der Rest des Heftes – nimm die Handlungen der Protagonisten am Besten nicht zu ernst.

SPLATTER-FAN

Erstmal ein dickes Lob für Eure durchweg gelungene Zeitschrift. Als alter Splatter-Fan war ich vom "Robocop vs. Terminator"-Artikel besonders angetan. Leider ging aus dem Artikel nicht hervor, ob das Game auch für das Super Nintendo erscheint und wenn ja, ob in der beschriebenen Hardcore-Version. Nintendo hält sich bei extremer Gewaltdarstellung ja eher zurück.

Michael Freyer, Berlin

Die Super-Nintendo-Version ist in den USA bereits seit längerem erhältlich und identisch mit der Mega-Drive-Fassung. Obwohl Nintendo Richtlinien in Sachen Gewaltdarstellung hat, hatten sich nicht alle Entwickler an das Anti-Blut-Dogma (im Fall von "Robocop vs. The Terminator" ist es Interplay). Wie das Mega-Drive-Modul wird das Spiel aber nicht in Deutschland erscheinen.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MANIAC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

IMPORT-FREAK

Heute muß ich Euch mal schreiben. Ich habe gerade die 3/94 am Kiosk erhascht (ist immer schnell weg!). Das Heft ist für einen Import-Freak wie mich eine wahre Fundgrube geworden! Tolle Berichte und News! Das Schönste an Euch: Die komplette VG-Urbesatzung ist am Start. Hallo Winnie, Martin, Heinrich und Andreas! Seitdem Ihr das Schiff VG verlassen habt, geht es mit der Zeitung nur noch abwärts. Ich lese die EGM und den Die Hard Game Fan – Ihr seid eine gute Ergänzung, macht weiter so! Besonders Eure Oldie-Ecken sind sehr gut. Laßt sie nicht wieder aus der MANIAC verschwinden. Ich hoffe Ihr testet in Zukunft noch mehr Importe. Der deutsche Markt ist sowieso tot!

Ronny Beutin, Greifswald

Freut uns, daß Dir die MANIAC als Wegweiser durch den Importdschungel dient. Trotzdem möchten wir mit der gebührenden Würde darauf hinweisen, daß MANIAC ein "offizielles" Magazin ist, das seinen Testteil ausschließlich mit Neuerscheinungen in Deutschland ansässiger Hersteller und Vertriebe füllt. Nur bei Sega greifen wir ab und an daneben, da uns die Jungs um Sonic & Co. nicht einmal mehr eine "Release"-Liste zukommen lassen. Sobald sich dieser Zustand ändert, wandern auch die letzten Mega-CDs in den Import-Teil.

AMIGANER

Als erstes möchte ich Euch sagen, daß Eure Zeitschrift ganz o.k. ist – und das will etwas heißen, denn bei mir bekommt nicht jedes Magazin ein o.k.-geschweige denn ein "Superhyperschwallsülzjubil". Ich finde keinesfalls, daß Ihr zu streng bewertet, Ihr habt eben den Maßstab anders gesetzt und den prozentualen Durchschnitt tiefer angelegt. Es wird wohl ein Wunschtraum bleiben, daß sich alle Spielmagazine auf ein einheitliches Wertungssystem einigen. Ich besitze neben Mega Drive und

Super Nintendo einen Amiga 1200 und beabsichtige, mir das CD-32-kompatible CD-ROM zuzulegen. Als alter "Amiganer" muß ich Euch sagen, daß Ihr das CD 32 unfair behandelt. Niemand erwartet von Euch, daß Ihr es in den Himmel lobt, wohl aber eine objektive Berichterstattung. Dem ist leider nicht so: Ihr habt bisher noch keinen CD 32-Test gebracht, obwohl es mittlerweile 30 Spiele gibt. Daß es sich dabei fast ausschließlich um geringfügig aufgemotzte Diskettenversionen handelt, heißt nicht, daß diese Spiele schlecht sind. Mit zirka 60 Mark sind sie deutlich günstiger als Module für Sega und Nintendo. Zeigt mir auf einer anderen Konsole einen Flipper wie "Pinball Dreams", ein Spiel in der Art von "Whales Voyage" oder ein Jump'n'Run wie "Arabian Nights", das unter 50 Mark kostet. Euren Konsolenvergleich in der 2/94 kann ich auch nicht kommentarlos lassen. Ihr vergleicht Äpfel mit Birnen: Das CD 32 existiert hier und heute. Die neuen Japano-Konsolen sind noch Zukunftsmusik und kein Mensch weiß, wann sie fertiggestellt werden. Bis zur Deutschlandveröffentlichung wird das CD 32 bereits zwei Jahre auf dem Markt sein – in diesem Geschäft eine Ewigkeit. Am meisten hat mich Eure März-Ausgabe auf die Palme gebracht: Im ganzen Heft wurde das CD 32 nicht einmal erwähnt. Ihr testet die Mega-Drive-Version von "Pirates Gold" und "Microcosm" und kündigt Umsetzungen für Super Nintendo bzw. 3DO und CD-I an. Daß die besten Versionen der beiden Spiele für das CD 32 existieren, verschweigt Ihr völlig. Keine Lorbeeren verteilen, wo nichts zu verteilen ist. Aber meiner Meinung nach hat das CD 32 eine Chance, sich durchzusetzen. Es besteht jedoch die Gefahr, daß man es totredet oder -schweigt.

Helmut Sauter, Langenargen

Huch, wir haben sogar Amiga-Fans an Bord! Winnie und Ingo stimmen Dir zu, Martin hält jedoch dagegen und damit das CD 32 aus dem Testteil heraus. Betrachte diese MANIAC als Dir gewidmet. Ab Seite ... findest Du alle CD-32-Spiele, getestet

von einem Amiga-Kenner der ersten Stunde. Von Mann zu Mann: Das CD 32 wird sich dennoch nicht durchsetzen. So ist Andreas weinend aus dem Zimmer gestürzt, nachdem er die Umsetzung von "Pirates Gold" gespielt hatte: Kein Scrolling und üble Steuerung!

ENGINEER

Da Ihr wißt, daß Ihr die Besten seid, komme ich gleich zu Sache. Ich bin seit Wochen Turbo-Duo-Besitzer. Bisher gehorchte mir jedes Action-Adventure, doch "Y's III" macht mir das Leben schwer. Wie komme ich an den "Sacred Cup"? Ich hänge im Canal-Dungeon fest und will wieder ein Mensch werden. Muß ich irgendwo ins Wasser hüpfen? Eine Wand einschlagen? Wenn ja, wo? Noch eine andere Frage: Kann man "Martial Champions" auch mit dem Standard-Pad gut spielen? Ich hoffe, Ihr Halbgötter des Videospieles könnt mir helfen.

