

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



VIDEO GAMES

LONDONER MESSE
Alle neuen Spiele im Überblick

TWIN-POWER



Neue Infos zum Saturn und Sega Mega 32

MUSKELSPIELE

Die ersten **32-MBit-Module für SNES**

- Super Street Fighter 2
- Samurai Shodown
- Fatal Fury Special

STAR TREK THE NEXT GENERATION

RAUM-SCHIFF!
zu gewinnen



Fußball total!

- ★ Die neuesten Simulationen
- ★ Alle WM-Spiele auf einen Blick
- ★ WM-Wette mit tollen Preisen

Pole Position!

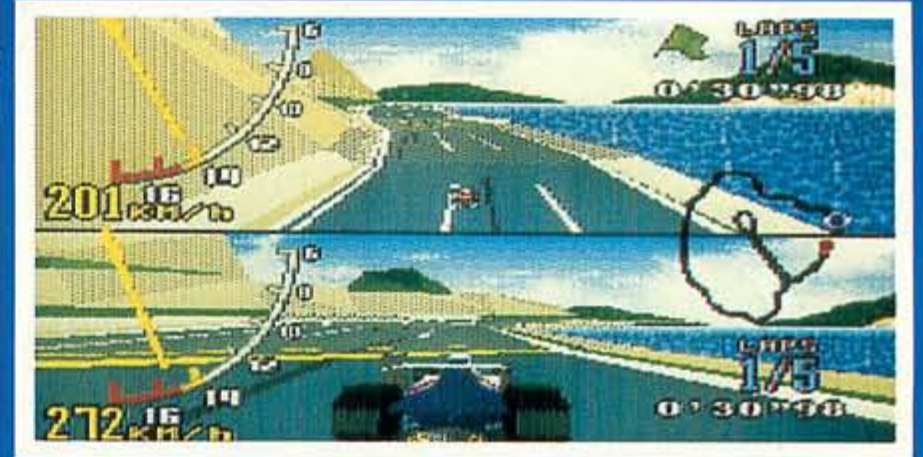
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.
 Ich heiße _____ und wohne in _____
 Ich bin _____ Jahre alt und spiele auf _____
 Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear.
 Coupon ausschneiden und ab an SEGA
 Postfach 30 55 68
 in 20317 Hamburg schicken.
 Es lohnt sich.
 VG 6/94

W
E
R
T
H
E
S
E
S
E
S
E

Virtua Racing™



S P O R T

- SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
- 3D Polygongrafik
- 4 verschiedene Spielerperspektiven
- 2-Spieler Modus/Splitscreen.

ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE

SEGA

SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP

Randnotizen

20

Jeder einer jener Tage, an denen einem absolut nix Gescheites für Seite drei einfällt. Habe mich erstmal ein Viertelstündchen nach "Schwallfix 2.1" geseht, dem Programm für die schreibende Zunft: Man gibt ein, wie lang der Text sein soll und paßt dann nur noch auf, daß der Strom nicht ausfällt. Habe nach weiteren fünf Minuten entschieden, daß ich das meinem Computer nie anvertrauen könnte. Der legt mich schon ohne Schwallfix bei jeder Gelegenheit aufs Kreuz. Also ruckzuck ein bißchen Werbung umdisponiert, und schon hatte sich die Sache erledigt. Zum Glück nach kurzer Gripsgymnastik noch rechtzeitig festgestellt, daß Seite drei jetzt auf Seite fünf stand. Bin dann schließlich mit der Kamera losgezogen, um Redakteure zu erschrecken. Natürlich auf Anhieb fündig geworden: Habe Teile des Layoutteams und Dirk bei unerlaubter Flüssigkeitsaufnahme ertappt. Wolfgang war schon so weggepennt, daß er die Haxen nicht mehr rechtzeitig vom Tisch bekam, während es blitzte. Robert muß mich dagegen eindeutig gehört haben, denn mehr als sein listiges Grinsen bekam ich nicht drauf. Beim nächsten Versuch fand ich dann aber doch raus, was er immer bei völliger Dunkelheit im Testraum treibt. Verrat' ich aber nicht. Jan freut sich schon seit Wochen auf den Zivildienst, weil er da in der Küche arbeitet und den ganzen Tag Kartoffeln schälen darf. Irgendwie fand er das aber nicht so lustig, als ich ihn drauf ansprach. Tet war der einzige, der zu arbeiten schien: Seit Stunden redete er Japanisch und den Zeigern seiner beiden Uhren (eine mit Münchner, eine mit Tokioter Zeit) war's schon ganz schwindlig vom Im-Kreis-Rennen. Habe dann mein bestes Schuljapanisch zusammengekratzt und entschlüsselt, daß er seiner Oma nahe bei Osaka auf Firmenkosten weismachte, er arbeite jetzt bei einem seriösen Großunternehmen in Deutschland und müsse den ganzen Tag dunkle Anzüge tragen. Und daß er fleißig die Krawatten abnutze, die sie ihm geschickt habe. Habe dann erstmal ganz spontan ein gemeinsames Ausdauertraining um den Block anberaumt. Und anschließend dreihundert Liegestützen. Pro Mann, versteht sich.



Robert: Was will uns dieses breite Grinsen sagen?



Tet nach zehn Stunden online und ganz in Knet



Welcher Wolfgang ist der Richtige? Heißen Dank an Leser Christian Gilka für das Figuren-Update.



Während Dirk (oben) schwer arbeitet, freut sich Jan schon auf die Küche



EUER GALEERENTREIBER

SELECT



95

Marko's Magic Football: Keine Fußballsimulation, aber irgendwie doch ein Fußballspiel...



99

Knuddelig: Aus Wonderboy wird Wondergirl mit langem Haarschopf

News

Popful Mail	10
<i>Niedliches Mega-CD-Adventure im Wonderboy-Stil</i>	
ECTS-Messebericht	12
<i>Alle Neuheiten des Jahres im Überblick</i>	
Baby T-Rex	20
<i>Der niedlichste Dino ist auf dem SNES unterwegs</i>	
Final Fantasy VI	22
<i>Schluß mit dem Versions-Wirrwarr</i>	
Nintendo-News	24
<i>Drei 32-MBit-Sensationen auf einen Streich</i>	
Nippon-Corner	26
Acclaim	28
Sega	30
3DO	34
CDI-Überblick	38
Neo-Geo	40



10

Netter Einkaufsbummel: Wer würde nicht mal gerne so bedient werden?

Test

MEGA CD

Powermonger.....	86
Revenge of the Ninja.....	84
Wing Commander.....	87
Star Trek – The Next Generation	88

MEGA Drive

Bubba 'n Stix	93
Columns	98
Dune II (deutsche Version)	97
Hyper Dunk.....	110
Goofy	94
Joe & Mac	92
Marko's Magic Football.....	95
Pete Sampras Tennis	96
Ren & Stimpy	94
Shadowrun	90
Shanghai 2.....	97
Wonderboy	99

FUSSBALL-SPECIAL

WM-Info mit WM-Wette	76
FIFA-Soccer (SN)	79
World Cup Striker (SN).....	80
Champions World Class Soccer (SN)....	81
Pro Moves Soccer (MD)	81
Mega Man Soccer (SN).....	82
World Cup Striker (GB)	83
Sensible Soccer (GB).....	83

GAME GEAR

Battleloads	113
-------------------	-----



12

Groß ist sie nie, die Londoner ECTS, aber dafür um so interessanter...

SELECT



76

Fest für Fußball-Fans: Rund um die WM garnieren wir die neuesten Kickspiele.



Jüngster Teil der legendären Metroid-Serie. War eine Steigerung überhaupt möglich?

100

GAME BOY
Dschungelbuch 112

SUPER NINTENDO

Atom.....	106
Astra Go! Go!	107
Bastard!	116
Claymates.....	105
X-Kaliber 2097.....	102
Ken Griffey Baseball.....	108
King of the Dragon	104
Ninja Warriors	103
Sonic Blastman	106
Super Metroid	100

MASTER SYSTEM

Aladdin	114
Road Rash	111

Tips & Tricks

Super Metroid (SN)	54
Mega Man X (SN)	58
Wario Land (GB)	62
Art of Fighting 2 (Neo Geo)	64
NBA-JAM (SNES/MD)	64
Pop'n Twinbee 2 (SN)	66
Mega Turrigan (MD)	66
Battle Cars (SN)	67
Virtua Racing (MD)	67
Microcosm (CD ³²)	67
Mortal Kombat (MD)	68
Bart & The Beanstalk (GB)	68
Street Fighter 2 Turbo (SN)	68
Super Mario Kart (SN).....	68
Ground Zero Texas (MCD).....	68
Turtles Tournament Fighters (SN).....	68
Gates of Zendocor (LYNX)	68
Zelda IV (GB).....	68
Mystical Ninja (SN).....	70
Royal Rumble (SN).....	70
NBA JAM (SN).....	70
Cybermorph (JAGUAR)	70
Wolfenstein 3D (SN).....	70

Rubriken

Startrek-Verlosung	89
WM-Wette.....	76
Leserbriefe.....	46
Rat & Tat	50
Karl Bihlmeiers Comic	52
Mini-Poster	60
Impressum	116
Inserentenverzeichnis	117
Redaktions-Hitparade	43
So bewerten wir	42
Private Kleinanzeigen	72
Schotterecke	116

90

Geklaute Software verscherbelt Ihr an einen "Fixer".



CHESSMASTER dA SN 69.95

SUPER MARIO LAND 3 dA GB 69.95

KING OF MONSTERS dA SM 39.95
PAPERBOY 1 dA SM 39.95

SUPER NINTENDO (SN)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

power 3 set + 3 games dA	349.95
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay 2 pro cartridge dA	129.95
high tech action controller dA	34.95
joypad ascii pad dA	49.95
joypad dual turbo remote dA	129.95
joypad transparent progr. sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super 5 multi-player adapter dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

SPIELMODULE

art of fighting dA	129.95
brawl brothers dA	139.95
champions world cl.soccer dA	129.95
equinox dA	139.95
f-1 pole position dA	129.95
flashback dA	139.95
flintstones dA	119.95
jurassic park dA	139.95
mechwarrior dA	129.95
mr. nutz dA	119.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
nba jam dA	139.95
nhlpa hockey '94 dA	99.95
nigel mansell's world ch. dA	129.95
plok dV	94.95
sensible soccer dA	139.95
shadowrun dV	129.95
sky blazer dA	129.95
space ace dA	109.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
super empire strikes back dA	129.95
super mario kart dA	94.95
terminator 2 arcade game dA	129.95
trolls dA	119.95
turtles tournament fighters dA	149.95
winter olympics dA	129.95
young merlin dA	149.95

GAME BOY (GB)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

game boy 3 spiele-set dA	199.95
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy plug sv 909 dA	16.95
handy power car adapter sv 908 dA	9.95
handy power kit ii sv 910 dA	39.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
handy sound sv 906 dA	29.95
lupe mit licht (light master) dA	19.95
netzteil yeno dA	19.95
profitasche dA	29.95
solar boy US	89.95
tragekoffer dA	19.95
zelda spieleberater gb dA	24.95

SPIELMODULE

alleyway dA	44.95
asterix dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
chuck rock dA	64.95
cliffhanger dA	44.95
dennis dA	69.95
duck tales dA	59.95
empire strikes back dA	69.95
glücksrad dA	64.95
goal dA	64.95
hunt for red october dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
kirby's pinball land dA	59.95
konami golf dA	59.95
max dA	69.95
pierre le chef dA	64.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
pop'n twin bee dA	59.95
sensible soccer dA	44.95
star trek next generation dV	64.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
tetris dA	44.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUELLE AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDEO...

BRAWL BROTHERS SN solo 139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95

AUFLAGE: 1.000 STÜCK

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO	home alone 2 dA	49.95	battle toads dA	39.95	
chessmaster dA	69.95	magnetic soccer dA	29.95	bubsy dA	89.95
cybernator dA	99.95	mega man 1-dr. wily's rache dA	29.95	chiki chiki boys dA	74.95
f-zero dA	44.95	mystic quest dV	49.95	corporation dA	49.95
lethal weapon 3 dA	99.95	robin hood dA	49.95	global gladiators dA	39.95
magic sword dA	99.95	zen intergalactic ninja dA	49.95	haunting dA	89.95
paperboy 2 dA	79.95	NES		james bond 007 - the duel dA	74.95
paradius dA	99.95	battle of olympus dA	39.95	king of the monsters dA	39.95
road riot dA	69.95	gauntlet 2 dA	44.95	mazin wars dA	89.95
sim city dV	79.95	mario & yoshi dA	49.95	paperboy 1 dA	39.95
street fighter 2 dA	79.95	nes open tournament golf dA	39.95	shadow of the beast 2 dA	74.95
super kick off dA	79.95	paperboy 2 dA	49.95	sonic spinball dA	99.95
super mario world dA	99.95	snake rattle 'n' roll dA	39.95	sonic the hedgehog dA	39.95
super pang dA	99.95	star tropics dA	39.95	speechball 2 dA	39.95
super r type dA	79.95	totally rad dA	49.95	strider 2 dA	39.95
super tennis dA	79.95	trolls dA	64.95	techno clash dA	89.95
terminator dA	99.95	MEGA DRIVE MODUL		teenage mut. hero turtles dA	89.95
tiny toon adventures dA	99.00	b.o.b. dA	49.95	tiny toon adventures dA	99.95
wing commander dA	99.95	baseball 2020 dA	89.95	winter olympics dA	109.95
GAME BOY		batman dA	49.95	MEGA CD	
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95			wonderdog dA	99.95

VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO	0694 pac-attack dA	109.95	0494 champ. world cl.socc. dA	114.95	
0494 mickey's challenge dA	139.95	GAME BOY	0494 joe & mac dA	89.95	
0494 might & magic 2 dV	129.95	0494 fidgetts dA	69.95	0494 last action hero dA	94.95
0494 nfl quarterback club dA	149.95	0494 itchy & scratchy dA	64.95	0494 mickey's challenge dA	109.95
0494 populous 2 dA	109.95	0494 mickey's challenge dA	64.95	0494 nfl quarterback club dA	129.95
0494 rasenmäher mann dA	129.95	0494 rasenmäher mann dA	69.95	0494 pink panther dA	109.95
0494 rock'n roll racing dA	119.95	0494 space date dA	64.95	0494 prince of persia dA	99.95
0494 snow white dA	119.95	0494 super mario land 3 dA	69.95	0494 tom & jerry dA	109.95
0494 super conflict dA	129.95	0494 total carnage dA	64.95	0494 wcw wrestling-sup. b. dA	109.95
0494 super solitaire dV	99.95	0494 wcw - the main event dA	64.95	0494 young indy dA	109.95
0494 time slip dA	119.95	0494 world cup striker dA	69.95	0594 dragon's lair dA	89.95
0494 utopia - creation nat. dA	129.95	0494 yogi-bear dA	69.95	0594 virtua racing dA	169.95
0494 wcw wrestling-sup. b. dA	119.95	0494 yoshi's cookie dA	54.95	SEGA MEGA CD	
0494 yogi-bear dA	109.95	0594 daffy duck dA	69.95	0494 bram stoker's dracula dA	99.95
0594 andre agassi tennis dA	109.95	0594 humans 1 dA	69.95	0494 burning fists dA	109.95
0594 baby t-rex dA	119.95	0594 kick off 3 dA	69.95	0494 dune dA	114.95
0594 bugs bunny dA	129.95	0594 pinball dreams dA	69.95	0494 indiana jones dA	109.95
0594 mario's time mach. dA	129.95	0594 viking child dA	59.95	0494 jurassic park dA	94.95
0594 pinball dreams dA	99.95	0694 ms. pac-man dA	49.95		109.95
0594 rocky rodent dA	119.95	0694 nba jam dA	69.95	0494 powermonger dA	89.95
0594 super hockey dA	109.95	MEGA DRIVE MODUL		0494 prize fighter dA	109.95
0694 mega man x dA	109.95	0494 brett hull hockey dA	94.95	0494 terminator dA	114.95



SUPER KICK OFF dA SN 79.95



CORPORATION dA SM 49.95



B.O.B. dA SM 49.95



SN PROGRAMPAD SV 337 SN 69.95

SG PROGRAMPAD SV 437 SM 69.95

auch ohne Programmfunktion erh.

SN PROPAD SV 334 SN 34.95

SG PROPAD SV 434 SM 34.95

AL, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE OSPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

ES MUß NICHT IMMER IMPORT SEIN!



FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES KUNDENMAGAZIN MIT PREISLISTE DIREKT AN UND SIE ERHALTEN DAZU EINE AUSGABE DER ZEITSCHRIFT MEGA FUN GRATIS.

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkennner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos!
Schickt Bewerbung mit Unternehmensdaten an untenst. Adresse

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

SEGA MEGA-CD (SC)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- mega cd 2 + road avenger dA 589.95
- mega cd 2 ohne spiel dA 519.95
- multi mega (md 2 + cd-rom) dA 899.95

SPIELE-CD's

- after burner 3 dA 94.95
- batman returns dA 114.95
- bill walsh college football dA 89.95
- black hole assault dA 114.95
- chuck rock 2 son of chuck dA 114.95
- chuck rock dA 99.95
- ecco the dolphin dA 94.95
- final fight dA 94.95
- ground zero texas dA 99.95
- hook dA 99.95
- inx - make my video dA 94.95
- jaguar xj 220 dA 94.95
- kris kross dA 99.95
- lethal enforcers + pistole dA 129.95
- microcosm dA 99.95
- nhlpa hockey '94 dA 89.95
- night trap dA 129.95
- prince of persia dA 94.95
- puggsy dA 89.95
- road avenger dA 114.95
- robo aleste dA 114.95
- sewer shark dA 129.95
- sherlock holmes 2 dA 114.95
- silpheed dA 94.95
- sonic cd dA 94.95
- spider-man vs kingpin dA 94.95
- thunderhawk dA 114.95
- time gal dA 94.95
- wolfchild dA 114.95
- wwf rage in the cage dA 114.95

N • E • S (NS)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- control-deck mit mario bros. 1 dA 99.95

SPIELMODULE

- ice hockey / classic serie dA 44.95
- kirby's adventure dA 74.95
- mario bros / classic serie dA 44.95
- pinball / classic serie dA 44.95
- tetris dA 64.95
- tiny toon adventures Teil 1 oder 2 dA je ... 94.95

MEGA DRIVE (SM)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- mega drive 2 (ohne spiel) dA 199.95
- mega drive extra 3 set dA 279.95
- 4 spieler adapter orig. sega dA 59.95
- 6 button joypad von sega dA 39.95
- 6 button propad 2 sv 439 dA 39.95
- 6-button the pad plus dA 39.95
- action replay pro cartridge dA 129.95
- arcade power stick 2 dA 89.95
- cdx modul US 119.95
- control pad sega dA 29.95
- infrarot control pad 2 dA 89.95
- joypad dual turbo remote dA 129.95
- joypad transparent progr.sv437 dA 69.95
- joypad transparent sv 434 dA 34.95
- joypad-verlängerungskabel dA 9.95
- moduladapter ntsc/pal US 39.95
- netzteil mega drive 2 dA 29.95
- rgb-video-scartkabel zu md 2 dA 29.95
- videokabel (scart/euro av) md1 dA 29.95

SPIELMODULE

- aquatic games dA 114.95
- arielle - little mermaid dA 49.95
- atomic runner dA 94.95
- ball jacks dA 94.95
- captain america dA 114.95
- castlevania new generation dA 94.95
- double clutch dA 114.95
- fifa international soccer dA 109.95
- flintstones dA 114.95
- g-loc dA 114.95
- king of the monsters dA 39.95
- landstalker dV 119.95
- last battle dA 64.95
- marble madness dA 104.95
- mickey & donald world of ill. dA 94.95
- mutant league football dA 114.95
- nba jam dA 119.95
- paperboy 1 dA 39.95
- paperboy 2 dA 114.95
- rings of power dA 139.95
- risky woods dA 49.95
- road rash 2 dA 114.95
- snake rattle n roll dA 109.95
- sonic 3 dA 129.95
- superman dA 114.95
- toejam & earl 2 dA 109.95
- two crude dudes dA 94.95
- world cup italia 90 dA 94.95
- wwf royal rumble dA 129.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIEßLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

VERSANDKOSTEN INLAND
BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE 5,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME 10,- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND
BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE netto 12,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME netto 25,- DM

EUROPA, WIR KOMMEN!
ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).
ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE JEWEILS GÜLTIGE EINFUHR-UMSATZSTEUER.

STICHWORT: UMWELTSCHUTZ
IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN, REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221/25 69 83, ...84, ...85
MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR
AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI LEITUNGEN EIN ANRUFBEANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221/25 69 86
RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEREN AUFTRÄGE

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

MODUL ZUBEHÖR GERÄT

MODUL ZUBEHÖR GERÄT

KUNDENMAGAZIN (INCL. MEGA FUN)

KONSOLENTYP

AUFTRAGGEBER

NAME

STRASSE

PLZ ORT

TELEFON KREDITKARTENFIRMA VERFALLSDATUM

KUNDEN-NR. KREDITKARTEN-NR.

VG 0694



Was sich Sega bei diesem Action-Rollenspiel geleistet hat, grenzt schon an grafische Zauberei. Kaum zu glauben, was man aus einer minimalen Farbpalette alles herausquetschen kann.

Das Elfenmädchen "Mail" ist jung, aktiv und hat eine Vorliebe für glitzernde Gegenstände... und sie ist Kopfgeldjägerin. Auf der Suche nach dem berühmten Magier "Material", verstrickt sie sich unwissentlich in ein Abenteuer, in dem plötzlich die Existenz der ganzen Welt auf dem Spiel steht.

Die Originalversion für das PC-98-System von NEC stammt ursprünglich von Falcom, die einst die bekannte Y's-Serie auf die Beine stellte. Für diese Mega-CD-Umsetzung wurden zum ersten Mal Musik und Japanosprachausgabe in feinsten CD-Qualität eingespielt. Das sollte jedoch keinen, nicht einmal einen hartgesottenen Europäer, stören, denn auch ohne Sprachkenntnisse bietet *Popful Mail* ein



POPFUL MAIL



Level oder schickt sie zurück in eine bereits eingenommene Welt, um so an mehr Kohle zu kommen. Diese werdet Ihr später bitter nötig haben, denn in Städten, die sich vornehmlich inmitten eines umkämpften Levels befinden, könnt Ihr Euch Waffen und Items einverleiben. Per Start-Taste aktiviert Ihr sodann das Item-Menü, in dem die verfügbaren Gegenstände mit der Richtungstaste angewählt werden müssen. Später gesellen sich der

Zauberer "Tut" und das Flügelmonster "Gaw" zu Euch, die beide ihre speziellen Waffen benötigen. Im Spiel selber, könnt Ihr je nach Belieben zwischen den drei Charakteren umschalten.

Sega konnte sich bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht dazu entschließen, die westliche Welt mit einer euro-amerikanischen Version zu beglücken. Schade eigentlich, denn die flotten Sprüche, die garantiert keine Lachmuskeln verschont lassen, verleihen diesem Klassikerspiel erst den letzten Schliff. *tet*



Oben: Zaubrerhafte Märchenwelt mit weniger zauberhaften Endgegnern

Geplappert wird am laufenden Band



Mit Küchenmessern spielt man nicht



Das geflügelte Monsterchen "Gaw" kullert kräftig mit

Höchstmaß an Spielspaß. Ähnlich wie bei *Wonderboy jump'n'runt* Ihr in verschiedenen Levels herum und verkloppt niedliche Kopffüßler, die poppig-drollig dahertrottel kommen. Am Ende jeden Levels stellt sich ein nicht weniger amüsanter Endgegner in den Weg. Auf einer Stage-Map befördert Ihr anschließend Mail in den nächsten

"Geld oder Leben!" So lautet die Devise von "Mail".

Allerdings erlebt sie hier ein bombiges Wunder



YOSHI'S COOKIE™

Puzzle-Power,
Level-Taktik,
Cookie-Action!

YOSHI'S COOKIE™ © 1994 NINTENDO CO., LTD. © 1993 NINTENDO CO., LTD.
*© 1992, 1993 NINTENDO LICENSED FROM BULLET PROOF SOFTWARE, INC.

Exklusiv
von
Nintendo®



Was kommt dabei heraus, wenn ein Dinosaurier und ein Klempner auf eine Menge Kekse treffen? Ein cleveres und dynamisches Spiel! Ohne die richtige Strategie läuft da gar nichts. Denn wenn ein Keks nicht in die Reihe paßt, ist das Chaos perfekt. Yoshi™ und Mario® geraten dabei auch ganz schön ins Schwitzen. Das passiert Dir nicht, wenn Du cool bleibst und den Überblick behältst. Ein

Superspiel für NES (bis zu zwei Spieler gleichzeitig) und Game Boy™ (bis zu vier Spieler gleichzeitig).



Nintendo®

Diese ECTS wird manch einem als die Messe der langen Gesichter in Erinnerung bleiben. Über die Zukunftspläne und die neuesten Produkte der Branche informieren Euch Wolfgang und Hartmut.



ECTS

Die Zeiten sind vorbei, als sich ein Spiel schon deswegen gut verkaufte, weil es eine Nintendo-Lizenz besaß. Im Erfolgsrausch bewerteten viele Firmen die Möglichkeiten des Jahres '94 viel zu optimistisch. Nun bleibt mancher auf Tausenden zu viel produzierter Module sitzen, die die Gewinne der abgesetzten Spiele auffressen. Sogar bei Sega und Nintendo herrscht Katerstimmung, auch wenn beide Unternehmen die Verluste (noch) aus der Portokasse zahlen können. Kleinere Hersteller jedoch halten bei den enormen Entwicklungskosten (besonders CD-Titel) nicht mehr mit. Falls sie sich verkalkulieren, werden sie von den Großen in die Ecke gedrängt bzw. geschluckt. Es wird immer deutlicher, daß sich im Wettlauf um die Konsole der Zukunft höchstens zwei, vielleicht drei Systeme durchsetzen werden. Wer jedoch zu den Gewinnern

gehört, wird sich keineswegs vor Anfang '95 abzeichnen. Bis dahin heißt es abwarten und überleben. Ein weiteres Thema war der erbarmungslose Fight um zugkräftige Lizenzen. Ein prominentes Opfer war z. B. Branchenriese **Acclaim**: WMS Industries, Automatenhersteller und Entwickler der Superhits *Mortal Kombat* und *NBA Jam*, bandelte mit Nintendo an, um Titel fürs Project Reality zu realisieren – bitter für Acclaim, weil man die WMS-Hits jetzt nur noch bis März '95 vertreiben darf. Trotz Erklärungen von Acclaim-Boß Greg Fischbach, man habe bereits Konzepte in der Tasche, die die Lücke schließen würden, fielen in jener Woche die Acclaim-Aktien an der Wall Street um 25 Prozent. Ungeachtet dessen ist *Mortal Kombat II* für September in den USA geplant, auch in Deutschland soll es trotz des Indizierungsrisikos erscheinen. Auch über **Commodore** wur-

de viel geredet. Die hier veröffentlichten Informationen stammen jedoch nicht von der ECTS, sondern bereits von Anfang Mai. Das Wichtigste in Kurzform: Commodore ist liquidiert, existiert in der bisherigen Form nicht mehr (präzise Infos im nächsten Heft). In die Bresche springt ein namentlich noch nicht genannter asiatischer Elektronik-

Gigant (kein Japaner!), der alle Patente und alle Vertriebsgesellschaften kaufen wird. Sämtliche Amiga- und CD³²-Projekte werden definitiv weitergeführt und weiterentwickelt. Durch den Investor erwarten Insider massive Impulse vor allem bei der CD³²-Vermarktung. Commodore senkt den Preis seiner CD-Konsole auf 499 Mark. Wer noch



Volle Breitseite: Philips mit großzügigem Messestand



Erste Eindrücke vom Argonaut-FX-Chip-Spiel Vortex (links, unten), das Starwing in vielerlei Hinsicht ähnelt



Spaßverdächtig: Codemasters Psycho Pinball für Mega Drive war nicht gerade ein Messe-Highlight, könnte aber Spaß machen



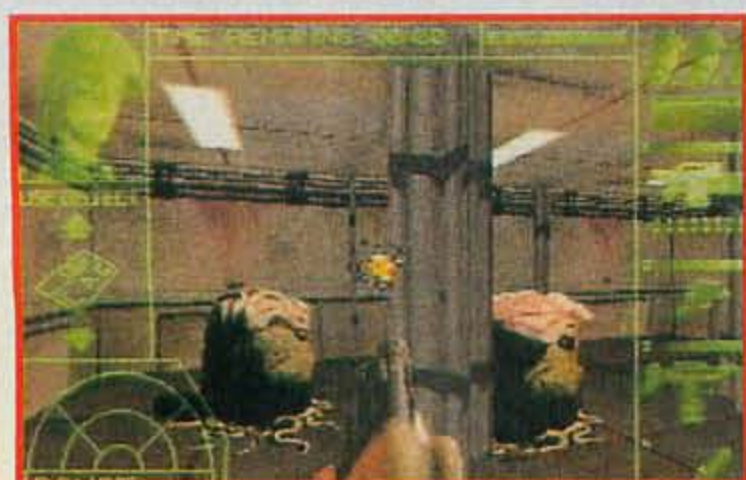
Codemasters-Projekte: Das Geschicklichkeits-Puzzle Sink or Swim (oben)



Rechts die Fortsetzung des Schreibtisch-Rennens: Micromachines 2



Beim Fachhändler nachfragen: vielerlei Quickshot-"Quetschmichs"



Jaguar-Power: Oben ein Blick auf Kasumi Ninja, unten Alien vs. Predator



Rechts: Entwickler grafik für Domarks AV8B Harrier

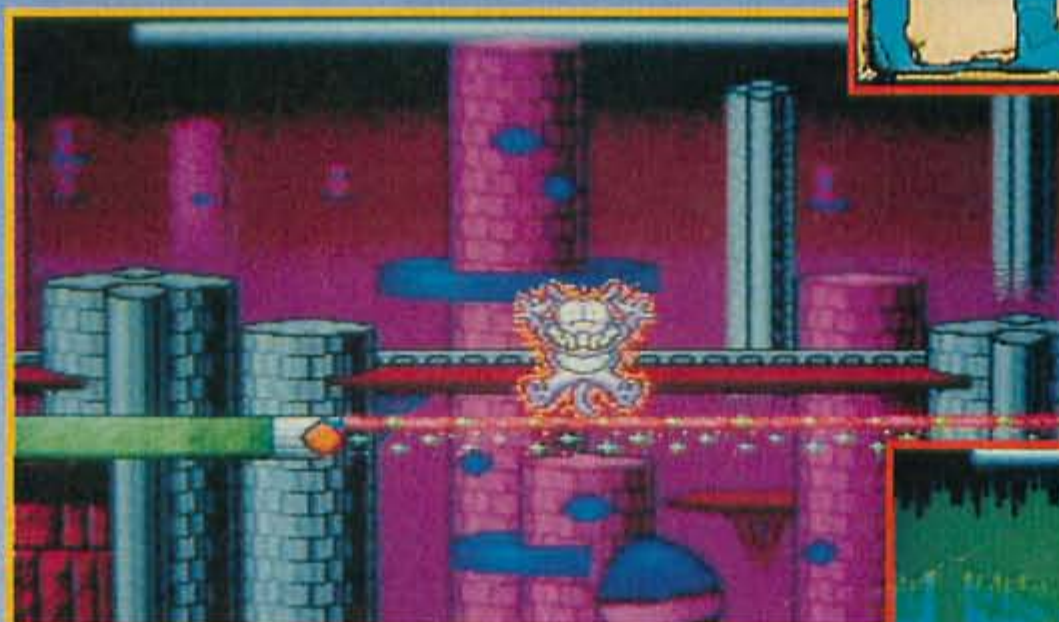
450 Mark für das MPEG-Modul drauflegt, bekommt für 880 Mark alle Vorteile der Video-CD – ein Preis, bei dem derzeit weder CDi noch 3DO noch Jaguar (mit CD-ROM) mithalten können. Aus dem Schlamassel heraus ist Commodore aber noch lange nicht. Es fiel auf, daß zahlreiche Hersteller angesichts der großen Probleme im Modulmarkt wieder verstärkt auf Amiga-Spiele setzen. Und wo ein Amiga-Spiel existiert, ist meist auch die CD³²-Umsetzung nicht weit. Für 3DO sah es eher mittelpärchtig aus: Zwar bastelt alle Welt an 3DO-Titeln, doch ein Superhit-Spiel läßt nach wie vor auf sich warten. Dabei hört man immer lauter Zweifel an der Konkurrenzfähigkeit des Geräts. 3DO-Boß Trip Hawkins gab sogar zu, zu optimistisch gewesen zu sein. In Europa wird das 3DO später als vorgesehen, nämlich frühestens ab September '94 offiziell erscheinen.

Philips nutzte die Gelegenheit, ohne den Konkurrenten im Nacken eifrig die Werbetrommel zu rühren. Philips setzt bei seinem CDi-Player vor allem auf starken Sound und die grafischen Möglichkeiten in Verbindung mit dem MPEG-Modul. Allzugern würde man allerdings die Tatsache unter den Teppich kehren, daß die CDi-Performance den Konsolen der kommenden Generation nicht annähernd gewachsen ist. Die Chancen für den CDi sind derzeit kaum abzuschätzen, weil Philips Spiele nur als einen Teilbereich betrachtet. Insider räumen derzeit **Sony** mit seiner PSX-Konsole die größten Chancen für einen Big Bang ein. Leider herrschte absolute Funkstille in bezug auf PSX, **Sony Electronic Publishing** beschränkte sich auf reine Softwaremeldungen für etablierte Konsolen: Erwähnung verdient das freche Jump'n Run *Eek the Cat* (SN, MD) sowie die Mega-CD-Umsetzung des düsteren SciFi-Adventures *Flashback* von Delphine

Wiederauferstehung: Pitfall der VCS-Klassiker wurde komplett überarbeitet und erscheint in Kürze für das Super-NES



Für die Animationsphasen des Pitfall-Helden-Sprites wurden mehrere Zeichentrick-Künstler eingespannt

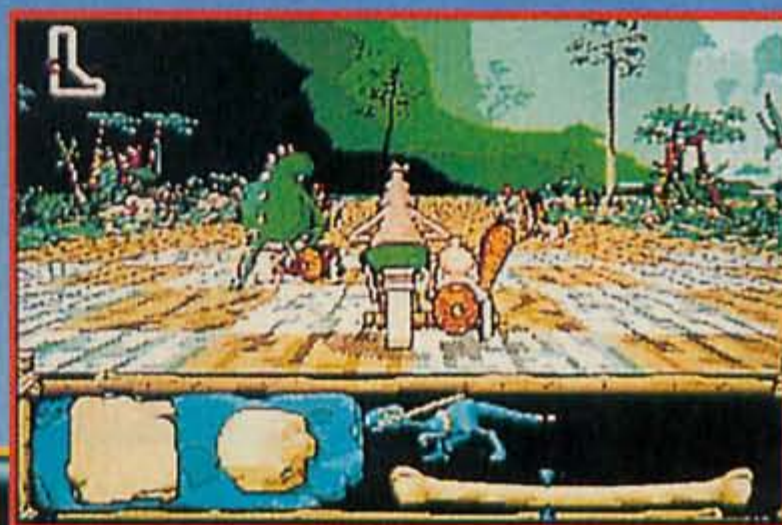


Software, das mit beeindruckendem Vorspann aufwarten konnte. Ebenfalls in Arbeit: *Cliffhanger* für Mega CD. Wo wir gerade bei Zukunftsprojekten sind: In bezug auf Project Reality gab sich auch **Nintendo** als bis zur Halskrause zugeknöpft. Außer ein paar aufwendigen Silicon-Graphics-Demovideos gab's nichts als Rauschen im Kanal. **Silicon Graphics** demonstrierte mit einem eigenen Messestand bewußt Unabhängigkeit, doch daß man auf einem 90 000-Dollar-Onyx-Parallelrechner tolle Flugsimulatoren zeigte, sagt noch gar nichts über mögliche Consumerprojekte. Nintendo präsentierte derweil eine abermals umgekremelte Version von *Stunt Race FX*. Das mittlerweile Buggy-ähnliche Rennauto wurde verkleinert und die Streckenführung perspektivisch geändert. Außerdem wurde die Grafik spürbar flüssiger. Für den Game Boy zauberte man das Kultspiel *Donkey Kong* aus dem Hut, und Alexej Patshitnows Geniestreich erfährt mit *Tetris 2* die sehnsüchtig erwartete

Eek the Cat von Sony EPL ist ein frecher Kater im Garfield-Stil – aber beweglicher

Handheld-Fortsetzung. **Atari** muß in Krisenzeiten gar nicht erst lange nach Sponsoren suchen – es gibt da einen alten Bekannten: *Time Warner*. Warner war schon Ende der Siebziger als Investor bei Atari eingestiegen, um Firmengründer Nolan Bushnell bei der Finanzierung seines VCS2600-Geschäfts zu helfen. Nach dem Crash 1985 hatte Warner Atari stückweise verschertelt, jedoch stets Anteile der Atari Games Corp. (Spielautomaten), der Atari Computer Corp. (Heimcomputer, Jaguar, Lynx) und der 1987 ausschließlich für den Videospiegelvertrieb gegründeten Tengen Inc. behalten. Auf der ECTS kündigten Atari Games, Tengen und die Time Warner Interactive Group an, in Zukunft unter dem gemeinsamen Namen "Time Warner Interactive" operieren zu wollen. Die Atari Computer Corp.

wird mit dem Jaguar weiter eigene Wege gehen. Insider hatten gehofft, Ataris lange erwartetes Jaguar-CD-ROM zu Gesicht zu bekommen. Dem war leider nicht so. Statt dessen gab's die Meldung, daß der Jaguar in Europa noch später als geplant starten werde, weil die Nachfrage in Amerika derart gigantisch sei, daß dort jedes lieferbare Gerät sofort verkauft werde. Zu sehen gab's das "fast fertige" (Running-Gag) *Alien vs. Predator*, das einen recht flotten Eindruck hinterließ und sicherlich zu den kommenden Hitspielen zählen wird. Überrascht wurde die Fachwelt auch mit einer fast fertigen (hihi) Version des ID-Kult-Klassikers *Wolfenstein 3-D*. Die Grafik ist beeindruckend gut und sehr schnell. Leider gleicht das Spiel der in Deutschland indizierten PC-Version bis in die delikaten



Die Dinos machen mobil: In Chuck Rally rast Ihr mit einem abgefahrenen Ur-Bike durch verschiedene Dschungel-Landschaften

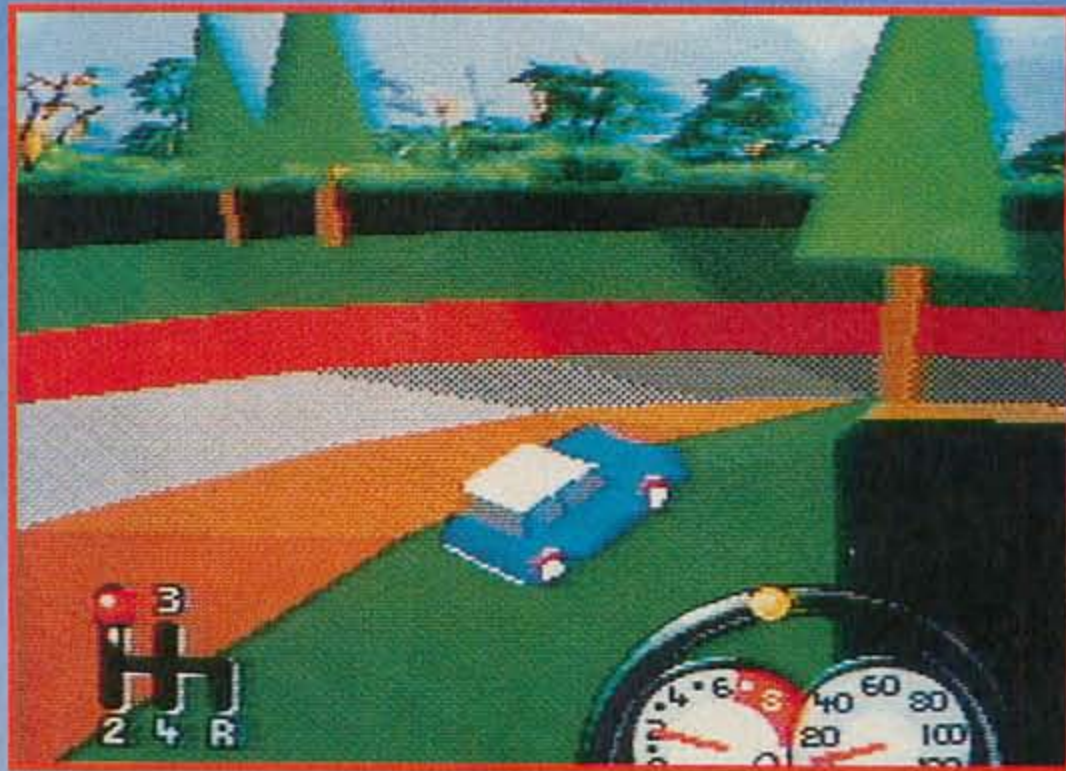




All aber schön: Space Ace, bald für Panasonics 3DO.



Grafisch aufgepeppt: Flashback-Vorspann (MCD)



Oben eine reichlich ruckelige Version von Elites Powerslide

Links: ein etwas unscharfer Blick auf Empires Crazy Cartoon Chase



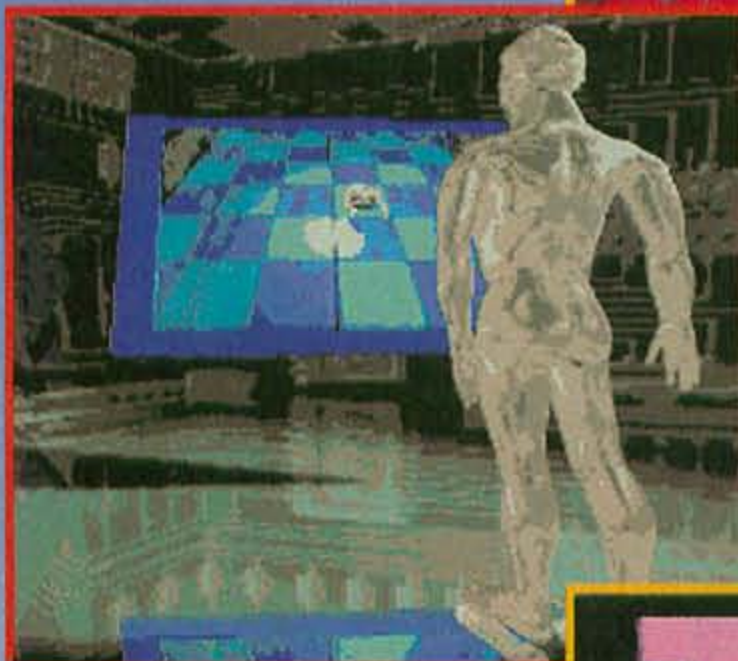
Details und wird daher – sollte es überhaupt hier erscheinen – schnell denselben Weg gehen. Außerdem geisterte eine Demo-Version des zweiten ID-Kultspiels *Doom* auf dem einen oder anderen Jaguar herum. Neben einem fast fertigen (...) *Flashback* gab's außerdem eine spielbare Demo-Version des grafisch überragenden *Beat 'em Ups Kasumi Ninja*. Die Ähnlichkeit mit *Mortal Kombat* ist verblüffend – vor allem nach Special-Moves: Das Pixelblut spritzt eimerweise. Fast fertig war auch die Jaguar-Version des Jeff-"Mr. Lama"-Minter-Kultautomaten *Tempest* (s. Jaguar-News S. 10). **Accolade** hatte so früh im Jahr noch nicht viel Neues zu bieten: Gezeigt wurde *Bubsy 2* (SNES) sowie eine neu überarbeitete Version von *Brett Hull Hockey* für Mega Drive. Alle Hochgeschwindigkeits-Fans dürfen sich auf zwei neue Autorennspiele freuen: *Speed Racer* und

Combat Cars (ein *Micro-Machines*-Verschnitt) rasen auf Euer SNES und Mega Drive zu. Freunde des runden Leders dürfen sich rechtzeitig zur Fußball-WM mit der SNES-Version von *Pelé* vergnügen. Zudem wurde noch ein weiteres Fußballspiel angekündigt, das derzeit unter dem Arbeitstitel *Pelé presents: World Soccer* entwickelt wird. Am **Activision**-Stand feierte man mit lautstarker Videountermahlung die Auferstehung eines Atari-VCS-2600-Klassikers: *Pitfall – The Mayan Adventure* (SN/MD/Mega-CD). Ansonsten gab's Umsetzungen des niedlichen Dino-Jump'n Runs *Radical Rex* (SNES/MD) (bzw. *Baby T-Rex*, s. Preview S. 20). Auf Cyber-Action-Fans zielen die beiden High-Tech-Kampfspiele *Mechwarrior* und *Battletech* (beide SNES). Auch die Recken um Kultprogrammierer Jez San (**Argonaut Software**, *Starglider 1/2*, *Star Wing*) meldeten sich zu Wort: Auf dem Stand von **Elec-**



tro Brain zeigten sie *Vortex*. Dabei handelt es sich um das zweite Argonaut-FX-Chip-Spiel. Ihr steuert eine High-Tech-Kampfmaschine durch flotte 3-D-Vektor-Landschaften im *Starwing*-Look. Die Maschine beherrscht verschiedene Morph-Stufen, z.B. verwandelt sie sich in ein dreirädriges Panzerfahrzeug, eine Art Battlemech oder in einen schnittigen Kampffäger. **Co-demasters** bastelt an *Micromachines 2*, dem Geschicklichkeits-Puzzle *Sink or Swim* (MD) sowie *Psycho Pinball*. Das Vierspieler-Tennismodul *Pete Sampras Tennis* testen wir auf S. 96. Da lohnt nur die Bemerkung, daß "uns Redaktor" Rob Zengerle einen genialen Lizenzdeal landete, indem er für das sagenhafte Honorar von einem englischen Pfund die Rechte an seinem Namen für das Spiel zur Verfügung stellte. Rob hat jetzt erstmal Urlaub eingereicht. **Core Design** zeigte insgesamt drei neue Mega-CD-Titel: Über *Soulstar* und *Battlecorps* berichteten wir bereits in der Maiausgabe. Keulenschwinger-Fans dürfen sich auf das rasante *Chuck Rally* (Mega-CD) freuen, das mit verblüffenden Mode-Seven-3-D-Effekten aufwartet. Zu guter Letzt warfen wir ein Auge auf das finstere Action-Adventure *Skeleton Krew* (MD), das sich aber noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet. **Domark** arbeitet neben *Kawasaki Superbikes* an einer Mega-CD-Version des Senkrecht-starter-Simulators *AV8B Harrier Assault*, der vor allem PC-Freaks ein Begriff sein sollte. Die Konsolenvariante wird dem PC-Vorbild allerdings kaum ähneln, dafür um so mehr dem Kampfflugsimulator *MiG 29*: Erstens arbeitet das gleiche Programmiererteam daran und zweitens wurden Menüsystem, wesentliche Spielelemente und Features aus *MiG 29* übernommen. Die altingesessene Softwarefirma **Elite** zeigte eine stark fortgeschrittene Version ihres ersten SNES-FX-

Sorgte für Stielaugen:
Das Geheimwaffen-Trio auf dem
Messestand von Systems 3



Ein wenig blaß im Profil:
Lawnmower Man (MCD)



Spiels *Powerslide* sowie einen Vorgeschmack auf die 3DO-Version des Uralt-Trickfilm-Abenteuers *Space Ace* (gäh). **Empire** hatte noch wenig fertig, neben dem hauseigenen Beitrag zur Fußball-WM *Empire Soccer* ist mit *Crazy Cartoon Chase* ein abgedrehtes Rennspiel in Arbeit, bei dem Hanna Barberas Comicfiguren zu Fuß (!) durchs Gelände hetzen. **Game-tek** hatte eine neue Cyberworld-Panzersimulation namens *Spectre* zu bieten. Wer auf Knuddel-Sprites steht, wird eher Gefallen am neuen Jump'n Run *Trolls* finden. **Imagineer** steht ebenfalls ganz im Zeichen der WM und zeigte *Kick Off 3*. Schnell ein Kurz-Abstecher in die französische Szene: **Info-grammes**, das Spielehaus mit dem Gürteltier im Logo, wurde vom Medienkonzern CLT aufgekauft (an RTL beteiligt). Auch **Loriciel** hat den Besitzer gewechselt, der Investor stand zu Redaktionsschluß jedoch noch nicht fest. Loriciel setzt nach dem *Jim Power 3D*-Flop auf die drei Haudegen *The Three Musketeers* (SNES). Das Spiel lehnt sich an den mehrfach verfilmten Roman von Alexandre Dumas an. **Konami** setzt beständig auf den Kultstatus seiner Tiny-

Erstes Probespiel
erfolgreich
überstanden:
*The Pirates of
Dark Water*
(rechts, Sunsoft)



Cyper World:
In *Spectre* dürft
Ihr Euch mit
High-Tech-
Panzern gegen-
seitig über das
Spielfeld jagen



Antik-Adventure:
Bei *The Three
Musketeers*
schlüpft Ihr in die
Rolle aller drei
Degen-Akteure

Toons-Serie. Mit *Buster* und *Babs Bunny* (SNES, MD) bastelt man an zwei weiteren Toons-Abenteuern. Ein *Tiny-Toons-Sports*-Spiel befindet sich außerdem in der Pipeline. Und da Cartoonfiguren so beliebt sind, wird Konami demnächst mit den *Animaniacs* eine weitere Spielserie starten. Auch die *Animaniacs* sind Warner-Comic-Cha-

raktere. *Sparkster*, der knuddelige Opossum-Raketenritter aus dem *Rocket Knight Adventure*, bekommt einen zweiten Auftritt in einem Jump'n Run für SNES und Mega Drive und leiht dem Spiel auch seinen Namen. **Mindscape** arbeitet gerade an der Umsetzung von *Megarace* für Mega-CD. *Thunder in Paradise* (SNES) heißt ein

das

MULTI-MEGA

...glänzt mit Klasse
statt Masse
-Limited Edition!
Und im Innern
dieses durchgestylten
High-End Portables
finden Sie

Mega Drive

+

Mega CD

+

tragbarem
Musik CD-Player

Im Package enthalten:

Sonic 2, Ecco the Dolphin CD,
Road Avenger CD,
SoulStar/Battlcorps Demo CD,
6 Button Pad II,
Scharfkabel, Batterien, Netzteil.

Beeindruckt?

Wer uns klar!

198mm (originalgröße)

128mm

SEGA

Welcome To The Next Level

actiongeladenes Abenteuerspiel, das auf einer neuen TV-Serie mit WWF-Superstar Hulk Hogan basiert. In der Sportabteilung wurde das Indy-Car-Rennspiel *AI Unser Jnr* vorgestellt sowie *NCAA Football*. Bei **Ocean** stand alles im Bann des aufwendigen PC-Epos' *Inferno*. Neue Konsolentitel heißen *Soccer Kid* (SNES), ein *Marko's Magic-Football*-Verschnitt, *Mario Andretti Racing* (SNES) und *The Green Lantern* (SNES), das für Ende '94 geplant ist. Dabei handelt es sich um einen Comic-Charakter aus den 40er Jahren. Auf dem SNES wird ein Actionspiel draus. *Mighty Max* heißt eine in den USA beliebte neue Zeichentrickfilmfigur, die demnächst auch auf SNES ihr Unwesen treiben wird. Im Rahmen eines dicken Lizenzdeals mit Ocean wird Sony EPL diesen Titel vertreiben, ebenso wie *Jurassic Park 2* auf mehreren Systemen, *The Flintstones*, den 64er-Vektor-Weltraumklassiker *Elite* etc. Auch **Psygnosis** geizte ein wenig mit Neuheiten. So konnten wir lediglich einen Blick auf *Lemmings 2* (SNES) werfen, auf *Super Dropzone* (SNES), *Puggsy* und *Sensible Soccer* (Mega-CD). Über das Jump'n'Run-Spiel *Flink* (MD) und das unterirdische Bergwerk-Adventure *Rescue* (MD) berichteten wir schon. Mit *Toppa's World*, das wir in den letzten Sega-News erwähnten, hat sich Psygnosis zu früh aus dem Fenster gelehnt: Der Lizenzdeal mit Microvalue/Flair ist geplatzt, Flair wird das Spiel für SNES und MD selbst vertreiben. Wer seine Augen offenhielt, konnte auf der Messe diverse Demos erspähen, für die es noch keine Lizenzen gibt. Besonders fiel uns das grafisch hervorragende Jump'n'Run *Nightmare Busters* (SNES) auf. Die Hauptrolle spielen zwei spitzohrige Gnome, die sich durch finstere Wälder und Höhlen kämpfen. Vermutlich wird sich **Sunsoft** die Rechte für das Spiel sichern. Apropos Sunsoft: Dort be-

wunderten wir die SNES-Version von *Speedy Gonzales* und prügelten bei *Death of Superman* bzw. *Reign of Superman* (SNES). *The Pirates of Dark Water* (MD, SNES) ist ein actiongeladenes Jump'n Run, ebenso wie die Game-Boy-Versionen von *Daffy Duck* und *Looney Tunes 2 - Taz Escapes Acme Zoo*. **Sales Curve** zeigte die Mega-CD-Version von *The Lawnmower Man* und *Mr. Tuff* (SNES, MD, Mega CD), ein putziges Jump'n Run-Game, während **System 3** eindeutig mehr heiße Mädels zeigte als Konsolenattraktionen: Mit *Ferrari - Race of the Champions* (SNES) gibt's neues Futter für alle F1-Hobby-Piloten, bei *Putty Squad* (SNES), einem Jump'n Run, gilt es, einen Knetball sicher durch ein Labyrinth zu steuern. **Tengen** bot die Mega-Drive-Umsetzung von *Lawnmower Man* (MD) sowie *R.B.I. Baseball '94*. **Vic Tokai** hatte außer dem netten Game-Boy-Geschicklichkeitspuzzle *LUCLE* keine Neuheiten. Last, but not least, einige Takte zu **Virgin**: Auf einem postmodernen Messestand konzentrierte man sich auf grafisch beeindruckende Demos der PC-Spiele *Lands of Lore II* und *Creature Shock*, die wir deshalb an dieser Stelle erwähnen, weil sie geniales Futter für die



Virgin schlägt zu:
Bruce-Lee-Story
als *Beal'em Up in Dragon* (oben)

kommenden CD-Konsolen darstellen und mit die Highlights der Messe waren. Eher zum Brot-und-Butter-Business gehörten das Bruce-Lee-Beal'em-Up *Dragon* (SNES) sowie die Basketball-Simulation *Jammit* (SNES, MD). In Arbeit sind Umsetzungen von *Demolition Man* (MD, Mega CD, SNES, 3DO), die Ende '94 erscheinen sollen.

ws/hu

Harte Geschütze:
Bei *Mr. Tuff* wird
mit schweren
Geräten gekämpft



Oben: Kultspiel-
Umsetzung:
Archer McLeans
zwölf Jahre
altes
Dropzone auf
SNES

Rechts:
Bei *Speed Racer*
wird nichts herge-
schenkt. *Harte*
Fights sind an der
Tagesordnung.



Gib ihr
einen Korb:
Virgins Basket-
ballspektakel *Jammit*

Verzauberte Welten: *Erwarten*
Euch bei Flink dem Adventure



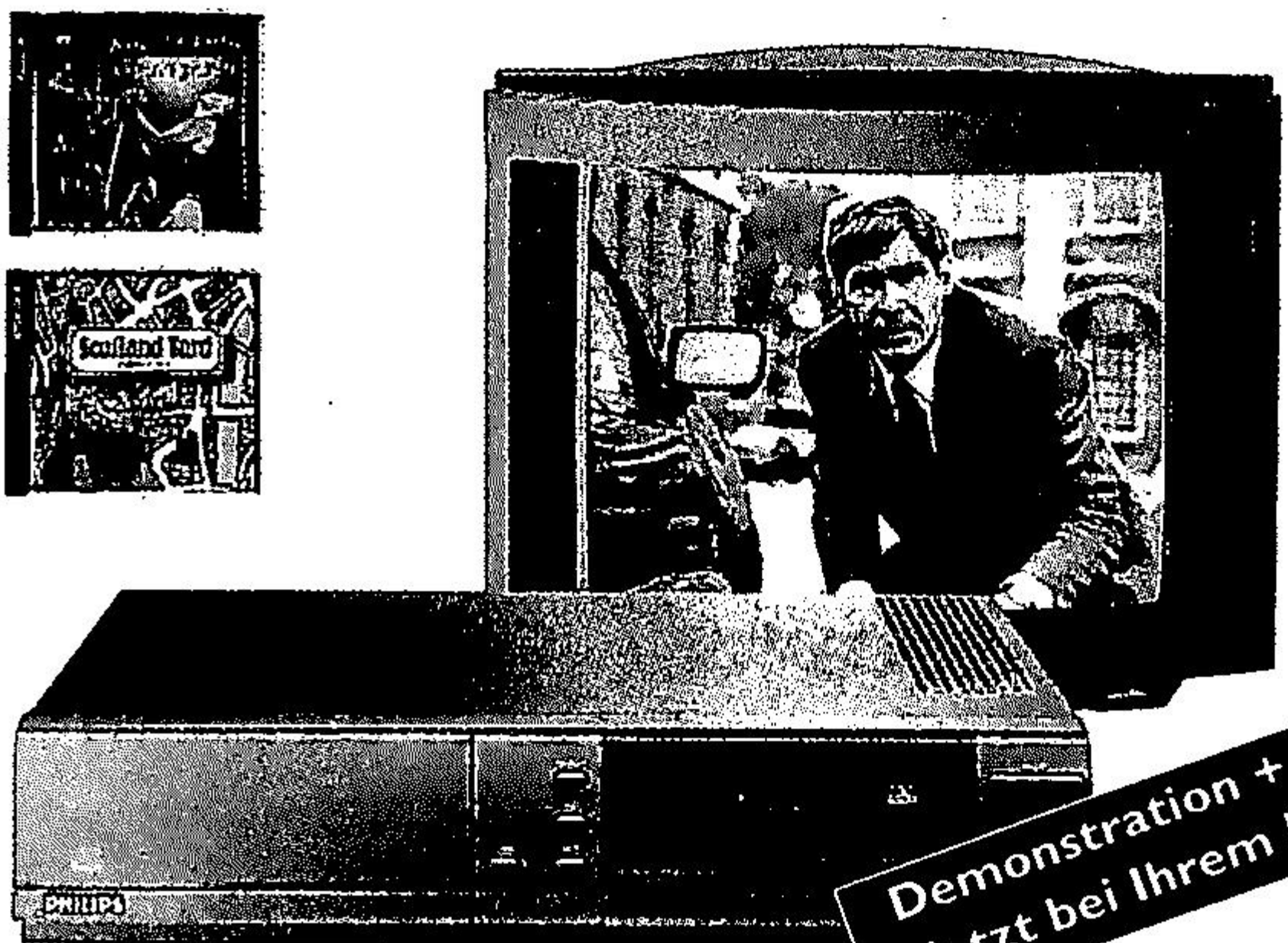
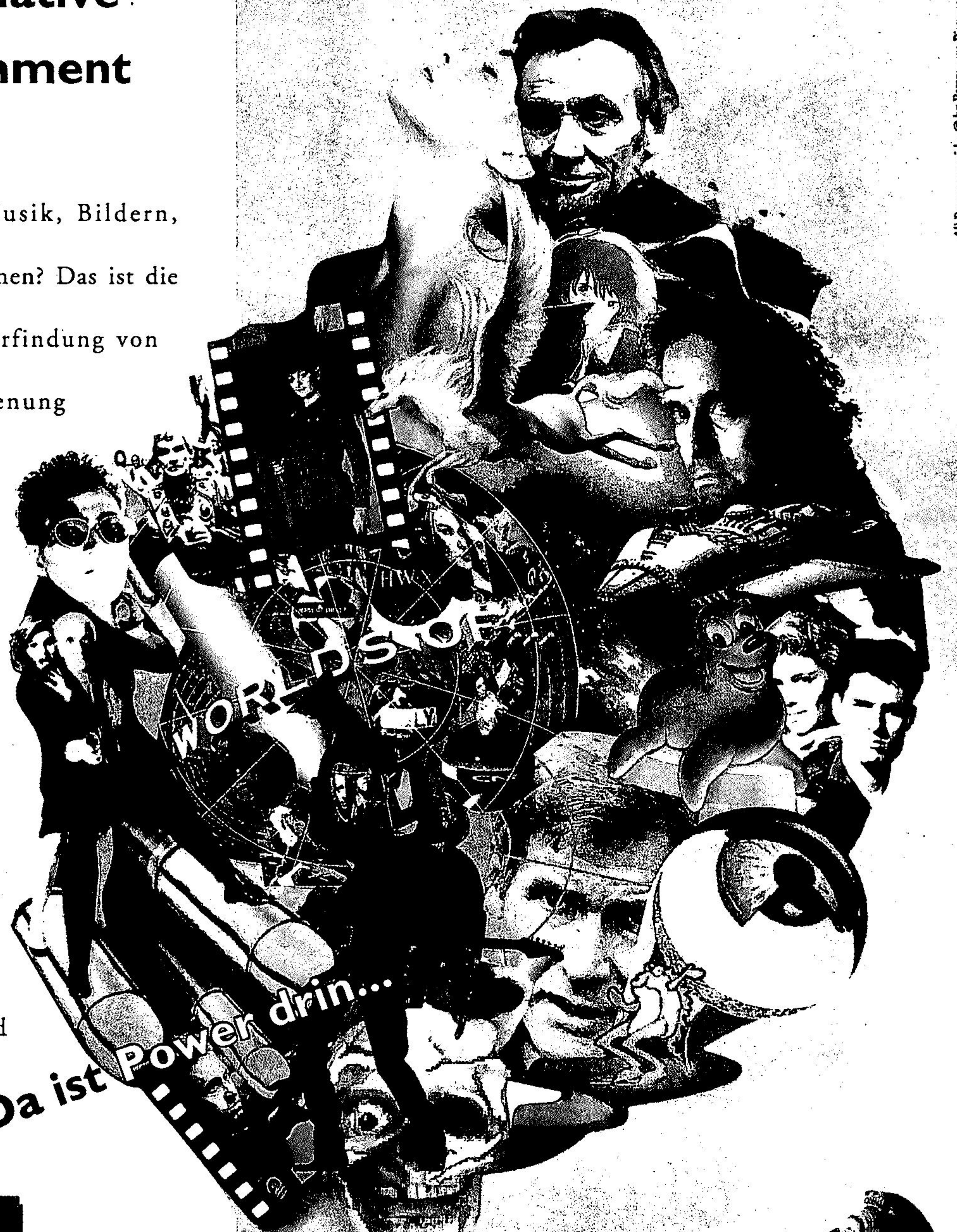
PHILIPS INVENTS

CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

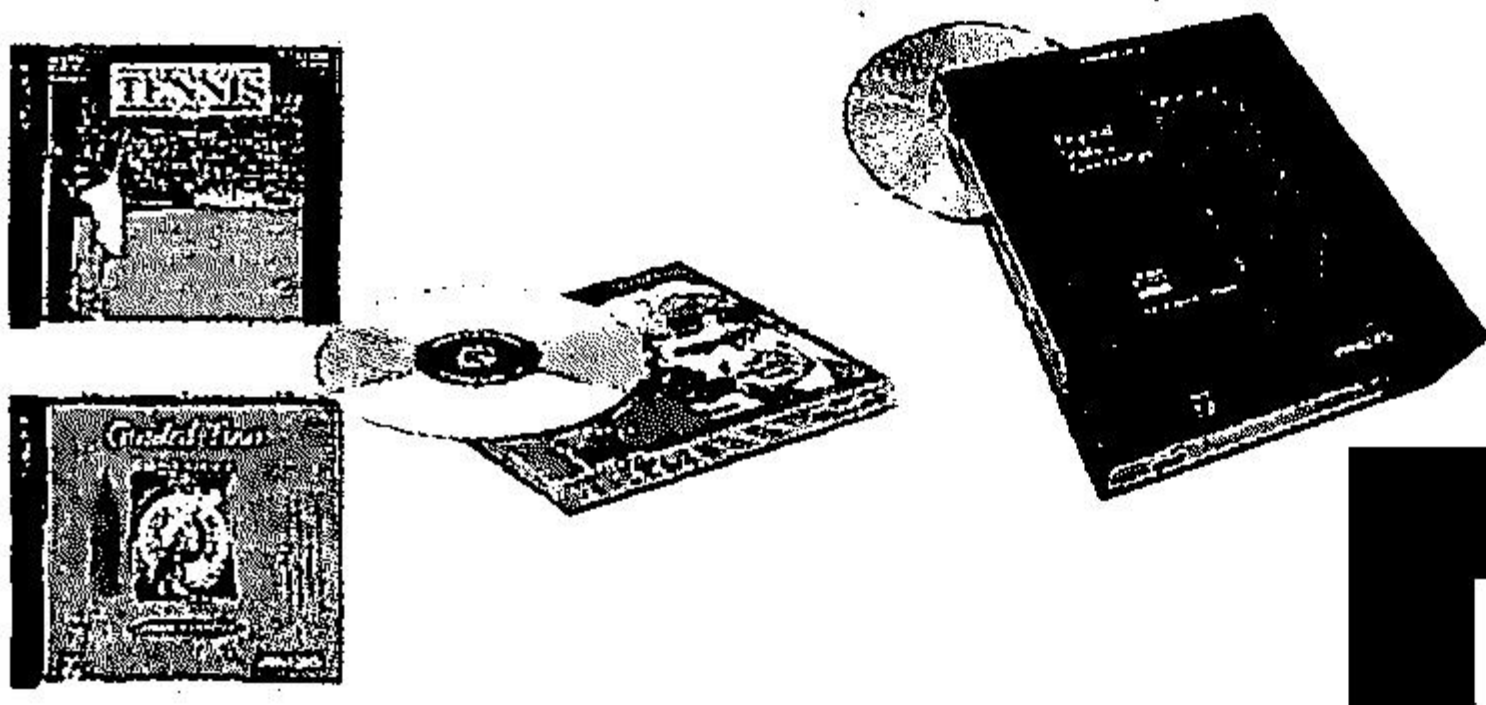
Eine CD mit Musik, Bildern,

interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

Da ist power drin...