Markus Schmidt, Schweinfurt

Zum Kauf der Turbo Duo eine kollektive Gratulation: von Martin, Andreas und Winnie – schnapp Dir die seltenen Import-CDs solange Du sie noch finden kannst. "Martial Champions" kannst Du genau wie "Street Fighter 2 Champion Edition" mit dem normalen Pad spielen. Allerdings empfehlen wir Dir das 6-Button-Joypad.

Normalerweise beantworten wir keine Tip-Anfragen am Telefon oder auf der Mail-Seite. In Deinem exotischen Fall machen wir eine Ausnahme und stellen Dein Problem mit einem berzbaften "Keine Ahnung!" zur allgemeinen Diskussion. Kann jemand helfen?



DER DIGITALE ZEICHENTRICK

INSEKTORS

Die Trickfilme der Zukunft zeichnet der Computer: Mit der Fernsehserie „Insektors“ entführen uns französische Computergrafiker in ein Mikro-universum, in dem sich die heldenhaften „Joyces“ mit den düsteren Insekten-Kriegern der „Ughs“ messen.

In Frankreich blüht seit den 60er Jahren eine reichhaltige Comic- und Animations-szene. Was hierzulande als Kinderkram abgetan wird, feiern unsere Nachbarn auf Festivals und Messen, die auch der französische Staatspräsident in seinem Terminkalender notiert. In Frankreich und im benachbarten Belgien wurden Asterix, Tim und Struppi, Corto Maltese, Gaston und John Difoof geboren, haben sich gewaltige Verlage auf Comics für alle Altersklassen und spezielle Hochschulen auf die Ausbildung von Zeichnern spezialisiert. Mit

der Ankunft der Grafikcomputer satten viele Kreative und Produktionsfirmen um, so daß die beeindruckendsten Computeranimationen Europas nun ebenfalls im französischsprachigen Raum entstehen. Auch die Fantome hat sich auf Computeranimationen im Bereich Werbung und Unterhaltung spezialisiert und arbeitet mit der 13teiligen Fernsehserie „Insektors“ an ihrem aufwendigsten Projekt. Neben traditionellen Animationswerkzeugen übernehmen Grafik-Workstations des Herstellers Silicon Graphics und 3D-Software von TDI und Softimage den Gros der Produktionsaufgaben – als Endprodukt bezahert den Fernsehzeuschauer eine hundertprozentige 3D-Animation. Die Insektors tummeln sich in magischen Pflanzenschlössern und bedrohlichen Sumpflandschaften – von Hand skizziert, aber vom Computer in allen Farben und Schattierungen errechnet. Im Kampf der unbekümmerten Blumenwesen „Joyces“ gegen die gemeinen „Ughs“ werden aus Fröschen stählerne Kröten-Panzer, fliegen Libellen Sturzangriffe und werden mit Dauerfeuer aus



Um die aufwendige Konstruktion der Figuren am Computer zu umgehen und

schneller zu einem optimalen Ergebnis zu kommen, werden alle Helden und Bösewichte als Modelle gefertigt.

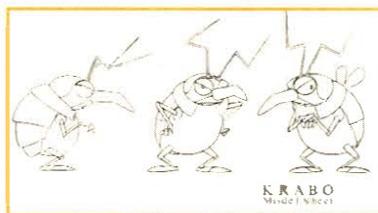
Mit einem speziellen 3D-Scanner, in dem ein Polhemus-Sensor integriert ist, werden die Figuren in den Computer eingelesen. Dabei werden nicht die eingezeichneten Linien abgetastet, sondern nur die Eckpunkte, die dann als Koordinaten gespeichert werden.

der hydraulischen Blumen-Kanone in friedliche Kleinstlebewesen zurückverwandelt. Die Guten sind niedliche Sympathieträger und gewitzte Ökohelden, die Bösewichte finstere Mutanten der Insektenwelt, angeführt von einer teuflischen Gottesanbeterin und einem größtenwahnsinnigen Hirschkäfer. Nach den „Geometrischen Fabeln“, die hierzulande in der „Sendung mit der Maus“ und verschlüsselt auf Premiere ausgestrahlt werden, ist „Insektors“ der zweite TV-Zyklus von Fantome. Ein Vorgeschmack lief innerhalb einer Imagina-Reportage Anfang April auf 3Sat.



Alle Vehikel und Wesen des fantastischen Insektors-Universum entstanden am Computer.

FANTASY-INSEKTEN: VON DER SKIZZE ZUR 3D-COMPUTERANIMATION



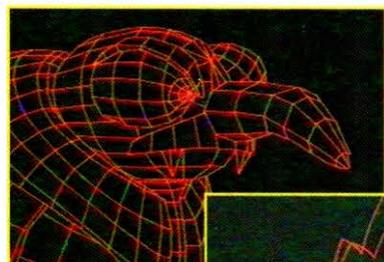
Alle Charaktere und Hintergründe werden traditionell von Hand auf Papier skizziert. Der grimmig dreinblickende Käfer ist übrigens „Grabo“, der Berater der bösen Insektenkönigin. Die folgende Bilderserie veranschaulicht, wie aus Bleistift-Skizzen bewegliche Computerlebewesen werden. Ähnlich und mit der gleichen Hard- und Software werden übrigens auch die meisten kommenden CD-Vorspänne oder gar ganze CD-Spiele entwickelt.



Auch die Räume werden nach ersten Skizzen am Computer entwickelt. Die Protagonisten werden in die Umgebung eingesetzt, sowie Ausgangspunkt, Intensität und Farbton aller Lichtquellen festgelegt. Auf unserem Bild wird der böse Insekten-Fürst von einer blauen und von einer rötlichen Lichtquelle angeleuchtet. Die beiden entsprechenden „Sonne“ im ersten Bild sind nur zur Veranschaulichung eingeblendet und in der Zeichentrickserie natürlich nicht mehr zu sehen.



Für die Animation wird ein primitives Skelett verwendet, mit dem sich die Figur ähnlich einer Marionette bewegen läßt.



Nachdem das 3D-Modell im Computer steht, wird die Figur eingefärbt, wobei die verwendete Farbpalette je nach Charakter unterschiedlich ist. Grabo bevorzugt selbstverständlich dunkle Farbtöne.



Da jedes Objekt als 3D-Modell angelegt ist, haben die Insektors-Regisseure totale Kontrolle über Kamerafahrten, Zooms und Beleuchtung.



LAST RESORT



500 Mark könnt Ihr maximal als Belohnung kassieren, wenn wir Euren Tip abdrucken! Schickt uns Eure selbst ausgefüllten Tricks (bitte nicht abschreiben) zusammen mit Eurer Bankverbindung: Karten zeichnet Ihr bitte nur auf weißes, unliniertes Papier. Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MANIAC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

NBA JAM



Zwölf geheime Spielfiguren haben die Designer dieses actionreichen Basketballspiels auf dem Modul versteckt: Um den Spieler Eurer Wahl zu steuern, gebt Ihr die untenstehenden Initialen ein. Zusammen mit der Eingabe des letzten Buchstabens drückt Ihr die daneben angegebenen Tasten gleichzeitig. Die Tricks funktionieren auf dem Super Nintendo, als auch auf dem Mega Drive.

US-Präsident Bill Clinton, Vizepräsident Al Gore und Designer Mark Turmell (Erfinder von "Smash TV").

Name	Initialen	Super Nintendo	Mega Drive
P. Funk	DIS	L, START, A	START, C
Warren Moon	UW	L, START, A	START, A
Al Gore	NET	L, R, A	START, B
Bill Clinton	ARK	L, START, X	START, A
Jamie Rivett	RJR	R, START, X	START, B
Sal Divitta	SAL	L, R, X	START, C
Mark Turmell	MJT	R, START, A	START, A
Eric Samulski	AIR	L, START, X	START, A
Scruff	ROD	R, START, X	START, B
Kabuki	QB	L, START, X	START, A
Chow Chow	CAR	L, R, X	START, C
Weasel	SAX	L, R, X	START, C

CASTLEVANIA



Die Belmonts gehen anscheinend in Rente, denn Eric Lecarde und John Morris sind die ersten tapferen Abenteurer, die auf dem Mega Drive gegen Graf Dracula und Konsorten antreten. In unserer Test-Session, in der wir dem schrecklichen Blutsauger den Garaus gemacht haben, haben wir uns alle Paßwörter aufgeschrieben...



Level 2



Level 3



Level 4



Level 5



Level 6



Level 2



Level 3



Level 4



Level 5



Level 6



MEGA TURRICAN



Factor 5 aus Köln haben uns verraten, wie Ihr beim neuesten Abenteuer des tapferen Superhelden Turrican die Level überspringt. Kommt Ihr nicht mehr weiter, drückt Ihr im Spiel Pause und dann **♦ ♦ ◀ ♦** und B. Sobald Ihr nochmal Start drückt, geht's im nächsten Abschnitt weiter.

♦ ♦ ◀ ♦ B

SUNSET RIDERS



100 Continues winken, wenn Ihr im Optionmenü Sound "OE" anspielt, danach zurück ins Titelbild geht und Start drückt. Sucht Euch mit Button A eine Spielfigur – bevor sie lacht, drückt Ihr nach **◀** und A, B, C gleichzeitig!

NBA JAM



Sobald nach dem Start auf dem Bildschirm "Tonight's Match" erscheint, drückt Ihr dreizehnmal hintereinander A, B und C gleichzeitig. Danach haltet Ihr B und C gedrückt, bis das Spiel anfängt. Im "Juice Mode" läuft NBA Jam jetzt viel schneller ab.



CHOPLIFTER 3



Für alle Importfans, die sich den spannenden "Choplifter"-Nachfolger schon geschnappt haben, hat Kollege Winnie alle Paßwörter im "Normal"-Modus erspielt.

Mission 2 DSRTLLN
Mission 3 CDGGBVN
Mission 4 WKTDFFN

WOLFENSTEIN 3D



Da die Umsetzung des berühmtesten Computerspiels mit allergrößter Wahrscheinlichkeit nicht in Deutschland veröffentlicht wird (schöne Grübe von der BPS), haben wir die Paßwörter der Importversion zusammengetragen.

TRSMCF	VHJPDH
VRJNCJ	RHJJKB
RRHCFJ	SHHFBT
SARKLR	PLTLPT
PRPDMH	QHPPNL
MHTLQC	MRTLQN
NHKLPM	NRKLPM
KLTLTP	KVSONV
LKSLSS	LNDFNU
HLSQSQ	HNTLPT
JLRQSQ	JNKLQN
DCKLAN	DNKLAM
FLNLSQ	FNKLSQ

FIFA SOCCER



Wenn Euch die gegnerischen Mannschaften immer noch ausdribbeln und sie mit geschickten Kontern zum Erfolg kommen, könnt Ihr mit den Paßwörtern weiter ins Turnier vorstoßen.

Playoffs Deutschland
Viertelfinale Z1DWWKBJ
Halbfinale Z1DWW3MT
Finale Z1DWW7NN
Weltmeisterschaft
Vorrunde 2 B3YWWDGM
Vorrunde 3 B3YWWK1Y
Achtelfinale B3YWWR1W9
Viertelfinale B3YWWZ10Y
Halbfinale B3YWW311BS
Finale B3YWW411MG

MICROCOSM



Levelanwahl und Unverwundbarkeit erreicht, wer bei der Flugsequenz vorm ersten Level wartet, bis das Schiff zerstört wird (Alarm ertönt). Jetzt die Pausetaste drücken, alle (!) Knöpfe gleichzeitig betätigen und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn bewegen.

LOST VIKINGS

 Die Codes zur Super-Nintendo-Version haben wir in MANIAC 12/93 abgedruckt, jetzt ist auch eine Umsetzung für das Mega Drive erhältlich. Klar, daß wir Euch auch hierfür alle Paßwörter verraten.