Demonstration + Gewinnspiel
jetzt bei Ihrem Fachhändler!



Philips
Consumer
Electronics

PHILIPS INVENTS FOR YOU



PHILIPS

All Paramount titles © by Paramount Pictures. All rights reserved.



RADICAL



Im Bonus-Level springt Ihr von Blatt zu Blatt und sammelt möglichst viele Eier ein. Währenddessen steigt das Wasser an und Ihr dürft ja nicht reinfallen.



Im fünften Level trifft Ihr zum ersten Mal auf den bösen Sethron. Mit seinem Zauberstab schleudert er weiße Lichtblitze auf Euch.

Der wildeste, schärfste, coolste und schnellste (mit Skateboard) Tyrannosaurus Rex aller Zeiten gibt sich die Ehre!
Radical Rex ist da!



Die Fackeln sind Zwischenspeicherpunkte, die Ihr in jedem Level finden könnt.

Auf seinem Skateboard schafft Rex die tollsten Tricks



Mit weit aufgerissenem Maul läßt Radical seinen Urschrei los. Die beiden Balken rechts oben zeigen die Stärke des Schreis und seiner Flamme.



Die australische Softwarefirma Beam ist immer für eine Überraschung gut. Nach dem unerwarteten Erfolg von *Choplifter III* kommt mit *Radical Rex* der Generalangriff auf alle Jump'n'Run-Freaks.

Der grausame Magier Sethron (wie der wohl in die Urzeit kommt?) hat die friedliebenden Bewohner der Prähistorie verzaubert und gegeneinander aufgewiegelt. Nur Radical Rex, der coole Tyrannosaurus Rex wurde nicht vom Bann getroffen, da er gerade wieder einmal schlief. Als er aufwachte, waren seine Kumpels verschwunden und ihm schwante Böses. So macht er sich auf den Weg, seine Freunde zu befreien, Sethron zu verdreschen und außerdem hatte er an dem Wochenende sowieso nichts vor.

Als Dinosaurier von Welt beherrscht Radical natürlich jede Menge cooler Tricks. Im ersten Level schnappt er sich z.B. ein Skateboard und rast durch den Dschungel, springt über Klippen und



Unter Wasser läßt Rex sich von Fischen beatmen



Ob die Piranhas wohl beißen? Lieber gut festhalten!

REX

WARPZONE



Liebe, Spannung, Leidenschaft, in Radical Rex ist alles drin!



bricht sich die Nase an gemeingefährlichen Wänden. Als einziger feuerspeiender T-Rex der Gegenwart (oder Vergangenheit?) hat unser Held natürlich keinerlei Probleme mit umherfliegendem Ungeziefer, die Viecher werden einfach gebraten. Gegen größere Monster hilft ein furcherregender Kampfschrei Marke Bruce Lee, der sämtliche Gegner auf dem Bildschirm erledigt. Als echter Kung-Fu-Fan beherrscht Radical auch einen gesprungenen Kick, der sich beson-



ders gegen Skelette als sehr wirkungsvoll erweist. Im zweiten Spielabschnitt, einem düsteren Sumpf, beweist der kleine Dino, daß all die Tarzan-Videos doch nicht ganz sinnlos waren. In bestem Johnny-Weismüller-Stil schwingt er sich von Liane zu Liane inklusive perfektem Abgang mit Doppelsalto. In jedem Level liegen Dino-Eier

Der Riesenvogel schmeißt mit Eiern auf Euch. Ein tiefer Sturz gibt Schädelweh. Die Skelette vertragen kein Karate.



verstreut, von denen Ihr so viele wie möglich einsammeln sollt, denn wenn Ihr am Ende jedes Spielabschnitts wenigstens 80 davon in der Tasche habt, dürft Ihr Euch am Bonuslevel versuchen. Nach dem sich Radical erfolgreich im Sumpf geschlagen hat, wird er von einem riesigen Dinosaurier verschluckt. So kämpft er sich durch die Innereien des Riesen auf der Suche nach einem Ausgang. Magensäure, Antikörper und kleine Würmer (wie ekelhaft) machen Euch das Leben schwer. Danach findet Ihr Euch im Dinosaurier-Friedhof wieder. Jede Menge Dino-Skelette greifen Euch an, Sandstürme wirbeln Euch die mühsam erkletterten Knochenberge runter. Danach trifft Ihr zum erstem Mal auf Euren großen Widersacher Sethron. Begleitet werdet Ihr durch das ganze Spiel von fetziger Musik, speziell



Sogar im Inneren des Riesen-Sauriers trefft Ihr auf alle möglichen Gummiadler

der Intro-Sound mit digitalisierter Sprachausgabe klingt wirklich scharf. Radical Rex wird im Spätsommer für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen (die Screenshots sind alle von der Super NES-Version).

der Intro-Sound mit digitalisierter Sprachausgabe klingt wirklich scharf. Radical Rex wird im Spätsommer für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen (die Screenshots sind alle von der Super NES-Version).



Es gibt Augenblicke, da ist man wirklich froh, ein Japaner sein zu dürfen. Der 2. April war eben so ein Tag: Square setzte einen weiteren Meilenstein in der Geschichte des Rollenspiels.

FINAL FANTASY

Ss wird einmal eine Zeit kommen, in der es keine Magier, keine Zauberer und keine Priester mehr geben wird. Tja, düstere Aussichten für Rollenspieler, denn nichts ist spektakulärer und aufregender als ein alles einäschender Spruch in einer Kampfszene. All dies wird im sechsten Teil der *Final Fantasy*-Saga

vorerst nicht präsent sein, zumindest in der Form, die wir bisher von Rollenspielen her kennen. Was war passiert?

Als im verheerenden "Magischen Krieg" vor 1000 Jahren die Zauberknechte sich gegenseitig ausrotteten, erlosch auch der letzte Funke dieser übermächtigen Kraft. Zurück blieben verbrannte Kontinente, ein dunsterfüllter Himmel und ein kleines Häufchen Elend, das sich einst "Menschheit" nannte. Die Überlebenden schufen dann viele Jahrhunderte später ein Imperium, das sich gänzlich auf die Kräfte der Mechanik und der Chemie stützte. Dampfmaschinen, Schießpulver, und eine bescheidene Anzahl von künstlich erzeugten Zauberschemeln sollten nunmehr die Welt beherrschen. Aber dies genügte dem Imperator Gastra keinesfalls: "Ohne die natürliche Magie ist meine Macht unvollkommen." Er befahl, einen Feldzug gegen die umliegenden Länder zu führen, um auch dort nach den verlorenen magischen Kräften zu suchen. Dies gefiel natürlich den Bewohnern der freien Welt ganz und gar nicht. Und so schlossen sie sich zu einer Rebellenallianz zusammen, die den imperialen Vormarsch stoppen sollte. Soweit die Rahmenhandlung von *Final Fantasy VI*, dessen erste Auflage bereits wenige Tage nach dem



Erscheinen vergriffen war. Verständlich, denn eine noch nie dagewesene Flut an Grafiken, eine prachtvoller als die andere, nistet sich in die Sinne des Spielers ein. Anfangs glaubt man, sich in eine komplett digitalisierte Virtual-Reality-Welt verirrt zu haben. Dabei basieren lediglich 5% der Bilder auf eingescannte Fotos, der Rest ist handgezeichnet. "Der Frust beim Vorgänger *FF 5* (Jap), wo wir unsere Ideen nicht einmal halbwegs umsetzen konnten, saß sehr tief. Deshalb haben wir uns alle in *FF 6* ausgetobt", kommentierte



ファイナルファンタジーVI FINAL FANTASY VI

dazu ein Grafiker von Square. Und in der Tat scheinen nicht nur die Grafiker einen kreativen Waprsprung in das 24-MBit-Modulzeitalter vollbracht zu haben. Mehr als vierzig Entwickler arbeiteten "dreißig Stunden am Tag" an diesem Projekt, und das ein ganzes Jahr lang. Der Stammkomponist der *Final Fantasy*-Serie, Nobuo Uematsu, lieferte 61 CD-reife Musikstücke, gefolgt von den Event-Programmierern, die eine zwanzigminütige (!) Endsequenz in das Modul einpflanzten. In dieser traumhaften Welt tummeln sich bis zu vierzehn Charaktere, von denen in bestimmten Situationen maximal zwölf simultan angesteuert werden können. Bemerkenswert auch, daß die Story an

Alte Bekannte:
Chocobos (links) und Flugschiffe (unten)



manchen Stellen anders verläuft, wenn unterschiedliche Kämpfer zu einer Truppe zusammengewürfelt werden. Rätsel gibt es genügend zu lösen — Kombinationsgabe, auch bei diversen Endgegnerkämpfen, wird daher als selbstverständlich vorausgesetzt. Da kann man schon erleichtert aufatmen, wenn altgediente Flugschiffe und Chocobos (Laufvögel) die Truppe sicher durch eine fließend animierte 3-D-Landschaft kutschieren. Und sogar eine komplette Opernaufführung (mit Pseudo-Gesangseinlagen!)

haben die Entwickler in die umfangreiche Storyline mit eingepackt. Einer der seltenen Augenblicke, in denen man sich getrost zurücklehnen und mal richtig ausspannen kann. Wenn man das Spiel halbwegs normal durchspielt, bietet es an die 50 Stunden durchgehende Unterhaltung. Aber Vorsicht! Übereifrigen Europäern sei geraten, vorher einen Blick auf die *FF*-Komplettliste (links unten) zu werfen, und sich die englische Version vorzumerken, die im Herbst erscheinen soll. *tet*



Meisterwerke der Videospielekunst. Stimmungsvoller kann man Spiele nicht gestalten.



Spielhöhepunkte werden in selbstaufblühenden Sequenzen erzählt. Hier gibt's auch wichtige Tips und Hinweise.

Die Final Fantasy-Saga

Es gibt insgesamt zwölf Versionen, von denen sieben ins Englische, und gerade mal zwei ins Deutsche übersetzt wurden. Secret of Mana (jap.: Seiken Densetsu 2) fürs SNES gehört jedoch nicht zur FF-Saga.

Japan	USA	System
Final Fantasy	Final Fantasy	NES
Final Fantasy II	keine	NES
Final Fantasy III	keine	NES
Final Fantasy IV	keine	SNES
Final Fantasy IV - Easy Type	Final Fantasy II	SNES
Final Fantasy V	geplant für Mitte '95	SNES
Final Fantasy VI	geplant für Oktober '94	SNES
Final Fantasy USA - Mystic Quest	Mystic Quest (dt.: Mystic Quest Legend)	SNES
Sa-Ga	Final Fantasy Legend	Game Boy
Sa-Ga 2	Final Fantasy Legend 2	Game Boy
Sa-Ga 3	Final Fantasy Legend 3	Game Boy
Seiken Densetsu — Final Fantasy Legend	Final Fantasy Adventure (dt.: Mystic Quest)	Game Boy



Später werden die Zaubersprüche wiederentdeckt: 24-MBit-Magie in ihrer vollen Pracht.



WARPTZONE NINTENDO

32-MBit-Kracher

Als erstes wartet Takara mit der Umsetzung des jüngsten Neo-Geo-Hits *Fatal Fury Special* auf. Die mächtigen 150 MBit des Originals wurden dabei auf für Super-Nintendo-Verhältnisse nicht minder beeindruckende 32 Megs zusammengestaucht. Im Vergleich



Nintendo schlägt zurück und kündigt völlig überraschend eine 32-Bit-Konsole an. Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf drei 32-MBit-Prügelknaller.



Freddy Kruegers Bruder Gen-An und Ukyo duellieren sich vor malerischer Küstenatmosphäre

fisch nahezu keine Qualitätseinbußen festzustellen! Wir halten Euch auf dem laufenden.

Takara hat aber noch ein heißeres Eisen (eh fast nicht mehr möglich) im Feuer: Die Japaner werkeln mit Nachdruck an der Umsetzung des besten Beat'em Ups aller Zeiten, dem 118 MBit-Schwertspektakel *Samurai Showdown*. Wenn Ihr einen Blick auf die Duellanten an der umspülten Küstenlandschaft werft, werden Euch die Augen übergehen: So eine detaillierte Background-Grafik findet Ihr höchstens noch im oben erwähnten *Fatal Fury Special*, tja 32 MBit eben! Das Modul soll zudem alle zwölf Samurai, Ritter

zum grafisch schon opulenten zweiten Teil (Video-Games-Classic mit 82% Spielspaß) packten die Designer noch eins drauf. Ihr dürft jetzt neben den acht alteingesessenen Haudegen um die Bogard-Brüder und Joe Higashi auch die vier Endgegner sowie die be-

sten Fighter aus dem ersten Teil befehligen. Hierbei scheinen die SNK-Designer beim Original einen neuen äußerst talentierten Grafiker verpflichtet zu haben, denn die Stages in der Neon-Disco von Duck King, im chinesischen Hochland von Box-Opa Tung Fu Rue

und im Cowboy-Dojo von Geese Howard gehören zum Besten, was je an Hintergrundscenarien zu sehen war. Und das Coolste ist: Auf den ersten Screenshots waren gra-



DeeJay, der jamaikanische Kickboxer, gibt im neuen Sreetfighter-Modul sein Konsolen-Debüt



T.Hawk, der indianische Hüne mit riesigen Armmuskeln



Gegen Cammy haben Männer öfters das Nachsehen



Bei Fei Long sind die Gegner meist Feuer und Flamme

Die britische Agentin Cammy hat zwar nicht viel an, dafür aber viel drauf



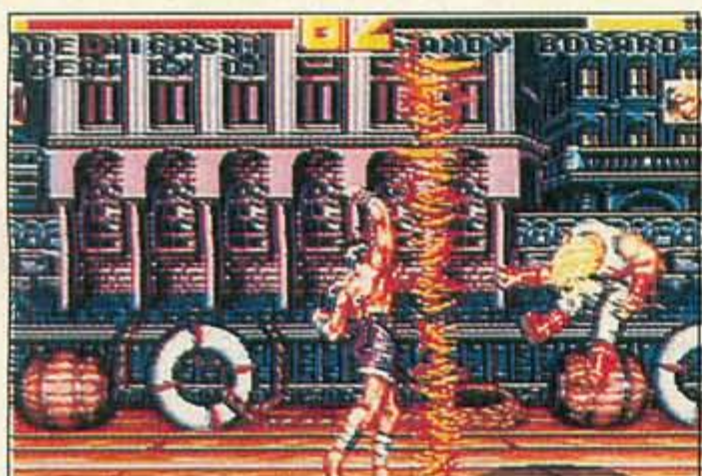
Fei Long entspricht noch am ehesten dem Ideal des asiatischen Kämpfers



Mit jamaikanischer Lässigkeit verprügelt DeeJay seine Gegner



NINTENDO WARPZONE



Joe Higashi's Hyper-Whirlwind hat eine sehr begrenzte Reichweite. So ein Nitro-Fläschchen ist schon was Feines.

und Ninja vom bildschirmfüllenden texanischen Unhold Earthquake bis hin zur zierlichen Japano-Maid Nakoruru, die sich des öfteren der Hilfe ihres Greifvogels bedient, enthalten. Ob auch die fantastischen Soundeffekte und stimmungsvollen fernöstlichen Musiken noch Platz im Riesenmodul fanden, erfahrt Ihr bald anhand eines ausführlichen Previews und/oder Tests. Und jetzt kommt der Lacher schlechthin: *Samurai Showdown* wird auch für den

Game Boy umgesetzt!! Wenn sich Takara da mal nicht übernimmt. Man sollte da wirklich auch eine Konvertierung für Atari VCS 2600 ernsthaft ins Auge fassen...

Neben diesen Neo-Geo-Überhämmern (die besten auf der schwarzen Edelkonsole!) wartet auch noch *Super Street Fighter 2* von Capcom auf Euch. In diesem ebenfalls 32 Megs starken Modul findet Ihr natürlich alle vier neuen Kämpfer des Automaten Vorbilds: DeeJay, ein jamaikanischer Kick-

boxer, Cammy, eine britische Undercoveragentin, T.Hawk, ein indianischer Bulle sowie der Bruce Lee-Verschnitt Fei Long nehmen Euch in die Mangel. Ob es allerdings lohnt, das Spiel zu kaufen, ist die Frage, da die Japaner mit *Super Streetfighter 2 X* schon eine Neuerung in den Spielhallen haben, die eine Combo-Leiste sowie einen neuen Endgegner enthält.

Sobald sich *Super Streetfighter 2* erfolgreich verkauft hat, werden sie wieder das neue Modul à la *Street Fighter 2/Street Fighter 2 Turbo* nachschieben. Wartet lieber auf die Takara-Games!

Opa Tung wächst über sich hinaus: Magic Power ist angesagt



Super Game Boy

Nintendo ist immer für eine Überraschung gut. Nach dem Revival des NES im letzten Jahr kommt nun der Hammer für alle Game-Boy-Freaks. Mit dem *Super Game Boy-Adapter* können alle Game-Boy-Module nun auch auf Super Nintendo und somit über den heimischen Fernseher gespielt werden. Eine Farbpalette von 364 Farben



erlaubt die Konvertierung der LCD-Graustufen in vier beliebige Farben. Später folgen spezielle Game-Boy-Spiele, die sogar bis zu dreizehn Farben darstellen können. So erscheinen mit der Markteinführung Mitte Juli auch die beiden Klassiker *Donke Kong* und *Tetris* mit eingebautem 13-Farben-Modus.



Die Klassiker Donkey Kong und Tetris kommen im Juli für den Super Game Boy in Farbe!

Nintendo-32-Bit-Konsole

In letzter Sekunde erreichte uns noch eine sensationelle Meldung: Nintendo hat für Anfang nächsten Jahres eine 32-Bit-Konsole angekündigt, die mit Project Reality nichts zu tun hat. Das Gerät soll einen eingebauten, holographischen

LCD-Bildschirm besitzen, so daß Pseudo-3D-Spiele möglich sind. Technische Daten gibt's natürlich keine, aber das sind wir von Nintendo ja schon gewohnt. Das Ganze soll unter 200 Dollar kosten (hahaha) und im November vorgestellt werden. rk/tet/rz

Live A Live

Kaum hat **Square** die Rollenspielwelt mit FF6 zufriedengestellt, kündigen sie schon den nächsten Streich an. Ganz anders als in ihrer Kultserie, spielt die Handlung in verschiedenen Zeitepochen der realen Weltgeschichte: Vom Japan des 18. Jahrhunderts über den Wilden Westen, bis hin zur Steinzeit ist alles vertreten. Die Charaktere in den jeweiligen Epochen werden von bekannten japanischen Comic-Autoren kreiert. Ob diese auch in einer fortlaufenden Rahmenhandlung zusammenspielen oder streng getrennt als Einzeldarsteller agieren, steht noch nicht fest. Aber eines scheint sicher: Der strategische Anteil soll eine maßgebende Rolle spielen.

Nippon Corner

Anspruchsvolle Module mit immer aufwendigern Grafiken, bevölkern die japanische 16-Bit-Konsolenszene. Wer das Individuelle liebt, darf sich sogar ein eigenes Spiel zusammenbasteln.

wahlweise als Smart-Bombs oder Raketen abgeschossen werden können. Bis ins kleinste Detail durchanimierte Sprites flitzen durch Zirkuszelle, Monsterhöhlen und Märchenstädte. Die ulkige Tour zieht sich so durch das gesamte Spiel hindurch, daß die Fetzen fliegen.

Shooting Design Toolkit

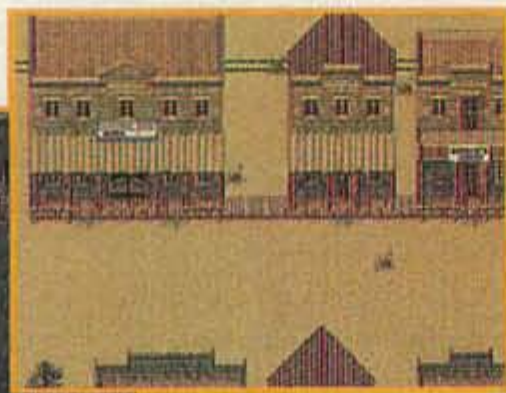


Der Flieger-Editor: So könnte Euer Traumflitzer aussehen

Dynamite Heady

Drollig drollig präsentiert sich Spielzeugheld Heady in diesem farbenfrohen Jump'n'Run von **Sega**. Gegen ein ganzes Imperium von Spielzeugen kämpft sich unser Toy-Kid seinen Weg frei. Dabei darf er sich eines 14teiligen Arsenal an Köpfen bedienen, die

Wer hat nicht schon mal davon geträumt? Ein komplettes Shoot'em'Up, maßgeschneidert nach Euren eigenen Wünschen. **Athena** macht's möglich. Hier dürft Ihr Euer Traumspiel selbst entwerfen. Mit welchen Waffen soll Euer Flieger bestückt werden? Wie fies darf der Endgegner sein? Wenn Ihr im Haupt-Editor Euren Flitzer gezeichnet habt, macht Ihr Euch auf, im Feind-Editor Eure Gegner und im Landschafts-Editor die Horizontal-Scrolls zu gestalten. So können bis zu 64 Levels auf dem 1024 K großen Batteriespeicher verewigt werden. Wie gut Ihr als Game-Designer seid, stellt sich beim ersten Durchspielen heraus. *tet*



Rollenspiel rund um die Welt. Die Handlung spielt auf verschiedenen Kontinenten.

Wizardry VI

Auch der in Japan bekannte Spielehersteller **ASCII** wiegt sich im Rollenspielfieber. Warum sollen wir Super Nintendo-Spieler immer einen Schritt hinterher hinken, dachten sie sich, und werfen noch in diesem Jahr den sechsten Teil dieses PC-Klassikers auf den Markt. Und es kommt noch bunter:

Gegenüber dem Original wurden Grafik und Spielsystem um einiges verbessert. So blendet sich bei Kampfsituationen immer ein entsprechender Hintergrund ein, der dem jeweiligen Umfeld angepaßt ist. Und im Vorfeld tanzen vollanimierte Gegner auf dem stimmungsvollen Bildschirm herum. Was will man eigentlich mehr?



Märchenhafte Landschaften scrollen an Heady vorbei



Acclaim

News

Marvel-Fans werden vor Freude an die Decke springen, denn nach *Spiderman/X-Men* veröffentlicht Acclaim demnächst auch **Maximum Carnage**.

Carnage (für Marvel-Ignoranten: Carnage ist einer der unzähligen

Oberfieslinge in den Marvel-Comics) bricht aus einem Hochsicherheitsgefängnis aus und schließt sich mit anderen Obermotzen zusammen, um mit geballter Kraft gegen Spiderman vorzugehen. Doch der läßt sich gar nicht gerne verdreschen und macht sich

Nach den Mega-Hits *NBA Jam* und *Mortal Kombat* versucht es Acclaim im Sommer mit bekannten Comic-Figuren. Wir warfen einen ersten Blick auf *Spiderman: Maximum Carnage* und *Virtual Bart*.



Spiderman krabbelt natürlich auch an Wänden hoch



Mit seinen übermenschlichen Kräften hebt Spiderman Autos ebenso wie Menschen



deshalb auf die Suche nach seinem Erzfeind.

Insgesamt kämpft sich Spidey durch über zwanzig Level, in denen er in schönster *Final Fight*-Manier alles niederwalzt, was ihm entgegenkommt. Natürlich hat er sein Sprühnetz dabei, mit dem er Gegner einwickelt und sich in die Lüfte schwingt. In brenzligen Situationen kommen weitere Marvel-Helden wie z.B. Captain America, Firefly und Cyclops zur Hilfe.

Bereits zum sechsten Mal spielt Bart Simpson in **Virtual Bart** die Hauptrolle in einem Acclaim-Spiel. Auf einer Schulausstellung testet Bart eine Virtual-Reality-Anlage und findet sich prompt in der Pseudo-Wirklichkeit wieder. Die

dämliche Maschine läßt den gelben Knaben erst frei, wenn er sechs VR-Szenarien gemeistert hat. So schlägt sich unser Held als Dinosaurier durch Jurassic Bart, schwingt sich als Baby Bart durch die Büsche und kämpft als Schweinchen Bart gegen Krusty in einer Wurstfabrik. Außer dem Namen hat das Spiel mit Virtual Reality nicht viel zu tun, grafisch hält es sich an das farbenfrohe TV-Vorbild.

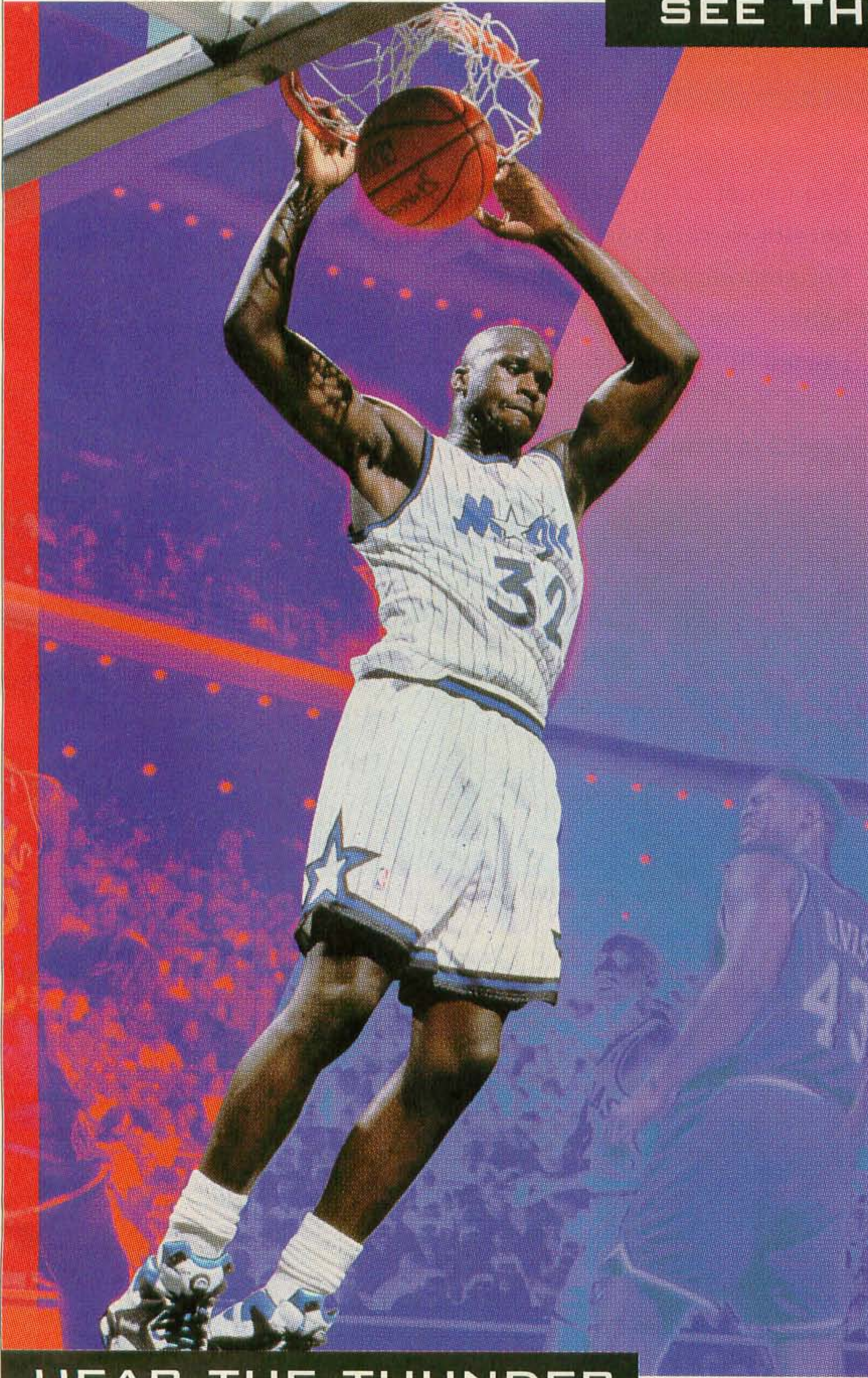
Beide Module sollen im Juli veröffentlicht werden. reza/rz



Links: Bart zischt auf seinem Bike durch eine vom Atomkrieg zerstörte Gegend. Unten: In der Wasserrutsche kommt Bart alles Mögliche entgegen.



SEE THE SLAM



HEAR THE THUNDER

LIVE IT.

ERLEBE DIE ENERGIE,
SPANNUNG UND ACTION
DER NBA HAUTNAH.

WATCH IT.

VERPASSE NICHT DIE
NBA SPIELE BEI SAT 1
UND IM DSF.

WEAR IT.

FINDE OFFIZIELLE
LIZENZIERTE NBA-ARTIKEL
IN ALLEN GUTEN SPORT-
GESCHÄFTEN UND
KAUFHÄUSERN.



SWARPZONE SEGA

Saturn-News

In einem edlem Silberdesign zeigte Sega in Japan erstmals der Öffentlichkeit einen Prototypen der sensationellen 32-Bit-Konsole "Saturn". Auf dem Bild ist deutlich die CD-Klappe zu erkennen und der dahinterliegende Schacht für die zukünftigen Spielemodule. Allzuviel wird sich vom Design her nicht mehr ändern. Das hier gezeigte Gerät wird also im großen und ganzen dem gleichen, welches in Japan dieses oder nächstes Jahr offiziell



Eco der Dolphin...

Sega setzt weiter auf den Saturn und ist bereits in der Lage, ein fast fertiges Serienmodell zu präsentieren. Wir haben uns für Euch umgehört, welche Softwareentwickler für das Gerät Spiele entwickeln werden oder bereits in Planung haben.



Drive 32 in Mega 32 geändert, damit die zukünftige Sega-Produktpalette für die Endkunden ein wenig leichter durchschaubar wird. Große Verwirrung herrscht bereits jetzt schon bei allen Videospiel-Fans wegen allen anderen angekündigten Konsolen. Es wird auch gemunkelt, daß die zukünftigen Spiele des Mega 32 auch auf dem Saturn lauffähig sein sollen, was marktstrategisch sicherlich ein genialer Gedanke wäre. Die Hardwareerweiterung wird in Japan nach inoffiziellen Angaben ca. 15000 Yen (ca. 240 DM) kosten. Dieser Preis wäre sicherlich noch zu vertreten, in Anbetracht der technischen Lei-



...mußte als Grafikdemo erhalten auf der neuen Saturn-Hardware

erscheint. Insgesamt über 150 Softwarehersteller haben bereits angekündigt, Spiele für das neue Sega-Flaggschiff zu entwickeln. Auf jeden Fall wird es eine abgespeckte Hardwareversion des Saturns geben, mit einer eingeschränkten

"Color"-Palette von 32768 Farben, welche als "Add-on"-Aufsatz (vergleichbar mit dem Master-System-adapter) für das Mega Drive erscheinen wird. Der Name dieser 32-Bit-Erweiterung (Codename: Mars) hat sich übrigens von *Mega*



Daytona USA befindet sich bereits in den Spielhallen

Saturn-Software-Entwickler (vorläufiger Stand):

Sega	Virtua Soccer/Fighter/Racing, Daytona USA, Shoot'em'Up
Namco	Ridge Racer (geplant)
Capcom	Super Street Fighter II X (geplant)
Konami	Super Parodius (geplant)
Taito	Under Fire (geplant)
Hudson	keine Angaben
Bandai	keine Angaben
Game Arts	2 Spiele in Vorbereitung)
Koei	Romance IV
Compile	(noch ungewiß)
Sunsoft	keine Angaben
Sims	(1-2 Titel in Vorbereitung)
Data East	(2 Titel in Vorbereitung)
Dempa Shimum Sha	keine Angaben
Treasure	(1-2 Titel in Vorbereitung)
Victor Entertainment	keine Angaben
Square	Final Fantasy V (geplant)

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMLABRIK

SPIELE GMBH



Über 5.000
lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM MAI/JUNI/JULI

Titel	Plattform	Format	Hersteller	Preis	Verfügbarkeit
Alien vs Predator	AMIGA	PC-CD	SEGA	300	JAG
Another World 1	MD	SEGA-CD	SNES	300	JAG
Battlecorps	ER-NES	MEGA-CD	SEGA-CD		
Battletech	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Beauty & the Beast	GB	MD	SEGA-CD		
Championship World Soccer	GB	MD	SEGA-CD		
Checkered Flag 2					JAG
Citizen X	AR	LYNX	SEGA-CD	300	
Claymates	MD	SEGA-CD	SNES		
Club Drive					JAG
Demolition Man	MD	SEGA-CD	SNES	300	JAG
Desert Fighter					
Double Switch					
Dragon	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Dune 2	MD	SEGA-CD	SNES	300	JAG
Dungeon Master 1					
EA Tennis	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Equinox					
Eye of the Beholder 1					
Fatal Fury 2	MD	SEGA-CD	SNES	300	
FIFA Soccer 1					
Final Fantasy 3 (5)	GB	MD	SEGA-CD	300	
Ground Zero Texas					
J. Madden Football 94	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Jungle Book	GB	MD	SEGA-CD		
Jurassic Park	GB	MD	SEGA-CD	300	JAG
Kasumi Ninja					JAG
Kick Off 3	MD	SEGA-CD	SNES	300	JAG
Lester the Unlikly	MD	SEGA-CD	SNES	300	JAG
Lemmings 2	GB	MD	SEGA-CD	300	
Links					
Lord of the Rings 1	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Mario Andretti Racing	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Mega Man Soccer					
Mega Race					
Mega Turrican	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Microcosm					
Might & Magic 3	MD	SEGA-CD	SNES	300	
NBA Jam	GB	MD	SEGA-CD	300	
NHLPA Hockey 94	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Orion Off Road					
PGA Golf European	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Pirates Gold	MD	SEGA-CD	SNES	300	JAG
R-Type 3					
Rise of the Robots	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Rebel Assault					
Red Baron					
Return to Zork					
Road Rash 2	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Sensible Soccer 2	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Shadowrun	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Shock Wave					
Soulstar					
Star Control 2					
Star Trek Next Generation	GB	MD	SEGA-CD	300	
Streets of Rage 3	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Stunt Race FX					
Super Bomber Man 2	GB	MD	SEGA-CD	300	
Super Mario Land 3	GB	MD	SEGA-CD	300	
Super Metroid					
Tempest 2000					JAG
The Horde					
Theme Park					
Total Eclipse					
Tomcat Alley					
Ultima	GB	MD	SEGA-CD	300	
Virtua Racing	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Who Shot Jonny Rock?					
Wing Commander 1	MD	SEGA-CD	SNES	300	
Wizardry 5					
World Cup USA 94	GB	MD	SEGA-CD	300	
Young Merlin					

ROLLENSPIEL

Ihr findet uns ab sofort in der Rollenspiel Mailbox ORKLAND unter folgender Telefonnummer: 030 - 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß 22.4.

030/694 6043

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele ·
Software zum Anfassen. Heute bestellt,
gestern geliefert?! UPS-Versand zum
Postpreis! Berlins größtes Lager ·
Himmliche Preise und göttlicher Service ·
Probieren und Staunen.

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

100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden-
telefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

FAST BREAK



TO THE HOOP



WARPZONE SE

RAGUZI

HR-A 2899, Adenauerplatz 9 * 53859 Niederkassel
Tel. 02 28/45 37 63 * Fax 02 28/45 40 19

MEGA DRIVE

Kein Angebot für jedermann – aber ein Super-Angebot für alle High-Tech-Videospiel-Freaks.

Mit echten 3-D-Effekten und unglaublicher Geschwindigkeit. Dieses Angebot darf in keinem kompetenten System fehlen. Sichern Sie sich schon jetzt Ihr Kontingent.

Die ersten 500 Besteller erhalten
VIRTUA RACING (deutsche Version)

für sage und schreibe **170,00 DM**

MANGA-Videos erhältlich, gesonderte Preisliste anfordern.

Versandkosten (Inland) bis 100,00 DM = 5,00 DM + NN-Gebühr

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB



WOLF SOFT

Tel.: (0 26 22)
8 35 17

Scart - Umschalter

Seid ihr das lästige umstöpseln satt ??
Dann haben wir die Lösung für Euch !!
Der RGB Umschalter für Videospiele mit
Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 179,99 DM
7-fach Umschalter 259,99 DM

Umbauarbeiten

Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
Mega Drive Umbau 50/60Hz
und ja./us. mit Schalter 55,55 DM
Mega Drive 2 Umbau 75,99 DM
Neo Geo 50/60Hz Umbau 55,55 DM

**Umbau SNES dt.
50/60Hz 99,99 DM**

Anschlusskabel

SNES RGB Kabel dt/us/jp Hifians. 49,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo III 44,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo III 44,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel 49,99 DM
Jaguar RGB Kabel mit Hifiansch. 79,99 DM
Hifiadapter für RGB Kabel 29,99 DM
Adapter für Commodore und
Philips Monitore auf Scart 45,99 DM
Adapter für Multisync Monitore 89,99 DM

Jaguar 50<->60Hz Umbau 75,75 DM
3DO RGB Umbau 299,99 DM

Hard- und Software für alle Systeme Lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 02622 / 83583



Bald wird Daytona USA auf dem Mega 32 und Saturn losrasen

stungen, welches das Gerät vollbringen kann. Sega hat sich viel vorgenommen und plant zum Verkaufsstart ca. 2.400.000 Geräte für den gesamten Weltmarkt zu produzieren. Insgesamt 60 Softwaretitel

finden sich bereits für das Mega 32 in der Entwicklung, davon werden ca. 6 Stück bis Ende '94 fertiggestellt sein. Auch der PC-Spiel-Hammer Doom ist bereits in der Vorbereitung. WS

Columns 3 e	109.-
Landstalker d	129.-
NBA Showdown d	119.-
PGA Europ.Tour d	99.-
Rise o.t.Drag.CDe	119.-
Sonic 3	129.-
Tomcat Alley CDe	129.-
Wing Comm.CDe	119.-

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

SEGA MD

Mega Turrican e 109.-
Shadowrun e 119.-
Virtua Racing d 199.-

Action Replay 2 d	109.-
Knights Round T.e	139.-
Rock'n Roll Racing d	129.-
Secret of Mana e	139.-
Star Trek TNG e	139.-
Wizardry 5 e	139.-
Virtua Soccer d	129.-
Young Merlin d	139.-

SNES

Eye o.Beholder e 139.-
NHL Hockey d 109.-
Super Metroid e 139.-

Incredibl.Machine e	119.-
Jurassic Park e	129.-
Sewer Shark e	129.-
The Horde e	129.-
Twisted e	129.-
3DO Panasonic e	1199.-

3DO

Out o.t.World e 99.-
Wing Commander 109.-

Crescent Galaxy	119.-
Dino Dudes	119.-
Raiden	119.-
Joypad	59.-
Jaguar RGB e	599.-

JAGUAR

Club Drive 119.-
Tempest 2000 119.-

NEO GEO:	
Art of Fighting 2	379.-
Miracle Adventure	299.-
Samurai Shodown	379.-
Wind Jammers	379.-

DIVERSE

PC ENGINE	
Art of Fighting	149.-
Arcade Card	379.-
Duo Card	299.-
Fatal Fury 2	149.-

Spiele & Zubehör
NEO GEO / LYNX
PC ENGINE/IBM

U.V.A.M.

MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151

089 7470689

Video Jukebox VJ-S



Für bequeme Leute wurde diese Umschaltzentrale konstruiert

Hierbei handelt es sich nicht um einen Video-recorder, wie der Name es vielleicht vermuten läßt. Vielmehr ist es ein Zubehörteil, mit dem Ihr durch einfaches Knopfdrücken auf ein anderes Spiele-Modul umschalten könnt. Bis zu sechs Lieblingsspiele lassen sich

ohne Probleme in das Gerät einstecken. In einem kleinen Nebenfach ist es sogar möglich, die Anleitungen der Spiele griffbereit unterzubringen. Die Video Jukebox VJ-S wurde von einer amerikanischen Firma entwickelt. Ein deutscher Vertrieb existiert noch nicht. Der Preis liegt bei ca. 150 Mark.

GAA

Mega-Jet

Für Leute, die viel verreisen und keinen Platz mehr in ihrem Koffer haben, ist das tragbare Mega Drive *Mega Jet* gedacht. Das Gerät verfügt über alle Anschlußmöglichkeiten eines ausgewachsenen Mega Drives, kann aber nur mit



einem Netzadapter (bzw. Zigarettenanzünder) betrieben werden. Lediglich auf eine Anschlußmöglichkeit für ein CD-ROM muß man verzichten. Von der Größe her ist das *Mega Jet* mit einem Game Gear vergleichbar. Ein LC-Bildschirm ist nicht enthalten. Das Gerät ist in Japan bereits zu einem Preis von 15000 Yen (zirka 240 DM) erhältlich. Eine Veröffentlichung in unserem Lande ist unwahrscheinlich.

Last-Minute-News

Fatal Fury 2, der Prügelnaller von Takara, wird laut Sega nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Sega hält sich auch von der im Juni stattfindenden CES in Chicago fern und veranstaltet dafür eine hauseigene Messe im Mai in Orlando.

Konami (Deutschland) bringt *Castelvania Bloodlines* (getestet in der VG5) unter dem geänderten Titel *Castelvania – The New Generation* auf den Markt. Verändert hat sich nichts in Bezug auf den Spielablauf und der Modul-Ausstattung.

Die Gurke des Monats!

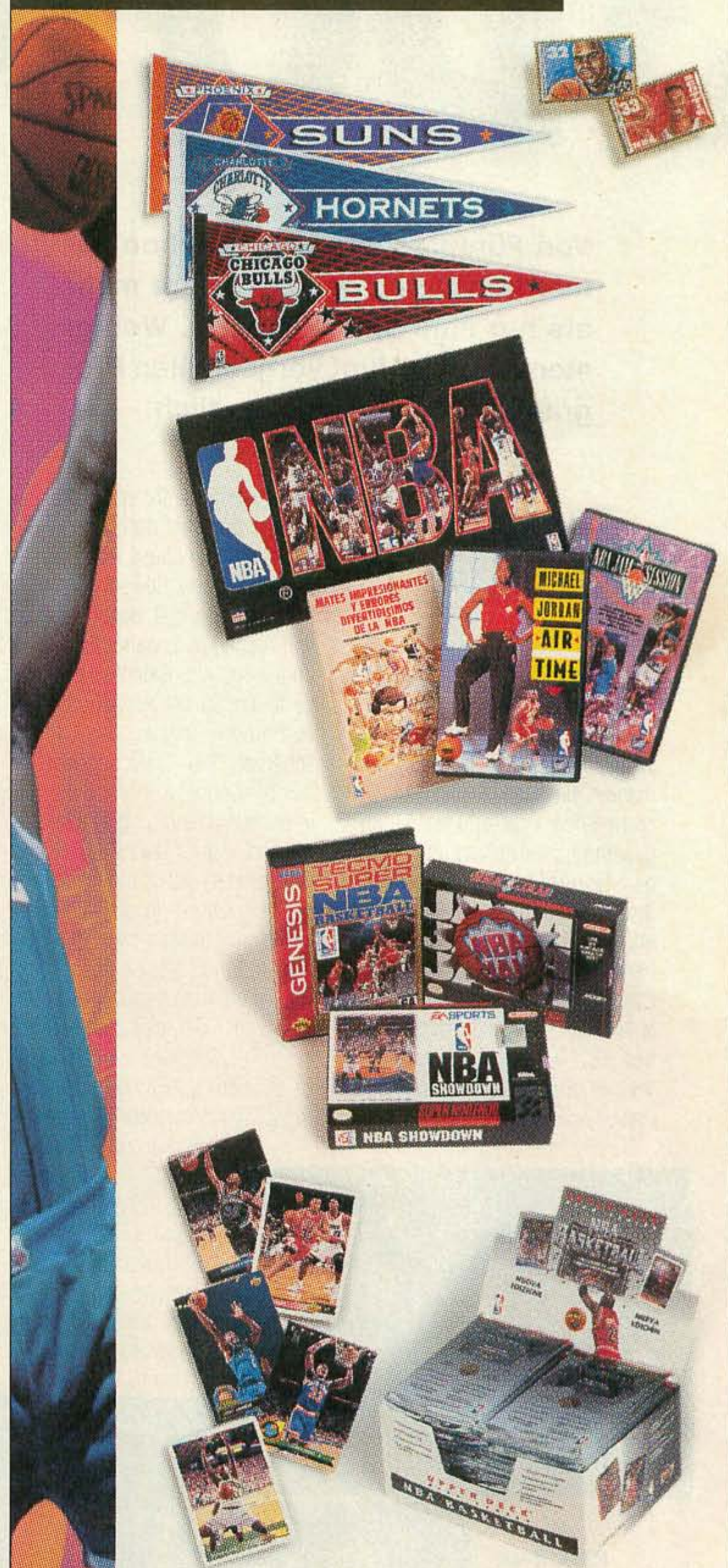
Als uns vor einigen Wochen die Master-system- und Game-Gear-Version von *Road Rash* in die Redaktion flatterte, schnappte sich Ralph beide Module. Nach

einigen Minuten war plötzlich schallendes Gelächter zu hören und Ralph krümmte sich am Boden. Er deutete nur auf die Master-system-Verpackung. Deshalb hier zum Genießen *Road Rash* pur: ws

Das Ziel: – Renn für dein Leben – hier gibt es keine Regeln, keine Geschwindigkeitsbegrenzungen, und kein Zurück! Pass mal auf für Straßensperren, ölfügen, und auch auf die Grünen: Erreich Geschwindigkeiten von 240 km/st während Du den Feind schlägst, knüppelst und ihm nachtretet – bevor er Dich 'rangeht! Das Adreneline pumpt durch die Arterien, der Blutdruck steigt jetzt hoch... und er wartet auf Dich!

ROAD RASH

SLAM & JAM



WITH THE NBA

NBA

WARPZONE 3DO NEWS

Von Fürsprechern wurde schon immer behauptet, das 3DO wäre mehr als nur eine Spielekonsole. Wenigstens drei der fünf vorgestellten Programme belegen dies deutlich.

Super Wing Commander

Schon seit längerem begeistert *Wing Commander* PC-Besitzer in aller Welt. Im Prinzip ist *Wing Commander* ein relativ einfaches Weltraum-Shoot'em'Up, doch die ungewöhnliche Aufmachung macht den Unterschied. Digitalisierte Sprachausgabe ohne Ende, animierte Zwischensequenzen in rauen Mengen und überragende Grafiken überraschen jedesmal aufs Neue. Auch auf dem 3DO haben sich die Entwickler am PC-Vorbild orientiert. Der Kampf geht mal wieder gegen das grausame

Kilrathi-Empire. Ihr steigt in Euren Fighter und rast durch den Weltraum auf der Jagd nach bösen Außerirdischen. Soweit klingt alles noch ganz normal, doch was Euch von Anfang an erwartet, ist höchst ungewöhnlich. Befehle werden in perfekter Sprachausgabe verteilt von einem Offizier, der Euch in schönster 3-D-Grafik angrinst. Allein die Sequenz, in der Euer Pilot in seine Ausrüstung gesteckt wird, rentiert schon den Kauf dieses Programms. Jede einzelne der animierten Übergänge ist eine Augenweide und beweist, was mit dem 3DO möglich ist, wenn sich Entwickler ein wenig anstrengen. Man muß bedenken, daß das 3DO erst seit sechs Monaten auf dem Markt ist. Spielerisch überzeugt mich *Super Wing Commander* genausowenig wie das PC-Original, die Steuerung mit dem mittelmäßigen Joypad läßt stark zu wünschen übrig. Trotzdem empfehle ich jedem, einen Blick auf *Super Wing Comman-*



Oben: Ab und zu wird in *Super Wing Commander* auch geschossen



Oben: Nach Eurem Tode betrachtet Ihr in einer Art übersinnlichen Wahrnehmung Eure eigene Beerdigung. Ich wußte doch, daß es ein Leben nach dem Tod gibt!



der zu werfen. Es zeigt vielleicht zum ersten Mal die Fähigkeiten dieser 32-Bit-Konsole.

3DO NEWS

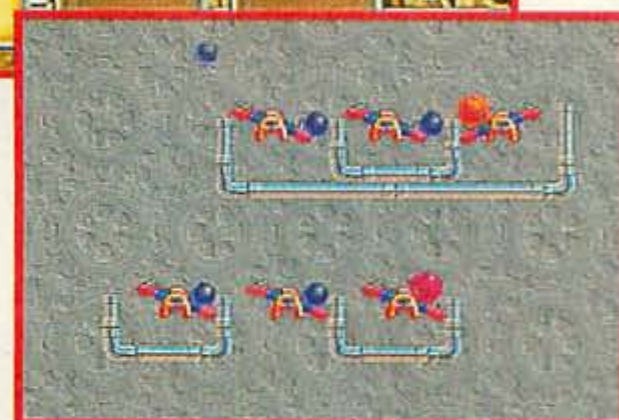
WARPZONE



Jede Zwischensequenz von *Super Wing Commander* sieht aus wie ein bombastisches Grafikdemo

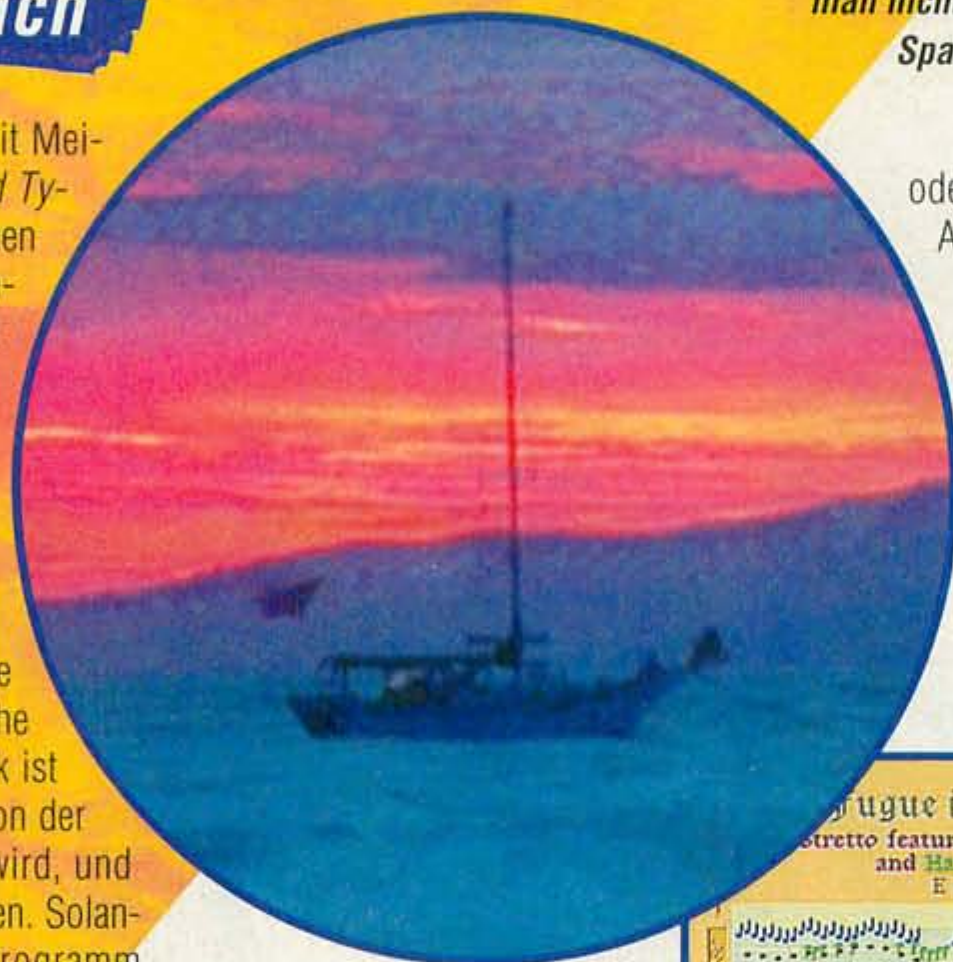


Für *Incredible Machine* braucht man nicht unbedingt ein 3DO, Spaß macht es trotzdem



C.P.U. Bach

Sid Meier hat sich mit Meisterwerken wie *Railroad Tycoon* und *Civilisation* einen Namen unter PC-Strategen geschaffen. Mit *C.P.U. Bach* liegt jetzt sein bislang ungewöhnlichstes Programm vor. Kurz nachdem Ihr die CD eingelegt habt, ertönt auch schon klassische Töne. Das ungewöhnliche an der gespielten Musik ist die Tatsache, daß sie von der Software komponiert wird, und zwar ununterbrochen. Solange ihr das Programm nicht unterbricht, entwirft es ständig neue Klänge. Die Musik erinnert an die Barock-Vorbilder des 18ten Jahrhundert, Bach, Vivaldi und Händel. Beeinflussen läßt sich *C.P.U. Bach* nur in sehr geringem Maß. Ihr könnt aus acht musikalischen Nuancen wählen und einzelne Instrumente in den Vordergrund stellen. Auf dem Bildschirm seht Ihr auf Wunsch ein zur Musik passendes Kaleidoskop, eine endlose Aneinanderreihung stimmungsvoller Landschaftsbilder,



Der alte Johann Sebastian würde sich im Grabe umdrehen, falls er jemals von *C.P.U. Bach* hören sollte

oder Ihr betrachtet eine Analyse der komponierten Musik.

Freunde klassischer Musik werden an *C.P.U. Bach* sicher ihre Freude haben, falls Ihr jedoch ein nettes Spiel erwartet, Finger weg!

...gigue in G major.
...stretto featuring Harpsichord 1 and Harpsichord 2
E minor

Normally, instruments play the theme in succession one at a time, allowing each to finish before the next enters. In *stretto*, the next voice enters before the previous voice is finished, creating a dove-tailing effect that increases intensity.



Incredible Machine

Nach *Draxons Revenge* kommt mit *Incredible Machine* schon das zweite Programm von Dynamix. Wie bei *Super Wing Commander* stammt auch das Original dieses Geschicklichkeitsspiels vom PC. Auf dem Bildschirm erscheint eine Anzahl von Gegenständen, die Ihr so zusammensetzen müßt, daß die zu Beginn gestellte Aufgabe erfüllt wird. Zur Verfügung stehen Euch Gummibänder, Seile, Luftballons, sieben verschiedene Arten von Bällen, Nägel und eine Menge mehr. Den ganzen Plunder plaziert Ihr so auf dem Bildschirm, das eine Kettenreaktion beginnt, die schließlich Eure Aufgabe löst. Für jedes Rätsel habt Ihr beliebig viele Versuche, es gibt auch kein Zeitlimit. Ihr dürft Eure Maschine auch jederzeit starten, um zu sehen, was passiert. Nach jedem Level speichert das 3DO Euer Spiel, so daß Ihr gleich an Eurem letzten Rätsel fortfahren könnt.

Incredible Machine gehört zu jener Art von Spielen, die grafisch nicht viel hergeben, durch das fesselnde Spielprinzip jedoch voll

3DO NEWS

WARPZONE

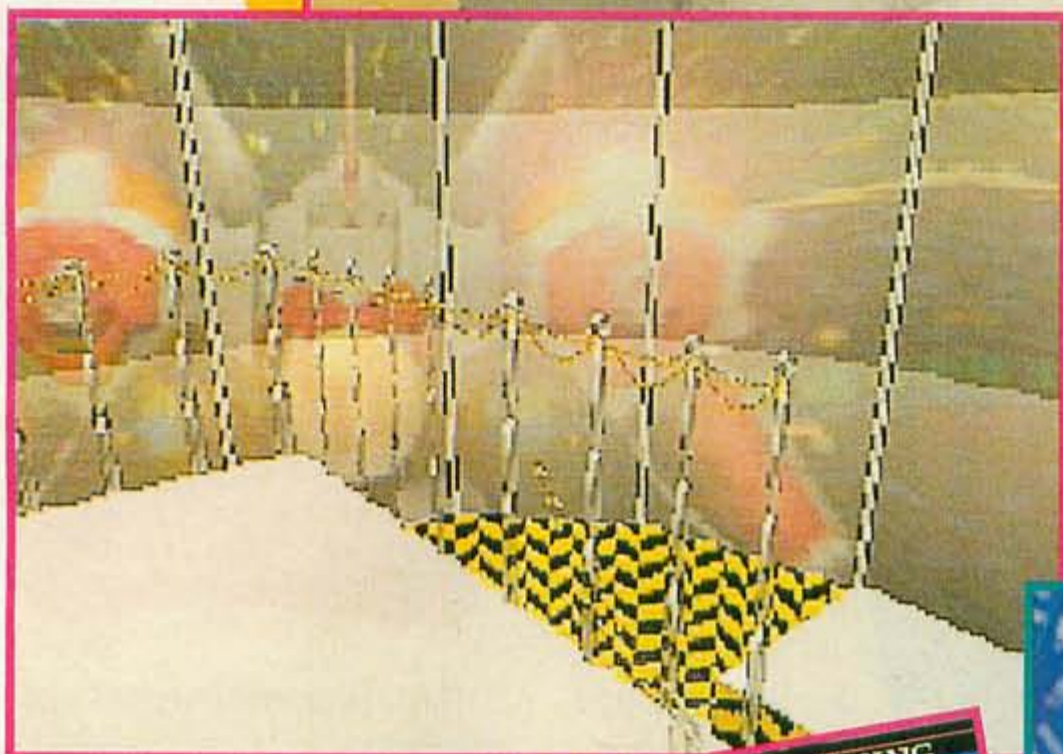
Rechts: Solche Wohnungen könnt Ihr zwar selbst konstruieren, es dauert jedoch unsäglich lange



daß ich ein großer Fan amerikanischer Stand-Up-Comedy bin. Dennis Miller gehört zu den intelligentesten US-Komödianten, sein sozialkritisch orientierter Humor trifft meist ins Schwarze. Im 3DO-Programm wählt Ihr ein aktuelles Thema aus, zu dem Dennis Miller dann einige lockere Sprüche von sich gibt. Bill Clinton ist eines seiner Lieblingsthemen, ebenso wie Hollywood und das amerikanische Sportgeschehen. Die meisten der Bemerkungen sind nur mit etwas Hintergrundwissen über die amerikanische Gesellschaft zu verstehen. Außerdem spricht Dennis Miller natürlich kein Deutsch, so daß gute Englischkenntnisse unerlässlich sind. Auch *Dennis Miller* ist nur etwas für Freaks, der Durchschnittsspieler sollte auf jeden Fall die Finger davon lassen. 17

Dennis Miller

Für mich ist *Dennis Miller: That's News to me* das Beste der fünf vorgestellten Programme. Das liegt jedoch hauptsächlich daran,



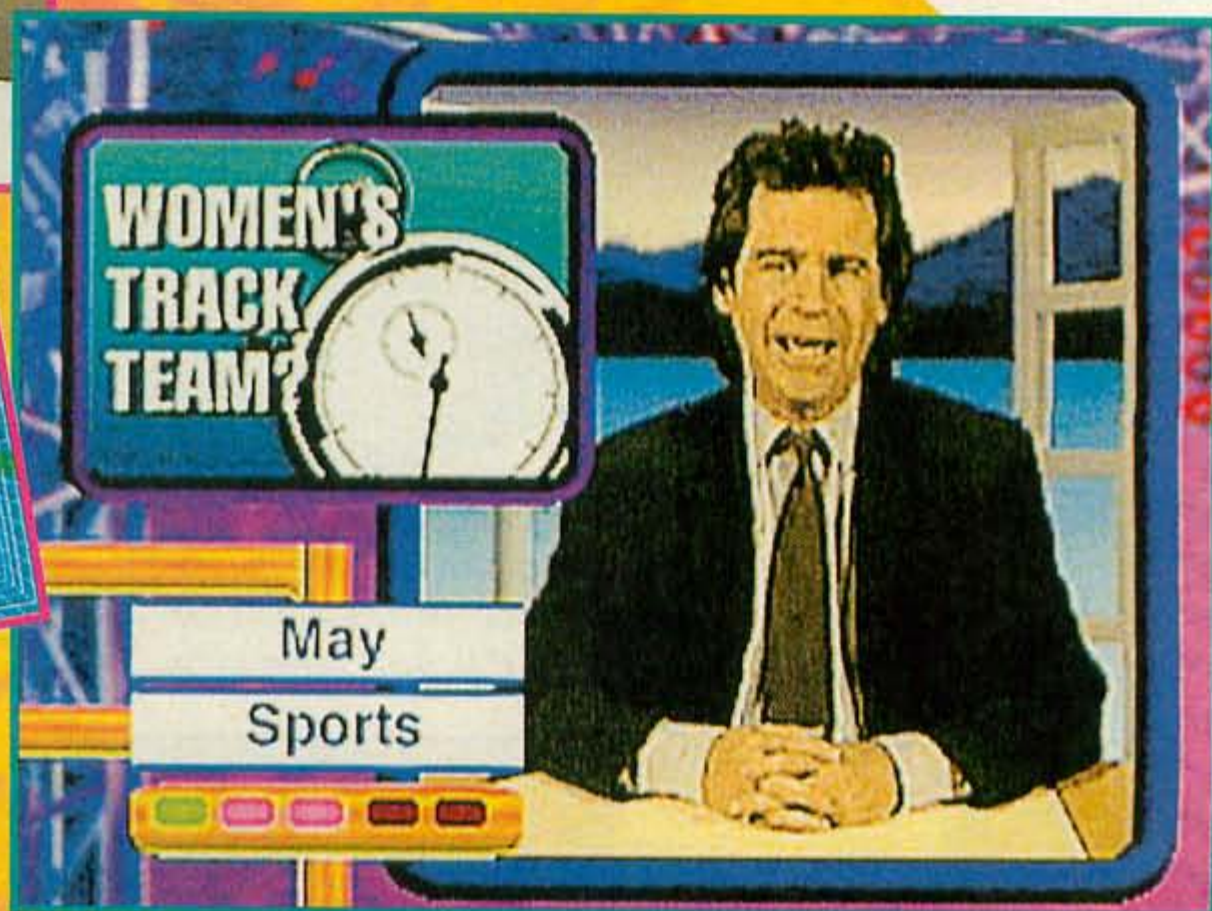
überzeugen. *Incredible Machine* macht ebenso süchtig wie *Shanghai* oder *Tetris*. Meine Freudenschreie nach einem gelösten Rätsel vier Uhr morgens waren in der ganzen Nachbarschaft zu hören. Allen, die mal wieder gemütlich wochenlang rätseln wollen, kann ich dieses Programm nur dringendst empfehlen.