Level 1	GR97
Level 2	TLPT
Level 3	GRND
Level 4	LLMO
Level 5	FLOT
Level 6	TRSS
Level 7	PRHS
Level 8	CURN
Level 9	BBLS
Level 10	TR33
Level 11	VLLN
Level 12	QLKS
Level 13	PHRO
Level 14	C1RO
Level 15	SPKS
Level 16	JMNN
Level 17	SNDS
Level 18	TMPL
Level 19	TTRS
Level 20	JLLY
Level 21	PLNG
Level 22	BTRY
Level 23	JNKR
Level 24	RVTS
Level 25	CBLT
Level 26	HOPP
Level 27	SMRT
Level 28	V8TR
Level 29	NFL8
Level 30	WKYY
Level 31	CMBO
Level 32	8BLL
Level 33	TRDR
Level 34	FNTM
Level 35	WRLR
Level 36	PDDY
Level 37	TRPD
Level 38	TFFF
Level 39	FRGT
Level 40	4RN4
Level 41	MSTR

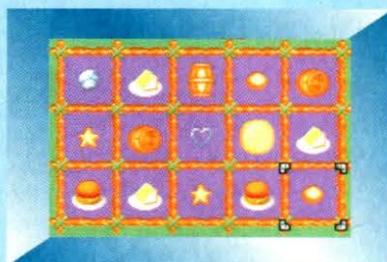
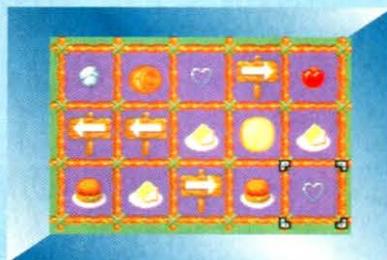
RANGER X

 Wenn Ihr im Titelbild dieses Actionspiels dreimal hintereinander die Buttons A, B und C nacheinander drückt, könnt Ihr im Optionmenü zwei neue Schwierigkeitsstufen anwählen ("Easy" und "Heavy").

A, B, C, A, B, C, A, B, C

THE FLINTSTONES

 Alle Paßwörter zum Abenteuer der Zeichentrick-Familie wollen wir Euch noch nicht verraten. Aber mit Sicherheit bringen Euch auch die beiden unteren für die Welten 2 und 3 weiter.



DR. ROBOTNIKS MEAN BEAN MACHINE

 Zur Columns-Abart mit Dr. Robotnik in der Hauptrolle des Bösewichts haben wir alle Paßwörter ausgetüfelt.

	Easy	Normal
2	●●●★	★●●●
3	●●●●	●●●●
4	●●●●	●●●●
5	●●●●	★●●●
6	●●●●	●●●●
7	●●●●	●●●●★
8	●●●●	●●●●
9	●●●●	●●●●
10	●●●●	★●●●
11	●●●●	●●●●
12	●●●●	●●●●
13	●●●●	●●●●

MORTAL KOMBAT

 Wenn Ihr Euch eine Reihe versteckter Musikstücke anhören wollt, geht Ihr ins Optionsmenü und spielt die "Sound FX" der Reihe nach mit Knopf C kurz an. Könnt Ihr am Ende keinen Sound FX mehr anspielen, wählt Ihr den sechsten Track an und wartet, bis die Musikstücke erklingen.

WIZ'N LIZ

 24 Codes könnt Ihr bekommen, wenn Ihr im höchsten Schwierigkeitsgrad spielt. Um Euch die Arbeit zu erleichtern, haben wir uns für Euch durch das ganze Spiel gekämpft...

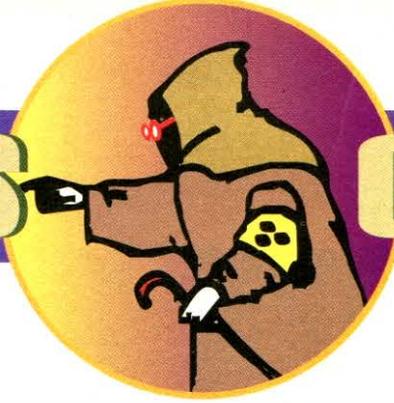
2	CRGO	NKTJ
3	FRFS	CHQG
4	KGFD	HLLM
5	KSFR	HHLM
6	FSPQ	DQSR
7	TSGH	TRCQ
8	CNPQ	GTSS
9	KMPG	RFLJ
10	KHPQ	RTLN
11	KFPM	RDLK
12	FCPR	MGQC
13	BCGP	PDTK
14	BSHG	NGSM
15	SDPD	JNBT
16	DDDK	FTRN
17	GRRS	THNQ
18	MTGC	DSKK
19	HMQJ	SCPL
20	FPPP	LQQH
21	KPTP	LQLH
22	GPCB	NHNQ
23	TPKQ	LMBB
24	JPKG	DCLL

BATTLE CARS

 In diesem Spiel haben die Designer einen geheimen Modus versteckt, bei dem Ihr das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive seht. Um den "Mystery Mode" einzuschalten, drückt Ihr im Titelbild oben, unten, die Buttons L, R und SELECT schnell nacheinander. Hat's geklappt, ertönt eine Explosion.

▲ ◆ L R SELECT

PLAYERS GUIDE



Young Merlin, das märchenhafte Action-Adventure aus dem Hause Virgin, stellt Euch gleich nach dem ersten Spielabschnitt auf eine harte Probe: Um weiterzukommen, müßt Ihr einen ausladenden Minenkomplex durchqueren. Um auch unter Tage durchzublicken, solltet Ihr auf Eure Expedition die MAN!AC mitnehmen. Denn auf der nächsten Doppelseite findet Ihr eine der größten Levelkarten, die in Deutschland jemals zusammen-

geleitet werden.

Was Ihr sonst noch benötigt, um in Merlins Welt zu überleben, erklären wir Euch in einer kompletten Schritt-für-Schritt-Lösung. Die Minenkarte ertüftelte Ober-MAN!AC Winnie, beim Text half uns der Leser Andreas Gerhards, für die restlichen Karten bedanken wir uns bei den freundlichen Merlin-Spezialisten bei Virgin und Westwood.

Viel Spaß über und unter der Erde!

Euch den Weg zum zweiten Diamanten und zu einer leeren Flasche frei. Nachdem Ihr den Edelstein im Teich versenkt habt, erscheint ein Beutel mit Zauberpulver, mit dem Ihr die fleischfressenden Pflanzen betäubt. Pflückt die gelben Blumen an der Quelle. Die kleinen Büffelschweinchen verteidigen ein viertes Energieherz am unteren rechten Bildschirmrand. Nach links geht's zum ersten Endgegner, einem sitzenden Eber. Vernichtet ihn mit dem Zauberpulver und dem Stern.



Die Lampe benötigt Ihr als erstes. Sie steht vollkommen unbewacht unterhalb der Baumstammbrücke. Danach besiegt Ihr den Baumgeist (schützt Euch mit dem Wasser aus der Feenquelle) und erobert den gelben Diamanten, den Ihr an der Wunschquelle gegen einen Luftballon eintauscht. Mit ihm schwebt Ihr in der Mine in den Raum ganz oben rechts und schnappt Euch dort den roten Diamanten.

montiert wurde. Die eingezeichnete Linie weist Euch den Ausgang ins Meerjungfrauenparadies. Davor solltet Ihr die Minen aber kräftig plündern und Euch mit einem zusätzlichen Energieherz und einer praktischen zweiten Wasserflasche ausrüsten. Mehr gibt's in der düsteren Unterwelt der **unfreundlichen Zwerge**

1. Akt: Im Reich des Riesenebers

Neben dem Diamanten zu Beginn schnappt sich Merlin alle Edelsteine und versenkt sie im Austausch gegen Extras im Regenbogenssee. Habt Ihr den gelben Stern, marschiert Ihr zum Baumgeist oberhalb der fleischfressenden Pflanzen – nach einigen Sternen-Treffern gibt er

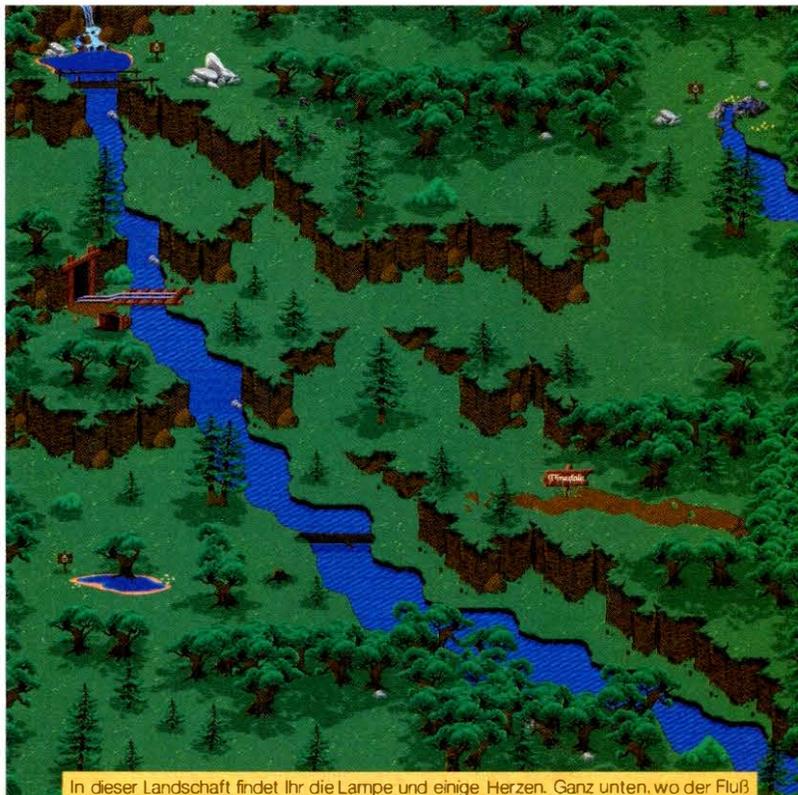
2. Akt: In der Miene & drumherum

Habt Ihr die Lampe, überquert Ihr den Baumstamm. Jenseits des Feensees nervt Euch ein weiterer Baumgeist. Überwindet ihn und der dritte Diamant ist Euer. Tauscht den Diamanten an gewohnter Stelle gegen eine blaue Kugel, mit der Ihr Euch zu einem Luftballon aufblasen könnt. In der Mine haltet Ihr Euch rechts, geht nach oben und schwebt die zerbrochene Leiter herauf: Ihr habt den vierten Diamanten! Betretet hier den Danger-Stollen und laßt Euch zu einem weiteren Herz und einer zweiten Flasche transportieren. Um beide zu erreichen, müßt Ihr einen Geheimgang durchqueren. Auch das Herz liegt hinter einer schwarzen Wand. Verlaßt die Mine und löst den Diamanten gegen den Seifenblasen-Stab ein. Dieser verscheucht die kleinen Gesellen hinter dem Baum und gibt Euch den Weg zur gefangenen Fee frei.

3. Akt: Der Zauberer und sein Fisch

Spaziert durch den Wald nach Pinedale und stibitzt dem Farmer seinen Schraubenschlüssel. Überquert die Brücke. Der Zauberer vermißt seinen Hausschlüssel, den Ihr unten rechts im Labyrinth findet. Im Zentrum des Irrgartens pflückt Ihr die rote Blume in der Nähe des Brunnen. Ein wenig unterhalb seht Ihr die dritte Flasche, die Ihr durch einen Geheimgang in der Hecke erreicht. Ganz oben rechts steckt, ebenfalls nur über einen Gang durch die Hecke zu errei-

Die Minenzwerge vernichtet Ihr mit einer Kombination aus läblendem Zauberstaub und Sternemagie. Nur wenn Ihr die Mine verläßt, tauchen sie an den gleichen Stellen wie zuvor wieder auf. Am Dynamit-schmeißenden Quartett unterhalb der Eingangsballe kommt Ihr nur mit dem Unverwundbarkeitstrank vorbei.



In dieser Landschaft findet Ihr die Lampe und einige Herzen. Ganz unten, wo der Fluß aus dem Bild fließt, wird eine Fee gefangengehalten. Befreit sie mit Seifenblasen.

chen, das siebte Lebensherz. Gebt dem Zauberer seinen Schlüssel und er beschenkt Euch mit einem Goldfisch-Glas. Entfernt mit dem Schraubenschlüssel das Wagenrad am Mineneingang und folgt unserer Karte bis zur zweiten Lore links oben. Befestigt das Rad und fährt auf dem eingezeichneten Kurs, bis Ihr die Mauer zur Unterwasserwelt durchbrecht. Wandert nach oben, dann nach links bis zum Lichtschein. Mit dem Ballon könnt Ihr hinausschweben. Damit Ihr bis dahin durchhaltet, besucht Ihr die Meerjungfrauen in ihren Höhlen. Nehmt den fünften Diamanten und kehrt ins Wasser zurück. Obwohl es möglich ist, den Fisch und weitere Herzen zu bergen, solltet Ihr davor den Diamanten gegen eine Taucherglocke eintauschen. Für den Fisch erhaltet Ihr vom Zauberer eine Sprungfeder. Füllt die drei Flaschen mit unterschiedlichen Flüssigkeiten, begeht Euch zurück an den Punkt, wo Ihr den blauen Diamant gefunden habt, und springt am unteren linken Rand auf den Vorsprung.