Life Stage-Virtual House

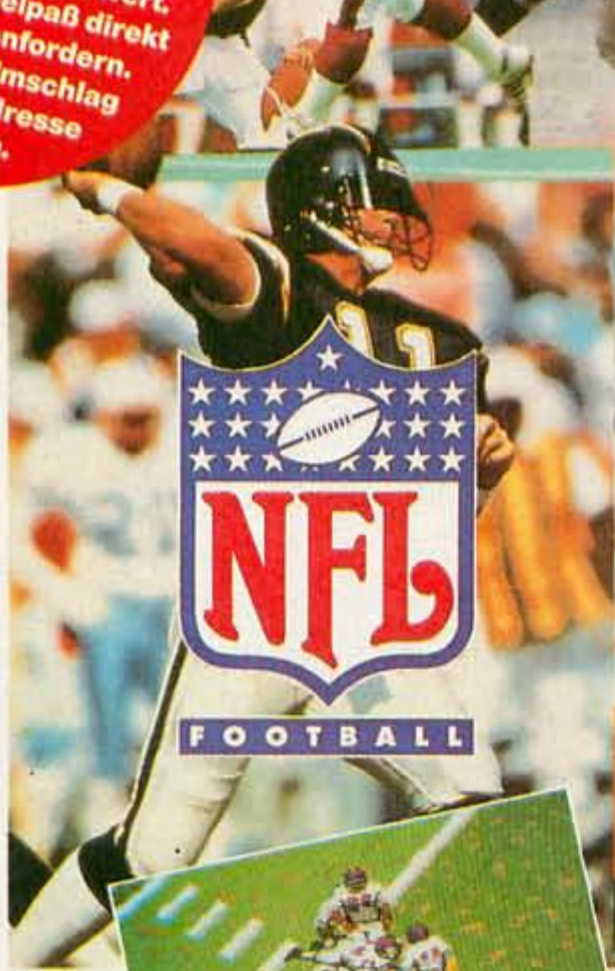
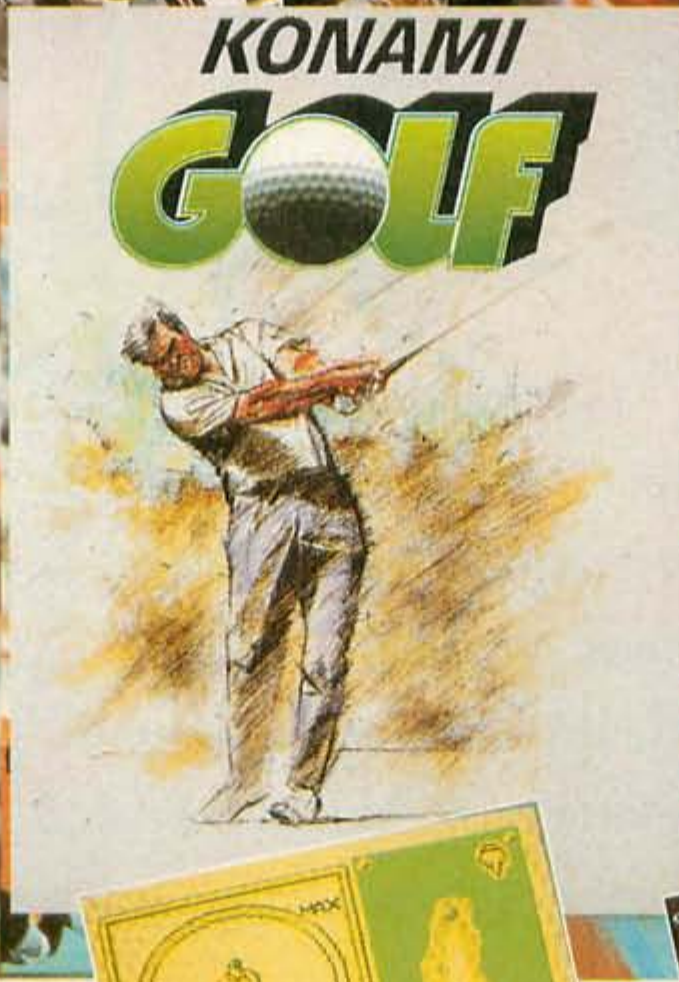
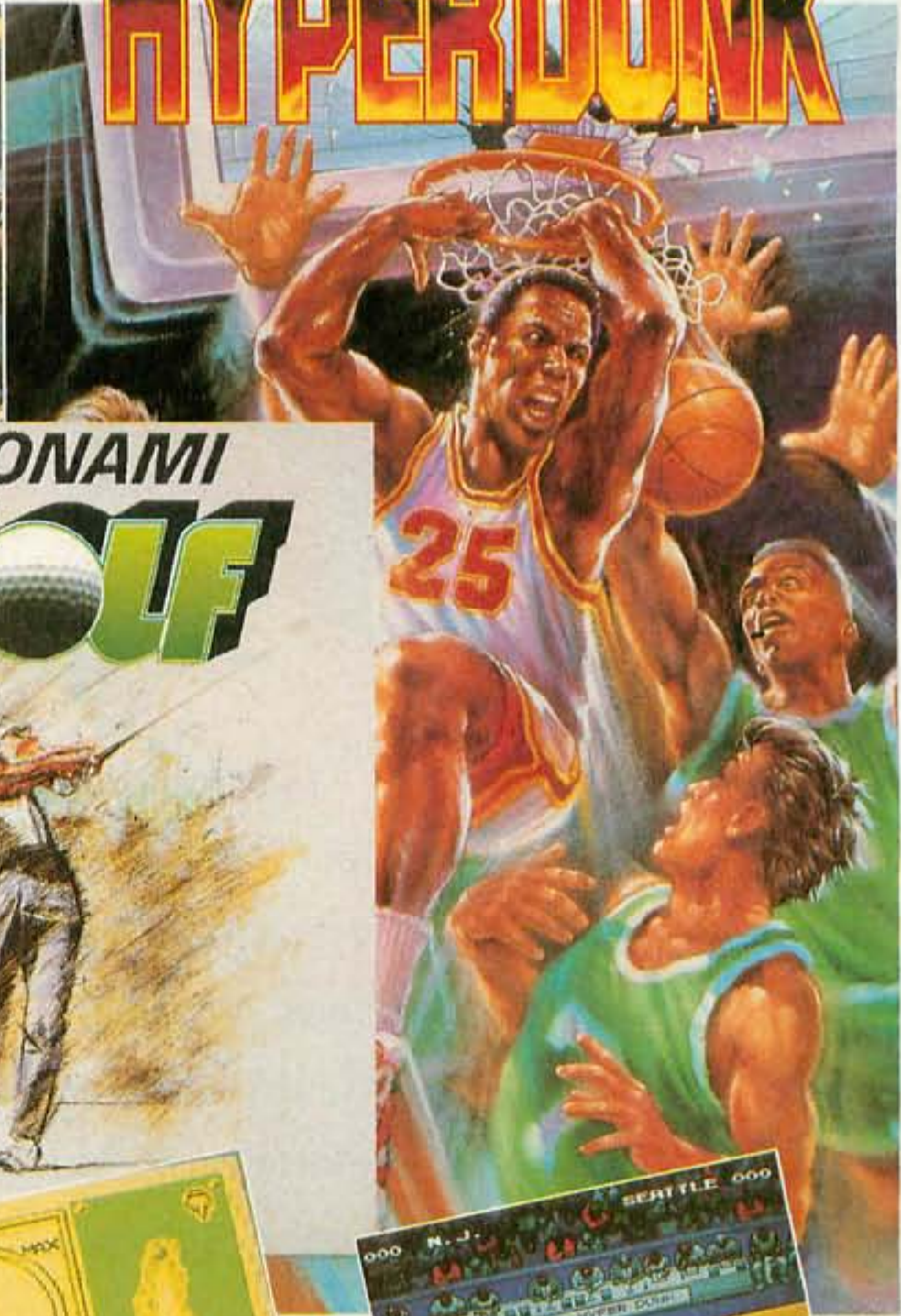
Noch seltsamer als *C.P.U. Bach* erscheint mit *Life Stage-Virtual House*. Mit diesem Programm könnt Ihr Häuser, Apartments und Büros entwerfen, und zwar so realistisch oder unrealistisch wie es

Euch gefällt. Ihr bestimmt das Aussehen Eures Werkes, die Anzahl der Zimmer sowie die komplette Inneneinrichtung. Nachdem Ihr Euer Traumhaus fertiggestellt habt, dürft Ihr durch die einzelnen Räume wandern und jedes Detail genauestens betrachten. Die Steuerung des Konstruktions-Kits ist sehr gewöhnungsbedürftig. Hobby-Architekten mögen an diesem äußerst ungewöhnlichen Programm vielleicht Gefallen finden, ich jedoch könnte damit nichts anfangen. Spart Euch das Geld!

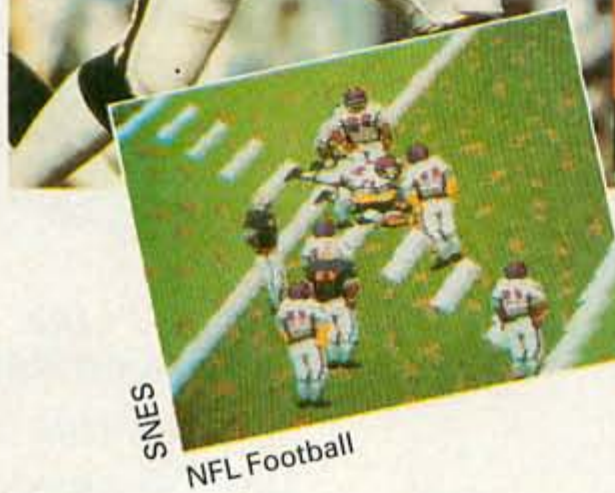


Was Ihr hier seht, ist im Prinzip schon die ganze grafische Herrlichkeit von *Dennis Miller 3DO*

HYPERDUNK



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse belegen.



SNES NFL Football



Game Boy KONAMI-Golf



Mega Drive HYPERDUNK

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

Spiel - Sport - Spannung

HYPERDUNK ...

... Dunking, Rebound, Dreier, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertäuschung und ... Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab - tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben.

1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör)
1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)

NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodelt. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game, bei dem kein „Touchdown“ fehlt. Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks „drängelt“ Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown“ zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

KONAMI-GOLF ...

... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughts, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlagstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem „Leaderboard“ siehst Du Deine derzeitige Platzierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls es Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligent gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgezeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.



DM 69,95

NEU!
GAME BOY!



DM 129,95

NEU!



DM 69,95

NEU!
GAME BOY!

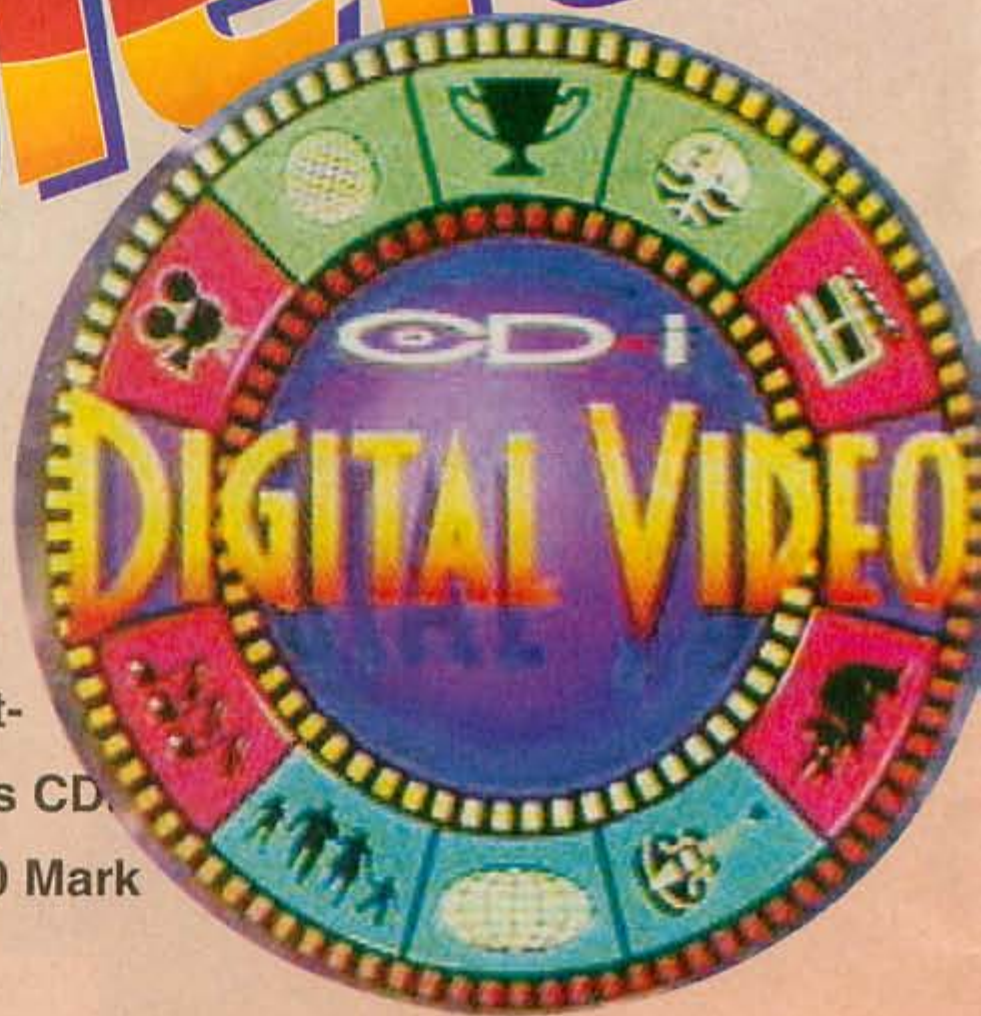


DM 139,95

NEU!

**horten
horten
horten**

CDI-Spiele



Da das CDI ein komplett CD-gestütztes System ist, haben die Entwickler jede Menge Platz, um ein Spiel mit ordentlichem Sound und spitzemmäßiger Grafik zu versorgen. Als Tester oder Spieler kann man auf solche Ausstattung ruhig ein strengeres Auge werfen.

Das CDI von Philips kostet ja 'nen ganzen Batzen Geld. Was eine Konsole ausmacht, sind jedoch hauptsächlich die Spiele. Steht das CDI in Sachen Spielspaß für 1300 Mark gerade?



...sieht aus wie echt, ist aber nur etwas für Köhner.

Palm Springs Open

Lange Zeit war das Golfspiel *Palm Springs Open* die Vorzeigescheibe für das CDI. Auf den authentischen Palm-Springs-Kursen jagt Ihr den Birdies hinterher. Dazu gibt's flapsige Kommentare von zwei deutschsprachigen Sportreportern. Wer sich an *Palm Springs Open* heranwagen möchte, sollte jedoch vorher schon einmal einen Golfplatz besucht haben. Einsteigergerechte Hilfen wie die Schlagweiten der Clubs fehlen nämlich. Fazit: Für Golf-Kundige zu empfehlen.

Voyeur

Spanner und Hobby-Detektive werden mit *Voyeur* angesprochen.

Per Videokamera beobachtet Ihr die Villa eines Präsidentschaftsanwärters. Durch getimtes Hin- und Herschalten zwischen den Fenstern sammelt Ihr belastendes Material, um die Kandidatur zu verhindern. Daß *Voyeur* erst ab 18 freigegeben ist, grenzt allerdings ans Lächerliche — das Spannerauge erblickt nichts, was im nächsten Freibad oder im Vorabendprogramm nicht auch geboten würde. Bei jedem erneuten Spiel ist angeblich der Handlungsablauf verschieden, die "Fenster-Zeit"-Relationen bleiben jedoch überwiegend gleich. Das Spiel ist insgesamt ganz gut gelungen, auf Langzeitmotivation dürft Ihr jedoch nicht hoffen.



Space Ace

Die Fortsetzung des legendären Laser-Disc-Spiels *Dragons Lair* erfordert auf dem CDI das MPEG-Modul. Das Spielprinzip ist hier in etwa dasselbe, wie beim Vorgänger: Zur Rettung der hübschen Maid haltet Ihr mit gezielten Joypad-Kommandos den Trickfilm am laufen. Daß Ihr bald sämtliche Todesarten kennt, versteht sich von selbst.



Die CDI-Ausgaben der *Zelda-Adventures* haben kaum etwas mit den bekannten Spitzenmodulen gemeinsam.

Link: *Die Fratzen des Bösen*
Zelda: *Der Zauberstab von Gamelon*

Die beiden *Zelda*-Ausgaben für CDI sollen wohl das schlagende Verkaufsargument sein. Nintendo tritt bei diesen beiden Spielen nur als Lizenzgeber auf, entwickelt wurde *Link: Die Fratzen des Bösen* sowie *Zelda: Der Zauberstab von*





Gamelon von Animation Magic. Unterm Strich sind beide Spiele eine Ansammlung von Jump-'n'-Run-Sequenzen, die mit primitiven Zeichentrickeinlagen garniert wurden. Von den Filmchen abgesehen, wird grafisch besseres 8-Bit-Niveau geboten. Die musikalische Begleitung ist in beiden Teilen ganz gut gelungen, die Soundeffekte sind Standardware. Nintendo-verwöhnte *Zelda*-Fans werden mir beipflichten: Die CDI-Versionen ziehen den guten Namen gehörig in den Schmutz.

Kether

Das ansprechendste Spiel aus dem momentanen CDI-Angebot ist das interstellare Geschicklichkeitsspiel *Kether*. Als Raumpilot bewältigt Ihr diverse Prüfungen, die vom Manövrieren durch Asteriodenfelder bis zu echten Ballerspieleinlagen reichen. Zwischendurch wird auch etwas gerätselt und gesucht. *Kether* ist abwechslungsreich, verfügt über fantastische (gerenderte) 3D-Grafik und tollen Sound. Unsere Meinung: Empfehlenswert.



Als Nachfolger von *Dragon's Lair* macht *Space Ace* auf dem CDI eine gute Figur.

Mystic Midway

Was auf den ersten Blick nach einem netten Horror-Spiel aussieht, entpuppt sich schnell als Spielehorror. *Mystic Midway* ist nichts weiter, als eine müde Schießbude mit einem lauten Moderator. Mit beweglicher Kanone ballert Ihr auf zufällig erscheinende Gruftgegenstände. *Mystic Midway* versetzt jeden Videospieleler in sofortigen Tiefschlaf (Gäh!).



Die Schießbuden-Simulation *Mystic Midway* ist zum Abschluß freigegeben.

Die schnelle 3-D-Grafik von *Kether* läßt auf die Fähigkeiten des CDI schließen. Mit viel Abwechslung und toller Stimmung im Spiel ist *Kether* zur Zeit das Highlight.

Scotland Yard

Das preisgekrönte Brettspiel von Ravensburger wurde für das CDI mit einem zusätzlichen Spielmodus, Computerspielern und jeder Menge Digi-Bildchen von London angepaßt. An der Jagd auf Mister X können bis zu fünf menschliche Detektive teilnehmen. Der Flüchtige kann ebenfalls von einem Mitspieler gesteuert werden. Im zweiten Spielmodus "London Special" erhalten die Detektive nur noch Fotos von den Haltestellen, die Mister X benutzt hat. London-Ortskenntnis ist also gefragt.

Insgesamt ist *Scotland Yard (Interactive)* eine gelungene Umsetzung des Brettspiels.

Power Hitter

Baseball mag ja eine idyllische Sportart sein, aber was sich die Entwickler bei Philips geleistet haben, grenzt ja schon an Nervenhypnose. Eine wild zusammengeschnipselte Folge von Digi-

Bildern, in der vielleicht alle 12 Minuten mal ein Ball zu sehen ist, leitet diese interaktive Körperbetätigung ein, die anfangs wohl als Baseballsimulation gedacht war. Durch Richtungstasten auf dem Infrarot-Joyypad werden Be-



Ein übliches CD-Spiel-Problem: Tolle Digi-Grafik, aber schlechte Spielbarkeit bei *Power Hitter*.

fehle an den Batter (Schläger) gesendet, die mehr oder weniger zufällig ausgeführt werden. Der Kommentar zur Spielbarkeit: Hätte man leicht besser machen können.

International Tennis Open

Nach dem schwierigen Golf und dem mißglückten Baseball ist die Tennis-CD erstaunlich gut gelungen. *International Tennis Open* ist gut spielbar, hat jedoch eine recht eingeschränkte Schlagpalette. Es kommt hier hauptsächlich auf Beinarbeit an. Bei gedrücktem Knopf schlägt Eure Figur automatisch im richtigen Moment. Fazit: Kein Hit, in Ermangelung ernsthafter Konkurrenz jedoch das beste Sportspiel für das CDI. *jb*

WARZONE NEO GEO

Windjammers

Bei diesen klangvollen Namen denkt man zuerst allenfalls an eine Segelschiffsimulation, aber nicht etwa an das abgefahrenste Frisbee-Spiel aller Zeiten. Wer schon mal das Tischspiel "Air-Hockey" ausprobiert hat, wird sicherlich auch gleich bei *Windjammers* mit einem Partner seine wahre Freude haben. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick eher trist und Neo-Geo-untypisch. Das Geschehen spielt sich auf einem rechteckigen Spielfeld ab, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Auf beiden Seiten gibt es am Ende des Feldes eine Torlinie, welche in drei verschiedene Punktezonen aufgeteilt ist. Quer über die Mitte des Feldes ist ein Netz gespannt,

mit es nicht so langweilig wird, haben die Data East-Designer sechs verschiedene Spielcourts gestaltet. Wer gerne in der Sonne ist, wählt die Kampfarena nahe einen Strand aus. Für Wimbledon-Fans gibt es sogar einen Grasplatz, der mit zusätzlichen fiesen Finessen ausgestattet ist. Insgesamt stehen Euch 6

Frisbee-Spezialisten aus verschiedenen Ländern zur Auswahl. Jeder von ihnen hat seine bevorzugten Stärken und Schwächen: "Jordi Costa", der kahlköpfige Spanier, ist ein talentierter Allroundspieler; "Gary Scott", ein kraftstrotzender Bodybuilder, schleudert die Scheibe mit sagenhafter Wucht durch die

Lüfte; "Hiro-mi Mitty", die zarte Blüte aus dem fernen Japan, glänzt durch ihre schnelle Beinarbeit; "Loris Biaggi", ein Italie-

ner, feuert die Disc wie eine heiße Pizza auf seine Gegner zu. Mit variantenreichen Würfeln hetzt Ihr Eure Gegner über das Feld, dabei sind nur zwei Knöpfe des Neo-Geo-Joyboards belegt. Mit dem A-Button und geschickten Joystickverrenkungen lassen sich die zahlreichsten Power-Würfe ausführen. Auch stark angeschnittene Scheibentricks sind möglich. Falls der Frisbee in einer günstigen Position gefangen wird, kann durch das Draufhämmern auf den A-Knopf ein "Special-Throw" gemacht werden. Hier fliegt die Disc mit einem qualmenden Feuerschweif in Richtung des gegnerischen Tors. Der B-Button dient hauptsächlich dazu Lobs zu spielen, falls der gegnerische Sportsmann mal zu nahe am Netz steht. Ein Match dauert in der Regel 30 Sekunden, wobei zwei Runden als gewonnenes Spiel gelten. Im Einspielermodus gibt es noch zwei Bonusrunden, in denen Ihr kegeln

dürft oder als schneller Windhund die Frisbee-Scheibe einfangen müßt. Am meisten hat uns *Windjammers* im Zweispielermodus Spaß gemacht. Es gab fast kein Duospiel, in

dem nicht ein Aufschrei von Begeisterung oder Enttäuschung in unseren Redaktionsräumen zu hören war. Wer hauptsächlich alleine spielt, wird nicht so viel Spaß haben wie mit einem Partner. Deshalb haben wir diesmal auch zwei Wertungen vergeben. WS



Die Grafik sieht auf den ersten Blick relativ schlicht aus. Dafür macht's zu zweit um so mehr Spaß!



In dieser Bonus-Stage jagt Ihr mit einem Hund durch die Gegend

das den beiden Gegenspielern einen jeweils gleich großen Spielraum gibt. Das Spielfeld ist mit einer elastischen Gummwand eingerahmt, damit prallt die Frisbee-Scheibe (vergleichbar mit Billard) von dieser im entgegengesetzten Winkel wieder ab. Da-



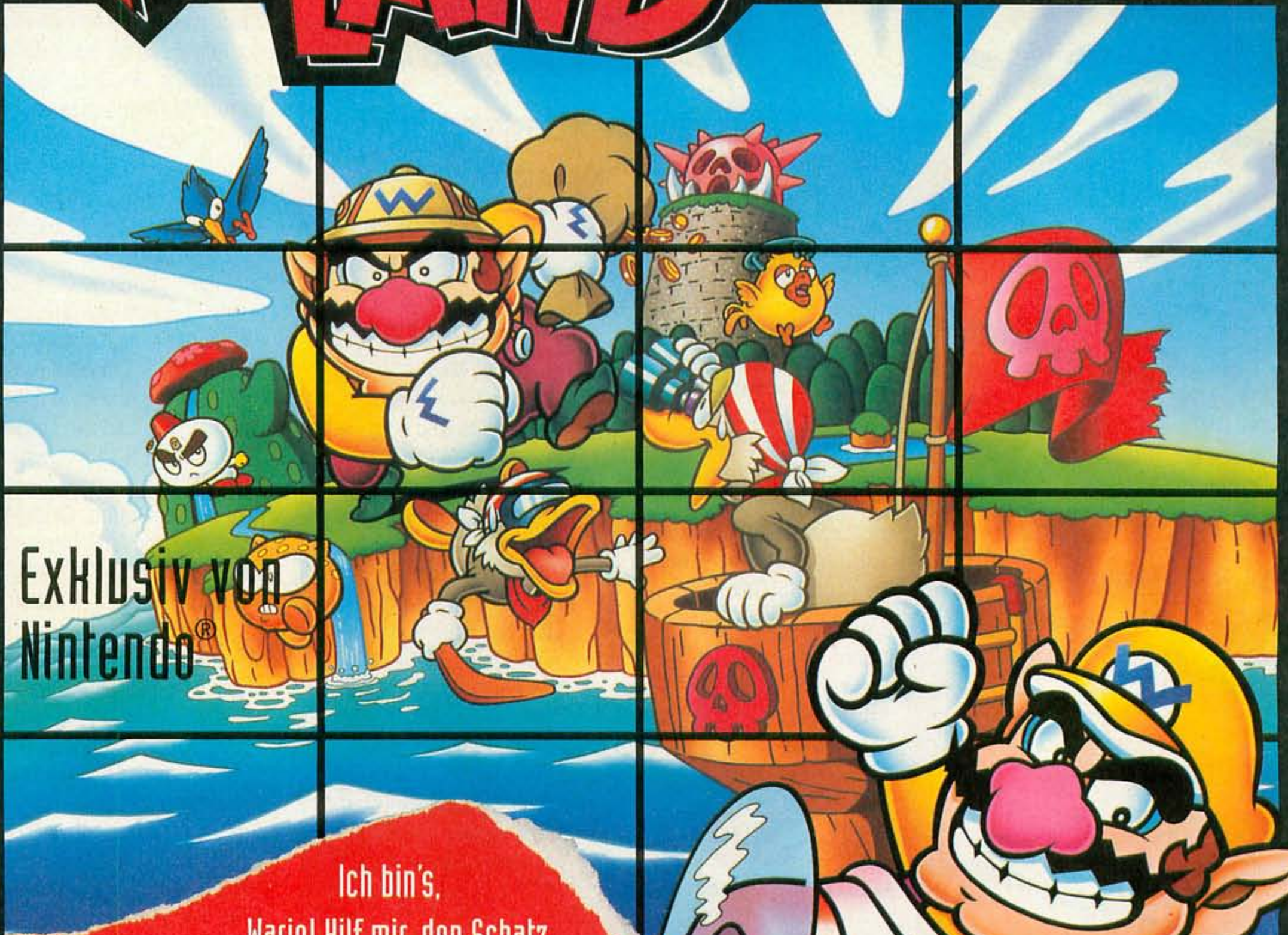
Titel:	Windjammers
Genre:	Action/Sportspiel
Speicher:	74 MBit
Hersteller:	Data East
Preis:	ca. 360 DM
Spielspaß:	Ein-Spieler-Modus: 71% Zwei-Spieler-Modus: 90%

WARIO LAND™

Endlich ist es da:

SUPER MARIO LAND 3™

©1994 NINTENDO CO., LTD.



Exklusiv von
Nintendo®

Ich bin's,
Wario! Hilf mir, den Schatz
der Piraten zu finden! Hilf mir, ein Schloß zu
bauen, das schöner und größer ist als das
von Mario®! Hilf mir,
mich in Drachen-Wario,
Stier-Wario oder
Jet-Wario zu verwandeln.

Hilf mir, die Super
Power zu bekommen und die
Pfeffer-Insel zu beherrschen.
Ich bin Wario, der Größte und
Reichste in Super Mario Land 3™.



Nintendo®

So werten

WIR

MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER
NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER
SYSTEM

GAME BOY

NES

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-
Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl,
Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

90%

Musik:

70%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß

30%

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Redaktionswertung



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...

MISSING PAGE

MISSING PAGE



Jan

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernstechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Die Redaktion und ihre Hits

Das Science-fiction-Evergreen "Star Trek – The Next Generation" läßt die Konkurrenz Lichtjahre hinter sich. Spitzenplätze auch für die neuen Sportspiele (Achtung: Sonderheft).



Ralf

"Mr. Brain" ist wieder da. Hat seine Skiverletzung auskuriert und schreibt eifrig Prügeltests.



Hartmut

"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skoll!

Top 10 Juni			
1	Star Trek	Mega Drive	85%
2	K.Griffey Baseball	Super Nintendo	84%
3	Dune II	Mega Drive	84%
4	FIFA Soccer	Super Nintendo	82%
5	Monsterworld	Mega Drive	82%
6	World Cup Striker	Super Nintendo	82%
7	Shadowrun	Mega Drive	81%
8	Astro Go Go	Super Nintendo	81%
9	Super Metroid	Super Nintendo	80%
10	Battletoads	Game Gear	80%



Mani

"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Wolfgang

Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.



Tet

"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



Robert

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles.

Die Fußballweltmeisterschaft rückt näher und das Lederfieber hat auch das Video-Games-Team erfaßt. Hartmut ist auf FIFA-Soccer bereits Titelträger, Robert und Mani spielen zur Stunde auf World Cup Striker einen Träger Mineralwasser aus. Dirk bringt das kaum aus der Ruhe. Mit "Elektra, der Redaktionsvogelspinne" auf der linken Schulter ist unser Arachnologe in Claymates Jump'n'Run-mäßig unterwegs.

Wolfgang und Tet lieben's interstellär: in der Neuauflage des Kultklassikers Super Metroid jagt Mc.Pacman den heiligen Stein – Mr. Nippon feuert aus Wing Commander, daß sich die Balken biegen. Der Geheimtip: Frisbee-Hammer Windjammer sorgt wie Bomberman in den besten Zeiten für nicht-genehmigte Massenversammlungen. Jan und Ralf haben den Dreh' mal wieder am schnellsten raus. *mn*



Dirk

Vernarrt in Jump'n'Runs. Bester Freund von Sonic und Cousin ersten Grades von Mario & Luigi.

MAILMANIA



Verkauft!

Als ich mir neulich die VG 04/94 holte und sie erst einmal eingehend studierte, traf mich fast der Schlag. Ich suchte das vertraute Markt & Technik-Emblem über dem Preis und fand es nicht. Statt dessen stand da nur "MagnaMedia". Ja um Himmels willen! Ist der Verlag Markt & Technik etwa nicht mehr?

P.S. Bitte beantwortet die Frage schnell, daß ich wieder ruhig schlafen kann!

P.P.S. Der Truthahn-Comic ist allererste Sahne!

Alexander Aretz, Düsseldorf

Na gut, Ihr habt's gemerkt. Wurde ja auch höchste Zeit. Bis vor kurzem bestand der Verlag Markt & Technik aus drei Firmenteilen: Zeitschriften, Bücher und Software. Eines schönen Tages kommt ein amerikanischer Konzerngigant angewalzt (Paramount Publishing) und will ausgerechnet in Good Old Germany Bücher verkloppen. Und da Markt & Technik speziell bei Computerbüchern seit Jahren einen erstklassigen Namen hat, wollten sie gleich den ganzen Buchverlag aufkaufen. Mitsamt Namen und allem Drumherum. Haben sie dann auch. Und die Softwareabteilung gab's gleich mit dazu. Nicht eingesackt haben sie dagegen den Teil von Markt & Technik, wo die Zeitschriften gemacht werden. Da der Name "Markt & Technik" jetzt aber Paramount gehört, müssen wir uns in Zukunft anders nennen: MagnaMedia Verlag AG. So einfach ist das. Für Euch ändert sich nix – außer dem neuen Logo auf dem Titel. Unserem Truthahn-Zeichner Karl Bihlmeier haben wir übrigens schon die wärmsten Grüße ausgerichtet. Auch wenn unsere Helden im nächsten Heft nach Hause kommen, die Turkeys werdet Ihr so schnell nicht los, hihi!

Da ist sie wieder, unsere Konsolen-, Katastrophen- und Kummerecke! Diesen Monat gibt's Neues vom Yeti, eine klitzekleine Namensänderung unseres allerwertesten Brötchengebers und jede Menge bunt gemischten Diskussionsstoff.

Dreierpack

Erstens: Man liest viel Spekulatives über den Saturn. Die in diesem Zusammenhang vorgestellten Spiele sind allesamt Polygonspiele. Kann der Saturn auch "normale" Bitmap-Grafiken darstellen oder müssen wir in Zukunft darauf verzichten? 2. Was ist mit dem 32-Bit-Adapter für das Mega Drive, der ein normales MD zum Saturn aufrüsten soll? 3. In den Joypadtests diverser Videospiegelmagazine fiel auf, daß stets das SNES-Joypad am besten abschnitt. Das lag vor allem an den sechs Buttons, die eine vielfältigere Steuerung ermöglichen sollen. Wieviel Knöpfe braucht der Mensch zum ungetrübten Spielgenuß? Karl-Heinz-Brakonier, Herten

Um mit der letzten Frage zu beginnen: Zum ungetrübten Spielgenuß braucht der Mensch letztendlich nur soviel Knöpfe, daß er die Hose nicht verliert. Alles weitere ist und bleibt Geschmackssache und variiert je nach Spiel. Für Flugsimulatoren z. B. sind selbst zehn Knöpfe manchmal noch zu wenig, für ein zünftiges Ballerspiel oder eine *Bombberman*-Partie reichen dagegen meist zwei bis drei. In erster Linie kommt's darauf an, daß das Steuerkreuz sensibel und ohne Verzögerung reagiert

und daß die Joypadknöpfe einen zuverlässigen und feinen Reaktionspunkt haben. Das empfindet aber jeder anders. Es soll tatsächlich Leute geben, die ihr Mega Drive nur deswegen gekauft haben, weil es am wenigsten Knöpfe auf dem Joypad hatte! 2. Den "Saturn-Adapter" wird es tatsächlich geben. Er heißt "Mega 32" und sollte eigentlich mal der Saturn selber (!) werden. Damals ließ Nintendo aus Angst vor Sega die Info vom Project Reality durchsickern und Sega bekam seinerseits die Panik. Man entschloß sich, den Start des eigentlich schon fertigen Saturn aufzuschieben und das Gerät komplett zu überarbeiten. Da die 64 Farben des Mega Drive vielen mittlerweile reichlich mager vorkamen, entschloß man sich, das ursprüngliche Saturn-Konzept einfach als Mega-Drive-Tuning-Set anzubieten. 3. Natürlich kann der Saturn nicht nur Polygongrafik, sondern auch Bitmaps darstellen. Die Frage, ob wir beim Saturn auf normale Bitmaps "verzichten" müssen, klingt allerdings genauso wie die Frage, ob man beim neuen Black-Trinitron-Breitwandfernseher jetzt eigentlich auf das Schwarzweißbild verzichten müsse: Polygongrafik bietet aus vielerlei Gründen unendlich viel mehr Möglichkeiten als Bitmaps. Allerdings müßt Ihr Euch beim Begriff "Vektorgrafik" komplett von dem lösen, was Ihr bisher als Polygongrafikspiel kennt: kantige, eckige Objekte, keine weichen Linien, langsam, ruckelt wie Sau,

Farbflächen ohne Konturen, keine Schatten usw. Zwischen einem Mega Drive (ca. 1 MIPS) und dem Saturn (schätzungsweise 50-80 MIPS) ist ein himmelweiter Unterschied. Die Hardware des Saturn wird außerdem so konstruiert, daß er Vektoren besonders gut verarbeitet. Insider sind sich einig, daß Polygone die Zukunft der Videospiele sein werden, weil sie einfach unendlich viel mehr Möglichkeiten für realistische Raumdarstellung bieten als Bitmaps. Mit Vektoren und "Texture-Mapping" (Überlagern der Vektoren mit fotorealistischen Oberflächen), zaubern Spieledesigner schon heute Räume und Objekte, die verdammt nahe an die Wirklichkeit herankommen. Letztendlich ist das eine Frage der Rechenkapazität bzw. ein Speicherproblem. In gar nicht so ferner Zukunft wird es sogar komplette interaktive Polygon-Spielfilme geben, und allen wird es fast noch echter vorkommen als die Realität...

Berufsverkehr

Welche der neuen Konsolen hat voraussichtlich den schnellsten Hauptprozessor? Was ist außer dem Hauptprozessor überhaupt das wichtigste an einer Konsole? MIPS? Wenn Ihr die technischen Daten einer neuen Konsole bekanntgibt, könnt Ihr Euch dann nicht immer auf dieselben Bezeichnungen beschränken? Welche Konsole wird Euren Informationen nach die beste sein? Wolfram Arend, Berlin

Seufz, wenn das so einfach wäre! Zunächst ist an einer Konsole jeder mickrige Lötstich wichtig, sonst wäre er nicht dran. Man würde ihn einsparen und das Gerät billiger machen. Außerdem sind die Zeiten vorbei, als eine Konsole nur ihren einen Zentralprozessor hatte

MEGA DRIVE

Castlevania dt	109.90
Dr. Robotnik dt	109.90
Dragon's Revenge dt	109.90
FIFA Intern.-Soccer dt	109.90
Hyperdunk dt	119.90
Jungle Strike dt	109.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings us	119.90
Mega Turrican us	119.90
NBA-Jam dt	129.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Rocket Knight dt	99.90
Shadowrun us	124.90
Sonic III dt	134.90
Star Trek us	119.90
Street Fighter II CE dt	135.00
Subterrania us	119.90
ToeJam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.90
Dune CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Lunar us CD	109.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Pirates Gold CD us	129.90
Third World War CD us	109.90
Tomcat Alley CD us	124.90
Wing Commander CD us	129.90
Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	199.00
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
6-Button-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II je	39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Art of Fighting dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Eye of the Beholder us	139.90
Final Fantasy II us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
R-Type III PAL	119.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Shadowrun dt	139.90
Super Metroid us	139.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz	299.00
Super NES us inkl. RGB-Kabel und 220V Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp in Verbindung mit Umbau	29.00
Action Replay Pro II dt	119.90
NICE PRICE CORNER	
Aladdin dt	79.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	79.90
Empire Strikes Back	119.90
Goof Troop dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	79.90
Mortal Combat dt	99.90
Street Fighter II Turbo dt	109.90
Teen and Burn us	99.90

PHANTASYSPIELE

SHADOWRUN dt:	
Grundregelwerk 2.01D	65.00
Deutsche Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990	
Asphalttschungel	36.00
Strassensamurakatalog	29.80
Deutschland in den Schatten	49.80
Das Schwarze Auge (DSA) dt:	
Abenteuer Basis-Spiel	44.80
Das Einstiegs-Set in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel.	
Magie des Schwarzen Auges	44.80
Dunkle Städte, lichte Wälder	44.80
verschiedene Würfel	ab 1.20

D&D 2nd. Edition dt:

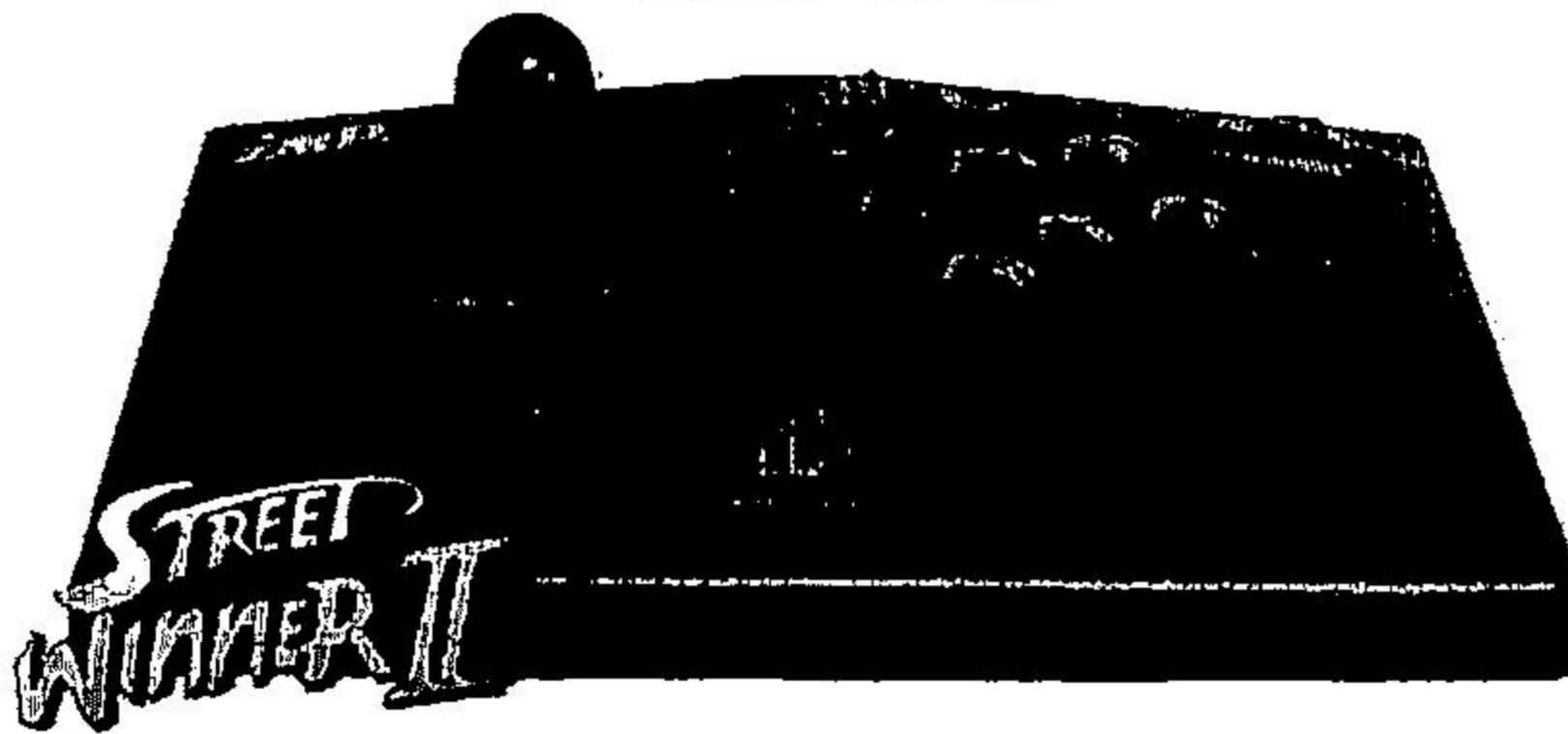
Spielerhandbuch	39.80
Das umfangreichste Rollenspiel	
Spielleiterhandbuch	38.00
Die Hilfe für den Master	
Mythen & Legenden	42.50
Quellenbuch über Götter, etc.	

BATTLETECH dt:

Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Würfel, Regelbuch und Datenbögen.	
Hardware-Handbuch 3031	39.80

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren und Zubehör.

Street Winner II Joyboard
129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Spin-Master	329.00
Windjammers	369.00
World Heroes Jet	369.00

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen	

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

TURBO GRAFX
das ist der Rest!!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM-9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache

und damit Schluß. Hauptprozessoren sind zwar immer noch wichtig, doch sie bedeuten in modernen Geräten nicht mehr alles. Einfach gesagt, spielt der Prozessor "Polizist" auf einer horormäßig stark befahrenen Kreuzung und regelt den Verkehr. Neben dem Hauptprozessor werkeln in der Konsole noch andere Chips (Subsysteme), die z. B. für Grafik (z. B. 3D-Chip, FX-Chip etc.) oder Sound zuständig sind. Sie schicken und holen ununterbrochen "Autos" (Datenpakete) zum und vom Arbeitsspeicher (RAM), vom Spielmodul (ROM), zu den Joypadanschlüssen usw. Der Hauptprozessor "paßt auf", daß sich alle "absprechen" und es keinen "Stau", also Datenstau gibt. Dabei hilft ihm ein "Schlagzeuger" (Quarzoszillator), der allen Akteuren den Systemtakt "vortrommelt", nach dem sie über die Kreuzung brettern dürfen. Da die Daten-"Kreuzungen" auf der Autobahn (Datenbus) aber mittlerweile 32 oder 64 "Fahrspuren" haben (der Bus ist 32 bzw. 64 Bit breit), ist es meist besser, wenn

sich gleich mehrere "Polizisten" auf die Kreuzung stellen und sich die Arbeit teilen. Dann gibt es keinen einsamen Imperator mehr, der im Zweifelsfall zum Flaschenhals wird, sondern mehrere nahezu gleichberechtigte Prozessoren, die parallel Teamarbeit machen und den Verkehr auf mehrere Kreuzungen verteilen. Man spricht dann von einer "Multiprozessor-konsole". Alle modernen Konsolen sind Multiprozessorkonsolen, das Problem ist nur, daß jedes Gerät andere und eigene Chips und Standards verwendet. Es ist daher unmöglich, sich immer auf "...die gleichen Bezeichnungen zu beschränken", wie Du Dir wünschst. "MIPS" heißt "Million Instructions Per Second" und ist die Zahl an "Autos" (Prozessoroperationen), die die Konsole pro Sekunde verarbeitet. Die modernen Konsolen werden zwischen 50 und 100 MIPS haben, jagen also jede Sekunde 50 bis 100 Millionen (!) lichtschneller "Autos" über eine Autobahn mit 32 oder 64 Fahrspuren (das SNES oder Mega Drive schafft auf sei-

nem 16-Bit-Datenbus "nur" ca. eine Million Operationen pro Sekunde, hat also 1 MIPS). Die Maßeinheit MIPS eignet sich recht gut, um die nackte Rechenpower einer Konsole zu bemessen. Trotzdem sagt sie alleine noch gar nichts über die Leistungsfähigkeit des Geräts aus. Tip: VIDEO GAMES lesen! Sobald die neuen Geräte da sind, werden wir sie ausführlich unter die Lupe nehmen, vergleichen und Euch auch die Grundlagen mitliefern.



Ob Ihr es nun glaubt oder nicht: Shen Long aus *Street Fighter II* (von dem jeder annahm, er würde nicht existieren) gibt es doch! Zwar findet Ihr ihn weder in den beiden SNES-Fassungen noch in der Mega-Drive-Version, aber in der 91er Automatenversion (*Street Fighter II: The World Warrior*). Zwar

habe ich ihn im Spiel selbst noch nicht gesehen (Anm. d. Red.: murmelmurmeln) aber sein Gesicht erspähte ich auf einem der vielen Roll-Chips der TV-Platine. Um ihn zu sehen, braucht Ihr die Original-Automatenplatine. Bevor Ihr Eure Abspiekkonsole einschaltet, müßt Ihr Schalter 8 der dritten Schalterreihe auf der Platine (gekennzeichnet mit dem Buchstaben B) auf ON stellen. Nachdem Einschalten erscheint ein Option-Screen, in dem Ihr die Option "Backgrounds" auswählt. Mit Hilfe des Joystickhebels "durchleuchtet" Ihr so alle Grafikdaten auf der Platine (in verfremdeten Farbtönen). Ziemlich bald werdet Ihr auf ein völlig unbekanntes Gesicht stoßen. Vermutlich ist es Shen Long.

Marco Wannemacher, Vöhringen

Geil! Hoffentlich ist es nicht der Yeti. Den hat nämlich auch noch keiner selbst gesehen...

ZAPP

ROCHUSSTRASSE 11 - 55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/2304 92
Fax 0 61 31/2304 93

OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
60599 FRANKFURT
Tel. 0 69/65 24 35
Fax 0 69/65 27 94

ZAPP

GAMES

BEST GAMES IN TOWN

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAME BOY, PC, CD-ROM

Laden und Versand

<p>SUPER NES:</p> <p>STUNT RACE FX 149,- CITADEL 149,- MECHWARRIOR DT. 149,- BATTLETANK 2 149,- TURN & BURN 149,- PEACE KEEPERS 149,- PIRATES OF DARK WATERS 149,- KING OF DRAGONS 149,- SUPER METROID 129,- NHL 94 DT. 129,- NFL 94 DT. 139,- NBA GAM DT. 159,- RISE OF ROBOTS 139,- SKYBLAZER 139,-</p> <p>RPGs & STGs</p> <p>EQUINOX 149,- MIGHT & MAGIC 2 149,- LAFIA 149,- SPELLCRAFT 139,- WIZARDRY 5 149,- FIRE STRIKER 149,- GALACTIC DEFENDES 149,-</p> <p>DEMNÄCHST ERHÄLTICH:</p> <p>GAIA BREATH OF FIRE FINAL FANTASY 3</p>	<p>OGRE BATTLE OPERATION EUROPE TACTICS AUGA FIRE EMBLEM WIR FÜHREN AUCH NEUESTE SUPER-FAMICOM-TITEL</p> <p>MEGA DRIVE:</p> <p>MEGA TURRICAN 139,- SUBTERRANIA 139,- LANDSTALKER DT. 139,- VIRTUAL RACING 199,- ART OF FIGHTING 149,- LONG RAISER 2 (16 MBIT) 149,- SHADOWRUN 139,- BATTLETECH 139,- STREETS OF RAGE 3 149,- PGA EUROPEAN TOUR 129,- SKITCHIN 119,- MUTANT LEAGUE HOCKEY 119,- NBA 94 129,-</p> <p>MEGA CD:</p> <p>MANSION OF HIDDEN SOULS 139,- THIRD WORLD WAR 149,- RISE OF THE DRAGON 139,- TOMCAT ALLEY 139,- HEIMDALL 129,- SOULSTAR 139,-</p>	<p>REVENGE OF THE NINJA 129,- STAR TREK NG 139,- HEART OF THE ALIEN 139,-</p> <p>3DO:</p> <p>KONSOLE NTSC 1299,- KONSOLE RGB 1499,-</p> <p>JOHN MADDEN 139,- THE HORDE 149,- OUT OF THIS WORLD 139,- STAR CONTROL 2 139,- ORION OFF ROAD 139,-</p> <p>ATARI JAGUAR:</p> <p>KONSOLE RGB 649,- TEMPEST 2000 139,- ALIEN VS PREDATOR 149,- NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN</p> <p>NEO GEO:</p> <p>GOLDPACK PAL/RGB 1099,- GOLD PACK MIT NEUESTEN TITELN 1179,- SPINMASTERS 399,- ART OF FIGHTING 2 419,- TOP HUNTER 399,- WORLD HEROES JET 399,- ÄLTERE TITEL AB 164,-</p>
--	--	--

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

rat's

SECOND - HAND - GAMES + MICHAELA THIELEN
ROTENTALER STRASSE 24 + 55232 ALZEY

TEL. 0 67 31-1 07 45
FAX 0 61 31-67 06 08

NEU! Der absolute Wahnsinn! Topspiele zu coolen Preisen!
Wir kaufen und verkaufen Gebrauchtspele für
SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIVE - NEO GEO

Angebot des Monats:

<p>SUPER NES:</p> <p>ALADDIN 89,- CALIFORNIA GAMES 69,- NHLPA 93 69,- STRIKER 89,- FATAL FURY 69,- MVP BASEBALL 69,- BOMBERMAN 79,- CYBERNATOR 79,- F-ZERO 49,- KO BOXING 59,- POCKY & ROCKY 89,- HARLEY HUMONGOUS 59,- SMASH TV 69,- GHOULS N GHOSTS 59,- STREETFIGHTER 2 49,- STREETFIGHTER TURBO 99,- FINAL FIGHT 59,- GODS 79,- R-TYPE 59,- ZELDA 59,- POPULOUS 59,- RAMPART 69,- MARIO ALL STARS 79,- PRINCE OF PERSIA 59,- MUSYA 49,- ROCKETEER 49,- ROCK'N'ROLL RACING 99,- VIELE TITEL ab 49,-</p>	<p>MEGA DRIVE:</p> <p>ALADDIN 79,- FIFA SOCCER 89,- JAMES POND 2 59,- MIC & MAC 69,- CRÜEBALL 69,- COOL SPOT 79,- JUNGLE STRIKE 79,- PGA GOLF 69,- TERMINATOR 69,- MORTAL KOMBAT 79,- LANDSTALKER 89,- FLASHBACK 79,- SPLATTERHOUSE 2 69,- TITEL ab 29,-</p> <p>MEGA CD:</p> <p>TIME GAL 69,- ROAD AVENGER 59,- FINAL FIGHT 69,- SONIC CD 79,- SHEWER SHARK 79,- THUNDERHAWK 79,- SOL FEACE 59,- WOLFCHILD 69,- SHERLOK HOLMES 59,-</p> <p>NEO GEO: ANGEBOTE BITTE ERFRAGEN</p>
---	--

WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO-GEO-SPIELE.
WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLEN NEUHEITEN!
WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!

Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspele absolute Höchstpreise. Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

KEIN LADEN, NUR VERSAND!!!
Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 persönlich erreichbar.
Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

Wertungswut

Wenn Ihr ein Spiel mit 79 Prozent Spielspaß bewertet, könntet Ihr doch ein Auge zudrücken und es auch mit 80 Prozent bewerten oder?

Rafaël Sladec

Nö, da sind wir pingelig – vor allem, wenn es um unsere kostbaren Classics geht. Sind wir der Meinung, das Spiel hat einen Classic verdient, bekommt es ihn auch. Bei einem Spiel, das ganz knapp unter dem Classic bleibt, waren wir uns in der Wertungskonferenz einig, daß es zwar gut ist, aber auf keinen Fall einen Classic verdient. Das kann z. B. passieren, wenn ein ansonsten classicverdächtiger Titel zu wenig Levels hat, wenn zu wenig neue Ideen drinstecken oder wenn das Spiel viel zu schwer bzw. zu leicht ist. Außerdem könnte es ja sein, daß wir mit einer 79er Wertung bereits ein Auge zugeedrückt haben, und auch 75 Prozent vertreten könnten...

Es wäre gut, wenn Ihr nicht nur den Spielspaß sondern auch den Dauerspaß einführen würdet.

Alexander Buza, Nordheim

Stimmt. Nur ist das nicht durchführbar, weil man den Überblick verlieren würde. Die paar Tage, die wir Zeit haben, ein Testmuster durchzuzocken, reichen nicht für die Dauerspaßwertung. Wir müßten ständig mit Dauerspaßwertungen hinterherhusten. Das machen wir lieber nur einmal im Jahr: Mit den Hits des Jahres.

Blöd

Ihr seid doch eine Zeitschrift für Jugendliche. Glaubt Ihr, daß wir Genies sind oder Intellektuelle, oder warum bespickt Ihr Eure Tests so mit Fremdwörtern, daß sie ein Römer verstehen könnte? Welcher 12jährige soll z. B. wissen, was "feminier Wurfstil" bedeuten soll oder "unorthodox"?

Moritz Fröhner, Ulm

Lies VIDEO GAMES, und Du lernst noch was bei! Allerdings mußt Du Dir ab und zu die Mühe machen und Deinem Dad, Deiner Mam oder sonst einem Zeitgenossen auf den Senkel gehen, indem Du ihm Löcher in den Bauch fragst. Soll schließlich keiner behaupten können, Videospiele bleiben doof. Eigentlich sind wir der Meinung, man könne unser Gelaber größtenteils entziffern. Falls Ihr anderer Meinung seid, bombardiert uns mit Protestpost! Ein "feminier Wurfstil" ist übrigens ein weiblicher, ein mädchenhafter Wurfstil. Kommt aus dem Lateinischen von "Femina", die Frau. "Unorthodox" läßt sich mit "unüblich" übersetzen. Eigentlich heißt es "Abweichend von einer starren Lehrmeinung". Zugegeben, Deine Beispiele waren etwas starker Tobak für einen Zwölfjährigen. Verzeihung!

Seid Ihr wirklich alle so blöd, wie Ihr ausseht? Ach ja, Eure Zeitschrift macht sich hervorragend als Kaminanzünder!

Oliver Chardon, Mönchengladbach

Extrem trivial definiert, geht unsere kognitive Kapazität reziprok proportional konform zum realisierbaren Volumen des subterranean Nachtschattengewächses Solanum Tuberosum (winkewinke Mooritz Fröhner aus Uhlum!). Kurz gesagt: ja. Denn bekanntlich ernten die dümmsten Bauern die dicksten Kartoffeln. Was die Sache mit dem Kamin angeht: So kann wenigstens keiner behaupten, dieses Heft sei zu gar nichts nütze. Solange Du auch im Sommer jeden Monat 5,80 Mark für Kaminanzünder aus gibst, soll's uns recht sein (schiefel, gier)...

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion

VIDEO

MAIL - O - MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

dynatex

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt über 1000 Spiele Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

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

MS-DOS

CD ROM

3 DO

NEO GEO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

MEGA DRIVE

JAGUAR

SEGA CD

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

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE - PARADIES

MOERSER STR. 61

47198 DUISBURG

0 20 66 / 5 41 64

Geschäftsläden:
(Verleih+Verkauf)

— Steinbrinkstr. 255
Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61
Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

RAT & TAT



Is' doch ganz einfach

Welches System lohnt sich eher, ein Neo Geo oder eine MAK bzw. V1?

Wieso benötige ich einen 50/60-Hz-Umbau beim Neo Geo, wenn die Spiele aus Japan und den USA sowie auf den deutschen Geräten laufen?

Kann ich ein Neo Geo an einen Philips Artist Series CM8833-II-Monitor anschließen?

Bei wievielen Händlern kann man zwischen einem RGB- und einem PAL-Neo-Geo wählen? Ist damit das ganze Gerät gemeint, oder bezieht sich die Bezeichnung nur auf das Kabel?

Benjamin Pross, Reischbach

Ist es möglich, ein SNK-Neo-Geo an den 1084S-Monitor von Commodore (ohne Scart-Buchse) anzuschließen? Wenn ja, liegt ein entsprechendes Kabel bei? Welche Version des Neo Geos müßte ich kaufen? Läuft das Neo Geo überhaupt an einer deutschen 220-Volt-Steckdose? Braucht man wie bei anderen Konsolen einen Adapter, um japanische Spiele zu benutzen?

Stefan Schleicher, Stuttgart

Ihr habt geschrieben, daß das Neo Geo "nur" 16 Bit aufweist. Wie kommt es dann, daß beispielsweise *Art Of Fighting* 180 Megs hat? Die Höchstleistung beim Super Nintendo beträgt gerade 20 Megs, auf dem Mega Drive sinds 24 Megs. Warum können letztere nicht eine so große Kapazität haben? Liegt es vielleicht an den Neo-Geo-Custom-Chips?

Carsten Pohlmann, Klein-Linden

Nach wie vor ist das Neo Geo das heißeste Rat & Tat-Thema. Mit neuem Zubehör tauchen allerdings auch für das Super Nintendo wieder altbekannte Probleme auf.

Es gibt hier zwei verschiedene Arten von Neo Geos zu kaufen: Das sogenannte Pal-Gerät läuft mit 50 Hz und verfügt über einen Antennenausgang. Es ist so an jeden Fernseher anschließbar. Zusätzlich liegen das FBAS-(Normal-Video) und das RGB-Signal an der "A/V Out"-Buchse an (mit 50Hz Bildwechselfrequenz/Halbbildern pro Sekunde). Das sogenannte RGB-Gerät könnte genauso gut als "Import-Neo-Geo" bezeichnet werden. Es werkelt auf 60Hz-Basis und hat keinen Tuner. Über die A/V-Out-Buchse rauscht das Bildsignal mit 60 Halbbildern pro Sekunde Richtung Fernseher. Wer eine betagte Glotze besitzt, sollte deshalb vor dem Kauf eines RGB-Neo-Geos einen Fachmann fragen, ob der Fernseher mit den 60Hz klarkommt. Der Unterschied zwischen Neo und MAK bzw. V1 liegt auf der Hand: Für die Platinen-Abspielgeräte existiert mehr Software, dafür sind Automatenplatinen auch gebraucht noch weit teurer, als Neo-Geo-Module. Ein Umbau ist für ein Neo Geo nicht nötig, da auch alle Importmodule auf der PAL-Konsole laufen. Falls Dein Philips-Fernseher (oder Monitor?) über eine Scart-Buchse verfügt, dürfte der Anschluß eines Neo Geos kein Problem sein. Auch der Anschluß an einen 1084S-Monitor mit der Commodore-typischen Rundbuchse könnte möglich sein. Allerdings kommt's hierbei auf den speziellen Typ von Monitor und Neo Geo an. Wende Dich mit diesem Thema doch direkt an einen Zubehörhändler (z.B. Wolf Soft) und probier einfach aus, ob's klappt. RGB-Geräte (60Hz) findet Ihr entweder bei M&B direkt, auf dem Gebrauchtmärkte (über die einschlägi-

gen Clubs) oder bei Händlern, die auch sonst Spiele und Hardware importieren. Das PAL-Neo-Geo erhält Ihr sicherlich an denselben Adressen. Generell läuft kein Neo Geo mit 220 Volt. Die passende Spannungsversorgung ist 9 Volt Gleichspannung (wie auch für Mega Drive, Mega CD, Import-Super-Nintendo, PC-Engine, Jaguar, Master System, Game Gear). Ob 110 oder 220 Volt, das ist dem Neo Geo wurscht. Das mitgelieferte Netzteil (mind. 1200 mA) erzeugt die nötige Spannung. Zum Thema "Bit & Megs" (und ganz langsam zum Mitschreiben): Daß das Neo Geo 16 Bit hat, bedeutet lediglich, daß die Daten im Prozessor auf 16 parallelen Leitungen verarbeitet werden. "180 Megs" heißt, daß das Programm auf dem Modul 180 Megabit an Daten umfaßt (entspricht 22,5 Megabyte). Daß die normalen Konsolen "nur" 20-24 (das Super Nintendo kann übrigens 32 MBit) verarbeiten, liegt lediglich am Betriebssystem und an der Art und Weise, mit der die Module ausgelesen werden.