4. Akt: Das Schloßpuzzle

Sammelt den Locator ein (funktioniert nur im Schloß) und betretet den Eingang. Die Drachentore öffnet Ihr, indem Ihr die Flüssigkeiten in den Flaschen in die entsprechenden Behälter füllt. Dahinter erwarten Euch mehrere Räume, in denen Ihr die Statuen auf graue Felder verschiebt, um weiterzukommen. Habt Ihr das letzte Schiebepuzzle gelöst, winkt der sechste Diamant. Mit Zauberpulver und Unverwundbarkeitstrank besiegt Ihr das Schleimmonster, das nur verwundbar ist, wenn es sich geteilt hat. Holt den silbernen Kerkerschlüssel aus dem darüberliegenden Bild. Tauscht den grünen Diamanten gegen einen Spiegel ein, mit dem Ihr ein kurzzeitiges Duplikat von Euch erstellen könnt. Auf diese Art und Weise überlistet Ihr den Ritter im Schloß und befreit mit dem Schlüssel den angeketteten Gefangenen.

5. Akt: Zurück in die Mine

Springt ins Loch und findet Euren Weg über den Abgrund, der sich an der linken Seite auftut, und ihr werdet einen Lehmklumpen finden. Legt ihn auf das Förderband – ein weiterer Diamant ist Euer. Nehmt ihn mit und vernichtet den Riesen mit Hilfe des Spiegels – Ihr müßt dreimal die fliegenden Augen zerstören.

6. Akt: Die andere Dimension

Für den Diamanten erhaltet Ihr eine Flammenwaffe und einen Regenbogendiamanten, mit dem Ihr das Tor des Zauberers öffnet. Betretet die Höhle und schnappt Euch ein weiteres Herz. Jetzt geht Ihr in die erste erreichbare unterirdische Höhle, dann die zweite oberirdische, und Ihr findet das erste Herz. Verläßt die Dimension und geht zum Baumstumpf mit dem Herzabdruck. Legt das Herz ab und pflanzt die gelbe Blume. Als Belohnung erhaltet Ihr eine Stern-Waffe.

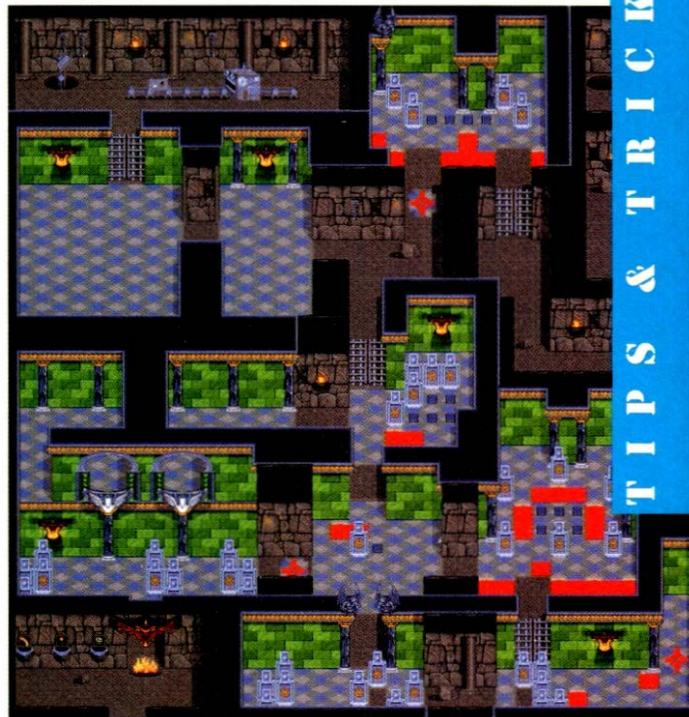
7. Akt: Herzen und Blumen

Bewegt Euch oberirdisch über die Teleporterpflanzen, bis Ihr drei Pilze seht, die das zweite Herz bewachen. Beseitigt die Pilze mit Eurer Flammenwaffe. Legt auch das zweite Herz am Baumstumpf ab und pflanzt die rote Blume. Dafür erhaltet Ihr einen Kamm. Zurück in der Blumendimension laßt Ihr die kleinen Wesen durch Einsatz Eures Kamms erstarren. Schnappt Euch schnell das dritte Herz, legt es am Baumstumpf ab, pflanzt die weiße Blume und nehmt die Gefrier-Waffe.

Begeht Euch unterirdisch zu den roten Ameisen, betretet die mittlere Höhle, um oberirdisch zu einem Ort zu gelangen, wo Euch drei Pilze den Weg versperren. Mit der Gefrierwaffe sind sie leicht zu bewältigen, und Ihr sackt eine weitere Blume ein. Lauft unterirdisch zu den Ameisen und wartet am Kokon auf das Eintreffen der Riesenspinne. Benutzt Eure Einfrierwaffe und beschießt das gefrorene Kokon mit dem silbernen Stern bis es zusammen mit der Spinne verschwindet. Das gefundene vierte Herz legt Ihr am Baumstumpf ab, pflanzt die gefundene Blume und erhaltet dafür eine Sanduhr. Nun dürft Ihr die Gitter öffnen, indem Ihr Euch auf den Kontaktpunkt stellt. Aktiviert die Sanduhr und sucht das fünfte Herz und die fünfte Blume. Am Baumstumpf erhaltet Ihr die Blitzwaffe.