Ein Greenhorn

Da ich noch ein Neuling bin, habe ich einige Fragen: Brauche ich für die US-Importe *NHL Hockey '94* und *Madden NFL '94* einen Adapter? Werden die beiden Spiele in absehbarer Zeit auch offiziell erscheinen? Wenn ja, werden sie dann billiger? Wo bekomme ich den, in den Tests erwähnten, Fünf-Spieler-Adapter? Sind bei diesem Joypads dabei? Markus Kaiser, Traunwalchen

Um US-Importe auf einer PAL-Konsole zu spielen, brauchst Du grundsätzlich einen Adapter. Das Angebot ist hier inzwischen ziemlich groß. Wende Dich doch an einen Händler (siehe Anzeigen). Der dürfte auch den Fünf-Spieler-Adapter im Angebot haben. *NHL Hockey '94* ist bereits offiziell zu haben; da Football in Deutschland noch nicht so populär ist wie Eishockey, gab's bis Redaktionsschluß noch keinen Termin für eine offizielle *Madden NFL '94*-Version. Ein deutsches Super-Nintendo-Spiel liegt preislich zehn bis 20 Mark unter einem US-Import.

Schraube locker

Ich besitze vier Super-Nintendo-Module, bei denen etwas im Inneren klappert, wenn man sie schüttelt. Meiner Meinung nach sind einige Schrauben locker. Könnt Ihr mir einen Schraubenschlüssel zuschicken, mit dem ich sie wieder festziehen kann? Gibt es diesen Schlüssel in Eisenhandlungen zu kaufen? Welche Größe hat er? Wie fest muß ich die Schrauben anziehen? Richard Gnad, Linz

Mit diesen Sternkopf-Schrauben hat sich Nintendo etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um fremdes Herumbasteln an Konsole und Modul zu verhindern. Ich habe mir in mühevoller Kleinarbeit aus einem Aufsteckschlüssel einen Nintendo-Schlüssel zurechtgeföhlt (und den hüte ich, wie meinen Augapfel!). Zu kaufen gibt's das Teil nämlich nirgends. Du könntest ja bei Nintendo anrufen, ob sie Dir nicht einen schicken, aber das hat sicher wenig Aussicht auf Erfolg. Findige Bastler haben dennoch eine Methode gefunden, den Nintendo-Schrauben Herr zu werden: Sie verwenden ein passendes Kup-

RAT TAT



ferröhrchen und spannen es in einen Akku-Schrauber (Bohrmaschine) ein. Mit Linkslauf und etwas Druck lassen sich die Schrauben so lösen. Beim Zusammenbauen sollte man dann normale Kreuzschlitzschrauben verwenden.

Grundsätzlich ist bei der Kombination von Speicherbatterie-Modulen und dem Action Replay Pro Vorsicht geboten. Uns ist es auch schon oft passiert, daß bei der Suche nach dem richtigen Code der Spielstand flöten ging. Mit Deinem *Super Mario Kart*-Problem bist Du nicht allein. Wir haben einen ganzen Sack voll Briefe erhalten, in denen dasselbe steht. Ich fürchte, *Mario Kart*-Piloten müssen sich damit abfinden, daß sie keine Bestzeiten erschummeln können (Ätsch!).

sches Mega Drive. Kann ich mir jetzt ein RGB-Kabel kaufen oder brauche ich einen 60-Hz-Fernseher?

In Eurem Saturn-Artikel (VG 4/94) habt Ihr geschrieben, die CPU sei ein SH 2 (32 Bit RISC) x2. Was bedeuten "x2" und die Bezeichnung "intelligent CD"?

Simon Lorenz, Owingen-Billafingen

HuaHaHaHa! Gröhl! Ablach! Habt Ihr das gehört? Brüll! Kicher! Doch im Ernst: RGB ist nicht gleichbedeutend für 60 Hz. Es gibt sowohl RGB mit 50 Hz, wie mit 60 Hz. Aus Deiner Konsole kommt das RGB mit 50 Hz heraus, Du brauchst also keinen neuen Fernseher. Das "mal zwei" heißt, daß der Saturn als Parallelrechner geplant ist. Es werkeln also zwei die-

ser 32Bit-RISC-Prozessoren nebeneinander her. Ein "intelligentes CD-ROM" ist mal wieder ein Ausdruck, mit dem der Hersteller Eindruck schinden will. Es bedeutet lediglich, daß die Daten von der CD nicht direkt an den Prozessor geleitet, sondern vorbearbeitet und/oder zwischengespeichert werden.

Action Replay Trouble

Ich spiele *Secret Of Mana* (US) auf meinem deutschen Super Nintendo über das Action Replay Pro 2. Die meisten Spiele laufen darauf. Bei *Secret Of Mana* kann ich nicht abspeichern und *Mario Kart* verweigert seinen Dienst. Wißt Ihr etwas darüber?

Sven Haese, Gießen

RGB = 60Hz?

Zum Thema RGB (lacht mich jetzt bitte nicht aus): Ich besitze einen Fernseher mit Euro-AV (Scart) und ein deut-

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar bei München

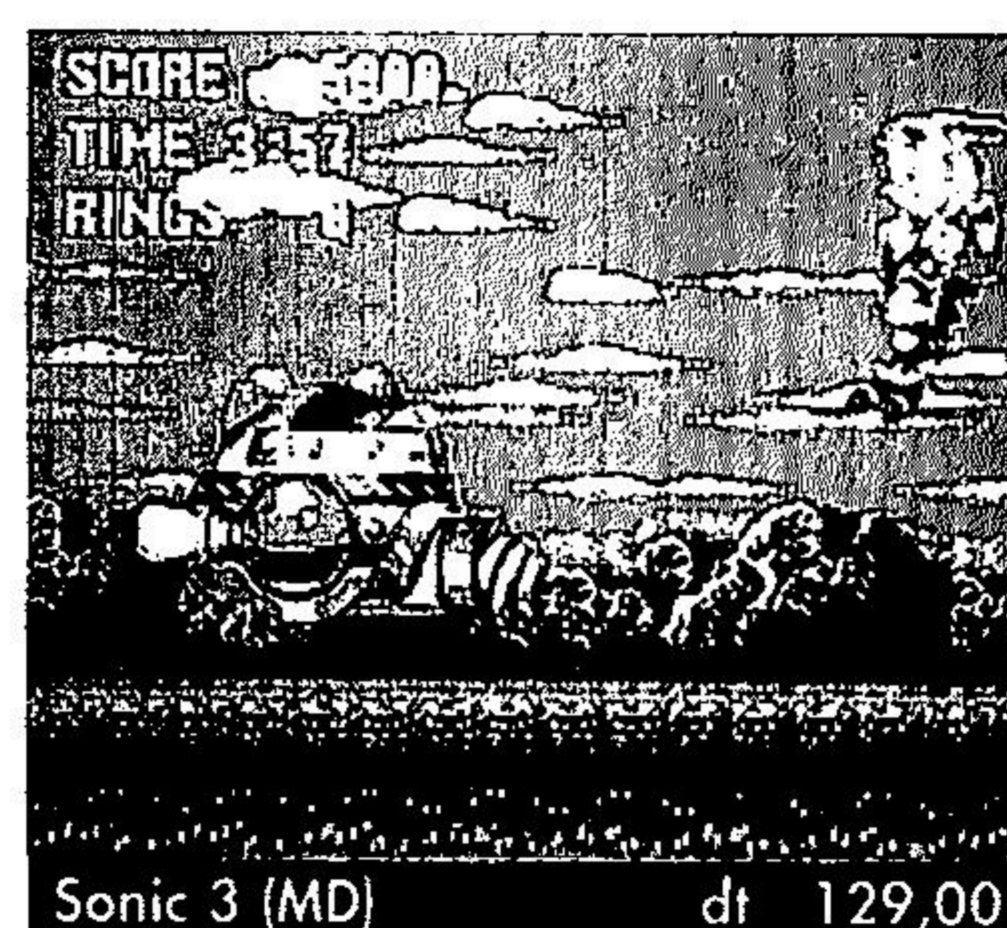
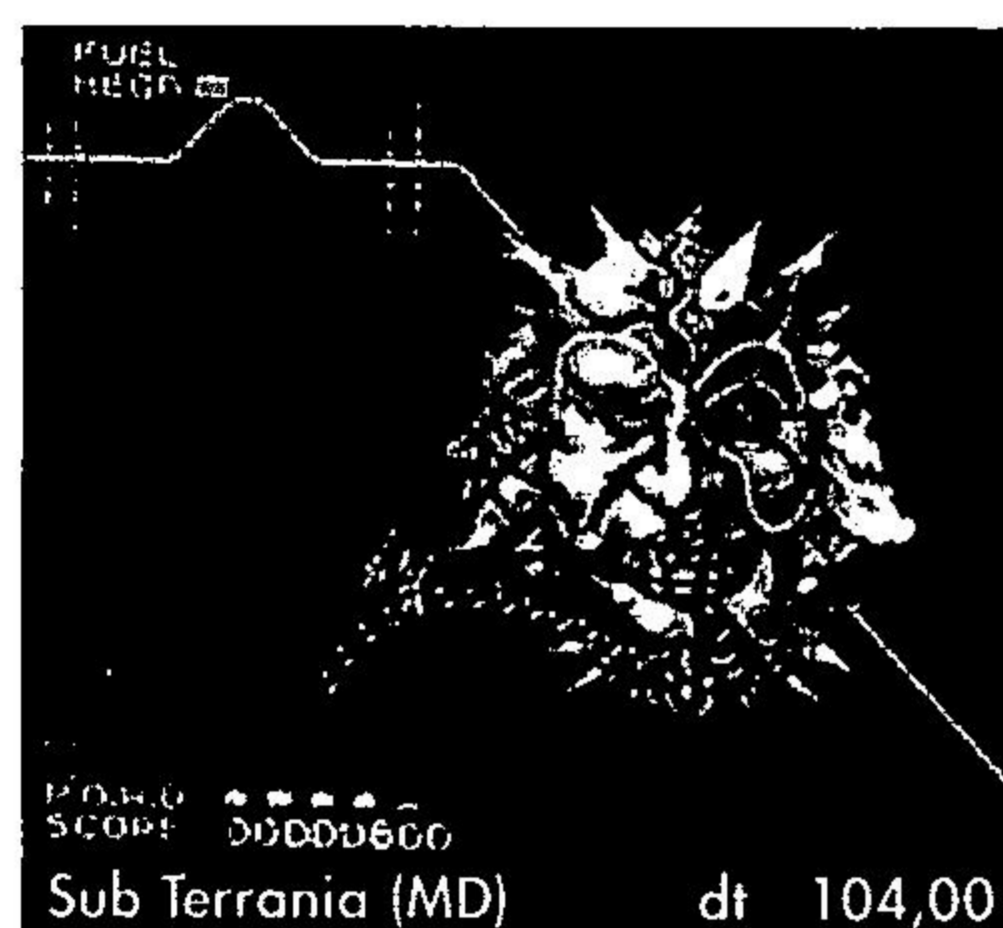
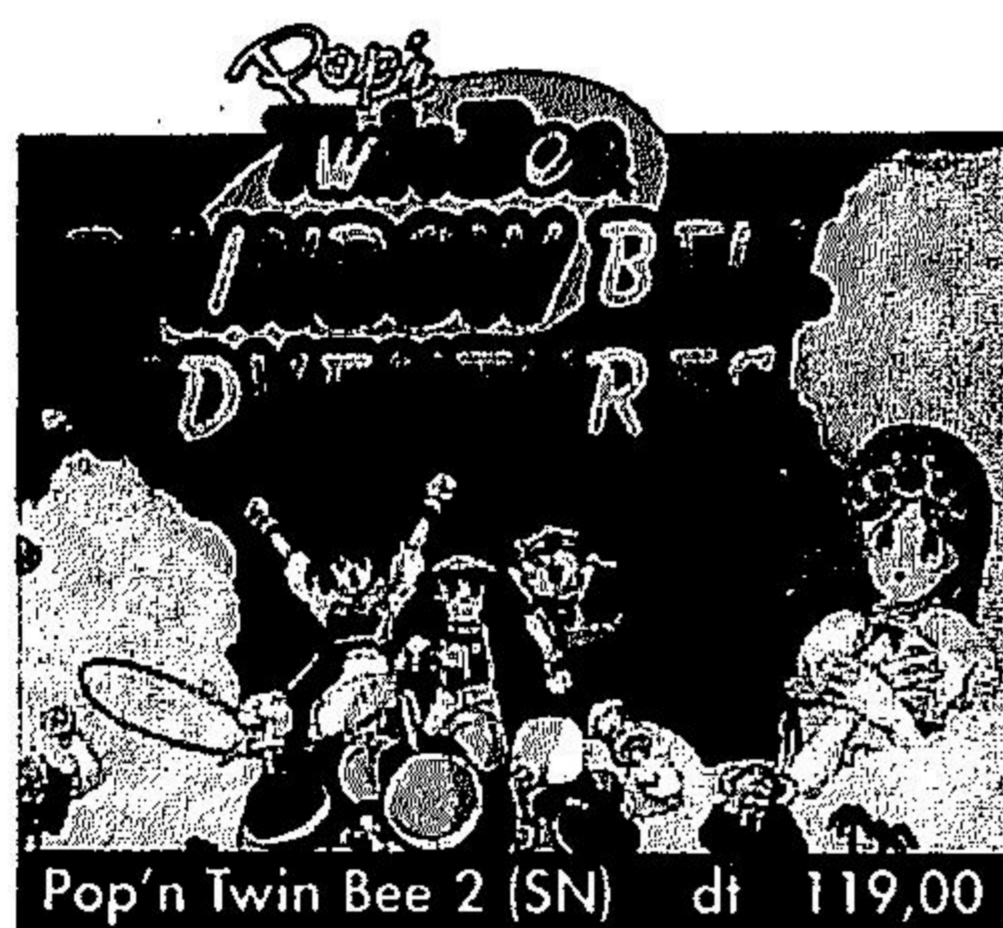
030-692 6662

Telefax 030-691 7736

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

JOYPAD

VIDEO GAMES



SNES

Aladdin	dt	109,00
Art of Fighting	dt	129,00
Baby T-Rex	dt	119,00
Bugs Bunny	dt	129,00
Equinox	dt	129,00
Flashback	dt	129,00
Humans	dt	99,00
Inspector Gadget	us	119,00
John Madden F. 94	dt	109,00
Jurassic Park	dt	129,00
Kick Off 3	dt	109,00
King Arthur World	dt	129,00
League Hockey	dt	109,00
Legend o. t. Rings	us	129,00
Lufia	us	139,00
Major Title Golf	dt	109,00
Mechwarrior	dt	129,00

Mega Man X	dt	109,00
Metal Marines	dt	129,00
Mr. Nutz	dt	109,00
Mystical Ninja	dt	119,00
NBA Jam	dt	129,00
Ogre Battle	dt	119,00
Pinball Dreams	dt	99,00
Pink Panther	us	129,00
Pirates o. t. D. Water	dt	129,00
Rocky Rodent	dt	119,00
Rock'n Roll Racing	dt	119,00
Shadowrun	dt	129,00
Snow White	dt	119,00
Spectre	dt	99,00
Star Wars 2	dt	129,00
Super Bomberman	dt	99,00
Super Putty	dt	129,00
Super Conflict	dt	129,00

Time Slip	dt	119,00
Utopia	dt	119,00
World Cup Striker	dt	129,00
Zombies	dt	119,00
Zool	dt	119,00

Mega CD

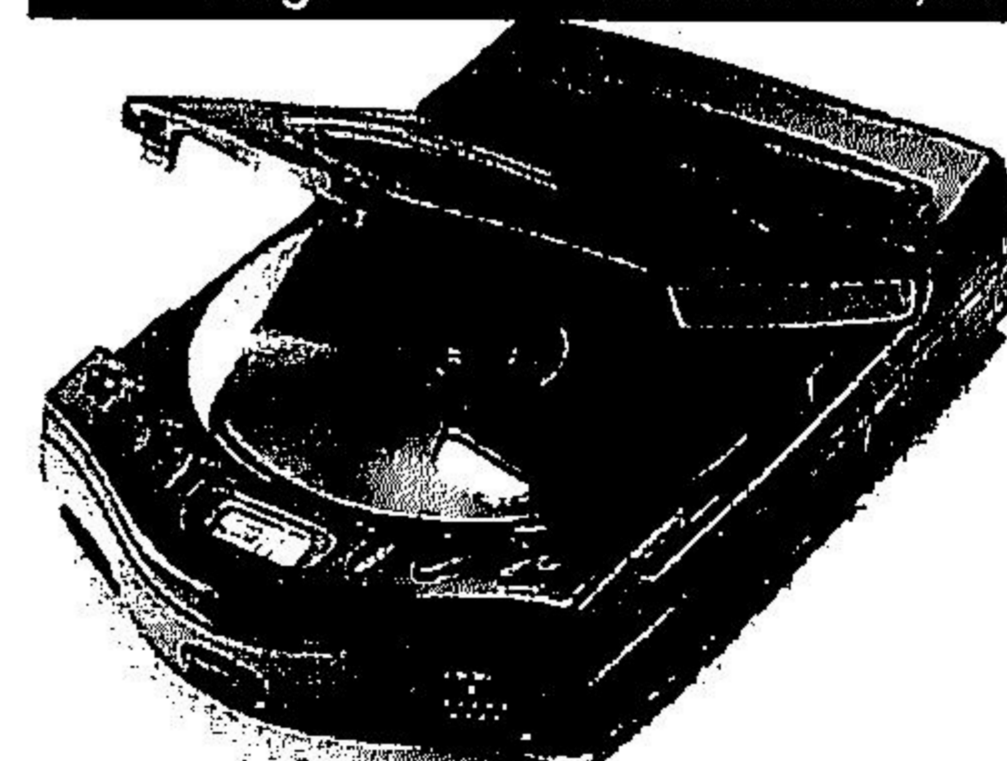
Ground Zero Texas	dt	129,00
Heart of the Alien	dt	119,00
Microcosm	dt	119,00
Soulstar	dt	119,00

Versandkosten per Post DM 8,00 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Vorbestellservice für Neuheiten. Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Lieferprogramm. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken.

Mega Drive

Castelvania	dt	99,00
Dragons Lair	dt	89,00
Eternal Champions	dt	129,00
FIFA Soccer	dt	98,00
Hyperdunk	dt	109,00
Landstalker	dt	109,00
Markos Magic Footba.	dt	119,00
NBA Jam	dt	119,00
PGA Euro Tour	dt	98,00
Toejam & Earl 2	dt	109,00
Virtua Racing	dt	179,00

Multi Mega nur DM 969,00



© 1994 by K&E

Folge 11, was bisher geschah: Wirklich alles noch einmal? Na gut, also - Alex und Bruno geraten beim Videospielen in die Welt innerhalb des Spielmoduls, treffen dort die Teenage-Mutant-Hero-Turkeys, lernen Nintentown und Vario kennen, wandern mit den Turkeys durch's Niemandsland, werden von der Video-Games-Gang gefangengenommen, befreien sich, lernen Segastopol und Tonic kennen, machen ein paar Blechritter nieder, treffen die Video-Games-Gang und Vario wieder, und erfahren wo die Zombings herkommen. Alles klar? Na dann weiter...



...JETZT WIRD'S SPANNEND!

PSST!

ALSO, DER WEG IN DIE REALITÄT IST ZWAR EINFACH, ABER VOLLER SCHRECKEN...



...UND WENN MAN NICHT DAS HERZ EINES ALTEN IGEZLS HAT, DANN SCHAFFT MAN'S NICHT!

NA LOS, HOLEN WIR UNS SEIN HERZ. NEIN - ICH ERKLÄRE DIR...

WIR SIND BERET! ZEIG UNS DEN WEG.

ÄH-JA, IRGENDWIE BIN ICH AUCH BERET.

NUN, SO FOLGT MIT MIR DIESE R GEHEIMEN TREPPE, IHR WERDET DANN SCHON SEHEN...

GEHEIM-GANG! →

REALITÄT

GEHEIM: HIER LANG



2 STUNDEN SPÄTER:

OHNE TREPPEN!

VON WEGEN "EINFACH"

GLEICH SIND WIR DA.

WAS HAB' ICH GESAGT?!

IRGENDWIE ECHT GUT GETARNT, DIE SACHE.

HIER GEHT'S RAUS ZUR REALITÄT!!! (IST ABER GEHEIM)

GEHEIMER SCHLÜSSEL

GEHEIM-TÜR (+Schlüssel)

NA-WIE FINDET IHR'S?



W...WA...WAHNSINNIC HOCH! UND WIE GEHT'S JETZT WEITER?

IHR STEIGT AUF DIE PLANKE UND SPRINGT RUNTER.



ICH WUSSTE, DASS AN DER SACHE EIN HAKEN IST!

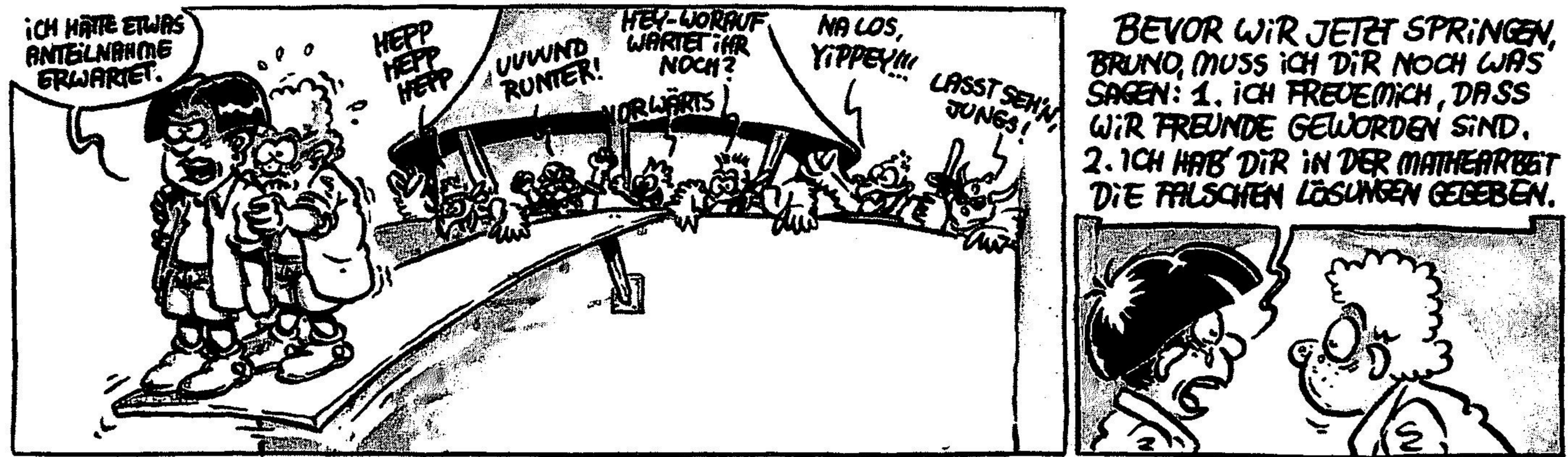
DAAA RUNTER?

JA, DENN NUR VON HIER BEKOMMT IHR DEN NÖTIGEN SPEED FÜR DIE BARRIERE.

WAS DENN FÜR 'NE BARRIERE?

EBEN DIE ZWISCHEN MODUL UND DER REALITÄT...

...SONST KÖNNTE JA JEDER HIER REIN UND RAUS WIE ER WOLLTE.



Vario, Tonic und die Turkeys gehen nach all den überstandenen Abenteuern einen heben - ein schönes Ende! Wie, NICHT? Was mit Alex und Bruno los ist? Ob Donutella jemals wieder seinen Helm ablegt, ob wir auch nach diesem Super-Wahljahr noch die gleiche Regierung haben und was überhaupt der Sinn des Lebens ist? Na gut, wenn's Euch interessiert, dann werde ich wohl noch eine Folge machen müssen, um wenigstens die letzte Frage hinreichend zu beantworten. Bis zum nächsten Mal also.

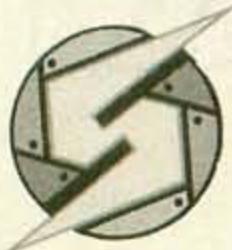
TIPS & TRICKS



Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeits-spiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Super-checker zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer, auch wenn Benni H. aus Krefeld der Meinung ist, daß "seitenlange Komplettlösungen eh kein Schwein interessieren". Ich bin übrigens nach Erhalt Deines Briefes, lieber Benni, durch die Redaktionsräume getigert und habe, völlig verunsichert ein paar Schweine, die mir gerade über den Weg liefen, befragt. Unsere Schweine sind daran interessiert! Also, Augen zu und durch.

Super Metroid Super Nintendo



Claudio Sozio aus Duisburg war so sozial, uns einige Tips für die

Reise zu Mother Brain mit auf den Weg zu geben.

Allgemeine Tips

Blau Türen: werden durch einen normalen Schuß geöffnet

Rote Türen: können mit 5 Raketen oder einer Super-Rakete geöffnet werden

Grüne Türen: können nur mit einer Super-Rakete geöffnet werden

Gelbe Türen: können nur mit Super-Bomben geöffnet werden, dazu muß man sie ganz nah an die Tür legen

Gegenstände:

verschiedene Beam-Strahler:

Charge Beam – durch längeres Knopfdrücken wird er aufgeladen

Ice Beam – friert Gegner ein, und zerstört sie dann erst beim nächsten Schuß

Ich habe die Tonne Material, die mir Frank hinterlassen hat, inzwischen ausgewertet – und bin entzückt!

Unter den Lesern dieser Zeitung sind so wahnsinnig geile Cracks, daß mir das Herz vor dieser Ausgabe blutete, weil wir all die phantasievollen Zeichnungen und Ratschläge hier nie und nimmer unterbringen konnten. Ich sag nur: nicht verzagen, diese Tage auch mal beim neuen Sonderheft Tips und Tricks nachfragen.

Wave Beam – ein breitgefächerter Strahl

Spazer Beam – schießt drei Strahlen auf einmal

Plasma Beam – zwei starke Strahlen auf einmal

Anzüge:

Varia Suit – besserer Schutz

Gravity Suit – erlaubt unserer Hauptfigur, sich in Wasser und Lava wie draußen zu bewegen

Fähigkeiten:

Morphing Ball – mit diesem Gegenstand kann man sich in einen Ball verwandeln und so durch kleine Öffnungen rollen

Bomb – gibt uns die Fähigkeit, im eingerollten Zustand Bomben zu legen

Screw Attack – tötet die Feinde, wenn man kreiselnd springt. So können auch Steine zerstört werden, indem man von unten gegen sie springt.

Schuhe:

Hi-Jump Boots – erlauben es, höher zu springen

Space Jump – man dreht sich, wenn man springt und kann durch dieses Extra auch Doppelsprünge ausführen. Das bedeutet, daß man nach einem Sprung während des Runterfallens erneut springen kann. Unter Wasser oder Lava kann man mit diesem Extra nochmals springen, um somit zu höher gelegenen Ebenen zu gelangen.

Speed Booster – erlaubt Dir, schneller zu rennen und Steine zu zerbrechen, die mit so einem Symbol >_ gekennzeichnet sind.

Waffen und Extras:

Missile – Öffnet rote Türen (5 Raketen) und zerstört große Gegner
Super Missile – Öffnet grüne Türen (1 Rakete) und zerstört große Gegner

Super Bomb – Öffnet gelbe Türen (1 Bombe) und zerstört viele Steine auf dem gesamten Bildschirm

Haken – mit seiner Hilfe kann man sich über Abgründe schwingen,

WIE LÄUFT'S?

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

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen unbedingt Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

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

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-* oder *Megaman*-Spielen (*Megaman X eingeschlossen*) sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic*, *Mickey Mouse* und *JP* sind wir bestens eingedeckt.

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

Unsere Adresse :

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

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen:
 Bei Lieferwert bis 199,- : 9,90, bei Lieferwert über 200,- frei.
 Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse und 19,- Versandkosten.
 Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter

VISION

SUPER GÜNSTIG - SUPER SCHNELL ALLE NEUHEITEN AUF LAGER

ELECTRONIC ENTERTAINMENT
 SOFTWARE VERSAND GMBH

telefon Versand
 0841-32386 0841-32388 fax 0841-17580

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser dt.	89.90	Dead Dance jp.	49.90	NBA Jam dt.	129.90	Super Battle Tank dt.	59.90
Addams Family 2 dt.	99.90	Dinocity dt.	79.90	NHL Hockey '94 dt.	109.90	Super High Impact us	49.90
Aladin dt.	99.90	Dracula dt.	99.90	Nigel Mansell dt.	119.90	Super Hockey dt.	99.90
Alien 3 dt.	79.90	Dr. Franken dt.	79.90	Parodius dt.	89.90	Super James Pond dt.	79.90
Alien vs. Predator dt.	99.90	Exhaust Heat dt.	69.90	Pac Attack dt.	99.90	Super James Pond us	79.90
Amazing Tennis dt.	79.90	FIFA-Soccer	119.90	Player Manager dt.	79.90	Super Ninja Boy us	79.90
Another World dt.	89.90	Flashback dt.	89.90	Phalanx dt.	59.90	Super Off Road Baja us	99.90
Art of Fighting dt.	119.90	Gooftroop dt.	99.90	Pinball Dreams dt.	99.90	Super Widget us	49.90
Asterix dt.	89.90	GP 1 dt.	89.90	Pløk dt.	89.90	T2 Judgement Day dt.	69.90
Axelay dt.	89.90	Jimmy Connors dt.	89.90	Pocky & Rocky dt.	89.90	Thomas Tank Engine us	49.90
Batman Returns dt.	99.90	Joe & Mac us	59.90	Popp'n Twin Bee dt.	99.90	Top Gear 2 dt.	109.90
Blues Brothers dt.	99.90	Joe & Mac dt.	89.90	Popp'n Twin Bee jp.	49.90	Troddlers us	99.90
Bob dt.	89.90	John Madden '93 dt.	99.90	Populous 2 dt.	109.90	Tuff eNuff us	69.90
Bob us	59.90	Lagoon us	79.90	Prince of Persia dt.	79.90	Wing Commander dt.	69.90
Bomberman jp.	59.90	Legend us	129.90	R-Type 3 dt.	129.90	Wolfchild us	69.90
Bomberman dt.	79.90	Lost Vikings dt.	99.90	Rock'n Roll Racing dt.	129.90	Wolfenstein 3D dt.	139.90
Bubsy dt.	99.90	Mario Allstars dt.	79.90	Roadrunner dt.	89.90	World Cup Striker dt.	129.90
Captain America dt.	49.90	Mario World dt.	69.90	Rushing Beat jp.	49.90	World Heroes jp.	79.90
Chess Master dt.	69.90	Mega-Lo-Mania dt.	79.90	Shadow Run dt.	139.90	World League Basketb. dt.	89.90
Clayfighter dt.	119.90	Mega-Man X dt.	99.90	Star Wars 2 dt.	129.90	World Soccer '94 us	99.90
Combatribes us	49.90	Mortal Combat dt.	99.90	Star Wing dt.	69.90	Yoshies Cookie us	59.90
Cool Spot us	99.90	Mr. Nutz dt.	119.90	Street Fighter 2 dt.	59.90	Yoshies Safari us (scope)	59.90
Cybernator dt.	99.90	NBA Allstar Challenge dt.	99.90	Street Fighter 2 turbo us	79.90	Young Merlin dt.	139.90

Action Replay 2
 SNES/MD
 DM 89.90

Infrarot Pad
 SNES/MD
 DM 99.90

US NTSC
 Konverter
 DM 39.90

Joypad
 Dauerfeuer
 DM 39.90

Super Scope US
 ohne Spiel
 DM 49.90

Super Scope dt
 Mit 6 Spielen
 DM 89.90

SEGA MEGA DRIVE

Abraham's Battle Tank	69.90	Double Dragon 3	79.90	Lotus 2	69.90	Spiderman	39.90
Another World	59.90	Dracula	99.90	Marble Madness	49.90	Spiderman X-Man	59.90
Arielle	79.90	Dragons Fury	79.90	Mickey & Donald	79.90	Sonic Spinball	99.90
Awesome Possum	99.90	Dungeons & Dragons	59.90	Micro Machines	89.90	T2 Judgement Day	79.90
Bart's Nightmare	69.90	Fantasy Zone	59.90	Moonwalker	49.90	Thunderforce 2	49.90
Batman Returns	69.90	Flintstones	69.90	Mortal Kombat	99.90	Turican	49.90
Bill Walsh Football	89.90	General Chaos	99.90	NBA Allstar Challenge	89.90	Turtles Tournament	119.90
Bob	69.90	Global Gladiators	59.90	NHLPA Hockey '93	59.90	Ultimate Soccer	89.90
California Games	39.90	Gynoug	49.90	Pelesoccer	89.90	Wimbledon Tennis	89.90
Castlevania NG	99.90	Hard Driving	59.90	Pirates Gold	109.90	Wonderboy 5	69.90
Captain Planet	69.90	Indiana Jones 3	49.90	Power Monger	49.90	World Class Golf	69.90
Chakan	59.90	James Bond 007	99.90	Rolling Thunder 3	89.90	WWF Royal Rumble	99.90
Crueball	49.90	Lemmings	69.90	Rolo to the Rescue	69.90	X-Man	69.90
Cyborg Justice	79.90	LHX Attack Chopper	59.90	Streets of Rage 2	79.90	Xenon 2	49.90

NEO Neuspiele:
 Fatal Fury Special 259.-
 GEO Spinmaster 279.-

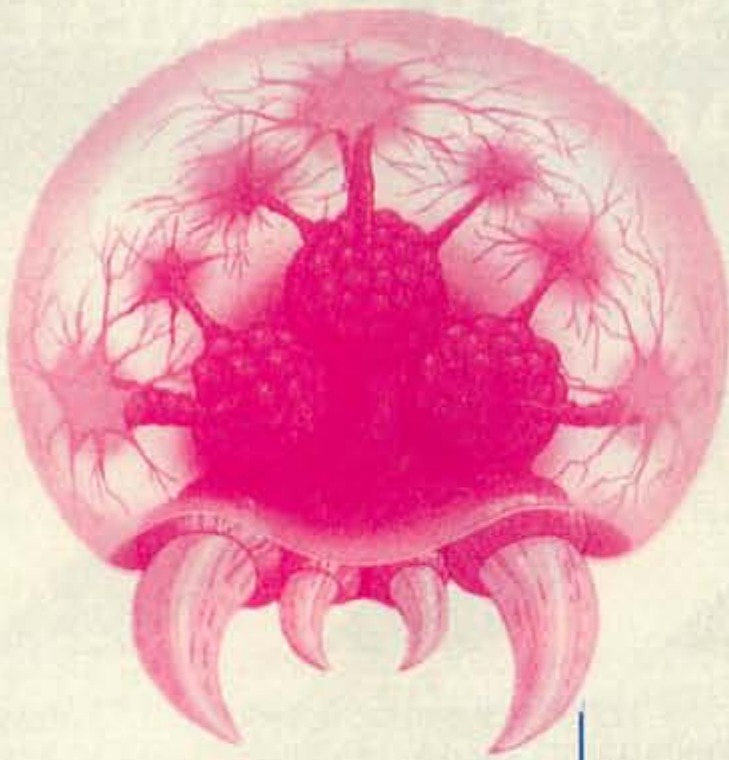
NEO Gebraucht
 GEO An- und Verkauf

Alle Preise verstehen sich incl. 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 gützuschreiben.
 Geschäftsführer:
 Uwe Raeder, Thomas Volkmer

Ladengeschäfte:
 FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG
 FOXY GAMES KARL-BÖHM STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN
 FX-VIDEOGAMES WAHLENSTR. 6 50823 KÖLN
 ÖSTERREICH:
 PETER'S COMPUTER OASE EFERDINGER STR. 38 A-4600 WELS



Schriftliche Bestellungen bitte ans Postfach!
VISION GMBH
 POSTFACH 210 151
 85016 INGOLSTADT



falls über diesem Abgrund oder Lavasee Steine vorhanden sind, an denen der Haken befestigt werden kann.

Fähigkeiten, für die man einen besonderen Gegenstand benötigt:

Sobald man den Speed Booster hat, bekommt man die Fähigkeit senkrecht in die Höhe zu fliegen. Dazu muß man erst die Geschwindigkeit erreichen, mit der die Figur anfängt zu blinken. Als nächstes muß das Steuerkreuz nach unten gedrückt werden. Nun nur noch den Sprungknopf drücken, und und schon schießt man in die Höhe und zerstört dabei fast alle Steine, die im Weg sind.

Der Space Jump kann auch dazu eingesetzt werden, um von Wand zu Wand zu springen. Dazu springt Ihr im eingerollten Zustand an die eine Wand. Dann müßt Ihr das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken und gleichzeitig den Sprungknopf drücken (schwer!).

Schwierige Stellen:

Viele Steine haben ein Symbol, das zum Vorschein kommt, wenn man z.B. auf sie schießt. Dieses Symbol ist ein Hinweis für den Spieler, wie diese Steine zu zerstören sind. An einigen Stellen im Spiel befinden sich große Statuen, die nichts in ihren Händen halten. Dort muß man sich auf deren Hände stellen und sich zusammenrollen.

An einer Stelle läuft man durch eine Röhre aus Glas. In diese Röhre muß nur eine Super-Bombe gelegt werden, und ein weiterer Weg ist geöffnet.

Ihr solltet Euch öfters durch Treib-

sand fallen lassen, da man so meist zu versteckten Orten kommt.

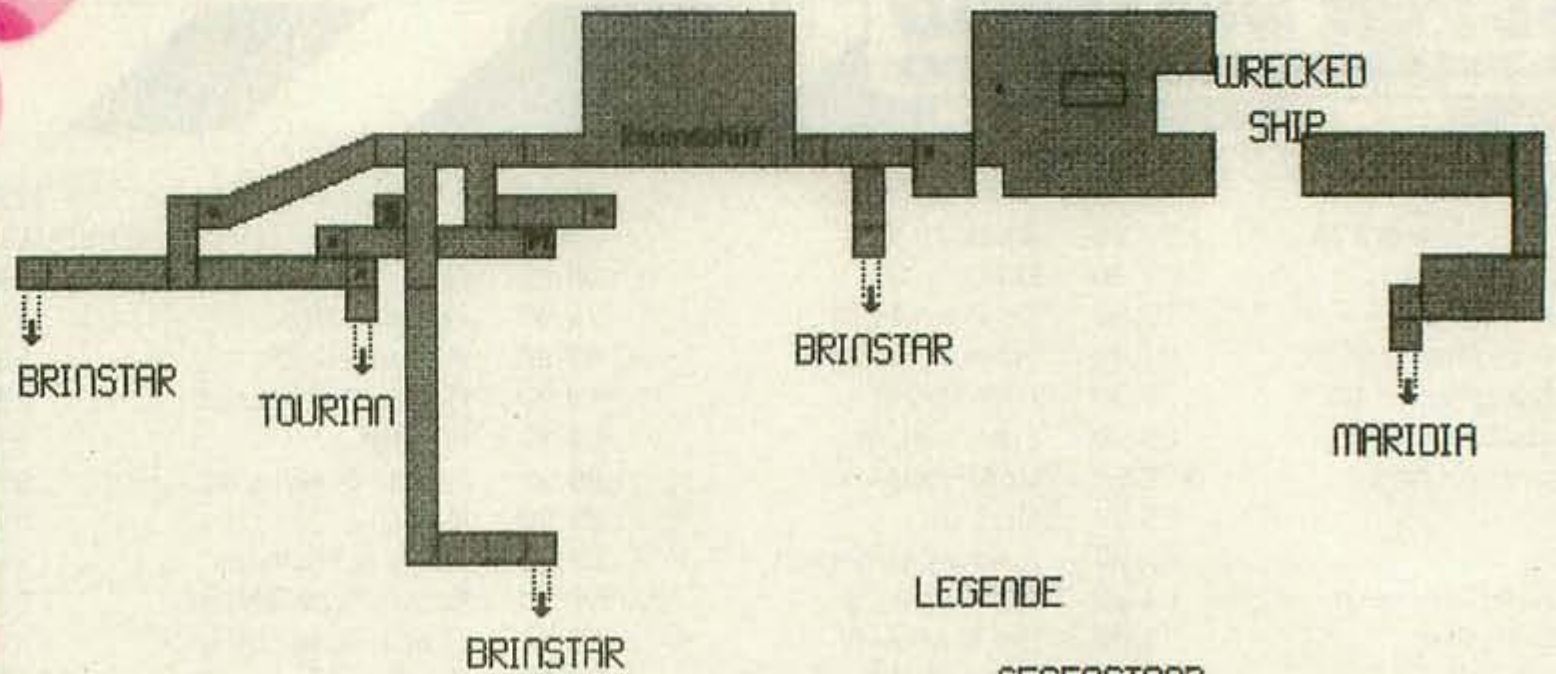
Außerhalb der Norfair Area solltet Ihr

den Eisstrahl ausschalten, da Ihr so die Gegner mit nur einem Schuß beseitigen könnt und sie nicht vorher einfriert.

An vielen Stellen im Spiel sind Röhren vorhanden, aus denen im-

mer wieder Gegner hervorkommen. An diesen Stellen ist es möglich, seinen gesamten Vorrat an Waffen sowie Energie aufzustocken, da die Gegner Waffen und Energie hinterlassen.

CRATERIA

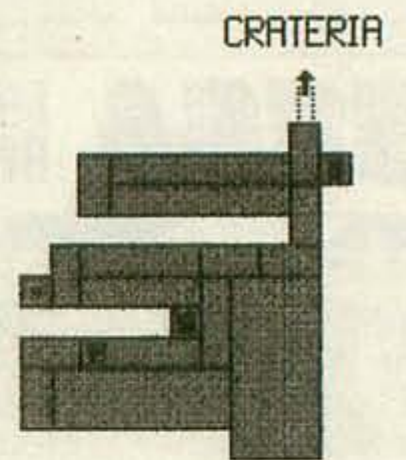
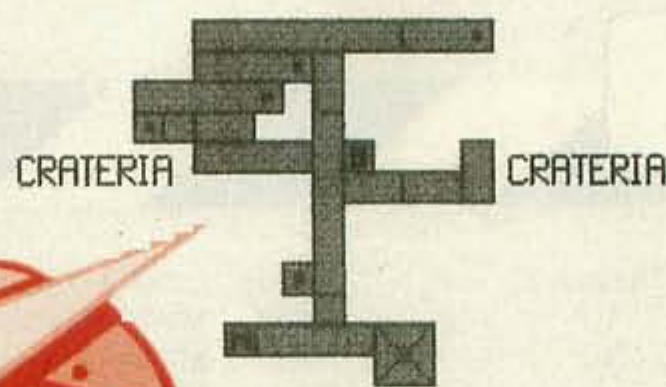


LEGENDE

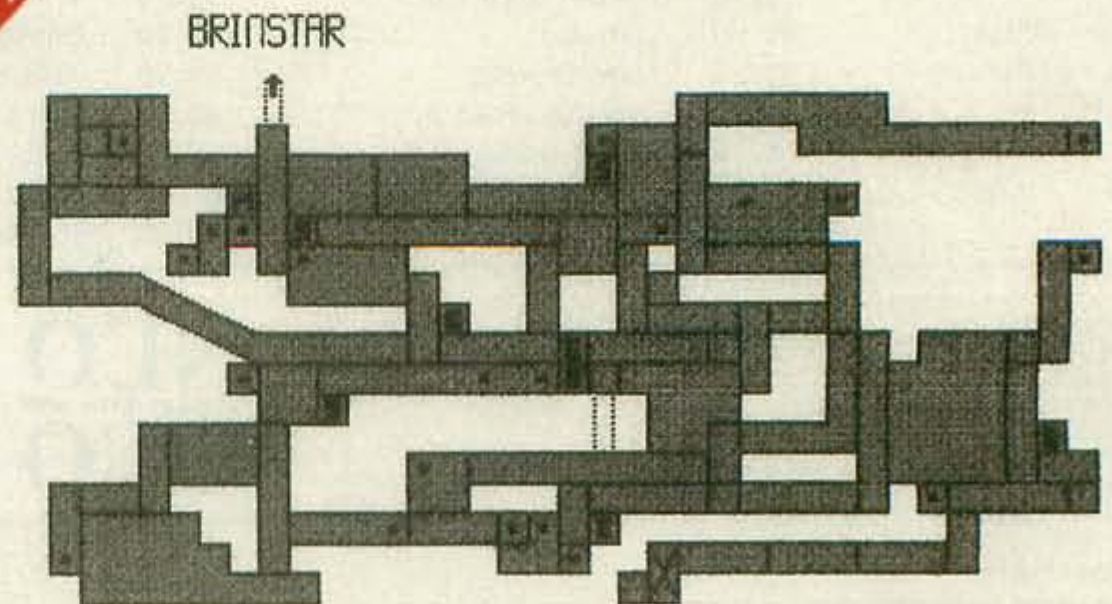
- : GEGENSTAND
- S : SAVESTELLE
- M : MAP
- E : ENERGIESTELLE
- R : RAKETENSTELLE
- : LEVELGEGNER
- B : MOTHER BRAIN

WRECKED SHIP

TOURIAN



NORFAIR





Des weiteren sollten wirklich alle Räume aufgesucht werden, in denen Extras versteckt sind. Meist wird ein bestimmter Gegenstand benötigt, um an schwierigen Stellen weiterzukommen.

Um höher gelegene Plattformen zu erreichen, ist es manchmal nötig, Gegner mit dem Eisstrahl einzufrieren, um diese dann als Plattformen zu gebrauchen.

Nach Turion kommt Ihr erst, wenn Ihr alle Level-Endgegner beseitigt habt. Bevor Ihr jedoch nach Turion geht, solltet Ihr Euren gesamten Super-Missile-Vorrat auffrischen, da es, falls Ihr erst mal unten seid, kein Zurück mehr gibt. Ihr solltet dort auch keine Super-Missile verbrauchen, da Ihr sie dringend gegen Mother Brain benötigen werdet.

Bomben und durch den aufgeladenen Beam-Schuß. Wenn die Raketen im Kampf jedoch zur Neige gehen, solltet Ihr auf die Geschosse der Endgegner schießen, da diese meist Extras hinterlassen. Für Mother Brain benötigt man eine besondere Taktik. Als erstes solltet Ihr Euch den Weg zu Mother Brain freischießen. Das bedeutet, daß Ihr alle Öffnungen, die versperrt sind, mit Raketen freischießt. Wenn Ihr bei Mother Brain, die sich in einem Glasgefäß aufhält, angekommen seid, geht Ihr am besten sofort wieder raus aus dem Raum, um nochmals Raketen aufladen zu gehen. Jetzt könnt Ihr sofort zum Gefäß laufen, da Ihr Euch schon vorher den Weg freigeschossen habt. Das spart Munition. Nun müßt Ihr mit Raketen so lange auf das Glasgefäß schießen, bis Mother Brain vernichtet zu sein scheint. Jetzt müßt Ihr noch ca. 50 Raketen haben. Sobald Mother Brain aufgestanden ist, bewegt Ihr Euch genau unter ihren Kopf und feuert mit Beam-Schüssen auf den Kopf. Die

einzigste Waffe, mit der Euch Mother Brain so treffen kann, sind Bomben, die sie auf den Boden wirft. Denen könnt Ihr jedoch mit einem Sprung leicht ausweichen. Sobald der Gegner mit Feuer aus seinen Armen feuert, lauft Ihr nach rechts und feuert mit Euren letzten Raketen schräg auf den Kopf. Wenn das noch nicht ausreicht, feuert weiterhin mit Beam-Schüssen von dort. Ihr habt es fast geschafft, wenn Mother Brain ihr Gehirn auflädt und dann mit einem mächtigen



Ihr solltet jeden Raum mit dem Röntgenblick durchsuchen, um auch wirklich alle Geheimgänge zu finden.

Endgegner: Vor den Endgegnern solltet Ihr auf jeden Fall abspeichern. Zu verletzen sind sie nur durch Raketen,

MEGA STAR VIDEO GAME ♦ VERSAND + LADEN

SNES	ZUBEHÖR	SEGA
Wizardy 5 us 139,-	Scart Umschalter 4fach 159,-	CD-NHL 94 109,-
Lester the Untikely us 129,-	Scart Umschalter 3fach 129,-	CD-Hidden Souls us 109,-
R-Type 3 euro 129,-	6-Buttonpad MD 35,-	CD-Dark Wizard us 119,-
Skyblazer dt 129,-	Demo Video 3 SNES 25,-	CD-Puggsy dt 109,-
NHL 94 dt 119,-	50/60 Hz Umbau SNES 99,-	Pirates Gold us 119,-
Paladins Quest us 129,-	50/60 Hz Adapter SNES 45,-	Shadow Run us 129,-
Equinox dt 139,-	Jaguar Yoypad 59,-	Lethal Enforcers dt 165,-
Seventh Saga us 129,-	RGB-Kabel Jaguar 59,-	Star Trek N.Gene. us 119,-
Battle Cars us 119,-	Atari JAGUAR us 669,-	Hyperdunk dt 109,-
viele weitere Spiele auf Lager	Spiele Jaguar ab 119,-	viele weitere Spiele auf Lager

Besuchen Sie unseren Laden an der B 34 in Bad Säckingen, direkt an der SCHWEIZER Grenze

Versand per NN zzgl. 8,- DM · Inhaber F. Pfister · Bad Säckingen
Tel. 077 61/59742 · Fax 57014

Bestellannahme: 15.00-20.00 Uhr
 Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 15.00-18.30 Uhr · Sa 10.00-14.00 Uhr
 Gratisliste per Fax oder schriftlich: Schaffhauserstr. 55 · 79713 Bad Säckingen

GAMES GARDEN

Ankauf - Verkauf

Manga-Anime-Videos	3DO
Golgo 13 49,95	Wing Commander 129,95
The Sensualist 49,95	Another World a.A.
Urotsukidoshi III-IV 49,95	Shock Wave a.A.
Comic, Poster usw.	Demolition Man a.A.

Sonderangebote	Jaguar
Flintstones (MD) 49,95	Tempest 2000 149,95
Super Scope (S-NES) 89,95	Chechered Flag a.A.
Might & Magic II (MD) 99,95	Another World a.A.
Starwing (S-NES) 59,95	solange Vorrat reicht.
Batman Returns (MD) 39,95	9.- NN-Gebühr,
Dark Wizard (MCD) 119,95	ab 200,-
Revenge of the Ninja (MCD) 109,95	versandkostenfrei
Wing Commander (MCD) 129,95	
und vieles mehr...	

täglich Neuheiten: SEGA - Nintendo - Jaguar - 3DO

Nürnberg. Straße 26 90762 Fürth Fax: 09 11/7 41 82 85
 Martin-Luther-Platz 2 91054 Erlangen

Hotline - Versandline
09 11/7 41 81 85
 10.30-20.00

Anime-PAL-VHS-Videos

Goldpackages Part 1-3:
 C. Freeman, D. Megalopolis nur 99,99
 Urotsukidoshi 3 / 2 Episoden a 49,99
 Gigolo (Action & Erotik) nur 39,99
 Kamasutra (Action & Erotik) 49,99
 Ambassador Magma 49,99
 Battle Angel Alita 49,99
 Macross II Part 1-3 a 49,99
 Laughing Target 39,99
 Poster zu div. Filmen 6,99
 Alle Filme im Lager!
 Ab 3 Filmen 1 Gratisposter!!!

Anime-Post-Vermietung:

Nur 5,99 / 2 Tage
 Design Infopacket anfordern!

Panasonic's 3DO:

NTSC/RGB-Ver. 1 199,- / 1 399,-
 Out of this world 129,90
 Sewer Shark 129,90

Atari's Jaguar:

RGB/PAL-Ver. 649,00
 Wolfenstein 3D call
 Tempest 2000 129,90
 Club Drive 129,90
 Für 3DO & Jag alle Titel lieferbar

Konsolen-Post-Miete:

3DO, Jaguar & MCD für 7 Tage
 ab nur 69,- DM/Spiele 1,99 DM
 Spiele auch einzeln mietbar!

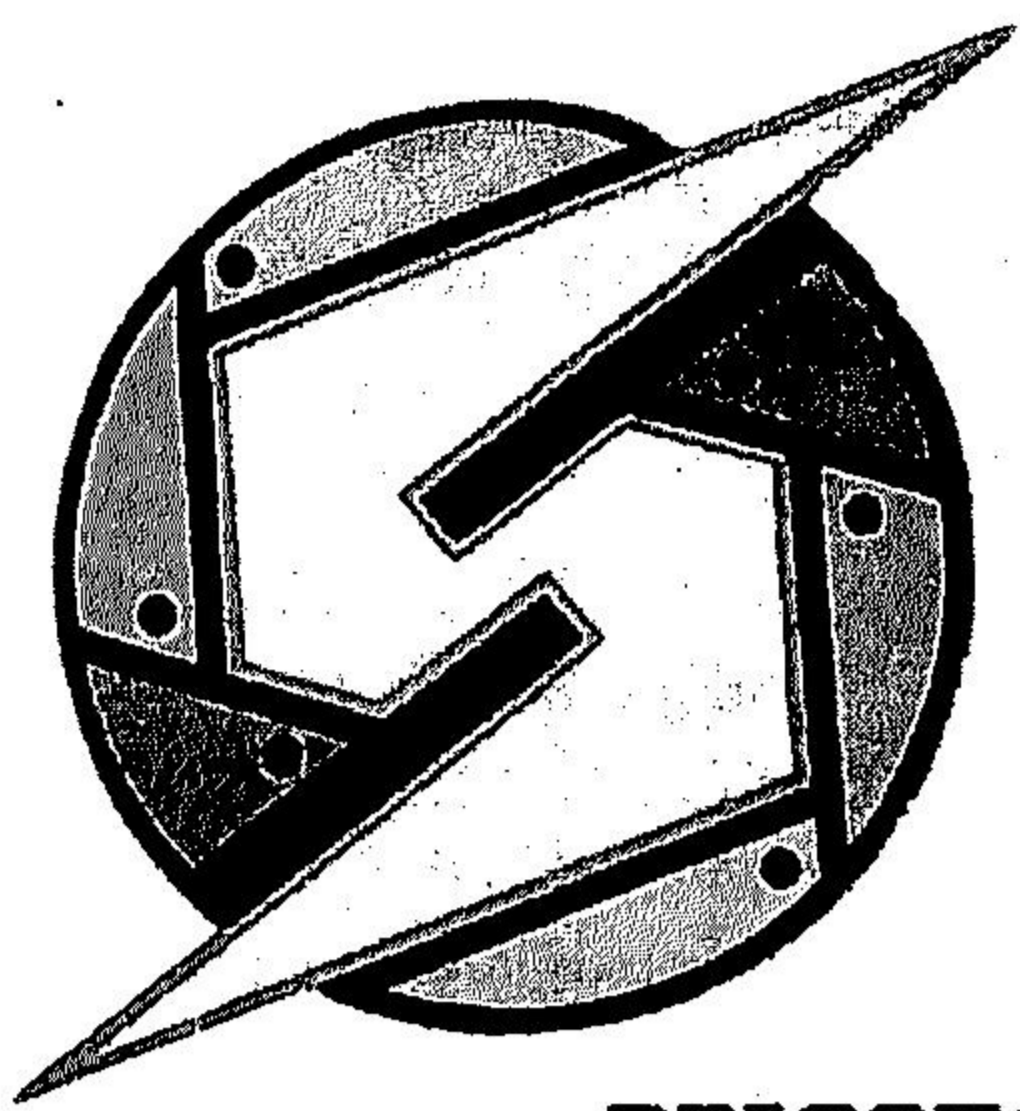
SNES KAMPFEREISE:

ALLE DTSCHE TITEL LIEFERBAR

EMPIRE S. BACLET	99,90
MR. NUTZ	99,90
MEGA MAN X II	109,90
SHADOW RUN DT.	109,90
ROCK 'N R. RACING DT.	109,90
JURASSIC PARK DT.	99,90
SUPER METROID	129,90
MYSTICAL NINJA DT.	109,90

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00h-20.00h, Sa. 10.00h-14.00h. Für Selbstabholer: Freitag an der B 27. Bestellungen vor 18.00h werden noch am selben Tag verschickt. Bei Preisänderungen geben wir Euch telefonisch Bescheid. NEUHEITEN & VORBESTELLERVICE. Hotline 24h. Preisänderungen und Verfügbarkeiten vorbehalten.

07 1 4 2 / 5 7 9 7 9 -80
 Brain-Technologies, Bahnhofstraße 77/2, 74321 Bietighelm-Bissingen



BRINSTAR

MARIDIA

CRATERIA

CRATERIA

BRINSTAR ← → BRINSTAR

CRATERIA

MARIDIA

NORPAIR

Strahl auf Euch schießt. Diesen könnt Ihr jedoch nur überleben, wenn Ihr noch ca. 300 Energiepunkte habt. Falls nicht, tötet euch der Strahl. Ab hier wird nicht mehr verraten.

Mega Man X Super Nintendo

Peter Griesbeck aus Pettendorf hat Sigma samt Kötter besiegt – hier seine Lösung:

Es empfiehlt sich, die Level in folgender Reihenfolge zu spielen und die in der Klammer bezeichneten Waffen zu benutzen.

1. Chill Penguin (X-Buster, später den Flammenwerfer)
2. Storm Eagle (S. Ice/X-Buster, später den C. Sting)
3. Spark Mandrill (S. Ice)
4. Flame Mammoth (Storm T.)
5. Armored Armadillo (E. Spark)
6. Launch Octopus (Storm T., R. Shield, später Cutter und X-Buster)
7. Boomer Kuwanger (Homing T.)
8. Sting Chameleon (B. Cutter)

Level 1 Endgegner:

4322 1482 8756

Weicht den kleinen Eiswürfeln aus

und schießt, sobald er still steht. Sollten Eure Schüsse abprallen, rettet Euch an die nächste Wand, dann rutscht Chill Penguin im nächsten Moment auf Euch zu. Geht nie zu nah ran, da er Euch sonst mit seinem Eisatem einfriert. Hängt er sich an den Ring in der Mitte, schießt ihn einfach mit Dauerfeuer herunter.

Level 2:

5718 5337 6371

Fahrt mit den Förderbändern gleich zu Beginn ganz nach oben auf das Dach des "Airport 1001". Hier trifft Ihr auf ein Geschütz, das auf einer Hebebühne steht. Zerstört es, fahrt mit der Hebebühne nach oben, zerschießt dort die Glasscheibe und springt in den "Tower". Am Ende des Glastunnels erwartet Euch der erste Subtank. Lauft oben weiter, bis Ihr an einen dünnen, hohen Metallturm gelangt. Klettert hoch und rutscht auf der anderen Seite gleich wieder nach unten.

Auf halber Höhe müßt Ihr rechts ein paar Flaschen mit einem Flammenzeichen sehen. Diese müßt Ihr nun zerstören, um im Innern des jetzt offenen Raumes eine Transformationsbox mit einem Helm für Mega Man zu finden.

Endgegner:

Rennt gegen den Wind seiner Flügel an und schießt, was das Zeug hält. Weicht ihm aus, wenn er diagonal über das Bild geflogen kommt und wiederholt dasselbe Spielchen wie zu Anfang.

Level 3:

5611 7377 6181

Mit dem Storm Eagle habt Ihr einen Großteil der Verteidigungsanlagen des 3. Levels zerstört. Der glibberige Zwischengegner sollte mit dem Storm T. als Waffe kein Problem sein.

Endgegner:

Gegen den Spark Mandrill den S. Ice einsetzen; deckt ihn, sobald er sich von einer Eisschicht befreit hat, mit der nächsten ein.

Level 4:

5611 7378 6171

Lauft immer unter den Förderbändern entlang, bis Ihr zu einer hohen Wand kommt (unter dem Förderband vor der Wand liegt ein Herzteil).

Erklimmt nun die Wand und haltet Euch ganz oben links. Dort erwartet Euch dann schließlich der zweite Subtank.

Endgegner:

Wenn das Mammoth auf Euch zuspringt, müßt Ihr in die obere linke oder rechte Bildschirmecke springen. Von dort mit einem großen Sprung über das Mammoth springen, und immer, wenn sich die Gelegenheit bietet, einen Sturm abfeuern.

Level 5:

1147 8487 1546

Wenn aus einer Höhle das Dornenwalzengefährt herauskommt, dann lauft Ihr so lange vor ihm her, bis es in die Stacheln fällt und Euch nichts mehr antun kann. Wenn Ihr jetzt bis zu der Höhle zurückgeht, aus der das Gefährt kam, dürft Ihr den dritten Subtank Euer Eigenen nennen. Die zweite Dornenwalze erledigt Ihr am besten von hinten mit dem Flammenwerfer. So trifft Ihr weiter hinten im Tunnel auf das zweite Herzstück.

Um zum Endgegner zu gelangen, steigt Ihr auf das letzte Schienengefährt, und laßt Euch von diesem über die Schlucht tragen (rechtzeitig abspringen!).

Endgegner:

Der Armored Armadillo ist sehr anfällig gegen die E. Sparks. Nach dem ersten Treffer verliert er den

größten Teil seiner Panzerung. Jetzt könnt Ihr auf ihn schießen, wenn er sich zusammenrollt. Seinen Schüssen könnt Ihr ausweichen, wenn Ihr mit dem Dashrun unter ihnen durchschliddert.

Level 6:

5447 1757 6516

Steigt mit dem dritten Strudel nach oben, zerstört dort das Kanonenboot, und laßt Euch mit ihm ganz nach unten sinken. In der freigelegten Höhle erwartet Euch eine Schlange, die mit dem Storm T. leicht zu erledigen ist. Ist die Schlange zerstört, erwartet Euch eine Aufstockung Eures Energiebalkens durch ein Herz, das weiter rechts gefunden werden kann.

Endgegner:

Attackiert ihn mit dem Storm T. und dem S. Ice, und rutscht, falls notwendig, aus dem Anziehungskreis seines Strudels. Ihr könnt Euch auch in geringem Abstand vor ihn stellen und mit dem X-Buster ballern, was das Zeug hält.

Level 7

Endgegner:

5573 3216 5284

Solange mit Suchraketen bombardieren, bis er das Zeitliche segnet. Auf diese Weise solltet Ihr Boomer ohne größere Probleme besiegen.

Level 8:

5576 4246 5518

Nehmt vor dem Eingang in die große Höhle einen tüchtigen Anlauf und springt an die Wand über dem Eingang zur Höhle. Oben angekommen, zerstört Ihr den Zykloperroboter, indem Ihr mit dem Storm oder mit dem S. Ice auf sein Auge schießt. Als Belohnung für die Schinderei erwartet Euch eine Transformationskammer mit einem stärkeren Brustpanzer.

Endgegner:

Schießt mit dem Cutter auf ihn und versucht, den Stacheln auszuweichen. Trefft Ihr das Chamäleon hängend mit dem Cutter, dann fällt es herunter. Also Vorsicht! Tarnt sich das Chamäleon, so verfolgt den verschwommenen Bildausschnitt. Bevor Ihr nun Sigma einen Besuch abstattet, geht noch mal in das Chill Penguin Level. Nach einer Höhle, durch die man

mit einem Roboteranzug gehen kann, müßt Ihr mit einem großen Sprung auf das Dach der Höhle. Dort zerstört Ihr mit dem Flammenwerfer die zwei Bunker, worauf Ihr ein Herz findet, um Euren Energiebalken aufzustocken. Begebt Euch jetzt noch einmal in das Spark Mandrill Level und benutzt die erste Leiter nach unten. Bald werdet Ihr den letzten Subtank sehen. Um ihn zu bekommen, müßt Ihr an die Wand springen, die Euch von ihm trennt, und ein paar B. Cutter zum Subtank rüberfeuern. Die Cutter sollten nun einen Bogen nach unten beschreiben und mit dem Subtank zurückkommen. Im Boomer Kuwanger Level bekommt Ihr mit den B. Cuttern oben an der Außenwand das letzte Herz.

SIGMA

7553 6482 7244

Zunächst begegnet Ihr dem Roboter aus dem Anfangslevel. Laßt Euch von ihm gefangennehmen. Nachdem Euer Freund Zero den Roboteranzug zerstört hat, erhaltet Ihr Eure Energie zurück. Nun könnt Ihr den Lenker des Roboteranzugs mit den Homing T. Suchraketen erledigen. Von dem im Sterben liegenden Zero erhaltet Ihr einen besseren X-Buster, mit dem Ihr nun alle Extrawaffen aufladen könnt. Als nächstes begegnet Ihr noch einmal Boomer Kuwanger, den Ihr wie zuvor erledigt. Nun trifft Ihr auf eine Roboterspinne. Sie klettert immer, die grünen Linien als Verbindung benutzend, nach unten. Die beste Waffe ist hier das S. Ice (auf den roten Kreis in der Mitte der Spinne schießen, während sie am Boden ist). Jetzt will es der Chill Penguin noch einmal wissen. Ihr nehmt die Herausforderung mit dem Flammenwerfer an, dem er nichts entgegenzusetzen hat. Gegen den Storm Eagle empfiehlt sich C. Sting. Der nächste Gegner ist ein Robotergesicht. Benutzt hier wieder die C. Stinger, um Augen und Nase zu zerstören. Sollten die Stinger zu Ende gehen, wechselt zu den Cuttern. Armored Armadillo, Sting Chameleon und Spark Mandrill dürften kein Problem mehr darstellen. Dem Launch Octopus schießt Ihr mit den Cuttern zunächst seine langen Tentakel ab. Nun stellt Ihr Euch in geringem Abstand vor ihm auf und haltet mit

MARRO



Videofilm mit 40 Demos von NEO-GEO, 3 DO und Jaguar Neuheiten

nur DM 49,-

Ab sofort Ratenkauf von SEGA CD-ROM, 3 DO NEO-GEO und Atari Jaguar möglich.

NEO-GEO Sonderaktion (solange Vorrat reicht)

Bowling	DM 149,-	Sengoku	DM 149,-
Ghost Pilot	DM 149,-	Trash-Ralley	DM 149,-
Nam 1975	DM 149,-	Three Count Bout	DM 249,-
Magician Lord	DM 149,-	Sengoku II	DM 299,-
Blues Journey	DM 149,-	Art of Fighting	DM 299,-
Alpha Mission	DM 149,-	Art of Fighting II	DM 399,-
Crossed Sword	DM 149,-	Last Resort	DM 279,-
Super Sidekicks	DM 249,-		
Eight-Man	DM 149,-		

Super Nintendo

Street Fighter Super	DM 169,-
Fatal Fury II	DM 169,-
Goof Troop	DM 99,-

300 Spiele zu Super-Preisen

König-Karl-Straße 66

70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 0711-557729 · Fax 0711-557463

(Am Bahnhof gegenüber McDonald's)

trendline

Unterhaltungselektronik & Zubehör
Einigkeitstraße 28 · 45133 Essen · Tel. 0201/425770
Fax 0201/425771 · Info-Service 0201/411091

Offizieller FFE & Venus Distributor

Bei uns wird SICHERHEIT groß geschrieben!

- Umbau Super Nintendo 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 95,-
- Umbau Sega Mega Drive 50/60 Hz PAL -> NTSC DM 90,-
- Computer Link Kits SNES / Sega DM 49,- · 3DO & Jaguar a.A.

0201/425770 (Info-Service)
0201/411091 (Ladenverkauf)

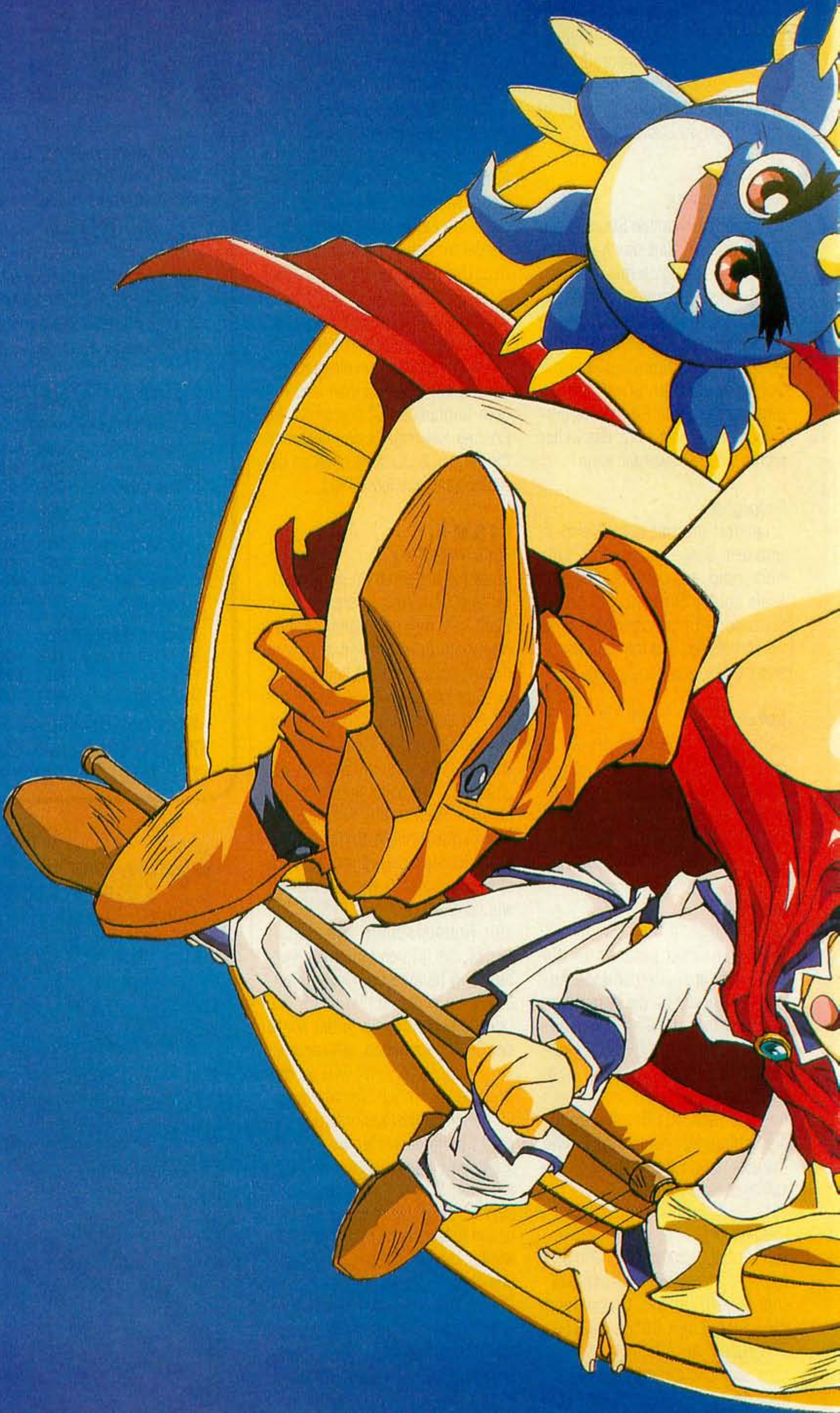
Produktübersicht
Händler-Info

Bitte ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Lieferung lt. Umf. Preisänderungen vorbehalten. Keine Garantie für Kompatibilität der Ware. Bei direkter Ware befragen wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszuweisen zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen.

Einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!

VG 06/94



VIDEO
GAMES

MINIPOSTER

© Falcom 1994



dem X-Buster drauf. Ihr solltet hierbei immer den Octopus und die unterste seiner Raketen treffen, während die übrigen über Euch hinwegziehen. Das Flame Mammoth wird Euch sicherlich auch nicht lange aufhalten, so daß Ihr Euch mit E. Sparks und Shields sogleich an das Roboterfahrzeug heranmachen könnt. Den Energiebällchen weicht Ihr aus, indem Ihr Euch in die linke obere Bildschirmcke flüchtet (und immer schön auf das Oberteil des Fahrzeugs zielen).

Bevor Ihr es mit Sigma aufnehmt, könnt Ihr noch Eure Subtanks in der Röhre, die nach oben führt, auffüllen, indem Ihr die aus den Löchern kriechenden Raupen zerstört. Nun stellt sich Euch zuerst Sigmas Hund entgegen, der gegen das S. Ice anfällig ist, und keine

Hans-Martin Lang aus Hofheim-Wallau hat noch ein ganz abgedrehtes Special zum "Thema X", und zwar... wer das Paßwort

8	4	4	1
2	1	3	6
4	4	2	1

eingibt, hat alle Tanks, alle Herzcontainer, alle Powerups und alle Gegner schon besiegt und kann sich nun den Hadoken aus Street Fighter 2 ausborgen (Capcom macht's möglich). Dazu geht man durch das schon besiegte Armadillo stage, und sammelt das Power Up ganz oben auf der Spitze des Cliffs, vor der Tür zu Armored Armadillo, auf (siehe Skizze). Nun geht man in das Weapon select und verläßt mittels Escaper das Level. Wiederholt dies fünfmal. Beim

fünften Mal erscheint Dr. Light in einem Ryu Anzug und überreicht einem Ryus Feuerball. Ihr könnt ihn nur benutzen (wie bei SF 2 unten-rechts unten-rechts in einer fließenden Bewegung), wenn Ihr volle Energie habt. Mit dem Feuerball kann man jeden Gegner/Boß mit einem Treffer besiegen. Ja, geil...



Game Boy

Christoph Balzar aus Amberg hat nicht locker gelassen, und ist bis zum großen Dschinni vor- und diesem auf die Pelle gerückt.

Vorerst noch ein paar nützliche Tips.

Wollt Ihr nie wieder Eure Schätze und Eure Goldmünzen verlieren? Dann resettet doch einfach, wenn der Game-Over-Screen erscheint (Start, Select, A, B gleichzeitig). Ihr startet wieder mit einem Leben an dem Ort, an dem Ihr aufgehört habt. Das könnt Ihr sooft machen, wie Ihr wollt und verliert dabei keinen Pfennig.

In manchen Leveln erscheinen Hühner, die außer gackern gar nichts machen. Wenn Ihr sie mit einem Gegner bewerft, legen sie 3 mal 10 Goldmünzen.

Im geheimen Level über Stage 4 in Welt 1 seht Ihr einige Schatten im Sand. Stampft doch einmal als

Bull-Wario auf den Boden und dasht dann gleich nach rechts. Ihr bekommt jeweils eine 10er Goldmünze.

Habt Ihr einen Endgegner besiegt, müßt Ihr Euch, um an alle Münzen zu kommen, in die Mitte stellen und immer wieder hochspringen, anstatt stur hin und her zu laufen.

Wenn Ihr das Spiel geschafft habt, blinken alle Level auf, in denen noch ein Geheimnis verborgen ist.

Die letzten vier Endgegner könnt Ihr berühren.

RICE BEACH

COURSE 1: Steigt, während Ihr groß seid, die dritte Leiter runter und laßt Euch möglichst weit nach rechts fallen. Ihr landet auf den fleischfressenden Pflanzen. Jetzt müßt Ihr möglichst schnell nach rechts laufen und ein Stückchen vor der Mauer mit einem Super-sprung (Steuerkreuz nach oben drücken, Anlauf nehmen und springen) nach rechts hüpfen. Es erwarten Euch 300 Herzen. Nehmt den Flammenwerfer und geht genauso wieder zurück.

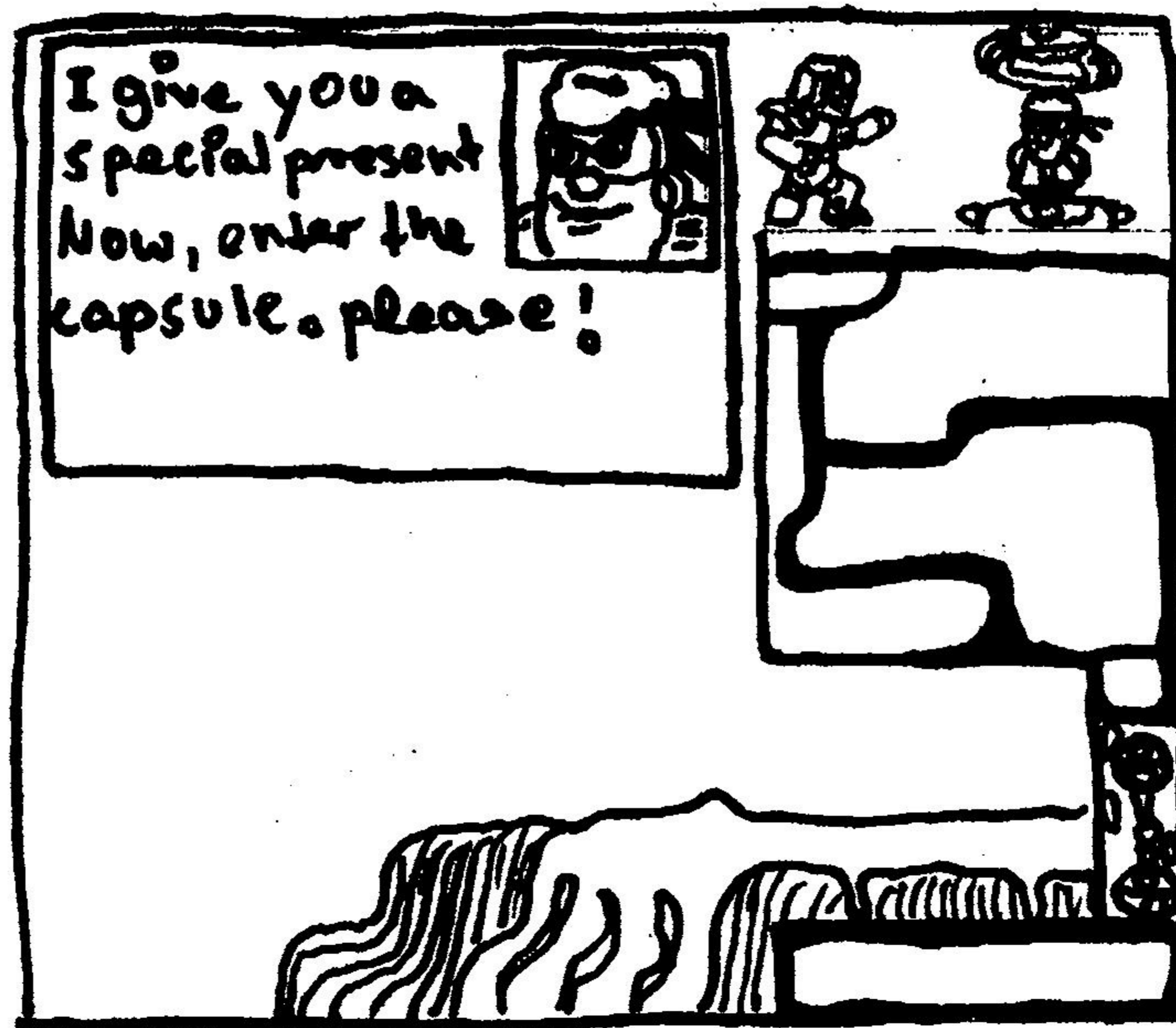
COURSE 3: Im zweiten Wasserbecken ist in einem Block der Schlüssel, den Ihr zur Tür am Anfang bringt

Endgegner (1): Wenn Ihr dasten oder jetten könnt, solltet Ihr ihm gleich am Anfang (und auch sonst immer, wenn er mit dem Gesicht zu Euch steht) in den Bauch rennen. Springt so lange, wie er Euch verfolgt, über ihn. Lauft nun hin und her, damit er Euch nicht von oben trifft, bis er sich in den Boden gräbt. Hüpf währenddessen auf ihn.

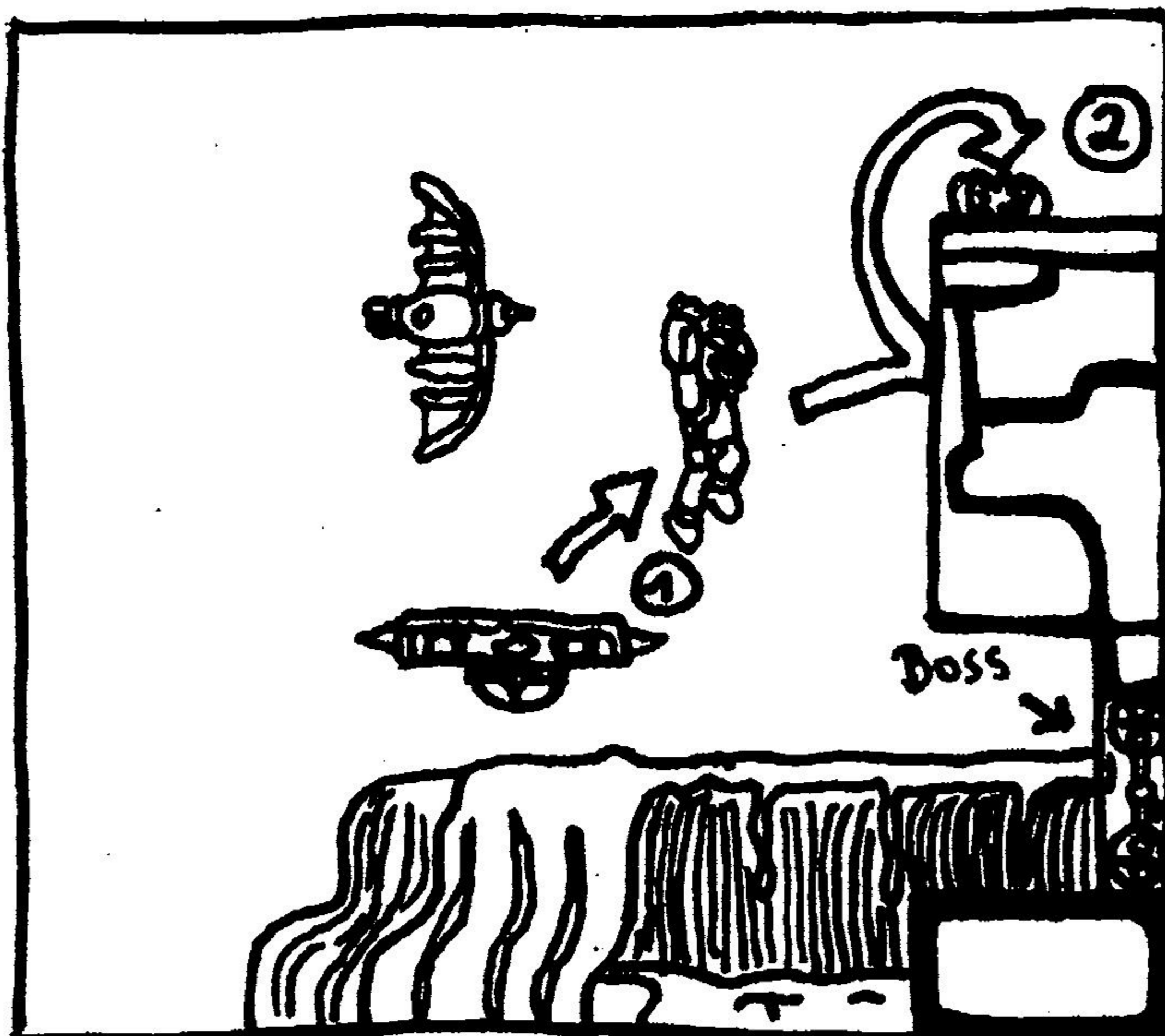
MT TEAPOT

COURSE 6: Beim Münzpfel müßt Ihr über den oberen Bildschirmrand springen. Ihr gelangt nach SHERBET LAND.

COURSE 7: Ihr seht einmal auf einer hoch gelegenen Plattform einen bröckeligen Block. Dahinter verbirgt sich eine unsichtbare Tür, in der neben der Schatztür auch noch hundert Goldmünzen sind.



Wände hochspringen kann, also oben halten! Sigma selbst mag keine Sparks. Begebt Euch in die linke oder rechte obere Bildschirmcke und wartet, bis Sigma zu Euch nach oben springt. Laßt Euch, kurz bevor er Euch erreicht, fallen und feuert einen Spark auf ihn ab. Wiederholt dieses Spielchen, bis Sigma zerstört ist. Jetzt stellt sich Euch noch einmal ein überdimensionaler Roboter mit Sigmas Kopf entgegen. Nur mit voll aufgeladenem X-Buster kann er verletzt werden. Dazu müßt Ihr Euch auf den äußersten Rand der Krallen stellen, um nicht von den Strahlen getroffen zu werden. So könnt Ihr Sigmas Kopf treffen.



INTERFACE

COURSE 11: Fliegt den langen Schacht über die Plattformen nach ganz oben und werft den dort gefundenen Schlüssel nach rechts. Dort befindet sich das Tor.

Endgegner (2):

Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr "dasht/jettet" ihn gleich zu Beginn an und werft ihn dann in die Lava oder Ihr probiert folgendes (falls Ihr klein seid): Wartet, bis er von rechts nach links (oder umgekehrt) kommt und springt in einem kurzen Bogen nach rechts und läuft dann nach links (oder umgekehrt). Das klingt recht kompliziert, ist es aber dann doch nicht. Er wird auf Eurem Kopf landen und Ihr müßt ihn nur noch in die Lava werfen. Sollte er Euch doch wider Erwarten hochheben, so müßt Ihr in die entgegengesetzte Richtung lenken, in die er Euch wirft.

SHERBET LAND

COURSE 15: Nachdem Ihr den Schalter umgelegt habt, geht Ihr so lange nach links, bis Ihr zu einer Treppe gelangt.

COURSE 16: Hinter dem dritten Viererblock ist das Schatztor. Mit dem Schlüssel vom Anfang hüpfet Ihr hinter der ersten Tür ganz rechts einen Block auf und steigt damit nach oben. Lauft nun über den unsichtbaren Weg nach rechts.

COURSE 17: Holt Euch den Schlüssel in der ersten Tür und nehmt ihn mit zur dritten. Dort fliegt Ihr nach oben, wo Ihr den Schlüssel benutzt (durch Hüpfen ändert Ihr die Flugrichtung). Achtet auf die Stacheln.

COURSE 18: Geht in die erste Tür und betätigt den Schalter. Lauft jetzt wieder durch die linke Tür, steigt die Leiter hoch und folgt dem Gang.

COURSE 19: Hinter dem zweiten Viererblock ist eine Riesenmünze. Endgegner (3):

Ihr könnt jederzeit durch das Tor gehen, denn Ihr könnt ihn nur mit einem Dash- oder Jethelm besiegen. Dafür bekommt Ihr satte 16 Leben. Gleich zu Beginn springt Ihr ihm einmal auf den Kopf und verschwindet auf der Plattform. Rem-

pelt ihn einmal von hinten an und hüpfet dann wieder auf seinen Kopf. Wenn Ihr das noch einmal gemacht habt, erwarten Euch einige Riesenherzen.

STOVE CANYON

COURSE 20: Im dritten Block ist der Schlüssel zum Tor über dem regulären Ausgang.

COURSE 23: Auf der neunten Lore laßt Ihr Euch bis kurz über die Lava fallen und springt dann schnell nach rechts. Durch den Sprungstein gelangt Ihr nach oben.

COURSE 24: Steigt die Leiter hoch und geht in die erste Tür. Darin ist eine Riesenmünze und ein Flughelm (WICHTIG!). Damit kommt Ihr in der zweiten Tür an den Schalter. Geht jetzt die rechte Leiter runter, legt den Schalter um und lauft in das Tor. Mit dem dort gefundenen Schlüssel geht Ihr zum Anfang des Levels.

Endgegner (4):

Immer wenn er seine Zunge herausstreckt, beschädigt er einen Stein am Boden. Beim nächsten Mal zerbröseln dieser und öffnet den Lavasee. Wenn seine Nase zu zucken anfängt, nehmt Ihr Abstand und wartet, bis der aus ihr kommende Stein einmal aufgekommen ist. Nun müßt Ihr ihn von unten fangen und dem Motz auf die Augen werfen. Treffen müßt Ihr ihn dreimal. Beeilt Euch!

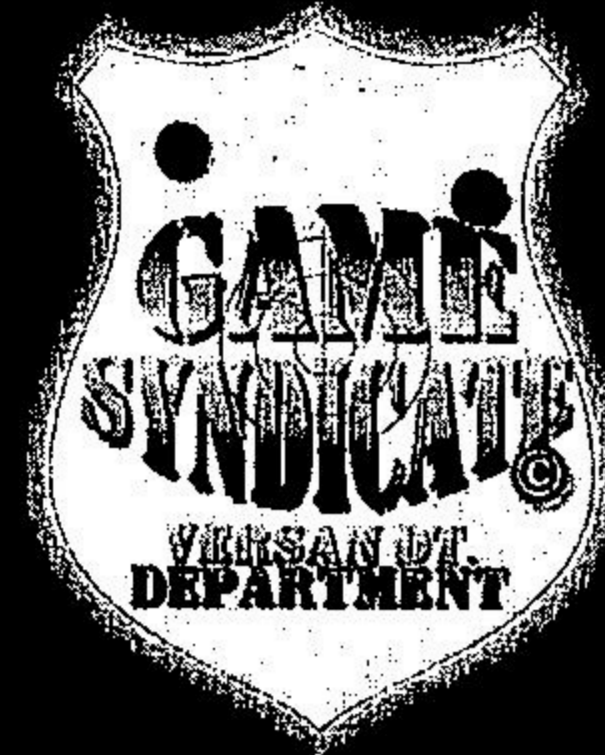
SS TEACUP

COURSE 29: In einem langen Gang mit drei Türen geht Ihr in die zweite, springt auf den Whump, nehmt den Schlüssel und geht damit auf der ersten Leiter des Levels ganz nach oben.

COURSE 30: Auf derselben Höhe wie die Tür, die zum Endgegner führt, springt Ihr nach rechts und bringt den Schlüssel zum Boden des Abschnitts.

Endgegner (5):

Mit seinen Flügeln erzeugt dieser Papagei einen Schub in Richtung des Abgrundes (links). Lauft also in kurzen Intervallen nach rechts. Er spuckt außerdem immer wieder



Alle Super NES-Neuheiten natürlich auf Lager! Außerdem eine Menge Neo Geo Spiele Neu & Gebr. zu Super Preisen am Start!

SUPER NES - BUY OR DIE

TKO Boxing dt.	68,99 DM
Parodius dt.	68,99 DM
Phalanx dt.	58,99 DM
Drakkhen dt.	58,99 DM
Dracula dt.	68,99 DM
Cliffhanger dt.	68,99 DM
Super Shanghai II dt.	68,99 DM
Chuck Rock dt.	78,99 DM
Joe Mac dt.	78,99 DM
Jimmy Connors dt.	78,99 DM
Alien III dt.	88,99 DM
Jurrassic Park dt.	88,99 DM
Art of Fighting dt.	118,99 DM
Wolfenstein 3D dt.	118,99 DM
Dessert Strike dt.	108,99 DM
Might + Magic II dt.	126,99 DM
Joy Pad SF3	28,99 DM

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU



Alle Infos über die japanischen Zeichentrickrevolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics, Modelle, asiatische Realfilme & mehr.. All das ab jetzt in ANIMANIA, dem Magazin für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!...

ANIME NEUHEITEN

The Gyver Pt. 2	22,95 DM
Mermaid Forest	34,95 DM
Akira Soundtrack	
Picture-CD (Rar)	39,95 DM
Black Magic M66	39,95 DM
Wind of Amnesia	44,95 DM
Dangaioh	44,95 DM
Monster City	44,95 DM
Galctic Pirates I-III je	39,95 DM
Kamasutra (Geheimtip)	39,95 DM
Violent Cop (Real-film)	44,95 DM
Life on a String (Real-Film)	44,95 DM

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Täglich von 10.⁰⁰ bis 20.⁰⁰ Uhr.

Dealers welcome!!!

Achtung!
Fordert kostenlosen Anime Farbkatalog an.
Infos, Preise & More...
Tel. 02626/8658 o. -/1320



GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281

zwei kleine Vögel aus, die Euch in den Abgrund schubsen wollen. Wenn sie so tief fliegen, daß Ihr auf sie springen könnt, zerhüpft Ihr sie am besten. Wenn dies nicht funktioniert, duckt Ihr Euch und springt sie von unten an. Hebt sie auf und werft sie gegen den Papagei. Er selbst greift Euch nicht an.

PARSLEY WOODS

COURSE 31: Gleich am Anfang be-
gebt Ihr Euch mit dem Schlüssel
zum Boden des Levels und bleibt
dort, bis Ihr das Tor hinter einer
Mauer seht. Hüpf nach oben und
läuft nach rechts, bis Ihr zu einem
kleinen Loch im Boden kommt.
Laßt Euch dort hineinfallen.

COURSE 36: Hinter dem fünften
Viererblock ist ein Riesenherz.

Endgegner (6):

Dieser Geist fliegt überall auf dem
Bildschirm herum, es gibt also kei-
nen sicheren Platz. Bleibt daher

Oberendgegner (7):

Wenn er zwei Kugeln auf den Bo-
den fallen läßt, müßt Ihr, kurz be-
vor sie aufkommen, in hohem Bo-
gen über sie springen. Um an
seine Achillessehne (das Hütchen)
zu kommen, müßt Ihr so lange die
Lampe anrempeln und werfen, bis
Ihr eine kleine Wolke entfleucht.
Springt auf sie und steigt darauf
nach oben. Nun könnt Ihr entweder
auf den Dschinni springen, oder
mit einem Dash durch die Luft an
seinen Kopf rennen (gelingt fast
nie). Am besten, Ihr springt gleich
auf ihn. Wieder unten angekom-
men, verwandelt sich die Wolke in
einen Miniflaschengeist, der Euch
mit Blitzen bombardiert. Stellt
Euch noch, bevor er unten ange-
kommen ist, in eine Ecke und war-
tet, bis er sich ein Stückchen vor
Euch befindet; springt jetzt einfach
gerade in die Luft. Das Ganze
macht Ihr noch vier Mal, und es ist
geschafft. Wird Wario bekommen,
was er sich wünscht? Sammelt mal

von Spiel zu Spiel unterschiedlich
viel Geld (z.B. 10 000 oder 20 000
Münzen).

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir
uns um Verrenkungstricks, die auf
dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip
basieren. Wer auf Nummer Sicher
gehen will, konsultiert vorher sei-
nen Arzt.

Art of Fighting 2 Neo Geo

Chris Senger aus Hockenheim hat
uns als Allerallererster den
Geese Howard Cheat (ja genau, der
böse Geese Howard aus der Fatal
Fury Reihe) zugeschickt. So geht's:
Besiegt Mr. Big 2 : 0, wobei Ihr ihn
in der zweiten Runde mit einem
"Perfect" besiegen müßt. Nun folgt
ein kurzer Text, in dem Geese Eu-

ren Fighter um seine Mitarbeit bit-
tet. Dieser lehnt natürlich ab, und
schon habt Ihr den Salat, und steht
einem wirklich harten Gegner ge-
genüber.



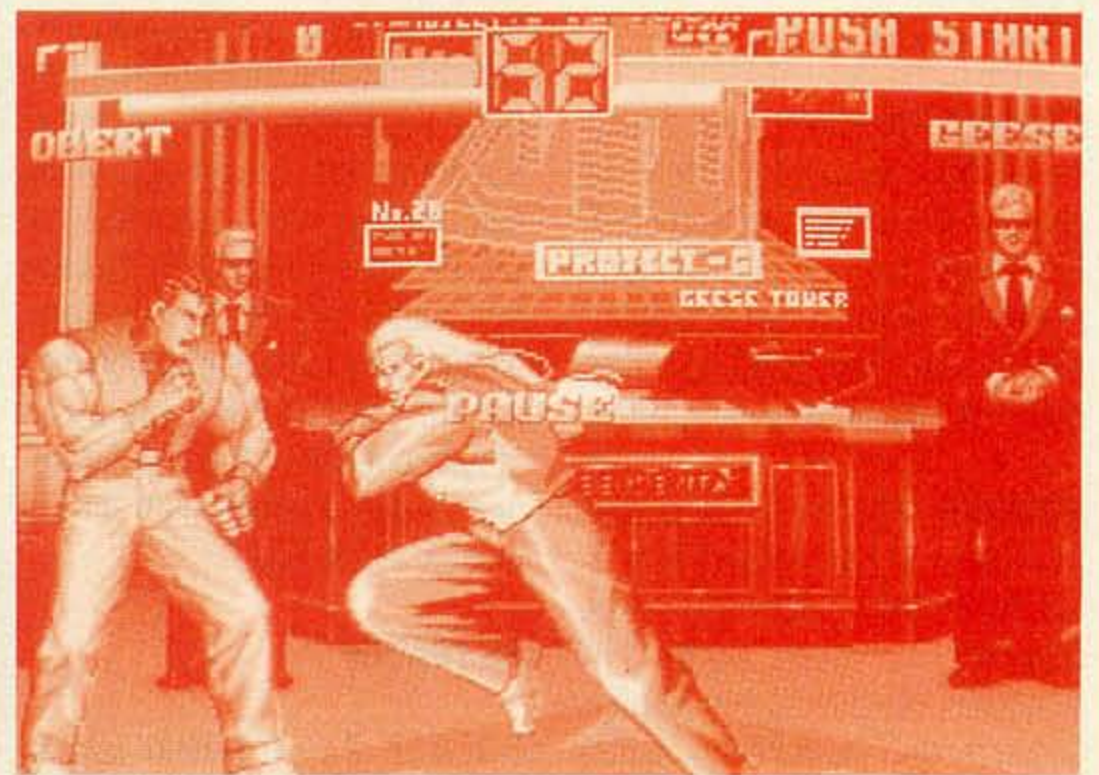
SNES/ Mega Drive

Neue Spieler braucht das Land.
Wem die Herren Pippen, Ewing
und Co. inzwischen schon zu lang-
weilig geworden sind, der kann es
ja mal mit den folgenden 12 Er-
satzspielern versuchen. Unter all
den vielen Einsendern hat Michail
Grammatikakis aus Maxdorf als Er-
ster alle Codes für Euch herausge-
funden gehabt.

Ihr könnt die versteckten Charakte-
re über "Enter Initials" von der Re-
servebank locken. Dazu müßt Ihr
die ersten 2 Buchstaben eingeben,



PANTS. GEESE HOWARD.
RULER OF SOUTHTOWN.



immer in Bewegung. Werdet Ihr
doch einmal von ihm berührt, seid
Ihr gelähmt und könnt Euch nur
durch schnelles Einhämmern auf
die Sprungtaste befreien. Ab und
zu schickt er kleine Gespenster
aus, auf die Ihr springt und sie
dann auf ihn werft.

SYRUP CASTLE

COURSE 39: Einmal seht Ihr im
Boden zwei Sprungsteine, die mit
Steinen zugemauert sind. Besorgt
Euch einen Bullhelm und zer-
springt sie. Ihr gelangt so zum
Schatz.



mit dem Cursor auf den dritten
Buchstaben gehen und gleichzeitig
L, R, Start und entweder A oder X
(für SNES), bzw. gleichzeitig Start
und entweder A oder B oder C
drücken (für Mega Drive):

Bill Clinton: ARK + X(SN) +
A(MD)

Al Gore: NET + A(SN) + B(MD)

Mark Turmell: MJT + A(SN/ MD)

Jamie Rivett: RJR + X(SN) +
B(MD)

Sal Divita: SAL + X(SN) + C(MD)

Eric Samulski: AIR + X(SN) +
A(MD)

Chow - Chow: CAR + X(SN) +
C(MD)

P. Funk: DIS + A(SN) + C(MD)
Warren Moon: UW + A(SN/ Md)
Scruff: ROD + X(SN) + B(MD)
 Kabuki: QB + X(SN) + A(MD)
 Weasel: SAX X(SN) + C(MD)
 Mit Hilfe des 4 Player Adapters könnt Ihr auch 2 neue Spieler in einem Team mitspielen lassen.

Norbert Besgen aus Siegburg hat noch 3 Cheats zu den Themen **Dunks, Defence** und **Juice-Mode** parat, die hier abgedruckt sein wollen:

Drückt während des "Tonight's Match-Up" Bildschirms irgendeine Taste 13mal und haltet dann die X- und B- Taste (SNES) bzw. die C- und B- Taste (MD) gleichzeitig gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint. Wenn jetzt das Wort "Juice" in der Bildschirmmitte erscheint, ist alles gut, und Ihr werdet merken, daß das Spiel deutlich schneller wird.

Wer während des "Tonight's Match-Up" Screens irgendeine Taste fünfmal hintereinander drückt, und die Taste beim fünften Mal gedrückt läßt, bis der Spielbildschirm erscheint, wird hernach eine verbesserte Abwehr besitzen, Hugh! Bei der SNES Version wird an Stelle Eures Spielernamens kurzzeitig "POWERUP DEF" erscheinen, bei der MD Variante erscheint auf Eurer Spielfeldhälfte unten ein blaues Zeichen.

Um in die Gunst von spektakulären Dunks für Eure Spieler zu kommen, müßt Ihr an besagter Stelle irgendeine Taste 13mal drücken, dabei das Steuerkreuz oder Euren Joystick im Kreis bewegen, beim dreizehnten Mal die Taste gedrückt halten und immer schön weiter rotieren, bis der Spielbildschirm erscheint. Nun sollte, wo Euer Spielername steht, beim Super Nintendo kurz "POWERUP DUNKS" aufleuchten und beim Mega Drive die gleichen Worte unten auf Eurer Spielfeldhälfte.

Thomas Wagner aus Reilingen, der auch den Basketball über diesem Artikel zur Verfügung gestellt hat, zauberte eine Nannosekunde vor Abgabeschluß noch 3 weitere Cheats aus der Trickkiste. Wer jeden Button seines Joypads einmal drückt, und dann A, B, und Unten bis zum Tipp Off gedrückt hält, kommt in den Genuß einer

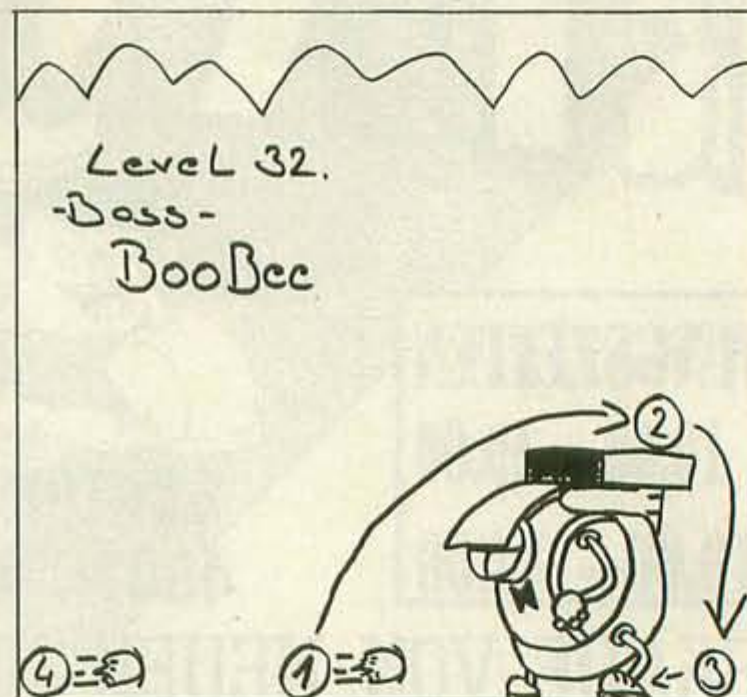
Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige in Prozent (gilt für beide Systeme gleichermaßen). Für mehr **Fire** unter dem Hintern sorgt ein 7faches Drücken von B, diesen Knopf dann gedrückt lassen und zusätzlich Y, B und Oben drücken (SNES), bzw. zusätzlich B, C und Oben beim Mega Drive. Um Euerm Modul die Zeile **"Power Up Turbo"** zu entlocken, solltet Ihr einen Button Eurer Wahl mindestens 6mal drücken und danach Y, B und A für das SNES gedrückt halten und A, B und C beim MD.

Pop'n Twinbee 2 Super Nintendo

Stefan Superhartmann aus Ilvesheim hat wieder Bescheid gesacht. Hier sind noch mehr Cheats für das Killerbienenspektakel:

Unendlich viele Power-Ups

Man sollte seine "Flying Jump Power" ganz auffüllen und gerade nach oben fliegen. Bald wird die Atmosphäre durchbrochen und eine Kilometeranzeige erscheint. Wenn man bis ganz oben (9999 KM) durchfliegt, kann man dort einen Stern erblicken, der tausende



von Glocken in den verschiedensten Farben und weitere Extras in einer langen Reihe ausstreut. Wer das Pad nach oben gedrückt hält, kann einfach dem Stern hinterher fliegen und die Extras einsammeln. Dies kann man sooft wiederholen, wie man möchte.

Wechsel der Spielfigur

Ein sehr nützlicher Cheat, denn wer mit Start in den Pausenmodus geht, und dann die Kombination oben, oben unten, unten, links, rechts, B, A, eingibt, und danach den Pausenmodus wieder verläßt, wird feststellen, daß sich der eigene Spielcharakter in eine andere Bee verwandelt hat (wobei das

Power-Up Level sogar erhalten bleibt). So kann man Winbee für Flugsequenzen auswählen, während man Twinbees starke Faust bei Auseinandersetzungen gut gebrauchen kann.

Volle Waffenkraft Aufstockung des Waffenarsenals gefällig? Nur im Pausenmodus oben, oben, unten, unten, L, R, L, R, B, und A drücken et voilà.

Unsterblichkeit

Pausenmodus, und dann L, R, L, R, A, B, X, Y, L, R, L, R, A, B, X, Y, und dann immun, is doch subber!

Die Bienenbosse wurden von Güracan Ayden gezeichnet, wofür wir ihn hiermit loben wollen.

Mega Turrican Mega Drive

Mit einem forschen "Hallihallo Ihr, ich hätte da etwas für Euch" beamte mir Sebastian Skarubke aus Meenz die Codes für UNENDLICH ZEIT & ENERGIE und den LEVELANWAHL-Code für Mega Turrican auf den Tisch. Ja dann wolle mer se doch aach abdrucke:

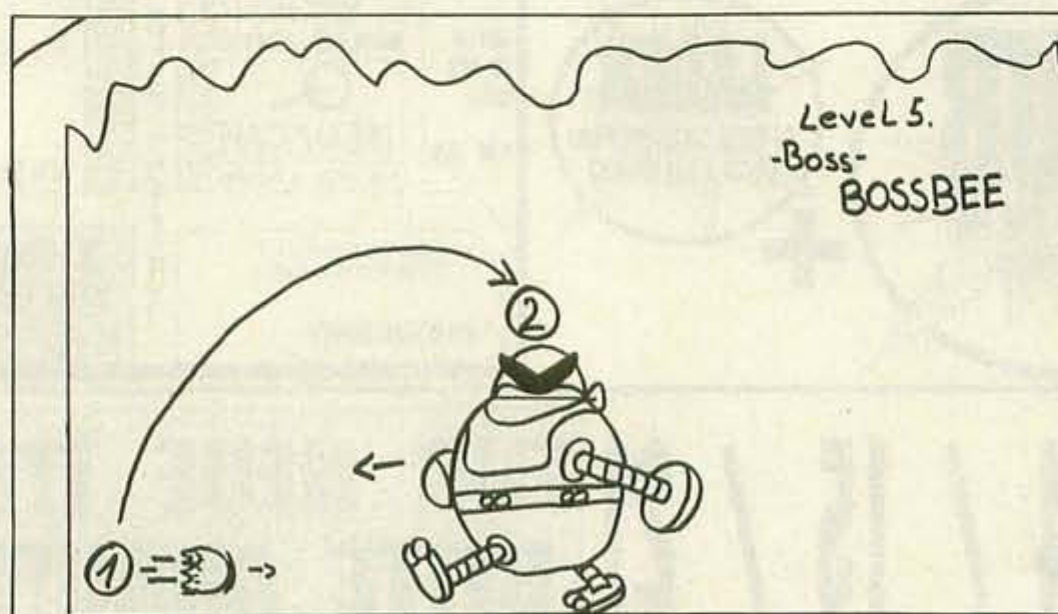
LEVELANWAHL:

Also, um in die nächste Welt zu kommen, muß man folgende Kombination eingeben:

1. Mit der START-Taste den Pausenmodus aktivieren.
2. Danach das Steuerkreuz in folgende Richtungen drücken: RECHTS, LINKS, UNTEN, RECHTS
3. Dann noch B drücken, mit START das Spiel wieder starten und sich freuen...

UNENDLICH ZEIT & ENERGIE:

1. Mit der START-Taste den Pausenmodus aktivieren.
2. Nun einfach folgende Knöpfekombination drücken: A, A, A, B, B, B, A, A, A.
3. Mit START das Spiel wieder starten und sich ebenfalls freuen...



Diesen Cheat kann man durch wiederholtes Eingeben wieder deaktivieren!

Anmerkungen:

Drückt man abschließend A statt B, fängt man wieder von ganz vorne an. PECH!

Benutzt man ein SIX-BUTTON-PAD, so muß alles bei gleichzeitig gedrückter MODE-Taste getätigt werden.

Battle Cars Super Nintendo

Markus Neumann aus Kaufbeuren hat Neuigkeiten auf Lager, hier sind sie:

Allgemeine Tips

Lernt am besten, wie man springt (Beide Taster "L"+"R" gleichzeitig), und wie man dabei nach hinten schießt ("L" + "R" + Unten,"B"). Das dürfte Euch die normalen Gegner vom Hals schaffen, und den Boss ins Schleudern bringen (im wahrsten Sinne des Wortes). Fahrt Ihr direkt hinter einem Gegner (oder gar hinter dem Boss), könnt Ihr Euch, indem Ihr auf ihn springt, schnell nach vorn drängeln.

Die Cheats

Drückt im Titelbild Oben, Unten, L-Taste, R-Taste und Select. Nun tut sich im Options-Menü an unterster Stelle ein Punkt namens "Mystic Mode" auf. Stellt diesen auf ON, und seht, was im Spiel passiert!

Das funktioniert allerdings nur im 1-Spieler-Modus. Die Strecken sieht man nun von oben, die Fahrzeuge sind geschrumpft und man hat eine tolle Übersicht der Strecke. Das Fahren allerdings ist in dieser Ansicht ziemlich schwer. Drückt Ihr im Titelbild die L-Taste, die R-Taste und Oben, dann bekommt Ihr die Limousine vom Boß.

Virtua Racing Mega Drive

Drei Kurse sind doch eigentlich viel zu wenig, dachten wir ausgehungerte Redaktionsformeleinsler uns so...

Deshalb knobelten wir, und rumprobieren wir, und da isses, des Redaktionsschmankerl:

Der Mirror Mode für dieses hübsche Spiel funktioniert folgendermaßen: Man/ Junge/ Mädchen nehme sich den A- und B- Knopf zur Brust, drücke diese gleichzeitig, dann oben und dann Start und dies alles beim Sega Logo. Jetzt seid Ihr in der Lage, die Kurse spiegelverkehrt zu fahren.

Microcosm CD 32

Basti Dannheim aus dem Schwabenland hat uns ganz schön ins Staunen versetzt mit seinem Cheat, dessen Durchführung fast schon selbst ein kleines Videospiel darstellt. Ganz nach dem Motto sauschweres Spiel = sauschwerer Cheat, könnt Ihr Euch, wenn's klappt, mit unendlicher Energie und voller Bewaffnung gemütlich wieder ins Spiel zurückbewegen. Ach ja, außerdem kann man auf der Karte mit Grün zu den mit Gelb ausgewählten Kreuzungen beamen, wenn man sie schon einmal durchflogen hat...

Der Trick geht so: Ihr müßt vom Spiel in den Pausenmodus gehen und mal jeden Knopf drücken, bis Ihr den gefunden habt, der den hohen Piepston von sich gibt (wobei das Steuerkreuz mit seinen 4 Richtungstasten auch dazu zählt). Wonach Ihr eigentlich sucht, ist eine 8-10stellige Kombination, die nacheinander gedrückt nur hohe Töne erzeugt. Wenn Ihr den ersten Knopf gefunden habt, sagen wir einmal, es war der gelbe Knopf, dann müßt Ihr nun alle möglichen Kombinationen ausprobieren, wie gelb-blau, gelb-links, gelb-rot, etc., bis Ihr den richtigen findet, der nach dem Gelben gedrückt auch einen hohen Piep abgibt. Nehmen wir einmal an, der zweite richtige Button war die Taste nach unten, dann lautet der Anfang Eurer Kombination gelb, unten. Ihr müßt nun immer zuerst gelb, unten und danach irgendeinen dritten Knopf drücken. Kommt ein hoher Ton, dann habt Ihr die dritte Taste gefunden, kommt ein tiefer Ton, dann müßt Ihr wieder von vorne, also mit gelb und unten anfangen. Eine fertige Kombination könnte also so aussehen: gelb, unten, rot, rechts, oben, blau, grün, gelb,

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand
Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
World Cup Striker SN dt 139,95
Stunt Race FX SN us 149,95
Lord of the Rings SN us 139,95
Eternal Champions MD dt 109,95
Virtua Racing MD dt 189,95
Rebel Assault MCD us 109,95
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

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

Tausende von Spielen vorrätig!

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

0 30/7 87 51 92

Fax: 0 30/7 87 51 91

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner, besucht unser Ladengeschäft,
hier auch Testkauf!

Schöneberg: Grunewaldstr. 81
(U-Bhf. EBenacher Str.)

Wedding: Brüsseler Str. 19
(U-Bhf. Seestr.)

Tel. 0 30/4 53 22 73

Spieleankauf zu Höchstpreisen

Spieleankauf zu Höchstpreisen

oben, links. Es bringt leider nichts, aus Frust ins Spiel zurückzugehen zum Abreagieren, da die Folge zufällig ist und sich jedesmal anders darstellt, wenn Ihr in den Pausenmodus geht; uhh – ganz schön tough! Wenn das CD³² mit Eurem Gefiepe zufrieden ist, zeigt es dies mit einem Specialsound an. Noch einen Haken gibt es bei der Sache. Die Programmierer lassen Euch zur Strafe, daß Ihr ihr kleines Geheimnis gelüftet habt, die Zwischenanimationen nach dem Enablen des Cheats nur noch in Schwarzweiß anglotzen. Trotzdem Danke Sebastian.

Mortal Kombat Mega Drive



Alle MK Warriors, die das Risiko lieben, können mit Hilfe von Bastian Rulands Cheat gegen einen schwarzen Kickboxer namens Nimbus Terra-faux antreten. Wenn Reptile mitten im Spiel auftaucht und "Look to la Luna" sagt, gebt Ihr folgenden Code ein: Rechts, runter, rechts, A, C, B, B, A, rechts, runter, rechts, C, B, Start. Merci Basti.

Bart & The Beanstalk Game Boy

Piet Kunkeler aus Berlin verrät Euch, wie Bart ohne allzu große Anstrengung in jedes Level reinschauen kann: Im Titel Bildschirm müßt Ihr Rechts, A, Runter, B, A, Runter, Links, A, Runter drücken, und schon könnt Ihr mit Select die Level anwählen.

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfaireren Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Street Fighter 2 Turbo Super Nintendo

Willy Stange aus Ackerstedt hat eine Möglichkeit gefunden die amerik. Version von Street Fighter 2 Turbo auf einer deutschen Maschine zu spielen (ohne extra NTSC Adapter): Man muß das Modul auf sein Action Pro Replay stecken und folgende Codes

eingeben:
7E00 6000 – keine >NTSC< Meldung!
7E18 3E0F – hält das SNES davon ab, abzustürzen!

Super Mario Kart Super Nintendo

Wer im Time Trial Mode mal den Computer im Nacken haben will, der sollte folgenden Cheat vom Kuenz Richard aus Martell in Südtirol ausprobieren:

Bei der Charakterwahl müßt Ihr auf dem ersten Pad Y und A drücken und auf dem 2. Pad nur Y drücken. Schon könnt Ihr Euch einen CPU-Mitfahrer aussuchen.

Ground Zero Texas Mega CD

Alexander Halle hat im Abspann eine versteckte Filmsequenz gefunden: Wenn Ihr das Spiel verloren habt, drückt doch einfach mal C, B, A in einer flüssigen Bewegung und danach Start, während die Namen auf dem Bildschirm runterlaufen. Und siehe da...

Turtles Tournament Fighters Super Nintendo

Hier noch ein ganzes Bündel an kleinen nützlichen Hilfen von Alexander Halle (der aber gar nicht aus Halle, sondern aus Wuppertal stammt):

Die folgenden Codes sind auf dem zweiten Joypad im Titelschirm einzugeben:

Oben, oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts, B, A und schon könnt Ihr auch die dritte Geschwindigkeitsstufe im Optionsmode anwählen.

B, B, B, A, A, A und siebenmal die X-Taste drücken, versetzt Euch in die Lage bei Options 10 Credits für Eure Kröten einzustellen.

Im Story Mode auch grüne Powerbalken gefällig?

Oben, links, unten, rechts, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X.

Um beim VS-Battle auch in den Boss-Arenen auftreten zu können, drückt Ihr: L, R, L, R, L, R, A.

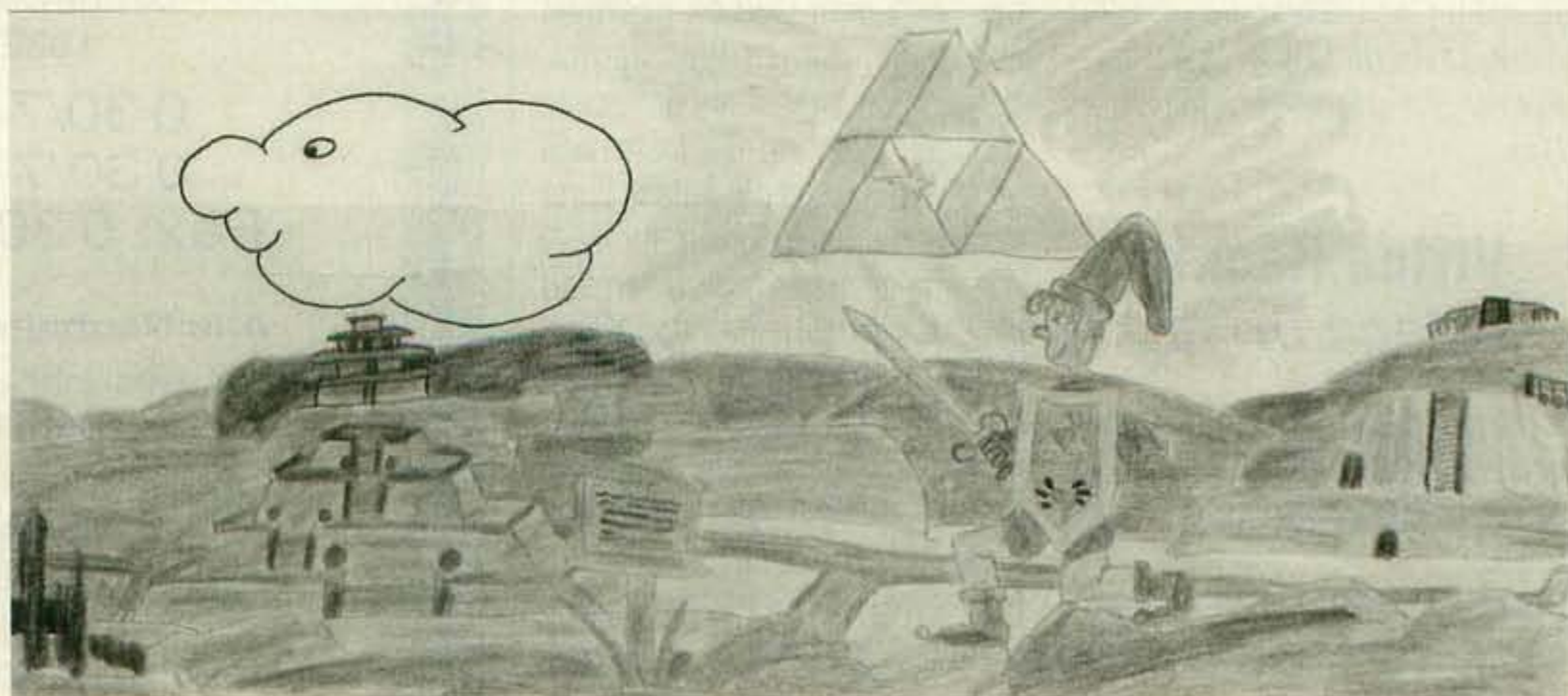
Gates of Zendocon Lynx

Rob Groschupf aus Chemnitz beweist mal wieder, daß es zumindest was Videospiele angeht, kein Ost-West-Gefälle gibt. Hier sein Beitrag:

Drückt im Titelbild Option 1 und gebt das Paßwort TRYX ein. Beim Verlassen der Basis müßt Ihr nach rechts unten drücken. So könnt Ihr durch den Boden durchfliegen und den Hindernissen ausweichen (es wird jedoch ziemlich knapp dort unten). Fliegt in die erste Basis hinein. Im nächsten Level bekommt Ihr alle Freunde, die Euch im Kampf gegen das Böse helfen. Ihr bekommt außerdem eine Menge lustiger Gesichter zu sehen.

Zelda IV Game Boy

Sascha Wernecke aus Langelsheim ist nicht nur ein begnadeter Künstler (auf der Zeichnung unten seht Ihr unseren Freund Link aus der Werkstatt des Sascha W.) er hat auch eine gute Nase beim Aufspüren neuer Tricks. Bestreut Ihr einen Elektro Blob mit etwas Zauberpulver, so mutiert er zu einer Art Glubschauge. Wenn Ihr Glubschi nun ganz vorsichtig anspricht, gibt das Viech vier verrückte Antworten von sich.



32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

Royal Rumble Super Nintendo

Andreas Hennig aus Berlin erzählte uns, wie ein richtiger Superschlag ohne viel Rumgefuchtel auf dem Joypad auszusehen hat:

Wenn die weiße Schrift beim Anfangsbild verschwindet, drückt Y und B gleichzeitig. Dann solltet ihr einen Aufschrei hören. Jetzt habt ihr den Superschlag aktiviert und könnt endlich anfangen, denn ein Schlag von dieser Sorte kann bis zu 50% der gegnerischen Energie abziehen.

Und einen hatte er noch, der Eis-Andi:

Im Wrestler-Auswahlbildschirm drückt ihr bitte einmal die L-Taste. Sobald das WWF-Logo still steht, drückt ihr L und R gleichzeitig, und haltet beide Tasten gedrückt. Jetzt drückt Select, um Euch den Wrestler auszuwählen, dessen Doppeltgänger ihr gerne hättet, und Schwupps, schon isser da, der doppelte Yokozuna, oder wer auch immer.

Code geknackt

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

Mystical Ninja Super Nintendo

Björn Schurad aus der Hauptstadt hat folgende Codes herausgeknebelt und gleich noch stilgerecht dekoriert, wie im Kasten rechts zu sehen.

Wolfenstein 3D Super Nintendo

Tobias Dörholt aus Bergkamen wird jetzt wahrscheinlich ganz aufgeregt sein, wenn er dies liest, er wollte nämlich seine Eltern überraschen, und hat ihnen nix von seinem Brief an die Video Games gesagt (nein, was für ein Schlingel

der Tobi). Überraschung geglückt...h...ückt, wir gratulieren! Tobi war nämlich der erste, der außer den Levelcodes auch die beiden Codes für die Geheimlevel 3-5 und 6-7 mitgeliefert hat. Hier also der Inhalt des Briefes, den uns Tobias D. hinter dem Rücken seiner Eltern mit viel List zugespielt hat:

1-3	VLTKKD
2-1	VITLKH
2-2	RKKLJL
2-3	RNTLPK
2-4	SCKLQN
3-1	SNJLMT
3-2	PCKLRM
3-3	PNJVVN
3-4	QCFVMT
4-1	MKPLSV
4-2	MTQLRT
4-3	NLSQTR
4-4	NVSVPM
5-1	KSJVVN
5-2	LJCQTM
5-5	HTKLSV
6-1	JNTLQN
6-2	DCKLRM
6-3	DNKLRM
6-4	FCTLSQ
6-5	FNKLSQ
6-6	BCKLTP

Level 3-5: QNKLSQ (Zugang über 3-1); Level 6-7: BNKLTTP (Zugang über 6-3)

NBA JAM

2.)	ZVXXQB5 T2BZZ23	14.)	FTYH2KY VNXQ1JF
3.)	DRQJNH2 MDHVSZ3	15.)	PYQN2M3 MFZQSSR
4.)	X5ZKNYB HRYZ2NY	16.)	DQW13V2 24CPCSG
5.)	B5ZKQYB WHYZ2YY	17.)	NVN23XB YWFTZ25
6.)	Q5ZPGYB WPYZ2RP	18.)	GQN25XB Y31TZVS
7.)	VRPLBRS LBRLRTR	19.)	QVX35ZG CV3Y44J
8.)	JSX24B5 T45YZ1T	20.)	DVW13V2 BDYP3SG
9.)	SXB34DF 3WH3DFK	21.)	QWGNCL3 RTZONQV
10.)	LPQNBW3 MNQVSRT	22.)	J4X35YG CZHY3VL
11.)	35X2GXB T2FYZJ1	23.)	S2XT5XD 32GWY2L
12.)	R42TJYD YKG14VR	24.)	GLNSCVZ TRDRPQV
13.)	13ZPJPC WS2Z2VR	25.)	QFSMCJT ZSNLVQJ
26.)	JMR25W2 1TTVV	27.)	Z4JLKNP RRVGLSZ

NBA JAM Super Nintendo

Wer irgendwie zu blöd war, den Code von "Flinke Finger" für den Juice Mode einzugeben oder sich

generell für Paßwörter interessiert, darf sich hier nochmal mit dem richtigen Code versuchen (wie ihr alle wißt, spielt ihr ja automatisch im Juice Mode, nachdem ihr alle 27 Teams besiegt habt). Erdunkelt sie übrigens Philipp v. Becker aus München, weshalb ihr bei Initials "PHI" eingeben müßt:

Cybermorph Jaguar

Helge (Ver-) Reissenberger aus Heubach ist viel rumgekommen in unserem Sonnensystem. Hier sind seine Mitbringsel:

Level 1:	1008
Level 2:	1328
Level 3:	9325
Level 4:	9226
Level 5:	3444

In Level 1 gibt es für den Planeten Codex den extra Levelcode 6009. Er erschließt Euch 4 weitere Planeten, wobei nur der rechts unten Extrawaffen birgt, die anderen warten mit viel Feind und wenig Ehr auf. Zusätzlich erwarten einen bei Olope, Metropol, Pico, Olyotris und Jenwelch Bonusrunden.

WorldCup USA 94™



Schon jetzt fiebert die ganze Fußballwelt dem gigantischen Medienspektakel Mitte Juni in den USA entgegen. Zum Aufwärmen der Turnierplan und eine Fußballwette.