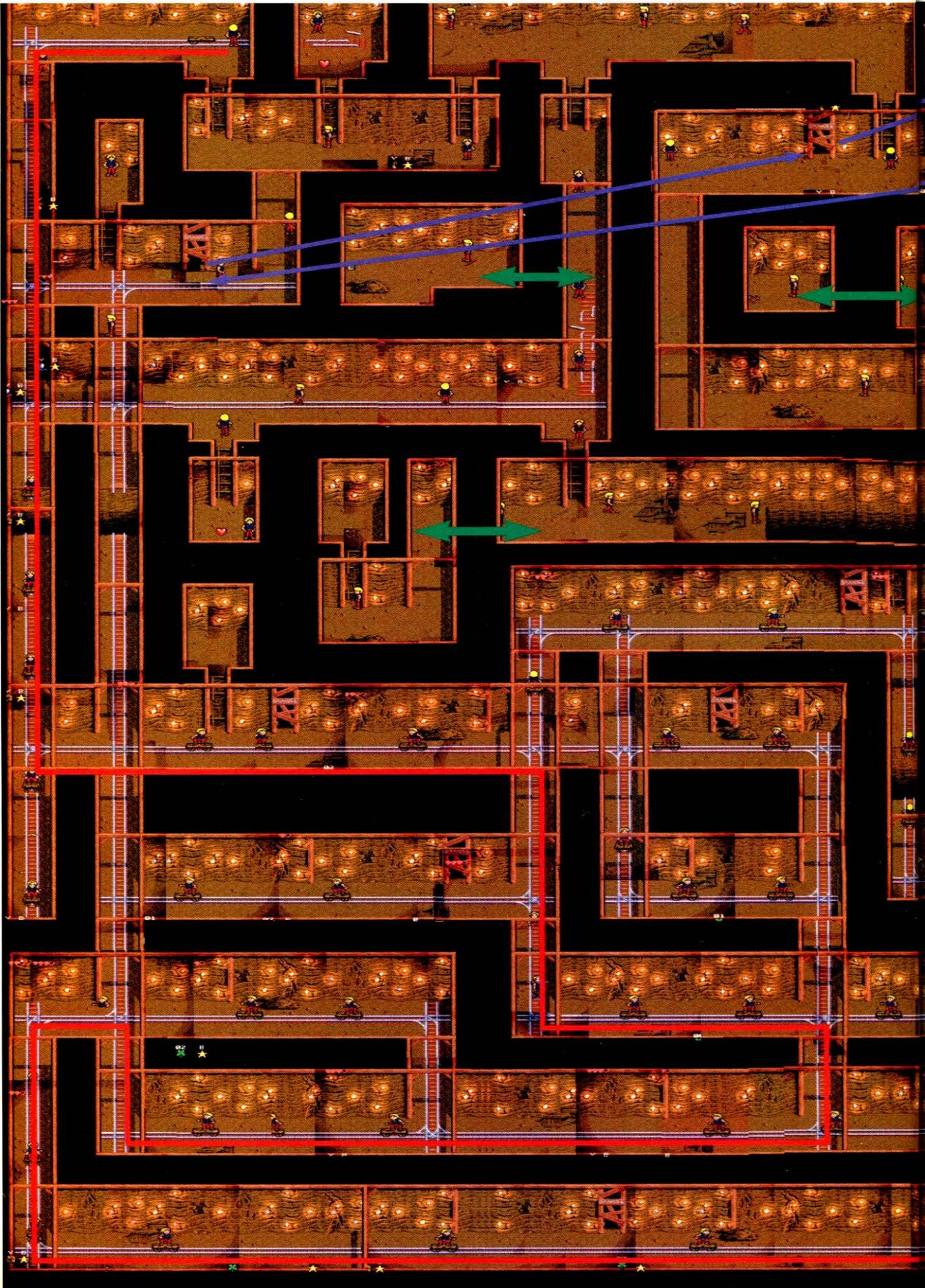
8. Akt: Die Endkämpfe

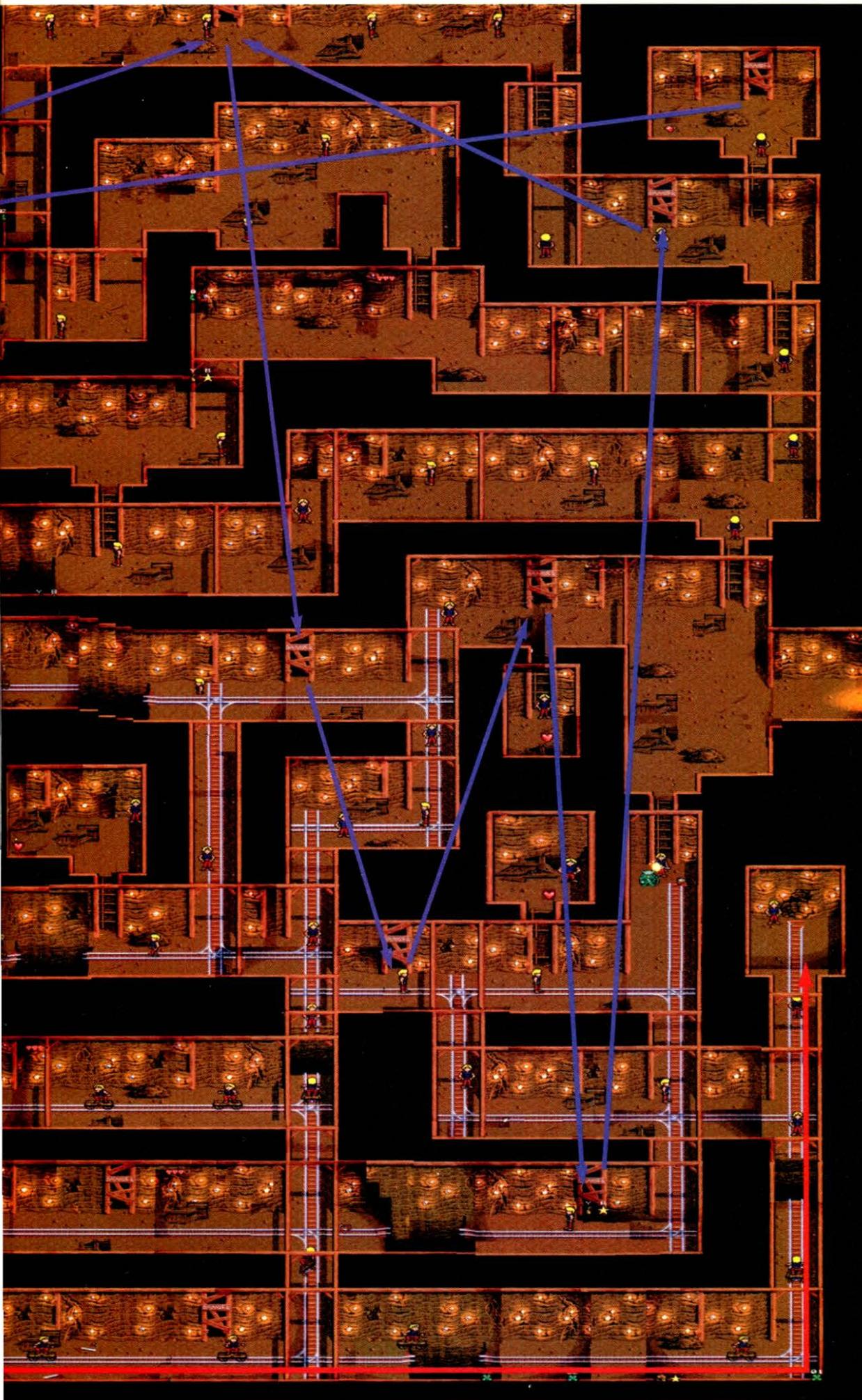
Nehmt die Blitzwaffe und durchquert das zweite Gittertor. Durch eine Höhle erreicht Ihr einen neuen oberirdischen Abschnitt, wo Euch ein flammenspeien-der Drache erwartet. Produziert mit dem Spiegel ein Duplikat von Euch, haltet mit der Sanduhr die Zeit an, geht schnell auf die andere Seite des Dra-



chens und aktiviert die Blitzwaffe. Wiederholt die Attacke so oft, bis der Drache explodiert und einen Kasten hinterläßt, durch den Ihr weiterkommt. Hier müßt Ihr mit der Drasine vier Tore erreichen, die durch rote Kugeln zuerst noch geschützt sind. Mit der Blitzwaffe könnt Ihr das Tor links unten öffnen. Hinter der Tür erwartet Euch der altbekannte Spinnen-Endgegner. Besiegt ihn und der erste Gefangene ist frei. Nun zur Tür auf der rechten unteren Seite. Es besteht die Möglichkeit, auf dem rechten Schienenstrang durch die schwarze Wand zu fahren. Die Tür öffnet Ihr mit der Einfrierwaffe. Das sitzende Schwein leistet gegen Eure Zauberpulver-Stern-Doppelattacke kaum Widerstand – die kleine Fee ist befreit! Nun ist eine weitere Kugel verschwunden, was Euch den Zugang zur linken oberen Tür ermöglicht. Der Seifenblasenstab dient Euch als Türschlüssel. Mit Zauberpulver und Stern befreit Ihr den Zauberer aus den Klauen des Blobs. Die letzte Tür erreicht Ihr durch eine Fahrt nach rechts und wird mit der Lampe geöffnet. Der letzte Kampf gegen einen Riesen mit drei fliegenden Augen steht bevor. Setzt den magischen Spiegel ein, schießt die fliegenden Augen und die folgenden schwarzen Bombenmutationen ab. Wenn das Licht erlischt, aktiviert Ihr die Flammenwaffe. Nun müßt Ihr mitansehen, wie der Riese sich in einen Flugdrachen verwandelt und die Frau Eurer Träume in eine blauschimmernde Kugel verzaubert. Wenn Ihr diese mit dem Stern anschießt, erscheint Euer Mädels wieder und reicht Euch ein Amulett. Mit dieser verkappten Energiewaffe schlagt Ihr den letzten Obermott.

*Laßt Euch vom
Abspann nicht
schockieren –
zumindest läßt
Euch die Schluß-
sequenz die Hoff-
nung auf einen
zweiten Teil zum
fantastischen
"Young Merlin" –
wahrscheinlich
noch in diesem
Jahr.*





Die Mammutkarte des Minenkomplexes. In Rot seht Ihr die kürzeste Gleisstrecke ins Reich der Meerjungfrauen. In Grün sind die Geheimgänge eingezeichnet – der Abstecher in die drei verborgenen Räume lobnt für jeden Extrajäger. An den lila Pfeilen erkennt Ihr den Verlauf der Teleporter – doch Vorsicht: Wo "Danger" draufsteht, verbirgt sich oft der Tod... Ihr könnt niemals erahnen, welche Tür sicher ist und hinter welcher sich inzwischen gefräßige Ungetüme eingenistet haben.



NEXT 64 TIME

MAN!AC NO. 6 ERSCHEINT AM 11.5.94

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

Hilbjährlich trifft sich die Spiele-Industrie in London: Die ECTS ist ein Aufmarsch aller europäischen Entwickler und Hersteller, sowie eine Präsentation der Neuheiten und Großprojekte des Jahres. Zwei MAN!ACS sammelten für Euch Software und Facts.

The Race is on

Die französischen Entwickler Cryo basteln am CD-Cyber-Rennspiel "Mega Race" - für Mega-CD, 3DO und CD-32. Darüberhinaus erwarten wir weitere 3D-Highlights auf CD: Den "Thunderhawk"-Nachfolger "Soulstar", "Rebel Assault" und "Super Wing Commander" für das 3DO.



MEGA-PROBOTECTOR

Konami schickt seine besten Action-Sprites ins Mega-Drive-Land: In Kürze feiert "Probotector" seine Sega-Premiere. MAN!AC zeigt erste Bilder und spricht mit den japanischen Entwicklern. Kommt vielleicht auch eine Super-NES-Fortsetzung?



SUPER NINTENDO TOTAL

Ein Sonderteil, den sich kein Nintendo-Besitzer entgehen lassen darf: Alle erhältlichen Super-Nintendo-Spiele mit Kritik und Facts. Zum Stöbern und Nachschlagen.



BIG MOUTH

Virgin hat in den USA die Abteilung "Sound & Vision" ins Leben gerufen, die sich exklusiv um CD-ROM-Titel jenseits der Videospieldemokratie kümmert — THQ sicherte sich die Lizenzen zum Kult-Anime "Akira" und der drögen Spielberg-TV-Serie "Seaquest". Deadline für die Umsetzungen: Weihnachten 94 — Capcoms "Mega Man" wird demnächst als Star einer Comic-Serie im US-Fernsehen auftreten — LucasArts könnte noch dieses Jahr 16-MBII-stärke Umsetzungen der "Indiana Jones"-Trilogie veröffentlichen — Sega goes Soccer: Zur Fußball-WM in den USA bringt Sega eine neue Simulation für das Mega Drive.

THE YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!

Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden

Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst

Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-

Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist

das beste Action-Abenteuer...“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“ (Video Games 11/93)

„Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
BÖRSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG

Castlevania



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß wert. bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

NEU - Die Belmont Family dreht wieder auf

Mit einer Fülle von genialen Gänsehaut-Grafiken und einem Sound, der die totale Grusel-Atmosphäre schafft. Perfekt in 16-bit. Level für Level geht es tiefer in die unheimlichen Grufeln: Finstere Glockentürme, schaurige Friedhöfe, geheimnisvolle Burgruinen und viele noch dunklere Schauplätze warten auf Dich. Riesige Endgegner. Spielpower mit Langzeitspaß. Immer wieder gibt es neue Spuk-Höhlen zu entdecken. Im SNES wehrt Ihr Euch mit der Zauberpeitsche und vielen Extrawaffen. Im Sega Mega Drive wählt Ihr zwischen zwei Vampirjägern. Action mit Grips - das ist Castlevania in allen Videospielsystemen. Probier's, wenn Du Dich traust.

Ausgezeichnet:

„KONAMI erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“
Video Games 1/92 über Super Castlevania 4 (SNES)

„Neben sehr vielen Leveln, die natürlich mit besonders verschärften Gegnern ausgestattet worden sind, sollen auch die letzten Geheimnisse des Mega Drives für die New-Generation-Power genutzt werden.“
Gamers 2/94 über Castlevania (Mega Drive)



**Horten
Horten
Horten**