Wer wird Fußballweltmeister 1994? Titelverteidiger Deutschland? Die fußballverliebten Brasilianer? Italien? Gar ein Außenseiter? Schickt uns Eure Wette auf Postkarte oder Fax! Nach der WM verlosen wir **5 x 100 Mark in bar** bzw. je ein Super-Nintendo- oder Mega-Drive-Modul nach Wahl unter allen richtigen Einsendungen. Achtung! Einsendeschluß ist

schon der 15. Juni 1994! (Datum des Poststempels) Schreibt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort WM
Postfach 1304
85531 Haar

oder faxt an:
089/4613 5046

Die 24 Teams

Gruppe A

Kolumbien
Rumänien
Schweiz
USA

Gruppe B

Rußland
Schweden
Kamerun
Brasilien

Gruppe C

Bolivien
Deutschland
Südkorea
Spanien

Gruppe D

Bulgarien
Griechenland
Nigeria
Argentinien

Gruppe E

Norwegen
Irland
Italien
Mexiko

Gruppe F

Holland
Marokko
Saudi-Arabien
Belgien

Datum	Vorrunde Spiel	Austragungsort
Gruppe A		
18. Juni	USA : Schweiz	Detroit
	Kolumbien : Rumänien	Los Angeles
22. Juni	Rumänien : Schweiz	Detroit
	USA : Kolumbien	Los Angeles
26. Juni	USA : Rumänien	Los Angeles
	Schweiz : Kolumbien	San Francisco
Gruppe B		
19. Juni	Kamerun : Schweden	Los Angeles
20. Juni	Brasilien : Rußland	San Francisco
24. Juni	Brasilien : Kamerun	San Francisco
	Schweden : Rußland	Detroit
28. Juni	Rußland : Kamerun	San Francisco
	Brasilien : Schweden	Detroit
Gruppe C		
17. Juni	Deutschland : Bolivien	Chicago
	Spanien : Südkorea	Dallas
21. Juni	Deutschland : Spanien	Chicago
23. Juni	Südkorea : Bolivien	Boston
27. Juni	Bolivien : Spanien	Chicago
	Deutschland : Südkorea	Dallas
Gruppe D		
21. Juni	Argentinien : Griechenland	Boston
	Nigeria : Bulgarien	Dallas
25. Juni	Argentinien : Nigeria	Boston
26. Juni	Bulgarien : Griechenland	Chicago
30. Juni	Griechenland : Nigeria	Boston
	Argentinien : Bulgarien	Dallas
Gruppe E		
18. Juni	Italien : Irland	New York
19. Juni	Norwegen : Mexiko	Washington
23. Juni	Italien : Norwegen	New York
24. Juni	Mexiko : Irland	Orlando
28. Juni	Norwegen : Irland	New York
	Italien : Mexiko	Washington
Gruppe F		
19. Juni	Belgien : Marokko	Orlando
20. Juni	Holland : Saudi-Arabien	Washington
25. Juni	Belgien : Holland	Orlando
	Saudi-Arabien : Marokko	New York
29. Juni	Marokko : Holland	Orlando
	Belgien : Saudi-Arabien	Washington

Zweite Runde

- 2. Juli:** Gewinner aus Gruppe C gegen die Dritten aus Gruppe A, B oder F in Chicago
Zweiter der Gruppe C gegen den Zweiten aus Gruppe A in Washinton
- 3. Juli:** Zweiter aus Gruppe F gegen Zweiten aus Gruppe B in Dallas
Gewinner aus Gruppe A gegen Dritten in Gruppe C, D oder E in Los Angeles
- 4. Juli** Gewinner aus Gruppe F gegen Zweiten aus Gruppe E in Orlando
Gewinner aus Gruppe B gegen Dritten aus Gruppe A, C oder D in San Francisco
- 5. Juli** Gewinner Gruppe E gegen Zweiten Gruppe D in New York

Viertelfinale

- 9. Juli** Boston
Dallas
- 10. Juli** New York
San Francisco

Halbfinale

- 13. Juli** New York
Los Angeles

Spiel um den dritten Platz

- 16. Juli** Los Angeles

Endspiel

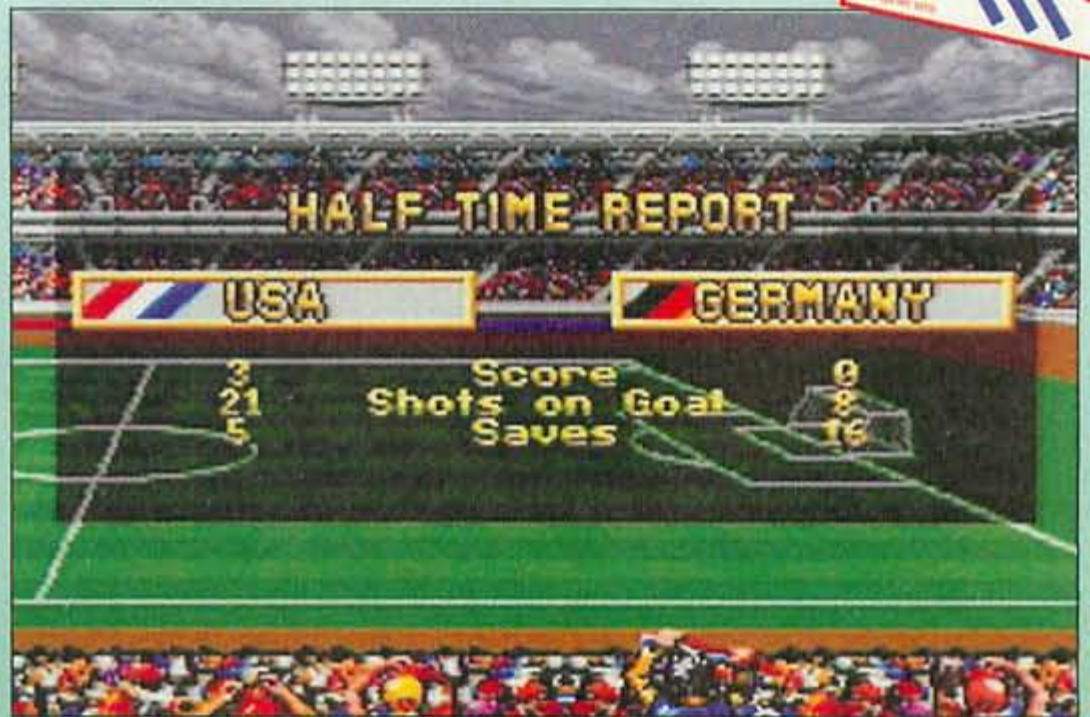
- 17. Juli** Los Angeles

MISSING PAGE

MISSING PAGE



Eine Traumparade des deutschen Torhüters



Die USA führen gegen Deutschland zur Halbzeit mit drei zu null!



Gut gezikelt

FIFA Int. Soccer

Zu Beginn überschüttet Euch *FIFA Soccer* mit einer Fülle von Auswahl- und Einstellmöglichkeiten. Der Schiedsrichter übersieht auf Wunsch Fouls und die Abseitsregel, die Spieldauer läßt sich ebenso ändern wie die Beschaffenheit des Rasens. Ihr wählt Euer Team aus dreißig Nationalmannschaften aus, darunter auch Deutschland und Brasilien (beim Mega Drive waren es noch 48 Teams, speziell Dänemark als amtierender Europameister fehlt auf dem Super NES unverständlicherweise). Ihr könnt Freundschaftsspiele, Weltmeisterschaften, eine komplette Liga-Saison oder Playoffs bestreiten. Während eines Tur-

niers dürft Ihr jederzeit die Mannschaft wechseln, was besonders praktisch ist, wenn Eure Elf mal wieder am Verlieren ist. Vor dem Spiel vergleicht Ron Barr (wer sonst) beide Teams und nach dem Münzwurf geht's endlich los. Die Perspektive des Mega-Drive-Hits wurde exakt übernommen, auch die Schlachtgesänge haben die Entwickler bei der Sega-Version "geklaut". In der Offensive steuert Ihr den Akteur, der sich in Ballbesitz befindet. Per Knopfdruck schlägt Euer Spieler Flanken, schießt aufs Tor, versucht Doppelpässe oder Hackentricks und zeigt die schönsten Flugkopfbälle oder Fallrückzieher (hängt von der Posi-

tion des Balls ab). Die Härte Eurer Schüsse, Flanken und Pässe bestimmt Ihr mit einem Powermeter, das sich in der linken oberen Bildschirmecke befindet, mit den L-R-Tasten gebt Ihr dem Ball etwas Effet. Das Powermeter läßt sich auch ausschalten (auf dem Mega Drive gab es das Teil gar nicht). In der Defensive übernehmt Ihr per Druck auf die B-Taste den Spieler, der sich dem Ball am nächsten befindet. Euer Kicker grätscht nach dem Ball, checkt mit dem Ellbogen oder stößt seinen Gegenspieler einfach um (sieht der Schiedsrichter gar nicht gerne). Im Pausenmenü könnt Ihr fast alle Einstellungen verändern und die schönsten Szenen in Zeitlupe bewundern. Per Paßwort speichert Ihr Eure Turnier- und Ligastände ab.

ball-Simulation, die mit *FIFA Soccer* mithalten kann. Spielerisch überzeugt mich die Super-Nintendo-Version etwas mehr als der Mega-Drive-Zwilling. Alle sechs Feuerknöpfe des Joypads sind belegt, mit der X-Taste z.B. spielt Ihr Doppelpässe. Damit schafft Ihr mit einiger Übung die schönsten Tore. Wenn Ihr Eure Schüsse anschneidet, könnt Ihr den Ball prima um den Torwart rumzirkeln. Auf dem Mega Drive waren diese Dinge entweder unmöglich oder nur sehr schwierig auszuführen. Lange Pässe sind zwar immer noch Glückssache und Dribbeln ist fast unmöglich, trotzdem gefällt *FIFA Soccer* auf dem Super NES besser als die Mega-Drive-Version. rz



In der linken oberen Bildschirmecke seht Ihr das Powermeter. Vor dem Spiel werden beide Teams verglichen.



super

Das Beste an *FIFA Soccer* ist immer noch die Animation der Spieler. Der Torwart hechtet nach dem Ball wie Sepp Maier zu seinen besten Zeiten. Die Flugkopfbälle, Fallrückzieher und Hackentricks schauen einfach super aus. Von der Grafik und Animation her gibt es keine Fuß-

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Fußball-Simulation
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion von: Laguna
 Anzahl der Spieler: 1 bis 5
 Features: Paßwort, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 79%
 Musik: 82%
 Soundeffekt: 80%

Spiel-spaß **82%**

Redaktionswertung



Die Torhüter sind beim Elfmeterschießen nur sehr schwer zu überwinden. Die Grafik hat sich deutlich verbessert.



In Zeitlupe seht Ihr noch mal, wie Klinsmann den Ball stoppt, bevor er ihn mit einer schönen Körperdrehung ins Netz knallt



Blinde Schiedsrichter kennt Ihr auch aus der Bundesliga



Ob Valencia wohl im kolumbianischen Team spielen darf?



Lothar Matthäus hat ein Tor erzielt!



In der Halle fallen viel mehr Tore als im Freien



Nachspiel

World Cup Striker

Als Elite letztes Jahr *Striker* veröffentlichte, hielten es viele für die beste Fußball-Simulation überhaupt. Trotzdem gab es anscheinend noch jede Menge zu verbessern, denn rechtzeitig zur WM in den USA kommt der Nachfolger *World Cup Striker* in die Läden. Das aktuelle Modul muß sich allerdings harter Konkurrenz erwehren, denn wenigstens fünf weitere Fußballumsetzungen fürs Super Nintendo wollen ebenfalls auf den WM-Zug aufspringen.

Als vielleicht wichtigste Neuerung haben die Entwickler dem Modul eine Batterie spendiert, was die ewige Zettelwirtschaft mit Paßwörtern überflüssig macht. *World Cup Striker* speichert Eure Turnierstände ebenso wie Statistiken und von Euch persönlich zusammengestellte Mannschaften. Das Programm beinhaltet 32 Nationalteams aus aller Welt mit aktuellen Spielern, wobei einige Aufstellungen etwas veraltet

erscheinen, denn Augenthaler und Littbarski hat schon lang niemand mehr im deutschen Trikot gesehen. Ihr könnt jeden Namen (Spieler und Mannschaften) beliebig verändern, so daß sich z.B. die komplette Bundesliga simulieren läßt. Dazu stellt Ihr dann noch Eure persönliche Spielerkleidung aus 28 Farbtönen zusammen. Doch *World Cup Striker* bietet noch eine Latte weiterer Features. Die Klasse des Schiedsrichters läßt sich ebenso einstellen wie die des gegnerischen Torwarts. Ihr bestimmt Wetter- und Windbedingungen sowie die taktische Einstellung Eures Teams. Bei Freistößen oder Eckbällen stehen Euch verschiedene Aufstellungen der Spieler zur Verfügung. Falls es Euch im Freien zu kalt wird, spielt Ihr einfach mal ne Runde Hallenfußball oder Ihr übt Euch im Elfmeterschießen. Eure Spieler beherrschen unterschiedlich starke Schüsse, Pässe, Kopfbälle, Fallrückzieher und sogar ab-

sichtliche Fouls. Eine Zeitlupe mit Vor- und Zurückspulen sowie zwei Geschwindigkeiten lassen Euch die packendsten Situationen noch mal genießen.



super

Die Entwickler von Elite haben sich für *World Cup Striker* wirklich Gedanken gemacht. Mit dem genialen Editor könnt Ihr sowohl die Bundesliga als auch Eure D-Jugend-Meisterschaft nachspielen. Die Animation der Spieler ist ausgezeichnet, die Torhüter halten extrem gut, so daß es im Vergleich zum Vorgänger im einiges schwieriger ist, Tore zu erzielen. Die einfache und exakte Steuerung trägt viel zum Spielspaß bei. Was

für mich jedoch am wichtigsten ist, im Gegensatz zu *FIFA Soccer* kann man bei *World Cup Striker* wunderschön dribbeln und beim Passen drescht Ihr den Ball nicht einfach nur nach vorne und der Computer sorgt dafür, daß er bei Eurem Stürmer ankommt. *World Cup Striker* ist meine Empfehlung als bestes Fußballspiel zur WM. rz

System: Super Nintendo
Spieltyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie, Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 77%
Musik: 65%
Soundeffekt: 75%

Spiel-spaß **82%**

Redaktionswertung



Champions World C. Soccer

Einmal in vier Jahren steht eine Fußball-WM ins Haus, und schon warten alle Softwarehäuser mit neuen Modulen zum Thema auf. Wie üblich könnt Ihr auch in *Champions World Class Soccer* auf die lästige Abseitsregel sowie auf Fouls gänzlich verzichten und die reine Spielzeit von 15 bis hin zu (nicht ganz realistischen) 45 Minuten einstellen. Die jeweils

abgelaufene Zeit seht Ihr dann an einem roten Sektor inmitten einer unförmigen Stoppuhr beim Spielstand links oben. Den rechten oberen Bildschirm besetzt ein Radarschirm, auf dem Ihr die Positionen aller 22 Kicker und des Balls erkennt (oder sagen wir erkennen solltet). Beide Features sind aber zum Glück abschaltbar. Das Geschehen wird von schräg



Der Radarschirm im rechten oberen Bildschirmrand ist ziemlich überflüssig weil zu klein. Österreich darf übrigens auch mitspielen.

vorne oben gezeigt, und Ihr klickt per L/R-Buttons den dem Ball am nächsten stehenden Kicker an und stochert und grätscht, was das Zeug hält. Bei exaktem Timing sind auch aufsehenerregende Hechkopfbälle oder Fallrückzieher möglich.



na ja

Jaja, Fußballsimulationen leben und sterben mit der Spielbarkeit. Damit ist's bei *Champions World Class Soccer* nicht gerade zum besten bestellt: Selten fand bei einem Fußballmodul ein solch uninspiriertes und schlichtweg langweiliges Gebolze statt wie hier. Auf das Radar-Display müßte man schon mit einer Lupe schauen, um überhaupt etwas zu erkennen, also schaltet es lieber gleich aus. Der Ham-

mer aber ist: Tankt Ihr Euch endlich mal Richtung gegnerisches Tor durch und versenkt die Kugel im Netz, so erwartet Euch folgendes: null Jubel-szenen und der Torschütze trottet regungslos zurück. rk

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Zeitlupenfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 46%
Musik: 39%
Soundeffekt: 32%

Spiel-spaß **43%**

Redaktionswertung

Sanitärer inbegriffen Pro M. Soccer

Auch Asciiware schließt sich der Fußballmanie an und liefert mit *Pro Moves Soccer* ihren Beitrag zur kommenden WM. Zuerst habt Ihr die Qual der Wahl und müßt Euch für einen Spielmodus entscheiden. Zur Auswahl stehen: ein Trainingsmode, Exhibition- oder Turniermodus. Wer will, kann sich auch seine persönliche Mannschaft zusammenstellen. In einem reichhaltig ausgestatteten Optionsmenü lassen sich zahlreiche Spiel-

variationen auswählen. Auch verschiedene Witterungseinflüsse wie Schnee und Nässe wurden mit berücksichtigt. Bei einem schneebedeckten Platz z.B. spielt Ihr, wie in Wirklichkeit, mit einem roten Fußball. Insgesamt stehen Euch 32 verschiedene internationale Teams zur freien Wahl. Das Spielgeschehen wird aus einer abgeflachten Vogelperspektive gezeigt. Dabei seht Ihr nur immer einen begrenzten Teil des in alle Richtungen

scrollenden Spielfelds. Im Spiel wurden alle Grundregeln des Fußballspiels berücksichtigt. Selbst böse Fouls werden mit einer gelben oder roten Karte geahndet. Neben dem normalen Joypad wird auch ein 6-Button-Pad unterstützt.



gut

Asciiware hat sich wirklich alle Mühe gegeben, ein ordentliches Fußballspiel zu präsentieren. *Pro Moves Soccer* bietet ein Maximum an Konfigurationsmöglichkeiten und spielt sich sehr flüssig. Auch die Steuerung wirkt nebst intelligenter Joypad-Button-Belegung gut durchdacht. Leider ist das sichtbare Spielfeld durch die breite Informationsleiste am rechten Bildschirmrand etwas zu klein geraten. Zahlreiche Details und zusätzlich eingebau-

te Gags begeistern jedoch nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Lediglich die Geräuschkulisse der tobenden Zuschauer wirkt etwas flach und einfallslos. Dadurch kommt keine richtige "Stadium"-Stimmung auf. ws

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Asciiware
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 56%
Soundeffekte: 50%

Spiel-spaß **70%**



Redaktionswertung



Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten lassen bei *Pro Moves Soccer* so schnell keine Langeweile aufkommen



Die Qual der Roboterwahl. Hier könnt Ihr für Euer Team ganz groß Spieler einkaufen gehen.



High Noon auf dem Dr. Wily Field. Jetzt ein gezielter Nachschuß, und das Leder ist im Kasten.



An dieser Stelle hat es leider unseren Libero zerlegt



Ich seh nur noch Totenköpfe und keinen Ball mehr



Ice Man am Ball garantiert eine unterkühlte Atmosphäre vorm Tor



Wenn Euer Keeper mal wieder "On Fire ist", sitzt jeder Schuß

Mega Man Kickt Mega Man Soccer

Die alte Rivalität zwischen Dr. Light und Dr. Wily wird heuer sogar schon auf dem Rasen ausgetragen. Nein, wie hinterhältig von Dr. Wily, der sich einbildet, die Weltmacht mit Hilfe einer Fußball-Roboter Armee an sich reißen zu können. Eigentlich auch gar nicht so unclever gedacht, seine Kampfmaschinen auf ein derart populäres Sportspektakel anzusetzen, doch da hat Dr. Wily die Rechnung ohne Dr. Light gemacht. Der hat nämlich ein Reservebataillon von blauen Sheriffs zum Leben erweckt, mit Mega Man als deren Führer. Nun liegt es an uns, die Robotermannschaften entweder alleine oder zu zweit im Capcom Cup oder im etwas vereinfachten Turniermodus zu schlagen. Beim Capcom Cup startet Ihr nur mit Mega-Man-Robotern und erhaltet nach jedem Sieg einen gegnerischen Roboter dazu, der wieder neue Fähigkeiten mit in die Mannschaft bringt. Die auf diese

Weise "eingekauften" Spieler können dann in der Pause zwischen zwei Spielen von der Reservebank eingewechselt werden. Spielt Ihr im Turniermodus, kann auch von Anfang an mit anderen Mannschaften gespielt werden. Des weiteren gibt es noch den Ligamodus. Hier dürft Ihr mit einem der neun Roboterteams eine ganze Saison durchspielen, mit Punktetabelle, Tordifferenz und allen Schikanen. Der Übungsmodus ist zum Kennenlernen der verschiedenen Roboter, die alle verschiedene Eigenschaften besitzen und verschiedene Spezialtricks ausführen können, zu empfehlen. Pro Spiel können bis zu neun Spezialschüsse ausgeführt werden. Schießt zum Beispiel ein Ice-Man-Roboter den Ball mit einem solchen Special, so verwandelt sich der getroffene Spieler kurz in einen Eisblock. Bei Fire Man verglüht der als nächstes angespielte Spieler, etc.



geht so

Mega Man Soccer ist ein futuristisches Sport/Action-Spiel, das mit einer Vielzahl neuer Ideen aufwartet. Besonders gefallen hat mir, wie die verschiedenen Robotertypen unterschiedlich ausgerüstet sind, wenn sie ein Tor erzielt haben. Das Spiel hat leider trotz all seiner innovativen Ideen einen riesigen Haken: Es ist einfach viel zu lahmschig. Man drückt mit aller Kraft in eine Richtung und das ballführende Männlein agiert wie von der Tse-Tse-Fliege gestochen, wenn Sie wissen, was ich meine. Da ging bei mir der Spaß ziemlich schnell den Bach runter. Zu allem Überflus ist dieses

Spiel, wie schon Megaman X, nicht ganz ruckelfrei, wenn sich zu viele Spieler um den Ball drängen. Mega Maniacs werden sich an der Grafik und den bekannten Bossen erfreuen, Fußballfreaks holen sich lieber ein anderes der hier getesteten Games in die gute Stube. Schade, Capcom war wohl nicht der WM-Knüller, der es hätte sein sollen. ds

System: Super Nintendo
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

75%

Musik:

52%

Soundeffekt:

57%

Spiel-
spaß

62%





Der Ball ist rund...

World Cup Striker

Nachdem *Striker* auf dem Super NES überraschend erfolgreich war, hat sich Elite entschlossen, den Nachfolger auch für den Game Boy zu veröffentlichen.

Die Entwickler haben versucht, die wichtigsten Features des 16-Bit-Bruders in das kleine Game-Boy-Modul zu packen. Mit der

Mode-7-Grafik des Super Nintendos kann das Handheld natürlich nicht mithalten, doch die Perspektive wurde originalgetreu übernommen. Zu Beginn wählt Ihr die Spielart aus. Für Anfänger empfiehlt sich ein Freundschaftsspiel, Fortgeschrittene dürfen sich auch am Liga-Modus, einem Turnier im



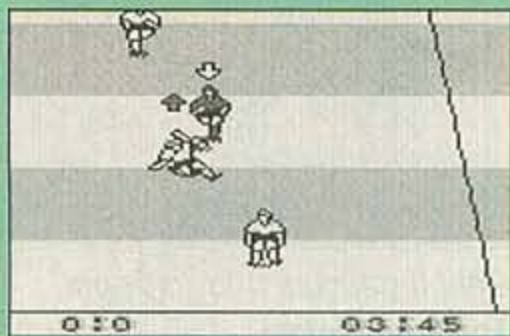
geht so

World Cup Striker bietet auch auf dem Game Boy jede Menge netter Features und Optionen, was jedoch fehlt, ist der Spielspaß der Super-Nintendo-Version. Eure Spieler schleichen teilweise unendlich langsam über den Bildschirm, gezielte Spielzüge sind nur schwer auszuführen. Meist schnappt Ihr Euch den Ball und dribbelt bis

zum gegnerischen Kasten. Die Torhüter halten manchmal die unmöglichsten Bälle, um im nächsten Moment den einfachsten Schuß durchzulassen. Da nützt auch das beste Drumherum nichts. rz



Für Game-Boy-Verhältnisse gibt's jede Menge Optionen zur Auswahl. Die Grafik auf dem Spielfeld ist sehr dürrig.



System: Game Boy
Spieltyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 46%
Musik: 20%
Soundeffekt: 45%

Spiel-spaß **58%**

Redaktionswertung

I said Captain

Sensible Soccer

Zwanzig europäische Clubs und 20 Nationalteams treten auf grün flimmerndem Game-Boy-Rasen zum Turnier oder zur Ligarunde an. Bevor Ihr mit dem A-Knopf Pässe tretet und mit dem B-Knopf gezielte Schüsse plaziert, stellt Ihr im Eingangsmenü noch schnell die Platzverhältnisse, die Spieldauer und die Art des Wettbewerbs ein. Auch taktische Planung ist begrenzt möglich, indem Ihr die Mannschaftsaufstellung vor dem

Spiel ändert. Der Game Boy schlägt Euch eine geeignete Taktik vor, die Ihr jedoch nach Belieben ändern dürft. Anschließend übernimmt er selbst die Rolle des Gegners, denn eine Zweispieleroption sieht die 8-Bit-Version leider erst gar nicht vor. Eine Partie dauert zwischen drei und sieben Minuten. Aktive Spieler zielt ein großer schwarzer Pfeil über dem Kopf, der fast so groß ist wie das Spielersprite selber. Nach dem Training

steigt Ihr auf die "Expert"-Tastenbelegung um und kontrolliert Ballabgabe genauso wie Schuß nur per Timing und A-Button. Der B-Knopf hat dann keine Funktion mehr. Den richtigen Effekt verpaßt Ihr dem Ball durch gefühlsvolles Anschneiden per Steuerkreuz.



gut

Eigentlich eignet sich die Streichhölzchen-Grafik der 16-Bit-Vorlagen optimal zur Umsetzung auf dem Game Boy. Doch vor allem bei Kunstlicht bekommt Ihr Probleme, dem LCD-verwischten Gewusel der knapp ameisen-großen Sprites zu folgen. Trotz dieser Einschränkung bleibt aber auch auf dem Game Boy viel von der tollen Spielbarkeit des Klassikers erhalten: schnelles Doppelpaßspiel, weite Flanken etc.

Daß der Game Boy einen Sound liefert wie eine Datensette mit Keuchhusten, beeinträchtigt den Spielspaß kaum. Äußerst schade ist jedoch, daß die Version weder Batterie noch Zweispielermodus bietet. hu

System: Game Boy
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: Sony EPL
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 50 Mark

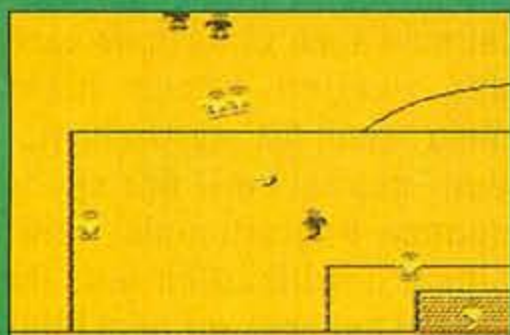
Grafik: 35%
Musik: 42%
Soundeffekte: 49%

Spiel-spaß **70%**

Redaktionswertung



Vor dem Spiel schnell noch ein paar taktische Überlegungen angestellt und dann geht's flugs auf das Spielfeld mit den Mini-Kickern





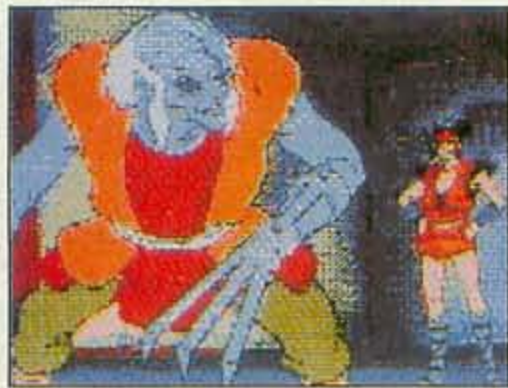
Meine Güte! Auf Mini-Schlauchbooten an den Füßen durch einen reißenden unterirdischen Fluß. Schnelle Reaktionen gefragt!



Gegen den Fallenmeister und Speerkünstler der Ninja-Burg versucht Ihr Euer Glück an der Decke. Ganz schön gelenkig!



Riesige Robo-Schergen verbauen Euch den Weg



Der Freddy-Krüger-Opa mit der scharfen Kralle heizt Euch ein



Seht Ihr dieses Bild, ist's um Euch geschehen



Nach einem saftigen Aufwärts-haken geben Ninjas klein bei

Ninja Academy

Revenge of the Ninja

Ein friedliebendes, vom guten König Astov regiertes Land wird vom Imperator des Bösen, Lougi (nicht Luigi!) heimgesucht. Der niederträchtige Kerl meuchelt den Herrscher und läßt fortan die Legionen der Schattenwelt übers Land streifen. Als auch noch die von Euch über alles geliebte Tochter Astovs in die Fänge Lougis gerät, zieht Euer Vater los, um ihn die Kunst des Ninjitsu spüren zu lassen. Doch die dunkle Macht der Magie ist stärker und Euer Dad wird tödlich verwundet. Als letztes bedeutet er Euch, Hayate, einem Ninja-Lehrling, den Miesling zu erledigen und die holde Maid zurückzuholen. Ihr nehmt also Euer Katana-Schwert in die noch etwas zittrigen Hände und stürzt Euch in ein *Dragon's Lair*-inspiriertes Abenteuer. Vor Euch läuft praktisch ein Zeichentrickfilm ab, in den Ihr per Joypadkommando eingreift. In den Easy- und Normal-Modes leuchtet ein gelber Pfeil (Hilfe Eu-

res toten Vaters) bzw. ein Action-Button auf, falls es Euch an den Kragen geht. Das ist auch bitter nötig, denn die Festung des Ninja-Meisters ist wahrlich kein Vergnügungspark. 100 Fuß große Roboterkrieger schießen ferngelenkte Sensen auf Euch, Ninjas in allen Formen und mit allen Waffen (Shurikens, Wurfnetze, Rauchbomben) bedrohen Euch und allenthalben stolpert Ihr in besperrte Fallgruben. 18 verschiedene Szenarios gilt es zu überleben, wollt Ihr in die Gemächer Lougis vordringen. Eins ist gefährlicher als das andere: Die Tochter des Meisters, über der nach ihrer guten Gesinnung ein Fluch liegt, stellt sich Euch als Medusa mit Schlangenhaaren. Oder aber Ihr habt einen unterirdischen Flußlauf auf Holztablets zu durchqueren und die Hellebardenstöße des 160 Jahre alten Architekten der Fallen im Schloß zu meistern. Im Hard-Mode gibt's keine Hilfen mehr: Da gilt's gefährliche Situa-

tionen vorauszuahnen und darauf zu reagieren. Macht Ihr eine falsche Bewegung, ist's um Euch geschehen.



gut

Wenn man sich mal nicht an der begrenzten Farbpalette des Mega-CD stößt, sieht das Zeichentrickbild doch ganz ordentlich, wenn auch nicht überragend, aus. Auf die kleinen Farbmängel achtet man auch spätestens nach der zweiten Szene nicht mehr, denn die mystische Action, gepaart mit der spannenden Begleitmusik, reißt einem unwillkürlich mit. Ihr werdet gebannt vor dem Bildschirm hocken und auf den Hinweis für die nächste Akti-

on des Ninja-Lehrlings warten. Erfreulich ist, daß die Joypad-Kommandos erstaunlich leicht von der Hand gehen und Ihr nicht, wie beim Vorbild *Dragon's Lair*, dauernd ins Gras beißt, obwohl Ihr richtig gehandelt habt. Ein 'Super' bleibt dem Ninja-Epos nur deswegen verwehrt, weil das Spiel mit seinen 18 Szenen definitiv zu kurz ist. rk

System: Mega CD
 Spieltyp: Interaktivfilmspiel
 Hersteller: Renovation
 Testversion von:
 Game Express
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
 Preis: ca. 140 Mark

Grafik:

73%

Musik:

76%

Soundeffekt:

70%

Spiel-
 spaß

70%



Sport total!

Video Games präsentiert über
70 packende und
aktuelle Sportspiele

DM 9,80
65 79,- / sfr 9,80

MAGNA
MEDIA

DIE GANZE WELT DER VIDEO GAMES



Mit
Hintergrundinfos
und Spielregeln

DIE BESTEN SPORTSPIELE

Die beliebtesten Sportarten auf einen Blick:
Fußball • Tennis • Motorsport • Golf • American Football
Wintersport • Eishockey • Basketball • Baseball • Boxen
und Exotensportarten

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE

Holt Euch das neue
Video-Games-Sonderheft:
Die beliebtesten Sportarten
auf einen Blick

Ab sofort überall
im Handel!

Es war einmal

Powermonger

MEGA CD

Wer kann sich noch an das legendäre Populous erinnern? Ihr spielt bei *Powermonger* aber nicht "Gott" wie bei *Populous*, sondern werdet zum einfachen Feldherrn degradiert. Euer Ziel ist es, auf einer 13 mal 15 Quadranten großen Weltkarte von der linken oberen zur rechten unteren Ecke zu gelangen. Wurde ein Quadrant eingenommen, gilt es, die umliegenden drei Abschnitte zu erobern.

Gekämpft wird auf einer dreidimensionalen Ebene eines Landstrichs. Im unteren Abschnitt des Bildschirms befindet sich eine Menüleiste für Eure Aktionen sowie die Anzeigen der Truppenstärke, des Nahrungsmittelvorrats und Eurer Gesundheit. Ein Abschnitt gilt erst dann als erobert, wenn alle darin befindlichen Gebäude eingenommen wurden. Ihr dirigiert Eure Truppen (kleine Männchen) auf ein



Die Bilder sind nicht schlecht, sondern die Grafik sieht wirklich nicht besser aus. Lediglich der Vorspann kann kurzzeitig beeindruckend sein.

Ziel und wählt für jede Aktion eine von drei Stärken aus. Dabei könnt Ihr versuchen, die Leutchen auf Eure Seite zu ziehen. Scheitert dieser Versuch, bleibt nur noch der Kampf auf Leben und Tod übrig.



geht so

Das Spielprinzip hat sich auch auf der Silberscheibe nicht geändert. Dafür gibt es nun mehr animierte Vorspanne mit entsprechender Musikuntermalung in CD-Qualität. Ebenfalls neu ist die "Fly-by"-Einlage, welche Euch vor jedem neuem Landstrich das Szenario aus einer überfliegenden 3-D-Kamera-Perspektive zeigt. Ansonsten ist alles gleich geblieben, bis auf die anders platzierten Menü- und Aktionsleisten. Am meisten enttäuscht hat mich die Grafik, welche um

Längen schlechter geworden ist als auf der MD- bzw. S-NES-Version. Zum Teil ist es fast unmöglich, Eure Truppen von den anderen zu unterscheiden. Mein Tip: Haltet Euch lieber an die Modulversionen, da habt Ihr mehr davon. ws

System: **Mega CD**
 Spieltyp: **Strategie-Action-Simulation**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Electronic A.**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue, Abspeichern**
 Schwierigkeitsgrad: **2 bis 9**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

40%

Musik:

70%

Soundeffekt:

68%

Spiel-
 spaß

45%

Redaktionswertung

»Jede Droge ist ein Schlag gegen Dich selbst. Sag´ nein zu Drogen.«

abold, München

**KEINE
 MACHT DEN
 DROGEN**

Steffi Graf setzt sich für ein Leben ohne Drogen ein. Der Deutsche Tennis Bund und der Deutsche Sportbund unterstützen KEINE MACHT DEN DROGEN, eine Initiative der Bundesregierung unter der Schirmherrschaft von Bundeskanzler Dr. Helmut Kohl. Informationen zu KEINE MACHT DEN DROGEN erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Ostmerheimer Str. 200, 5000 Köln 91.



Auf ihn mit Gebrüll!
Den Kilrathis geht's jetzt
an den Kragen.

Es war einmal...

Wing Commander

Was die schießwütigen Katzenwesen aus dem Kilrath-System dem Super Nintendo-Freak schon vor einem Jahr bescherte, bleibt dem Mega-CD-Man ebenfalls nicht erspart. Diesmal wurde in *Wing Commander* eine Neuerung eingeführt, die nicht einmal in der Original-PC-Version enthalten war. Die Texte erscheinen nun nicht mehr in Form von Untertiteln auf dem Bildschirm, sondern lau-

fen als Digi-Sprachausgabe über den Bordlautsprecher Eurer Konsole. Als 2nd Lieutenant "Hotshot" zieht Ihr mit Eurem Wing-Man los, um das Fortbestehen der Föderation, und somit der Erde, zu sichern. An Bord Eures Mutterschiffes "Tiger's Claw" trainiert Ihr auf Flugsimulatoren oder quatscht mit Kameraden über moderne Kampftechniken. Dann geht's ab in den Mission Hangar, wo Ihr genaue In-

struktionen zu bevorstehenden Kampfeinsätzen erhaltet. Diese bestehen meistens darin, in irgendwelchen Quadranten Patrouillenflüge durchzuführen, oder Raumtransporter vor Übergriffen zu beschützen. Und Aufstiegschancen gibt's jede Menge: Je nach der Erfolgsquote, werdet Ihr mit Orden oder neuen stärkeren Kampfschiffen belohnt.



Erinnerungen werden wach. Wer *Wing Commander* schon einmal im Original gespielt hat, wird jedoch das Joystick schwer vermissen.



gut

Es gibt zwei Arten von Bildschirmzockern: Die einen können *Wing Commander* überhaupt nicht ausstehen. Für andere gilt dieser Klassiker als "das Weltraumspektakel" schlechthin. Nun, letztere dürften ihre hellste Freude an dem Spiel haben. Zum ersten Mal erlebt Ihr Eure Helden nicht als Stummfilmstars, sondern ausgestattet mit sauberster CD-Sprachausgabe. Zwar gab es sowas

auch auf der PC-Version, aber erst bei *Wing Commander 2* in Form eines Zusatz-Speech-Packs. Die Japanerin "Spirit" bekommt dementsprechend einen Japano-Akzent verpaßt, genauso wie der Schotte "Paladin" einen feinen schottischen Touch. Hier werden Eure Englischkenntnisse erst richtig auf die Probe gestellt. Etwas anderes könnte Euch mehr Schwierigkeiten bereiten: Ohne das 6-Button-Joyypad werden Jagdausflüge zur Space-Tortur, besonders wenn die rauen Pixelgrafiken die Sicht noch zusätzlich beeinträchtigen. In dieser Hinsicht war die PC-Version auch nicht besser. Tröstlich jedoch, daß auch die Beerdigungsszene originalgetreu umgesetzt wurde. Die Stimmung ist perfekt, wenn sich der Trauermarsch mit der Grabrede des Kommandanten überlappt. Und spätestens dann, wenn die obligatorische Laser-Salut-Salve die sterblichen Überreste des Dahingegangenen in die ewigen Jagdgründe begleitet, kommen einem die Tränen. Schluchz... tet

System: **Mega CD**
Spieltyp: **schießwütiges Weltraumabenteuer**
Hersteller: **Origin**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Speicherfunktion**

Schwierigkeitsgrad: **7**
Preis: **ca. 130 Mark**

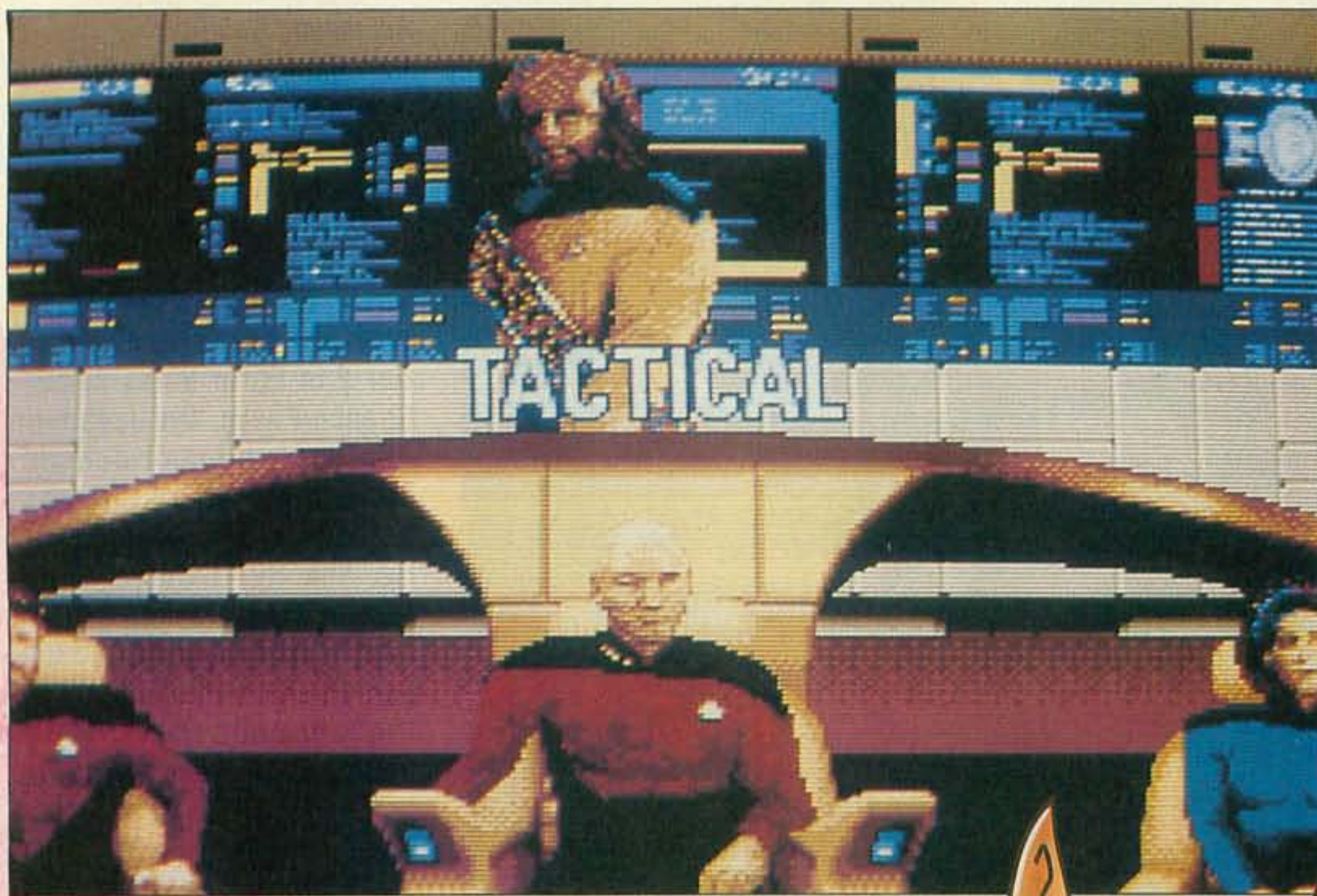
Grafik: **56%**
Musik: **63%**
Soundeffekt: **82%**

Spiel-spaß **72%**



Redaktionswertung

MEGA CD



Star Trek

The Next Generation

Die erste Staffel der Star-Trek-Abenteuer hieß bei uns Raumschiff Enterprise. Captain Kirk, Spitzohr Spock und Pille machten sich auf den Weg, fremde Welten zu erforschen und neues Leben zu entdecken. Der Nachfolger zur Kultserie war dann *Star Trek – The Next Generation* (inzwischen läuft mit Deep Space Nine schon die dritte Staffel der Star-Trek-Saga). Das Ganze spielt irgendwann nach

den Abenteuern der Original-Enterprise auf einem neuen Raumschiff gleichen Namens. Auch am Auftrag hat sich nicht viel geändert. Nur die Besatzung wurde komplett ausgetauscht. Der glatzköpfige Captain heißt Jean-Luc Picard, Spocks Nachfolger hört auf den Namen William T. Riker.

Über diese und weitere Charaktere übernehmt Ihr das Kommando in vorliegendem Modul. Nachdem

die Föderation Frieden mit den Klingonen schloß, haben sich die Romulaner zum Erzfeind entwickelt. Sie wollen sich ein unglaublich mächtiges Gerät unter den Nagel reißen, mit dem sie die Galaxis beherrschen würden. Das gilt es natürlich zu verhindern. Ihr steuert die Enterprise auf ihrem Weg durch die Weiten des Weltalls. Dazu stehen Euch verschiedene Stationen auf der Brücke zur Verfügung. "Communications" verbindet Euch mit Starfleet sowie nahen Planeten und Raumschiffen. Im "Ready Room" berät Euch Captain Picard persönlich. Den Kurs sowie die Geschwindigkeit bestimmt Ihr im "Conn". "Die Sensors" analysieren herannahende Raumschiffe sowie Planeten und Sterne jeder Art. Der "Computer" hält eine Datenbank voller Wissen bereit und speichert Euren Spielstand. Unter "Tactical" feuert Ihr Eure Phaser und Photonentorpedos auf angreifende Raumkreuzer. In "Engineering" repariert Ihr beschädigte Teile der Enterprise, und der "Transporter" beamt ein Außenteam auf unbekannte Raumschiffe, Monde und sonstiges.

Von der Brücke der Enterprise aus steuert Ihr fast das ganze Spiel. Worf ist für die Waffensysteme zuständig.



gut

Echte Trekkies dürften an *Star Trek – The Next Generation* nicht vorbeikommen, denn das Enterprise-Feeling und das Kribbeln im Phaser ist von der ersten Sekunde an zu spüren. Die Unterhaltungen mit Romulanern, unbekannten Alien-Rassen und Starfleet machen richtig Spaß, die guten Soundeffekte tragen ein übriges zur Stimmung bei. Die wichtigen Figuren aus der TV-Serie sind alle mit dabei. Das eigentliche Ziel des Spiel offenbart sich erst nach einiger Zeit, wenn Ihr die ersten Hinweise gesammelt habt. Da Star-Trek-Fans sowieso eine eigene Spezies sind, haben wir uns diesmal für zwei getrennte Spielspaß-Wertungen entschieden, eine mit und eine ohne Spitzohr-Bonus. Für Science-fiction-Freaks ist TNG auf jeden Fall empfehlenswert. 12



Captain Picard berät Euch gerne. Es gibt eine Vielzahl Planeten, die Ihr anfliegen könnt. In den Minen treiben sich seltsame Aliens rum.

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 76%
Musik: 30%
Soundeffekt: 72%

Spiel-spaß: 70%
Spitzohr-Spielspaß: 85%



Redaktionswertung

Gewinnt eine

ENTERPRISE

So ein einsamer Star-Trek-Review ohne das geringste Bißchen Trekkie-Kultaktion ist schon ziemlich mager, dachten wir uns. Geht halt doch nix über eine zünftige Verlosung. Wolltet Ihr schon immer mal ein 55 cm großes Modell der USS Enterprise im Zimmer hängen haben? Eins mit Leuchtdioden und batteriebetriebenen Soundchip, der für den passenden Sound sorgt? Nun gut, wir verlosen einen Bausatz im Wert von 130 Mark und noch einen Arm voll weiterer Fanware.

Alle Preise wurden uns freundlicherweise vom Bremer Versender "Cinemabilia" zur Verfügung gestellt. Jeder Gewinner erhält neben seinem Preis den dicken Cinemabilia-Katalog mit unzähligen Starfotos, Filmplakaten, Soundtracks, Laserdisks, Modellbausätzen und Videos rund ums Thema Film & Kino.

Damit wir auch sicher sein können, daß die Preise an richtige Trekkie-Fans geraten, fallen die Fragen ein wenig schwerer aus als üblich ("Wann starb der 1823 gestorbene Dichter?"). Dadurch erhöhen sich die Gewinnchancen für echte Trekkies beträchtlich. Nur wer alle drei Fragen richtig beantwortet, kann den Modellbausatz gewinnen. Um an der Verlosung aller weiteren Preise teilzunehmen, genügt es, nur eine von drei Fragen korrekt zu beantworten.

Schickt oder faxt Eure Antwort spätestens bis zum 20.06.94 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Star Trek"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

Natürlich ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen.



Hier die Fragen:

1. Wann und wo wurde die neueste Enterprise, die NCC-1701-D, in Dienst gestellt? (richtig müßte es ja heißen: "Wann und wo wird die NCC-1701-D in Dienst gestellt worden sein?")
2. Wie heißt der Schöpfer bzw. Konstrukteur von Data?
3. Wie heißt der Sohn von Worf?

1. Preis:
 Modellbausatz USS Enterprise mit Licht- und Soundeffekten, ca. 55 cm lang, mit Display-Ständer.

2.-4. Preis:
 Je ein Klingonen-Sprachkurs, bestehend aus Wörterbuch und Cassette-Kurs.

5.-7. Preis:
 Je ein Original-Video "Next Generation" in ungekürzter englischer Original-Fassung mit je zwei TV-Folgen auf einer Cassette.

8.-10. Preis:
 Je ein USA-Startfoto-Set mit je 11 Originalfotos aus USA mit "Next-Generation"-Motiven.

11./12. Preis:
 Je ein USA-Riesenposter "Next Generation".

13.-22. Preis:
 Je ein Mini-Fan-Buch "Next Generation".

Gleich vorneweg: *Shadowrun* auf dem Mega Drive hat mit der Super-Nintendo-Version nicht allzuviel zu tun. Die Handlung spielt sich zwar wieder im Seattle des Jahres 2050 ab, die Geschichte ist jedoch eine völlig andere. Die allmächtigen Großkonzerne haben mittels perfekter Datenüberwachung die Macht über die Weltbe-



Euch so echten physischen Schaden zufügen (ganz zu schweigen davon, daß Euer Cyberdeck dann eine teure Reparatur benötigt). Wer's schafft, die bestgeschützten Speicher anzuzapfen, wird reich belohnt (bis 6000 Nuyen oder mehr für ein geheimes Programm). Die Kohle investiert Ihr in Eure Ausrüstung. Hier gilt: Legale Gegenstände sind zwar preiswert, haben aber wenig Power. Wer Unsummen für illegale Waffen und Cyberware hinblättern kann, hat mehr Erfolg. Um Eure Chancen in Kampf und Cyberspace zusätzlich zu verbessern, könnt Ihr bis zu zwei *Shadowrunners* anheuern, die Euch dann auf Schritt und Tritt folgen. Für deren Ausrüstung und Gesundheit seid Ihr verantwortlich. Stirbt einer Eurer Partner könnt Ihr ihn zwar erneut "leasen", dann verlangt er jedoch meist ein Vielfaches an Geld. Beim Ausrüsten mit cyber-medizinischen Extras ist Vorsicht geboten.



In Gebäuden empfielt das schnelle Lahmlegen des Alarms

völkerung übernommen. Lediglich einige Outlaws und Aussteiger haben sich dem Terminal Total (der "Matrix") verweigert. Die Outlaws, "Shadowrunners" genannt, sind vom System nicht erfaßt und schlagen sich mit teils gefährlichen Gelegenheitsjobs durch's Leben. Die anderen Aussteiger haben sich dem naturverbundenen Inianerkult angeschlossen und leben zurückgezogen im Reservat "Salish Shidhe". Ihr kommt als Sa-

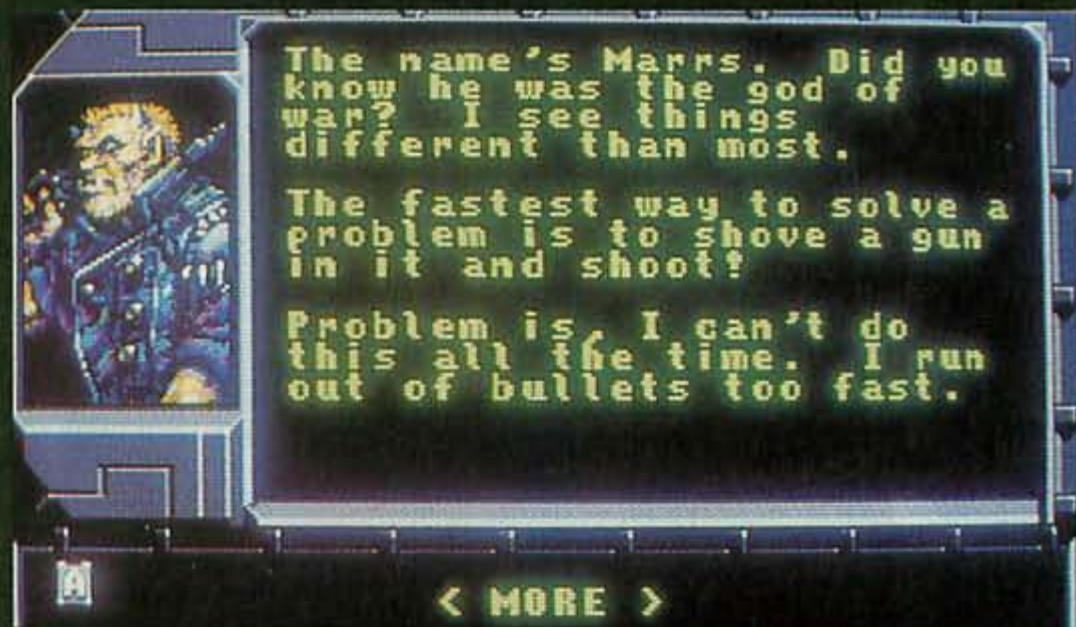
murai, Decker (Cyberspace-Spezialist) oder als Shamane in der Stadt an. Welche Grundzüge Euer Charakter trägt, wählt Ihr vor dem Spiel. Die erste Mission ist das Finden Eures verschollenen Bruders Michael. Um an wichtige Gegenstände oder Informationen heranzukommen, benötigt Ihr als erstes Geld. Mit den kümmerlichen 20 Nuyen, die Ihr anfangs besitzt, ist nicht viel anzufangen; Ihr braucht schon 250 Nuyen, um die Sachen Eures Bruders bei einem Hotelbesitzer auszulösen. Ihr lernt also die verschiedenen "Modenamen" (ein Arbeitgeber wird beispielsweise als "Mr Johnson" bezeichnet) und übernehmt erste Aufträge. Sämtliche Informationen, die Ihr in Gesprächen erhaltet, werden in Eurem Notebook gespeichert. Wißt Ihr also einmal nicht weiter, schaut Ihr dort unter "Tips & Clues" nach. Ist eine Nachricht nicht mehr wichtig, wird sie gelöscht. Das einzige, was noch besser bezahlt wird, als ein normaler *Shadowrun*, ist ein

Matrix-Run. Hier erledigt Ihr einen Auftrag im Cyberspace (auf der Matrix). Wollt Ihr auf eigene Faust Mäuse machen, eignet sich die Matrix auch dazu. Um sich gegen "Decker" zu schützen haben die Großkonzerne ihre Copmutersysteme jedoch mit allerlei Schutzvorrichtungen versehen. Wer da hinein will, braucht ein gutes (und teures) Cyberdeck inklusive der passenden Software. Trefft Ihr auf der Matrix das gefürchtete Schwarze IC, ist die Kacke am dampfen: Als einziger kann dieser aggressive Schaltkreis verhindern, daß Ihr den Stöpsel rauszieht und



Bis Ihr die Elfen-Dame "Frosty" findet, geht viel Zeit ins Land. Der Harlekin ist auf Eurer Seite und liefert nützliche Informationen.

Ein grafischer Hochgenuß: Im Indianerland werden die Missionen schwierig.



Nicht ganz billig, aber nützlich – ein schießwütiger Ork für die Party.

ten. Wer seinen Körper mit Cyberkram "versaut", zerstört seine magischen Fähigkeiten (falls vorhanden). Verliert Ihr ein Leben, werdet Ihr automatisch in ein Krankenhaus verfrachtet und für ein Zehntel Eures Vermögens wiederbelebt. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte speichert alle Nase lang seinen Spielstand per Batterie (im Notebook) ab. Wer sich in den sieben Szenarios nicht zurechtfindet, wird aus der Anleitung mit Kartenmaterial versorgt. Unsere Testversion stammt aus den Staaten und ist dementsprechend komplett mit englischen Texten ausgestattet. Wir halten Euch auf dem Laufenden, ob und wann eine deutsche Version erscheint.



Euer Karma investiert Ihr in körperliche und geistige Fähigkeiten.

Im Status-Menü kontrolliert Ihr den Zustand der Party und verschiebt Waffen sowie Extras.



super

Wenn's um Endzeit und Rollenspiele mit authentischem Science-Fiction-Flair geht, ist die Firma Fasa schon fast ein Garant für Spielspaß. Die Umsetzung der Shadowrun-Bücher in ein Videospiel ist prima gelungen. Die düstere Stimmung wird toll vermittelt. Dies rührt wohl daher, daß auch futuristische Spielelemente wie die Cyberware gut erklärt werden und so recht real erscheinen. Dazu ist Shadowrun fast perfekt durchdacht und läßt im Spielablauf selten Fragen offen (nur bei der Heilung der Figur "Stark" gibt's eine kleine Stolperfalle). Die Rollenspielelemente sind sehr gut in den actionlastigen Spielfluß integriert. Zaubern, Heilen oder das Weiterreichen

von Gegenständen an andere Party-Mitglieder funktioniert einfach und ist leichtverständlich. Die Aktionen im Cyberspace sind ebenfalls ausgeklügelt und bieten eine willkommene Abwechslung zur "wirklichen" Welt. Die Grafik ist zwar nicht gerade aufwendig (außer auf Council-Island und in Salish Shide), vermittelt jedoch mit düsteren Farben prima Endzeitstimmung. Da Aufrüstgegenstände sehr teuer und die meisten Jobs ziemlich schlecht bezahlt sind, werdet



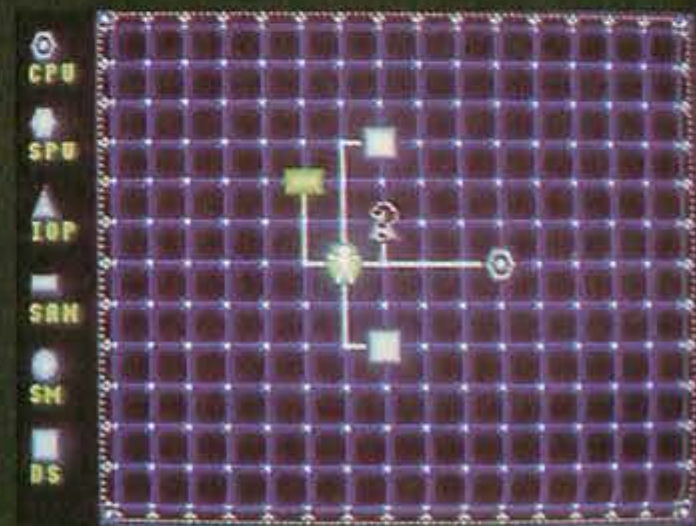
Auweia - Partnerin k.o. und kein Erste-Hilfe-Kasten in Sicht.

Ihr sicher eine lange Zeit im zukünftigen Seattle herumlaufen (oder -fahren), bevor Ihr dem finalen Oberbösewicht (das Monster "Thon") gegenübersteht. Für die nötige Motivation wird gesorgt. Was auch viel zur passenden Stimmung beiträgt, ist die musikalische Begleitung: Gut instrumentierte Stücke werden je nach Umgebung abwechslungsreich in Szene gesetzt. Einen Kritikpunkt muß ich aber doch bemängeln: Rückt eine Horde Unholde an, kommt's vor, daß Eure Zielautomatik auch auf einen unschuldigen Passanten aufschaltet. Erschießt Ihr ihn,

seid Ihr vorbestraft und könnt erst nach Bezahlung einer hohen Geldstrafe nach Council-Island einreisen (was öfters nötig ist, um nach Salish-Shide zu gelangen). Alles in allem ist Shadowrun ein Spitzen-Endzeit-Spiel, das mir sogar noch eine ganze Ecke besser gefällt, als die Super-Nintendo-Version. *jb*



Wer dem Ork-Boß Kohle gibt, dafür umsonst Taxi fahren. Ansonsten zahlt Ihr 40-100 Nuyen, um von A nach B zu kommen.



Mit dem richtigen Crack-Programm kommt Ihr in jeden Speicher. Die geklaute Software verscherbelt Ihr an einen "Fixer".

System: Mega Drive
Spieltyp: Action-Rollenspiel
Hersteller: Fasa
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

73%

Musik:

73%

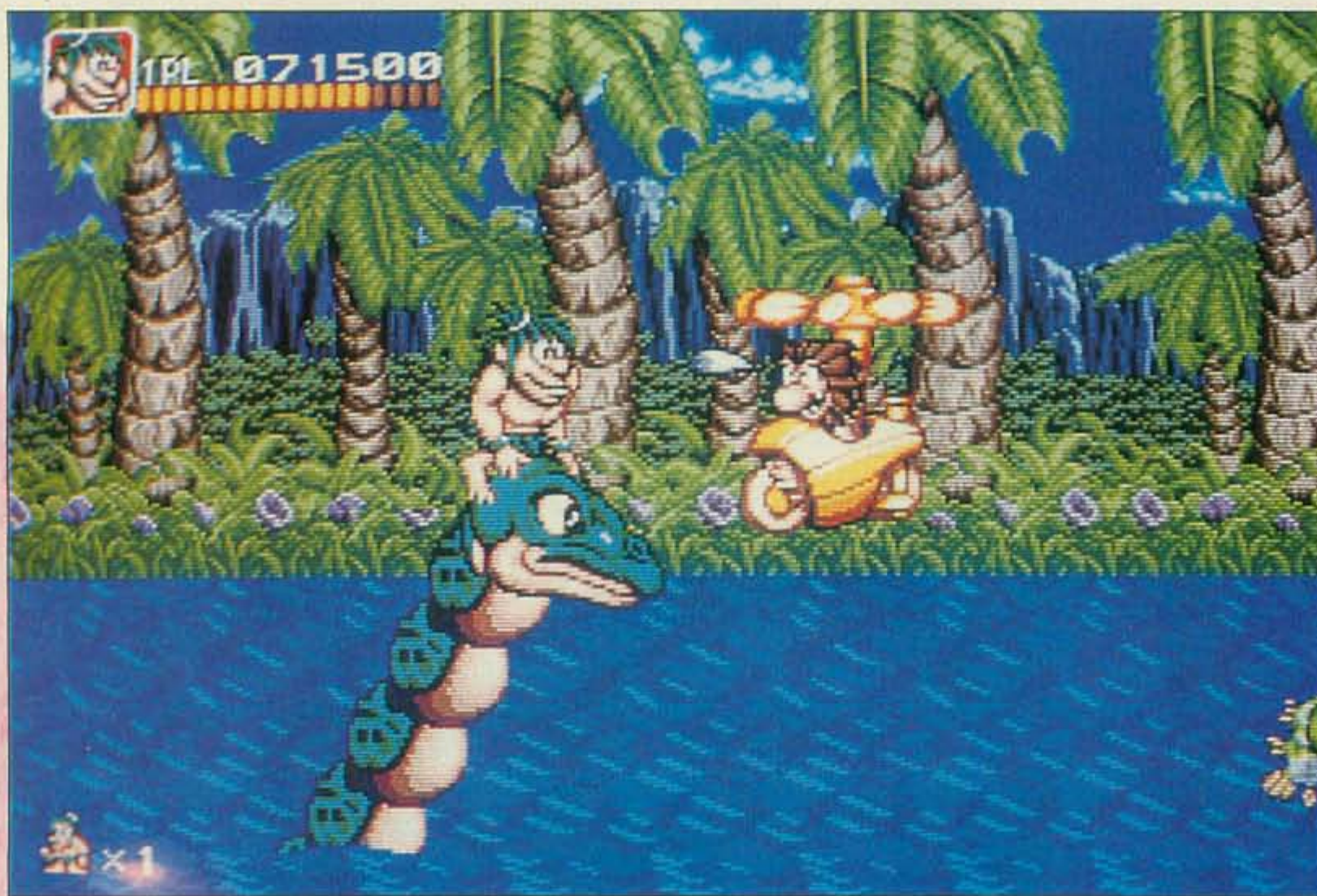
Soundeffekt:

60%

Spiel-
spaß

81%

MEGA DRIVE



Eins mit der Keule?

Joe and Mac

Kaum wartet man mal ein paar Jährchen, schon finden die Steinzeitjungs *Joe and Mac* den holprigen Weg vom Super Nintendo aufs Mega Drive. Erstaunlich ist, daß nicht *Joe and Mac*-Vater Data East für die Umsetzung verantwortlich zeichnet, sondern Neo-Geo-Experte Takara. Wie dem auch sei, der Spielablauf hat sich nicht wesentlich geändert. Ihr steuert die nur mit einem Lendenschurz bekleideten Neandertaler durch verschiedene Urzeitwelten, um den

Entführern Eurer Cave-Babes eine vor den Latz zu hauen. Dabei bekommt Ihr es mit bärtigen Urzeitbösewichten in allen Formen zu tun: Ob mit Keule, Felsen, auf prähistorischen Helikoptern oder mit Feuerpfeilen, die Jungs wollen Euch ans Leder. Nach den zahlreichen, aber oft ultrakurzen Levels trifft Ihr auf gewaltige Urzeitviecher als Levelbosse. Gegen T-Rex, Riesenmammut, Haischwarm oder überdimensionale fleischfressende Pflanzen müßt Ihr schon eine Exper-

tentaktik entwickeln, um als Siegbonus einen Schmatz der geretteten Ladies auf die Wange zu bekommen. Immer mal wieder flattern kleine Flugsaurier umher, die ein Straußenei mitschleppen: Gelingt es Euch, die Biester mit der Keule aus der Luft zu prügeln und das Ei zu zerschlagen, warten nette Extrawaffen in Form von Feuer und Bumerangs. An einigen Stellen dürft Ihr zwischen Abzweigungen wählen. Dann ändert sich aber nur der Levelaufbau geringfügig.



Grafisch schön gepinselt, aber ultrakurz präsentieren sich die einzelnen Levels. Die Endmotze bringen Euch dafür aber ins Schwitzen.



gut

Echt sauriermäßig! Takara hat eine respektable Umsetzung hingelegt. Die Levels und Endmotze präsentieren sich in puncto Farben und Sound fast so schön wie in der schon etwas angestaubten Super-Nintendo-Fassung. Ich habe aber den Eindruck, daß die meisten Stages höllisch zusammengeschnitten

Auf dem einzigen freundlichen Urviech im Spiel senst Ihr den prähistorischen Heli aus der Luft

wurden und dementsprechend kurz sind. Dafür seid Ihr mit den Endmotzen meist länger beschäftigt als mit dem jeweiligen Level. Freut Euch deshalb nicht zu früh, wenn die hünenhaften Dinos und Flugechsen nur etwa fünf bis sechs Striche auf dem Lebensbalken haben. Selbst auf Easy benötigt Ihr mit der stärksten Waffe knappe sechs bis sieben Treffer, um einen Strich wegzubekommen! Macht nach Adam Riese (jaja, Mathe...) über 40 Treffer, bis die biestigen Tierchen endlich aufgeben. Auch sonst findet Ihr immer abwechslungsreiche Stages vor. Mal fliegt Ihr an einem Flugsaurier hängend tiefe Schluchten hinab oder reitet auf einem mächtigen Brachiosaurier einen Fluß entlang. Während Super-Nintendo-Freaks mit dem *Japano-Joe and Mac 3* (Test in der letzten Ausgabe) schon in die dritte Runde gehen, sollten Mega-Drive-Fans den witzigen ersten Teil trotz seines Alters ruhig mal probespielden. Schade nur, daß der Schwierigkeitsgrad für meinen Geschmack etwas zu hoch angesetzt wurde. rk

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Action-Jump'n'Run**
 Hersteller: **Takara**
 Testversion von: **Game Express**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Continue, Optionsmenü**
 Schwierigkeitsgrad: **7**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

62%

Soundeffekt:

60%

Spiel-
 spaß

66%





Uh, oh, ah, Ih!
Warum hat mir denn
keiner gesagt,
daß Lava so heiß ist!



super

Bubba'n'Stix entspricht genau meiner Vorstellung eines guten Jump'n'Runs. Die Hintergrundgrafik wirkt zwar etwas eintönig, dafür gibt's jede Menge witziger Animationen und lustiger Spielideen (wenn es Bubba z.B. langweilig wird, fängt er an Kaugummi zu kauen und macht ab und zu sogar Riesenblasen). Alleine der unglaublich häßliche, unrasierte rote Blob im zweiten Level, der Euch überall hin folgt, verdient schon einen Videospiegel-Oscar. Die meisten Rätsel sind ziemlich knifflig und verlangen einiges Rumprobieren, doch ich habe keine Stelle gefunden, die ausgesprochen unfair wäre. Die Steuerung von Bubba und seinem Stöckchen ist extrem einfach, Stix "Special-Moves" führt der Computer fast von selbst aus. *Bubba'n'Stix* ist das beste Jump'n'Run seit langem und gehört in jede Spielesammlung. 17



Ich und Er

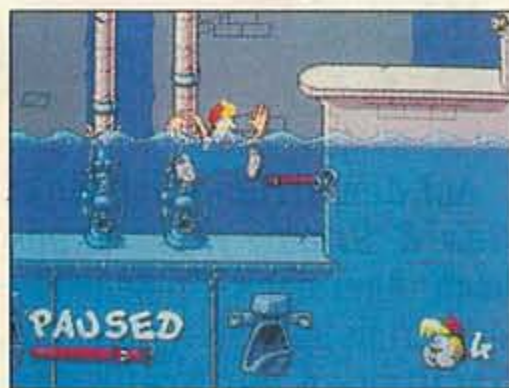
Bubba'n'Stix

Kidnapping ist eine unschöne Angelegenheit. Richtig widerwärtig wird es, wenn es einen selbst betrifft. Unseren Helden Bubba hat es ganz böse erwischt. Außerirdische haben ihn entführt, um ihn in einem Alien-Zoo auszustellen. Doch auf dem Weg zum Planeten der ekeligen Schleimbolzen gelingt Bubba die Flucht. Aber was tun? Lichtjahre entfernt von der Erde auf einem fremden Stern

macht er sich auf den Heimweg. Hilfreich zur Seite steht ihm Stix, ein kleines, unglaublich vielseitiges Stück Holz. Bubba benutzt seinen hölzernen Kumpan als Bumerang, Steighilfe, Stemmeisen und vieles mehr. Wie ein Hündchen folgt Stix seinem Herrn und kehrt auf Pfiff zu ihm zurück. Die Aktion, die Ihr gerade mit dem intelligenten Stock ausführt, hängt von der jeweiligen Situation ab. Wenn Ihr

den A-Knopf und dazu das Bewegungskreuz in die richtige Richtung drückt, geht der Rest von selbst. Wenn es nichts Besonderes zu tun gibt, schmeißt Bubba Stix in seine Blickrichtung oder haut ihn seinen Gegnern in die wabernden Rippen (oder was immer ekelige Aliens anstatt Rippen haben).

Insgesamt kämpft Ihr Euch durch fünf Levels, in denen der Bildschirm meist horizontal scrollt. Im ersten Spielabschnitt schlägt Ihr Euch durch einen Wald voll böse blickender Bäume, beißender Büsche und Boris Becker (so ein Schwachsinn! Anm. Hartmut). Danach findet Ihr Euch in einem abgestürzten Raumschiff wieder, in dem jede Menge kniffliger Rätsel auf Euch warten. Überall findet Ihr Schalter, die verschiedene Gegenstände und Kreaturen erscheinen lassen. Ihr müßt herausfinden, was Ihr mit all dem Zeug anfangen sollt. In den restlichen drei Levels bis hin zum Raumflughafen halten sich Action und Puzzles ungefähr die Waage. Damit Ihr Euch nicht jedesmal wieder durch die gesamte Alienwelt prügeln müßt, gibt's in jedem Level ein Paßwort.



Unten links: Der rote Alien ist gut als Trampolin zu gebrauchen.
Unten rechts: Der sponellianische Zoll hat was gegen Menschen.

System: Mega Drive
Spieltyp: Jump'n'Run
mit Rätseln
Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:
62%
Musik:
59%
Soundeffekt:
65%

Spiel-
spaß **80%**

Redaktionswertung

Goofy's Hysterical

History Tour

MEGA DRIVE

Olle Goofy is mal wieder back und versucht als Hausmeister Karriere zu machen. Der Ort dieser spektakulären Handlung soll ein Museum für Geschichte sein; aber bevor die Museumsfreunde unter Euch jetzt leuchtende Augen kriegen – seid beruhigt. Vom Museum sieht man nur im Vorspann etwas. Goofy soll am Vorabend einer Ausstellungseröffnung noch mal richtig reinemachen und die vier Aus-

stellungenräume (= Level) auf Vordermann bringen. Disney's Saubermann hat sich für die Putzschlacht etwas Besonderes einfallen lassen, er hat eine Art Ziehharmonika-Hand entwickelt, die er sogar als Sprungfeder oder Propeller benutzen kann. Goof, von den Ausstellungsstücken inspiriert, verliert sich in Tagträumereien, in denen er eine Reise von der Urzeit über das Mittelalter und die Kolonialzeit



Kaum genesen prescht Goofy schon wieder mit seinem Steinzeiteinrad über Dinobuckel, ja da kommt Freude auf



bis hin zur Besiedlung des amerikanischen Wilden Westens durchlebt. Sein Erzfeind im Museum, Hausmeister Peter, erscheint am Ende jeden Levels als Obermütz – mal Neandertaler-mäßig, mal Cowboy-mäßig verkleidet



geht so

Nix Neues aus Disney's World: Es gibt viele Möglichkeiten bei diesem recht einfachen Hüpfspiel der Feindchen Herr zu werden; wer keine Abgründe runterfällt, dem ist ein langes Leben sicher. Goofy ist sehr gut animiert und läßt sich gut steuern. Deshalb bleibt man wohl auch am Ball, immer auf der Suche nach den wirklich aufregenden Stellen. Die kommen aber nicht, und ehe Ihr Euch verseht, ist man im Wilden Westen angekommen

und glotzt auf den Abspann. Der Sound ist auch nicht gerade der Brüller. Ich würde mal sagen: Vorschulkinder aufgepaßt, dat is wat für Euch; der Rest schaut lieber mal beim Dschungelbuch rein, wenn's schon Disney sein soll. **ds**

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Absolute**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **3**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

50%

Soundeffekt:

66%

Spiel-
spaß

65%



Redaktionswertung

Abgefahren!

Ren & Stimpy

MEGA CD

Kein System ist vor den zwei chaotischen Trickfilmhelden sicher. Ren und Stimpy haben nur Unsinn im Kopf. Ihre neueste Erfindung (eine Verwandlungsmaschine namens "Mutate-O-Matic") ist explodiert und versetzt die ganze Stadt in Aufruhr. Dank Stimpy's Dummheit hat sich alles in der Stadt in verrückte, teuflische Gegner verwandelt. Ihr müßt nun den ganzen Haufen von wahnsinni-

gen, drohenden Typen erledigen, um wieder Ordnung zu schaffen. Nun ziehen die beiden verrückten Comic-Helden los und müssen zusätzlich versuchen, die Teile der zerfetzten Maschine wieder einzusammeln. Ihr steuert dabei alle zwei Charaktere durch eine knallbunte Zeichentrickwelt. Denn nur zu zweit lassen sich Spezialattacken und Sprünge wirkungsvoll anwenden. Falls die Freunde



Hier wird geschleudert, was das Zeug hält. Sogar die armen Affen werden nicht verschont von den beiden Helden.



getrennt werden, greift Ren mit einer Fliegenklatsche an, und Stimpy schlägt mit einem Handbuch zu. Ein Energiebalken zeigt Euch die momentane Verfassung der beiden Helden am oberen Bildschirmrand an.



geht so

Auf den ersten Blick wirkt Ren & Stimpy recht chaotisch. Aber nach ein paar absolvierten Spielen findet man Gefallen an der Grafik und witzigen Animation der Figuren. Etwas ungewöhnlich erscheint auch die Steuerung, da man praktisch mit zwei Figuren gleichzeitig durch die Levels springt und hüpfet. Dabei könnt Ihr einen Akteur als Leitfigur wählen, der alle schlagkräftigen Aktionen ausführt. Teilweise ist es unbedingt nötig, daß sich Ren und

Stimpy gegenseitig durch die Luft schleudern, um verschiedene Hindernisse überqueren zu können. Im großen und ganzen ist Ren & Stimpy ein nettes Jump'n'Run, welches sicherlich mehr die jüngeren Spieler anspricht. **ws**

System: **Mega CD**
Spieletyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

58%

Musik:

52%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß

59%

Redaktionswertung



Per Fallrückzieher macht Ihr den Panzer fertig



Im Wald da gibt's koa Sünd, aber jede Menge Gegner!

Schleimschlacht

Marko's Magic Football

Um es gleich vorweg zu sagen: *Marko's Magic Football* ist keine Fußballsimulation! Obwohl die Fußball-WM vor der Tür steht, und so ziemlich jede Softwarefirma meint, sie müsse uns mit einem noch besseren Kickermodul beglücken, hat Domark sich für ein witziges Jump'n'Run entschieden.

Wie jeder englische Junge in seinem Alter kickt auch Marko täglich auf den Straßen seiner Heimatstadt mit seinem Fußball. Als ihm die Kugel mal wieder über den Spann rutschte und in einer dunklen Gasse landete, sah er plötzlich einige Arbeiter der Sterling Spielzeugfabrik, die grünen Schleim in einen Abwassergully schütteten.

Eine Ratte, die etwas vom grünen Zeug abbekam, verwandelte sich in ein schreckliches Ungetüm. Für Marko stand sofort fest, daß er dem bösen Treiben Einhalt gebieten würde. So macht er sich auf den Weg quer durch die Stadt in Richtung Sterling Toys, um Colonel Brown, den Besitzer der Fabrik, aufzuhalten.

Auf seinem Abenteuer trifft Marko auf allerlei Hindernisse. Polizisten auf Fahrrädern wollen ihn ebenso aufhalten wie Bauarbeiter mit Schweißgeräten, und in der Kanalisation machen sich schon die unglaublichsten Schleimmonster breit. Zum Glück hat er seinen Zauberfußball dabei, mit dem er

den meisten Gegnern eine vor den Latz knallt. Marko beherrscht hohe und flache Schüsse, Kopfbälle und als wirksamste "Waffe" einen Fallrückzieher. Per Druck auf die C-Taste kehrt die Lederkugel sofort zu Marko zurück. Außerdem ist der Ball praktisch unzerstörbar, so daß ihm auch lästige Nägel und Säurebäder nichts ausmachen. Ab und zu findet unser Held verschiedenfarbige Turnschuhe, mit denen er schneller läuft oder höher springt. Mit viel Glück stolpert er sogar über ein Gewehr, mit dem er seine Gegner wegpustet. In jedem Level trifft Marko auf nette Touristinnen mit Kameras, die als Zwischenspeicherpunkt dienen. Da unser kleiner Kicker auch sehr umweltbewußt ist, sammelt er alte Getränkedosen auf, für die es am Ende jedes Spielabschnitts Punkte gibt. Für 100 gesammelte Sterne erhaltet Ihr jeweils ein Zusatzleben.



super

Was mir sofort auffiel, war die ausgezeichnete Animation aller Charaktere. Markos Bewegungen wurden mit sehr viel Witz und Liebe zum Detail gezeichnet. Doch auch die Hintergrundgrafik begei-

stert, überall findet Ihr nette Gimmicks, z.B. ein parkendes UFO auf einem Laternenpfosten. Nach einigem Suchen findet Ihr auch jede Menge Geheimtüren und versteckte Extras. Die Aufgabensstellung ist abwechslungsreich, in einigen Levels müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Schleimfässern zerstören, während Ihr in anderen nur nach dem Ziel sucht. Zum Glück haben die Entwickler an ein Paßwortsystem gedacht, so daß Ihr zwischendurch auch mal abschalten dürft, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. *Marko's Magic Football* ist eines der witzigsten Jump'n'Runs auf dem Mega Drive überhaupt und jeden Penny wert.

12



Auf dem Strommasten parkt ein Außerirdischer sein Ufo-Coupé. Der Bauarbeiter mit dem Flammenwerfer möchte Marko gerne bruzzeln.

System: Mega Drive
Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort,

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 76%
Musik: 69%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung



Pete Sampras gibt hier sein bestes auf der Grundlinie



gut

Mit *Pete Sampras Tennis* hat Codemasters wirklich etwas Einzigartiges geschaffen. Damit meine ich jetzt nicht das Spiel selbst, sondern die zusätzlich eingebauten Joystickports, welche Euch den Kauf eines Vier-Player-Adapters ersparen. Eine wirklich vorbildliche Idee, an der sich andere Softwarefirmen ein Beispiel nehmen können. Die Tennissimulation selbst läßt einiges an spielerischen Feinheiten vermissen.

Mit nur zwei belegten Joystick-Buttons wird man einfach kurzerhand abgespeist. Dadurch werden die tennisüblichen Schlagvariationen auf ein Minimum zurückgeschraubt. Bei den Spielvariationen und Optionen haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und übertreffen damit alles bisher Dagewesene im Tennissimulationsbereich. Ein versteckter "Crazy"-Mode, in dem verrückte Dinge passieren, läßt zusätzlich Freude aufkommen. **WS**

Es grünt so grün

Pete Sampras Tennis

Nach langen Verhandlungen hat es Codemaster geschafft, einen zugkräftigen Namen für ihre neue Tennissimulation zu ergattern. Pete Sampras der Weltranglistenbeste verziert nun mit seinem Konterfei die Spielverpackung. Ursprünglich wurde das Spiel unter dem Arbeitstitel *Tennis All Star* gehandelt. Als Besonderheit verfügt das Modul über zwei eingebaute Joystick-Ports. Dadurch ent-

fällt der Kauf eines zusätzlichen Vier-Player-Adapters und Ihr spart Euch eine Menge Geld. Auf drei verschiedenen Bodenbelägen (Beton-, Sand- und Rasenplatz) könnt Ihr Euch mit dem gelben Filzball austoben. Im Einzel tretet Ihr entweder gegen einen Freund oder den Computer an. Zur Auswahl stehen 30 verschiedene Spielerpersönlichkeiten, die mit Phantasienamen versehen wurden. Die

einzigsten Namen, welche echt sind, sind Pete Sampras und Robert Zengerle (den Ihr eigentlich unter dem Kürzel "rz" besser kennen werdet). Entscheidet Ihr Euch für ein Doppel, dürft Ihr auch zu viert in einem Team loslegen. Im "Challenge"-Modus besteht die Möglichkeit, sich seinen Gegner auszusuchen. Wer sich spielerisch schon absolut sicher fühlt, kann sich gleich an die "World-Tour" heranwagen. Hier durchspielt Ihr einen vorgegebenen Turnierplan und durchreist dabei die verschiedensten Länder mit den bekanntesten Turnierschauplätzen. Wer einen großen Freundschaftskreis hat, veranstaltet ein Tennisspektakel, in dem 2 Teams mit jeweils vier Spielern gegeneinander antreten können. Während eines Matches habt Ihr die Möglichkeit, ein zusätzliches Menü aufzurufen. Dort läßt sich jederzeit eine Statistik abrufen, in der Ihr über Aufschlagstärke und weitere Details informiert werdet. Als bis jetzt einzigartig kann die Zeitlupenoption angesehen werden, welche Euch bei Streitfällen wie "war der Ball wirklich im Aus?" zur "absoluten" Wahrheit verhilft.



In einem Tutorial-Mode werden Euch die wichtigsten Grundschläge vermittelt. Auf dem Hart-Platz springt der Ball höher ab.

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Tennissimulation**
 Hersteller: **Codemaster**
 Testversion von: **Codemaster**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Eingebauter 4-Player-Adapter**
 Schwierigkeitsgrad: **3 bis 5**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

65%

Musik:

59%

Soundeffekt:

75%

Spiel-spaß

65%

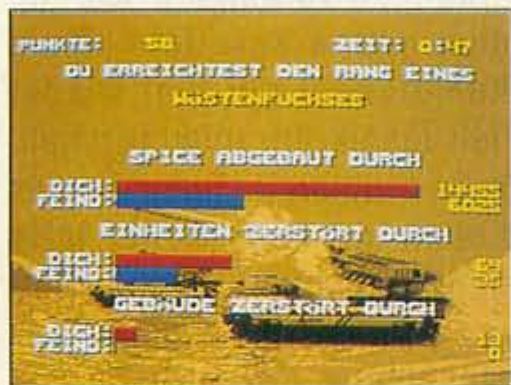
Man spricht Deutsch



Dune 2

Schon wieder *Dune 2*? Nein, das ist kein Fehler. Aus besonderem Anlaß testen wir *Dune 2* noch einmal. Der Grund: Virgin hat sich die Mühe gemacht und das Spiel komplett übersetzt. Alles Geschriebene und alles Gesprochene (!) wird in reinstem Deutsch ausgegeben. Damit hat Virgin Pionierarbeit geleistet. Außer Konami (mit *Castlevania* für das PC-Engine-CD-ROM) hat sich sonst noch kei-

ner die Mühe gemacht, die Sprachausgabe eines Videospiele für den verhältnismäßig kleinen deutschsprachigen Markt anzupassen. Am Spiel selbst hat sich nichts geändert, außer, daß sich auch Nicht-Anglisten jetzt problemlos durch die Missionen finden. Auch der Ton, der in den verschiedenen Herrschaftshäusern üblich ist, wird nun weit besser 'rübergebracht.



Und wieder rückt das Abrißkommando den Atrides auf die Pelle – und das von deutscher Sprachausgabe begleitet.



super

Ich glaube, ich brauche nicht zu wiederholen, daß *Dune 2* zu meinen Lieblingsspielen überhaupt gehört. Da ich des Englischen einigermaßen mächtig bin, hatte ich mit der US-Version (und auch der PC-Ausgabe) keine Probleme. Doch wie steht's mit jemandem, für den Englisch ein Buch mit sieben Siegeln (und ein verbranntes und vergrabenes Buch obendrein) ist? Es ist nachvollziehbar, warum Virgin das Spiel übersetzt hat: Sie sind selbst von der Güte des Spiels überzeugt und rechnen mit reißendem Absatz. Ein Spiel, das sich vermutlich schlecht verkauft, wird sicher nicht das Privileg einer kompletten Übersetzung erhalten (kostet ja auch viel zu viel). Abschließend:

Die Übersetzung ist nicht nur vorhanden, sie ist auch gelungen. Wer bei einem Action-haltigen Strategiespiel nicht gerade Schüttelfrost und Heulkrämpfe kriegt, sollte sich schleunigst ein Modul sichern. *jb*

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Strategiespiel mit Action**
Hersteller: **Virgin/Westwood**
Testversion von: **Virgin**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

64%

Musik:

65%

Soundeffekt:

76%

Spiel-spaß

84%

Redaktionswertung

Die Maus macht's

Shanghai 2

Es gibt Spiele, die sterben nie aus. *Shanghai* ist sicher eines davon. Seit Tausenden von Jahren stapeln Grübelfreaks und weise Chinesen beschriftete Steinchen übereinander, um "ihren Geist zu stärken" oder einfach nur die Zeit totzuschlagen. Die Regeln hier sind fernöstlich-simpel: In einer vorgewählten Figur werden 144 Steinchen aufgeschichtet. Das Ziel ist es, den gesamten Haufen abzu-

bauen. Gleiche Steine, die nach links oder rechts freiliegen, dürfen paarweise weggenommen werden – und das war's auch schon. Wer mag, sucht sich das Erscheinungsbild der Steine aus einem Menü aus oder wählt Optionen wie "Erzeuge lösbares Spiel" (*Shanghai* geht keineswegs immer auf). Als Spiel im Spiel enthält das Modul die *Dragon's Eye*-Variante. Ihr spielt hier gegen einen Freund



Ein zeitlos-gutes Spiel wie *Shanghai* sollte jeder Denkspieler zu Hause haben. Mit Maussteuerung macht's gleich noch mehr Spaß.

oder den Prozessor. Während der "Master" versucht, einen "Drachen" aufzubauen, ist es Ziel des "Slayers", genau dies zu verhindern. Gelegt/weggenommen wird abwechselnd. Als eines der ersten Spiele unterstützt *Shanghai 2* die Sega-Maus.



super

Es gibt wohl kaum ein anderes Spiel, mit dem man so gemütlich die Zeit totschlagen kann. Keine Hektik, dafür Motivation ("Es muß aufgehen!"), kaum Regeln, dafür Suchtfaktor – so soll ein Grübelspiel sein. Dabei ist *Shanghai* immer gut dosiert. Selten benötigt man für eine Partie mehr als zehn Minuten und die Zeit hat ja wohl jeder (obwohl es mir schwerfällt, vor dem fünften Spiel wieder aufzuhören). *Dragon's Eye* ist

zwar nicht ganz so simpel, dafür habt Ihr hier eben einen Gegner, den es in *Shanghai* nicht gibt. Wer vorhat, sich diese zeitlos geniale Grübelelei zuzulegen, der sollte gleich auch mit dem Import der Maus liebäugeln. *jb*

System: **Mega Drive**
Spieltyp: **Denkspiel**

Hersteller: **Activision**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features:
Zwei Spielvarianten
Schwierigkeitsgrad: **4**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

42%

Musik:

48%

Soundeffekt:

53%

Spiel-spaß

78%



Redaktionswertung

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

Take five

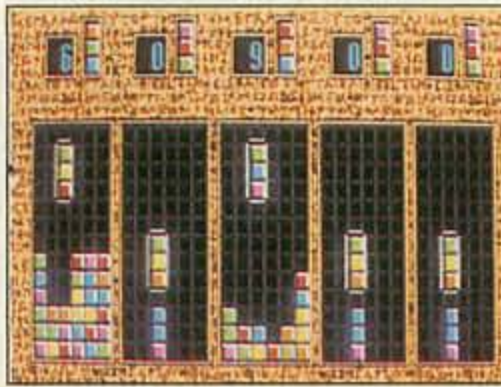
Columns 3

Den meisten Videospilern muß ich wohl kaum noch erklären, worum's in *Columns* geht. Die neueste Ausgabe hat trotz des simplen Spielprinzips eine ganze Menge zu bieten. Nachdem in anderen Klötzchen-Spielen wie *Tetris* oder *Doktor Robotniks Mean Bean Machine* viel Spielspaß durch die "Ich schieb' Dir eins 'rüber"-Option erzeugt wird, haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und



Das alte *Columns* wurde mit "Rüberschiebe"-Option und bis zu fünf Spielern ordentlich aufgepeppt

dieses Feature auch für *Columns 3* übernommen. Wer zehn Steinchen weggelöscht hat, kann per Knopfdruck seinem Gegner (bis zu vier menschliche Mitspieler oder ein Computergegner) eine unzerstörbare Reihe verpassen. Zusätzlich zerbricht beim Gegner der gerade fallende Dreierstein, wenn Ihr eine Reihe rüberschiekt. Spielt Ihr zu fünft, werden die Spielfelder aus Platzgründen verkleinert.



gut

Alleine gegen den Prozessor macht *Columns 3* schon eine Menge Spaß, gegen menschliche Gegner wird's traditionsgemäß aber noch lustiger. Leider ist der Fünfspieler-Modus nicht so gut geglückt. Die Steinchen sind hier einfach zu klein. Wenn sich fünf Kontrahenten um den Monitor scharen, kommt man auch nicht nah genug ran, um die Steine so gut erkennen zu können wie auf dem großen Spielfeld. Mein Kompliment gilt mal wieder den Musik-Verantwortlichen: Neben vielen lustigen Jingles haben sie dem Modul tolle Begleitmusiken verpaßt (unter anderem wurde das klassische *Columns*-Thema poppig aufgeböhrt). Leider wechselt die Musik im Ein-

Spieler-Modus zu selten. Ansonsten haben die Entwickler gerade so viel oder so wenig am Ur-*Columns* verändert, daß die Faszination und die Spielbarkeit des Vorgängers voll erhalten blieben. jb

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Denk-Geschicklichkeitsspiel**
Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1 bis 5**
Features: **Soundmenü**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 110 Mark**

Grafik:

38%

Musik:

68%

Soundeffekt:

32%

Spiel-
spañ

72%



Redaktionswertung

Gnadenlos billig !!

0921 - 51 34 01

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Händleranfragen erwünscht
Franchisepartner gesucht !!

Actraiser 2 us.	109,95	Mechwarrior dt.	139,95	Super Nova us.	119,95	Atari Jaguar	569,-
Action Replay Pro 2	109,95	Mega Man X us.	139,95	Super Turrican dt.	99,95	incl. Cybermorph	
Airborn Ranger us.	129,95	Mega Man Soccer us.	139,95	T-2 Arcade Game dt.	115,95		
Alien III dt.	59,95	Metal Mariners	129,95	Troddlers us.	105,95	Raiden	99,95
Andre Agassi Tennis	119,95	Might & Magic III us.	144,95	Turn and Burn us.	119,95	Crescent Galaxy	99,95
Arcus Odyssey us.	139,95	Mr. Nutz dt.	109,95	Ultimate Fighters us.	129,95	Dino Dudes	99,95
Battle Tank 2 us.	124,95	Mystical Ninja dt.	129,95	Undercover Cops us.	129,95	Club Drive	129,95
Blues Brothers dt.	89,95	NBA JAM	124,95	Untouchables us.	134,95	Alien vs. Predator	139,95
Bugs Bunny us.	135,95	NBA Showdown us.	119,95	Wizardry 5 us.	139,95	Checkered Flag	139,95
Choplifter III us.	99,95	NHL 94 dt.	119,95	Winter Extreme us.	139,95	Tiny Toons	129,95
Clay Fighter	119,95	Ninja Warriors us.	139,95	World Cup Soccer us.	134,95		
Clay Mates us.	119,95	Nigel Mansel dt.	129,95	Wolfenstein 3D	129,95		
Desert Fighter	149,95	Obitus us.	144,95	WWF Royal Rumble dt.	79,95		
EEK the Cat us.	134,95	Pinnball Dreams us.	119,95	Young Merlin	139,95		
Equinox	119,95	Prehistoric Man us.	139,95	Super Scope dt.	89,95		
Eye of The Behol. us.	144,95	Rock n' Roll Racing	109,95	Irrerot Pad 2 Player	99,95		
Fatal Fury II us.	139,95	Operation Alien us.	119,95				
Fifa Internat'l Soccer	119,95	Pirates Dark Water us.	139,95				
Final Fight II jp.	49,95	Pop n' TwinBee II	119,95	3 DO			
Flashback dt.	79,95	R-Type III eur.	118,95	Grundgerät NTSC	1049,-		
Flintstones dt.	129,95	Secret of Mana us.	139,95	Grundgerät RGB	1349,-		
FX Trax us.	119,95	Sensible Soccer dt.	99,95	Demolition Man	139,95		
Inspector Gadget us.	119,95	Shadow Run dt.	129,95	Escape from Monster	99,95		
J. Madden Ftb. 94	119,95	Sky Blazer	119,95	John Madden Football	99,95		
Jurassic Parc dt.	109,95	Socks the Cat us.	119,95	Out of This World	129,95		
Knight of Round Table	139,95	Star Wars II	135,95	Pebble Beach Golf	129,95		
King of Dragons us.	149,95	Star Trek Next Gen. us.	109,95	Pinnball	129,95		
Legend us.	129,95	Steel Talons us.	99,95	Shock Wave	139,95		
Lord of Rings us.	123,95	Striker II (World Cup)	119,95	Wing Commander	99,95		
Lemmings II us.	119,95	Super Bomberman incl.		Total Eclipse	119,95		
Lethal Enforcers/Gun us.	159,95	4 Player Adapter	135,95	Who Shot Jonny Rock	125,95		
Lufia us.	135,95	Super Bases Loaded 2 us.	149,95	Laser Gun	119,95		
Mario & Wario us.	129,95	Super Metroid us.	139,95	3-DO Joypad	99,95		

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402



Der knuddelige Fliegenpilz hat das Zeitliche gesegnet und hinterläßt gleich ein kostbares Goldstückchen



super

Wer des blauen Kultigels schon längst überdrüssig ist, wird hier mit einem erstklassigen Jump'n'Run/Adventure versorgt. *MW IV* entfesselt ein Feuerwerk an Spielwitz und grandioser Spielbarkeit. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevolle gezeichnete Monstersprites und passende musikalische Rhythmen lassen das Spielerherz um zehn Takte höher schlagen. Nun kommt der Wermutstropfen: Leider gibt es zahlreiche japanische Schriftzeichen im Spiel. Manche Hinweise sind relativ belanglos und tragen nur zur Story bei, andere wiederum wären sehr hilfreich für einige Spielsituationen. Leute mit guter Kombinationsgabe können sich trotzdem an die japanische Version heranwagen. Ob eine englische Umsetzung erscheinen wird, steht leider noch nicht fest. Wer darauf nicht warten will, sollte bedenkenlos ohne Skrupel zugreifen. **ws**



Wonderboy

Monsterworld IV

Knapp zwei Jahre sind schon ins Land gezogen, seitdem *Wonderboy 5* erhältlich ist. Derweil haben die Entwickler im fernen Japan nicht geschlafen. Auch bei *Monster World IV* bleiben die Programmierer dem altbewährten Jump'n'Run/Adventure-Spielprinzip treu. Das "vierte" Abenteuer entführt diesmal nicht Wonderboy selbst, sondern seine kleine Schwester "Ascha" in das böse

Monsterland. Ziel ist es, im Auftrag der schönen Prinzessin die verschwundenen guten Geister wiederzufinden. Durch sieben verschiedene Gebiete, die jeweils unterschiedlichen Landschaften nachempfunden sind, steuert Ihr das Wondergirl-Sprite. Unterwegs trifft Ihr auf Heerscharen von bösen Minimonstern, die an Eurer kostbaren Lebensenergie zehren. Der obligatorische Obermottz fehlt

auch in dieser Monster-Saga nicht. Jede Menge versteckte Extras gilt es, auch im vierten Teil zu finden. Diese Kostbarkeiten sind hauptsächlich in Schatzkisten versteckt. Um gegen die Widrigkeiten der Monsterwelt gewappnet zu sein, kann das tapfere Wonder-Mädel in den Städten eine bessere Ausrüstung kaufen (Kleingeld bekommt Ihr durchs Erledigen von Monstern). Verschiedene Händler bieten schärfere Schwerter, dickere Schilde und verschiedene Heiltränke an. Findet Ihr unterwegs eine Wunderlampe, steht Euch ein hilfreicher Geist zur Seite, der über die Kunst der Teleportie verfügt. Eure Lebensenergie wird in Herzenform angezeigt. Zu Beginn habt Ihr nur wenige Energie-Herzchen, diese können aber durch das Aufsammeln von überall verteilten Tautropfen um jeweils ein Zusatzherz erweitert werden. Für unüberwindbare Hindernisse bekommt Ihr im weiteren Spielverlauf einen kleinen Vogel an Eure Seite gestellt, der der Heldin auf Schritt und Tritt folgt. Mit seiner Hilfe lassen sich unüberwindbare Hindernisse mit Leichtigkeit meistern.



Durch dunkle Wälder muß klein Wondergirl sich zuerst hindurchkämpfen. Der gute Lampen-Geist hilft in brenzligen Situationen

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Adventure/ Jump'n'Run**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Traumfabrik**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue, Batteriespeicher**
 Schwierigkeitsgrad: **5 bis 6**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

80%

Musik:

72%

Soundeffekt:

77%

Spiel-
 spaß

82%

Redaktionswertung



Dieses Monster wartet nur darauf Euch anzugreifen

len. Eure Aufgabe besteht nun darin, das Böse zu zerstören und den heiligen Stein wiederzubeschaffen.

Denn ein in falsche Hände geratener Metroid bringt Unheil über die ganze Galaxis und verwandelt sich zu guter Letzt in ein alles zerstörendes Riesenmonster. In Samus Aran (also Euch) liegen die letzten Hoffnungen der ganzen friedfertigen Lebewesen im

Universum. Bewaffnet mit zahlreichen High-Tech-Kanonen und halbwegs geschützt durch einen "cybergenetischen" Roboteranzug stürzt Ihr Euch in den schier aussichtslosen

Kampf. Zahlreiche Monsterarten und Höhlenkreaturen versuchen, Euch den Weg zu versperren, um tief in das Innere des Planeten vordringen zu können. Der Bildschirm scrollt auch bei der Fortsetzung in alle vier Himmelsrichtungen. Am Anfang seid Ihr mit einer spärlichen Laserkanone ausgerüstet. In den dunklen Level-Labyrinthen findet Ihr zahlreiche Zusatz-Items, die die Kampffähigkeiten von Samus langsam steigern. Zuerst gilt es zum Beispiel, einen "Morphing"-



Die Wiederauferstehung



Super Metroid

Alte NES-Fans werden sich sicher noch an *Metroid* erinnern können. Im Jahre 1986 erblickte das Kultspiel zum ersten Mal in Japan das Licht der revolutionären NES-Bildschirmwelt und zählte damals neben *Mario* zu den meistverkauften Nintendo-Modulen seiner Zeit. Zudem sorgte die Spielfigur von *Metroid* für mächtiges Aufsehen in Japan: Der Hauptakteur entpuppte sich im Spiel am Schluß als eine weibliche Person, was es vorher noch nie gegeben hat in der männerdominierenden



Heldenwelt der Videospiele. Danach folgte ein zweiter Teil, der nicht ganz so erfolgreich war wie der erste, aber immerhin noch für solide Unterhaltung sorgte. Jetzt nach knapp zweieinhalb-jähriger Entwicklungszeit präsentiert das Spitzenprogrammteam aus der Nintendo-Schmiede den 16-Bit-Nachfolger des mystischen Science-fiction-Abenteuers. *Super Metroid*, ist das erste offizielle S-NES-Spiel (in USA/Europa), das mit gewaltigen 24-Bit und zusätzlichen 64k RAM Videospeicher

aufwartet. Ihr schlüpft in die Rolle von "Samus Aran", die harte Cyborg-Weltraumlady aus einer fremden Galaxie. Ein biogenetisches Lebewesen, das böse neuaufgestandene Mutterhirn, hat den letzten lebensnotwendigen Metroiden von einer intergalaktischen Forschungsstation gestoh-

An jeder Ecke lauern verschiedene Monsterarten auf die harte Weltraumlady



Samus rettet sich hier mit einer geschickten Rolle aus der Gefahrenzone



Vernebelte Gänge und dunkle Ecken lassen bei Super Metroid richtig Stimmung aufkommen

Ball zu finden, mit dem sich Samus in eine kleine Kugel verwandeln läßt. Damit könnt Ihr dann problemlos schmale Höhlengänge durchqueren, welche normalerweise unzugänglich sind. Verschiedene Bombenarten und Raketenwerfer helfen Euch Steinbarrieren aus dem Weg zu räumen oder Barriereeingänge zu öffnen.



Im weiteren Spielverlauf findet Ihr widerstandsfähigere Roboteranzüge und aufgerüstete Schuhe, die Eure Heldin schneller rennen, bzw. springen lassen. In jedem Level-Abschnitt wartet ein hinterhältiger Endgegner mit unterschiedlichen Angriffstechniken auf Euch. Die Lebensenergie der Roboterlady ist durch einen Energiebalken begrenzt. Den Energievorrat könnt Ihr durch Powerkugeln auffrischen, welche von zerstörten Gegnern freundlicherweise hinterlassen werden. Um nicht jeden Abschnitt erneut durchspielen zu müssen, gibt es in jedem Level eine Station, in der der momentane Spielstand abgespeichert wird. Zudem wurde dem Spiel noch eine geniale Automapping-Funktion mit eingebaut.



Nicht gerade freundlich gesinnt ist dieser Vogel-Mutant

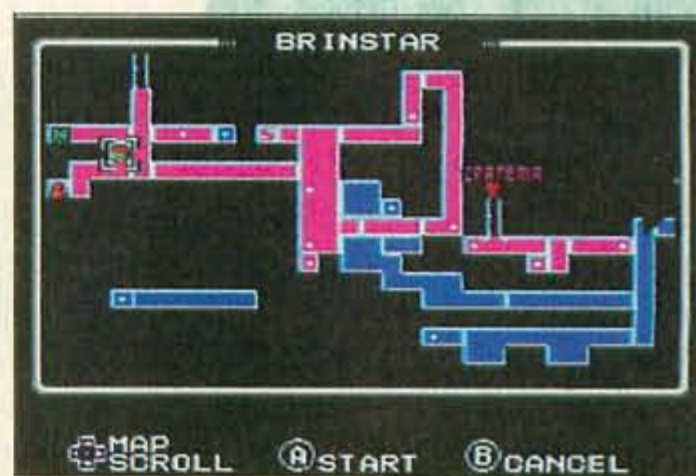


super

Am Anfang war ich etwas skeptisch, ob der dritte Teil *Super Metroid* auch an die einzigartige Atmosphäre der ersten beiden Teile herankommt. Doch gleich beim Einschalten stimmen die phantastische Musikuntermalung und der tolle Vorspann auf das dritte Abenteuer der "Metroiden"-Saga ein. Die Grafik wirkt zwar am Anfang etwas sehr schlicht und einfach gestaltet (wie es bei den Vorgängern auch schon der Fall war), aber im weiteren Spielverlauf steigert sie sich in den gehobenen Super-

NES-Bereich. Überhaupt steckt das ganze Spiel voller Überraschungen, die erst nach und nach zum Vorschein kommen. Auch die Animationsphasen des Heldensprites "Samus" sind hervorragend gelungen. Als genialer Einfall ist die Idee des eingebauten "Automappings" zu bezeichnen. Hiermit behaltet Ihr immer die Übersicht und wißt durch die veränderte Farbe des Käst-

Anhand der verschiedenen Farben könnt Ihr auf der Karte feststellen, welche Stationen Ihr schon einmal durchlaufen habt



In diesem Raum könnt Ihr den aktuellen Spielstand abspeichern. Insgesamt stehen drei Speicherplätze zur Verfügung.

chens, in welchen Abschnitt Ihr vorher schonmal gewesen seid. Dadurch spart Ihr Euch eine Menge Ärger in den teilweise sehr komplexen Level-Labyrinthen. Was mich ein wenig nervt, ist die Tatsache, daß sich erst durch bestimmte Items verschlossene Türen in den Anfangsabschnitten



Hier seht Ihr die verschiedenen Level-Ebenen auf einen Blick



öffnen lassen. Dadurch müßt Ihr häufig den ganzen Weg durch bereits bewältigte Level-Abschnitte zurückgehen und die gleichen Feinde erneut bekämpfen, welche Ihr schon lange vorher von der Bildfläche gefegt habt. Trotzdem, ein sehr intelligenter Level-Aufbau und das ausgezeichnete Ambiente verleiten einen immer wieder, im Spielgeschehen ein Stückchen weiterzukommen. Bleibt zu sagen, daß *Super Metroid* ein geniales Action-Spiel ist, welches einen auch längerzeitig an den Bildschirm fesselt. Ihr könnt also unbekümmert zugreifen. WS

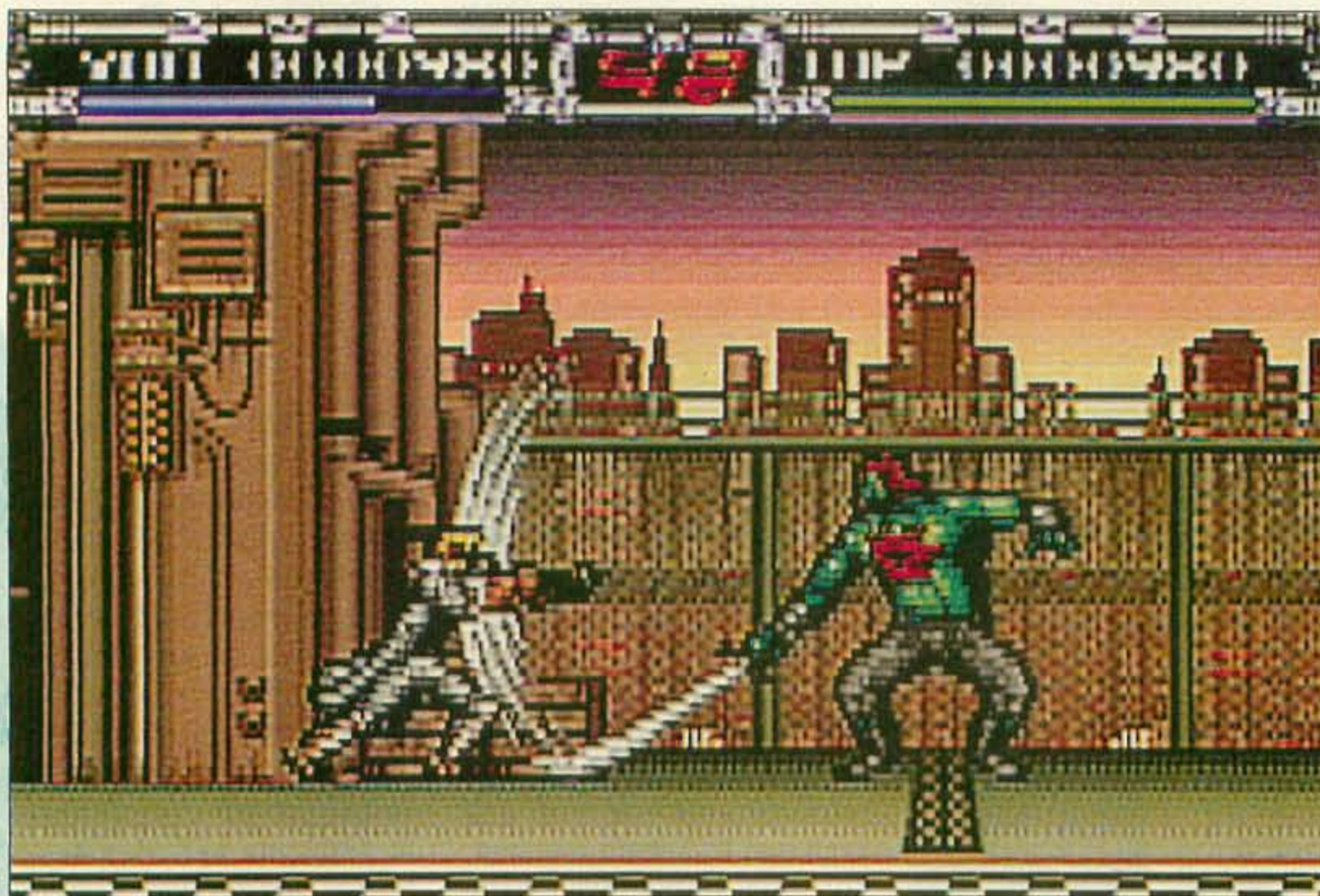
System: Super Nintendo
 Spieltyp: Action-Jump'n'Run
 Hersteller: Nintendo
 Testversion von:
 Game Express
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue,
 Batteriespeicherung
 Schwierigkeitsgrad: 5
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik:
 70%
 Musik:
 80%
 Soundeffekt:
 74%

Spiel-spaß **80%**



Redaktionswertung



Auf Striders Spuren X-Kaliber 2097

Anno 2097 hat es die Menschheit geschafft: In New York ist die Wirtschaft zusammengebrochen, und es gibt keinerlei Arbeitsplätze und Freizeitmöglichkeiten mehr. Das ist natürlich ein idealer Tummelplatz für Tyrannen und Despoten wie Raptor. Mit seinem übermächtigen Lichtschwert, das Blei wie Butter schneidet, gelingt es ihm, die Polizei zu kaufen und die Bewohner zu seelenlosen Kreaturen umzufunktionieren. Doch halt: Zwei Spezialagenten lassen sich nicht schmieren ... Ihr schlüpft in die Rolle von Slash und nehmt den Kampf über sechs meist dreigeteilte Levels auf, nachdem Ihr Euch die Klinge umgeschallt und

Euch in Euren coolen *Colombo-Trenchcoat* geworfen habt. Unterwegs trifft Ihr auf allerlei Gesindel: Auf Baugerüsten warten Maschinen mit dicken Kanonen, im Untergrund weicht Ihr Selbstschußanlagen und Minen aus und in der Nähe von Raptors Unterschlupf bombardieren Euch Flugandroiden en masse. Doch Ihr könnt Euch standesgemäß zur Wehr setzen. Entweder Ihr senst die Gegnerschaft mit einem normalen Schwertstreich in zwei Teile (*Samurai Shodown* läßt grüßen), laßt einen Flammenstich vom Hocker oder werft einen Feuerball à la *Street Fighter 2*. Ihr fragt Euch, warum ich diese Prügelhits ins Ge-

spräch bringe? – Ganz einfach: Die Designer spendierten noch einen Zwei-Spieler-only Street-Fighter-Modus. Hier könnt Ihr beliebig unter Slash, Raptor und den anderen fünf Bossen wählen und Euch kräftig eins auf die Rübe geben.

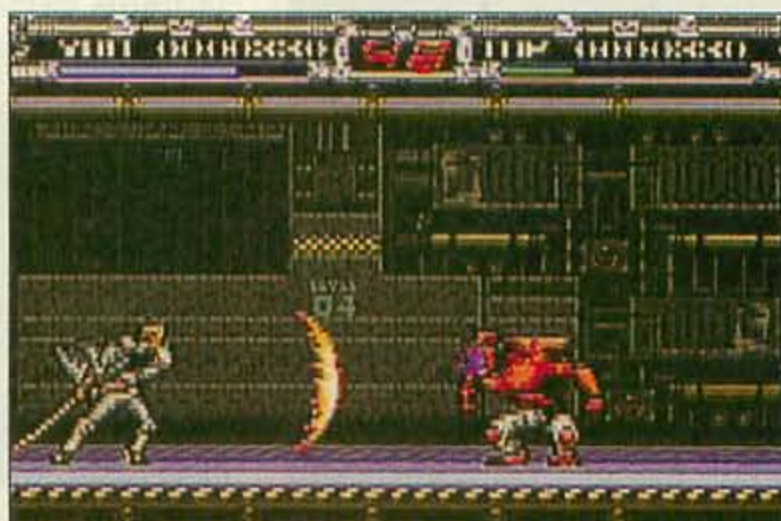
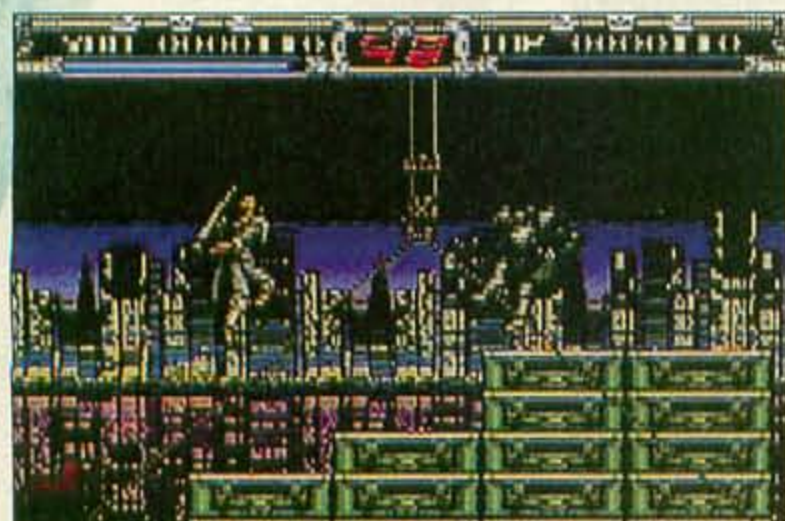


gut

Ordentlich! Wenn auch das Spielprinzip nicht mehr ganz taufrisch ist (Capcom mit *Strider* wird's ärgern), hat Activision ein spannendes

Schon der grüne Tätowiermeister im ersten Level erweist sich als harter Brocken

Action-Jump'n'Run mit einigen Schnitzern hingelegt. Die Hintergrundscenarien reichen von *akzeptabel bis traumhaft* (wenn sich im ersten Level die Stadt im Fluß spiegelt). Musikstücke: futuristisch, aber etwas eintönig. Jetzt aber zu den Ärgernissen: Eure Spezialschläge sind, gelinde gesagt, eine Unverschämtheit! Wenn Slash einen Feuerwall losläßt, steht er nahezu zehn Sekunden lang völlig wehrlos da und kann nur auf den Schwertstreich des Gegenübers warten. Da die Endgegner auf große Entfernung immer drüberhüpfen, ist das Ding als Distanzwaffe praktisch unbrauchbar. Auch finden sich einige unfaire Stellen im Modul. Die Raketenmänner in Level drei bombardieren Euch des öfteren aus dem Nichts. Hätte das Actionspektakel an sich nur ein 'geht so' verdient, rettet es der witzige Street-Fighter-Modus noch auf ein 'gut'. Leute, die schon ein Prügelspiel im Regal stehen haben, sollten am besten ein Probe-spiel wagen. rk



Cooler Spiegelgrafiken wechseln sich mit einfältigen Zwischengegnern und dummen Spezialattacken ab

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action
Hersteller: Activision
Testversion von:
Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue,
Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

68%

Musik:

64%

Soundeffekt:

52%

Spiel-spaß

67%





Sieht furchterregend aus, gibt aber schnell klein bei: Ninja Warriors bietet noch knallharte Gegner in höheren Levels

Robo Force Ninja Warriors

Nachdem sich der Tyrann Banglar an der einst blühenden Gesellschaft vergriffen hat, regieren Terror und Gewalt in den Straßen der Metropolen. Einzig eine kleine Gruppe von Rebellen leistet erbitterten Widerstand. Da den Schergen des Tyrannen offenbar mit menschlichen Mitteln nicht beizukommen ist, entwickelten Wissenschaftler eine neue Spezies von Androiden, die mit den übermittelten Fertigkeiten der Ninja gefüttert werden. Bevor die Robo-

Söldner jedoch das Teststadium durchlaufen können, wird der Stützpunkt aufgespürt und in Schutt und Asche gelegt. Den Rebellen bleibt keine Wahl: Die *Ninja Warriors* müssen auf den Feind angesetzt werden! Ihr wählt aus zwei vermummten Recken und einer Robo-Lady mit langem blondem Pferdeschwanz und stürzt Euch in bester *Final Fight*-Manier auf die reichhaltige Gegnerschaft. Alle Charaktere beherrschen dabei unterschiedliche Fertigkeiten: Die

Lady macht MG-Schützen im Sprung fertig, während der 'männliche' Blechkumpel nicht hüpfen kann, dafür aber Messerwerfer mit einem gepflegten Sprint über den Haufen rennt. Vorbei an den Parkanlagen und Industriezonen sowie Abwasserkanälen kämpft Ihr Euch Richtung Mittel- und Endgegner. Die Kettensägenmonster und hühnerhaften Roboter setzen Eurem einzigen Leben dabei ziemlich heftig zu, deshalb solltet Ihr tunlichst von Eurem Super-Special-Move Gebrauch machen: Ist die gelbe Energieleiste unterhalb des Szenarios voll, zerbersten die meisten 08/15-Gegner in einer gewaltigen Explosion und die dickeren Brocken tragen merklich Schaden davon. Pusten Euch die zahlreichen und mit zunehmender Levelzahl immer hinterhältiger agierenden Gegner das Lebenslicht aus, heißt's wieder am Stage-Anfang losrödeln.



super

Na also! Taito kann's ja doch noch. Nach der hundsmiserablen Mega-CD-Version überkam mich doch ein leises Schaudern, als ich das Modul in den Schacht schob. Doch schon ein exzellentes Intro

mit groovigem Sound stimmte mich positiv. Was sich dann im eigentlichen Spiel bietet, ist ein wahres Festmahl für alle Action- und speziell Final Fight-Fans. Wunderschön animierte und farbenfrohe Sprites huschen vor atmosphärischen Hintergründen umher und lassen die Klingen blitzen und die Waffen sprechen. Da sieht man gleich, daß der Automatenklassiker komplett überarbeitet wurde. Auch die glasklaren Soundeffekte vom Messerschwingen bis hin zum markigen Schrei des taumelnden Robo-Söldners schaffen viel Atmosphäre. Vom Schwierigkeitsgrad her gesehen habe ich schon leichtere Spiele gesehen. Vor allem die intelligenten Endgegner zehren enorm an der zwar bildschirmlangen, aber doch relativ schnell verheizten Energieleiste. Tja, diesmal hat Capcom mit seinem in dieser Ausgabe getesteten *King of Dragons* eine Niederlage einstecken müssen. *Ninja Warriors* bietet vielleicht nicht monatelang anhaltenden, aber exzellenten Prügelstoff. rk

System: Super Nintendo
Spieltyp: Beat'em Up

Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

75%

Musik:

86%

Soundeffekt:

71%

Spiel-
spaß

79%



Redaktionswertung



Wo unsere drei Ninja-Androiden aufkreuzen, herrscht Verwüstung und Banglars Söldner und Mutanten haben nichts mehr zu lachen



Ein beherzter Schuß aus dem Bogen Robin Hoods kitzelt das dreiköpfige Monster bloß: Magie zünden!



Im Herzen der feindlichen Burg erwartet Euch der Minotaurus (menschliche Gestalt mit Stierkopf) zum Showdown.



Dem Zyklopen ist wie allen Bossen mit Magie beizukommen



Skelette und andere Haustiere verwehren Euch den Zutritt



Drachen waren schon immer beliebte Fantasy-Gegner



Aus fünf wackeren Recken müßt Ihr wählen

Fünf gegen alle King of Dragons

Irgendwo in den Höhlen der Verzweiflung erwacht der Dämonenfürst Gildiss aus einem langen Schlaf und trachtet danach, seinen rechtmäßigen Thron als König der Drachen zu besteigen. Die Armeen des Königreichs Malus sind gegen soviel dunkle Macht nicht gewappnet. Als die Truppen des Königs besiegt am Schlachtfeld liegen, strömen die Legionen des Bösen brandschatzend übers friedliche Land und bringen Tod und Verderben über die Bevölkerung. Doch eine kleine Gruppe von Abenteurern schwört, dem blutigen Treiben mit Gewalt Einhalt zu gebieten. Ihr wählt dabei aus allen fünf Kämpfern des Automaten Vorbilds: Der Elf beherrscht Pfeil und Bogen perfekt, der Zwerg schwingt die Streitaxt (haben wir wohl zuviel Golden Axe gespielt, liebe Capcom-Programmierer?), die beiden Edelmannen führen eine scharfe Klinge, während der Magier lieber auf seine zauberhaften Fähigkeiten zurückgreift. Ihr stürzt Euch also

alleine oder zu zweit in 16 (!!)-Levels voller kampfeslustiger Echsen, angriffswütiger Skelette und Ritter in schweren Rüstungen. Steckt Ihr trotz der in vielen Stufen aufrüstbaren Waffen in der Bredouille, hilft nur noch Magie in Form von Blitzen, die Euch aber nur begrenzt zur Verfügung steht. Einzusetzen vorwiegend bei Stage-Bossen. Die mehrköpfigen Drachen, Riesenspinnen, berittenen Minotauren und andere Ungetüme lassen Euch oft nicht zu nahe treten, doch nach einer Serie von Blitzen geben sie schnell klein bei.



gut

Endlich setzt Capcom mal einen seiner mittelalterlichen Beat'em Up-Automaten um. Schade nur, daß es nicht den noch einen Tick besseren

Knights of the Round (Ritter der Tafelrunde) erwisch hat. Hack'n'slay-Freunde dürfen sich aber freuen: Das Ritter-Spektakel wird bald auf SuperNes erscheinen. Bei King of Dragons wurde sehr viel von Golden Axe geklaut (Spielfiguren, Blitzmagie, bewaffnete Skelette und einiges mehr) ohne jedoch die Klasse des großen Vorbilds ganz zu erreichen. Die Kämpfer besitzen nur wenige Verteidigungsmöglichkeiten und auch die magischen Spirenzichen wurden grafisch mager in Szene gesetzt. Bemerkenswert ist jedoch, daß Capcom alle fünf Charaktere des Arcade-Automaten samt Zwei-Spieler-Modus integrieren konnte (bei Final Fight wurde der dritte Charakter samt 2P-Mode wegrationalisiert...). Dafür ruckelt's teilweise schon erbärmlich. Warum sich das Mittelalter-Beat'em-Up dennoch auf ein 'Gut' retten konnte, liegt an den wunderschönen, malerischen Hintergründen und witzigen Endgegnern. Auch spielt es sich nicht so verbissen hart und lädt so immer mal wieder

zu einer Runde ein. Profis seien jedoch gewarnt: Ich bin schon beim ersten Anspielen bis in Level vierzehn vorgezogen. Ihr werdet also nicht allzu lange die Klinge schwingen müssen, um den verdutzten Gildiss in seinem Thronsaal aufzuspüren und ihm den Gnadenstoß zu versetzen. Freunde von schwierigeren Games greifen lieber zu Ninja Warriors. rk

System: Super Nintendo
Spieleart: Beat'em Up

Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

72%

Musik:

68%

Soundeffekt:

51%

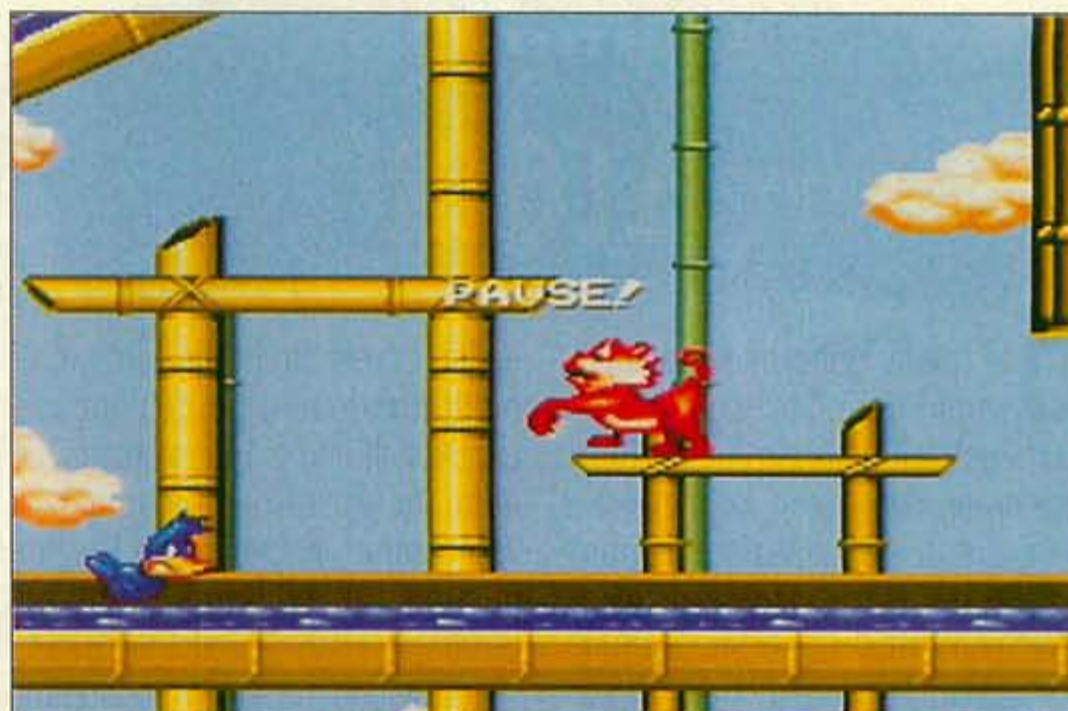
Spiel-
spaß

69%





Go, Muckster, Go for the Gold



Ist das hier ein lecker Freßchen für Muck, oder was?



Fimo Fury Claymates

Wie Ihr in der Preview unserer letzten Ausgabe sicher auch mit Entsetzen vernommen habt, wurde Prof. Putty von Doc. Jobo verschleppt. Putty's Sohn Clayton wurde zudem vom hundsgemeinen Hexendoc böse verunstaltet, indem er ihn in ein graues Elendshäufchen Knete verzaubert hat. Wen an dieser Stelle auch das Mitleid mit dem Klumpen Clayton gepackt hat, der schaltet jetzt sein SNES ein, schlüpft in die Rolle des entstellten Jungen und macht sich auf die Suche nach Papa Putty und dem Serum, das Clayton wieder zurückverwandeln kann. Die Suche führt Euch durch 5 Welten à 4 Level. Bei 100 eingesackten Diamanten er-

schließt sich einem nach jeder Runde der Weg ins Mode-7-Bonuslevel, wo sich der 3D-Chip des Super Nintendos ein wenig austoben darf. Außerdem gilt es, jeweils nach einem Level im Puzzlezwischenenspiel, zwei Roboter die Barrikaden, die den Weg ins nächste Level versperren, wegräumen zu lassen (Sokoban läßt grüßen!). Vom Bonuslevel und dem Puzzle zwischen den Leveln mal abgesehen, erinnert das Spielprinzip sehr an Mario Bros. Eure Ausgangsfähigkeiten sind Hüpfen und Boxen. Nehmt Ihr ein Extra auf, verbessert Ihr Eure Fähigkeiten, werdet Ihr getroffen, schrumpft Ihr zu Eurem Ursprungszustand



So bunt treibt's Interplay also in der Bonusstage oder im feuchten Naß. Warpzonen und kleine Rätsel sind für manche Überraschung gut.

zurück. Ihr durchstreift jedes Level auf der Suche nach dem Ausgang, wobei Ihr Power-Ups aufgesammelt, Bonushöhlen erforscht und Zwischenmarkierungen aktiviert werden. Wie bei Mario und Luigi dürft Ihr Ausschau nach Warpzones halten, die Euch Level überspringen lassen. In den ersten vier Welten ist jeweils eine davon enthalten.



gut

Interplay hat einem schon ziemlich ausgelutschten Spielprinzip neuen Schwung verschafft, indem die Spielfiguren vorher modelliert, fotografiert und dann digitalisiert wurden. Grafisch ist Claymates dadurch ein sehr ansprechendes Jump'n'Run (bis auf die Hintergründe, die kaum welche sind, und sich dann noch immerzu wiederholen). Claymates ist ein typisches Spiel seines Genres, das sich allerdings durch besagte Anstrengungen bei den Animationen, den Mode-7-Bonusleveln und den Puzzleintermezzi deutlich vom Mittelmaß abhebt. Das Spiel läßt sich im allgemeinen gut steuern, wenn auch an manchen Stellen Sprünge oder Richtungswechsel etwas unexakt durchzuführen sind. Da das Spiel offensichtlich für ein junges Publikum konzipiert zu sein scheint, überrascht doch

der manchmal recht happige Schwierigkeitsgrad. Zum Glück sind die Continues unbegrenzt. Wer die Warpzonen aufspürt, kann sich auch manch schweren Abschnitt ersparen. Die Begleitmusik und die Soundeffekte haben mir sehr gut gefallen. Einprägsame Melodien und witzige Specialsound der einzelnen Charaktere runden die Spielidee gut ab. Bei mir war es Liebe auf den ersten Blick. Muckster, Doh-Doh und Konsorten sind einfach zum Knuddeln. Jump'n'Run-Freunde können getrost zugreifen. Die 25 Level garantieren außerdem eine ganze Weile Spielspaß. ds

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Interplay
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features:
Unbegrenzt Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 71%
Musik: 61%
Soundeffekt: 75%

Spiel-spaß 71%



Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Anime-Opa

Atom



gut

Bißattacken an. Wenn Ihr Euch *Atom* zulegt, dürft Ihr aber kein Super-High-Tech-Jump'n'Run im *Sonic*-Stil erwarten, da es meistens recht gemächlich zugeht. Für Anime-Freunde sicherlich ein Probespiel wert. **rk**

Die relativ unbekanntere japanische Firma Zamuse präsentiert Euch mit *Atom* ein Jump'n'Run um einen der ersten Anime-Helden, die in den sechziger Jahren den Sprung über den großen Teich nach Amerika schafften. Außer Laufen und Springen kann *Atom* noch per Aufladebalken seine Raketenschuhe zünden und so über gefährliche Abgründe segeln sowie geflügelte Bosse angreifen. In den

ersten Levels streift Ihr durch eine nicht übermäßig bunte Japano-Landschaft und ein Geisterhaus, in dem Ihr im fahlen Schein der vereinzelt Fackeln und Kerzen putzige Geister und Mumien bekämpft. High-Speed-Fluglevels, Unterwasserhetzjagden, rotierende Kugellevels und eine Stage, aus der Ihr aus der Vogelperspektive auf die Landschaft herabschaut, versüßen das Jump'n'Run-Leben.



Mr. Atom überwindet viele Hindernisse an der Decke hängend. Vorsicht! Die große Kugel haut Euch eine über die Rübe.



Was nach den ersten beiden Levels wie ein klassisches 'Hilf'-Spiel aussieht, entfaltet seinen Spielwitz erst nach und nach. Zwar sorgen die normalen winzigen Levelgegner und die Sparexplosionen sowie die noch erträgliche Musik nicht gerade für Luftsprünge beim Spieler, doch mit zunehmender Spielzeit wurde mir der Knirps mit den Raketenschuhen immer sympathischer. Zumal es mir seit langem mal wieder bei einem Endgegner kalt den Rücken hinunter lief: Während Ihr nichtsahnend durch das Wasser schwimmt und den Hindernissen ausweicht, taucht urplötzlich ein bildschirmgroßer Hai mit mächtigem Dornenschwanz auf und greift mit wilden

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Zamuse
Testversion von:
Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

62%

Musik:

54%

Soundeffekt:

49%

Spiel-
spaß

65%



Redaktionswertung

Endzeithaken

Sonic Blastman 2



geht so

team Platz zum Austoben gegeben, denn gegen das Klassen bessere *Ninja Warriors* macht das Sonic-Gekloppe keinen Stich. Nur was für echte Fans, die jedes Beat'em Up durchzocken müssen. **rk**

Nein, es geschehen nicht noch Zeichen und Wunder. *Sonic Blastman 2* hat außer dem Namen nichts mit dem berühmten Sega-Stacheltier zu tun. Der Nachfolger der schon etwas betagten Knuddelprügelei präsentiert sich als reinrassiges Endzeit-Beat'em Up im *Final Fight*-Stil. Ihr wählt aus zwei kräftig gepanzerten Recken und einer durchschlagkräftigen Maid und säubert alleine oder zu zweit

die Straßen der Zukunft vor lichtscheuem Gesindel. Neben einer Dash-Attacke und zwei verschiedenen Angriffs-Buttons kann Euer Held auch hüpfen. Durch Kombinieren der Buttons steht Euch damit eine stattliche Anzahl von Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. Diese sind auch dringend vonnöten für die in Massen angreifenden Robos der Marke 'leicht verträglich' und etwas härteren Endmotze.



Sogar der fette Hulk-Imitator reagiert empfindlich auf Schläge in die Weichteile. Der gestreckte Salto ist relativ einfach auszuführen.



Kaum lobt man einen Hersteller (Taito: Siehe *Ninja Warriors* in diesem Heft) etwas, folgt gleich die Ernüchterung auf den Fuß. *Sonic Blastman 2* ist quer durch die Bank 08/15-Prügelkost. Die Levelgrafik erinnert häufig an eine 8-Bit-Konsole, bessert sich im Laufe des Spiels aber etwas. Soundtechnisch wird Euch feinstes Japano-Kaufhausgedudel geboten. Dafür spielt sich's aber dank der vielfältigen Schlagmöglichkeiten ganz nett, auch wenn dieselben Feindgruppierungen immer wieder und wieder auftauchen. Dafür dürft Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus zusammen über die Mutantenarmee hermachen. Offensichtlich hat Taito hier einem unerfahrenen Programmier-

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Taito
Testversion von:
Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

45%

Musik:

51%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß

48%



Redaktionswertung



Badeausflug auf Schwimmreifen? Nein, Hydro-Racing-Parcours der Galaxis!

schen: Macht Ihr auch nur den geringsten Fahrfehler, seid Ihr meist schon Letzter. Nur die Geschwindigkeit konnte nicht ganz überzeugend realisiert werden. Wenn Euch der Tacho eine Geschwindigkeit von 500 vorlügt, glaubt Ihr vielleicht gerade 100 zu fahren. Wehe aber, Ihr brettet über ein Turbo-Feld. Dann geht der Punk ab, und Ihr fetzt in doppelter bis dreifacher Geschwindigkeit die Kurse entlang. Wenn man mal davon absieht, daß das eigentliche Spiel nahezu 1:1 vom Oldie *F-Zero* kopiert wurde und nur eine Handvoll neuer, dafür hyperwitziger Features integriert wurden, macht's einen Heidenspaß. Es kommt schon vor, daß Ihr siegessicher mit 600 auf der Zielgeraden entlangrast und plötzlich ein Gegner wie ein Blitz vorbeizischt und Euch noch auf den undankbaren vierten Platz verdrängt. Alle Action-Rennspielfans, die schon *F-Zero* nächtelang spielten, werden kaum an *Astro Go! Go!* vorbeikommen. **rk**



F-Zero-Turbo

Astro Go! Go!

In *Astro Go! Go!* habt Ihr die Wahl aus einer Reihe von urkomischen Gefährten, mit denen Ihr dann auf die Jagd nach Bestzeiten auf futuristischen Kursen geht. Wählt eine Biene oder einen Totenkopf und heizt mit 500 Sachen auf den grell erleuchteten 'Hindernis'-Parcours, möchte man fast sagen, denn auf den Rennstrecken befinden sich tonnenweise Gemeinheiten. Ihr findet abrupte Bremszonen genauso

wie Hyperbeschleunigungsfelder, die Euch in Sekunden auf knapp 900 Meilen hochjagen. Insgesamt stehen drei Planeten mit je fünf höllischen Kursen zur Auswahl. Ihr könnt entweder an einem Grand Prix teilnehmen oder jede einzelne Strecke anwählen und versuchen, die Bestzeit und/oder die schnellste Rundenzeit zu schlagen. Wenn Ihr Euch mit den besten Piloten der Galaxis messen wollt, müßt Ihr in

jedem Rennen mindestens Dritter werden. Die einzelnen Strecken präsentieren sich dabei extrem abwechslungsreich. Ihr fahrt konventionell nach vorne, oft aber auch urplötzlich in Seitenansicht oder gar nach hinten, also praktisch aus dem Bildschirm heraus. Manche Strecken enthalten auch kurze Teilstücke, die von Wasser umgeben sind. Da müßt Ihr dann auf die Sprungschancen fahren und auf festen Boden zurücksegeln. In den Pinball-Kursen warten gar Flipper-elemente wie Jet-Bumper auf den geplagten Spieler, so daß Ihr zeitweise wie eine Flipperkugel durch die Gegend katapultiert werdet.



super

Wow! Wundert Euch nicht, wenn Ihr bei manchen Strecken einen Drehwurm bekommt! Die Kurse warten mit Windungen en masse auf, und Ihr brettet kreuz und quer durch die Gegend. Das Beste aber ist: Endlich werden Eure Bestzeiten mal gespeichert und Ihr könnt jederzeit Jagd darauf auf allen Kursen machen. Auch Eure Gegner im Grand-Prix-Mode sind mit allen Wassern gewa-



Kreuz und quer in alle Richtungen heizt Ihr mit Pinguin oder Delphin auf den galaktischen Rennkursen

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Rennspiel
 Hersteller: Meldac
 Testversion von: Game Express
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 130 Mark

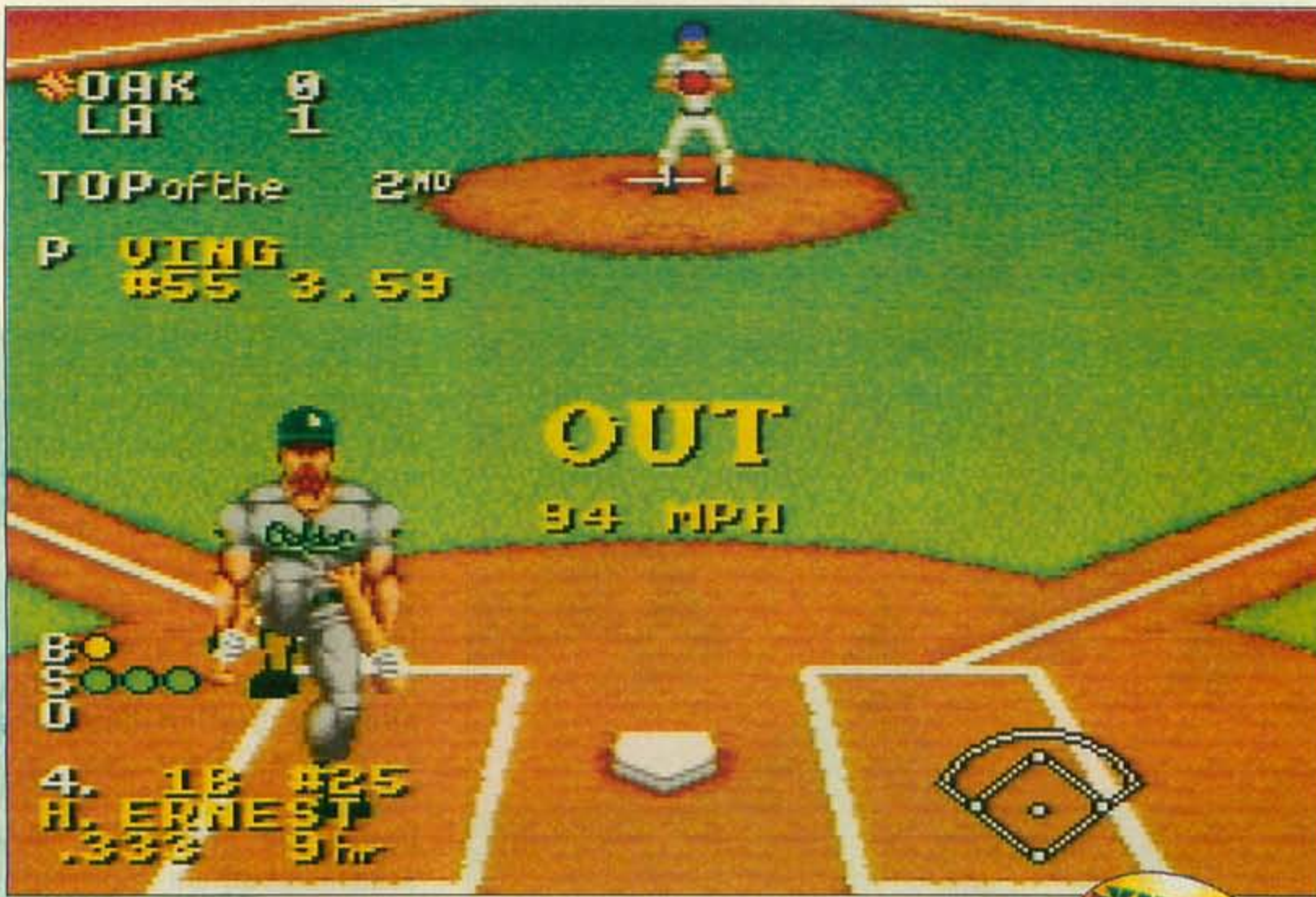
Grafik: 80%
 Musik: 66%
 Soundeffekt: 56%

Spiel-spaß **81%**



Redaktionswertung

SUPER NINTENDO



"Arrghhh!!!" – und der Schläger zerbricht wie ein Zahnstocher. So eine Schande, Strike-Out in vier Zügen. Solche und ähnliche Streiche haben die Entwickler ins Spiel gepackt.

tung auf höchstem Major-League-Niveau. Da läßt man ab und zu den Batter mit Absicht strike-outen, nur um anschließend in den "Genuß" seiner Wutausbrüche zu kommen. "Oh! C'mmoon!!!" schreit ein Muskelpaket von Spieler den Schiedsrichter an. "Habe ich sowas denn nicht in irgendeiner Baseball-Übertragung schon mal gesehen?" fragt man sich und wartet gespannt auf das nächste Strike-Out-Opfer. Hihi. Und das Wichtigste: Die Spielbarkeit leidet keineswegs unter diesen Spielereien. Nein, ganz im Gegenteil. Durch die automatische Feldverteidigungsfunktion hat man kaum Probleme, auch bei rasanten Flugbällen. Einige Spieler neigen hierbei besonders zu Specialmoves, durch die sie beispielsweise einen ansonsten perfekten Home Run aus der Luft pflücken. So hautnah erlebt man Major League Baseball nicht oft auf Konsole. Absolute Spitzenklasse, was Nintendo sich hier geleistet hat. *tet*

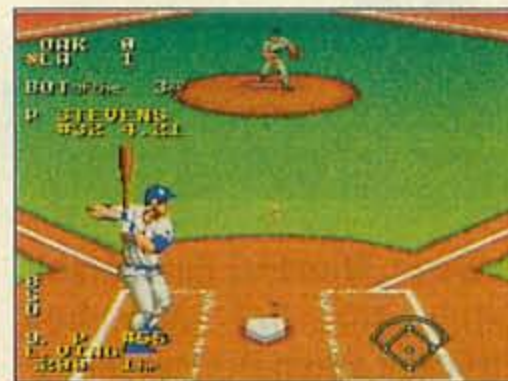
Ken Griffey presents:

Major League Baseball

Am 4. April, auf den Tag genau zur Eröffnung der '94er Major League Baseball-Saison, trumpfte Nintendo mit einem Spiel auf, von dem die meisten Hersteller nicht einmal zu träumen wagten: Alle 28 Major League-Mannschaften samt Teamlogo und Namen tummeln sich in Ken Griffey presents: Major League Baseball. Das Auswahlmenü ist damit noch längst nicht erschöpft. Zu jeder Mannschaft

gibt's ein Stadium, inklusive zugehörigem Bodenbelag und den üblichen Witterungsbedingungen. Je nach Lust und Laune lassen sich die Namen aller 700 authentischen Spieler in einem durchaus ordentlich angelegten Optionsmenü beliebig umbenennen. Damit nicht genug. Wählt man beispielsweise den Manager-Modus, in dem man außer den taktischen Entscheidungen, alles dem Com-

puter überläßt, können spielerische Gemeinheiten wie Bean-Balls (der Werfer zielt absichtlich auf den Batter) verteilt werden. Am meisten beeindruckt jedoch der Vollsaisonmodus mit allen 162 Begegnungen, die man wahlweise zu zweit angehen kann. Die witzig komischen Figuren, die als übergroße Popeye-Verschnitte im Bild posieren, sind allemal für Extravorstellungen zu haben, vor allem wenn sie ins Leere bolzen. Je nach Spielertyp brechen sie in Wutgeschrei aus, zerbrechen ihre Schläger oder trotten geknickt zu ihren Mannschaftsbänken zurück.



Kein Ulkspiel: an Optionen hat man nicht gespart. 28 Stadien und 700 authentische Spieler können direkt angewählt werden.



Selten habe ich ein solches Aufgebot an Leckereien in einem Baseball-Spiel erlebt. Nicht nur, daß das Optionsmenü dem taktisch versierten Spieler viel Raum für Entscheidungen läßt, auch der Actionteil sorgt für Unterhal-

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Baseball-Simulation
 Hersteller: Nintendo
 Testversion von: Galaxy
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 8
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
 Musik: 71%
 Soundeffekt: 79%

Spiel-spaß **84%**



Redaktionswertung

MEGA MAN X

TM

Robo-Power,
Cyber-Sound,
Mega-Action!

MEGA MAN X®
© 1993 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

Nur für
Super Nintendo™

Du bist ein Profi.
Das bin ich auch. Denn ich
bin Mega Man X*, der ultimative Mega Man*.
Auf dem Super Nintendo™ bin ich am besten.
Spiel mich - und Du wirst Teil meiner neuen

Mega-Power. Ich bin die
wahre Herausforderung.
Mit X Buster, meiner neuen
Waffe, kämpfen wir gegen
wahnsinnige Gegner!
Die future-mäßigen
Grafiken und die Spiel-
Action sind einfach
genial. Freak Dich
durch - mit
Robo-Power pur!



Nintendo®

Pump it up Hyper Dunk

Da Basketball inzwischen Modesport Nummer eins geworden ist, schwappen nun wahre Modulfluten des sogenannten körperlosen Sports über alle Konsolen. In *Hyper Dunk* wählt Ihr wie gehabt aus einer Reihe von NBA-Teams und stürzt Euch auf die Play-Off-Saison oder ein Match gegen einen Kumpel. Wenn Euch die Besetzung des Teams mißfällt,

schöpft einfach aus dem reichhaltigen Vorrat der einzelnen Mannschaften. Stellt Ihr dann noch die gewünschte Spielzeit pro Viertel ein und die begrenzte Zeit, bis der erste Wurf auf den gegnerischen Korb erfolgen muß, kann's losgehen. Unter den Anfeuerungsrufen des Kommentators paßt und dunkt Ihr Euch Richtung Korb, während die Spieler des Gegners Euch per-



Frust und Freude: Der Computer kann alles, was Euer Team nicht kann. Aber man gewöhnt sich daran...

manent den Weg verbauen. Wagt Ihr einen Korbversuch, brüllt der Stadionsprecher "It's good" (bei Erfolg), "from downtown" oder "Three points!" In einer Tabelle werden unter anderem die Zahl Eurer Dunks, Fehlpässe, Treffer sowie Rebounds aufgeführt.



geht so

Der große Dunk ist Konami mit ihrer Basketballsimulation nicht gerade gelungen. Die direkte Trefferausbeute aus der Halbdistanz ist hundsmiserabel, egal wie hoch die Wurfstärke des ballführenden Spielers ist. Der Computer trifft zwar auch nicht besser, dafür ist der Rebound zu 99.5% drin, da könnt Ihr machen, was Ihr wollt. Das liegt sicherlich auch daran, daß der gewünschte Spieler erst mü-

sam angeklickt werden muß. Die markigen Kommentare des Hallensprechers tragen jedoch viel zur Stimmung bei, und nach einigen Spielchen fallen Eure Niederlagen schon nicht mehr so hoch aus. rk

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

51%

Musik:

54%

Soundeffekt:

60%

Spiel-
spaß

50%

Redaktionswertung

Caramba! Chavez

No ha encontrado nunca un juego así como este! (So ein Spiel hab' ich noch nie gesehen.) *Chavez-Boxing* ist komplett in Spanisch gehalten, obwohl das Fäuste-Spektakel von einer US-Firma produziert wurde. Da der Schirmherr des Spiels ein mexikanischer Exweltmeister ist und das Modul wohl für den mittelamerikanischen Markt konzipiert wurde, müßt Ihr Euch durch eine Reihe

spanischer Menüs kämpfen, bevor's in die Ringseile geht. Ihr wählt zwischen einem Zwei-Player-Match oder einem Match gegen den Computer. Dabei könnt Ihr einen Showkampf gegen einen beliebigen Gegner austragen oder den Career-Mode ansteuern. Hierbei baut Ihr Euren Kämpfer nach und nach auf, indem Ihr die Weltrangliste von Platz 25 hoch aufmischet. Während des Kampfes in Seitenan-

sicht sind alle Buttons des Joypads mit Haken, Geraden und anderen Schlägen belegt. Wenn Ihr Euren Gegner auf die Bretter geschickt habt, könnt Ihr Euch im Fitneß-Studio in den Bereichen Stärke, Kondition und Ausdauer an verschiedenen Geräten verbessern. Während des Schlagabtauschs gibt's feinste spanische Anfeuerungsrufe.



geht so

Mal was ganz anderes: Eine spanische Boxsimulation. Nachdem sich der erste verwunderte Eindruck gelegt hat, muß man leider feststellen, daß *Chavez* zwar ganz spaßig ist, aber leider keine langfristige Motivation bietet. Viele der Gegner wiederholen sich oft, d.h. sie ändern nur die Haut- und Haarfarbe. Zudem habt Ihr wenig Mühe,

die einzelnen Muskelpakete auf die Bretter zu schicken. Eine einfache Kombination aus Magenschwinger und Aufwärtshaken genügt bei den ersten sechs bis sieben Gegnern schon, um in Runde eins zu gewinnen. rk

System: Super Nintendo
Spieletyp: Boxsimulation
Hersteller: ASC
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü (spanisch)
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

53%

Musik:

5%

Soundeffekt:

59%

Spiel-
spaß

51%



Redaktionswertung



Sämtliche Informationen auf dem Bildschirm sind in Spanisch geschrieben. Ohne Sprachkenntnisse geht gar nix!



Mortal Racing Road Rash

Auf einer staubigen Landstraße nahe der Küste Kaliforniens pfeift der böige Wind durch die eingetrockneten Büsche am Straßenrand, als unvermittelt Motorengeräusche die ungetrübte Stille der Natur jäh stören. Kurz vor der Ziellinie boxt einer der beiden in Führung liegenden Motorradhengste seinen Konkurrenten vom Sattel und heizt triumphierend vorbei. Ja Leute, wir befinden uns mit-

ten im illegalen Biker-Circuit, dem sogenannten *Road Rash*! Hier gilt es nicht nur mit sportlichen Mitteln den Sieg herauszufahren, denn im Kampf um Preisgelder und damit bessere Maschinen wird geboxt, getreten und geschlagen. Ihr startet auf einem der fünf Kurse grundsätzlich an 15. und somit letzter Stelle und versucht auf den fünf bis zehn Kilometer langen Strecken soweit wie möglich nach vorne



Wenn Euch der Highway-Cop erwischt, kostet Euch der Spaß jede Menge Kohle. Am besten haut Ihr ihm eine vor dem Latz.

zu fahren. Da das Ganze alles andere als offiziell ist, wurde die Strecke natürlich auch nicht abgesperrt. So habt Ihr es nicht nur mit der lieben Gegnerschaft zu tun, sondern auch mit entgegenkommenden Autos und geltungssüchtigen Bullen. Daß Kühe eine Nummer härter im Nehmen sind als Ihr, werdet Ihr spätestens dann merken, wenn Ihr nach einem Crash mit 200 in den Büschen liegt und das Tier immer noch am Straßenrand grast. Solltet Ihr in jedem Rennen mindestens vierter werden, steigt Ihr in die nächsthöhere Klasse auf.

Mit einem gezielten Tritt gegen die Weichteile befördert Ihr Euren Gegner ins Land der Träume



super

Ich bin beeindruckt. Das doch schon etwas betagte Master System vermittelt das Rennfeeling auf der hügeligen Landschaft hervorragend. Auch die Begleit-Tunes wurden exzellent vom Mega-Drive adaptiert und kitzeln musikalisch das Letzte aus der Kiste heraus (Ich sage nur 'Grass Valley!'). Auch macht es einen Heiden Spaß, die Bullen ('Weiß deine Mama, was Du hier treibst?') mit einem gezielten Tritt von der Straße zu schubsen. Nur die einzelnen Maschinen sind leider höllisch teuer: Wenn Ihr einigermaßen gut fahrt, winkt Euch ein Durchschnittsverdienst von knapp 800 Mäusen pro Rennen. Die coolen Bikes verschlingen aber 20 Mille und mehr. Trotzdem: Rennfans, die kleinen Prügel einlagen nicht abgeneigt sind, müssen zuschlagen! Sogar unsere Biker Robert und Wolfgang sind restlos begeistert!

rk

System: **Master System**
Spieletyp: **Rennspiel**

Hersteller: **U.S. Gold**
Testversion von: **U.S. Gold**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Paßwort, Optionsmenü**
Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **ca. 90 Mark**

Grafik: **75%**
Musik: **82%**
Soundeffekt: **50%**

Spiel-spaß **78%**

Redaktionswertung

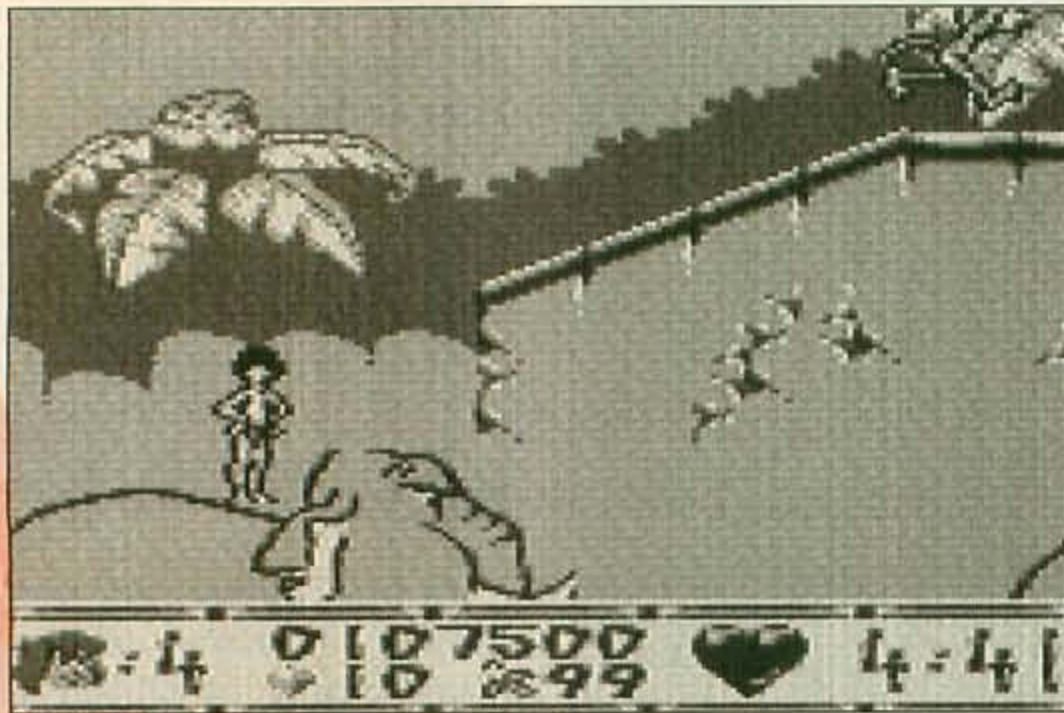
System: **Game Gear**
Spieletyp: **Rennspiel**

Hersteller: **U.S. Gold**
Testversion von: **U.S. Gold**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Paßwort, Optionsmenü**
Schwierigkeitsgrad: **5**
Preis: **ca. 70 Mark**

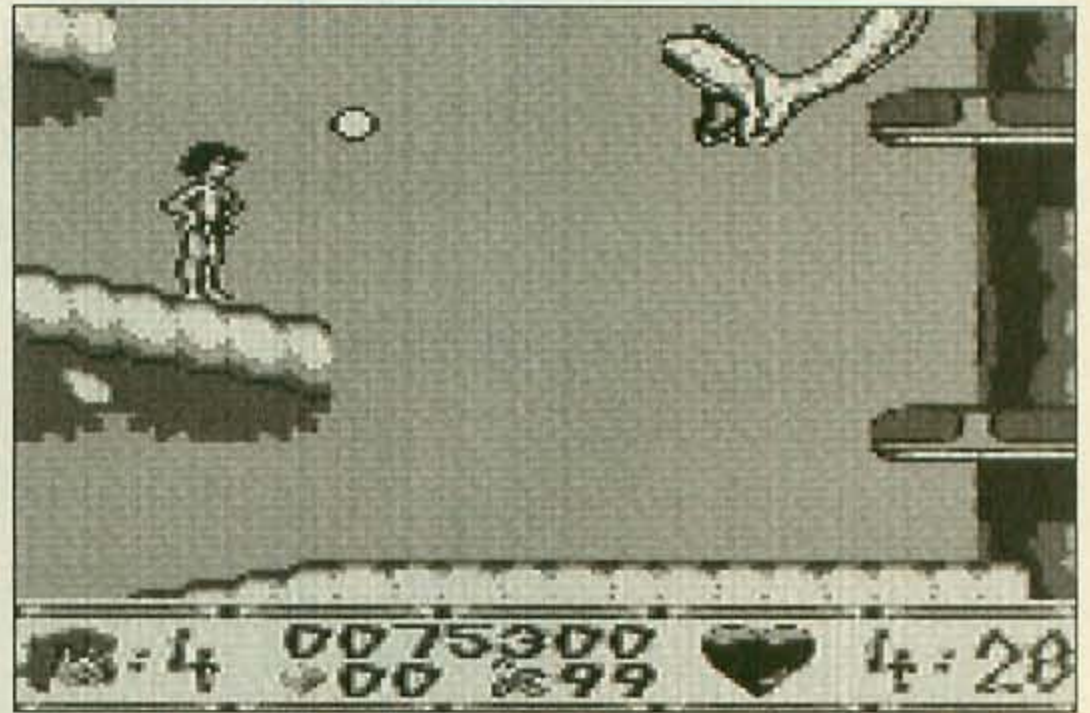
Grafik: **79%**
Musik: **82%**
Soundeffekt: **50%**

Spiel-spaß **77%**

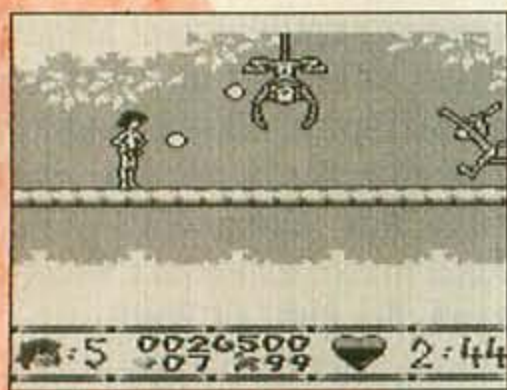
Redaktionswertung



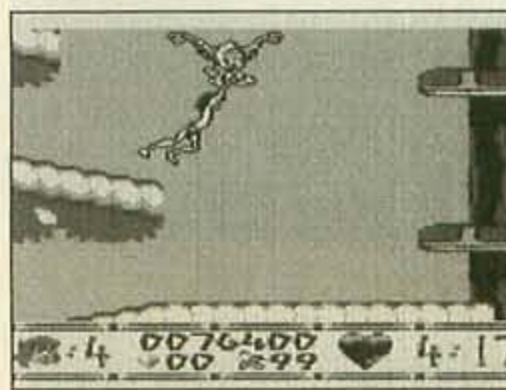
Wow! Was für ein Service. Ich wußte gar nicht, daß Elefanten auch Trampler mitnehmen.



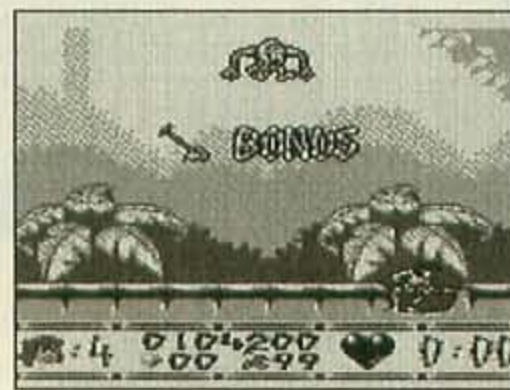
Kaa hätte lieber in Ruhe weiterschluammern sollen, denn gleich ist sie KAA 00



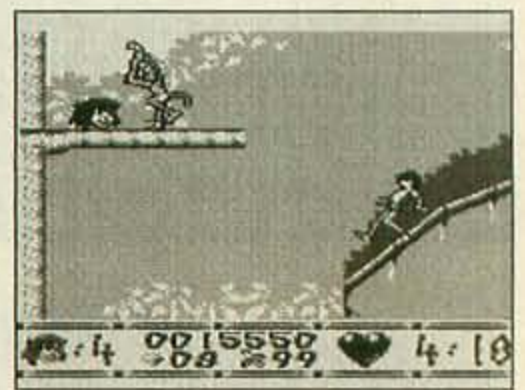
Irgendwie ganz schön affig – Ich bin doch eh viel stärker als ihr



Zuhülf! Hier spielen sich dramatische Entführungsszenen ab



Sieht ziemlich schweißtreibend aus, wird aber gleich gut belohnt



Jetzt nicht abstürzen, es wartet noch ein Extraleben beim Aff'



Alles Urwald oder was?

The Jungle Book

Wer dem Aladdin-Fieber verfallen war, dem wird noch in Erinnerung sein, wie gut sich die niedlichen Disney-Charaktere, in ihrer Vielfalt und mit ihren flüssigen Animationen, als Ausgangspunkt für ein Videospiel eignen. Euer Ziel in jedem Level dieses Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl Edelsteine zusammenzuraffen, die zum Teil recht tricky über die Level verstreut wurden. So sollte man keine Liane auslassen, auch auf den verlassenen Ästen verbirgt sich, manchmal gar unter Laubhaufen, noch eines der wertvollen Mineralien. An anderer Stelle ist es notwendig, die Steinchen aus den Bäuchen von gierigen Gorillas bzw. superhungrigen Kobras herauszukitzeln. Wer den Film gesehen hat (und wer hat das nicht?), der wird sich freuen, hier wieder auf alte Bekannte wie Balu, Kaa oder Louis, den Affenkönig zu treffen. Auch die Musik ist teilweise an den fetzigen Soundtrack angelehnt,

was die Adaption an den Film wirklich sehr gelungen macht. Sofern Ihr Euren Feinden nicht lianenschwingenderweise entkommt, habt Ihr als Waffe noch einen Bumerang zu Eurer Verteidigung. Nach jedem Level holt Euch der Geier, will sagen, fliegt er Euch ins nächste Level, und wer jeweils das passende Schäufelchen gefunden hat, der darf sich nach jeder Runde selber den Weg ins Bonus-Level buddeln.



super

Wenn die Programmierer von Virgin an der SNES-Adaption des Dschungelbuchhits immer noch rumfeilen, läßt mich das vermuten, daß sie nicht hinter dem hohen Standard, der durch die Game-

Boy-Variante gesetzt wurde, hinterherhinken wollten. Wenn Ihr einmal anfangt, mit Mogli den Dschungel zu durchstreifen, solltet Ihr dies nicht vor Schulbeginn tun, da Ihr entweder Eure Haltestelle zum Aussteigen verpaßt, falls Ihr mit dem Bus kommt oder den ganzen Vormittag aufs Klo rennt, um weiterspielen zu können. Grafisch gesehen ist dieses Spiel brilliant. Die Animationen sind mit viel Liebe programmiert worden. Der durch die Lüfte schwebende Mogli gehört zum Besten, was ich je auf dem Game Boy gesehen habe. Die 12 Level sind sehr detail- und abwechslungsreich gestaltet und auch die atmosphärische Musik wird dem hohen Standard dieses Moduls gerecht. Die Feinde sind relativ leicht aus dem Weg zu räumen und hinterlassen nach ihrem Ab-

gang meist viele frische Früchte, die Eure Lebensenergie gleich wieder auffüllen. Die einzige Kehrseite der Medaille ist der zu aufwendig geratene Hintergrund, der es einem manchmal schwer macht, Moglis Treiben adäquat zu überwachen. Alles in allem ist jedoch ein Spitzenspiel herausgekommen. Prädikat wertvoll. ds

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 72%

Musik: 72%

Soundeffekt: 48%

Spiel-spaß **80%**

Krötenwanderung

Battletoads

Das warzige Trio Zitz, Pimple und Rash muß sich diesmal am Game Gear auf die Socken machen, um die Prinzessin Angelica aus den Klauen der Schwarzen Königin zu befreien. Einige Details der genial-bizarren Figuren gingen leider bei der Umsetzung für den kleinen Bildschirm verloren. Ihr startet mit drei Leben und könnt drei Continues verbrauchen. Neun actionreiche Level, in denen jeweils eine der drei Kröten ge-

steuert wird, warten darauf per Fußkicks, Faustschlägen oder mit Hilfe eines Renn-Bikes, Turbo-Jets bzw. Space Boards von diversen, phantasievoll animierten Gegnern gesäubert zu werden. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und mit sehr schön detaillierten Hintergründen versehen worden. Bevor Ihr im Turm der Schatten die Schwarze Königin aufscheucht, geben sich besagte Gegner, als da wären viele Schweine, Schnee-



Wenn Kröten zum Röntgen müssen...
Action bitte Herr Pimple, hol er sich doch die Stelzen!

männer, Schlangen, Raben, Ratten oder verschiedene nicht aus Fleisch und Blut bestehende Feinde wie z.B. die Stelzenmänner, noch die Klinke in die Hand.



super

Das Game Gear Battletoads ist eine gelungene Umsetzung des ursprünglichen NES-Moduls. Das relativ einfache Arbeitsprinzip der Toads, nämlich Punch and Jump, ist schnell erlernt, und die Steuerung reagiert wirklich exzellent. Auch der Sound kann sich sehen lassen: Zwar nichts Ausgeflipptes, aber doch deutlich über dem Durchschnitt. Für Krötenkenner, die schon das eine oder andere Modul auf einer der übrigen Konsolen durchgezockt haben, bietet dieses Spiel kaum Neues. Alles in

dem hat Tradewest dem Game Gear jedoch ein solides Action-Adventure beschert, das eingeschworene Battletoadler auf alle Fälle an Land ziehen sollten. "Vier warzen" schon gespannt auf den zweiten Teil. ds

System: Game Gear
Spieltyp: Action Adventure
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

78%

Musik:

74%

Soundeffekt:

66%

Spiel-
spaß

80%

Redaktionswertung

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

LOST VIKINGS.....109,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....99,-
MADDEN 94.....119,-	TECMO NBA BASKETBALL.....129,-
NHL HOCKEY 94.....119,-	TOE JAM & EARL 2.....109,-
STAR TRECK N. G.....119,-	VIRTURA RACING.....189,-
NBA SHOWDOWN.....119,-	PIRATES GOLD.....119,-
WWF ROYAL RUMBLE.....119,-	FIFA SOCCER.....109,-
PGA EUROPIAN TOUR GOLF.....119,-	AH-3 THANDERHAWK CD.....109,-
F 1 RACING.....99,-	DARK WIZARD CD.....109,-
F 15 STRIKE EAGLE.....109,-	LUNAR SILVER STAR CD.....119,-
SHADOW RUN.....119,-	MONKEY ISLAND CD.....109,-
MUTANT LEAGUE HOCKEY.....109,-	MANSION OF HIDDEN SOUL.....119,-
GOOFY HISTORY TOUR.....119,-	REBEL ASSAULT CD.....119,-
MEGA TURICAN.....109,-	MICROCOSM CD.....119,-
SONIC 3.....119,-	RISE OF THE DRAGON CD.....119,-
PUGGSY CD.....109,-	WWF RAGE IN CAGE CD.....109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN CDX 2.109,-

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER

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

ROCK & ROLL RACING PAL.....119,-	PALADINS QUEST.....129,-
LUFIA.....129,-	STAR TREK N GENERATION.....139,-
SUPER METROID.....129,-	FLINTSTONES PAL.....119,-
BOMBERMAN PAL.....89,-	THE 7TH SAGA.....129,-
FLASH BACK PAL.....109,-	SUPER CONFLICT PAL.....119,-
SKY BLAZER PAL.....119,-	ROMANCE OF THREEKINDOMS 3.....139,-
SECRET OF MANA.....129,-	CLAYFIGHTER PAL.....129,-
BATTLETANK 2.....119,-	EQUINOX.....119,-
SUPER R TYPE 3 PAL.....129,-	FATAL FURY II.....139,-
BATTLE CARS.....119,-	MEGA MEN X.....134,-
CHOPLIFTER 3.....119,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....129,-
NHL HOCKEY 94 PAL.....119,-	MEGA MEN SOCCER.....129,-
F 1 POLE POSITION PAL.....129,-	ULTIMAT FALSE PROHET.....139,-
MICKY MAGICAL QUEST.....79,-	CLAYMATES.....119,-
TALES OF SPIKE MC FANG.....139,-	KING OF DRAGON.....129,-
UTOPIA.....119,-	EYE OF THE BEHOLDER.....134,-
KING OF DRAGONS.....129,-	TINY TOONS US.....79,-
EMPIRE STRIKES BACK.....129,-	YOUNG MERLIN.....129,-
SOLDIERS OF FORTUNE.....119,-	
WIZARDRY 5.....139,-	

u.v.mehr US KONS. 1 SP, 2 JOYP. .350,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBBAUKIT 69,-

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

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

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

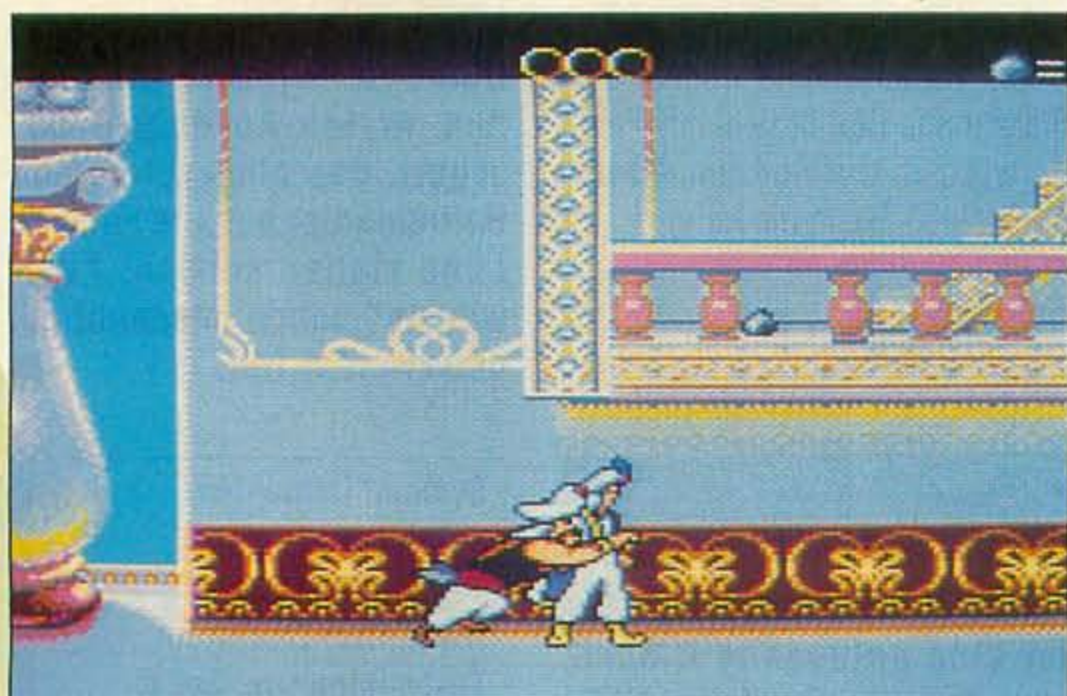
Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2	79,90	Action Replay Pro 2	79,90
Andre Agassi Tennis d	39,90	Alien 3 d	79,90
Bubsy d	59,90	Art of Fighting d	119,90
Castlevania d	89,90	Bomberman d	79,90
Cliffhanger d	49,90	Bubsy d	89,90
Dragon's Fury d	69,90	Cool Spot d	79,90
Double Dragon 3 d	59,90	Equinox d	119,90
European Golf Tour d	89,90	Empire Strikes Back d	129,90
Etennal Champions d	109,90	F1 Pole Position d	129,90
F 1 Race d	79,90	Flashback d	79,90
Fatal Fury d	79,90	Jimmy Connors d	79,90
Immortal d	59,90	John Madden '94 d	109,90
Jungle Strike d	89,90	Jurassic Park d	79,90
King of Monster d	39,90	K.H. Rummenige d	79,90
Landstalker d	119,90	Mario Allstar d	79,90
Mortal Kombat d	89,90	Mr. Nutz d	109,90
NBA Jam d	99,90	Pop'n Twinb. Rainbow d.	119,90
Royal Rumble d	89,90	R-Type III d	129,90
Shining in the		Rock'n Roll Racing d	119,90
Darkness d	59,90	Skyblazer d	119,90
Sonic 3 d	119,90	Terminator 2 Arcade d	109,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!



Was für eine Gemeinheit! Von hinten greift der Dieb hier Aladdin an.

Orientalische Nächte **Aladdin**

Auch Segas "Kleine" werden mit dem schönsten Disney-Abenteuer aller Zeiten nicht außen vor gelassen. Hier folgt die Story zum Spiel: Jafar, der persönliche Berater des Sultans, hat sich mit einem Dieb zusammengetan. Der Dieb bietet ihm ein glänzendes Geschäft an – den Schlüssel zur legendären Höhle der Wunder, die mit Schätzen gefüllt ist, deren Wert die Vorstellungskraft eines Menschen weit übersteigt. Jafar aber will nur eines: Eine magische Lampe, mit deren Hilfe er seine ehrgeizigen Pläne gegen den Sultan verwirklichen kann. Doch die Lampe bleibt für Jafar unerreichbar, denn nur der kann die Höhle betreten, der "tief im Inneren reinen Herzens ist". Es gibt nur einen Menschen, der diese Eigenschaft besitzt: Das ist der jungwüchsige Aladdin, auf den es Jaffar nun abgesehen hat. Nun tretet Ihr in Aktion und übernehmt die Rolle des jungen Abenteurers. Bei der Master System bzw. Game Gear-Version wird ebenfalls gehüpft und gekämpft,

was das Zeug hält. Zudem bewertet Ihr feindliche Figuren mit aufgesammelten Äpfeln. Habt Ihr Feindberührung, verliert Ihr etwas von Eurer Lebensenergie. Neben den Jump'n'Run-Sequenzen reitet Ihr in einer Hochgeschwindigkeits-Stage auf dem fliegenden Teppich und müßt den Angreifern geschickt ausweichen.



gut

Daß die Grafik systembedingt nicht an die der 16-Biter heranreichen kann, dürfte wohl jedem einleuchten. Trotz der schlichteren Orientgrafik macht das Märchenabenteuer immer noch einen Heidenspaß. Dabei gleichen sich die MS- und GG-Variante wie ein Haar dem anderen. Lediglich die Sprites wurden auf dem GG etwas ver-



In Hochgeschwindigkeits-Rennen müßt Ihr den Händlern entfliehen



größert, damit der Spielablauf auf dem kleinen LCD-Bildschirm besser zu erkennen ist. Die Steuerung weist ebenfalls keine allzu großen Schwächen auf. Musikalisch wird man mit orientalischem Dudel-Sound und stimmungsvollen Themen versorgt. Anfänger aufgepaßt: Bei *Aladdin* wird Euch einiges an Spielerfahrung abverlangt. Teilweise unfaire Stellen lassen schnell ein Frustgefühl aufkommen. Eine Continue/Paßwort-Funktion rundet den guten Gesamteindruck zusätzlich ab. Wer auf solide Hüpfunterhaltung steht, wird mit dem Orientmodul seine wahre Freude haben. WS

System: **Master System**
 Spieltyp: **Action-Jump'n'Run**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Sega**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue, Paßwort**
 Schwierigkeitsgrad: **6 bis 7**
 Preis: **ca. 80 Mark**

Grafik: **70%**
 Musik: **64%**
 Soundeffekt: **50%**

Spiel-spaß **70%**

System: **Game Gear**
 Spieltyp: **Action-Jump'n'Run**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Sega**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue, Paßwort**
 Schwierigkeitsgrad: **6 bis 7**
 Preis: **ca. 80 Mark**

Grafik: **79%**
 Musik: **82%**
 Soundeffekt: **50%**

Spiel-spaß **77%**

Hedaktionswertung

Hedaktionswertung

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS'R'US

OTTO



**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

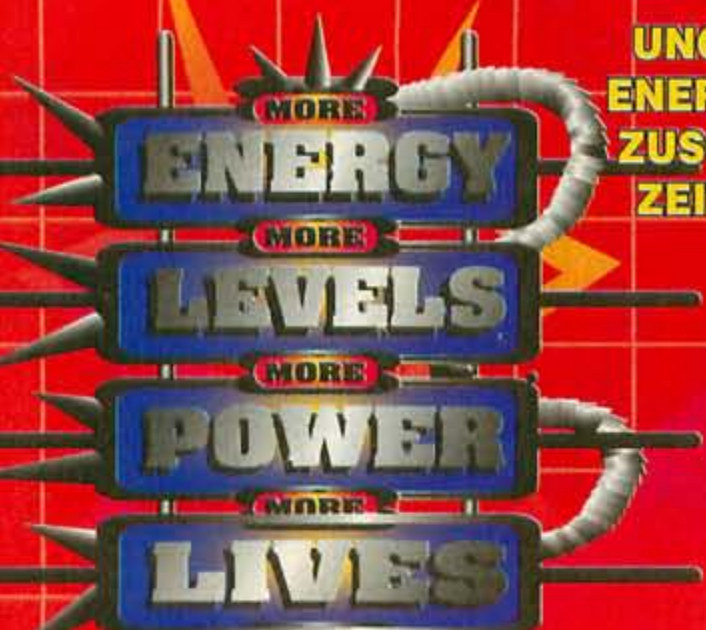
SUPER POWER MIT ACTION REPLAY

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

2

ACTION REPLAY

SNES™ VERSION DM 149,-
 MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
 GAME BOY™ VERSION DM 59,-
 NES™ VERSION DM 99,-
 GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
 MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS. MIT EINGEBAUTEM

CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

WICHTIG
 ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENTERPRISES LTD.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
 ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

NEW SUPER CHEAT INPUTSCREEN*
 JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!

NEW ERWEITERTER CHEATFINDER
 MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERTE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*
 NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

NEW UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**
 ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW ZEITLUPEN-FUNKTION*
 MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

* NUR SNES UND MEGADRIVE
 ** NUR SNES

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
 ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE

IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-

AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz),

Redaktionsassistent: Angelika Röttner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Telefax: 089/46 13-50 46
Hotline: Di. und Do. von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr, Tel.: 089/4613-336,
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe: MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzner
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Domark

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,
Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,
Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5,
85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementspreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.



ROM CHECK

SCHOTTER ECKE

Young Indiana Jones

Der Sohn von Indy tritt in diesem Adventure-Abenteuer in die Fußstapfen seines berühmten Vaters. Mit Peitsche und Pistole zieht der Youngster durch verschiedene Länder und muß versuchen (Tradition verpflichtet!), einen verlorenen Schatz wiederzufinden. In bester Jump'n'Run-Manier hüpfert der schlecht animierte Held durch viele bunte Pixelwelten. Finstere Gesellen versuchen, Euch dabei den Weg zu versperren. Die Grafik wirkt auf Dauer sehr trostlos und eintönig. Ebenso läßt die Soundkulisse stark zu wünschen übrig. Was aber den Boden aus dem Faß schlägt, ist die absolut mißlungene Kollisionsabfrage. Dadurch habt Ihr fast keine Chance, dem sicheren Tod zu entgehen. Alles in allem bleibt *Young Indiana Jones* weit unter dem Durchschnitt eines mittelmäßigen Spiels zurück. ws



Was für ein Jammer-Spiel!

Mega Drive

Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Grafik: 29%
Musik: 39%
Soundeffekte: 30%
Spiel-spaß: 28%

Spider-Man X-Men

Nach längerer Abstinenz findet sich der Marvel-Held wieder auf dem GB ein. Mit seinen klebrigen Händen und Füßen klettert er unüberwindbare Wände hoch und mit Hilfe seines Spinnfadens schwingt er sich von Haus zu Haus. Ist der erste Level (eine simple Mixtur aus Springen und Einsammeln) geschafft, bekommt Ihr die X-Men-Garde und deren Fähigkeiten als Verstärkung zur Seite gestellt. Dabei übernehmt Ihr dann jeweils die Rolle eines der Charaktere.

Leider konnte mich die Grafik nicht so recht überzeugen. Auch die Steuerung reagiert schwammig und träge, was die Motivation schnell auf den Nullpunkt sinken läßt. Sehr sporadisch kommt gutes Spielgefühl auf – meist nervt aber der hoch angesiedelte Schwierigkeitsgrad und der konfuse Levelaufbau. ws



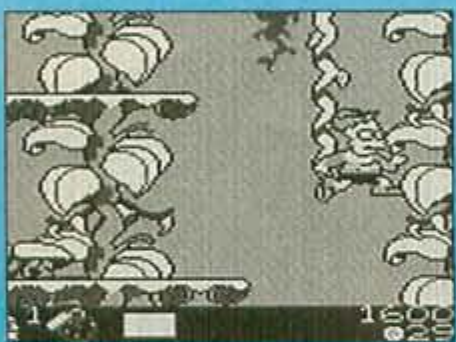
Spidi schwingt wieder los

Game Boy

Hersteller: Ljn
Testversion: Acclaim
Grafik: 42%
Musik: 45%
Soundeffekte: 40%
Spiel-spaß: 46%

Bart and Beanstalk

Der normalerweise recht witzige Simpson-Chaos-Clan gibt sich wieder mal die Ehre. Sohn Bart tauscht die einzige Kuh der Familie bei Halsabschneider Monthy gegen eine Handvoll Wunderbohnen ein. Diese wachsen über Nacht zu einer Megabohnenranke heran, an der ein sehr popelig geratenes Bart-Männlein seine Reise durch 6 müde Level beginnt. Ihr versucht, mit einer Steinschleuder bewaffnet, die Bohnenranken hochzukraxeln und über den Wolken zu schweben, um am Ende des Spiels dem großen Homer in seinem Schloß auf die Pelle zu rücken. In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl Münzen zu sammeln, um weiterzukommen (magische Münzen, die in Dreiergruppierungen rumhängen, frischen auch Eure Energie wieder auf); außerdem kann Bart Extras in Form von Papierflugzeugen, Krachern oder guldernen Eiern finden. Die Grafik bei diesem Spiel ist grobkörnig, die Hintergründe sind öde gemacht, und die Musik und Soundeffekte sind der Grafik gerade ebenbürtig. Acclaim hat hiermit bewiesen, daß die Simpsons nicht immer für ein Späßchen gut sind. Bart hätte die Familienkuh besser für ein spielbares Jump 'n' Run eintauschen sollen. *ds*



"Was mach ich hier bloß?"

Game Boy

Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Grafik: 48%
Musik: 42%
Soundeffekte: 39%
Spiel-spaß: **56%**

Bastard!!

Ähnlich wie bei *Dragon Ball Z*, diene wieder einmal eine erfolgreiche Comic-Serie als Vorlage für ein Prügelspiel. Genau genommen ist *Bastard!!* kein "Prügel"-Spiel, denn hier äschern sich ausschließlich humanoide und monsteroide Magier mit ferngelenkten Feuerbällen und Stromstößen gegenseitig ihre Roben ein. Innerhalb eines beeindruckend detaillierten Digi-Stages, können die Kämpfer kreuz und quer durch den ganzen 3D-Raum gesteuert werden. Dadurch ändert sich ständig der Blickwinkel und die Größe der Figuren. Neben dem Story- und VS-Battle-Modus, besitzt das Spiel einen Team-Battle-Modus. Hier stehen jedem Spieler alle sechs Charaktere zur Verfügung, die in beliebiger Reihenfolge gegeneinander aufgehetzt werden können. Obwohl dieses Spiel in Japan ein Verkaufsschlager wurde, kann man die Spielbarkeit getrost als Katastrophe bezeichnen. Ein 3-D-Feld, das sich pausenlos dreht und wendet, dürfte auch einen kampferprobten Veteranen veranlassen, sich vorzeitig von der Beat'em'Up-Szene zu verabschieden. Wer sich also nicht als übermäßiger Fan der Comic-Serie betrachtet, wird in *Bastard!!* lediglich eine weitere Frustquelle im alltäglichen Spielerleben finden. *tet*



Kampf der fliegenden Magier

Super Nintendo

Hersteller: Cobra Team
Testversion: Traumfabrik
Grafik: 82%
Musik: 38%
Soundeffekte: 45%
Spiel-spaß: **39%**

INSERENTENVERZEICHNIS

aRJay	47	Maro	59
		McGame	71
Baier Videospiele	71	Mega Star	57
Braintecnologies	57		
		NBA Licensing	29, 31, 33
Chrono-		Nintendo	11, 41, 109
Versand Service	71		
Commodore	69	Philips	19
CPS Heidak	8/9	Pleasure Games	71
Cybersoft	27		
		Raguzi	32
Dataflash	114/115	rat's	48
Dreamscape	65		
Dynatex	49	Sega	2. US/3, 17
Galaxy Software	32	Test 'N Take	67
Game Express	4	Tradelink	98
Game Syndicate	63	Traumfabrik	31
Gamecourier-Versand	113	Trendline	59
Games Garden	57	TV Games	67
Gamestore	67		
Gnadenlos	113	Videospiele Paradies	49
		Virgin	3. US
Joypad	51	Vision	55
Konami	37, 4. US	Wolfsoft	32
MagnaMedia			
Verlag AG	85	Zapp Games	48

Der Schweiz- und Österreicaufgabe dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. ABC Import/Export AG, CH-9475 Sevelen, bei.



Shock Wave 3DO

Shock Wave

Shock Wave war eines der ersten Spiele fürs 3DO, mit denen die Company Werbung für ihr Gerät machte. Jetzt können wir endlich einen ersten Blick darauf werfen – genauso wie auf das langerwartete Action-Rennspiel *Road Rash* und auf die 3DO-Umsetzung von Electronic Arts genialem Fußballspiel *FIFA-Soccer*.



Rebel Assault Mega CD

Rebel Assault

Das Computerspiel auf CD-ROM verkaufte sich weltweit bereits über 400000 mal. Lucas Arts kommt gar nicht mit der Produktion hinterher. Jetzt gibt es eine Umsetzung für Sega CD.



Tempest 2000 Jaguar

Tempest 2000

Jeff Minter machte sich mit seinem legendären *Tempest*-Automaten einen Namen – genauso wie mit seiner geradezu kultischen Vorliebe für Lamas, Lamapullis und Lamadecken. Auch den Jaguar mag er ausgesprochen gerne. Die Umsetzung entspricht genau der Automatenversion.



Cotton 100% SNES

Cotton 100%

PC-Engine-Fans dürfte die niedliche kleine Hexe *Cotton* noch bekannt sein. Obwohl der böse Nebel über der Feenwelt liegt und für ewige Dunkelheit sorgt, setzt sie ihren Besenritt, auf der Suche nach dem magischen Willow, auch auf dem Super Nintendo fort.

Wetzt schon mal die Klingen, rüstige Recken! In der Super-Nintendo-Version von Capcoms mittelalterlichem Prügelautomaten werdet Ihr geschlagen – zum Ritter der Tafelrunde.

Knights of the Round



Knights of the Round SNES

Heft



erscheint am 29.6.1994

Dein härtester Schuß

Total!
3/94:
Fazit 2+

Maniac
2/94:
Ein Platz
im UEFA-
Cup ist
Hudson's
Kicker-
Modul
sicher.



Zieh' ab, mach' das Ding rein, spiel' dich ins Endspiel!
Unglaublich hart, unglaublich echt durch State-of-the-Art-Grafiken
und Super-Animationen. Dein Spitzenspiel auf dem Super-
Nintendo im Jahr der WM!



Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
©1993 Hudson Soft and Virtual Soccer are trademarks of Hudson Soft;
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals
and other marks designated as 'TM' are trademarks of Nintendo.
Im Vertrieb der Avalon Vertriebs GmbH, Aschaffenburg.

Castlevania®



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

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 Gruften: Finstere Glockentürme, schaurige Friedhöfe, geheimnisvolle Burgruinen und viele noch dunklere Schauplätze warten auf Dich. Riesige Endgegner. Spielpower mit Langzeitpaß. 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:

„Fantastisch, was KONAMI hier aus dem Game Boy herausgeholt hat.“
Und: „Die Level sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen ...“ Video Games 2/91 über Castlevania (Game Boy)

„Super ... Sämtliche Spieleabschnitte (sind) harmonisch, fair und intelligent aufgebaut.“ Power Play 10/91 über Castlevania II (Game Boy)

„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)



KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß