



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

DM 5,80

6S 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850

VIDEO GAMES

Die Nr.1

MARIO GEHT FREMD

Super Mario Rollenspiel

★ Super Nintendo

ENDLICH IM LADEN

Playstation-Spiele im Test

- ★ Ridge Racer
- ★ Toshinden
- ★ NBA JAM T.E.
- ★ Wipeout

VORSPRUNG DURCH GRAFIK

Killer Instinct

★ Nintendos erstes Prügelspiel

Monster-Gewinnspiel mit Acclaim: 4 Playstation- und 4 Saturn-Konsolen zu gewinnen

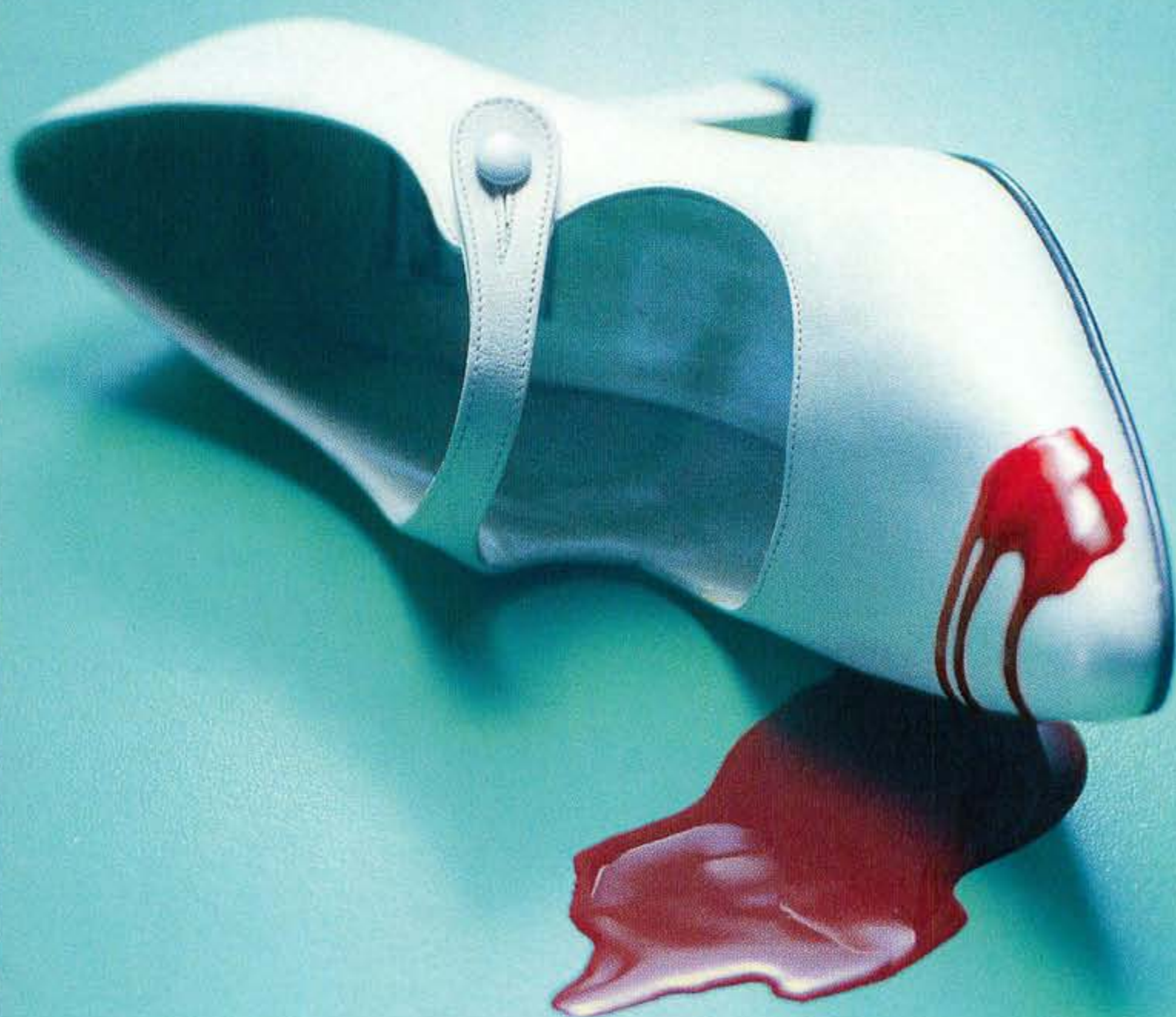
AUßERDEM: Final Fantasy (Ultra 64) ★ Virtua Fighter 2 (Saturn) ★ Sega Rally (Saturn) ★ Streetfighter - The Movie (PSX + Saturn) ★ NHL '96 (MD + SNES) ★ Tales of Phantasia (SNES) 48 MBit!

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

91% aller Mädchen werden
einfach nur vernascht.



Castlevania - Vampire's Kiss. Damit nicht
nur Vampire satten Spaß haben.



Mehr als nur naschen- Castlevania.

Du glaubst, Dracula hinter's Licht führen zu können?
Versuch's doch. Ha! Sieben Level voller Spannung und
Horror, mit Password-Funktion und vielen Action-
Elementen. Ein würdiger Nachfahre in der KONAMI-
Kultserie. Verwende Deine Peitsche, Dein Amulett,
Elixir, Weihwasser oder Kruzifix. Je nachdem, was Du
machst, wird Dein Ende anders sein.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Official
Nintendo
Game



Nintendo, SNES, NES, SFC, GBC, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art gibt richtig Ärger und ist strengstens verboten.

...von Schweinitz!

Haben wir uns doch gleich gedacht, daß das nicht gutgehen würde! Kaum entläßt man Onkel Jan zum Zivildienst, macht er augenblicklich Dummheiten. Flatterten doch unlängst feierlich goldbeschriebene Einladungskärtchen auf unsere Schreibtische: Waaas, Jan kriegt einmal lebenslänglich? Anscheinend sogar freiwillig – jedenfalls machte er keinen sehr bedrückten Eindruck, eher im Gegenteil. Vize-Galeerentrommler Robzäng hatte allergrößte Schwierigkeiten, Jans VG-Artikel bzw. Spielspaß-Wertungen einzutreiben, weil der mit dem Kopf woanders war. Als wir dann hörten, daß er den Nachnamen seiner Freundin annimmt, dachten wir vollends, es rappelt – bis irgend jemand herausfand, wie er jetzt heißt: "Jan Graf von Schweinitz und Krain, Freiherr von Kauder". Soviel Zeit muß sein! Hartmut fühlt sich neuerdings wie Oberst Redl, wenn er ins Telefon schnarrt: "...von Schweinitzz, komm'se ma kurz rrrüber!"

Stellt sich natürlich die entscheidende Frage: Welche Talente bringt die Herzallerliebste mit in die Ehe? Kann sie ein Super NES anschließen oder ein Mega Drive? Wird sie den Sprößlingen, die dieser zarten Verbindung entspringen, die Gutenacht-Geschichte von Mario, Luigi und der Prinzessin Toadstool erzählen? Und vor allem: Kann sie Jans Chaos ertragen, das er überall hinterläßt? Optimistisch stimmt uns, daß die Gräfin beim Bomberman mindestens genauso clever sprengt wie der Herr von Schweinitz, nur fehlt ihr einfach der nötige Schuß Niederträchtigkeit, um öfter zu gewinnen. Und beim Mario Kart muß Rennspezialist Jan mittlerweile verdammt aufpassen, daß sie ihn nicht abledert...

Ach ja: In dieser Ausgabe fehlt leider Karls - Puter-Comic. Unser Papierkorbentleerer war ein wenig zu übereifrig – und wir mußten improvisieren – bis nächsten Monat!



Jan und Joana



Man beachte die feierliche Hochzeitskluff von Jan und Joana bei der Verkündung des Urteils!

Eure Hochzeitgesellschaft



112

Square Softs Mittel gegen chronische Videospiele-Unlust: Chrono Trigger setzt Maßstäbe für künftige Konsolen-Rollenspiele.



96

Der Igel ist tot, es lebe der Käfer! Segas neues Maskottchen heißt Bug.



22

Virtua Fighter: Mit 60 Bildern/s wohl das schnellste Prügelspiel aller Zeiten.



82

Wenn Schumi das wüßte: Keiner rast

so erbarmungslos wie die Gleiter in Psygnosis' Action-Rennspiel Wipeout



NEWS

- **Interplay Special** _____ 6
32-Bit-Neuheiten aus Kalifornien
- **Acclaim Special** _____ 10
Voller Einstieg in die 32-Bit-Welt
- **Virtua Fighter 2** _____ 12
Fortschritte bei Sega-Produktion
- **Psygnosis** _____ 14
- **Shellshock** _____ 16
- **Wing Arms** _____ 18
Segas 3D-Flugzeug Shoot'em Up
- **Sega-Rally** _____ 20
Kurzbericht zur Saturn-Version
- **Total Football** _____ 22
16-Bit-Anpfeiff in letzter Minute
- **Tales of Phantasia** _____ 24
- **Super Mario Rollenspiel** _____ 26
- **Micro Machines 2** _____ 28
- **The Lost Vikings 2** _____ 29
- **Saturn** _____ 30
- **Sony** _____ 32
- **Pulstar** _____ 34
- **Sega** _____ 38
- **Nintendo** _____ 40
- **Japan-Corner** _____ 41
- **Automaten** _____ 42
- **Bericht von der IFA '95** _____ 48

TIPS & TRICKS

- **Ogre Battle (Teil 1) (SNES)** _____ 50
- **WWF Raw (SNES)** _____ 53
- **Super Turrican 2 (SNES)** _____ 54
- **Theme Park (MD)** _____ 54
- **Front Mission (SNES)** _____ 54
- **Rapid Reload/Gunners H. (PSX)** 54
- **Battle Arena Toshinden (PSX)** 56
- **Daytona USA (SAT)** _____ 58
- **Metal Marines (SNES)** _____ 58
- **World Heroes 2 Jet (GB)** _____ 58
- **World Heroes Perfect (Neo Geo)** 58
- **Daedalus/Robotica (SAT)** _____ 58
- **Hagane (SNES)** _____ 58
- **Virtua Racing Deluxe (32X)** _____ 60
- **Yogi Bear's Cartoon C. (SNES)** 60
- **Super Off Road: The Baja (SNES)** 60
- **Super Punch Out (SNES)** _____ 61
- **Urban Strike (MD)** _____ 62
- **Killer Instinct (SNES)** _____ 62
- **Jungle Strike (SNES)** _____ 62
- **Asterix und Obelix (SNES)** _____ 62
- **Nintendo World Cup (SNES)** _____ 62
- **Soccer Shootout (SNES)** _____ 64



26

Das Power-Duo schlägt zu: Nintendo und Square stellen das erste Rollenspiel mit Marion und seinen Freunden vor.

TEST

SONY PLAYSTATION

- Theme Park _____ 78
- Ridge Racer _____ 80
- Wipeout _____ 82
- Toshinden _____ 84
- 3D Lemmings _____ 87
- Rayman _____ 88
- Jumping Flash _____ 89
- Raiden _____ 90
- Air Combat _____ 91
- Rapid Reload _____ 92
- The DNA Imperative _____ 94
- Cybersled _____ 94
- NBA Jam T.E. _____ 95

SEGA SATURN

- BUG! _____ 96
- Street Fighter _____ 98
- Pebble Beach Golf Links _____ 100
- Slam Dunk _____ 100
- Blazing Tornado _____ 101

MEGA DRIVE

- NHL '96 _____ 102
- Light Crusader _____ 104
- Putty Squad _____ 105
- Mr. Nutz 2 _____ 106
- Theme Park _____ 106
- Midnight Raiders (Mega CD) _____ 107

SUPER NINTENDO

- NBA Live '96 _____ 108
- Foreman for Real _____ 109
- Killer Instinct _____ 110
- Chrono Trigger _____ 112
- Marko's Magic Football _____ 114
- Beavis and Butthead _____ 114

REAL 3 DO

- Kingdom Far Reaches _____ 115

Hardware-Thema

- Was ist besser – PSX oder Saturn 44

WETTBEWERB

- Bug!-Spiele-CDs und Poloshirts zu gewinnen _____ 67
- Acclaim Wettbewerb _____ 118

RUBRIKEN

- Szene-Chat _____ 49
- Rat & Tat _____ 66
- Leserbrief _____ 68
- So bewerten wir _____ 76
- Hitparaden _____ 77
- Inserenten _____ 93
- Impressum _____ 118



20

Auf der IFA in Berlin wurde Sega Rally das erste mal auf die Öffentlichkeit losgelassen



102

NHL '96 bietet nur für SNES-Besitzer bahnbrechende Neuerungen.



95

NBA Jam T.E. auf Snys Playstation spielt sich fast wie der Automat. Die NBA Stars haben alle Wasserköpfe und der Computergegner blockt gnadenlos.

Interplay hat sich zu einer weltweit bekannten und geschätzten Softwarefirma entwickelt. Inzwischen werkeln, programmieren, zeichnen, komponieren und spielen über 200 Mitarbeiter in den weitläufigen Firmengebäuden. In Zukunft will man sich neben den lukrativen Lizenztiteln mit innovativen "Next Generation"-Spielen ein zweites Standbein basteln. Video Games konnte schon mal vorab einen Blick in die geheimen Entwicklungslabors werfen, in denen bereits fleißig an Playstation- und Saturn-Titeln gebastelt wird. Neben einigen kurzen Testsequenzen waren viele Programme noch nicht mal bis zur Hälfte fertiggestellt. Deshalb beachtet bitte, daß es sich hier um sehr frühe Bildschirmfotos handelt, die sich von der Endversion in dem einen oder anderen Punkt noch wesentlich unterscheiden können.

Interplay

Special



Work In Progress

Interplay lud zur Präsentation der hauseigenen 32Bit-Palette ein: Wolfgang düste mit "Blues Brothers"-Brille und Sonnencreme bewaffnet nach Kalifornien und brachte kiloweise "Work-In-Progress"-Material mit nach Hause.



elle Zeit und die Position sowie den Beschädigungsgrad Eures Autos. Wer möchte, kann (eine zweite Playstation mit Link-Kabel vorausgesetzt) auch gegen einen Freund antreten. Wie bereits bei Playstation-Rennspie-

Rock'n Roll Racing 2

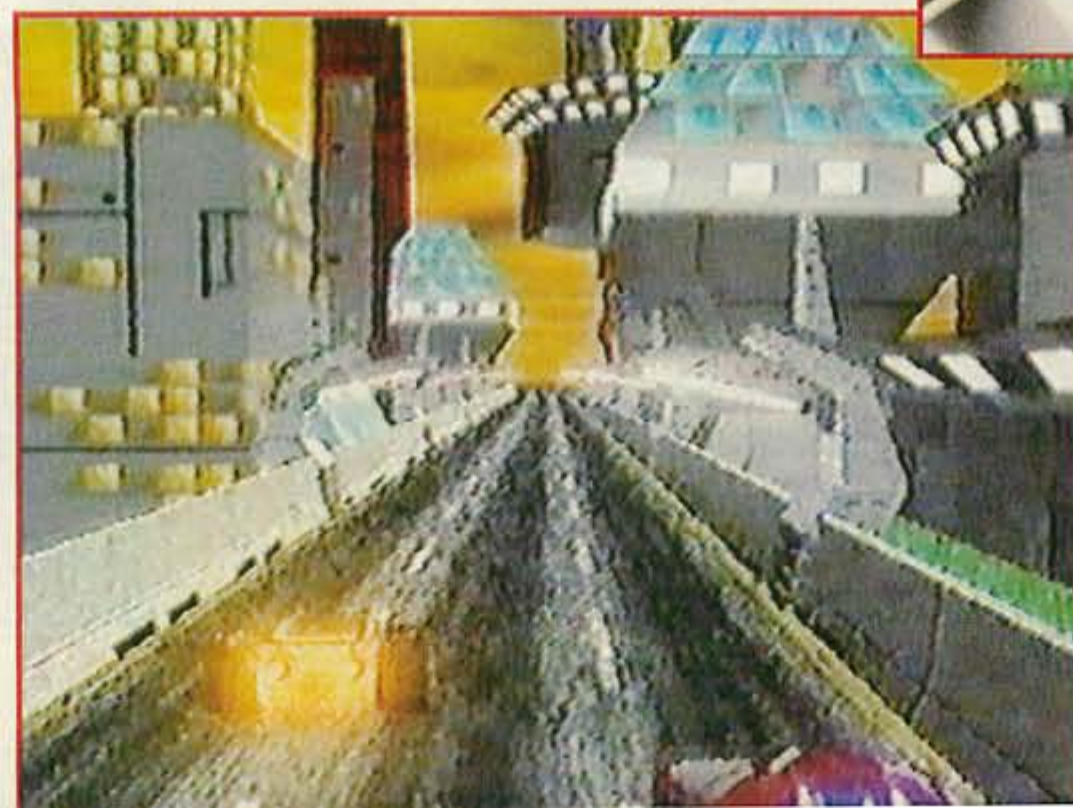
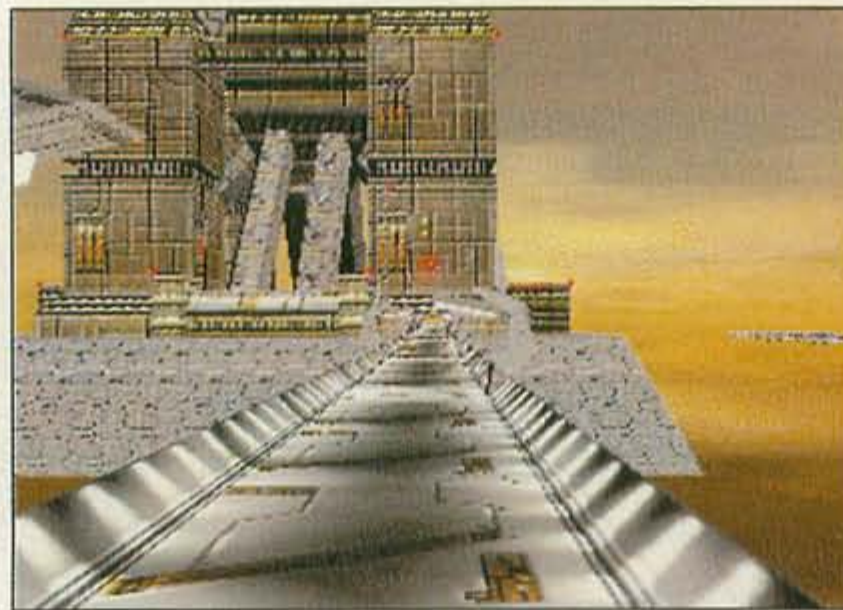
Viele von Euch werden die beiden Blizzard-16Bit-Vorgänger noch in Erinnerung haben. Neben der guten Spielbarkeit überzeugte die actionlastige Fun-Raserei vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Fetzig

Rockthemen von legendären Kultbands aus den 70ern waren die abschließende Krönung. Auch beim Nachfolger hat sich einiges getan: Das Rennen wird nunmehr aus einer Ridge-Racer-typischen 3D-Perspektive gezeigt. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen diversen High-Tech-Fahrzeugen, die bis auf

die Zähne vor Waffensystemen strotzen. Alle Strecken werden mit vielerlei Hindernissen gespickt sein, die Ihr mit Eurem Cyber-Renner meistern müßt. So findet Ihr einfache Haarnadelkurven, Steilwände, Loopings, Sprungschanzen und Ölflecke auf der Fahrbahn. Beim Rennen geben Euch Anzeigen Aufschluß über die Anzahl der Runden, Eure aktu-

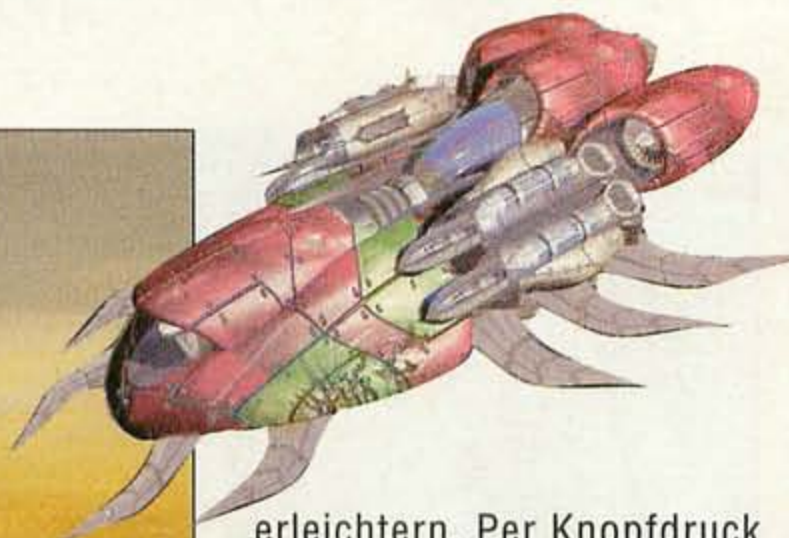
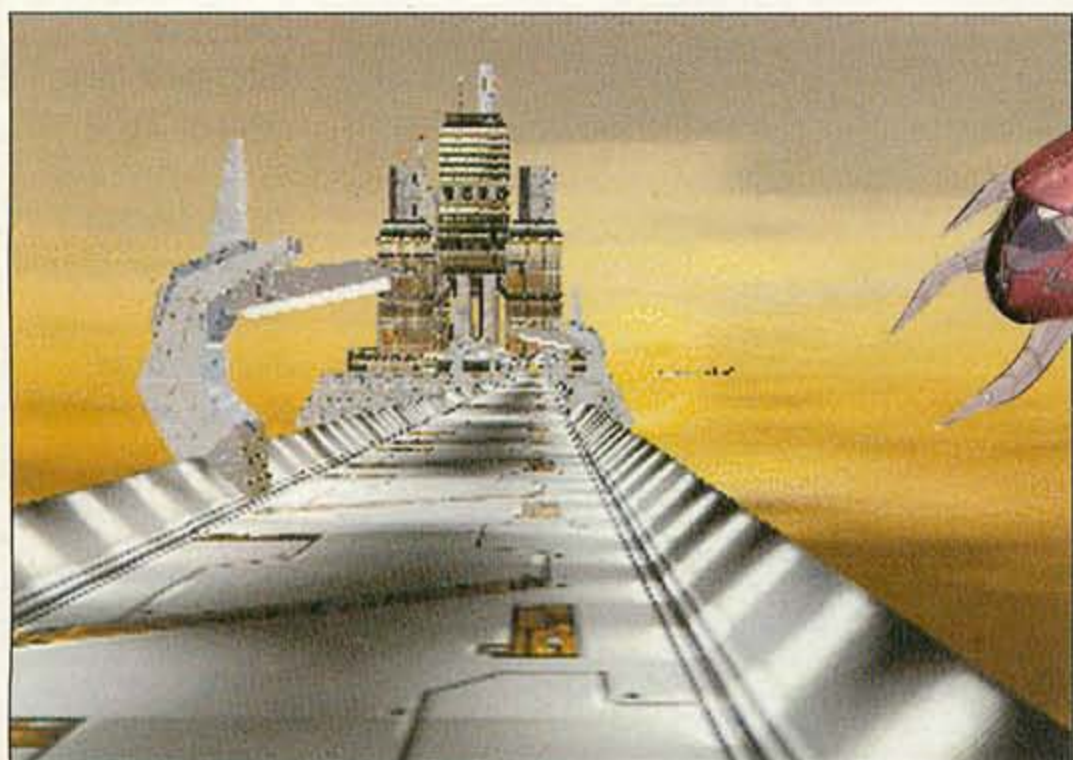


Dieser nette Herr ist für die Entwicklung von RR 2 zuständig



Hier seht Ihr einige Testbilder der ersten Streckenstudien

So in etwa soll RR 2 in seiner endgültigen Fassung aussehen



Erfolg von Blackhawk anknüpfen kann, bleibt abzuwarten. Ein ausführlicher Preview folgt, sobald uns eine aussagefähige Version vorliegt.

Waterworld

Zwei unterschiedliche Spiele hat Interplay in Arbeit, die sich eng an die Story des teuersten Hollywood-Spektakels aller Zeiten halten, das vor wenigen Tagen in unseren Kinos ange laufen ist. Der erste Waterworld-Titel, der noch dieses Jahr für PSX und Saturn erscheinen soll, ist ein Action-Spiel, von dem wir schon mal vorab einiges anzubieten haben. Wer noch überhaupt nichts von Waterworld mit Hollywoodstar Kevin Costner gehört hat, sollte folgende Zeilen etwas genauer lesen.

In ferner Zukunft steht es schlecht um unsere schöne Welt: Die Erde steht unter Wasser, die Pole sind geschmolzen und überfluteten alle Kontinente. Der blaue Planet, der seinem Namen jetzt restlos alle Ehre macht, wird nur noch von wenigen Überlebenden der großen Umweltkatastrophe bevölkert. Einer davon ist der einsame Trimeranlenker "Mariner" (Costner), eine schon leicht fischelnde Mutation aus Mensch und Kie-

len üblich, dürft Ihr Euch die letzte Rennsequenz aus neun verschiedenen Blickwinkeln in der Wiederholung betrachten. Bei der Musikauswahl ist unter den Entwicklern zur Zeit ein heftiger Streit im Gange. Einige plädieren für altbewährte Rockklassiker, andere wiederum würden gerne aktuellere Songs von gegenwärtigen Bands mit einbinden. Wer sich hier durchgesetzt hat, werden wir leider erst Anfang nächsten Jahres erfahren.

Aftermath

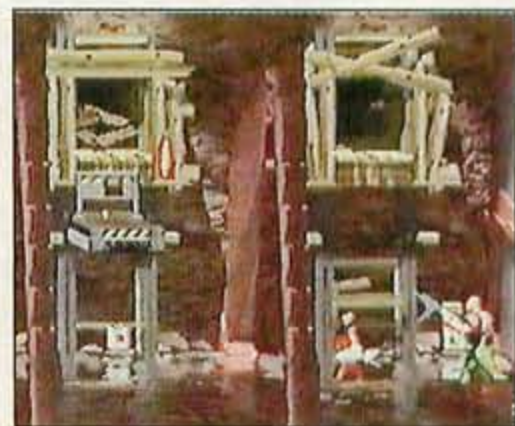
Nach respektablem Erfolg von Blackhawk hat Interplay einen würdigen Nachfolger in Arbeit, der vorerst ausschließlich für Sonys Playstation erscheinen wird. Über Dutzende Levels steuert Ihr einen futuristischen Söldnerknaben durch gefährliche Szenarien, die von der Seite her zu sehen sind. Natürlich wandert Ihr nicht ungehindert in den Level-Labyrinthen herum. Mies gelaunte Monstertypen, automatische Wachsysteme, Energiebarrie-

ren und weitere Hindernisse versperren Eurem Heldensprite den Weg zum Ausgang. Glücklicherweise hat Euer Superheld neben seiner Laserkanone auch einige Fähigkeiten, die ihm das Überleben

erleichtern. Per Knopfdruck überspringt Ihr Gräben, klettert Leitern hinauf, fährt mit Aufzügen, hangelt an Vorsprüngen entlang oder duckt Euch und sammelt Gegenstände ein. Auch sonst präsentiert sich Aftermath recht puzzleintensiv. Erst mit den passenden Items lassen sich bestimmte Gerätschaften oder Geheimgänge aktivieren. Mehr läßt sich zu Aftermath noch nicht sagen, da gerade mal der erste Level fertig ist. Ob das Action-Spektakel an den



Überlebenskunst ist gefragt: Nur wer schnell reagiert, entgeht den Schüssen des Feindes.



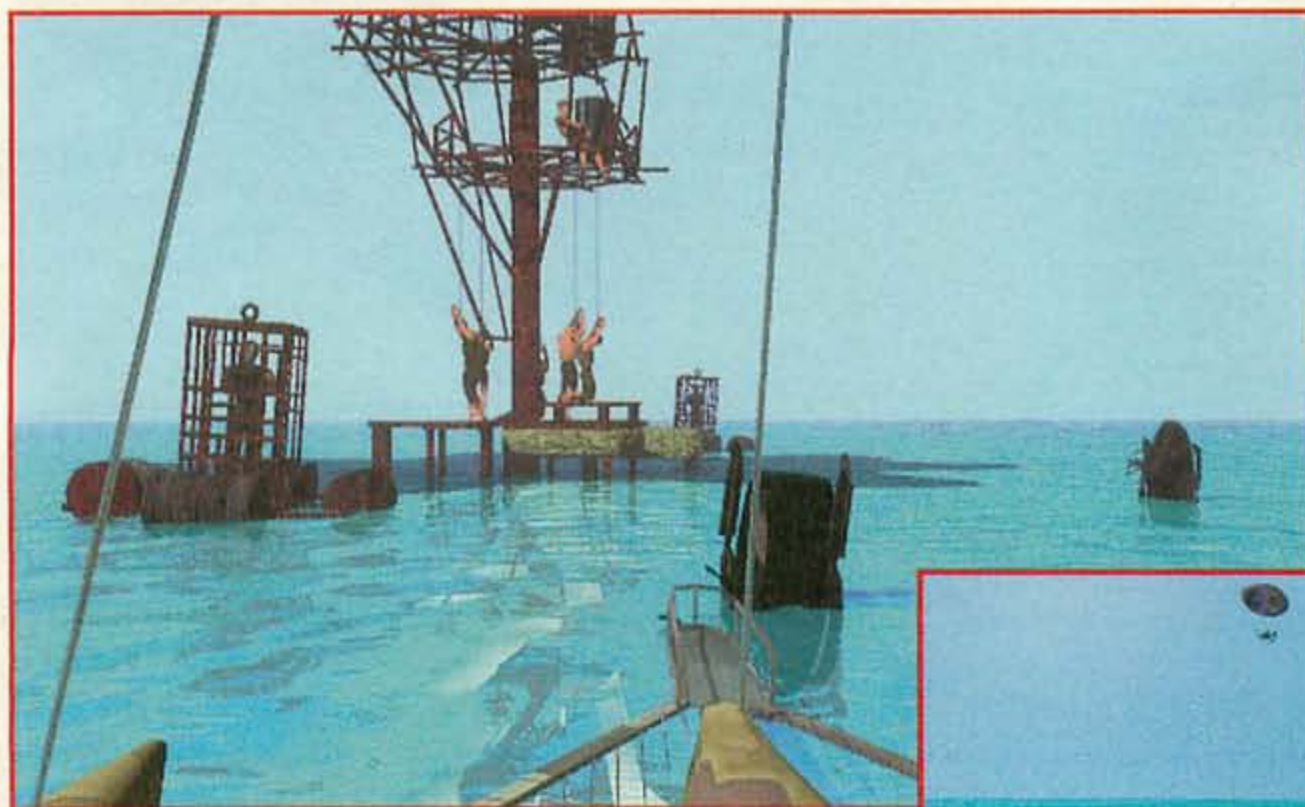
Immerhin: Das Render-Intro zu Aftermath war fast fertig



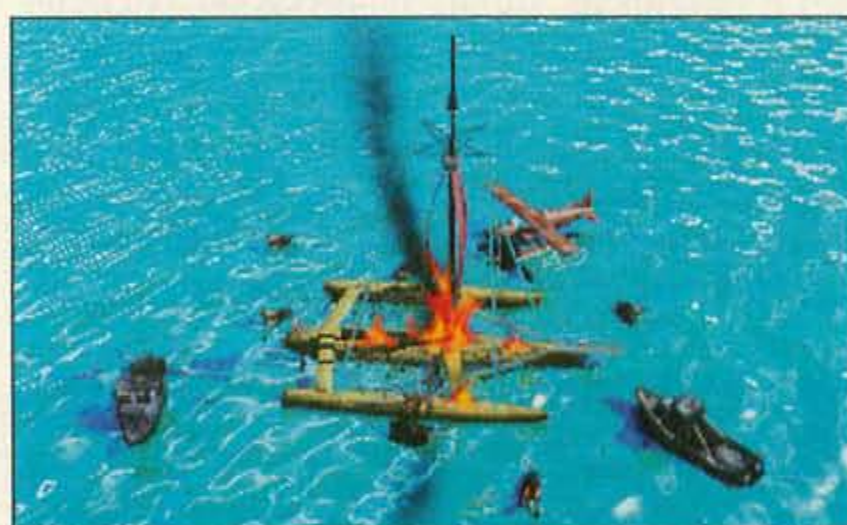
Mit gezückter Laserkanone macht sich der Held auf in neue Abenteuer

menflossler. Der übellaunige Kerl scheut die Gesellschaft anderer Zeitgenossen und gondelt als nachsintflutlicher "Mad Max"-Verschnitt durch das endlose, irdische Feuchtbiotop. Um seine Vorräte aufzufrischen, legt er in einer finsternen Atollstadt an. Was er nicht wußte: Die Bewohner der Gerümpelinsel sind immer mies drauf – vor allem können sie keine Fischmenschen aushalten. Sie nehmen den Mariner gefangen und stecken ihn in einen mit giftiger Gülle gefüllten Unterwasserkäfig. Sein Schicksal scheint besiegelt, wenn es da keine Gangstertrope, genannt "Smokers", gäbe. Die Herrschaften sind eine besonders ungehobelte Spezies seefahrender Barbaren, die alles versenken, was ihnen vor den Bug kommt. Eine schöne Meermaid befreit den Mariner in den Wirren der "Smoker"-Attacke und wird zum Dank auf seine Mini-Arche genommen. Sie begeben sich auf die Suche nach dem sagenhaften "Trockenland", das es jenseits des Horizonts geben soll.

Bei Interplays Waterworld durchspielt Ihr in der Rolle des "Mariners" verschiedene Action-Sequenzen, die mit geren-



Eine schöne Meermaid rettet Euch im Spiel wie im Film aus der mißlichen Gefangenensituation. Unten: Das Smokers-Kommandoschiff verschwindet in der Versenkung.



Die Smoker-Piraten beim gnadenlosen Angriff auf das Trimaran-Gefährt von "Fischmann" Kostner



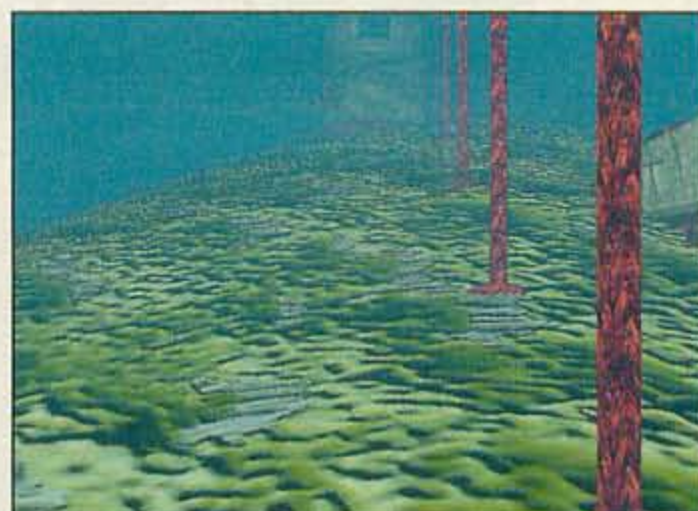
Gerenderte Filmschauplätze dienen als Kampfkulisse



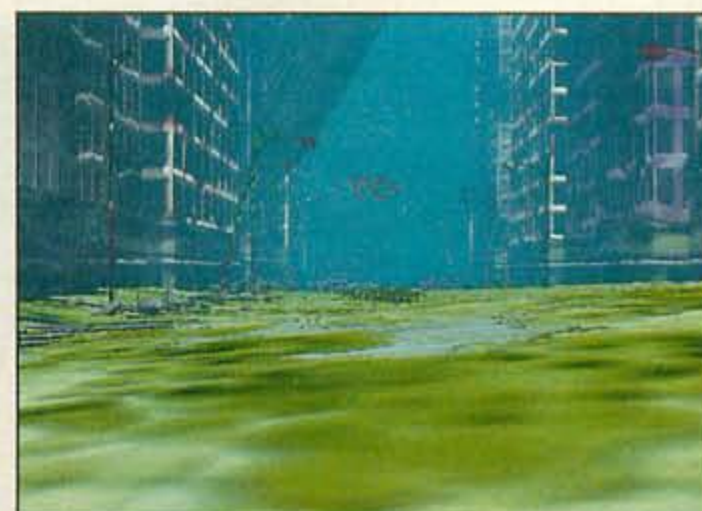
derten Umgebungen aus der Kinovorlage das Spielerauge verzaubern. Eure Hauptaufgabe besteht unter anderem darin, in bestimmten Level-Abschnitten alle auftauchenden "Smokers" mit einem Fadenkreuz unter Beschuß zu nehmen, bevor deren Geschosse Euch in Mitleidenschaft ziehen. Mehr war von Waterworld leider noch nicht fertiggestellt. Die Entwickler versicherten uns hoch und heilig, daß in der finalen Version einige weitere Spielelemente enthalten sein werden, die für mehr Abwechslung sorgen. ws



Das Endzeitabenteuer spielt sich stellenweise auch unter Wasser ab



In der Endversion erwarten Euch hier zahlreiche Gegnersprites



Welche Feinde hier auftauchen, konnten uns selbst die Entwickler noch nicht sagen

the **SEGA**
GAME IS NEVER
Over.

Die Feder ist
mächtiger als
das Schwert.
Bye Bye
Loser
Mortus



MEGA DRIVE

Der üble Mortus hat Dich in einem Comic gefangen. Nimm den Kampf auf!

Acclaim SPECIAL

Mit *Alien Trilogy*, *Wrestlemania* und weiteren Top-Titeln steigt Acclaim gleich voll ins 32-Bit-Zeitalter ein. Wir haben uns mal angeschaut, was sonst noch auf Euch zurollt.

Alien Trilogy

Speziell für die neue Konsolen-Generation entwickelt, vereint *Alien Trilogy* die Stories aller drei Alien-Filme zu einem spannenden, grafisch brillanten 3D-Actiongame. Die Aliens haben den Planeten LV426 überrannt und bringen jeden um, der sich ihnen in den Weg stellt. Um der totalen Vernichtung zu entgehen, müßt Ihr als Ripley alle Alien-Queens zerstören (und natürlich alle weiteren außerirdischen Viecher, auf die Ihr trefft), wobei sich die Handlung weitgehend an die der drei Filme hält, allerdings in der Reihenfolge *Aliens*, *Alien 3* und *Alien*. Spielerisch erinnert *Alien Trilogy* an *Alien vs. Predator*, allerdings mit deutlich besserer Grafik

und dank der CD-Technik überragenden Full-Motion-Video-Sequenzen zwischen den Spielabschnitten. Das Intro, in dem man sieht, wie die Kampfeinheit auf LV 426 landet und mit dem gepanzerten Bus wegfährt, sieht auch im Film nicht viel besser aus. In den Zwischensequenzen spielen auch Bishop, Vasquez und weitere Bekannte aus den Filmvorbildern mit, im Spiel selbst allerdings habt Ihr es fast ausschließlich mit hungrigen Aliens zu tun. Überall liegen Eier rum, die sich natürlich immer genau dann öffnen, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Die Face Huggers laufen schnell auf Euch zu und springen Euch mitten ins Gesicht, falls Ihr sie vorher nicht abknallt. Die Chest Burster und Krieger-Aliens beißen wie verrückt,

spucken Säure und schlagen mit ihren Schwänzen. Auf Eurer Suche nach den Königinnen durchquert Ihr unter anderem die Bruthöhle, mehrere Maschinenräume und natürlich die Leichenhalle. Es gibt jedoch auch geheime Abkürzungen, die allerdings sehr gut versteckt sind. An Ausrüstung stehen verschiedene Waffen wie Flammenwerfer und Shotgun, Auto Mapper und Nachtsichtgerät sowie mehrere Arten von Schutzkleidung zur Verfügung. Mit viel Glück kommt *Alien Trilogy* noch im Dezember für Playstation, die Saturn-Version ist für Januar geplant.



Von den Alien-Eiern solltet Ihr Euch besser fernhalten



Ein Alien so nah ranzulassen ist meist ein tödlicher Fehler



Jede Figur entstand zunächst als computer-generierte Bewegungsstudie



Doink setzt seine Kontrahenten kräftig unter Strom

WWF Wrestlemania

Acclaim nutzt die WWF-Lizenz (World Wrestling Federation) voll aus, jedes Jahr ein neues Wrestle-Modul (bzw.



Der Undertaker serviert Doink einen Fußschwinger auf die schöne rote Knollennase



Aus alt mach neu: WWF Wrestlemania in 32 Bit-Grafik (SAT/PSX)

freuen das Kämpferherz. Mit den jeweiligen Adaptern könnt Ihr diesmal sogar zu viert gegeneinander antreten, die Saturn-Umsetzung könnte eventuell einen Sechs-Spieler-Modus enthalten.

Revolution X

Die terroristische Organisation New Order Nation hat die Rockband Aerosmith entführt! Ihr ballert Euch quer durch Los Angeles, um die Jungs zu be-

freien. Mit dem Fadenkreuz zielt Ihr auf Mitglieder der NON, die aus allen Löchern kriechen, durch Fenster springen und Nonstop auf Euch schießen. Um Extras und Zusatzwaffen aufzunehmen, müßt Ihr diese ebenfalls treffen, vor allem solltet Ihr stets für genügend Munitionsvorrat sorgen. Neben der Original-Musik von Aerosmith seht Ihr zwischen den Spielanschnitten auch FMV-Sequenzen mit den Bandmitgliedern, die Euch mit Tips versorgen. Bei Revolution X wechseln sich horizontal scrollende und 3D-Levels ab, manchmal steht das Bild auch und die Gegner kommen aus dem Hintergrund auf Euch zu. Während das Automaten-vorbild noch mit zwei Maschi-

nenpistolen ausgerüstet war, müßt Ihr Euch bei Playstation und Saturn mit Joypad (eventuell auch Maus) begnügen, was den Spielspaß doch etwas trübt. Schon im Oktober soll die PSX-Umsetzung fertig sein, Saturn-Besitzer müssen sich noch einen Monat länger gedulden.

NBA Jam T.E.

Die Saturn-Version von NBA Jam T.E soll demnächst fertig werden. Wer mehr darüber erfahren möchte, soll doch bitte den Test der PSX-Umsetzung lesen, denn beide Versionen sind praktisch identisch. Schaut Euch die Screenshots an und vergleicht selbst.

Außer den erwähnten Produkten veröffentlicht Acclaim in nächster Zukunft noch D's Dining Table, ein grafisch beeindruckendes aber handlungsarmes Adventure, Big



Hier seht Ihr Aerosmith leibhaftig



Eure Feinde sind hier die Mitglieder der NON; die Story spielt in L.A.



Oben: NBA Jam Tournament Edition für Saturn, darunter D's Dining Table, das inzwischen auf Februar verschoben wurde

Hurt Baseball, das in Deutschland eh keinen interessiert und NFL Quarterback Club'96, zu dem wir leider noch keine Bilder erhielten.



Virtua Fighter 2



Der Auswahlscreen wurde neu gezeichnet

Die Entwicklung von Virtua Fighter 2 (Saturn) scheint langsam aber sicher voranzugehen. Zur Zeit arbeitet Sega an der Animation einzelner Kämpfer.

Für die Entwicklungsabteilung AM2 beginnt jetzt erst die eigentliche (schwere) Arbeit an *Virtua Fighter 2* für den Saturn. Im Vergleich zum ersten Teil, wo es galt, das Spiel noch rechtzeitig zum Erscheinungsdatum des Saturns fertigzustellen, scheinen die Arbeiten diesmal rapider zu verlaufen. "Die Charaktere wurden modelliert, getexturt und haben, bis auf kleine Feinheiten, bereits die endgültigen Konturen angenommen. Nun heißt es, sie auf Trab zu bringen." Auf gut Deutsch: Die Polygone müssen sich nun fließend und realistisch bewegen können. Demonstriert wurde dies anhand von Wurf- und einigen Special-Moves für jeden Kämpfer. Die abgebildeten Screenshots zeigen zwar lediglich einen Bruchteil des tatsächlichen Bewegungsablaufs, doch Ihr könnt Euch schon denken, wie flüssig und weich die Animation bei 60 Bildern pro Sekunde



Der "Kensha-Touraku"-Wurf von Lau Chan (Punch + Block) funktioniert bereits. Es fehlt lediglich die Kollisionsabfrage.



Lion Rafale hat einen ziemlich wirksamen Wurf

(!) über den Monitor flutscht. Laut AM2 ist das Spiel gerade mal zu 20% fertiggestellt. Zur Zeit wird



Opa Shun probiert hier seinen "Suihoten-Shinchi"-Wurf aus



Jeffrey ist ebenfalls fertig und wartet darauf, mit Moves versehen zu werden



Neuling Lion bei der Demonstration seines "Hinterrücks"-Wurfes. Lions Moves wirken generell spektakulär.

am Auswahlbildschirm und an den "alten" Kämpfern wie z.B. Akira oder Jacky gearbeitet. Im Spiel selbst können bis jetzt nur Würfe und einige Demo-Special-Moves ausgeführt werden, der Rest und ebenso die Kollisionsabfrage, steht noch aus. Die größten Unterschiede gegenüber der Automatenversion sind aber bereits zu erkennen: Das Auswahlmü bleibt zwar vom Design her identisch, die Bilder wirken jedoch etwas dunkler und stimmungsvoller. Aber dies soll ja lediglich eine Studie sein. Es bleibt noch Raum für Verbesserungen. "Die Automatenversion war uns von der Stimmung her zu eintönig und flach", meint dazu Chefentwickler K. Okayasu. "Wir versuchen, die Kämpfer (im Auswahlmü) optisch noch mehr in den Vordergrund zu rücken." Wie diese letztlich dann in voller Aktion aussehen werden, zeigen wir Euch in einem der nächsten Ausgaben. *tet*

THE REAL GAME BEGINS



Kämpfe mit
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte
Charaktere und Hintergründe



Über 80
unglaubliche Levels!

BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

SUPER NES™ MEGA DRIVE™ GAME BOY™ GAME GEAR™
später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows '95), Playstation und Saturn

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



Acclaim®
Entertainment GmbH



PSYGNOSIS - NEWS

Wie Insider sicher wissen, gehört Psygnosis längst zu Sony. Das hindert die Jungs allerdings nicht am Entwickeln, im Gegenteil – in nächster Zeit dürfen sich PSX-Besitzer auf reichlich Nachschub freuen.



Megafett: der Morph-Endgegner

Novastorm

Daß die Playstation ein hochgezüchtetes Gerät ist, wird mit einem neuen 3D-Shooter bewiesen. *Novastorm* ist eine ausgetüftelte Mischung aus bewegten Sprites und ablaufendem Film. Ihr rast mit Eurem waffenstarrten Raumer über detaillierte Planetenoberflächen und verpaßt den aggressiven Schergen des Kampfcomputers Scarab X mittels Dauerfeuerfinger eine gehörige Abreibung. Die als Film abgelegte Landschaft scrollt dabei mit höllischer Geschwindigkeit auf Euch zu, während die Feinde aus allen Richtungen in Formation auf Euren Kurs einschwenken. Die aufwendige Filmgrafik ist derart umfangreich, daß Ihr auf halber Strecke zum finalen Endgegner die CD wechseln müßt. Daß die Landschaft vorberechnet ist, heißt jedoch keineswegs, daß Ihr nicht mit dem Untergrund kollidieren könnt. Selbst vorstehende Felsen und Bauwerke werden peinlich genau abgefragt. Laßt Ihr eine ganze Feindformation in Rauch aufgehen, gibt's ein Extra mit dem Ihr die Bordkanonen aufrüstet. Wer allerdings ein Alien über den Haufen fährt, ist alle Extras wieder los und beginnt mit der Standardwaffe.

Einmal pro Level wurde dem einsamen Kämpfer ein Super-Schuß gegönnt, der zwar zielsu-



Nicht nur Film: Im Feuer verbrennt Ihr



chend ist, aber extrem an den Energiereserven des Schiffs zehrt (und deshalb nicht lange hält). Wie's sich für ein Spiel von CD gehört, gibt's davor, danach und dazwischen Render-Sequenzen, damit der Spieler weiß, worum's geht. Vergleicht man *Novastorm* mit *Philosoma* muß man Psygnosis doch etwas schelten: So groß fällt der Abwechslungsreichtum nämlich nicht aus. Ansonsten werden sich die beiden aktuellen Shooter ganz gut Konkurrenz machen und den Zocker so manches T-Shirt durchschwitzen lassen. *Novastorm* erscheint auch noch in diesem Monat.

Assault Rigs verbindet Action-, Strategie- und Geschicklichkeitsanforderungen



Die Feinde kommen aus allen Richtungen

Assault Rigs

Tja, wie wir alle wissen, ist Sport immer noch Mord, und erst recht in der Zukunft. In *Assault Rigs* werdet Ihr in eine virtuelle Welt versetzt und steuert einen digitalen Panzer durch verschachtelte Dungeons. Hauptaufgabe ist hierbei das Sammeln von Kristallen – erst, wenn Ihr eine vorgeschriebene Anzahl im Sack habt, dürft Ihr den Level verlassen. Daß der Thrill nicht nur aus Suchen besteht, könnt Ihr Euch ja denken.



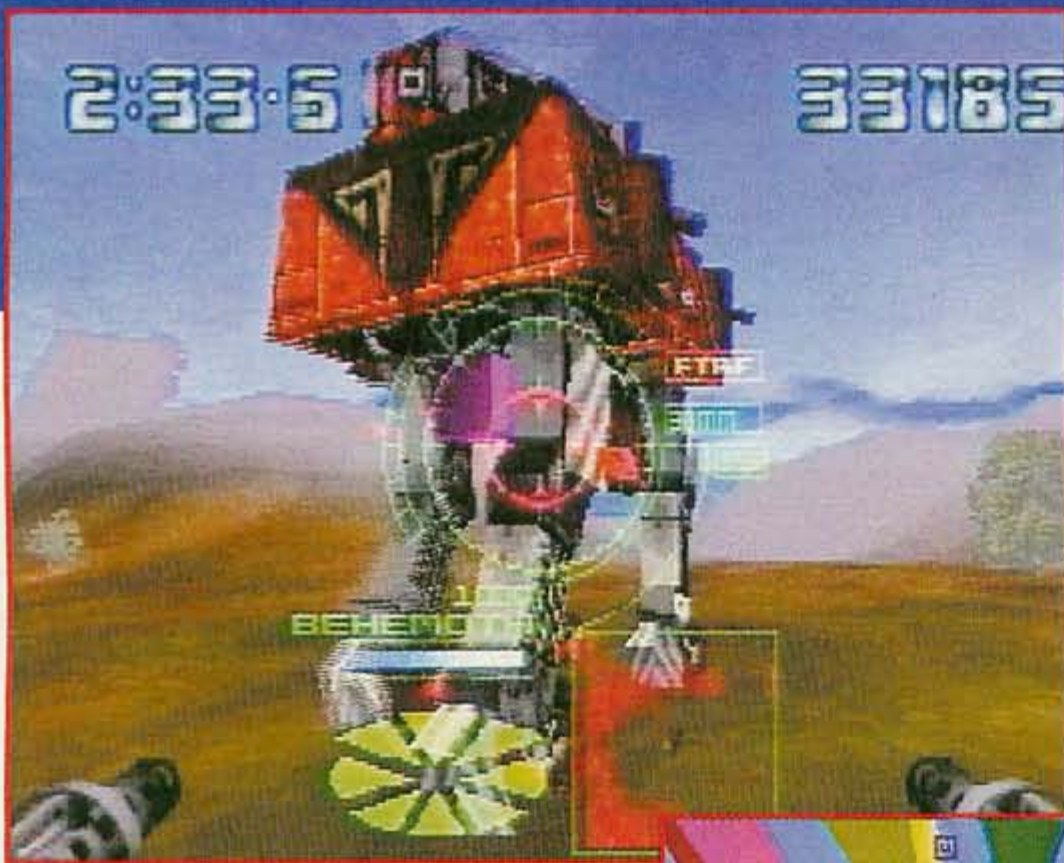
Tron grüßt: Mit dem Datenpanzer sammelt Ihr Kristalle



In den Stromsperren ist Timing gefragt



PSYGNOSIS-NEWS



Ist Dein Papi ein AT AT?



Da glüht die Wumme: Dauerfeuer führt zu Überhitzung



Die Zerstörung von Generatoren ist das Ziel



Krazy Ivan

Battletech-Fans aufgepaßt, hier kommt neues Konsolenfutter! Nachdem *Mechwarrior* ja schon ein großer Erfolg war, kommt nun Kampfroboter-Action der nächsten Generation. Als *Krazy Ivan* nehmt Ihr in der Kanzel eines bis an die Zähne bewaffneten Mechs Platz und macht Euch auf, außerirdische Invasoren abzuwehren. Die sind nämlich mit einer Armada von Kampfrobotern in Sibirien eingefallen und wollen nur eins, nämlich die Weltherrschaft.

In grafisch abwechslungsreichen Szenarien tretet Ihr den Feinden entgegen und setzt aufgesammelte Extrawaffen ein, um den Weg zum strategisch wichtigen Kraftfeldgenerator zu ebnen. Die Gegner sind aufwendig animiert und einfallsreich konstruiert. Besonders interessant: Auch *Krazy Ivan* könnt Ihr mit einer zweiten Playstation und einer zweiten CD per Linkkabel im

Duett spielen. Entweder geht Ihr dann zu zweit auf die Feinde los oder Ihr macht Euch gegenseitig fertig. Der Erscheinungstermin für *Krazy Ivan* ist für November geplant.

nutzen an oder redet mit Anwesenden in verschiedensten Tonlagen. Das obligatorische Inventory für die Fähigkeiten von Ricewind besteht aus seinen Taschen (zwei Icons) und der Tru-

he (massig Platz). Aber, kein Held ohne schicksalsgegebene Aufgabe. Und jetzt ratet mal, was das wohl sein könnte! Richtig, Drachentöten ist angesagt. Wer nun an ein Happy End mit Prinzessin und halbem Königreich rechnet, dürfte am Ende des Spiels überrascht werden (mehr wird nicht verraten). Für die Playstation kommt *Discworld* komplett mit deutscher Sprachausgabe, wobei der Sprecher von Tom Hanks dem guten Rincewind seine Stimme leiht (im Original spricht ihn Eric Idle von Monty Python). Allen Abenteurern sei an dieser Stelle schon mal die Anschaffung einer Maus für die Playstation empfohlen. Damit spielt sich *Discworld* nämlich um einiges angenehmer und Ihr könnt die unzähligen Gags so richtig genießen. Erscheinungstermin: September. *js*

Discworld

Im Science-Fiction- und Fantasy-Genre gibt's zwei Autoren, die eigentlich jeder kennen sollte. Was Douglas Adams ("Per Anhalter durch die Galaxis") für Weltraumabenteuer ist, ist Terry Pratchett für mittelalterlichen Drachen-, Ritter- und Häßliche-Jungfrauen-Spaß. Der liebenswerte Antiheld in *Discworld* ist der erfolglose Laienmagier Ricewind. Damit er nicht so alleine durch die

ach so feindliche Scheibenwelt stapfen muß, begleitet ihn seine Lieblings-Truhe aus eitel Birnbaumholz. Vom Spielprinzip her ist *Discworld* ein Grafik-Adventure. Per Fadenkreuz gebt Ihr dem Helden die Richtung vor, in die er laufen soll, klickt Gegenstände zum Be-



Ich wollt, ich wär ein Huhn... Discworld strotzt nur so von einfallsreichen Gags.



Gut, daß der Kerl nicht die Truhe schüttelt, da wär mehr zu holen



Was geht? Ricewind hängt fest



SHELLSHOCK



Core-Design ist bekannt für knallharte Action-Titel: Mit Shellshock präsentiert das englische Softwarehaus einen rasanten 3D-Panzer-Shooter, der gegen Jahresende für Playstation und Saturn erscheinen soll.



Das finale Feindbild der Video&Computerspiel-Designer hat sich in den 90er Jahren ganz gewaltig geändert. Galt früher die Rote Armee als Bedrohung Nummer 1, wird dieser Platz nun an gegenwärtige Allerweltsvorgänge abgegeben. Die Story spielt in einem Endzeitszenario, dessen Handlung aus den aktuellen Tagesnachrichten entsprungen sein könnte: Im Jahre 1997 hat sich wenig verändert – es gibt Bürgerkriege in aller Welt und Tausende unschuldiger Menschen sind gefangen im Kreuzfeuer streitender Parteien, deren Führer ihre Greuelthaten mit politischer Notwendigkeit zu begründen suchen. Man könnte meinen, es gäbe keine Ge-

rechtigkeit mehr auf der Welt, bis man die Widerstandskämpfer "Da Wardenz" getroffen hat. Von einem geheimen Stützpunkt in dem Staatsgefängnis auf Jackson Island, New York, genannt "The Pen", führen sie ihren Kampf



gegen Terrorismus, Ungerechtigkeit und Korruption. Sie tun dies auf die einzige Art, die sie kennen: als Team, bestehend aus hochorganisierten spezialisierten Söldnerexperten und mit der ungebändigten Kraft eines "M-13 Predator" Kampfpanzers. Die Truppe braucht Verstärkung: Ihr spielt



Rechts: Jagdfieber: Hinter Gebäuden beziehen Eure "Herausforderer" Stellung

Unten: Zahlreiche Details (z.B. Gebäude, Zäune usw...) sorgen für Realismus



Die Szenarios gestalten sich abwechslungsreich



den Neuen bei "Da Wardenz" und tretet in den Kampf aus der Perspektive des Bordschützen. Als unerschrockener Einzelkämpfer brettet Ihr durch zahlreiche Texture-map-

ping Welten mit unterschiedlichen Oberflächen-Bebauungen. Eure Aufgabe ist es, Können und Ehre zu beweisen, indem Ihr eine Vielzahl von Missionen an einer Reihe von verschiedenen, fiktiven Orten (die auf der ganzen Welt verteilt sind) absolviert.



Wie gewöhnlich: SGI-gereimte Filmclips verwöhnen das Spielerauge

Minutenlange Intros stellen jeden Teamkollegen einzeln vor

Im Verlauf des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, den M-13 Kampfpanzer auf unterschiedliche Art aufzurüsten, um gegen die zahlreichen und tödlichen Gegner bestehen zu können. So gliedert sich *Shellshock* in zwei grundlegende Teile: Action- und Zwischensequenzen. Im letzteren erklären Euch gerenderte Charaktere die weiterführende Story, lassen coole Sprüche ab oder machen sich daran, den Panzer wieder auf Vordermann zu bringen. Auch optisch und akustisch zeigt sich das Spiel um die Blechkisten von seiner Sonnenseite. Neben den beeindruckenden 3D-Landschaften verspricht uns Core Design weitere innovative Grafikleckerbissen. So sollen z.B. getroffene Panzer mit spektakulären Explosionen und transparentem Qualm den Blechlöffel abgeben. Untermalt wird das Ganze von Musikstücken, die von einem bekannten Interpreten aus der Rapper-Szene stammen. *ws*

Wenn die Feindraketen ordentlich rußen, fliegt dem Gegner das Blech weg



Chef-Grafiker "S. Phipps" ließ sich vom Automaten-Klassiker "Battlezone" inspirieren



Nach jedem harten Kampfeinsatz muß Euer Panzer zurück in die Werkstatt für eine Generalüberholung



Ein Blick in das Waffen-Arsenal der Söldnertruppe

Neu in Berlin

Der Shop mit Service

robby rob shop

P
C
/
C
D

R
O
M

ab
DM 9,95

S
N
E
ab

S DM 29,95

G

ab
B DM 19,95

S
E
G
A

S
A
T
U
R
N

S
O
N
Y

Das Sony Playstation Depot

Alle Sony-Spiele vorrätig

Nur bei uns: Das ultimative 8-Button- **robby rob pad** nur DM 39,95

mit Doppelanschluß für SEGA SATURN u. SONY PLAYSTATION

Spart Geld und werdet Mitglied im **robby rob club** :

Autogrammkarte und Sonderpreise garantiert!

Shop im Shop:
robby rob depots findet
Ihr in 20 Berliner Porst- und
Videoworldfilialen.
Auch in Deiner Nähe!

Verkauf
Vermietung
Versand

(Bitte Preisliste anfordern)



VERSANDKOSTEN:
Vorkasse: 6,95 DM
Kreditkarte: 9,95 DM
NN: 9,95 DM + 3,- DM Post-NN-Gebühr
Ab 250,-DM Bestellwert: Versandkosten frei
Ausland (nur Vorkasse/Kreditkarte): 15,- DM
Folgende Kreditkarten werden akzeptiert:



robby rob shop: Dahmannstr. 1 A, (S-Bhf. Charlottenburg), 10629 Berlin

☎ 030 - 324 97 58 Fax: 030 - 324 96 63

WING ARMS

Flugbegeisterte Saturn-Spieler brauchen nun nicht mehr neidisch auf die Air Combat-Piloten zu schielen. Das erste 3D-Flugzeug Shoot'em Up für Segas 32-Bit Konsole ist da.



Mein Liebling: Der Zero-Fighter



Luftkämpfe gehören zu den Hauptaufgaben in Wing Arms. Mit der Außenbordkamera habt Ihr mehr Übersicht. Mit der Cockpit-Ansicht hingegen läßt sich das Ziel leichter anvisieren. Bodenziele waren in dieser Version noch nicht auszumachen.

Man könnte *Wing Arms* durchaus als Gegenstück zu Namcos *Air Combat* für die Playstation (Test in dieser Ausgabe) bezeichnen. Hier schlüpft Ihr jedoch in die Rolle eines Flieger-Asses aus dem 2. Weltkrieg und begeben Euch in den pazifischen Luftraum. Dabei stehen Euch sieben Maschinen aus vier Weltkriegsnationen zur Auswahl: A6 M5 Zero-Fighter (Japan), F6 Hellcat (USA), J7 W1 Shinden (Japan), D-51 Mustang (USA), Spitfire Mk. 2 (England), P-38 Lightning (USA) und nicht zuletzt eine Messerschmidt Me 262 (Deutschland). Obwohl das jeweilige Flugverhalten (inklusive Motorengeräusche) der Maschinen mehr oder weniger vorbildgetreu simuliert wurde, steht bei *Wing Arms* der Shoot'em Up-Spaß im Vordergrund. Spätestens dann, wenn Ihr Euch die Missionen

genau betrachtet, werdet Ihr feststellen, daß sie nicht ganz den historischen Tatsachen entsprechen (ganz zu schweigen von der Me 262, die im Pazifikkrieg nie zum Einsatz kam). So bestehen die Missionen aus einer Mischung zwischen Pearl Harbour und typischen Luftschlachten aus dem 2. WK. Während des Spiels könnt Ihr zwischen drei unter-

schiedlichen Perspektiven beliebig umschalten. Besonders eindrucksvoll ist die Nasen-Perspektive, bei der Ihr Eure Maschine von der Schnauze nach hinten betrachtet. Wenn Ihr beispielsweise von einem Gegner verfolgt werdet, ist die-



Gerenderte Zwischensequenzen sorgen für Augenschmaus



se Perspektive sehr nützlich, da Ihr sofort sehen könnt, wo er sich befindet. Seid Ihr jedoch selbst am Drücker, empfiehlt sich die Cockpit-Ansicht, wo Ihr die Instrumente, das Zielgerät und natürlich Euren Widersacher im Auge behalten könnt. Hier seht Ihr auch, wieviel Munition (Raketen) Ihr noch verschießen könnt. Das MG hingegen dürft Ihr unbegrenzt einsetzen. Für Technik-Freaks gibt's einen Leckerbissen, der in dieser Vorversion leider noch nicht enthalten war. Im Data-Modus könnt Ihr Infos über alle Flugzeuge und Schiffe einholen, die in *Wing Arms* auftauchen. Da im übrigen die Polygon-Grafik ziemlich flüssig und rasant durch die Röhre flutscht, gibt's noch eine nützliche Schützenhilfe. *Wing Arms* unterstützt den *Analog Mission Stick*, der zeitgleich mit diesem Spiel auf den Markt kommt und speziell für Flugsimulationen und ähnliche Spiele für den Saturn gedacht ist. *tet*

O.I.T.

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

Saturn

ASTAL US	109.90
BUG DT	89.90
CLOCKWORK KNIGHT 2	119.90
DAYTONA USA DT	109.90
DIGITAL PINBALL DT	109.90
GOLDEN AXE JAP	39.90
MYST DT	109.90
PANZER DRAGON DT	119.90
PARODIUS JAP	109.90
ROBOTICA DT	109.90
SHINING WISDOM JAP	139.90
SHINOBI JAP	99.90
STREET FIGHTER MOVIE	129.90
SUIKO ENBO FIGHTING	129.90
TV ANIME SLAM DUNK	129.90
VIRTUA FIGHTER DT	109.90
VIRTUA FIGHTER REMIX JAP	109.90
VIRTUA VOLLEYBALL JAP	139.90
WING ARMS JAP	139.90
PHANTASTIC PINBALL JAP	129.90
VICTORY GOAL DT	109.90
JOYPAD	49.90
VIRTUA STICK	99.90
LENKRAD	119.90
RGB-KABEL	29.90
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	69.90
6-BUTTON-PAD	49.90

PlayStation

PLAYSTATION DT AB 30. SEPTEMBER	569.90
ACE COMBAT	149.90
ARC THE LAD	149.90
DRAGON BALL Z	149.90
GUNNERS HEAVEN	149.90
GUNDAM	99.90
GROUND STROKE (TENNIS)	99.90

FALCATA (STRATEGIESPIELE)	109.90
JUMPING FLASH	89.90
KILEAK THE BLOOD	99.90
METAL JACKET	149.90
NOVASTORM	89.90
PHILOSOMA	149.90
RIDGE RACER	99.90
TEKKEN	149.90
TOH SHIN DEN	89.90
RAIDEN PROJECT	149.90
RAYMAN	139.90
STARBLADE ALPHA	149.90
STREET FIGHTER MOVIE	149.90
ZERO DEVIDE	149.90
MEMORY CARD	49.00
WINNING ELEVEN	149.90
ZEITGEIST	149.90
V-TENNIS	149.90
WIPE OUT	94.90
JOYPAD	54.00
NAMCO JOYPAD	139.90
JOYBOARD	179.90

3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 2 SPIELE	679.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
CAPTAIN QUASAR	99.90
CRASH 'N' BURN	89.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.90
FLYING NIGHTMARES	89.90
SLAM 'N' JAM	99.90
GEX	89.90
KILLING IN TIME	99.90
WING COMMANDER 3	84.90
FLASHBACK	89.90
NEED FOR SPEED	89.90

PANZER GENERAL	89.90
ROAD RASH	89.90
SPACE HULK	94.90
SYNDICATE	69.90
TRIP D. (TETRIS)	89.90
THEME PARK (KOMPL. DT)	99.90

Jaguar

JAGUAR CD-ROM	299.90
FIGHT FOR LIVE	119.90
POWER DRIVE	119.90
THEME PARK	129.90
SENSIBLE SOCCER	109.90
SUPER BURN OUT	119.90
ULTRA VORTEX	129.90
RAYMAN	119.90

Super Nintendo

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
BATMAN FOREVER	129.90
FEVER PITCH SOCCER	99.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DT	99.90
JUNGLE STRIKE DT	99.90
MEGA MAN X 2 DT	129.90
SUPER TURRICAN 2 DT	99.90
FRONT MISSION JAP LIMITIERT	149.90
KILLER INSTINCT	139.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
INDIANA JONES DT	49.90
JUSTICE LEAGUE	89.90
ASTERIX & OBELIX DT	129.90
THEME PARK	109.90
UNRALLY DT	89.90
WEAPON LORDS	129.90
YOSHI ISLAND DT	109.90

Sonderangebote

Legend Of The Mystical Ninja (SN)dt	49.90
FIFA Soccer dt (SN)	59.90
Super Street Fighter (SN/PAL)	89.90
Rock 'n' Roll Racing dt (SN)	59.90
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90
Tecmo Super Baseball us	74.90

Zeitschriften

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

Versand

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

Ladenpreise können variieren

Händler sind willkommen!!!

Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM, Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskern verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich.
 ••• Täglich Neuheiten ••• Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Tel: 0711 - 616485 oder 613758

SNES Rollenspiele

ROBOTREK	89.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE US	129.90
BREATH OF FIRE HINTBOOK	49.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINTBOOK	49.90
OGRE BATTLE US	129.90
SECRET OF THE STARS	129.90
KING ARTHUR	129.90
ROMANCE IV US	129.90
7TH SAGA 2	129.90
SECRET OF EVERMORE US	139.90
CRONO TRIGGER US	139.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

LIGHT CRUSADER MIT DT.TEXTEN	114.90
MICRO MACHINES 2: TURBO TOUR.	79.90
NBA LIVE '95	57.90
NHL '95	57.90
NHL ALL STARS	119.90
NFL MADDEN '95	57.90
PHANTASY STAR IV US	144.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
PSYCHO PINBALL	79.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
SAMURAI SHODOWN	99.90
SHADOWRUN	89.90
SHINING FORCE 2	119.90
SKELETON KREW	79.90
STORY OF THOR	119.90
STREET RACER DT	89.90
SUPER STREET FIGHTER 2	99.90
THEME PARK	94.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	99.90
WEAPON LORD US	129.90

SAMURAI SHODOWN DT	89.90
SCHLÜMPFE DT	89.90
SNATCHER DT	89.90
SHINING FORCE DT	89.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
DUNGEON MASTER 2 DT	69.90

32X

32X GRUNDGERÄT DT	289.90
CHAOTIX DT	99.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
VIRTUA RACING DELUXE	89.90
NBA JAM DT	79.90
STELLAR ASSAULT	99.90
WWF RAW	79.90
MOTHERBASE	89.90

Mega Drive

ACTION REPLAY PRO MARK 3	79.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
BATTLE TECH	89.90
BATMAN FOREVER DT	109.90
COMIX ZONE DT	109.90
DUNE 2	57.90
FIFA SOCCER '95	57.90
FEVER PITCH SOCCER	89.90
J.-LEAGUE SOCCER 2	79.90

Mega CD

GRUNDGERÄT DT + ETERNAL CH. LIM.	329.90
CDX PRO	69.90
EARTHWORM JIM DT	89.90
ECCO 2 DT	89.90
ETERNAL CHAMPIONS US	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	89.90
LUNAR THE SILVER STAR US	109.90
LUNAR ETERNAL BLUE	109.90

Neo Geo

SUPER SIDEKICKS 3	119.90
SAVAGE REIGN	119.90
PANIC BOMBERMAN	119.90
GALAXY FIGHT	119.90
KING OF FIGHTERS '95	129.90
MR. DO	129.90
FATAL FURY 3	119.90
WORLD HEROES PERFECT	119.90
PULSTAR	119.90



Genau ein Jahr, nachdem der Spielautomat in Japan für Furore sorgte, soll die Saturn-Version von *Sega Rally Championship* auf den Markt kommen. Hier ein kurzer Work-in-Progress-Bericht.



Rennsimulationen sind in Japan gefragt. Nach dem Erfolg von *Daytona USA* kommt auch eine Saturn-Version von *Sega Rally Championship* auf dem Markt.

Wer sich gerade Gedanken macht, was man sich zu Weihnachten '95 am besten schenken lassen sollte, kann sicherlich diesen Titel schon einmal auf die Wunschliste setzen. Sega stellte nun erstmals Screenshots von *Sega Rally Championship 1995* für den Saturn der Öffentlichkeit vor.

Auf den ersten Blick scheint es eine nicht so ganz 100%ige Umsetzung des Automaten zu sein, zumindest optisch nicht. Die Grafik wirkt generell grobkörniger und weniger detailliert als beim großen Bruder. Segas Entwicklungsabteilung AM 3, die für die Automaten-



Version verantwortlich war, verspricht dennoch, daß der actionreiche und rasante Spielspaß am Ende doch noch erhalten bleibt: "Das Spiel ist ja



Das Auswahlménú ist bereits fertig. In dieser Vorversion konnte man jedoch lediglich die Waldstrecke auswählen. Ein Tuning-Ménú für die Autos ist fest eingeplant.



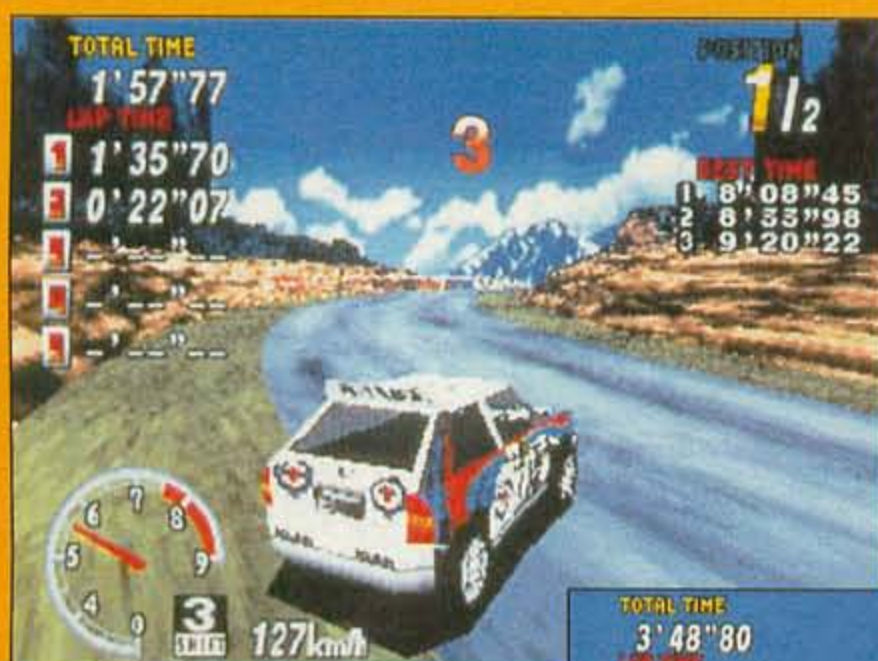
Wie beim Automaten wirkt das Fahrverhalten ziemlich realistisch

erst zu 30% fertiggestellt". Und die CS R&D Abteilung, die nun die Saturn-Konvertierung in die Hand genommen hat, beteuert "Wir bemühen uns, daß das Handling der Rennfahrzeuge um einiges realistischer sein wird als beim Vorbild. Zur Zeit sammeln wir zusätzliche Daten anhand von richtigen Rennfahrzeugen".

Das Optionsménú zumindest sieht in etwa identisch aus. Ihr könnt aus zwei Spielmodi auswählen: Practice- und

Championship-Modus, zwei Fahrzeuge (Toyota Celica GT-Four und Lancia Delta HF Integrale) mit je einem Schalt- und Automatikgetriebe und drei Kursen mit jeweils unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad (Wüsten-, Wald- und Bergstrecke). Danach geht die





Raserei los. Wie bei *Daytona USA* präsentiert sich die Landschaft in einem Polygon-Gewand, worin alle notwendigen Informationen wie Geschwindigkeit, Position, Bestzeit und die jeweilige Runden- und Gesamtzeit eingeblendet werden. Natürlich variiert der Bildschirm je nach gewählter Perspektive, aber das kennt Ihr ja bereits aus *Daytona USA*. Anders jedoch als bei normalen Straßen- oder Streckenrennen wird man während der Fahrt immer wieder gezwungen, den Fahrstil der jeweiligen Bodenbeschaffenheit (Asphalt, Erde oder Matsch) entsprechend anzupassen. Man kann nicht einfach mit 300 Stundenkilometern konstant die Runden drehen, so wie man es bei Rennspielen wie beispielsweise *Daytona USA* her gewohnt ist. Bremsen und Driften, sogar innerhalb von Tunnelabschnitten, ist somit genauso wichtig wie das Gasgeben. Auch das Fahrverhalten (und entsprechend die Animation) wurde peinlich genau den Originalfahrzeugen nachempfunden. So kam in der diesjähri-



Gut gelenkt ist halb gewonnen. Der Lancia Delta reagiert ziemlich empfindlich auf grobe Lenkversuche.

Links: Manchmal riskiert man dabei auch schon einmal einen Dreher



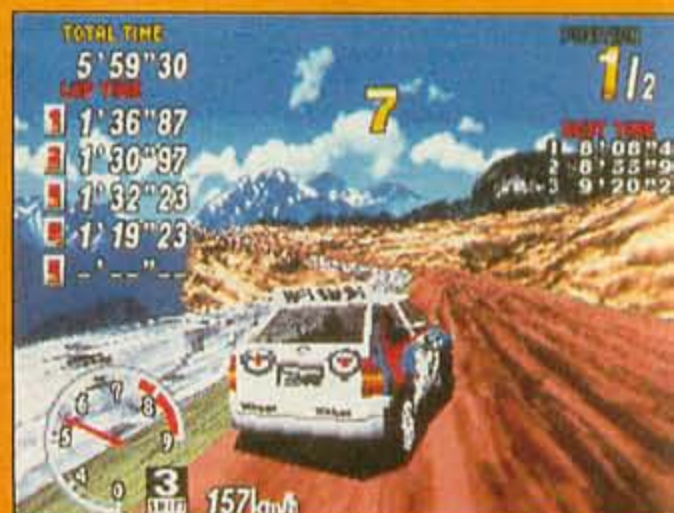
Auf gut ausgebauten Geraden erreicht man mühelos Spitzengeschwindigkeiten. Mehr als 250 km/h sind jedoch unrealistisch.

gen Indonesien-Rally sogar ein echter Toyota Celica mit dem *Sega Rally Championship*-Sponsor-Schriftzug zum Einsatz. Die durch den "Echten" gewonnenen Daten wurden

von den Spielentwicklern noch vor Ort ausgewertet und sollen später dem Spiel zugute kommen. Auch Daten über Tuning und Fahrzeug-Setup wurden dort gesammelt, die im "Tu-



Dreck am Stecken: Hier kommt man nur mühsam voran



Vorsicht: Die bezaubernde Landschaft sorgt für Ablenkung!



Bei dieser Bodenbeschaffenheit kann man nicht mit voller Geschwindigkeit durchballern



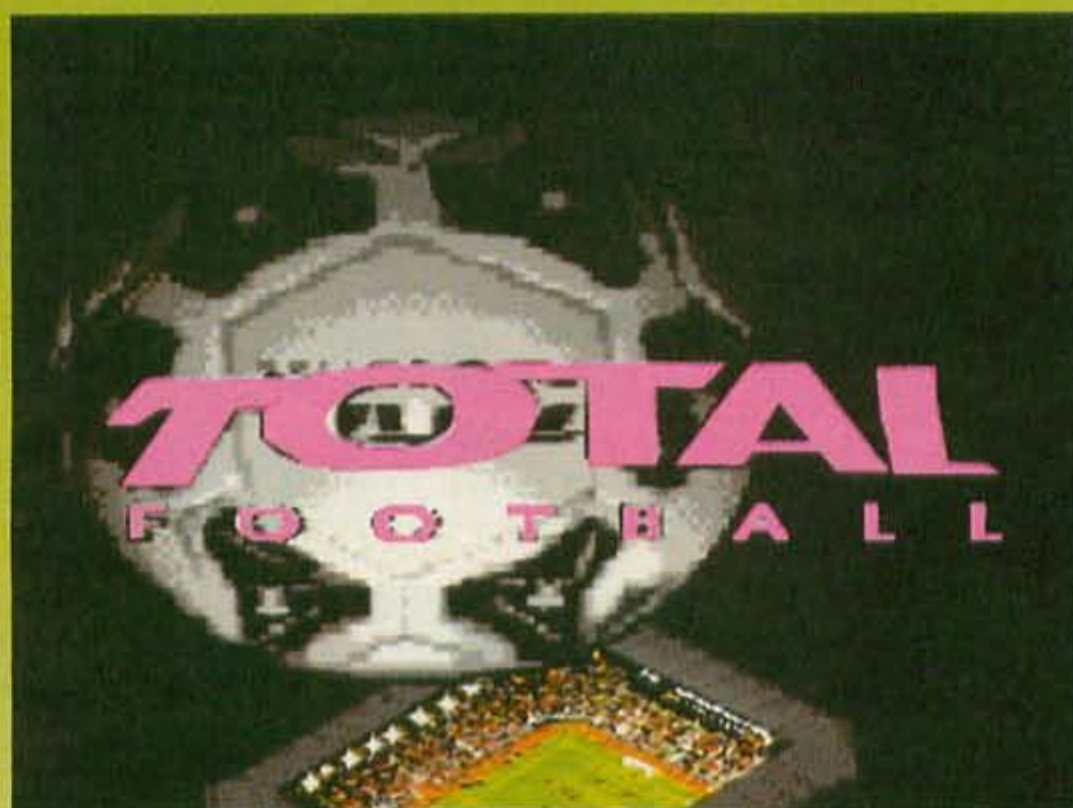
Extrem gefährlich sind Tunnelabschnitte. Hier fährt man besser besonders vorsichtig.



In Kurven sind hohe Fahrkünste gefordert. Mitunter müßt Ihr auch des öfteren driften.

ning-Modus" integriert werden sollen (der in der Automaten-Version nicht vorhanden war). Somit werdet Ihr Feinjustierungen an Getriebe, Lenkung oder Bremsen vornehmen dürfen. Wie Ihr sehen könnt, bleibt noch viel Spielraum für technische Modifizierungen. Die Entwickler von CS R&D zeigen hier jede Menge Ehrgeiz: "Wir streben nicht unbedingt eine 1:1-Umsetzung an. Vielmehr wollen wir zusätzliche Optionen einbauen, die bei der Automaten-Version nicht realisiert werden konnten. Zur Zeit erwägen wir, inwieweit die Fahrzeug- und Strecken-Palette erweitert werden kann." tet

Die kleine, feine englische Firma Domark versucht vor dem endgültigen Aus der 16 Bit-Ära, auch auf dem Fußballsektor Lorbeeren zu ernten. Kein leichtes Unterfangen in der momentanen Situation, aber lest selbst...



Die SNES-Version bietet fünf verschiedene Perspektiven

Zum Weihnachtsgeschäft will der Winzling Domark mit Hilfe seines deutschen Partners Acclaim Firmen wie Konami (*International Superstar Soccer 2*), Electronic Arts (*FIFA Soccer*), U.S. Gold (*Mario Baslers Fever Pitch Soccer*), Ocean (*Lothar Matthäus Super Soccer*) und Nintendo (*Soccer Shootout*) Paroli bieten. Domark hat, wie U.S. Gold bei *Fever Pitch*, den Schwerpunkt bewußt auf actionreiches, leicht erlernbares Gameplay gelegt und sich gleichzeitig einige neuartige Optionsmöglichkeiten ausgedacht. Alle Features konnten wir noch gar nicht überblicken, da beide Vorversionen (SNES, MD) recht absturzfreudig auf unsere Joypadkommandos reagierten. Wundert Euch daher auch nicht über diverse Gra-

fikfehler in den Screenshots, sie stammen, wie gesagt, von Vorversionen. Ein sehr lobenswerter Aspekt bei *Total Football* ist die integrierte Batterie. Damit können nicht nur Turnierstände abgespeichert werden, sondern auch die schönsten Tore. Bei der Mega Drive-Version scheint es nur eine einzige, isometrische Perspektive zu geben. Auf dem SNES könnt Ihr Dank besserer 3D-Fähigkeiten der Hardware zwi-

schen fünf verschiedenen Ansichten wählen. Die "Auto-Blickwinkel-Option" ist gänzlich neu für 16 Bit. Stellt Ihr besagte Option ein, dann dreht sich die "Kamera" wie bei einer echten TV-Übertragung je nach Spielgeschehen mit. Ansonsten wurden viele kleine Gags eingebaut. Nach einem Eigentor robbt der "schuldige" Spieler z.B. auf allen Vieren aus dem Elfmeterraum; das Tor-Replay wird automatisch

aus unterschiedlichen Einstellungen gezeigt. Statt eines zeitaufwendigen Weltmeisterschaftsturniers könnt Ihr auch "Mini-League" im Menü anklicken und selbst verschiedene Nationalteams für ein Turnier zusammenstellen. Wer nur auf "Spaß-Fußi" steht, schaltet den Schiedsrichter einfach ab, so daß Fouls nicht mehr gepfiffen werden. Wenn das fertige Spiel vorliegt, werden wir *Total Football* nach allen Regeln der Kunst auseinandernehmen. Die Vorversion macht bereits definitiv Lust auf mehr. Das Duo Domark-Acclaim könnte noch ein ernstzunehmender Konkurrent im Kampf um die '95er Fußball-Modul-Moneten werden. ds



Die Grafikfehler der Vorversion sind ganz amüsant, sie werden aber natürlich noch ausgemerzt



Total Football spielt sich wirklich schnell. Der Ball klebt mal wieder am Fuß.



Sega-Spieler bekommen etwas größere Spieler geboten (unten)



A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospiele und Geräten

MEGA DRIVE

Mega Drive+6 Spiele	dt	299,00
Animaniac	dt	119,00
Art of Fighting	dt	99,00
Alien Soldier	jp	129,00
Batman&Robin	dt	119,00
Batman Forever	dt	129,00
Clayfighter	dt	99,00
Comix Zone	dt	129,00
Demolition Man	dt	129,00
Dune II	dt	119,00
Deep Space Nine	dt	129,00
Earthworm Jim	dt	109,00
Flinstones-The Movie	dt	129,00
Fever Pitch Soccer	dt	119,00
Foreman for Real	dt	I.V.
Hulk	dt	79,00
IMG.Inter.Tennis Tour	dt	99,00
Judge Dredd	dt	109,00
Justice League	dt	99,00
König der Löwen	dt	109,00
Lothar Matthäus	dt	109,00
Light Crusader	dt	129,00
Landstalker	dt	119,00
Mega Bombermann	dt	99,00
TEIL III	us	139,00
Micro Machines II	dt	109,00
Marsupilami	dt	129,00
NBA Jam T.E.	dt	99,00
NHL Hockey 95	dt	99,00
Phantasy Star IV	us	169,00
Psycho Pinball	dt	119,00
Pete Sampras'95	dt	119,00
Primal Rage	dt	139,00
Road Rash III	dt	99,00
Ristar	dt	99,00
Seaquest DSV	dt	109,00
Shaq Fu	dt	89,00
Shining Force II	dt	129,00
Superman Death&Ret.	dt	119,00
Soleil	dt	109,00
Sonic Compilation	dt	129,00
Sonic vs Knuckles	dt	99,00
Slammaster	dt	139,00
Schlümpfe	dt	119,00
Super Street Fighter II	dt	129,00
Stargate	dt	79,00
Samurai Showdown	dt	129,00
Spirou	dt	109,00
Street Racer	dt	99,00
Skeleton Crew	dt	119,00
The Story of Thor	dt	119,00
True Lies	dt	99,00
Theme Park	dt	119,00
The Punisher	dt	129,00
The Ooze	dt	I.V.
Urban Strike	dt	89,00
Vectormann	dt	129,00
Worms	dt	I.V.
Wolverine	dt	69,00
WWF Raw	dt	79,00
andere Titel auf Anfrage		

MEGA CD

After Burner III	dt	59,00*
Batman Returns	dt	59,00*
Black Hole Assault	dt	79,00*
Battlecorps	dt	79,00*
Beast II	dt	69,00*
Batman&Robin	dt	I.V.
Chuck Rock I	dt	59,00*
Chuck Rock II	dt	79,00*
Dragon's Lair	us	49,00*
Dune	dt	79,00*
Dungeon Explorer II	dt	99,00
Dungeon Master II	dt	99,00
Ecco the Dolphin	dt	69,00*
Eternal Champions	us	139,00
Eye of the Beholder	dt	109,00
Earthworm Jim CD	dt	99,00
Fahrenheit	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fifa Soccer	dt	69,00*
Heimdall	dt	I.V.
Jaguar xj 220	dt	49,00*
Jurassic Park	dt	69,00*
Lunar-The Silver Star	us	99,00*

Lunar II	us	119,00
Microcosm	dt	59,00*
Midnight Raiders	dt	119,00
Marky Mark	us	19,00*
NBA Jam	dt	89,00*
Prize Fighter	dt	69,00*
Paws of Fury	dt	59,00*
Rebel Assault	us	79,00
Rage in the Cage WWF	dt	69,00*
Robo Aleste	dt	69,00*
Surgical Strike	dt	119,00
Sonic I	dt	59,00*
Shining Force	dt	109,00
Sherlock Holmes	dt	59,00*
Soulstar	dt	89,00*
Spiderman vs.Kingpin	dt	59,00*
Silpheed	dt	59,00
Schlümpfe	dt	109,00
Theme Park	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	69,00*
Thunderhawk	dt	69,00*
Vay	us	99,00
World Cup USA 94	dt	69,00*
Wonderdog	dt	69,00*
Wirehead	dt	I.V.
andere Spiele auf Anfrage		

SEGA 32X

32X Aufsatz	dt	239,00*
After Burner II	dt	89,00*
Chaotix	dt	109,00
Golf Best 36 Holes	dt	109,00
Metal Head	dt	99,00*
Motorcross	dt	79,00*
Motherbase	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	119,00
Rayman	dt	139,00
Super Space Harrier II	dt	79,00*
Star Wars Arcade	dt	79,00*
Stellar Assault	dt	139,00
Scottish Open	dt	119,00
Toughman Contest	dt	99,00
Virtua Racing Deluxe	dt	89,00*
Virtua Fighter	dt	139,00
WWF Raw	dt	119,00
andere Spiele auf Anfrage		

SEGA SATURN

Action Replay	dt	119,00
Adapter für US/JP/DT	..	89,00
Memory Card	dt	99,00
Joypad	dt	43,00
Lenkrad	dt	129,00
Virtua Stick	dt	89,00
Antennenkabel	dt	59,00
Adv.Milit.Commander	jp	189,00
Bug (Sept)	dt	109,00
Clockwork Knight	dt	99,00
Clockwork Knight II	jp	139,00
Cyber Speedway	dt	99,00
Daytona USA	dt	129,00
Digital Pinball (Sept)	dt	99,00
Fire Pro Wrestling	jp	159,00
Greatest Nine	jp	139,00
Layer Section	jp	149,00
Myst	dt	109,00
NBA Jam T.E.	dt	129,00
Virtual Hydlide	dt	109,00
Panzer Dragon	dt	109,00
Pebbel Beach Golf	dt	99,00
Parodius	jp	149,00
Robotica	dt	109,00
Rayman	jp	159,00
Race Drivin	jp	149,00
King of Boxing	jp	159,00
Shinobi	dt	109,00
Slam Dunk	jp	149,00
Street Fighter Movie	jp	139,00
Shining Wisdom	jp	159,00
Twin Bee Collection	jp	159,00
Virtua Hydlide (Sept)	dt	109,00
Virtua Fighter	dt	129,00
Virtua Fighter	jp	89,00
Virtua Fighter Remix	dt	89,00
Virtua Hang On	jp	149,00
Virtua Racing	jp	159,00



STÄNDIG über
1000
Gebrauchtspiele
auf Lager

SONY PLAYSTATION
deutsch
589,-

NEO GEO CD
PAL
+ 1 Spiel nach Wahl
599,-

3DO
deutsch
Goldstar + Fifa Soccer
739,-

SEGA SATURN
+ Virtua Fighter
+ Clockwork Knight
+ Panzer Dragon (Demo)
deutsch
889,-

Unseren 56seitigen starken
Preiskatalog
mit allen An- und Verkaufs-
preisen erhalten Sie gegen
Einsendung von DM 5,-
in Briefmarken

Victory Goal	dt	129,00
X-Men	jp	139,00
Wing Arms	jp	139,00
andere Spiele auf Anfrage		

SONY PLAYSTATION

Mouse	dt	59,00
Controller	dt	59,00
Memory Card	dt	49,00
Toe Shi Den	dt	99,00
Papid Reload	dt	99,00
TEIL III	dt	I.V.
Killeak the Blood	dt	99,00
Novastorm	dt	99,00
Lemmings 3D	dt	99,00
Jumping Flash	dt	99,00
Ridge Racer	dt	109,00
Wipe Out	dt	109,00
andere Spiele auf Anfrage		

JAGUAR

Rayman	dt	129,00
Ultra Vortex	dt	139,00
Pinball Fantasies	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	139,00
Flashback	dt	139,00
Super Burn Out	dt	129,00
Hover Strike	dt	119,00
CAT-Box	dt	149,00
CD-ROOM	dt	I.V.
Fight for Life	dt	139,00
White man can't jump	dt	149,00
andere Spiele auf Anfrage		

3DO

Panzer General	us	119,00
Wing Commander III	us	119,00
Space Hulk	us	129,00
Fifa Soccer	dt	109,00
Hell	us	119,00
Rebell Assault	us	109,00
Super Street Fighter II	us	129,00
Slam&Jam	us	119,00
Flying Nightmares	us	119,00
Dual Adapter für 2SNES Pads		69,00
Need for Speed	us	119,00
Road Rash	us	119,00
Syndicate	us	119,00
Theme Park	us	119,00
andere Spiele auf Anfrage		

NEO GEO CD

World Heros Perfect	139,00	
Mr.Do	139,00	
Kabuki Klash	139,00	
King of Fighters	139,00	
King of Fighters 95	139,00	
Aero Fighters II	129,00	
Aero Fighters III	139,00	
Metal Slag (Panzer-Shooting)	149,00	
Fatal Fury III	139,00	
Panic Bombermann	139,00	
Super Sidekicks III	139,00	
Pulstar	139,00	
Viewpoint	129,00	
Power Spikes II	139,00	
Street Hoop	129,00	
Sammuari Showdown II	139,00	
Savage Reign	139,00	
Top Hunter	129,00	
Art of Fighting II	139,00	
Galaxy Fight	139,00	
andere Spiele auf Anfrage		

SUPER NINTENDO

Action Replay III	dt	109,00
Asterix&Obelix	dt	139,00

Batman Forever	dt	139,00
Crono Trigger	us	159,00
Castlevania X	dt	139,00
Dschungelbuch	dt	119,00
Dirt Racer	dt	139,00

Donkey Kong		
Country II (Nov)	dt	149,00
Earthbound	us	139,00
Front Mission	jp	189,00
Fever Pitch Soccer	dt	119,00
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Final Fantasy III		

Hintbook	us	69,00
Hulk	dt	69,00
Humans	dt	99,00
Hagane	dt	129,00
Illusion of Time	dt	119,00
Jungle Strike	dt	119,00
Killer Kininct	us	159,00
Primal Rage	dt	149,00

Romance of the three Kingdom	us	159,00
Super Mario World II	dt	129,00
Stunt Race FX	dt	79,00
Schlümpfe	dt	119,00
Shadowrun	dt	129,00
Super Bombermann III	us	139,00
Super Turrigan II	dt	129,00
Swat Kats	us	139,00
Theme Park	dt	129,00
TEIL III	us	159,00
Unirally	dt	119,00
Wild Guns	dt	109,00
Weapon Lord	us	159,00
King Arthur	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Secret of Evermore	dt	129,00
Breath of Fire	us	139,00
Warsong	jp	199,00
Universaladapter Fire	..	39,00
andere Spiele auf Anfrage		

VIRTUAL BOY

Virtual Boy	us	349,00
Galactic Pinball	us	99,00
Mario Dream Tennis	us	99,00
Panic Bomber	us	99,00
Red Alarm	us	99,00
Teleroboxer	us	99,00
andere Titel auf Anfrage		

GAME BOY

Donkey Kong Land	dt	69,00
Flinstones	dt	59,00
Spidermann III	dt	59,00
Super Mario Land III	dt	69,00
Tom&Jerry II	us	59,00
andere Titel auf Anfrage		

NES

Spiele auf Anfrage
auch US-NES Spiele noch vorhanden.

SEGA MASTER

Spiele auf Anfrage

A.B. Games
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
(nur Versand)

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele
(mit Verpackung und Anleitung)
nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM
Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler
willkommen

Tel. 0 45 21 - 48 73
Fax 0 45 21 - 10 25

Montag-Freitag
12.00 - 20.00 Uhr

TALES OF PHANTASIA



Die Nachricht schlug in Japan ein wie eine Bombe. Voraussichtlich Ende dieses Jahres möchte Namco fürs Super Nintendo sein erstes Rollenspiel auf den Markt werfen. Das besondere daran: Das Spiel übersteigt bezüglich der Modulkapazität alles bis dato dagewesene. Sage und schreibe 48 Mbits (!) soll das Monstrum, das auf den Namen *Tales of Phantasia* hört, fassen. Da die derzeitige Höchstgrenze von 32 Mbit für Super-Nintendo-Module aus produktionstechnischen Gründen nicht überschritten werden kann, hat sich nun auch Nintendo selbst in die Entwicklung eingeschaltet. Eigentlich

Unglaublich, aber wahr! Nicht nur, daß Namco endlich sein erstes Rollenspiel auf den Markt bringt, dieses Spiel droht auch, alle Grenzen des technisch Machbaren zu sprengen.



Die Grafik erinnert an FF 3

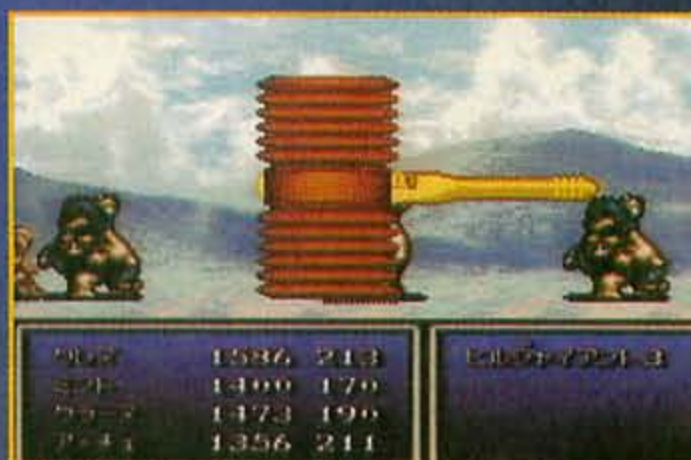
dieses Spiel so unverschämt viel Speicher? Erstens wegen der umfangreichen Grafikdaten. Die Entwickler haben es sich zum Ziel gesetzt, keine Kompromisse bei der grafischen Gestaltung einzugehen. Zu Beginn der Entwicklung hatte man eine Kapazität von "nur" 32 Mbit vorgesehen. Doch mit der Zeit merkte man, daß die Bilder nicht annähernd die Qualität erreichten, wie man es sich anfangs vorgestellt hatte. Kurzerhand wurden alle Daten gelöscht, und man begann von neuem. Was

jedoch letztendlich zur Erweiterung der Modulgröße führte, waren die vielen Sprach-Samples, die dem Spiel erst die Würze geben sollten. Noch nie zuvor waren für ein Super Nintendo-Modul so viele gesprochene Soundkomponenten vorgesehen wie bei *Tales of Phantasia*. Hier ergibt sich aber schon das nächste Problem, das insbesondere alle Nicht-Japaner betrifft. Auf die Frage, ob und wann eine US- bzw. Euro-Version geplant sei, wußte T. Toyoda von der Namco-Auslandsabteilung lediglich

zu antworten: "Eine Umsetzung ist zu diesem Zeitpunkt nicht vorgesehen. Neben Texten müßten auch die Samples ausgetauscht werden. Und wir können nicht absehen, ob und in welchem Zeitraum wir das bewerkstelligen könnten". Schade, doch durchaus verständlich... tet



Keine Kompromisse: Die erste Fassung wurde verworfen



Das ist der Hammer: Die Zaubersprüche sind witzig und spektakulär

gibt es zur Lösung dieses Speicherproblems nur zwei Alternativen. Entweder komprimiert man die Daten und reduziert so die physikalische Größe (wie man es bei *Donkey Kong Country* gemacht hatte), oder ein neues, größeres Modul muß her. Und zur Zeit scheint man letzteres ernsthaft zu erwägen. Wozu aber braucht



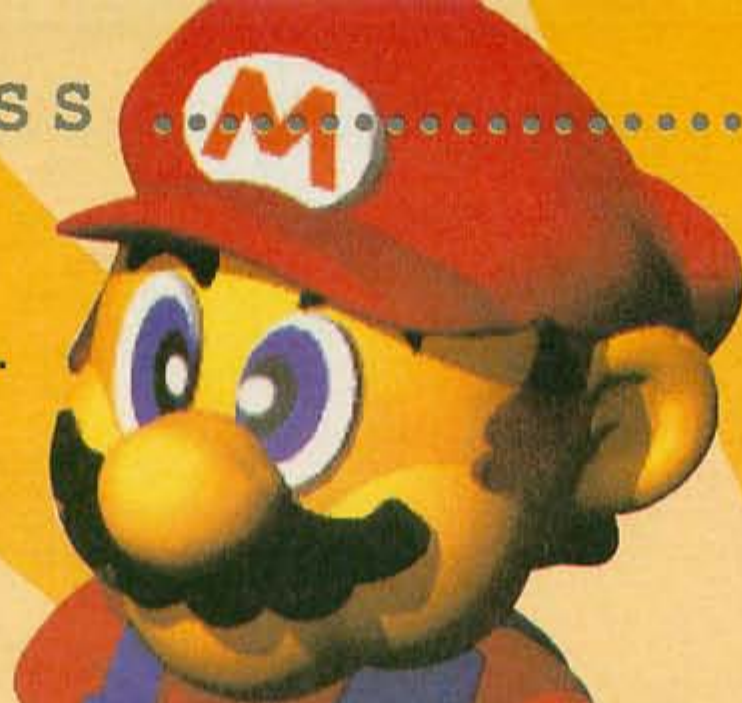
Da verschlägt's einem die Sprache. Jede Menge Sprachsamples lockern die Handlung auf.

DMB&B IMPARC

SMOKE ON THE WATER

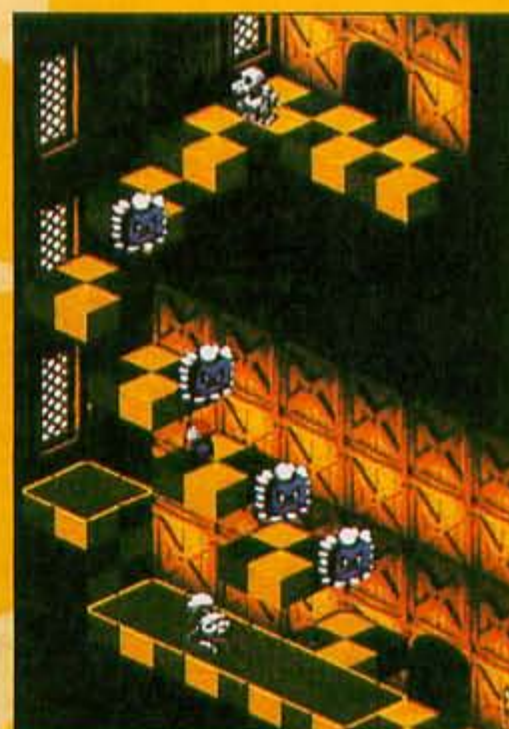


GET THE TASTE



Wieder einmal ist in Japan eine Bombe geplatzt. Nintendo und Square haben sich zusammengetan und planen für Weihnachten ein waschechtes Mario Rollenspiel.

SUPER MARIO RPG



Die ersten Screenshots vom Super Mario RPG. Noch nie war Mario so "real". Die Sprites wurden allesamt gerendert.



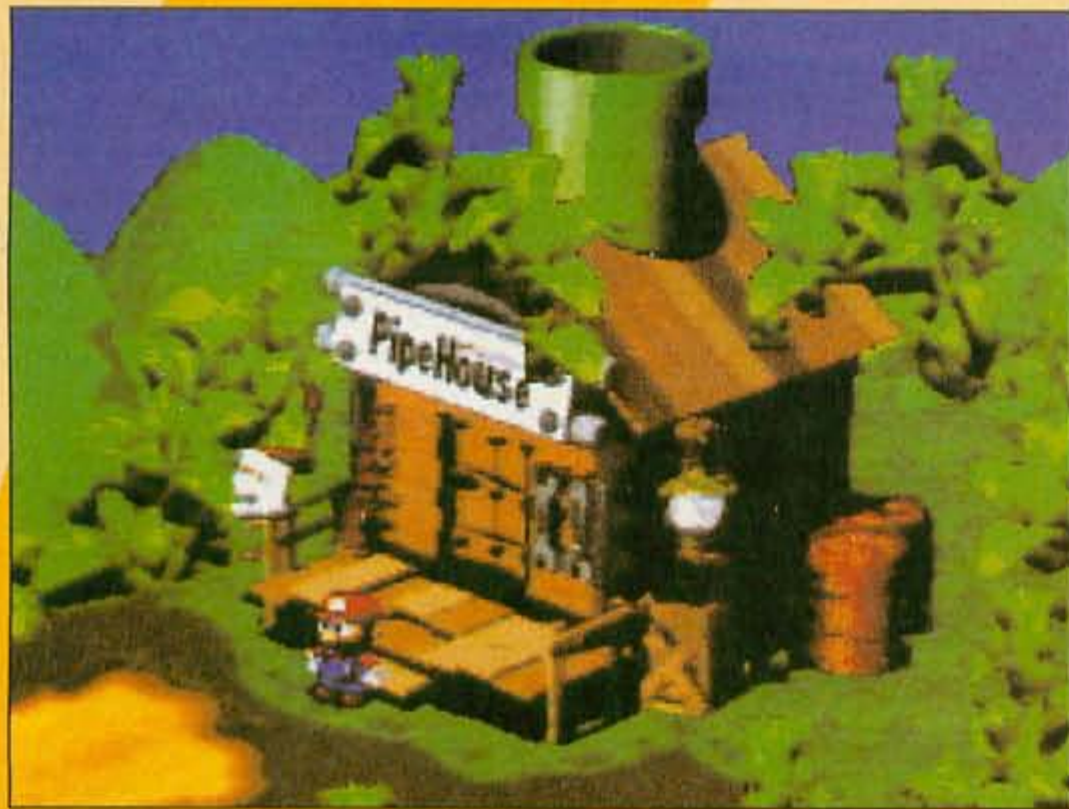
Nicht genug, daß Square und Nintendo jeweils einen Mega-Titel für das Ultra 64 angekündigt haben (siehe *Final Fantasy U64*-Artikel), sie überraschten die japanische Öffentlichkeit zudem noch mit der Nachricht, sie würden zu Weihnachten ein Gemeinschaftsprojekt verwirklichen, auf das jeder denkende Japa-

ner sehnsüchtig gewartet hatte: Das *Super Mario RPG* (RPG=Rollenspiel). Auf den ersten Blick erinnern die isometrische Perspektive und die vielen Action-Stages an *Landstalker* fürs Mega Drive. Square beteuert jedoch, daß das Spielprinzip auf dem eines reinrassigen Rollenspiels beruht. Das bedeutet, daß Ihr in Kampfsituationen Mario & Co. per Menü-Kommando steuern müßt. Doch keine Angst, wie

Ihr sehen könnt, sind Mario-ty-pische Action-Stages ebenfalls reichlich vorhanden. Die Grafik wurde wie bei *Donkey Kong Country* zuvor gerendert und in das 32-MBit-Modul gepackt. Ein ruckelfreies Bild, vor allem bei den vielen Jump'n Run-Einlagen, garantiert ein SA-1 DSP-Chip. Wer Mario kennt, wird auch feststellen, daß viele altbekannte Charaktere wie Koopa (Bowser) oder Luigi in diesem Spiel mitwirken. So



Oben seht Ihr den Eingang zu einer Action-Stage



Hier ist Mario zu Hause. Auf dem Dach prahlt ein wasserrohrförmiger Schornstein.

verwundert es auch nicht, daß die Stages stark an die Mario-Jump'n Runs angelehnt sind. Anspruchsvolle Jump-Level wird es ebenso geben wie versteckte Level hinter Wasserrohren oder Schatztruhen, wo Items wie Münzen und Pilze zu finden sind. Neu hingegen sind



die Städte, in denen Ihr einkaufen oder Infos einholen könnt. Übrigens wird hier erstmals auch das Haus von Mario (!) vorgestellt. Wie wir erfahren konnten, ist die Grundstruktur des Spiels bereits fertig programmiert. Während derzeit fieberhaft an der Feinjustierung bezüglich Grafik und Spielsystem gearbeitet wird, scheint sich die Fachwelt in Japan über eines einig zu sein:



Detailreiche Grafik, wie wir es von Square gewohnt sind



Pilze sind typisch für Mario

Sollte das *Ultra 64* noch dieses Jahr auf den (japanischen) Markt kommen, wird *Super Mario RPG* sicher als krönender Schluß das Super Nintendo-Zeitalter beenden. *tet*

Kostenlose
Preisliste
anfordern

GAME EXPRESS

action
& price
power

SUPER NES

Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman Forever	dt	109.00
Bombberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Chrono Trigger	us	129.95
Demolition Man	dt	109.00
Donald in Maui Malla	dt	119.95
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95
Madden Football 96	dt	89.95
Jungle Strike	dt	99.95
Killer Instinct	dt	139.95
Lost Vikings 2	dt	99.00
Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario World 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	119.95
NBA Live 96	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	79.95
Pinocchio	dt	129.00
Primal Rage	dt	109.95
Revolution X	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	119.00
Tetris 2	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.95
Turrican 2	dt	99.95
Vortex	us	99.95
Waterworld	dt	119.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	109.00

NBA Jam Tournament	dt	39.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Sky Blazer	dt	49.95
Star Wars 3	dt	59.95
Stargate	dt	39.95
Street Racer	dt	39.95
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Syndicate	dt	39.95

ZUBEHÖR

Donkey Kong Anhänger	dt	4.50
Donkey Kong Plüsch	dt	39.95
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
S.NES ohne Spiel	dt	189.95

MEGA DRIVE

Batman Forever	dt	99.95
Beavis and Buttthead	dt	89.95
Comix Zone	dt	109.95
Cut Throat Island	dt	109.95
Demolition Man	dt	89.95
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.95
Earth Worm Jim	dt	109.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Foreman For Real	dt	89.95
Hurricanes	dt	89.95
J.Madden Football 96	dt	89.95
Marsupilami	dt	109.95
Mighty Max	dt	69.95
NBA Live 96	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	dt	89.95
Pack Panic	dt	59.00

Sampres Tennis 96	dt	99.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Revolution X	dt	109.95
Skeleton Krew	dt	89.95
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	99.95
Stargate	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Waterworld	dt	99.00

SONDERANGEBOTE

Bailz	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	39.95
Jurassic Park	dt	49.95
Madden NFL 95	dt	49.95
Ottifants	dt	29.95
Rise of the Robots	dt	49.95
Yogi Bear	dt	49.95

3DO

Creature Shock	dt	89.95
Cyberia	uk	69.95
Cyberia	dt	94.95
Driving Need f.Speed	dt	89.95
Fifa Soccer	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Panzergeneral	dt	79.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Rebel Assault	dt	79.95
Return Fire	dt	79.95
Sesame Street Numb.	us	79.95
Syndicate-kompl. dt	dt	89.95
Total Eclipse	uk	84.95
Zhadnost	uk	69.95
Station Invasion	uk	39.95

ZUBEHÖR

Goldstar 3-Do+Spiel	dt	749.95
3-Do FZ-10 + Starb.	dt	649.95

PLAYSTATION

Toh Shin Den	dt	89.95
Cyberia	dt	89.95
Destruction Derby	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Jumping Flash	dt	89.95
Kileak the Blood	dt	84.95
Crazy Ivan	dt	89.95
Lemmings 3D	dt	84.95
NBA Jam Tournament	dt	84.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
Novastorm	dt	84.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius	dt	89.95
Rapid Reload	dt	89.95
Rayman	dt	99.95
Ridge Racer	dt	89.95
Streetfighter Movie	dt	89.95
Tekken	dt	99.95
Theme Park	dt	89.95
Waterworld Action	dt	89.95
Wipe out	dt	89.95
WWF Arcade	dt	89.95

ZUBEHÖR

Action Replay PSX	dt	59.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Maus Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	44.95

Sony Playstation	dt	589.95
------------------	----	--------

SATURN

Clockwork Knight	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Daytona USA	dt	109.95
Digital Pinball	dt	89.95
Myst (kompl. dt)	dt	94.95
NBA Jam Tournament	dt	89.95
Panzergeneral	dt	89.95
Panzer Dragoon	dt	99.95
Pebble Beach Golf	dt	84.95
Rayman	dt	89.95
Shinobi X	dt	94.95
Streetfighter Movie	dt	89.95
Theme Park	dt	89.95
Victory Goal	dt	104.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua F. & Clockw.K.	dt	139.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua Fighter	dt	99.95
Waterworld	dt	89.95

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt	69.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel	dt	49.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Saturn+VF & Clockw.	dt	849.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	699.95
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	999.95
Universal Adaptor	dt	64.95
Virtua Stick Saturn	dt	79.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staibing
(Preise können variieren)
ÖSTERREICH: Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
SCHWEIZ: Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsau

089 / 5460878 oder 089 / 5460837
Fax: 089 / 5460048

DEUTSCHLAND

05071 / 733134

071 / 733134

Österreich

Schweiz

D-Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 300,- frei
A-Versandkosten ÖS 60,- inkl. NN, ab ÖS 2000,- frei
CH-Versandkosten SFr 10,- inkl. NN, ab SFr 250,- frei

Franchise-Partner gesucht!

Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Micro Machines 96



Sandra hat tatsächlich einen Rundenrekord aufgestellt!

Zusammen mit *Super Bomberman* gehört *Micro Machines* zu den besten Multi-Player-Games überhaupt, und dank der J-Cart, in die zwei Joypad-Anschlüsse integriert sind, benötigt man für den Gruppenspaß nicht mal einen Adapter. Auch bei *Micro Machines '96* hielten sich die Entwickler wieder an das bekannte Spielprinzip. Mit winzigen Fahrzeugen rast Ihr über recht ungewöhn-

Die 96er Version von *Micro Machines* bietet neben vielen bekannten Features erstmals ein Construction-Kit, mit dem Ihr Eure eigenen Rennstrecken zusammenstellen könnt.



Mit dem Construction-Kit läßt sich wirklich alles verändern



Oben: Die Düsenflugzeuge beschleunigen automatisch und sind sehr schwer zu steuern



Marion hat leider gegen den chinesischen Blitz verloren



Mit dem flotten Elektro-Flitzer rast Ihr durch das Laboratorium, rechts oben seht Ihr die Rekorde

liche Rennkurse. Auf einem Billardtisch umkurvt Ihr die Kugeln, der Rand einer Badewanne dient als Rundkurs und der Sandkasten erweist sich als besonders rutschig. Neben einigen bekannten Strecken findet man in *MM '96* auch jede Menge neuer Kurse und Fahrzeuge, z.B. einen Labortisch, auf dem Ihr mit umweltfreundlichen Elektro-Rennern Bunsenbrennern und Stromsperrern ausweicht. Im Gegensatz zum Vorgänger weist die 96er Fassung sehr viele ver-

schiedene Spielmodi auf. Es gibt Turnier- und Ligamodi für Anfänger und Profis, Challenge-Rennen, in denen Ihr Euch an die Lenkung gewöhnt und Time-Trials, wo es nur um die beste Zeit geht. Rundenrekorde speichert die eingebaute Batterie ebenso ab wie Eure Initialen. Und falls Ihr nach einer Bestzeit den gleichen Kurs nochmal versucht, fährt Eure Rekordrunde als dunkler Schatten im Mario-Kart-Stil mit Euch um die Wette, so daß Ihr genau abschätzen könnt,

wie Ihr im Vergleich zu Eurer Bestleistung liegt. Höhepunkt der aktuellen Version ist aber definitiv das Construction-Kit, mit dem Ihr Eure eigenen Kurse zusammenstellt. Aus verschiedenen Untergründen wählt Ihr einen aus, bestimmt das Wetter, Bodenhaftung und Geschwindigkeit und entscheidet Euch für eines der zehn Fahrzeuge. Nachdem Ihr Eure Strecke zusammengestellt und mit Hindernissen ausgestattet habt, testet Ihr sie (oder auch mal zwischendurch), und falls

sie Euch gefällt, speichert Ihr sie ab und zeigt sie später stolz Euren Kumpels. Leider fehlt ein Grafikeditor, wie ihn z.B. die PC-Version hat, deshalb könnt Ihr die Kurse und Fahrzeuge nicht beliebig verändern, doch hätte für solche Extras die Speicherkapazität des Mega-Drive-Moduls nicht ausgereicht. Mitte Oktober soll *Micro Machines '96* in den Läden stehen, bis dahin besorgt Ihr Euch am besten schon mal vier Joypads, es lohnt sich. rz

THE LOST VIKINGS III

Vielleicht erinnern sich ja noch einige von Euch an *Lost Vikings*, eines der besten Geschicklichkeitsspiele überhaupt. Der unheimliche Tomator machte unseren Helden auf ihrem unfreiwilligen Weg durch die Zeit das Leben zur Hölle, bis sie ihn schließlich zurück ins Weltall jagten. Doch der schreckliche Tomator wäre nicht der schreckliche Tomator, wenn er nicht auf Rache aus wäre. Genau in dem Moment, als er sich die drei Wikinger schnappen will, fällt seine Instrumententafel aus, und Erik, Olaf und Baleog werden mal wieder in ein Zeitabenteuer verwickelt.

Auch diesmal steuert Ihr in jedem Level drei Figuren gleichzeitig. Zu den drei bekannten Charakteren gesellen sich in einigen Levels jedoch unfreiwillig zwei weitere Figu-

Rund zwei Jahre nach dem ersten Teil erfahren wir endlich, wie die aberwitzigen Abenteuer der drei tapferen Wikinger weitergehen.

ren: Fang, der Wolf, und Scorch, der Drache. Ihr trefft nämlich am Ende jedes Levels einen Zauberer oder eine Hexe, die Euch weiterteleportieren. Leider beherrschen sie den Teleport-Spruch nicht richtig, so daß manchmal einer der drei Wikinger fehlt und dafür Fang oder Scorch auftaucht. Jeder

der fünf Akteure besitzt andere Fähigkeiten. Erik springt wie ein Karnickel und durchbricht Wände, Olaf wehrt Angriffe mit seinem Schild ab, und Baleog hat eine ellenlange Kette sowie ein Schwert, womit er Gegner ausschaltet und Schalter betätigt. Fang kann ebenfalls springen und sich von Wänden abstoßen, und Scorch spuckt

Feuer und hält sich mit seinen Stummelflügeln kurzzeitig in der Luft. Um einen der rund 30 Spielabschnitte zu lösen, müßt Ihr die

Fähigkeiten der drei Figuren geschickt miteinander kombinieren, um notwendige Gegenstände aufzusammeln und Hindernisse zu überwinden. In *Lost Vikings 2* verschlägt es Euch unter anderem ins siebte und vierzehnte Jahrhundert, ins Jahr 1700 auf ein Piratenschiff, in den Amazonasdschungel 200 vor Christus und in eine ferne Zukunft mit Energietüren und Laserkanonen. Während des gesamten Spiels werfen die drei Akteure ständig mit coolen Sprüchen um sich, falls Ihr in einer Stage besonders oft versagt, erklären sie Euch z.B. freundlich den korrekten Umgang mit dem Joypad. Auch bei *Lost Vikings 2* begeistert wieder die geniale Kombination aus Jump'n'Run, Geschicklichkeits- und Denkspiel. rZ





Sega im Geschwindigkeitsrausch: Gleich zwei Rennspiele sind für den Saturn geplant. Data East und Capcom hingegen präsentieren jeweils ein Prügelspiel mit abgefahrenen Kämpfern.

Suiko Enbu

Eine Umsetzung des in Deutschland gänzlich unbekannt Automatenspiels *Suiko Enbu* stellt Data East vor. Wir befinden uns im China des 11. Jahrhunderts. Aus insgesamt 12 Kämpfern wählt Ihr einen aus, um an einem "Wer ist der Stärkste im ganzen Land"-Turnier teilzunehmen. Im Grunde ist es ein kon-



Sowas gab's auch noch nie: Neonfarbene Special-Moves in *Suiko Enbu*.

ventionelles Seitenscroll Beat'em Up im *Samurai Shodown*-Look. So besitzt jeder Kämpfer eine Waffe, die sich im Verlauf des Spiels abnutzt. Zusätzlich zu den im Automaten enthaltenen Arcade-Modus, könnt Ihr hier auch einen Special-Modus anwählen, in dem für Eure Kämpfer neue Special-Moves zur Verfügung stehen. Ob eine Euro-Version erscheinen wird, steht noch nicht fest, aber macht Euch schon jetzt auf einen Test gefaßt.

Fantasic Pinball

Das witzige Pinballspiel ist nun auch als Saturn-Version erhältlich. Sowohl grafisch als auch inhaltlich unterscheidet sich *Fantasic Pinball* (schreibt sich wirklich so!) nicht wesentlich von der Playstation-Variante. Hersteller Techno Soft erwägt zur Zeit, ob und wann eine US- bzw. Euro-Version erhältlich sein wird.



In *Fantasic Pinball* gibt's jede Menge versteckter Levels

F1 Live Inf.

Schumi hat geheiratet und die Formel 1-Welt in Deutschland ist in Ordnung. Da versteht es sich schon von selbst, daß auch diese Rennkategorie eine Umsetzung für den Saturn findet. Ähnlich wie bei *F1 Heavenly Symphony* fürs Mega CD geht es hierbei ebenfalls um eine Rennsimulation, die mit einer aktuellen F1-Datenbank und Digi-Sprachausgabe japanischer Fernsehkommentatoren angereichert wird. Die Grafik basiert auf Polygonen und ist dementsprechend schnell. Ob die grafische Qualität (siehe Screen-



F1 Live Information basiert auf rasante Polygon-Grafik

shots) noch merklich verbessert wird, werden wir spätestens Mitte Oktober erfahren, wenn das Spiel herauskommt.

Hang On GP

Motorrad-Freaks sehen einer rosigen Zukunft entgegen – zumindest diejenigen, die einen Saturn besitzen. Sega plant das erste Motorradrennspiel für diese Konsole. Anders als *Road Rash* fürs 3DO fährt Ihr in *Hang On GP '95* ein Kurs-Rennen mit entsprechend getunten Maschi-



Das erste Motorradrennspiel für den Saturn: *Hang On GP '95*

nen. Zur Auswahl stehen zwei Spielmodi (Grand Prix und Time Trial) sowie sechs unterschiedliche Kurse. Bei Bedarf kann auch der Sega Racing-Controller (Lenkrad) angeschlossen werden. Bereits Anfang Oktober soll das Spiel in Japan erscheinen.

X-Men

Capcom bringt im Herbst eine Umsetzung des Marvel-Prügelautomaten *X-Men* heraus. Geplant ist eine 1:1-Umsetzung, die beispielsweise die irrwitzigen 70-Hit-Combos oder die Superjump-Moves enthält. Wie Ihr



X-Men ist eine 1:1-Umsetzung des Capcom-Automaten

an den Bildern sehen könnt, muß man kaum Einbußen in bezug auf die optische Qualität (sofern so etwas auf dem Automaten vorhanden war, hihi) in Kauf nehmen. Als zusätzliches Feature soll auch ein Saturn-Original-Modus integriert werden. Marvel-Fans können daher jetzt schon auf die fertige Version gespannt sein. tet





VIRTUA FIGHTER & VIRTUA STICK DT 169.90



DESTRUCTION DERBY DT 99.90



WIPE OUT DT 99.90

PLAYSTATION

Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joyboard (Hori) jp	189.90
Joyboard (ASCII) jp	199.90
Joypad (NeGcon) jp	139.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
DNA Imperative dt	89.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Jumping Flash dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
NBA-JAM dt	99.90
Novastorm dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Street Racer dt	89.90
Toh Shin Den dt	89.90
Warhawk dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	**
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
6-Spieler Adapter dt	129.90
MPEG-Modul dt	**
Photo-CD System dt	**
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Bug! dt	119.90
Clockwork Knight dt	109.90
Daytona USA dt	139.90
Mystery Mansion dt	139.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	109.90
Rayman dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Victory Goal dt	139.90
Virtua Fighter dt	139.90
**i.V. Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest.	

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	899.00
FZ-10 us RGB 60Hz	999.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	99.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III dt	119.90

MEGA DRIVE

Batman Forever dt	119.90
Comix Zone	109.90
Primal Rage dt	119.90
Theme Park dt	109.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

32X

Primal Rage dt	119.90
Virtua Fighter dt	119.90
Angebote ab DM 39.90 für 32X & Mega Drive am Lager*. (*solange Vorrat reicht)	

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



Yoshi's Island DT 109.90



CHRONO TRIGGER US 149.00



SECRET OF EVERMORE DT 119.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz inkl. Antennenkabel, zwei	
Joypads & Netzteil	459.00
NEO GEO CD 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel, zwei	
Joypads & Netzteil	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90
Aerofighters III	139.00
Art of Fighting II	119.00
Crossed Swords II	139.00
Double Dragon	139.90
Fatal Fury III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters '94	129.00
King of Fighters '95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	139.00
Pulstar	139.00
Samurai Shodown II	139.00
Savage Reign	139.00
Super Sidekicks III	139.00
Viewpoint	129.00
World Heroes Perfect	139.00

SUPER NES

Asterix & Obelix dt	119.90
Batman Forever dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II (Nov.)	139.90
Earthbound us	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	109.90
Killer Instinct PAL	139.90
Drei dt	139.90
Primal Rage dt	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Secret of the Stars us	119.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90
VIRTUA BOY	
Grundgerät us	399.00
Virtua Boy-Spiele am Lager.	

UNSER LADENLOKAL



Ebertplatz 2 - 50668 Köln (Hansaring - Ecke - Eigelstein) Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet. Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.



Endlich stehen auch bei uns die ersten Playstations offiziell in den Läden, während in Japan bereits Titel um Titel erscheint. Bis Weihnachten sollen dort mehr als 140 PSX-Spiele fertig sein!

Zero Divide

Die Idee von einem Prügelspiel mit Robotern ist so alt wie der Krückstock meiner Großmutter. Diese Idee einigermaßen gut umzusetzen, bedarf jedoch hochklassiger Programmierkunst. Vor allem die Funktionalität (und die dazugehörige Grafik) muß stimmen, damit das Ganze nicht ins Lächerliche ausartet. Die Entwickler bei Zoom haben sich dieser Problematik angenommen und mit *Zero Divide* einen Prügel-Knaller gelandet, der sich zumindest in Japan gut verkauft. Ihr wählt einen von insgesamt acht stahlharten Kampfdroiden, die sich sowohl in ihrem Äußeren als auch von den Moves gänzlich unterscheiden. Mit Eurem Roboter prügelt Ihr Euch bis in die oberste Etage des sog. XTAL-Towers durch, einer Datenbank, die geheime Computer-Programme enthält. Die Regeln sind einfach: Wer seinen Energiebalken verspielt hat oder von der Kampfarena fällt (von einer metertiefen



Viel schwarzer Polygon-Hintergrund in Zeitgeist

Zeitgeist

Die Entwickler von Taito müssen zur Zeit wohl einen Germano-Tick haben. Anders läßt es sich nicht erklären, daß sie ihrem neuesten Shoot'em Up den tiefsinnigen Titel *Zeitgeist* verpaßt haben. Wundert Euch deshalb nicht, wenn Euch Begriffe wie "Hornisse" oder "Totenkreuz" um die Ohren fliegen. So nämlich heißen die Feinde, die Ihr in diesem *Starblade*-Verschnitt antreffen werdet. Im Grunde fliegt Ihr auf einer vorgegebenen Bahn durch das Sonnensystem und schießt auf alles, was sich bewegt. Aber das ist nicht so einfach, wie es klingt. Die eher mittelmäßige Polygongrafik sowie die unpräzise Steuerung schreien in dieser Japano-Version danach, einmal gründlich durchgecheckt zu werden. Hoffen wir, daß die Mängel in der Euro-Version behoben werden. (PG)

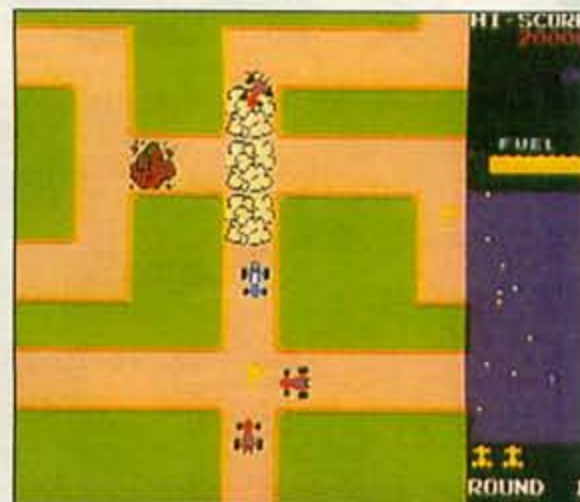
Schlucht umgeben), hat verloren. Die flüssige und detaillierte Zukunfts-Polygongrafik wird dabei durch witzige Spielsituationen aufgelockert. Auch wenn Ihr von der Arena geschubst werdet, könnt Ihr Euch in letzter Sekunde an der Kante festhalten (siehe linkes Bild) und wieder hinaufkriechen, um den Gegner mit einem Konter niederzustrecken. Es sieht zum Brüllen komisch aus und läßt Euch noch dazu die Chance, einen verloren geglaubten Kampf doch noch zu gewinnen. Ist doch erfrischend innovativ, oder? (PG)



Die futuristische Polygongrafik ist detailliert und schnell. Da kann sich Rise of the Robots ein Scheibchen davon abschneiden.

November erscheint *Namco Museum Vol. 1*, ein Spiele-Sampler bestehend aus sechs Titeln, der Namco-Automatenspiele aus längst vergangenen Tagen wieder zum Leben erwecken, bzw. mit ihnen die Kasse füllen soll. Angefangen mit dem Original-*Pac Man* sind auf dieser CD Automaten-Hits wie *Galaga* oder *Pole Position* enthalten. Um die Stimmung nicht zu verderben, wurde sowohl optisch als auch spielerisch rein gar nichts verbessert oder verändert. Lediglich der gerenderte Vorspann weist darauf hin, daß es sich hierbei auch wirklich um Spiele für eine 32-Bit-Konsole handelt.

Wie man am Zusatz *Vol. 1* unschwer erkennen kann, werden nachfolgend weitere Klassiker (die ja eigentlich keiner mehr braucht, hihi) erscheinen. Jaja, die guten alten Zeiten...



Jede Menge Namco-Klassiker: Rally X (oben) und Pac Man



SONY-NEWS



Euer fliegender Untersatz in Warhawk sieht aus wie ein Hubschrauber. Damit düst Ihr durch Wüsten und Canyons.

Warhawk

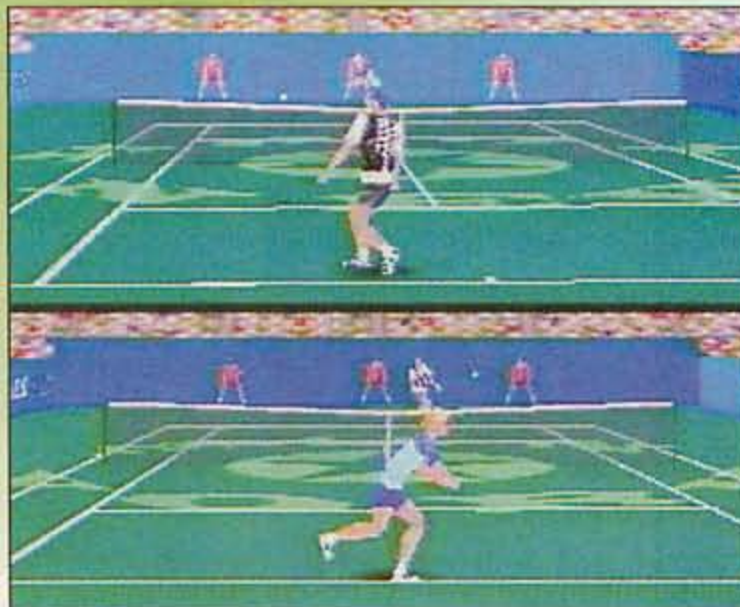
Wie bereits auf der E3-Messe angekündigt wurde, erscheint von Single Trac Entertainment Anfang Oktober das Polygon-3D-Shoot'em Up *Warhawk*. Als Pilot in einer nicht so fernen Zukunftswelt werdet Ihr losgeschickt, um gegen eine Schar von hochtechnisierten Flugzeugen und Panzern anzutreten. Aber Ihr habt auch keine schlechten Karten bei diesem Spiel. So steuert Ihr ein Fluggerät, das Eigenschaften eines Kampfljägers und eines Hubschraubers in sich vereint, so ähnlich wie bei einem Senkrechtstarter des Typs Harrier. Damit fliegt Ihr durch eine 3D-Polygonwelt und bewältigt insgesamt sechs Missionen. Diese können beispielsweise Luftkämpfe, Bodenzielangriffe oder die Suche nach versteckten Schlupfwinkeln enthalten. Die Programmierfirma Single Trac Entertainment war bisher maßgeblich an der Entwicklung von professionellen Flugsimulatoren für die NASA und die US-Rüstungsindustrie beteiligt. So kann man wirklich gespannt sein auf *Warhawk*, insbesondere auf das realistische Flugverhalten im Spiel.

Ground Stroke

Die erste Tennissimulation für die Playstation stammt aus der Feder des japanischen Herstellers SPS. Die Spieler-Palette umfaßt jeweils vier männliche und vier weibliche Tennisspieler. Es gelten die üblichen Tennisregeln, wobei die Anzahl der Sätze und die Beschichtung des Spielfeldes selbst bestimmt werden



Die Polygongrafik in Ground Stroke sieht zwar nett aus, darunter leidet jedoch die Spielbarkeit. Oder kann einer von Euch den Ball (unten) erkennen?



können. Grafisch dürfte vor allem die spektakuläre Polygongrafik faszinieren. Aufgrund der Perspektivenwahl hat man nämlich wirklich das Gefühl, eine echte Fernsehübertragung zu erleben. Wer das Joypad zur Hand nimmt, um selbst ins Spiel einzugreifen, wird aber merken, daß das Ganze schwerer zu steuern ist, als gedacht. Entweder rotiert die Kamera wie ein Wettersatellit um den jeweiligen Spieler, oder der Bildschirmausschnitt erfaßt nicht das gesamte Spielfeld, so daß man in keiner der insgesamt acht Perspektiven den Überblick behält. Im Zwei-spieler-Modus kann der Bildschirm auch wahlweise vertikal oder horizontal gesplittet werden. Der Ball verschwindet jedoch bei allen Einstellungen gerne mal in einem toten Winkel, meistens auf Nimmerwiedersehen. Die schwerfällige Steuerung tut noch ein übriges. (GA)

Dragon Ball Z

Die beliebte Anime-Serie macht auch nicht vor der Playstation halt. *Dragon Ball Z – Ultimate Battle 22* beinhaltet, wie in den 16-Bit-Varianten, auch diesmal ein Prügelspiel. Den freien Platz auf der CD haben die Entwickler von Bandai dadurch genutzt, daß sie Anime-Sequenzen mit Sprachausgabe hineinpreßten. Auch die Palette an Kämpfern wurde um ein Vielfaches erweitert. Sage und schreibe 22

Kämpfer stehen Euch zur Verfügung. Habt Ihr einmal Eure Wahl getroffen, könnt Ihr entweder im 1P-VS, 2P-VS, Battle Tournament oder Build Up Battle (wo Ihr einen Kämpfer Eurer Wahl trainieren könnt) Eure Prügelgelüste ausleben. (DY)



Anime-Prügler Dragon Ball Z

Hebereke Station

Sunsofts *Hebereke Station – popoitto* (siehe VG 9/95) hat einen deutschen Distributor gefunden. Die deutsche PAL-Version dieses witzigen *Dr. Robotnik*-Verschnitts wird zukünftig von Laguna vertrieben. tet



Spaß zu Zweit: Hebereke Station

Import-Muster: (GA) Galaxy, 089-7605151; (PG) Primal Games, 02305-42533; (DY) Dynatex, 0231-556140

RUL



Feuer frei! Mit dem 305 Megs (!) starken Shooter Pulstar im R-Type-Gewand wartet ein Leckerbissen für die besten Piloten im Neo-Geo-Lager.

Lange hat's gedauert, doch das Warten hat sich gelohnt: Mit *Pulstar* liefert die bis dato noch relativ unbekannte Firma Aicom (haben die *Viewpoint*-CD-Umsetzung programmiert) ein Ballerspiel der Superlative! Für die außerhalb des Beat'em Up-Genres nicht gerade verwöhnten Neo-Geo-Fans, wird damit zum ersten Mal die 300 Megabit-Schallmauer durchbrochen. Nach dem erstklassigen *Viewpoint* schlägt *Pulstar* wie schon *Last Resort* erneut in die R-Type-Richtung. Was erwartet Euch nun in diesem klassischen Horizontal-Scroller? Erfahrene Shooting-Fans werden sofort die markanten Züge des Raumers und den liebgewonnenen Satelliten zur Kenntnis nehmen, mit dem schon die härtesten R-Type-Abenteuer durchgezockt wurden. Auch vom Waffenarsenal her gesehen, haben sich die Designer aus dem Fundus des mittlerweile aufgelösten Softwarehauses Irem bedient: Vom durchschlagenden blauen Laser über Homing Missiles bis hin zum grünen Streuschuß, bietet *Pulstar* alles, was gut und teuer ist im Ballergeschäft.



Links: Level fünf ist wirklich unfair schwer



Wer nicht aufpaßt, wird von den Wasserfällen nach unten gedrückt, was meist ein weiteres Leben kostet

Auch könnt Ihr Euren Schuß wieder zu einem Beam aufladen und Sidekicks aufnehmen und (neu) als Schutzschilde aktivieren. Der in mehreren Stufen aufrüstbare Satellit läßt sich auch abschießen und fungiert dann als Smart Bomb, was leider seine Zerstörung zur Folge hat. Zu diesem Mittel solltet Ihr dann nur in höchster (Boß-)Not greifen. Sowohl grafisch als auch spie-

lerisch und vom Schwierigkeitsgrad her gesehen, schlägt *Pulstar* den schon grandiosen dritten Teil der R-Type-Serie auf dem Super NES. Sämtliche Gegner wurden gerendert, und jeden Augenblick taucht ein Feind auf, bei dem Euch buchstäblich die Spucke weg bleibt: Riesenschlangen, die sich in Spiralen über den Screen winden, pulsierende Riesenkrebse, überdimensionale Raumschiffe, Panzergreifzangen und vieles mehr werden



In der vierten Welt bekämpft Ihr ein riesiges Raumschiff

MISSING PAGE

MISSING PAGE

STAR



Euch das Pilotenleben zur Hölle werden lassen. Ständig wuseln Massen von Sprites über den Bildschirm, ohne daß das Spiel merklich langsamer wird, und des öfteren werdet Ihr Euch fragen (nachdem Ihr zum x-ten Mal hoffnungslos im Schußhagel der gegnerischen Armada untergegangen seid) ob und wie diese Stelle überhaupt zu schaffen ist. Doch zum Glück sind die ersten vier Level (in der Automatenversion) direkt anwählbar, so daß auch Shooter-Greenhorns etwas von der Grafikpracht dieses Highlights mitbekommen. Wenn Ihr dennoch trotz der ultraschweren Levels bei einem der Bosse angelangt seid, läuft *Pulstar* zur Höchstform

auf: Da werden aus allen Richtungen Schrotteile angesaugt, die sich stufenlos zu einem Riesenungetüm morphen, da vibriert der Meeresboden, wenn das rotierende Steinmonster zum vernichtenden Schlag ausholt und die eklige Schlange aus der pulsierenden Masse kriecht über die tropfende Höhlenlandschaft, um sich Bruchteile später zu einer Laserfestung zu verwandeln. Wie bei allen Space-Schlachten mit Satelliten wird's erst dann richtig knallhart, wenn Ihr einmal draufgegangen seid oder Euren Satelliten beim Boßkampf als letzte Rettung verheizt habt: Ohne Schutz gegen die aus allen Rohren feuernenden Viecher zu bestehen, trennt da

schnell die Spreu vom Weizen der Piloten. Es sind aber auch die kleinen Dinge, die *Pulstar* so gut machen: Wenn Ihr Euer Schiff durch einen der zahlreichen Wasserfälle manövriert, dann zieht's Euch wirklich ein Stück nach unten: Eine Tatsache, die Euch in kniffligen Situationen das eine oder andere Leben kosten wird – aber bei der Masse Leben, die Ihr sowieso verlieren werdet, fällt das auch nicht weiter ins Gewicht. Zum Laserfestival präsentieren die Designer wohlwissend toll klingende, sphärische Kompositionen, die auch nach dem x-ten Anhören nicht auf

die Nerven gehen. Das erste Neo-Geo-Werk von Aicom ist ganz klar kein Game zum schnell-mal-durchzocken, da müßt Ihr Euch schon richtig fest reinbeißen! Wieviele Level *Pulstar* hat, wissen wir noch nicht, da für diesen Preview nur ein Tag Zeit war und wir trotz härtesten Widerstandes schließlich in Level fünf die Segel streichen mußten. (Testmuster: Tuning) rk



Fließende Farbübergänge wie in diesem Feuerschwall findet Ihr überall in *Pulstar*



Man hat leider nur sehr selten Zeit, die stimmungsvollen Hintergrundgrafiken zu genießen, denn ständig ballert irgendwer auf einen



Diesmal präsentieren wir Euch die ersten Screenshots und Infos zu vier brandaktuellen Lizenztiteln, die in wenigen Monaten fürs Mega Drive erscheinen werden.

Power Rangers: The Movie

Der Erfolg der Power Rangers auf den Bildschirmen und Kinoleinwänden der Welt ist ungebrochen. Das Spiel zum Film ließ nicht lange auf sich warten und in Kürze können sich alle MD-Besitzer nach bester Final-Fight-Manier durch feindverseuchte Straßengassen prügeln. Die Story hält sich weitgehend an die Hollywood-Vorlage: "Ivan Ooze", der vor Tausenden von Jahren in seiner unterirdischen Kammer begraben wurde, ist wieder aufgestanden. Nur die Power Rangers unter Anführung des "White Rangers" können die Welt noch retten.

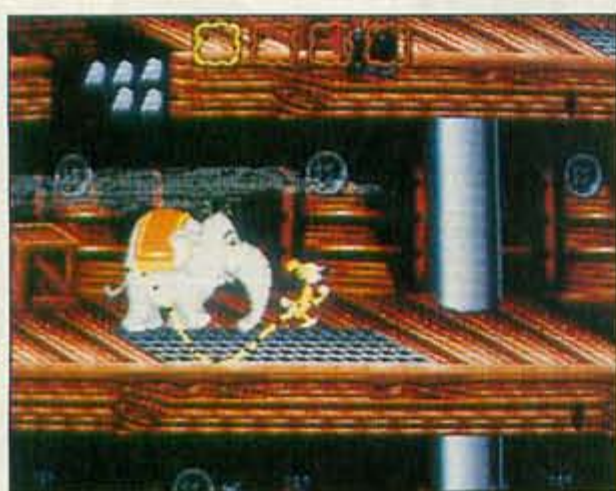


In bester Final Fight-Manier prügelt Ihr bei der Movie-Fassung auf unzählige Monsterschergen ein

fantösen Freund, zurück in die Regenwälder des Heimatkontinents zu bringen. Unterwegs müssen viele Hindernisse überwunden und gelöst werden. Nur der vielseitige lange Schwanz des *Marsupilami* kann den beiden Freunden auf ihrem langen Weg helfen. Wer ein Mega Drive hat, darf ab September auf die gefährliche Dschungelreise gehen.

Garfield

Der dickste Kater aller Zeiten mischt jetzt das Mega Drive auf! Durch ihren Übermut hat es die phlegmatische Hauskatze ins Fernsehen katapultiert. Von dort aus muß Garfield in verschiedenen Hüpf szenarien, die sich an berühmten Filmklassikern orientieren, seine scharfen Krallen zeigen. Die Palette der Abenteuerschauplätze reicht von Rick's Café in "Catsablanca" bis zu "Slobbin Hood" in Nottingham Forest. Jim Davis, der Zeichner von Garfield, hat in enger Zusammenarbeit mit den Grafikern für eine optimale Umsetzung der Charaktere gesorgt. Auch Game



Marsupilami im Pixelgewand: Leider ist Dickhäuter Bonelli etwas dumm auf die Welt gekommen – helft ihm!

Neben den berühmten Morphing-Eigenschaften haben die Heldenknaben wieder einige schlagfertige Special-Moves auf Lager. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Marsupilami

Darauf haben viele Comic-Fans gewartet: Nach Franquins Kultfigur *Spirou*, der seinen ersten Konsolenauftritt bereits hinter sich gebracht hat, macht sich *Marsupilami* auf den Weg ins farbenfrohe Videospielereich. Mit ihm erlebt man "Reisen" einmal ganz anders: Ihr fetzt mit dem amphibienartigen Wesen quer durch Südamerika, um "Bonelli", den ele-



Garfield muß zahlreiche Szenarien berühmter Filmklassiker durchwandern





Auch ein Pixel-Garfield hat's nicht leicht: Ein übermütiger Taschenkrebs versperrt ihm den Weg zum Level-Ausgang

Gear-Besitzer gehen nicht leer aus und bekommen ihre *Garfield*-Variante auf dem bisher größten GG-Modul (8-MBit!) im November nachgeliefert. **ws**

Madden '96

Wie jedes Jahr wartet Electronic Arts mit einer neuen Variante ihres Erfolgsgaranten *Madden Football* auf, diesmal mit dem Zusatz '96. Das Referenzspiel in

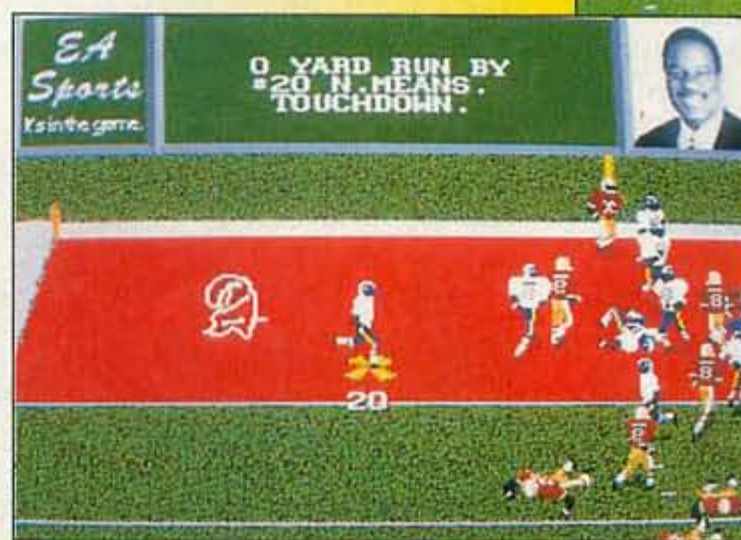
Sachen American Football weist äußerlich nur geringfügige Unterschiede im Vergleich zu den Vorgängern auf. Natürlich sind auch diesmal alle NFL-Mannschaften mit ihren aktuellen Spielerdaten vertreten. Zwar liegt uns nur eine zu etwa 40% fertige Version vor, doch man kann bereits schon erkennen, daß am Spielablauf einiges verbessert wurde. Der Computergegner ist wieder merklich stär-

ker geworden. Vor allem scheinen die gegnerischen Running Backs realistischer und intelligenter zu agieren. Sie fallen beispielsweise nicht gleich beim ersten Körperkontakt zu Boden, sondern zeigen echten Kampfegeist. So kann es oft passieren, daß die gesamte Defense-Line samt Secondary ausgetrickst und überrumpelt wird. Auch die

eigene Offense (vor allem, wenn sie vom Computer gesteuert wird) wirkt deutlich realistischer. Pässe sind diesmal riskanter als bei vorangegangenen Versionen. **tet**



Die Grafik dürfte in der Endversion besser aussehen. Madden '96 bietet jedoch kaum neue Features.



GAMEBUSTERS

Ihr Spezialist für Pc & Videospiele

Österreich  Österreich
0662 / 626 026
Alpenstrasse 18 * A-5020 Salzburg

Super Nintendo	Mega Drive	SEGA Saturn	Atari Jaguar	Panasonic 3DO	Sony Playstation
Addams Family Values 1.049,-	Theme Park (komplett in Deutsch) 899,-	Allen vs Predator 799,-	Animals 2.390,-	Descent 799,-	Playstation Grundgerät 4.490,-
Asterix & Obelix 1.049,-	Turkican 2 959,-	Checkered Flag 679,-	Alone in the Dark 2 799,-	Need for Speed 779,-	Action Replay PSX 590,-
Batman & Robin 999,-	Unirally 959,-	Club Drive 899,-	Alone in the Dark 1 579,-	Lost Vikings 2 799,-	Joypad 499,-
Batman Forever 959,-	Urban Strike 999,-	Cresent Galaxy 5.490,-	Animals 399,-	Magic Carpet 749,-	AD&D Forgotten Realm 899,-
Big Sky Trooper 929,-	WWF Wrestlingmania Arcade 929,-	Dacty Joust 5.990,-	Corpse Killer 2.390,-	Panzergeneral 899,-	Air Combat 749,-
Blackhawk 599,-	Antennenkabel 449,-	Dino Dudes 990,-	Creature Shock 1.149,-	Primale Rage 679,-	Allens 979,-
Boogerman 799,-	Arcade Racer Lenkrad 799,-	Dragon - Bruce Lee 990,-	Cridders 579,-	Rebel Assault 749,-	Aliens 749,-
Casper 999,-	Backup Memory Card 799,-	Fight for Life 799,-		Return of Fire 899,-	Baseball Konami 799,-
Chaos Engine 499,-	Batman Forever 929,-	Flip Out 349,-		Waterworld 899,-	AD&D 799,-
Cut Throat Island 929,-	Comix Zone 899,-	Hover Strike 779,-		Wing Commander 3 799,-	Ascar 799,-
Demolition Man 899,-	Demolition Man 799,-	Kasumi Ninja 749,-			Championship Pool 2 759,-
Dirf Racer FX 989,-	EXO Squad 899,-	Kasumi Ninja 749,-			Crazy Ivan 749,-
Donkey Kong Country 2 1.049,-	Fifa '96 899,-	Legions of Undead 899,-			Cyberia 799,-
Frank T. Big Hurt B. 929,-	Fifa '96 899,-	Pinball Fantasies 779,-			Descent 799,-
Green Lantern 999,-	Flintstones - The Movie 999,-	Space War 2000 749,-			Destruction Derby 799,-
Illusion of Time 899,-	IMG International Tour Tennis 929,-	Troy Alkman Football 799,-			Extrem Sports 749,-
Jungle Strike 899,-	Judge Dredd 999,-	Troy Alkman Football 799,-			Kileak the Blood 599,-
Judge Dredd 989,-	Mario Basler Soccer 999,-	Blue Lightning CD 799,-			NHL Hockey '96 799,-
Killer Instinct a. A. 799,-	Mega Bomberman 899,-	Creature Shock CD 749,-			Overkill 799,-
Lost Vikings 2 799,-	Mickey & Minnie 899,-	Demolition Man CD 749,-			Panzergeneral 749,-
Mario All Star Classic 599,-	Micromachine 2 989,-	Robinson Requiem CD 749,-			Raven Projekt 799,-
Mario Kart Classic 599,-	Mr. Nutz 2 799,-				Track & Field 799,-
Mario World 2 899,-	NBA Jam Tournament Edition 999,-				Streelfighter - Movie 749,-
Mickey & Minnie 1.099,-	NHL Hockey '96 799,-				
Mr. Tuff 899,-	PGA Tour Golf 3 729,-				
NHL Hockey '96 899,-	Primale Rage 999,-				
Pockey & Rocky 2 929,-	Revolution X 929,-				
Revolution X 929,-	Road Rash 3 899,-				
Scoby Doo 929,-	Schlümpfe 899,-				
Secret of Evermore 899,-	Shining Force 2 959,-				
Star Trek: Deep Space Nine 999,-	Sonic 1 & 2 + Dr. Robotnik 929,-				
Star Trek: Next Generation 899,-	Spiderman vs X-Man 929,-				
	Star Trek: Deep Space Nine 899,-				
	Story of Thor 999,-				
	Theme Park 899,-				

Bestellannahme 0-24 Uhr - Gratis-Gesamtpreisliste anfordern! - Für nicht angenommene Ware berechnen wir pauschal 150,- ÖS. Unfreie Sendungen werden nur nach telefonischer Vereinbarung angenommen. Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten per Post 50,- ÖS zzgl. Nachnahme, ab 2.000,- ÖS versandkostenfrei. EMS auf Anfrage. Händleranfragen erwünscht.



Von Acclaim kommt die erste Motocross-Simulation fürs Super NES, und Konami präsentiert uns den Nachfolger zu International Superstar Soccer

Dirt Trax FX

Im November kommt mit *Dirt Trax FX* das erste Acclaim-Spiel mit dem FX2-Grafik-Chip (nicht zu verwechseln mit Elites katastrophalem *Dirt Racer*). Die Motocross-Simulation überzeugt durch überraschend schnelle 3D-Grafiken auf den 22 Kursen, die Ihr mit acht verschiedenen Fahrertypen angeht. Eine Batterie zum Speichern von Rekorden und Spielzeiten wird aus Preisgründen wohl fehlen, dafür verspricht Acclaim einen Acht-Spieler-Modus. Allerdings wollte man uns noch nicht verraten, wie das funktionieren soll. Auf dem uns gezeigten Videotape jedenfalls war nur der normale Rennmodus zu sehen, der allerdings jede Menge Querfeldein-Spaß verspricht. rz



Die Vektorgrafiken von *Dirt Trax FX* für Super NES wirken dank des FX-Chips recht flott



Die Spielfeldoptik hat sich kaum geändert, die Menüs wurden dagegen toll aufpoliert



Oben: *Venom* und *Captain America* im gemeinsamen Kampf gegen die *Foundation*



Hebereke's Popoitto

Sunsofts zweitem Tetris-Klon wurde als Drumherum auch wieder eine Story mit den in Japan immens populären, hierzulande aber völlig unbekanntem, Hebereke-Comic-Figuren verpaßt. Als Distributor versucht sich diesmal nicht Mitsui, sondern Laguna. Doch selbst die

Kelsterbacher Vielverkäufer werden es nicht leicht haben, solch ein Spiel bei uns in größerem Umfang abzusetzen, zumal Nintendo zeitgleich *Tetris 2* herausbringt. Hebereke 2 ist genau wie *Hebereke's Popoon* auf dem altbewährten Puyo Puyo-/Mean Bean Machine-Prinzip aufgebaut. Vier gleichfarbige "Pillen" müssen aneinandergereiht werden, damit sie zerplatzen. Neu auf dem Spielfeld sind diesmal Bomben und bewegliche Hindernisse, das war's im Prinzip schon. Nächste Ausgabe erfahrt Ihr im Test, ob es sich tatsächlich lohnt, für Hebe einen "Hunni" lockerzumachen. ds

Superstar Soccer 2

Diesen Spätherbst bereits, früher als von der Branche erwartet, trumpft Konami mit einem Nachfolger zum Konsolen-Starkicker des Jahres '95 auf. Voraussichtlicher Name: *International Superstar Soccer Deluxe*. Selbstverständlich darf beim

Sequel dann zu viert gekickt werden, in jeder gewünschten Mensch-CPU-Kombination. Eine Riesenfülle Taktikoptionen, 15 verschiedene Grundaufstellungen, die Möglichkeit, jeden Spieler einzeln zu plazieren oder individuell einem bestimmten Gegenspieler zuzuordnen sind nur einige der Neuerungen. Jedem der 20 Spieler pro Mannschaft können außerdem nach dem eigens bei EA abgekupferten Punktesystem Spielstärke-Werte zugeordnet werden. Bei den 36 Teams werden sogar die Nationalteams der Türkei und Griechenlands berücksichtigt. ds



Venom/Spiderman: Separation Anxiety

Man hätte an den offiziellen Nachfolger zu *Maximum Carnage* ja auch einfach eine Zwei anhängen können, aber nein, ein Zungenbrecher mußte es sein. Wie auch immer, in *Venom/Spiderman: Separation Anxiety* (oder abgekürzt *VeManSeXy*) steuert Ihr entweder *Venom* oder *Spiderman*. Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr auch beide übernehmen. Gerenderte SGI-Grafiken tragen viel zum Realismus bei, und natürlich unterstützen Euch weitere Marvel-Helden wie *Captain America* und *Dare Devil* im Kampf gegen die *Life Foundation*. Wie bei Acclaim inzwischen üblich, erhält auch *VeManSeXy* ein Paßwortsystem. rz

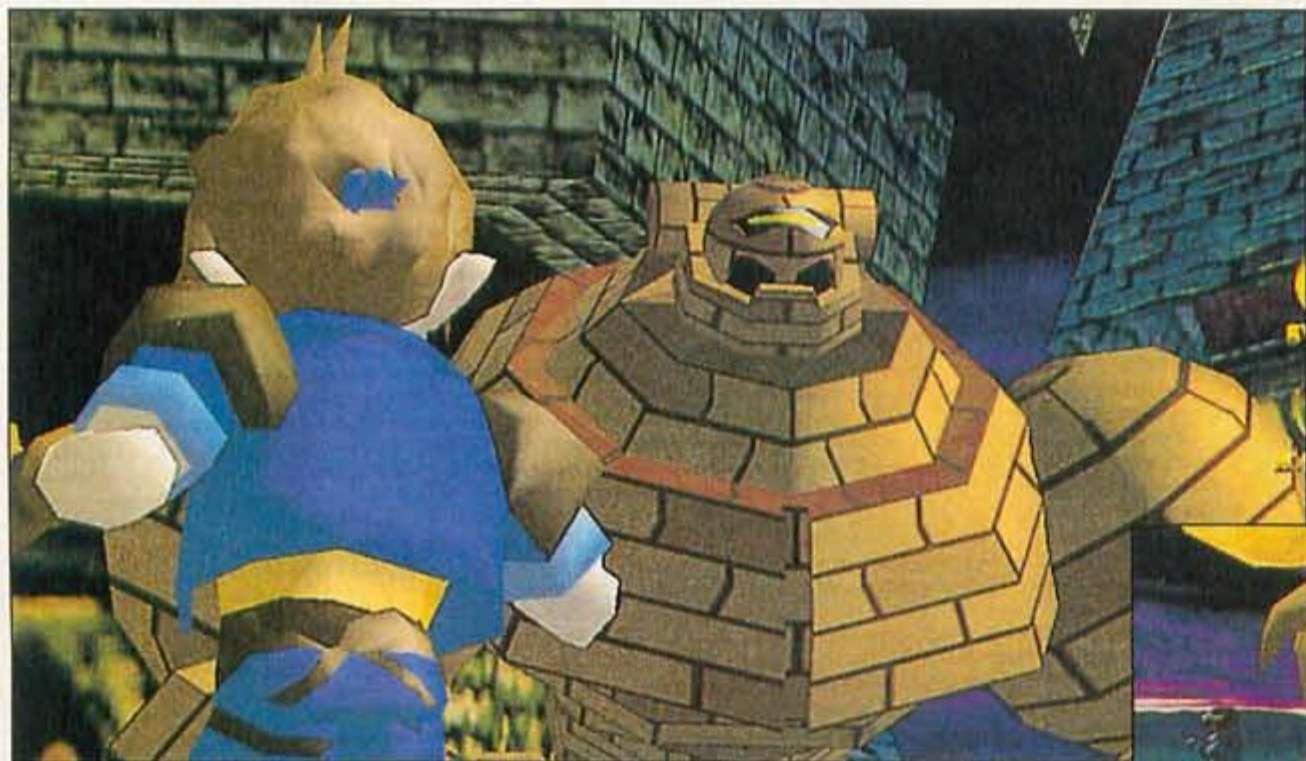
Preisfrage: Aus welchem neuen SNES-Spiel stammt wohl dieser Screenshot?



Rollenspiel-Hersteller Square gab offiziell bekannt, daß das nächste Final Fantasy auf dem Ultra 64 erscheinen wird. Die Grundzüge wurden in Form einer Studie vorgeführt.



JAPAN-NEWS



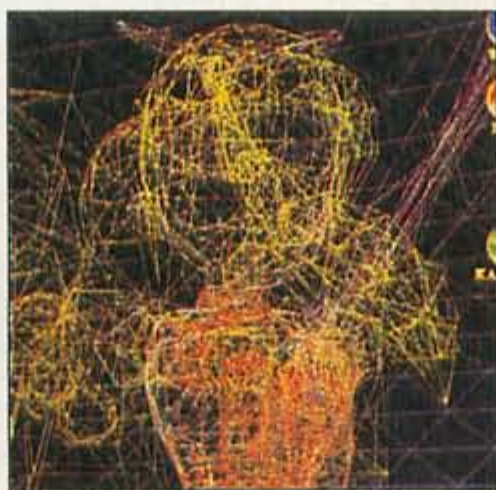
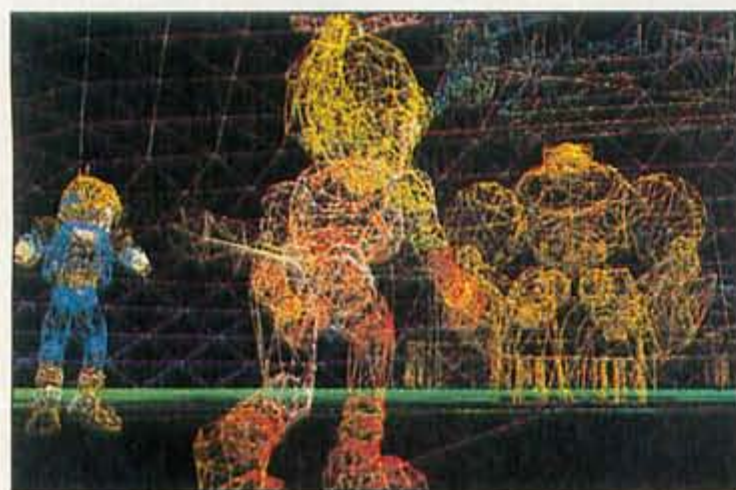
Diese Szene aus Final Fantasy 6 (US:3) wurde auf einer Silicon-Graphics-Workstation generiert. Die Perspektive in dieser lauffähigen Studie kann man bereits stufenlos drehen und schwenken.



Die selbe Szene nun aus einer anderen Sicht



Den coolen Shadow habe ich mir aber anders vorgestellt!



Diese Konstruktionen sind die Gittermodelle, die als Vorlage für Polygonflächen und Texture Mapping dienen. An den Konturen erkennt man schon die Heldin Celes.

Final Fantasy Ultra 64

Zu Jahresbeginn wurde uns nach einer Anfrage bei Square Japan bestätigt, daß man damit begonnen habe, den Plot für das nächste Final Fantasy-Rollenspiel zu entwerfen. Damals war man sich jedoch im unklaren, ob das Spiel noch auf dem Super Nintendo oder bereits auf dem Nintendo 64 (offizieller Name von Ultra 64 in Japan) erscheinen sollte. Nun endlich ist's raus. Im April '96 soll FF fürs Ultra 64 erscheinen, vorausgesetzt, Nintendo hält den Nippon-Verkaufstermin seiner Super-Konsole ein (z. Z. für den 1. 12. '95 geplant). Gleichzeitig mit der Auslieferung des U 64-Entwicklungs-Tools an Square vor ca. zwei Monaten hat man Grafik-Studien erarbeitet, die zunächst Szenen aus FF 6 (US: FF 3) in ge-

renderter Form enthalten. Die lauffähigen Demo-Bilder zeigen eine Kampfszene zwischen der Truppe von Locke, Celes und Shadow und einem Golem-Monster, die in FF 6 noch als Pixelgrafik enthalten war. Deutlich zu erkennen ist die Zoom- und Rotationsfunktion, die es erlaubt, die Perspektive beliebig und stufenlos zu verändern. "Unsere ersten Erfahrungen mit Polygon-Grafiken haben wir auf einer Onyx-Workstation gesammelt. Nun beginnen wir das Ganze konkret für das Nintendo 64 umzusetzen. Die vorliegende Studie sollte nur zeigen, wie das nächste FF aussehen könnte." Der Sprecher von Square betont dabei, daß die Bilder lediglich Studien (aufgebaut auf einer Silicon Graphics Workstation) seien, und nicht, wie bereits mehrfach fälschlich angenommen, aus FF 7 (der offizielle Titel steht

noch gar nicht fest) selbst stammen. "Eine Vorversion von FF 7 werden wir zu dem Zeitpunkt zeigen, wenn Nintendo das 64-Bit-Gerät vorstellt. Wahrscheinlich im November, wenn in Tokyo die Shoshinkai-Messe stattfindet."

Wir dürfen gespannt sein, denn Nintendo hat seinerseits angekündigt, daß gleichzeitig auch eine Ultra 64-Version von Mario als spielbare Vorversion gezeigt werden soll.

Front Mission 2

Erfolgreiche Spiele haben immer eine Fortsetzung. Ende November erscheint Front Mission - Gun Hazard, die Action-Adventure-Variante des SF-Strategiespiels Front Mission. In zehn Stages könnt Ihr den Steuerknüppel eines "Wanzer"-Roboters selbst ergreifen, um den bürgerkriegsähnlichen Zuständen auf der Erde des Jahres 2038 zu begegnen. Ein ausführliches Preview dieses Square-Spiels liefern wir Euch in der nächsten Ausgabe. *tet*



Alle Action-Stages sind in Front Mission - Gun Hazard als Seitenscroller ausgelegt. Euren Wanzer dürft Ihr diesmal selber steuern.



AUTOMATEN-NEWS

Nach Namcos Formel-Eins-Renner *Ace Driver* kontert Sega mit seinem nicht minder beeindruckenden *Indy 500*-Fahrsimulator zurück. Quietschende Reifen und Polygon-Power geben den Ton an.



Glücklicherweise spendierte Segas "AM1"-Team ihrem *Indy 500*-Simulator gleich drei Strecken-Szenarien, statt nur eine einzige Piste, wie es beim Konkurrenzprodukt *Ace Driver* der Fall war. Der erste Rundkurs ist wie bei *Daytona* hauptsächlich für Anfänger gedacht. An die restlichen zwei "Racing-Tracks" sollten sich nur Fortgeschrittene und Experten heranwagen. Im Rennen wird die Streckenübersicht und Eure Position in einer

Auch *Indy 500* steckt voller grafischer Leckerbissen

Indy 500

Nur um Bruchteile von Sekunden eher schoß *Rave Racer* von Namco vor *Indy 500* über die Ziellinie. Beim Gerangel im Rennspielgeschäft hat sich auch Sega nicht lumpen lassen und eine teure Indycar-Lizenz an Land gezogen. Von der Machart her reiht sich *Indy 500* in die Schlange der modernen 3D-Fahrsimulationen ein. Bevor Ihr mit dem "Bleifuß" loslegen könnt, sucht Ihr Euch einen schmucken Flitzer aus, der entweder mit Automatik oder Manuell-Getriebe ausgestattet ist.



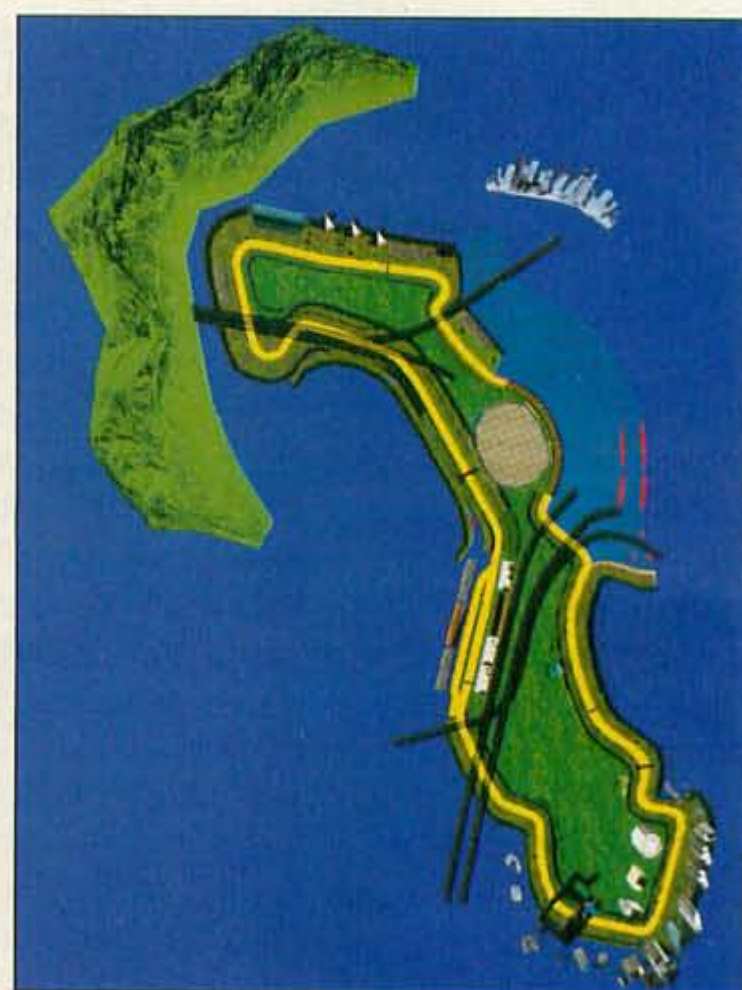
Detailverliebt: Bei durchdrehenden Reifen entsteht eine Rauchwolke



Vier Kameraperspektiven stehen Euch während des Rennens zur Auswahl



Der Beginner-Kurs: Auf dem originalgetreuen "Indianapolis Motorspeedway" werden vier Runden absolviert



Hier ein Blick auf die Streckenführung des Expertenurses "Bay Side Street"



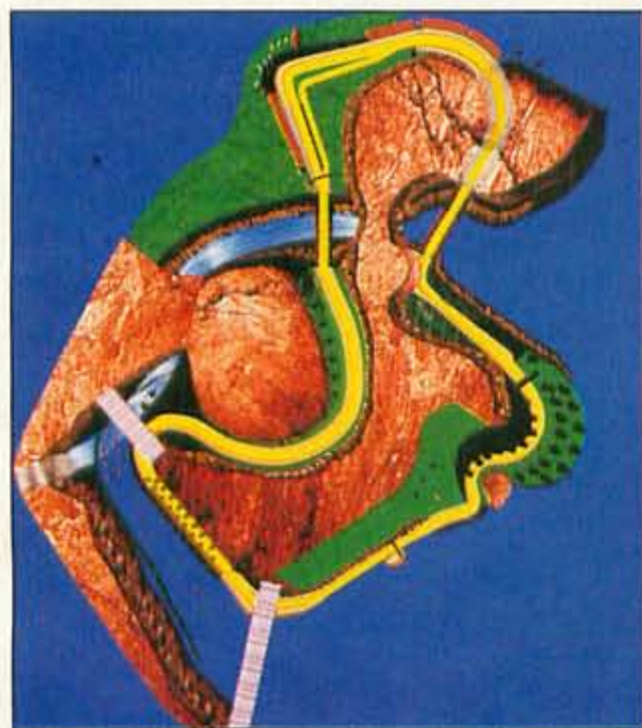
AUTOMATEN-NEWS



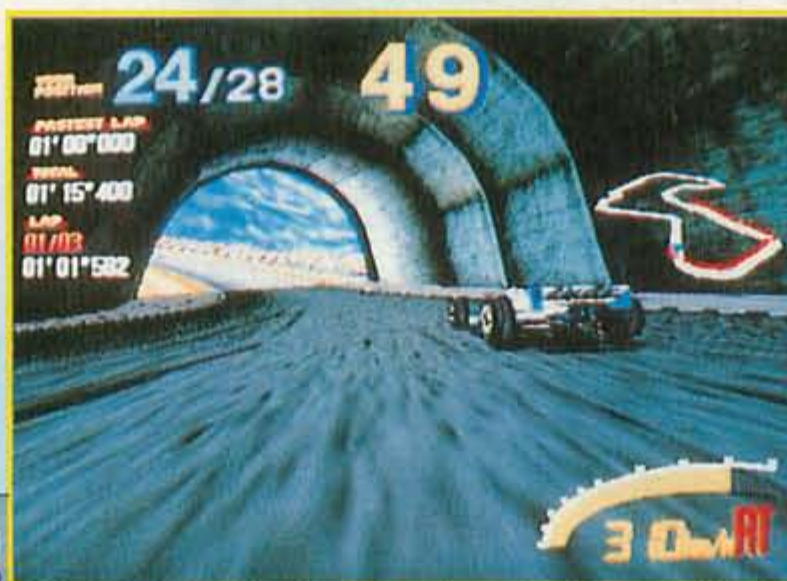
Gigantische Polygon-Wolkenkratzer zieren den Horizont

Bildschirmcke eingebildet. Mit Euch kämpfen 33 weitere Indy-Boliden um die begehrte Siegetrophäe. Ganz nach dem *Out Run*-Prinzip müßt Ihr "Checkpoints" durchfahren, die das knapp bemessene Zeitlimit-Konto wieder aufstocken. Jeder Crash oder jedes unkontrollierte Fahrmanöver kosten Euch wertvolle Sekunden und im schlimmsten Fall einen "Credit". Die Perspektive ist feinste 3D-

Darstellung mit einer guten Blickposition aus der Sicht des Fahrers. Wie mittlerweile üblich, stehen Euch drei weitere Kameraansichten zur Auswahl. Für das bessere Geschwindigkeitsgefühl sorgen zahlreiche Details am Fahrbahnrand wie Bäume, Schilder, Tunnel oder Tribünen. Ebenso wurde an Hügel und Täler gedacht, die grafisch aufwendig in Szene gesetzt wurden. Ein ganz besonderer Augenschmaus sind die mit

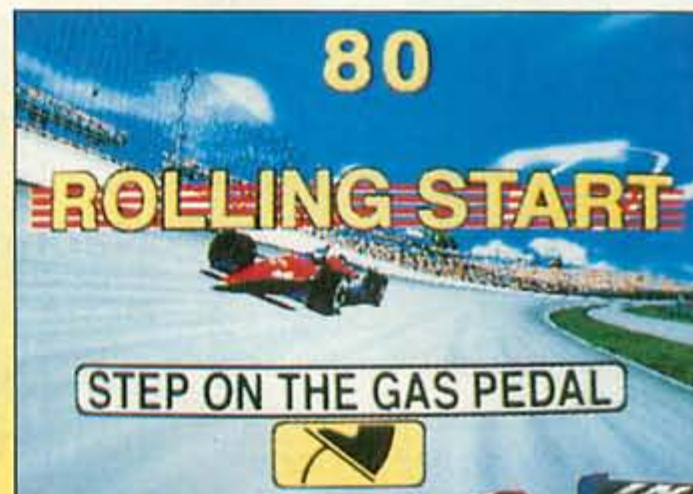


Fortgeschrittene starten gleich auf dem "Highland Raceway" durch



Auch Tunnelpassagen fehlen natürlich nicht

ellen F1-Sponsor "Fuji-TV" entsteht. Des weiteren ist uns nicht bekannt, ob der Lizenzabschluß auch eine Konsolenumsetzungen beinhaltet, was zudem noch gegen eine Konvertierung sprechen würde. Doch heimische Rennspielfans müssen nicht verzagen, denn *Daytona 2* befindet sich ge-



Chancen für eine spätere Umsetzung stehen momentan sehr schlecht, da Sega gerade an einem reinrassigen Formel-Eins-Rennspiel (*Formula 1 Live Information*) arbeitet, das in Zusammenarbeit mit dem offi-

rade in der Entwicklung und wird zuerst in Automatenform erscheinen, danach werden mit Sicherheit alle Saturn-Besitzer bedient. Wir halten Euch auf dem laufenden.

An dieser Stelle noch eine Entschuldigung an alle Prügelfans: Das für diese Ausgabe angekündigte *Tekken 2* stellen wir aus Aktualitätsgründen erst in der nächsten Video Games vor, was auch mehr Sinn macht, da alle bisher in der Fachpresse veröffentlichten Bildschirmfotos von einer halbfertigen Version stammen. WS



Nur fliegen ist schöner: Ein Überschlag mit 315km/h kann böse Folgen haben



Bis zu acht Indy-500-Automaten können untereinander vernetzt werden



Seit dem 21. September gibt's die Sony Playstation zu einem Preis von 599 Mark zu kaufen

THE NEXT RACE

Nachdem der Saturn das Licht des deutschen Marktes früher als erwartet erblickt hat, und auch die PAL-Playstation inzwischen zu haben ist, wird's Zeit für einen kritischen Vergleich der Next-Generation-Konsolen.



Laut Sega ist die erste Lieferung von Saturn-Geräten schon ausverkauft

Schade, daß Nintendo noch nicht so weit ist! Nach deren Aussagen würde sowieso die gesamte Konkurrenz erblassen. Aber so richten wir unser Hauptaugenmerk eben nur auf Sony und Sega (ätsch!). Was die Qualität einer Konsole ausmacht, sind ja nicht nur die technischen Daten, sondern auch die Spiele, die es für das entsprechende System gibt. Damit haben allerdings die Hersteller ein kleines Problem. Die technischen Daten stehen fest, daran gibt's nichts zu rütteln, aber woher sollen die Hersteller wissen, wie gut die Spiele sind, die es für ihr System geben wird (und damit Werbung machen)? Bleibt also nur eins: Die technische Leistungsfähigkeit möglichst großspurig zu verkünden. Hier wird dann gerne mit Megabit, MIPS, Polygonen, Texture-Mapping, Gouraud-Shading

und anderen Fachbegriffen um sich geworfen, die zwar toll klingen, meistens jedoch wenig aussagen (geschweige denn verstanden werden). Darum fangen wir doch einfach mal mit einer kurzen Erklärung an, damit Ihr auch versteht, womit die Hersteller denn eigentlich so angeben.

Bei Computern hat man sich zur Angabe von Datenmengen oder Speicherplatz auf Byte-Einheiten geeinigt. Kilobyte, Megabyte und Gigabyte sind

hier die verwendeten Größen. Da Konsolen mit weniger Daten arbeiten als beispielsweise PCs, mußte man sich etwas einfallen lassen, damit's besser klingt. Ein Byte besteht aus acht Bit, und so kam man schnell auf den Trichter, alles in Megabit anzugeben. Dadurch werden die genannten Einheiten gleich um den Faktor acht größer (1 MByte = 8 MBit). Sowohl Saturn als auch Playstation haben also zwei MByte Hauptspeicher.

Um die Rechenleistung eines Systems festzulegen, erfand man die Einheit MIPS (Million Instructions Per Second). Hier kommt die erste Relativität ins Spiel. Während beispielsweise das Mega Drive mit Befehlen arbeitet, die aus sechzehn Informationseinheiten (Bit) bestehen, verhackstückt der Saturn nur noch sehr kurze Datenwörter aus vier (oder weniger) Bit. Das nennt man dann RISC (Reduced Instruction Set Architecture). Mit anderen Worten: Um die gleiche Anzahl an Bits zu verarbeiten, braucht das Mega Drive einen Befehl, der Saturn aber gleich vier. Würde das Mega Drive genauso viele Bits pro Sekunde verarbeiten wie der Saturn, wäre die MIPS-Zahl vom Saturn also trotzdem viermal größer als die des MD. Kommen wir nun zur Grafik: Früher bestand bewegliche Videospieldgrafik hauptsächlich aus sogenannten Sprites. Ein Sprite wurde wie ein Schriftzeichen aus mehreren Reihen von digitalen Daten definiert (siehe Bild 1). Heute geben Polygone den Ton an. Ein Polygon ist, vereinfacht gesagt, nichts anderes als ein "Strich" (Vektor), dessen Lage allerdings dreidimensional im Raum definiert werden muß (X-, Y-, und Z-Wert). Um einem aus Polygonen zusammengesetzten Körper ein realistisches Aussehen zu geben, kann man die Flächen zwischen den Poly-



576 Polygone ergeben eine noch recht eckige Kugel



Mit Gouraud-Shading läßt sich eine schöne Rundung vortäuschen



Für bessere Optik läßt sich das Objekt mit einem Bild überziehen (Texture Mapping)

gonzügen mit einer Oberfläche (einem Bild) überziehen, was man Texture-Mapping nennt. Um eine perfekte Rundung zu erzeugen, bräuchte man unendlich viele Polygone, was unendlich viel Rechenzeit beanspruchen würde. Hier bedient man sich gerne des sogenannten Gouraud-Shadings. Dadurch werden eckige Flächen mittels einer Schattierung "abgerundet" (Bild 2-4).

Ein direkter Vergleich von Saturn und Playstation ist nicht ganz einfach. Bei beiden handelt es sich um hochgezüchtete Grafik-Computersysteme, die allerdings völlig unterschiedlich aufgebaut sind.

Was den Vergleich so schwer macht, sind hauptsächlich die Custom-Chips, mit denen beide Konsolen vollgestopft sind. Ein Chip in der PSX kann dieses, ein anderer jenes und im Saturn übernimmt ein vergleichbares Bauteil gleich noch zwei Funktionen dazu, während ein anderer Coprozessor schon wieder nur die Hälfte des PSX-Vergleichstyp erledigt. Was eine Konsole kann, sieht man hauptsächlich an den Spielen, und da liegen beide Systeme etwa gleichauf.

"Was unterscheidet den Saturn von der Playstation?" – das dürfte wohl momentan die brennendste Frage sein. Die einfachste Antwort: 100 Mark. Danach wird's etwas schwieriger. Obwohl Sony behauptet, die Playstation könne eine halbe Million Texture-Polygone inklusive Lichtreflexen hand-

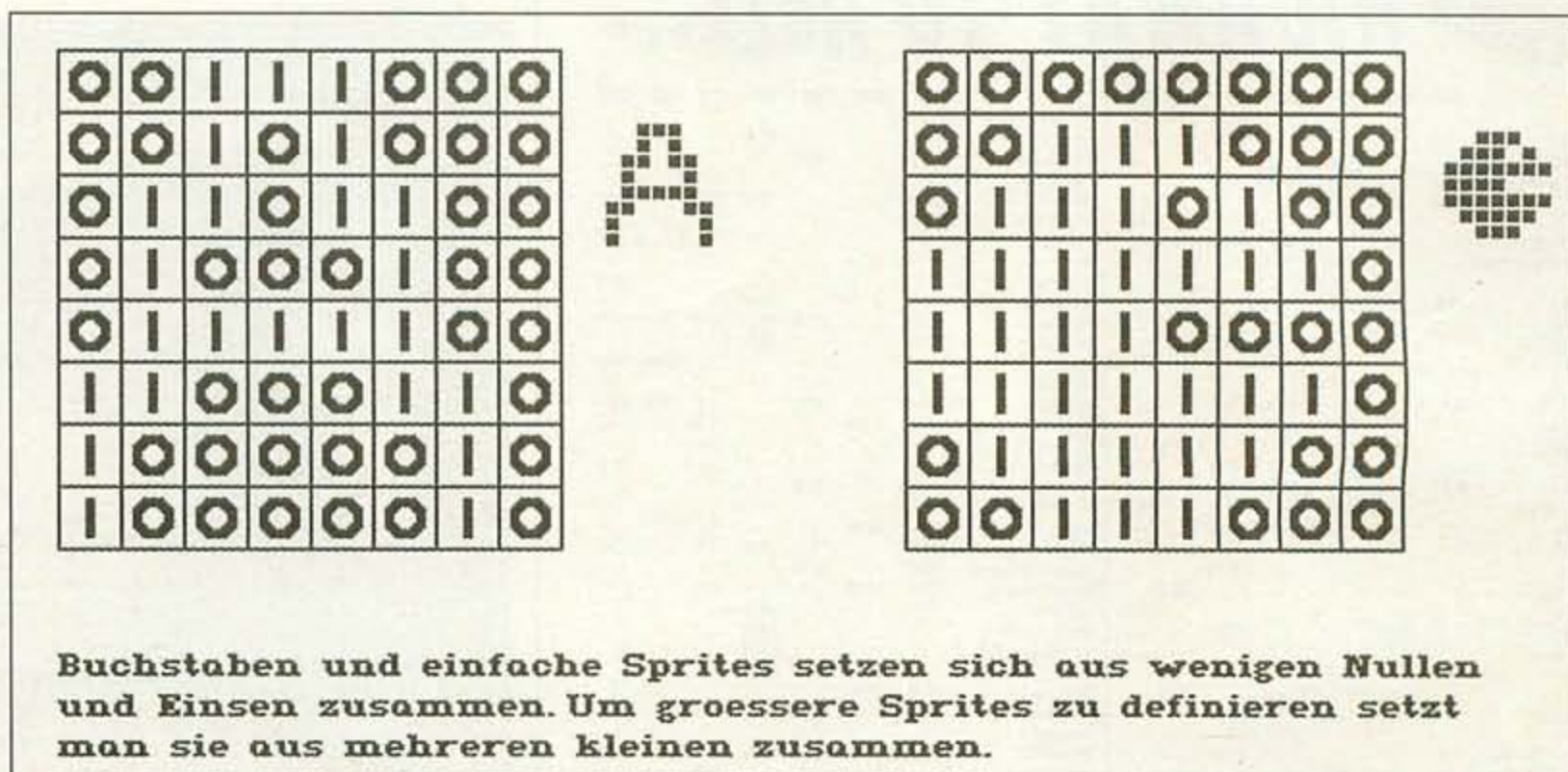


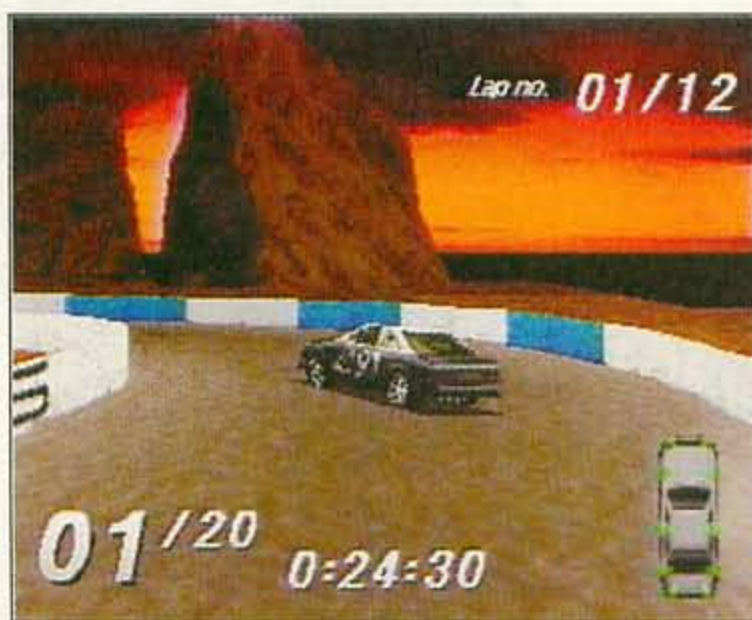
Bild 1: Die ersten Sprites wurden nicht anders definiert als gewöhnliche Buchstaben

haben, kam uns doch von Programmiererseite (und die sollten's ja wohl genau wissen) zu Ohren, daß da bei 80 000 schon Schluß ist. Wenn man so etwas hört, fragt man sich doch, inwieweit die anderen technischen Angaben überhaupt stimmen. Welche Konsole denn nun wirklich besser ist? Technisch hat auf alle Fälle der Saturn die Nase vorn.

Allerdings bedeutet das nicht, daß die Spiele auf Segas liebstem Kind technisch besser sein müssen. Manche Leute behaupten, der Saturn sei schwieriger zu programmieren, andere (beispielsweise die Entwickler von BUG!) sagen, das sei auch nicht schwerer, als bei anderen Systemen. Durch Betriebssystem und Programmiersprache steht al-

lerdings auch eines fest: Spiele, die für High-End-PCs (486er aufwärts) programmiert wurden, lassen sich extrem einfach auf die Playstation umsetzen (und umgekehrt). Diese Tatsache allein ist ein gigantischer Vorteil vor der Konkurrenz. Trotzdem dürfte auch der Saturn keine Nachschub-Schwierigkeiten bekommen.

Für beide Systeme liest sich die Lizenznehmerliste wie ein Who-is-Who der Entwicklerbranche. Obwohl es im Moment für den Saturn noch etwas dünn aussieht (was die Anzahl der verfügbaren Spiele zum Marktstart angeht), kann man zuversichtlich sein. Sega legt im Moment eben mehr Wert auf Qualität als auf Menge. In Sachen Benutzerfreundlichkeit muß der PAL-Saturn allerdings eine Schlappe einstecken: Das mitgelieferte Joy-



Mit Destruction Derby für PSX will auch Sony selbst ein Wörtchen im Kampf um die Rennspiel-Freaks mitreden



Schon letztes Jahr begeisterte uns Namco mit Ridge Racer für die Sony Playstation



Im Vergleich dazu Segas Referenzprodukt Daytona USA, das bei etwas schlechterer Grafik mehr Realismus und Abwechslung bietet

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL

	MD	MDCD	SAT	SNES	3DO	JAG	SONY		MD	MDCD	SAT	SNES	3DO	JAG	SONY
11th Hour			149,95*		139,95*		179,95*	Ogre Battle				149,95			
3D Baseball '95			L.V.				L.V.	Pezzer Dragon				109,95			
3DO Demo-CD Vol. 3					19,95			Pezzer General					109,95		
A-Train							149,95	PGA Golf 3	119,95	L.V.		139,95*	169,95*		L.V.
Arc Combat							179,95	Phantasy Star 4	169,95			L.V.			
Adams Family Values	L.V.			139,95*				Philosoma							ab 109,95
Advanced Military Commander			159,95*					Po'ed					119,95*		
Aircars							129,95*	Power Serve							149,95*
Alien Soldier	119,95	L.V.						Prehistoric Man				129,95*			
Alien Trilogy		L.V.				L.V.	L.V.	Primal Rage	119,95*		119,95*	139,95*	129,95*	119,95*	119,95*
Alone in the Dark 2			L.V.				129,95*	Psycho Pinball	119,95			139,95*			
Am the Last							179,95	Raiden						119,95	159,95
Asfal			119,95		129,95	129,95*		Raising Kain				L.V.			159,95
Beltz	119,95			129,95	129,95*			Rayman				149,95*		L.V.	129,95*
Battle Monstros			149,95					Rebel Assault 1		119,95					99,95
Battlestar CD							129,95*	Returns Fire							109,95
Battlestar 2	129,95	L.V.		L.V.	139,95*			Ridge Racer							99,95
Beyond the Beyond							189,95*	Ripcord				149,95			
Blackthorn				129,95	129,95*			Rise of the Phoenix	149,95*			149,95			
Black Fire			129,95*				L.V.	Road Rash (MD = Teil 3)	119,95	109,95	L.V.			99,95	L.V.
Blade Force					129,95*			Rock n Roll Racing	119,95		L.V.	139,95		L.V.	L.V.
Blue Lightning 2 CD							129,95*	Romance of 3 Kingdoms 4	139,95*			149,95			
Boxers Road							169,95	Sacred Showdown 1	129,95	119,95	L.V.			169,95	
Brutal 13		129,95*			129,95			Sacred 2	119,95*			139,95			
Breath of Fire 1			89,95		149,95			Secret of Eternity				159,95*			
Bug							129,95	Secret of Mexico mit Bach				129,95			
Burn Out							129,95	Secret of the Stars				139,95			
Captain Quazar							129,95*	Shining Force 2	139,95	99,95					
Chrono Trigger us				159,95				Shining Wisdom				129,95			
Clay Fighter 2 (MD = Teil 1)	129,95	L.V.		L.V.	139,95*	129,95*	L.V.	Shinobi Den				129,95			
Clockwork Knight 1			109,95					Sin City 2000		L.V.	159,95*	199,95	L.V.		L.V.
Clockwork Knight 2			129,95					Slam Jam 95			L.V.		109,95		L.V.
Comanche				139,95*				Slaughter		99,95					
Conan: The Barbarian	L.V.			L.V.	139,95*	129,95*	L.V.	Solar Eclipse			139,95*		119,95		ab 109,95*
Cyber Dash				L.V.	129,95*			Space Adventure		119,95*					
Cyberia				L.V.	129,95*			Space Griffon							129,95
Deadly Encounter				L.V.	139,95*			Space Hulk							109,95*
Dark Soldiers (Vampire)				L.V.	139,95*			Spot goes to Hollywood							ab 109,95
Daytona USA			129,95					Star Blade		149,95*					109,95
Deadly			129,95					Star Trek DS9	119,95*			L.V.			
Deathtrap							129,95*	Star Trek TNG			L.V.	129,95	139,95*		L.V.
Defender 2000							L.V.	Story of Thor	119,95		L.V.	ab 109,95	L.V.	109,95*	ab 109,95
Demolition Derby							99,95*	Street Racer	119,95			89,95			
Demolition Man CD	119,95*	119,95*	L.V.	139,95*	129,95*	129,95*	L.V.	Street Racer 2				129,95*			
Discworld							119,95*	Super Turism 2				139,95*			
Donkey Kong 1				149,95				Syndicate	119,95	L.V.	L.V.	109,95	99,95	129,95	L.V.
Donkey Kong 2				129,95*				Tekken							ab 109,95
Dragon Lore		129,95*	L.V.		129,95*		L.V.	Theme Park	119,95	L.V.	L.V.	139,95*	99,95	129,95	L.V.
D's Diner 1							L.V.	Time Cop			119,95*	139,95*			
Dungeons Explorer		109,95						Tob Shin Den							ab 99,95
Dungeons Explorer 2		99,95			L.V.	L.V.	L.V.	Trip 'd					109,95		
Earthbound					129,95			Twisted Metal							ab 109,95*
Earthworm Jim 1	139,95	119,95			149,95			Ultra Vortex							129,95*
Eternal Champions	129,95	129,95*	L.V.					Uri Ralhye				129,95			
Extreme Games							ab 99,95*	Urban Strike	119,95			129,95	L.V.		



Oben: Takaras Battle Arena Toshinden für PSX und darunter Virtua Fighter Remix, Segas neue Saturn-Umsetzung des Hit-Automaten

pad ist nicht so ganz gelungen. Warum Sega hier nicht den japanischen Controller übernommen hat (mit dem sich's um einiges besser steuert), ist nicht nur mir ein Rätsel. Das Sony-Joypad ist für Sega- oder Nintendo-geschulte Hände zwar etwas gewöhnungsbedürftig, nach einer kurzen Einspielphase ist das Handling jedoch mindestens ebenso gut, wie das des bisher eingeschlagenen Nintendo-Original-Joypads. Das Design der beiden Kontrahenten zeugt von stark unterschiedlichen Einstellungen der Hersteller. Während Sony seine High-Tech-Maschine in ein freundliches kleines Gehäuse gepackt hat, war man bei Sega wohl eher der Meinung, daß progressive Technik auch ein progressives Aussehen verdient. Abschließend kann man sagen, daß der Saturn technisch etwas besser dasteht, dafür aber um einiges teurer ist – und aufgrund seiner Architektur auch nicht allzu billig werden kann. So gekonnt, wie Sony den Sprung ins Videospiel-Genre rein technisch vollzieht, dürfen wir auch von der Playstation nicht allzu erwarten. Eine konkrete Kaufempfehlung auszusprechen, ist derzeit jedoch unmöglich, vor allem, weil das Ultra 64 noch nicht da ist. Mit Sicherheit läßt sich aber eins festhalten: Weder der Saturn noch die Playstation ist ein Fehlinvestment. Allerdings sind beide Geräte für viele Fans schlichtweg noch zu teuer. *jb*

Jetzt auch Ladengeschäft It's coming....Fall 1995

	MD	MDCD	SAT	SNES	3DO	JAG	SONY		MD	MDCD	SAT	SNES	3DO	JAG	SONY
Fantastic Football			139,95				169,95	Vol d'Isere				139,95			109,95
FIFA Soccer 96	119,95*	L.V.		L.V.	129,95*	99,95	L.V.	Yan Battle				149,95*			
Fight for Life							149,95*	Victory Goal				129,95			
Fighting Legends			139,95					Virtual Fighter Remix				109,95			
Final Fantasy 2				159,95				Virtual Racing	149,95			139,95*			
Final Fantasy 3				159,95				Virtual Hyndale				139,95*			
Final Fantasy 3 Buch (460 S.)				49,95				Warhawk							L.V.
Flashback				129,95	119,95	119,95		Weapon Lord	119,95*						
Hyung Nightmares	119,95*			119,95*				Wild Guns				149,95			
Foes of Ali				L.V.				Wing Arms				139,95*			
Formation Soccer				L.V.			169,95*	Wing Commander 3				L.V.			L.V.
Front Mission					199,95			Wipeout							ab 99,95*
Gen				L.V.			99,95	Zeitgeist							169,95
G-Police							ab 99,95*								
Gran Crosser			ab 109,95												
Greatest 9 Baseball			149,95*												
Gunsner Heaven							ab 109,95								
Hang On 95				L.V.											
Heal				L.V.			119,95								
Highlander CD (Atari)							129,95*								
High Velocity					139,95*		L.V.								
Hoover Strike							129,95								
Inchbreaker							109,95								
Illusion of Time m. Bush							129,95								
Indiana Jones Gr. Advent.	119,95*				119,95										
Intern. Superstar Soccer	L.V.				129,95										
Iron Soldier							119,95								
Judge Dredd (Accidain)	139,95				149,95										
Jumping Flash							ab 109,95								
Kick the Blood							ab 109,95								
Killer Instinct					139,95*										
Killing Time							129,95*								
Kingsmen	L.V.			L.V.			129,95								
Kings Field 1							149,95								
Kings Field 2							169,95*								
Krazy Ivan							ab 99,95*								
Kurby's Dream Course							129,95								
Lemmings 3D							ab 99,95*								
Light Crusader	ab 129,95														
Lights Golf		129,95			119,95		L.V.								
Loaded							L.V.								
Last Eden							129,95*								
Leather Matthews Soccer	129,95*				139,95*										
Lunar - Eternal Blue		119,95		L.V.											
Maria Buster Soccer	119,95														
Magic Carpet							109,95*								
Magic Knight Rayearth					129,95										
Machinart							69,95								
Mega Man	129,95*				139,95										
Metal Jacket							159,95*								
Mickey Mania	99,95				69,95										
Motor Toon GP							ab 99,95								
Myst 1		129,95*	99,95		129,95		119,95								
NBA Jam TE	139,95		ab 119,95*		159,95		ab 119,95*								
NBA Live 95	119,95	L.V.			139,95		L.V.								
Need for Speed							99,95								
NHL All Star Hockey	119,95				129,95*										
NHL Hockey 96	119,95*	L.V.		L.V.	129,95*	109,95*	L.V.								
Nevestara CD							L.V.								

0171/540 87 63
11.00-20.00 h Versandtelefon
... PC ... PC-CD ... TRADING CARD GAMES ... ZUBEHÖR ... JAG ... JAG-CD ... SATURN ... SEGA 32X ... MEGA DRIVE ... MEGA CD ... GAME BOY ... VIRTUAL BOY ... SUPER NES ... 3DO ... SONY PLAYSTATION ... LASERDISKS ... COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLE WELT ... MUSIK CD'S ... COMICS ... ANIME ... VIDEOS

Versandpostchale 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskarte 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 30.8.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

Technische Daten:

	Saturn	Playstation	Jaguar	3DO
Prozessoren	2 x SH2 (32 Bit RISC), 28,6 MHz SH1 (32 Bit RISC), 20 MHz 68EC000 (16 Bit)	32 Bit Risc 33 MHz 5 Coprozessoren	64 Bit GPU ("G" für "Grafik") 32 Bit DSP für Sound "Objektprozessor" MC 68000	32 Bit Risc
Speicher	16 MBit Hauptspeicher 12 MBit Video-RAM 4 MBit Sound-Speicher 4 MBit CD-Puffer 256 KBit für Spielstände 4 MBit IPL ROM Gesamt 36 MBit	16 MBit RAM 8 MBit Video RAM	16 MByte RAM (128 MBit)	
Grafik	16,77 Mio Farben Vergrößern, verkleinern Drehen, Sprites verzerren Texture Mapping, Flat Shading, Gouraud-Shading, Gittermodelle Transparenz	16,7 Mio Farben 256 x 224 bis 640 x 480 Pixel 240.000 Sprites pro Sekunde Rotieren, Vergrößern, Verzerren 1,5 Mio Polygone, 500.000 mit Texture Mapping und Lichtreflexion (lt. Sony, siehe Text)	Lichtreflexberechnung, Morphing in Echtzeit, Texture Mapping Transparenz, "Warping"	262144 aus 16,7 Mio Farben bis 640 x 480 Pixel
Sound	32 Kanäle PCM 44,1 KHz 16 Bit	24 Kanäle, 16-Bit-Sound-Prozessor Raumklangeffekte	DSP 44,1 KHz 16 Bit	DSP 44,1 KHz 16 Bit
Anschlüsse	2 x Joypad, Modulschacht, Link-Anschluß	2 x Joypad, Link-Anschluß, 2 x Port für Speichermodule	2 x Joypad, Link-Anschluß über Catbox	1 x Joypad, Erweiterungsport
Datenträger	Modul, CD	CD	Modul, CD (CD-ROM als Zubehör)	CD
CD-Laufwerk	Intelligent Double Speed	Double Speed	Double Speed	Double Speed
Zusatz- fähigkeiten	Video CD (Mit MPEG-2-Modul) Photo CD, CD + G, Musik-CD	Video CD (JPEG), Musik CD		Video CD (MPEG), Musik CD, Photo CD
Offizielle Spiele	6	ca. 20	ca. 30	ca. 30

HARDWARE

IFA '95

Alle zwei Jahre versammeln sich in Berlin Vertreter der "World of Consumer Electronics", um dem gemeinen Volk den technischen Fortschritt nahezubringen. Erstmals war die Präsenz der Spieleindustrie dabei nicht zu übersehen.



Vor zwei Jahren mußten wir uns noch mit Streetfighter II fürs Mega Drive bzw. mit einer Nintendo-Ankündigung, daß bereits an einem ultrageheimen Project Reality gearbeitet wird, zufrieden geben.

Völlig anders stellt sich die Multimedia-Messe hingegen dieses Jahr dar: Von Goldstar über Panasonic, Philips, Sony, Sega und Nintendo bis hin zu Konami, um nur die wichtigsten zu nennen, waren alle da. Bei **Nintendo** konnte man unter anderem schon das japanische *Marioworld 2* zocken. *Donkey Kong Country 2* und das bereits komplett einge-

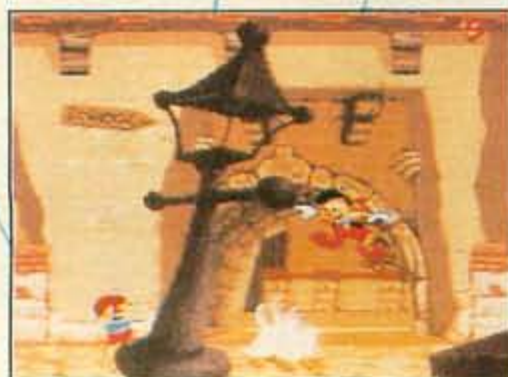


Oben: Games World-Star Normy Adelhütte war bei Sony zu Gast

Rechts: Showtime bei Nintendo



deutsche *Secret of Evermore* wurde dafür besonders streng gehütet. Hier durfte die Öffentlichkeit noch nicht selbst Hand anlegen. In täglich acht Vorführungen spielten Nintendo-Mitarbeiter dem Publikum was vor. Der Batteriespeicher von DKC 2 funktionierte allerdings nicht, weshalb Dauerkarteninhaber immer nur am ersten Level Anteil nehmen durften (an dieser Stelle ein kleiner Tip nach Großostheim: "Donkey" spricht man, wie es geschrieben wird aus, also 'Donki' und nicht 'Danki'; aber nix für ungut, Mr. Fries!). Im Presse-Kabuff war außerdem zu erfahren, daß Big N demnächst



Links: Sega Rally (SAT), Tim in Tibet (SNES), Pinocchio (SNES)
Rechts: Maui Mallard (SNES)

Infogrames *Tim in Tibet*, Disneys Donald Duck-Spiel *Maui Mallard* und Disneys *Pinocchio* auf den Markt bringt.

Sega wartete von allen Spielefirmen mit dem hübschesten Stand auf. Leider war es kaum möglich in der brütendheißen Design-Hölle ein Joypad an den 20 Saturn- bzw. 10 Mega Drive-Displays in die Finger zu bekommen. Besonders *Sega Rally* für den SAT wurde extrem umlagert. Die Stimmung bei den ansässigen Schlipsträgern war dennoch gut, konnte man sich schließlich mit der Erfolgsmeldung "alle Saturns in Deutschland ausverkauft" brüsten. Insider schätzen die Zahl des ersten ausverkauften Shipments zwar nur auf 10.000-15.000 Stück (Sega gibt offiziell keine Zahlen bekannt), was aber immerhin einen Achtungserfolg darstellt.

Sony befindet sich noch in den Startlöchern. In Berlin beobachteten Sony-Manager zum ersten Mal an den 16

PSX-Displays, wie Ihr Wunderkind bei der Zielgruppe ankommt. *Ridge Racer*, *Wipeout*, *NBA Jam* etc. warteten darauf, angespielt zu werden, einzig wirklich neue Titel war *Cyber Speed* von Mindscape.

Bei der Euro-Version von Toshinden fielen einige Änderungen an den Menüs ins Auge; die Specials können außerdem nicht mehr mit den L-/R-Tasten direkt ausgeführt werden. Gerüchteweise war noch zu hören, daß Sony schon bald spezielle Upgrade-Memorycards in Umlauf bringen will, eine Art Software-Zubehör, auf denen dann z.B. neue Kämpfer oder Specialmoves abgespeichert sind.

Das 3DO ist mittlerweile offiziell erhältlich. **Panasonic** präsentierte sich dem Handel und den potentiellen Käufern mit einer Menge guter Software, zusammen mit wichtigen Lizenznehmern wie BMG Interactive, EA und Mindscape.

Ebenso wurde **Philips** nicht müde, die Vorzüge seines CD-Players ("4 in 1", oho!) zu betonen. Alle neuen CDIs werden in Zukunft mit eingebauter MPEG-Cartridge ausgeliefert. Auf der IFA war auch erstmals ein Internet-Kit für das CDI ausgestellt. ds



BRANCHEN GEFLÜSTER

Alle Welt kauft momentan kleinere Spielefirmen auf. Besser gesagt: Je größer der Konzern, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß er die multimediale Entwicklung der letzten Jahre um ein Haar übersehen hätte. Nun versucht man, gewachsene Strukturen auf die Schnelle mit gigantischer Kriegskasse auszugleichen. Wußtet Ihr, daß die britische Spielefirma Psygnosis schon lange vor "Lemmings" existierte und zu den ältesten Labels der Szene gehört? Sicher wißt Ihr dann auch, daß Psygnosis vor rund zwei Jahren den Besitzer wechselte und seither Sony gehört. Unlängst machte die Meldung die Runde, Psygnosis hieße jetzt nicht mehr Psygnosis, sondern nur noch Sony. Sehr japanisch! Man kann zwar verstehen, daß Sony vom Renommé des Psygnosis-Teams profitieren will, es wirkte jedoch so, als hätte BMW Rolls Royce gekauft und wolle aus den altherwürdigen Karossen eine 9er-Reihe machen. Entsprechend spöttisch waren die Kommentare. Worauf sich Sony umgehend mit der Meldung beeilte, das sei alles nicht so gemeint gewesen und Psygnosis hieße immer noch so. Offenbar hatte man sich in der Annahme verschätzt, der große Name, das "It's a Sony", ziehe auch in der Spieleindustrie. Don Matras, Vizepräsident von Electronic Arts, formuliert es so: "Entscheidend ist, daß man der aufgekauften Firma weiter ihren Namen, ihre Identität und ihren kreativen Freiraum läßt. In dem Moment, wo der Name weg ist und dem hinzugekauften Label das Konzernprofil aufgedrückt wird, geht augenblicklich die ganze Kreativität zum Teufel." EA hat sich Origin ("Wing Commander") und Bullfrog ("Populous") einverleibt, würde sich aber hüten, diese klingenden Namen aufzugeben. Was der Name tatsächlich wert ist, sieht man allein daran, daß nach neuesten Umfragen an die 60 Prozent der deutschen Konsolenspieler bereit wären, sich über das Werben aller konkurrierenden Hersteller hinwegzusetzen und sich sofort ein Nintendo Ultra 64 zu kaufen – obwohl es noch keiner je gesehen hat und Nintendo seiner Fangemeinde mit immer neuen Zeitverzögerungen in unglaublicher Unverfrorenheit auf der Nase herumtanzt. Allen Namenskredit verspielt hat dagegen ein anderer, einst so einflußreicher Hersteller: Atari erschütterte Mitte der Achziger Jahre das Vertrauen des Handels derartig nachhaltig, daß schon bei der Markteinführung des Jaguar keiner auch nur einen Pfifferling auf die – technisch hervorragende – Konsole gab. Womit klar wäre, was Name in Wirklichkeit wert ist: nichts. Es kommt nämlich gar nicht auf den Namen an, sondern auf das Vertrauen in die Produkte, für die er steht. Gleichgültig, wie groß ein Konzern ist, der sich in die Spieleindustrie wagt – das Vertrauen, Spitzenspiele produzieren zu können, muß er sich genauso verdienen wie eine Zweimann-Firma. Nur die Möglichkeiten unterscheiden sich...

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK



Artikel	SNES	SATURN	SONY	3DO	JAGUAR
Apile Warrior: F-111X			L.V.		
Alien Trilogy			L.V.		
Assault Riggs			99,95*		
Batman Forever	129,95			L.V.	
Bombberman 3	L.V.				
Bug!		99,95			
Captain Quazar				L.V.	
Casper		109,95*	99,95*	L.V.	
Castlevania X	149,95				
Clockwork Knight 2 jp.		129,95			
Club Drive					39,95
Cyber Sled			99,95*		
Cyberia		109,95*	99,95*	L.V.	
Daytona USA		139,95			
Demolition Man	129,95				
Destruction Derby			99,95*		
Dragon					59,95
Earthbound	149,95				
Extreme Sports			99,95*		
FIFA Soccer '96	L.V.	L.V.	L.V.		
Final Fantasy Legend 3	149,95				
Flying Nightmares				119,95*	
Front Mission jp.	179,95				
Jumpin Flash			89,95		
Kilok the Blood			89,95		
Killer Instinct	149,95*				
King Arthur	149,95				
Krazy Ivan			99,95*		
Lemmings 3D			89,95		
Magic Carpet CD					L.V.
My2		129,95	L.V.	129,95	
NBA Jam Tournament Edition			109,95*	99,95*	
NBA Live '96	L.V.	L.V.	L.V.		
NFL Quarterback Club '96		99,95*	89,95*		
NHL '96	L.V.	L.V.	L.V.	L.V.	
Novostorm			89,95		
Ogre Battle	149,95				
Panzer Dragoon		129,95			
Panzer General				109,95	
PGA Tour Golf '96	L.V.	L.V.	L.V.	L.V.	
Philosoma			89,95*		
Powersports Soccer			L.V.		
Primal Rage	129,95				
Rayman			L.V.		L.V.
Revolution X		99,95*	89,95*		
Ridge Racer			99,95		
Robinsons Requiem CD					L.V.
Romance of 3 Kingdoms 4	159,95	L.V.	L.V.		
Secret of Evermore	L.V.				
Secret of the Stars	139,95				
Sentient			L.V.		
Shadowrun	149,95				
Shin Shinobi Den jp.		129,95			
Slam Dunk jp.		149,95			
Slayer 2				L.V.	
Solar Eclipse		L.V.			
Soul Star CD					L.V.
Super Mario World 2	119,95*				
Tekken			109,95*		
The Hive			L.V.		
Theo Realm Fighters CD					L.V.
Theme Park	139,95*	L.V.	L.V.	129,95	139,95
Toh Shin Den			89,95*		
Twisted Metal			99,95*		
Virtua Fighter		99,95			
Virtua Fighter Remix jp.		129,95			
Virtual Hydlide		109,95*			
VR Baseball		109,95*			
Warhawk			99,95*		
Waterworld Action			99,95*		L.V.
Wild Gums	L.V.				
Wing Arms		L.V.			
Wing Commander 3				119,95	
Wipe Out			99,95		
WWF: The Arcade Game			99,95*	L.V.	

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

TOP HIT auf SNES
Chrono Trigger
159,95 DM

Bei uns ab 28.9.
Sony Playstation
599,- DM

Mit * gekennzeichnete Titel bei Drucklegung noch nicht erhältlich.

- Berlins einzige wahre Dimension für Video- und Computergames!
- Über 5000 lieferbare Artikel!
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt – gestern geliefert!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Täglich Sonderangebote!
- Immer aktuell durch U.S.- und Japan-Importe!
- UPS-Versand!



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

10–18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43

Fax-Line:
030 / 694 42 56

Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr, Sicherheitskarton +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 30.8.95. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

! Des Rätself Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch wieder durch neue Abenteuerwelten...

Super Nintendo

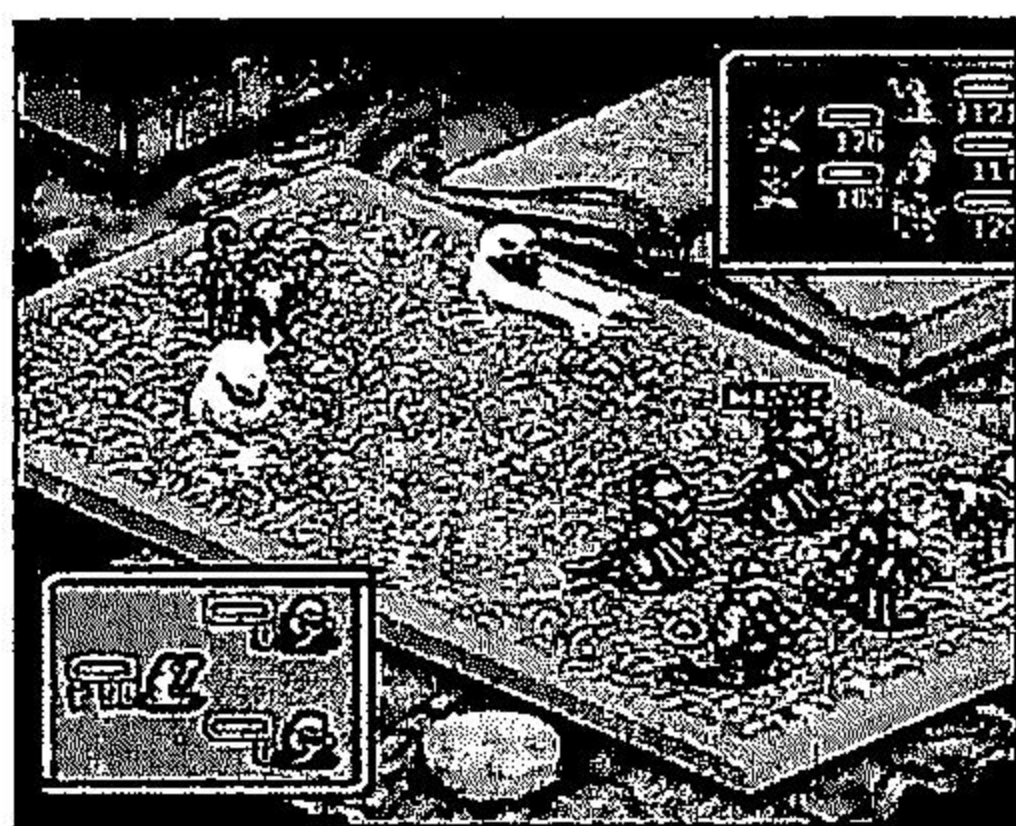
Ogre Battle (Teil 1)

Eine Briefbombe von Florian Tewes aus Oelde hat wieder eingeschlagen und folgende Mammutlösung zu einem, zugegebenermaßen mammutmäßigen, Game hinterlassen. Michael Ecke aus Stockstadt hat außerdem zwei praktische Namensvorschläge gemacht, die nicht unerwähnt bleiben sollen. Wenn Ihr zu Beginn des Spiels als Namen "FIRESEAL" eingibt, seid Ihr reich, habt bessere Charaktere und sieben Armeen. "MUSIC/ON" dagegen erschließt Euch einen geheimen Soundtest. Mit A und B kann man hier die verschiedenen Stücke anhören.

Lest nun aber in Kurzfassung die Geschichte vom Marsch der Schwarzen Königin und erfreuet Euch an Florians Karten.

Basic Stuff:

- Nehmt Euch Zeit für den Bau "optimaler Units"; dabei helfen die Typen aus dem Handbuch; optimiert von Zeit zu Zeit auch selbige Units.
- Wählt als Leader einen Charakter mit möglichst hohem Charisma.
- Seid Ihr verwundet, werden Eure HPs in bereits befriedeten Städten wieder aufgefüllt.
- Verteidigt immer die Basis!
- Versucht neutrale Charaktere auf alle Fälle für Euch zu gewinnen.
- Städte sollten mit "High Alignment Parties" befriedet werden.
- Plaziert die Units so, daß gegnerische Einheiten beim



Das Tips und Tricks-Headquarter meldet: Auf allen Postwegen herrscht wieder normaler Verkehr. Die Sommerferien sind allerorten vorüber, und unsere minderjährige Leserschaft verwendet spürbar mehr Zeit aufs Büffeln. Die Eltern wird's freuen, unseren kreichenden Hausboten ebenso. Bis demnächst, und frohe Entlaubung auch...

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen“ beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

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

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

3. Wenn Ihr einen **IBM-kompatiblen PC** habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im **Word- oder ASCII-Format**), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausge-

druckt und nicht als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**

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

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

Unsere Adresse:

**Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85546 Haar bei München**

„Zurückprallen“ auf eigene treffen (sozusagen als Zyklus). – Seid immer auf Attacken aus dem Hinterhalt vorbereitet. – Führt stets einen ausreichenden Vorrat an *Heal, Cure* oder ähnlichen Items mit Euch.

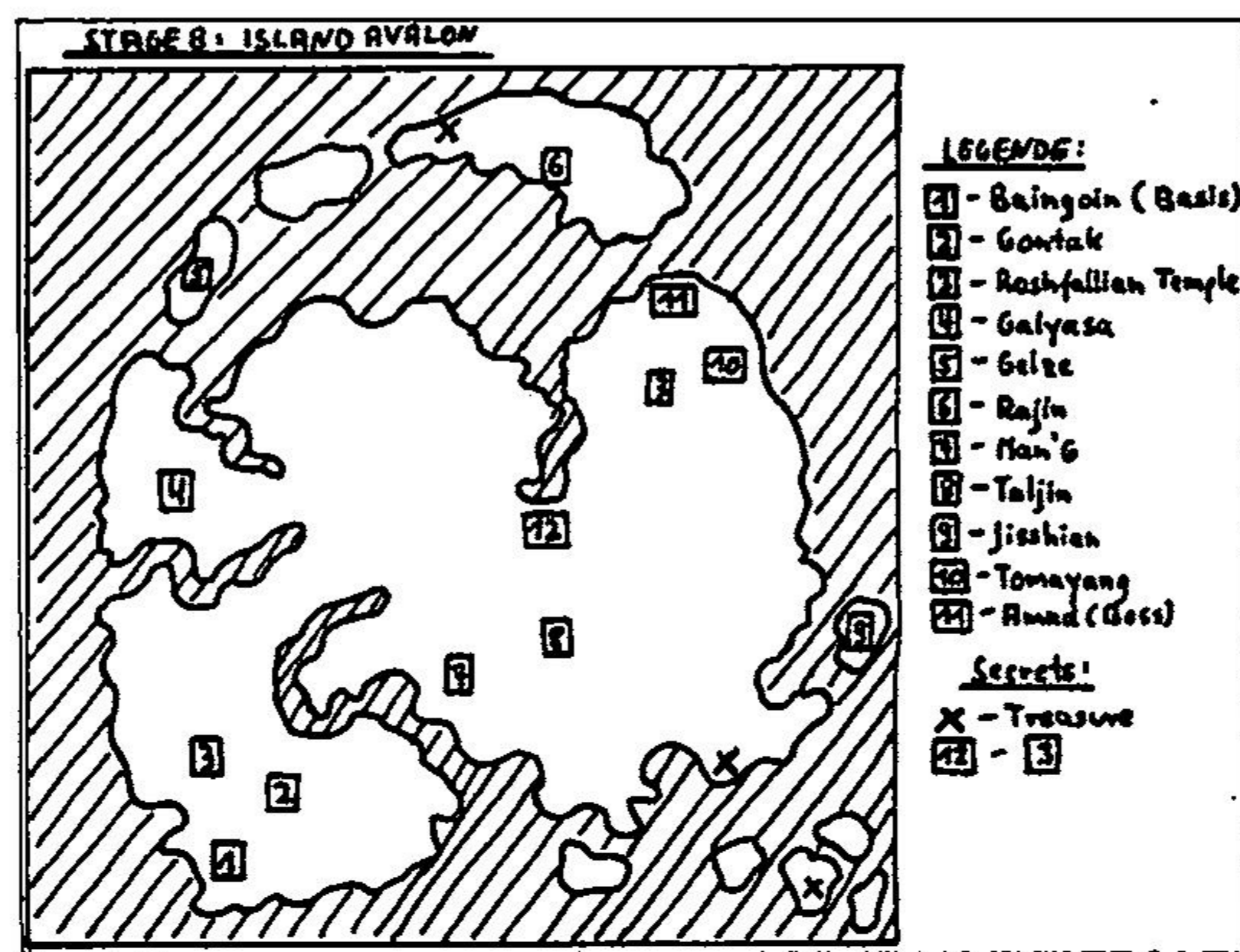
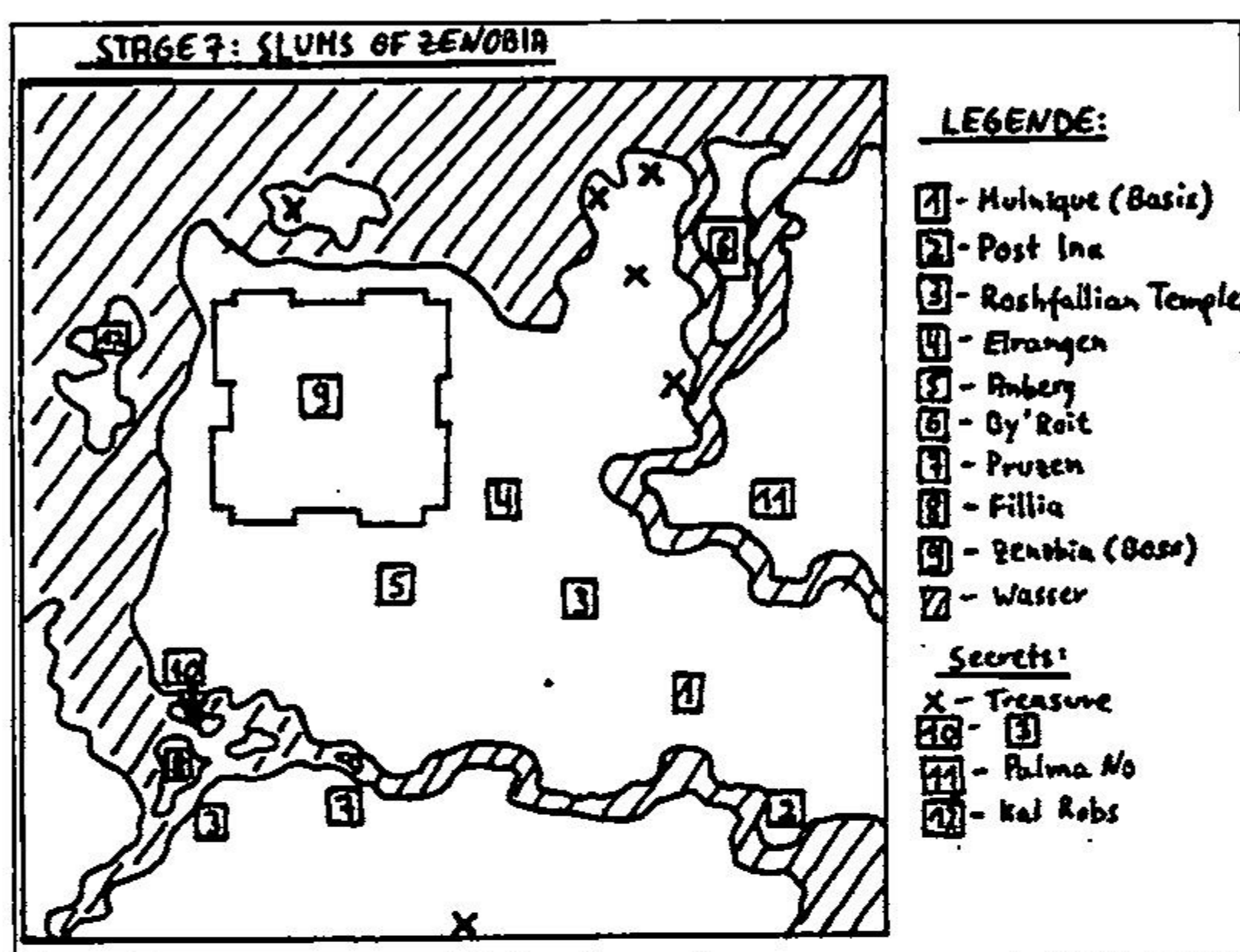
Da der Ablauf und die Items bei *Ogre Battle* immer variieren, kann dies keine richtige Gesamtlösung, sondern lediglich eine Orientierungshilfe sein. Dank der Hints aus dem Handbuch kommt Ihr eigentlich gut durch die ersten sechs Stages. Die Anleitung läßt dennoch einige Dinge offen: in der vierten Stage gibt es einen zweiten Schatz zwischen den Bergen bei *Lolaima* zu entdecken. In *Vyer* werdet Ihr außerdem gebeten, einen *Evil Censer* zu *Toad* nach *Celjippe* zu bringen. Geht Ihr nach *Para*, erhaltet Ihr einen *Sentoul Demon*, bzw. nachdem Ihr *Kapella* besiegt habt, *Mercury*. In *Denebs Garden* wartet noch ein Schatz zwischen den Bergen auf der Höhe von *Anquard* (versteckte Stadt, am Ende der Straße von *Valparin*). Ein weiterer Schatz befindet sich zwischen den Bergen weiter südöstlich. Vergibt Ihr *Deneb*, beauftragt sie Euch, den *Golden Bough* für sie zu besorgen (Ihr bekommt dann *Black Pearl*).

Stage 7: Slums of Zenobia – Days long gone.

Befriedet erst 2 und 3. Kämpft in der Mitte und schickt eine Party mit hohem Alignment, um 7 und 8 zu befrieden. In 6 joined uns Ashe. Auf der Insel nördlich von 8 ist ein Tempel verborgen, wo wir Termiten bekommen (a bunch of hungry termites!), um damit die Mauern "einzureißen". In 5 bleibt es Euch überlassen, ob Ihr Lyon rekrutiert. Schwächt schließlich Debonair, indem ihr Zenobia Castle einkreist und ihn dann mit Ashe erledigt (von wegen...). Danach (nachdem Ihr den Boss besiegt habt): In 12 gibt's den *Key of Destiny* und den Auftrag, ihn Prince Tristan in Avalon zu überbringen.

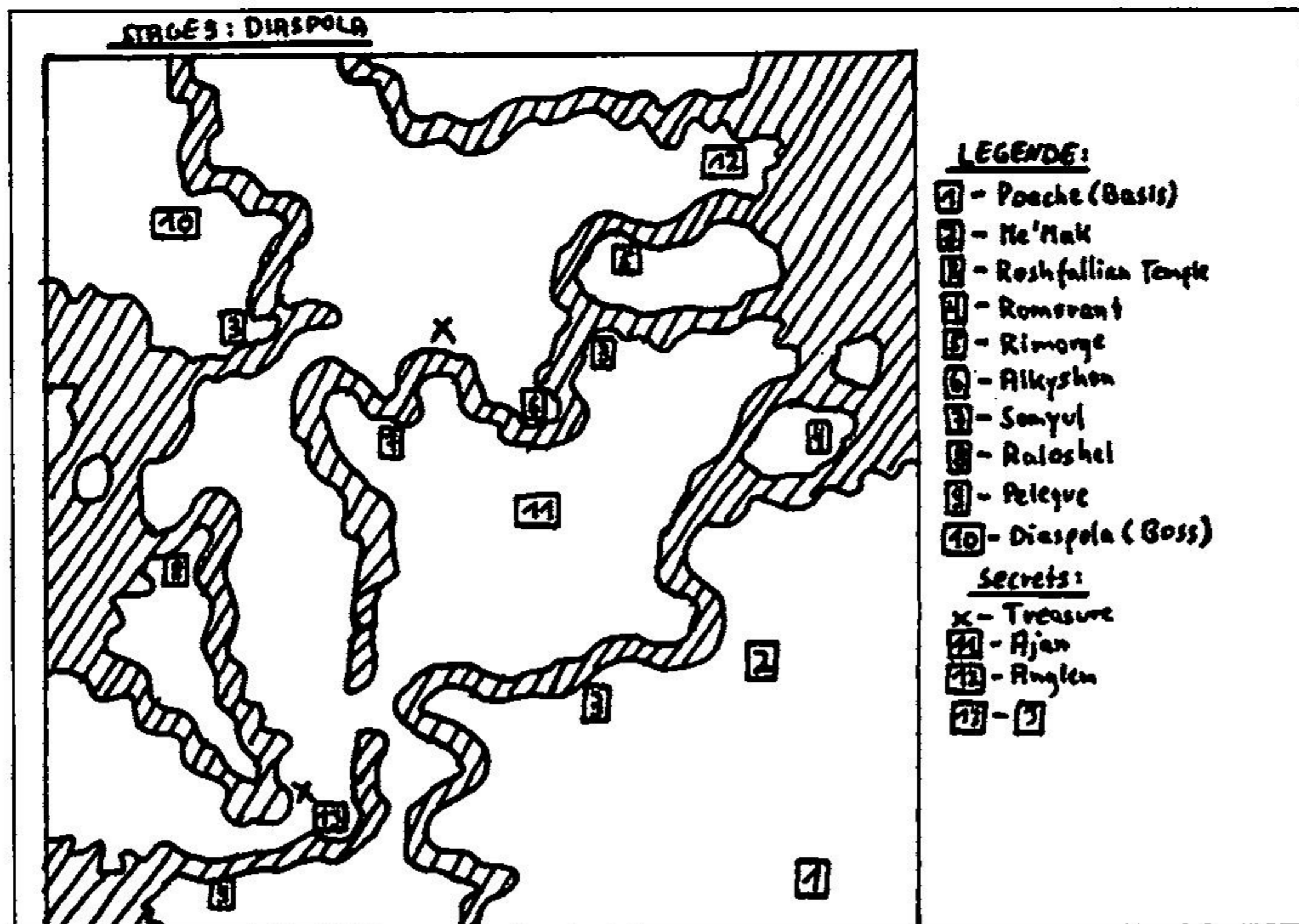
Stage 8: Island Avalon – The Black Knight

2 und 3 werden sofort zurückerobert. Gegner kommen von 7/8, aber auch aus dem Wasser. Kreist das gegnerische HQ ein und erledigt den Black



Knight unter Zuhilfenahme von Judgement-Karten. Nachher: In 11 wird die "Resistance" damit beauftragt, Prince Tristan zu finden, der selbstlos in den aussichtslosen Kampf gegen das Imperium gezogen ist.

Stage 9: Diaspola – Crimes
2 und 3 werden befriedet. Zahlreiche Einheiten kommen aus dem Nordwesten. Bildet eine Abwehrkette am südöstlichen Ufer. Startet einzelne "Missionen" zu 3, 4, 5 und 8, bzw. 9. In Raloshel kaufen wir einen *Golden Bough* für Deneb



Schweiz **King Games** Schweiz

Wir präsentieren Ihnen stets die neueste Hard- und Software:

- z.B. SEGA SATURN (europa-, amerikanische- und japanische Version)
- SONY PSX (europa-, amerikanische- und japanische Version)
- VIRTUAL BOY (amerikanische Version)

Jaguar und Jaguar CD, 3DO Panasonic, MD und SNES alle Systeme 220V, Pal, RGB und NTSC lieferbar, und diese alle selbstverständlich zu absoluten Tiefstpreisen!!!

Auszug aus unserem Software Angebot im Juni:
Chrono Trigger • Demolition Man • Killer Instinct • Yoshi Island (SNES), Rayman • NHL All Star • Virtua Racing • Black Fire (SATURN), Dark Stalkers • Destruction Derby • ESPN Extreme • Rayman (PSX).

Einmalig in der Schweiz nur bei King Games!

Achtung!

Achtung!

PSX Version für CH, JAP, und US CD's ab 1. September lieferbar

Neu präsentieren wir:

Abenteuer Bücher aus der Reihe „Das schwarze Auge“
Sie spielen Ihren eigenen Helden mit Waffen und Magien ausgestattet in über 40 Abenteuern für ein paar sFr. pro Band!

Besuchen Sie uns doch in unserem **Laden: Rathausgasse 4**

King Games

5600 Lenzburg

Tel.: 0 64/52 02 87

Telefon ab 1. 11.95: 0 64/8 92 02 87

oder rufen Sie uns abends (Versand) unter: **Tel.: 0 57/27 31 30**

Telefon ab 1. 11.95: 0 64/6 67 31 30 an.

GAMERS POINT

PSX
PSX deutsch 579,00
PSX dt. incl. Game 649,00
Ridge Racer 99,85
Destruction Derby 99,85
Toh Shin Den 89,85
Wipeout 99,85
Philosoma 89,85
Konami Soccer 159,85
SF - The Movie 109,85
NBA Jam 99,85
3D - Lemmings 89,85
Rayman 89,85
Jumping Flash 89,85
Kileak the Blood 89,85
Street Racer 89,85
Descent 99,85
Waterworld Action 99,85
VR Baseball 99,85

3DO
3DO 649,00
NHL 98 109,85
Slayer 2 109,85
Phoenix 3 109,85
Battlesport 109,85
Strahl 119,85
Panzer General 99,85
Star Fighter 3000 109,85
Captain Quarzer 119,85
Space Hulk 119,85
Killing Time 119,85
Clayfighter 2 109,85
Cyberia 89,85
Casper 99,85

SNES
SNES 179,00
Primal Rage 129,85
Batman Forever 119,85
Secret of the Stars 139,85
Super Mario World 2 109,85
Theme Park 119,85
Asterix & Obelix 129,85
Secret of Evermore 109,85
Pinocchio 129,85
Donkey Kong Country 2 139,85
Tetris 2 109,85
Casper 119,85
Chrono Trigger 139,85

Game Boy
GB versch. Farben 99,00
Street Fighter 2 59,85
Donkey Kong Land 59,85
Primal Rage 59,85
Pinocchio 59,85
Asterix & Obelix 69,85
Casper 59,85
Tetris 2 59,85

Saturn
Saturn dt. 739,00
incl. 3 Spiele 1049,00
SF - The Movie 109,85
Layer Section 139,85
Guardian Heroes 139,85
Clockwork Knight 2 119,85
Pebble Beach Golf 99,85
Virtua Fighter Remix 109,85
Bug 89,85
Myst 109,85

Mega Drive
MD 179,00
Light Crusader 129,85
Batman Forever 129,85
Primal Rage 109,85

NeoGeo
NeoGeo incl. Game 599,00
King of Fighters 95 139,85
Pulstar 139,85
Kabuki Klash 139,85

Atari
Jaguar 299,00
CD 299,00
Fight for Life 119,85
Primal Rage 119,85
Burnout 119,85
Rayman 119,85

Große Auswahl an Software, auch ältere Titel
Sämtliche hier nicht aufgeführte Systeme auf Anfrage
Fragt nach unseren aktuellsten Games
Umbauten kein Problem
Bestellungen bis 17 Uhr werden am selben Tag versendet
Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 10,-DM
Ladenpreise können abweichen

0721 - 826 338
Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe
Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

ein. Habt Ihr 7 befreit, treffen wir dort auf Posha, die uns einen *Sentoul Demon* verspricht, wenn wir ihr *Beehive* besorgen. Norn wird wieder mit Hilfe der Tarotkarten besiegt, doch letztendlich können wir sie davon überzeugen, daß Debonair noch am Leben ist, worauf sie uns begleiten wird. Von Deneb erhalten wir einen *Glass Pumpkin* für den *Golden Bough*. Nachher: In Anglem ist der Wizard Bourguine, der *Sentoul Demons* gegen *Undead Staffs* eintauscht (auch später noch).

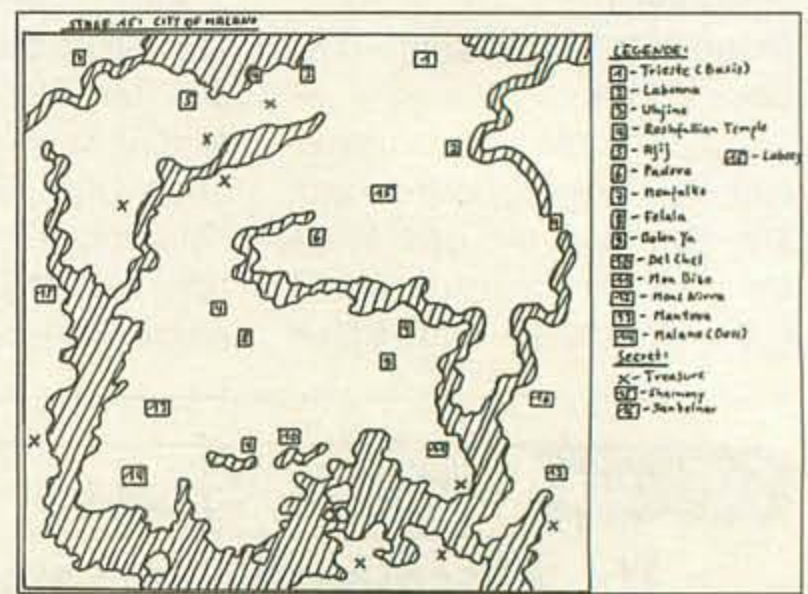
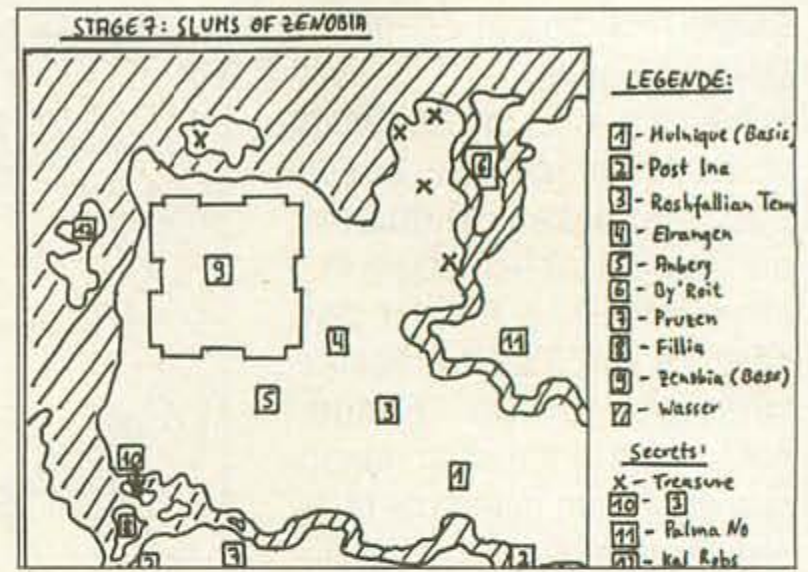
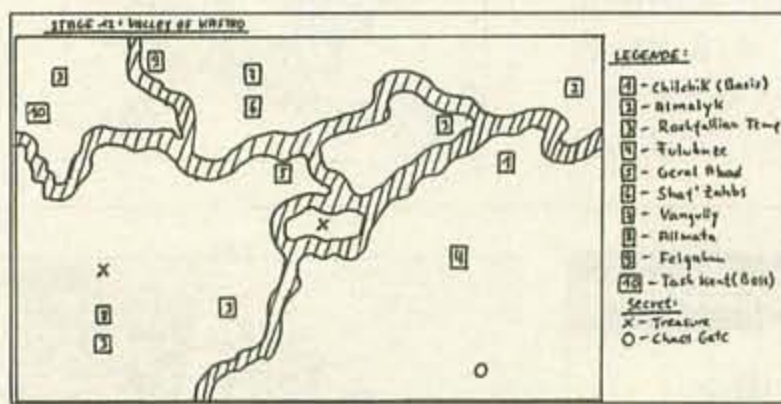
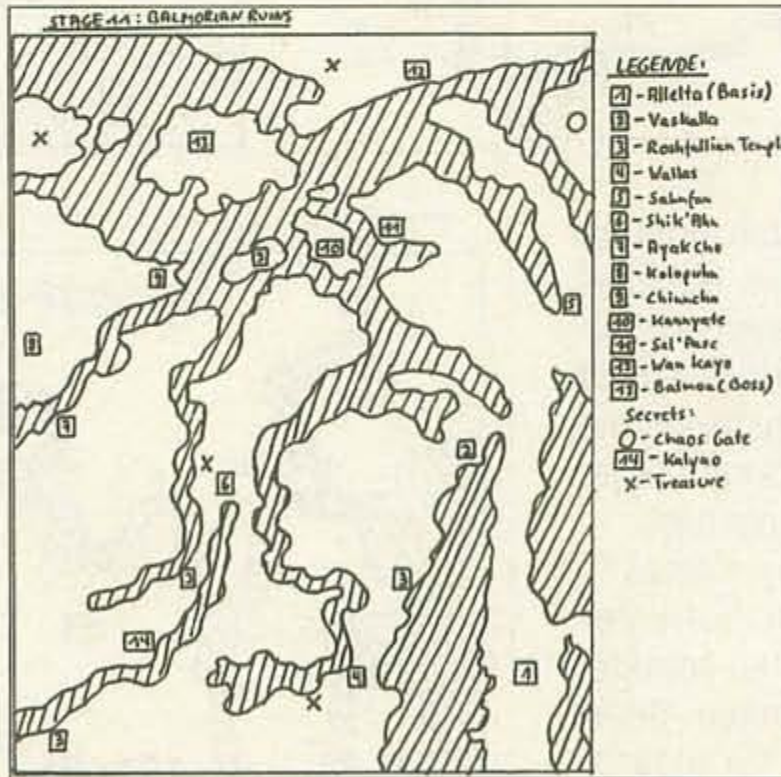
Stage 10: Kastolanian Sea-Legend

Wassereinheiten greifen von Nordwesten an. Seid hier ruhig offensiv und benutzt "High-Sky-Units" zum Abfangen der angeschlagenen Gegner. In 8 erhalten wir das *Brunhild Sword* (hohe Reputation ist Pflicht!), bis wir schließlich in 5 Porkyus mit der üblichen Taktik fertigmachen. Nachher: Bei 12 gibt die Hexe Mango bereitwillig Auskunft über die Geschichte von OGRE Battle und das *Brunhild Sword*.

Stage 11: Balmorian Ruins – The Wizard

Hier findet die große Schlacht in der Gegend um 3, 4, 5 statt. Betreten wir 14, erhalten wir die *Bell of Light* (hohe Rep. + Hero Star sind Voraussetzung). Mit ihr verwandeln wir Saradin aus dem Roshfallian Temple wieder zurück in Fleisch und Blut, worauf er uns ab jetzt joined.

In 13 wartet der Boss Albeleo, der mit Hilfe der Tarotkarten schnell besiegt ist.



Nachher: In 5 gibt's *Platinum Medal* (hohe Reputation).

Stage 12: Valley of Kastro – Thunderstorm

1, 2, 3, 4 werden ohne Probleme befriedet. Die feindlichen Units nähern sich von 6 in Richtung Basis. Im Tempel südlich von 5 joined uns Rauny. Geht zu 10, wo Gares auf die übliche Abreibung wartet.

Stage 13: Organa – The Last Knight

Befriedet sofort 2 und 3. Der letzte Angriff (höhö) erfolgt vor dem feindlichen HQ. Ansonsten ist dieses Level Routine. Nachher: Am kleinen Fluß im Norden können Iron Golem(s) gut rekrutiert werden. In 2 erwartet uns Box of Salvation.

Stage 14: Muspelm – The Paladin

2, 3, 4 befrieden. Gegner

von Westen. Slust ist sehr stark, weshalb *T. Karts* äußerst ratsam sind. Nachher gibt's in 4 das *Book of the Dead*, das wir zu Badista in Sharom bringen. Slust schenkt uns dafür ein *Zanzibar Sword*.

Stage 15: City of Malano – The Prince

Die erste relativ große Stage. Versucht erneut zuerst die umliegenden Städte (2, 3, 4, 5, 6, 7, 15) zu befrieden. Die vielen Gegner greifen aus dem Zentrum an.



Nehmen wir in 10 den Auftrag an, setzt es HPs. In 14 sitzt Baron Gares, der mit Rauny besiegt wird. Nachher: In 11 gibt's Promotion abzustauben und in 14 wieder ein Book of the Dead, das bei Badista gegen einen Undead Ring eingetauscht wird.

Welche Rolle spielt eigentlich Rashidi und wie weit ist es überhaupt noch bis zum Abschluss? Alles Fragen, auf die es erst im nächsten Heft eine Antwort gibt...

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

noch jeweils gleichzeitig die R-Taste betätigt, läßt sich jeder Balken bis zum Höchstwert "vollmachen". Bei manchen Wrestlern, für deren Eigenschafts-Code sowieso bereits vier Tasten gleichzeitig vorgesehen sind (Doink, Owen Hart), ist das zeitgleiche Drücken der R-Taste aber nicht ganz einfach. Jans zweiter Tip: Wenn Ihr gegen den Computer ein Tag-Team-Match spielt, könnt Ihr auch Euern Partner steuern. Drückt dazu einfach R und Select gleichzeitig. Wird die Kombination noch einmal gedrückt, dann steuert Ihr wieder den anderen Wrestler.

Christian Steinherr aus Affing-Gebenhofen kennt sich hervorragend mit dem Acclaim'schen Superschlag aus. Wie schon beim Vorgänger zu WWF Raw könnt Ihr wieder mit einem einzigen Superschlag fast die Hälfte des



Super Nintendo

WWF Raw

Die Geheimnisse der Mega Drive-Version wurden bereits in einem Aufwasch in der Mai Ausgabe diesen Jahres gelüftet. Die Wrestler-Moves zu WWF Raw/ Nintendo standen ebenso schon im Heft (Ausgabe 3/95). Hier folgen jetzt noch die fehlenden SNES-Secrets wie Superschlag, Mirror Match, etc.

Jochen Krieb aus Gladenbach schreibt uns, wie beide Spieler mit dem gleichen Wrestler kämpfen können. Spieler 1 wählt dabei seinen Wrestler wie immer ganz normal aus. Spieler 2 geht auf den selben Wrestler und drückt gleichzeitig (auf Pad 2 natürlich) oben, A und R. Jan Wargalla aus Würselen hat herausgefunden, wie man die Eigenschaftscode in jeder Sparte auf den Wert 10 heraufsetzen kann. Geht bei einem beliebigen Kämpfer mit Select zum Status-Screen, wo Ihr auch sonst per Tastenkombination die Eigenschaftswerte verändert. Wenn Ihr zusätzlich zum regulären Eigenschaftscode

gegnerischen Energiebalkens zunichte machen. Um diesen im Spiel anzuwenden, müßt Ihr gleich nach dem Einschalten Eurer Konsole noch während die schwarzweiße Anfangsschrift zu sehen ist, B, Y und oben gleichzeitig drücken. Ein dumpfer Knall bestätigt die richtige Eingabe. Da dieser Trick fast nie sofort klappt, drückt Ihr die Kombination mit den drei Knöpfen am besten gleich ein paar mal, bevor die Schrift verschwindet, so lange, bis Ihr den "Knall" eben gehört habt. Eine andere Möglichkeit

GAME NEW'S the shop's

Die Videospiele-Shops mit Pfiff !!!

JETZT ZUGREIFFEN !!!!

NEO GEO CARTRIDGE AKTION

3 Count Bout	Fr. 89.-	Ninja Combat	Fr. 99.-
Alpha Mission	Fr. 89.-	Ninja Commando	Fr. 89.-
Andro Dunos	Fr. 89.-	Puzzled	Fr. 89.-
Art Of Fighting	Fr. 149.-	Riding Hero	Fr. 89.-
Art Of Fighting 2	Fr. 179.-	Robo Army	Fr. 99.-
Blues Journey	Fr. 89.-	Samurai Shodown	Fr. 169.-
Burning Fight	Fr. 99.-	Sengoku	Fr. 89.-
Crossed Swords	Fr. 109.-	Spin Master	Fr. 89.-
Cyber Lip	Fr. 89.-	Super Eightman	Fr. 89.-
Double Dragon	Fr. 239.-	Super Sidekicks 1	Fr. 119.-
Fatal Fury	Fr. 99.-	Super Sidekicks 2	Fr. 129.-
Fatal Fury 2	Fr. 119.-	Super Sidekicks 3	Fr. 239.-
Fatal Fury Special	Fr. 139.-	The Super Spy	Fr. 89.-
Football Frenzy	Fr. 99.-	Top Hunter	Fr. 239.-
Galaxy Fight	Fr. 239.-	Top Player's Golf	Fr. 79.-
Ghost Pilot	Fr. 99.-	View Point	Fr. 299.-
King Of Monster 2	Fr. 129.-	Windjammers	Fr. 179.-
Last Resort	Fr. 99.-	World Heroes	Fr. 119.-
Magician Lord	Fr. 99.-	World Heroes 2	Fr. 129.-
NAM 1975	Fr. 99.-		

NEO GEO HOME SYSTEM Fr. 799.-

inkl. 3 Spiele nach freier Wahl !!

NEO GEO SOUNDTRACKS Fr. 20.-

Art Of Fighting 2 / Fatal Fury 2 / Fatal Fury Special-Im. Album / Last Resort-Fatal Fury 1 / Neo Selection / Samurai Shodown 1 / View Point / World Heroes 2 Im. Album.

Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung. Einfach anrufen und Kartenummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

Master Card / Eurocard / VISA / American Express

Händleranfragen erwünscht !!

Filialen:	Kramgasse 17	CH-3011 Bern	Tel: 031/311'86'33
	Bayweg 9	CH-3123 Belp	Tel: 031/819'75'89
	Im Shoppyländ	CH-3321 Schönbühl	Tel: 031/859'66'33

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

<p>Sega Saturn e/d 799.- Saturn Convertor 89.- Bug e 99.- Daytona USA e/d 119.- Clockw. Knight e/d 129.- Panzer Dragoon 1 e 129.- Shinobi 129.-</p> <p>SATURN</p> <p>3DO Panasonic e 649.- 3DO Goldstar d 749.- 3DO Mouse e 99.- NTSC-PAL-Conv. 99.- CHASE Surround 250.- Subwoofer 219.- Joypad 6 Buttons 39.- Joypadadapter SNES 49.- Joystick Flight Pro 149.- Rejoyst Flight 99.- Satan's Jam e 109.- The 3 e 89.-</p> <p>3DO</p> <p>Kingdom o.F.R. 109.- Panzer General 109.- Space Ace 109.- Syndicate 109.- Wing Command.3 109.- Zhadnost 99.- Im Sept. vorbestellt</p> <p>SONY PSX</p> <p>Ace Combat j 159.- Dark Stalker j 159.- Ground Stroke i 159.- In the Hunt i 159.- Philosoma i 159.- PSX Bowling j 159.- Zigzag i 159.-</p>	<p>Neo Geo CD Rom 119.- Fatal Fury 3 129.- Savage Reign 129.- Super Sidekicks 3 129.-</p> <p>SNK/ATARI</p> <p>Flashback 119.- Rayman 119.- Super Burn Out 139.- White Menace 119.-</p> <p>Chronotrigger e 119.- Final Fant. Leg 5 e 119.- Illusion of Time 2 119.- Killer Instinct e 119.-</p> <p>SNES</p> <p>Jungle Strike d 119.- King Arthur e 119.- Ogre Battle e 119.- Primal Rage 119.-</p>
--	---

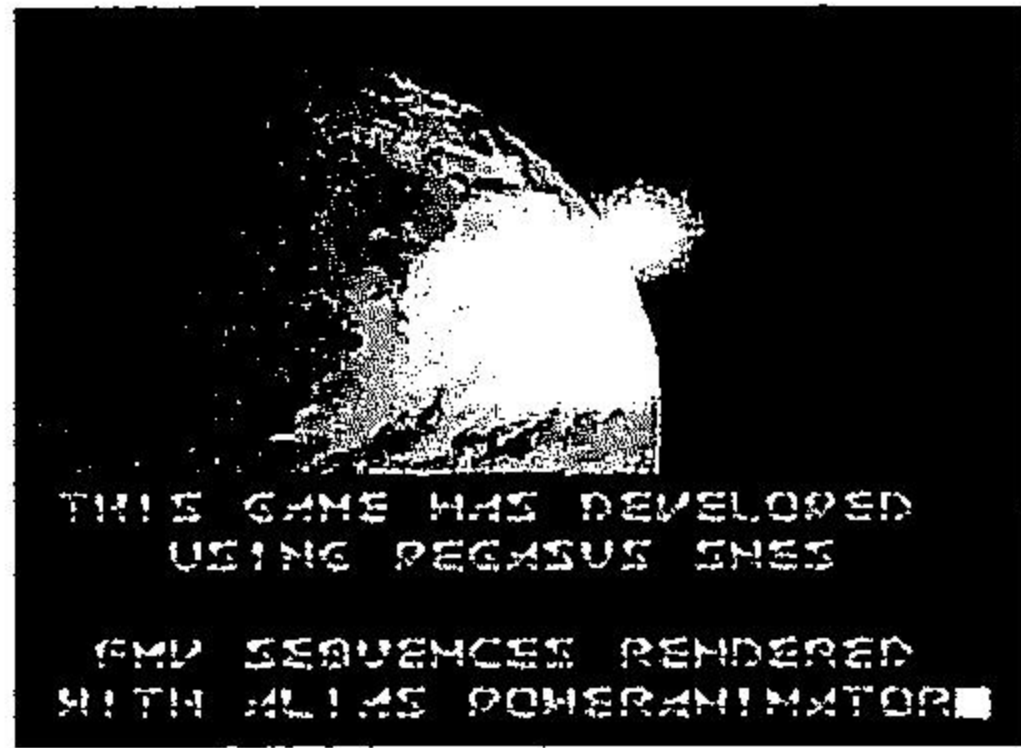
089 7605151

089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 2-3 Tagen
e:englisch/d:deutsch
j:japanisch
U- & S:USA/USA/USA
i:italienisch
fr:französisch
es:spanisch
de:deutsch

wäre noch die Kombination A, B, X, Y und rechts, bei der der Knall auch ertönt. Das genaue Timing von fünf Knöpfen ist allerdings noch schwieriger. Wenn Ihr während des Royal Rumble aus dem Ring fliegt, könnt Ihr übrigens trotzdem



weniger Begabte in den Genuß der zusätzlichen Digi-Sequenz nach Durchspielen im Hard-Modus kommen.

Neue Smart Bombs

X, A, L, R, B, Y, links, rechts

Neue Wheel-Energie

oben, unten, rechts, unten, links, B

Level Überspringen

R, L, X, B, Y, A, links, unten, oben, rechts

Mega Drive

Theme Park

Stefan Baldenhofer aus Leonberg hat einen Dukaten-scheißer bei Bullfrogs Rummel ausfindig gemacht. Gebt Ihr bei der Namenseingabe ZAR-KON ein, besitzt Ihr schon zu Beginn 10.000.000 statt der lumpigen 200.000 Dollar.

Super Nintendo

Front Mission

Das "Game Menü" (mit den Optionen New Game/Load Game) hält noch zwei zusätzliche kleine Überraschungen parat (nach Stefan Hartmanns ersten beiden Sürpreises in der VG 7/95).

Erstere ist ein Soundmenü, in dem man sämtliche SFX und Musikstücke anhören kann. Im Game Menü drücke und halte man L, R und unten. Zusätzlich wird nun noch Knopf A gedrückt, und das Menü "Sound Test" erscheint.

Wer L, R und oben gedrückt hält und den A-Knopf drückt, wird nach Arena-Town geschickt. Im dortigen Colosseum kann man sich in einer Art Versus-Mode messen, und zwar mit anderen Charakteren (z.B. von einem Freund). Das ganze funktioniert ähnlich wie die Barcode Battler: Jeder gibt das Paßwort seines besten Mechs ein, und dann wird im

Kampf entschieden, wer der Bessere ist. Is' aber eher was für Hardware-Fans, denn jedes Paßwort umfaßt 44 Zeichen, bunt gemischt aus westlicher Schrift und Katakana. Dagegen wirken die Stargate-Paßwörter wie Bildende Kunst in der ersten Klasse.

Noch was: Sobald in irgendeinem Menü ein 3D-Objekt auftaucht, kann man es per Steuerkreuz rotieren und per L- und R-Knopf schneller und langsamer werden lassen.

Sony Playstation

Rapid Reload (Gunners Heaven)

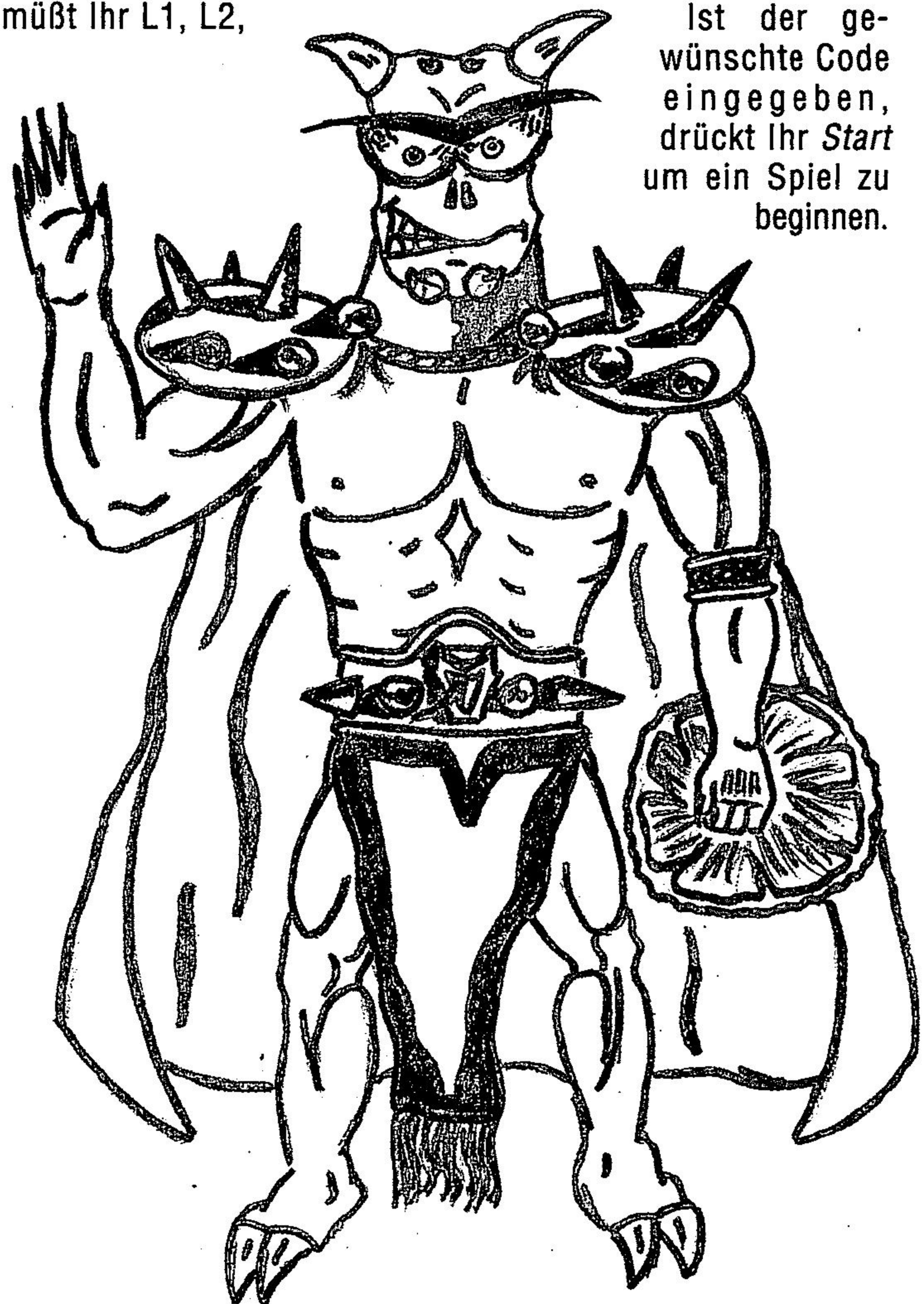
Silvio Turello Internetello aus CH-Glattbrugg erzählt uns im folgenden, wie die Level einzeln angewählt werden können und noch einige andere Späbekens mehr:

Wenn das Titelbild erscheint (das mit "Push Start"), müßt Ihr L1, L2,

R1 und R2 gleichzeitig gedrückt halten und zusätzlich Select betätigen. Jetzt seht Ihr eine Zeile, die da lautet "Secret Mode: AA". Die Buchstaben "AA" stehen für das erste Level. Mit den Steuerkreuztasten oben/unten könnt Ihr den ersten Buchstaben Buchstaben, mit Dreieck und "X" den zweiten Buchstaben wie folgt verändern:

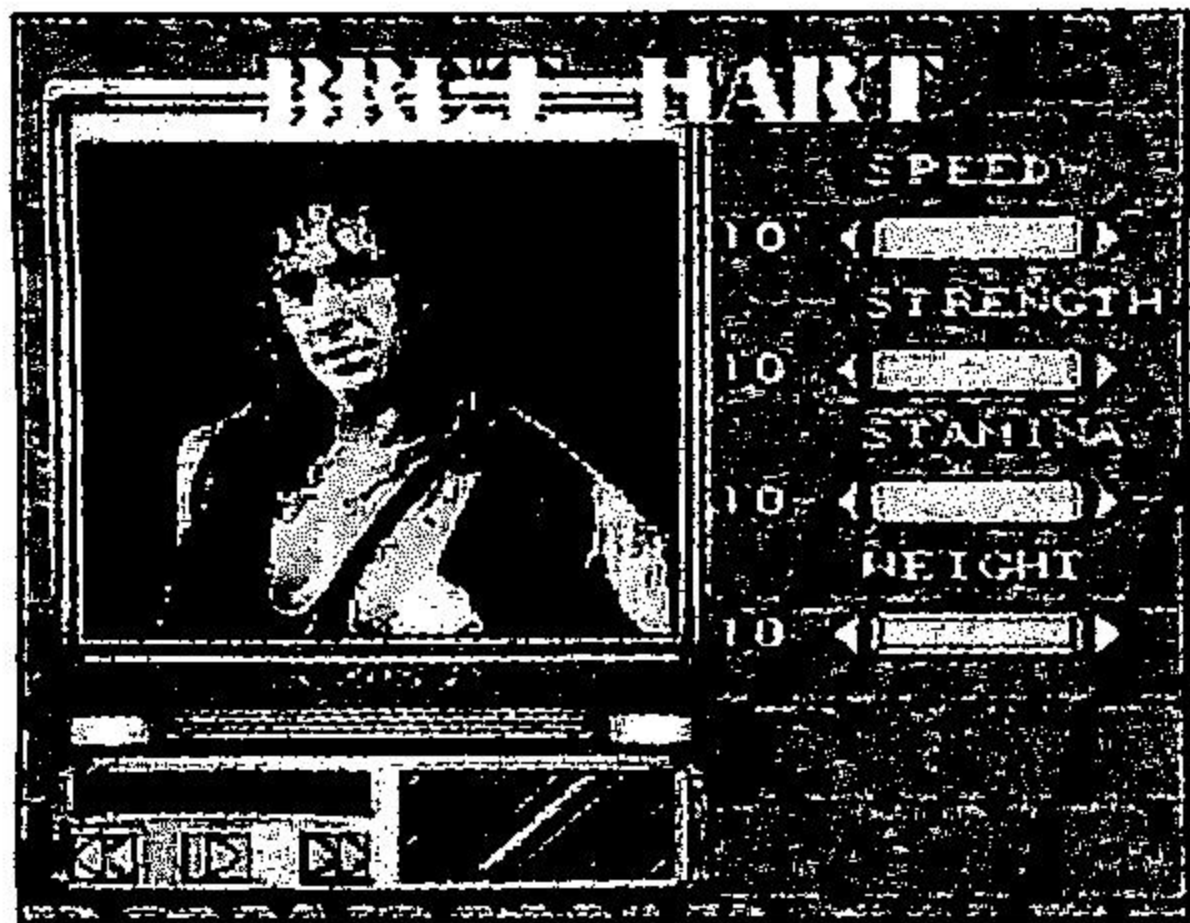
- MA Start in Level 2
- UT Start in Level 3
- RH Start in Level 4
- MK Start in Level 5
- HT Start in Level 6
- CM winzige Spielfigur
- QB riesige Spielfigur
- MV verkleinerte Menüfenster, wenn im Spiel irgendein Button auf Pad 2 gedrückt wird
- YI 8 zusätzliche Bomben
- TY Axel/ Ruka sind mit einem Schlag K.O.
- SS Extra-Waffen-Zeit startet bei 999

Ist der gewünschte Code eingegeben, drückt Ihr Start um ein Spiel zu beginnen.



C. Alexander Smolan, Aseldorf

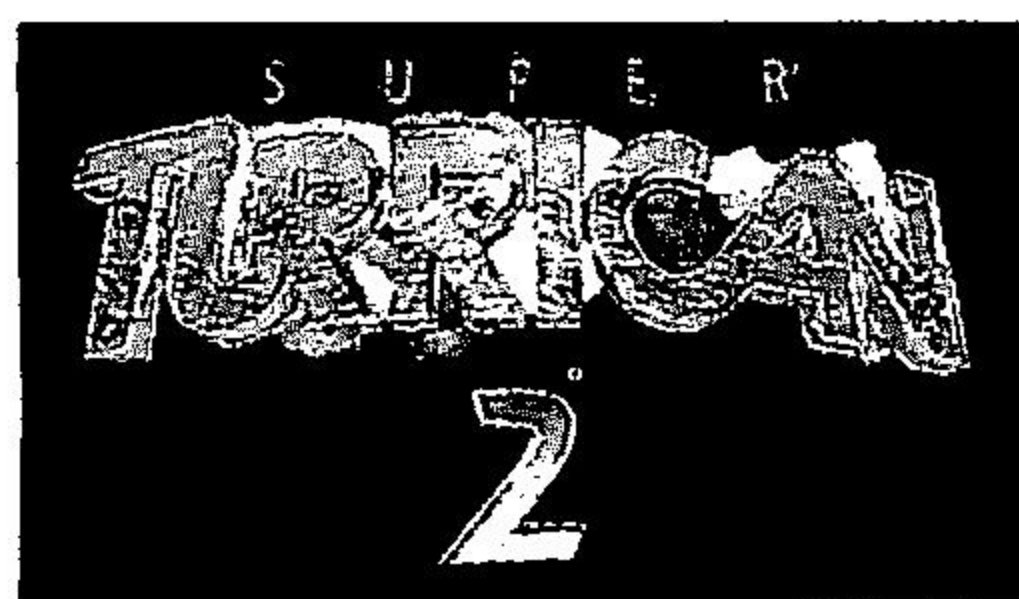
GALERIE 1



weiterrspielen, indem Ihr ununterbrochen B drückt, bis der nächste Wrestler in den Ring steigt. Mit diesem kann man dann weiterrspielen.

Super Nintendo

Super Turrican 2



Das kleine Schlitzohr aus Aschaffenburg, das seinen äußerst fehlerhaften Brief mit "Puh, das war schwere Arbeit" beendete, hat wohl gerade seine Lesebrille nicht aufgehakt, als es versuchte, bei der Konkurrenz abzuschreiben. So sah ich mich genötigt, direkt bei den Meistern von Factor 5 anzuläuten, und siehe da, Maestro Lutz Osterkorn machte ebenso noch Überstunden und konnte weiterhelfen. Drei auch tatsächlich funktionierende Cheats hat der Turrican-2-Programmierer ausgespuckt. Diese werden alle im Pausenmodus eingegeben. Mit dem Level-Skip können jetzt sogar

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruer Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
NBA JAM	20,00	45,00
SECRET OF MANA U.S.	30,00	60,00
PLAYER MANAGER	10,00	30,00
STAR WING	10,00	30,00
LOST VIKINGS	10,00	30,00
JUNGLE STRIKE	40,00	70,00
ROCKN ROLL RACING	20,00	45,00
S. PROBOTECTOR	10,00	30,00
UTOPIA	30,00	60,00
MIGHT & MAGIC III U.S.	30,00	60,00
S. INT. SOCCER	40,00	70,00
ALADDIN	30,00	60,00
JOHN MADDEN 93	5,00	20,00
SIM CITY	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

SEGA MEGA DRIVE	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II-PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I-PAD	50,00	95,00
NBA LIVE 95	30,00	60,00
NHL 95	20,00	45,00
TOE JAM & EARL II	20,00	45,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
KÖNIG DER LÖWEN	20,00	45,00
SOLEIL	30,00	60,00
THEME PARK	45,00	75,00
BOOGERMAN	30,00	60,00
JUNGLE STRIKE	20,00	45,00
LEMMINGS II	10,00	30,00
PHANTASY STAR IV U.S.	45,00	75,00
VIRTUA RACING DT.	45,00	75,00
SYNDICATE	20,00	45,00
THE FLINTSTONES	10,00	30,00
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

NEO-GEO CD	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD MIT SPIEL	300,00	449,00
NEO GEO CD OHNE SPIEL	250,00	399,00
ART OF FIGHTING	15,00	40,00
CROSSED SWORDS	20,00	50,00
FATAL FURY	15,00	40,00
GHOST PILOTS	30,00	60,00
MAGICIAN LORD	20,00	50,00
MUTATION NAITON	30,00	60,00
NAM 75	20,00	50,00
PUZZLE BOBBLE	40,00	70,00
SAMURAI SHOWDOWN 2	40,00	70,00
SAVAGE REIGN	40,00	70,00
SIDEKICKS 2	20,00	50,00
TOP PLAYERS GOLF	15,00	40,00
VIEW POINT	30,00	60,00
WINDJAMMERS	30,00	60,00
WEITERE GEBRAUCHTE UND NEUE TITEL AUF LAGER		

Panasonic 3DO	GEBRAUCHT	
	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	275,-	499,-
3 DO NTSC	250,-	475,-
ALONE IN THE DARK	20,00	55,00
NOVASTORM	30,00	65,00
DEMOLITION MAN	30,00	65,00
HELL	30,00	65,00
JURASSIC PARK	10,00	40,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
MYST	45,00	80,00
NIGHT TRAP	20,00	55,00
PANZER GENERAL	45,00	80,00
RETURN FIRE	45,00	80,00
RISE OF THE ROBOTS	10,00	40,00
SLAM N JAM	30,00	65,00
SUPREME WARRIOR	20,00	55,00
THEME PARK	30,00	65,00
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	NEU
	VERKAUF
SUPER TURRICAN 2	119,90
KILLER INSTINCT U.S.	139,90
THEME PARK	119,90
PRIMAL RAGE	139,90
CAPTAIN COMMANDO	129,90
SEA QUEST DSV	139,90
UNIRALLY	119,90
KING ARTHUR U.S.	139,90
ASTERIX & OBERIX	119,90
BREATH OF FIRE 2 U.S.	129,90
WEAPON LORD U.S.	129,90
CASTLEVANIA 2	119,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

SEGA MEGA DRIVE Mega CD	NEU
	VERKAUF
SAT. SLAMMSTERS MD	129,90
DEMOLITION MAN MD	99,90
FOREMAN FOR REAL MD	99,90
BATMAN FOREVER MD	99,90
JUDGE DREDD MD	119,90
MEGA BOMBERMAN MD	59,90
LUNAR II MCD	109,90
THEME PARK MCD	99,90
ETERNAL CHAMPIONS MCD	109,90
DEMOLITION MAN MCD	119,90
KINGDOM MCD	99,90
ECCO II MCD	109,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

SEGA Saturn	NEU
	VERKAUF
SEGA SATURN DT MIT 3 SPIELE	1099,00
SEGA SATURN JAP MIT DAYTONA	899,90
SIDE POCKET JAP	119,90
SHINOBI JAP	129,90
11th HOUR JAP	99,90
HEBEREKES POPOON JAP	99,90
DAYTONA JAP	99,90
PANZER GENERAL JAP	159,90
BUG U.S.	89,90
PRETTY FIGHTER JAP	129,90
DEADALUS JAP	129,90
LAST GLADIATOR JAP	149,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

PHILIPS CD-I	NEU
	VERKAUF
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	999,90
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90
BERTELSMAN LEXIKON	279,90
ASTERIX	79,90
VOYEUR DT.	99,90
STALINGRAD DER SPIELFILM	49,90
STAR TREK I & IV	39,90
KNIGHT MOVES	49,90
PETER GABRIEL 'S EXPLORER	99,90
DAVID BOWIE	49,90
7TH GUEST	119,90
VIER GEWINNT	39,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

SONY PLAYSTATION	NEU
	VERKAUF
PLAYSTATION+RIDGE RACER JAP	989,90
PLAYSTATION (21 SEPT.) OHNE SPIEL	599,90
PHILOSOMA JAP	169,90
ARC THE LAD JAP	169,90
ST. FIGHTER MOVIE	99,90
BATTLE ARENA TOSHINDEN DT	99,90
WIPE OUT DT	99,90
LEMMINGS DT	99,90
ACE COMBAT JAP	169,90
GUNDAM JAP	169,90
FALCATA JAP	169,90
COSMIC RACE JAP	79,90
A = ANGEROTE SOLANGE DER VORRAT REICHT	

PG CD-ROM	NEU
	VERKAUF
STAR TREK COLLECTOR EDITION	179,90
COMMAND & CONQUER	89,90
VIRTUA CHESS	89,90
STRIKER 95	99,90
TERMINAL VELOCITY	69,90
FX FIGHTER	89,90
ONE MUST FALL	79,90
BLOODWINGS	79,90
PINBALL MANIA	99,90
LAST DYNASTY	69,90
CRUSADE	99,90
WARRIORS	79,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

Panasonic 3DO	NEU
	VERKAUF
PANZER GENERAL	109,90
BALLZ	99,90
SPACE ACE	119,90
WING COMMANDER III	109,90
SYNDICATE	109,90
FLYING NIGHTMARE	99,90
KILLING TIME	109,90
BLUE STAR	109,90
BRAINDEAD 13	99,90
CREATURE SHOCK	109,90
GAME GUN	109,90
3DO PANASONIC PAL od. FZ10 + SPIEL	749,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

SONSTIGES	NEU
	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE GEBRAUCHT	229,00
SNK GEBRAUCHTE NEO GEO SPIELE AB.	60,00
GAMEBOY GERÄT MIT SPIEL GEBRAUCHT	45,00
GAME GEAR MIT SPIEL GEBRAUCHT	89,00
ATARI JAGUAR PAL MIT SPIEL GEBR.	199,00
NETZUMWANDLER 220/110 V	29,90
NTSC / PAL UMWANDLER	139,90
SEGA SATURN LENKRAD	139,90
SONY PAD VERLÄNGERUNG	29,90
SONY PAD	89,90
3DO FLIGHT STICK PRO	169,90
MEGA CD II BACK-UP MODUL ROM	99,90
WEITERE TITEL & ZUBEHÖR AUF LAGER	

VERSAND & LADEN

0541 - 66016 / 66017

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

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

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

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

METROPOLIS

Komplette Prellliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern

A Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise bei neu Ware können unterschiedlich sein.

STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fax.: 0541 - 66015

SEGA GAME GEAR
32X GAME BOY JAGUAR

A ANGEBOTE DES MONATS	NEU
	VERKAUF
FIFA SOCCER S NES	69,90
DINO DINI SOCCER S NES	49,90
WOLVEREIN S NES	49,90
CHECKERED FLAG JAG	69,90
DRAGON JAG	69,90
NBA JAM T.E. S NES	79,90
FLINK MD	59,90
STREET RACER S NES	69,90
SPACE HARRIER 32X	59,90
BLUES BROTHERS S NES	49,90
TROY A. FOOTBALL JAG	89,90
BUSY JAG	69,90
WEITERE TITEL & ZUBEHÖR AUF LAGER	

SONY 599,-^{DM} PLAYSTATION Ohne Spiel

SEGA 1099,-^{DM} Saturn mit 3 Spiele

NEO-GEO 699,-^{DM} CD mit Spiel nach wahl

Panasonic 749,-^{DM} 3DO mit Spiel

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

Besitzt Ihr bereits zwei PSX-Pads, könnt Ihr auch mal diesen Zusatz-Trick ausprobieren: Gebt den Code für das zweite Level (also "MA") ein und drückt statt *Start* die *Select*-Taste. Gebt nun noch "SV" ein und bestätigt erst jetzt mit *Start*. So könnt Ihr im Spiel mit Hilfe der Tasten auf dem zweiten Pad mega-cheaten. Jede der vier Symboltasten und der Steuerkreuztasten hat eine andere Wirkung. Mit "rechts" könnt Ihr z.B. Level überspringen, mit der Dreieck-Taste die Unverwundbarkeit ein-/aus-schalten, usw.

Sony Playstation

Battle Arena Toshinden

Inzwischen ist die Zeit reif. Ab dem offiziellen Release der Playstation macht es endlich Sinn, auch PSX-Tips ins Sortiment aufzunehmen. Dummerweise hat Sony bei diesem Spiel nicht nur am Namen eine Änderung vorgenommen, sondern auch am Spielprogramm. Da Toshinden (bei uns ohne "h" nach dem "o") sowohl in der VG-Hitparade wie auch bei den Anrufern der Hotline eines der gefragtesten Spiele überhaupt ist, wollen wir Euch nicht länger auf die Folter spannen. Wie gesagt, ausprobiert wurden die Tips mit dem japanischen Import. Falls irgendwelche Unterschiede in der Ausführung bei der Pal-Version auftreten sollten, werden wir dies umgehend melden. Die Wahrscheinlichkeit, daß man z.B. Gaia und Sho bei uns genauso anwählen kann wie in Japan, ist allerdings hoch.

Erkan Baran aus Köln konnte bereits im Februar, als wahrscheinlich gerade mal ein paar Hundert Leutchen hierzulande Zugriff auf das neuartige Toshinden hatten, mit einer kompletten Auflistung aller Desperation Moves und Secret Normal Moves aufwarten. Aber erst mal der Reihe nach: Jedem Kämpfer wurden von den Programmierern sogenannte Desperation Moves zugeordnet, die Ihr erst verraten



bekommt, wenn Ihr Gaia besiegt habt. Die Desperation Moves können erst dann eingesetzt werden, wenn Eure Energieleiste rot aufleuchtet.

Gaia ist aber nicht der letzte Endgegner, sondern Sho. Gegen Sho könnt Ihr kämpfen, wenn Ihr das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe *Normal* oder auf einer höheren Stufe durchspielt, also Gaia besiegt, ohne auch nur einen Credit zu benutzen (!). Danach erscheint der Schriftzug "Here comes a new Challenger", worauf Ihr gegen Sho antretet. Nachdem Ihr ihn besiegt habt (dafür dürfen auch Credits verbraucht werden), erlangt Ihr den Secret Normal Move, der jederzeit angewendet werden kann (falls Ihr die Kombinationen zustande bringt; sie sind manchmal

echt sauscher).

Spielen als GAIA:

Wenn die Optionen von den Seiten einlaufen, drückt Ihr einfach sehr schnell diese Kombination: unten, rechts-unten, rechts, Quadrat

Wenn es geklappt hat, hört Ihr eine Stimme "Fight" sagen; die Menüschrift verfärbt sich hellrot. Wenn Ihr jetzt auf EIJI geht, das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig einen

Schlagknopf drückt, dann könnt Ihr als GAIA spielen.

Spielen als SHO:

Nachdem Ihr erfolgreich den GAIA-Cheat eingegeben habt, wählt Ihr GAIA an und legt das erste Joypad beiseite. Verliert absichtlich, ohne irgendetwas mit Pad 1 zu machen, laßt den Continue-Zähler ablaufen und drückt, wenn die Optionen von den Seiten einlaufen, schnell folgende Kombination auf Pad 2: rechts, unten, rechts-unten, Quadrat

Wenn es geklappt hat, hört Ihr wieder die Stimme aus dem Off "Fight" sagen. Die Schrift verfärbt sich diesmal hellblau. Nun müßt Ihr auf Kayin gehen, das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig einen Schlagknopf drücken – schon kämpft Ihr als SHO.

Die versteckte Sicht:

Wenn Ihr im Optionsmenü Eure Joypadbelegung so einstellt, daß die oberen Knöpfe nicht belegt werden (Einstellung 4), könnt Ihr bei der Kameraauswahl die Sicht "YOURSELF" auswählen. Jetzt könnt Ihr die oberen Knöpfe wieder belegen.

Kleiderfarbe verändern:

Fast schon zur Standardausrüstung eines jeden Fight-Spiels gehört folgender "Cheat": Drückt einfach im Kämpferauswahlmenü Select, wenn Ihr bei dem Spieler angelangt seid, dessen Farbe verändert werden soll.

Desperation- und Secret-Normal-Moves der Kämpfer:

EIJI SHINJO

Normal Move: oben, unten, oben, unten, rechts, links, rechts, links + Dreieck oder Kreis

Im Bild rechts seht Ihr Gaia beim hantieren mit seinem Lieblingsschwert



Per Cheat könnt Ihr, während das Spiel pausiert ist, völlig frei im Bild rumzoomen

Desperation Move: rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, Links-unten, unten, rechts-unten, rechts + Dreieck

MONDO

Normal Move: rechts, rechts-oben, oben, links-oben, links, rechts, rechts-unten, unten + Dreieck oder Kreis

Desperation Move: unten, rechts-unten, rechts, unten, rechts-unten, rechts, links + Dreieck

KAYIN AMOH

Normal Move: rechts, rechts-unten, unten, links,

Desperation Move: links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, links + Dreieck

RUN GO IRON

Normal Move: rechts-oben, oben, links-oben, links, links-unten, rechts, links, unten + Dreieck oder Kreis

Desperation Move: links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links + Dreieck

FO FAI

Normal Move: X, Quadrat, Dreieck, Kreis, links, rechts, links, rechts + Dreieck oder Kreis



Noch zwei Spielereien mit der Zoomfunktion: Unter die Kampffläche und ran an die Buletten



links-unten, links, rechts, links + X oder Kreis

Desperation Move: rechts, rechts-unten, , unten, links-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts + Dreieck

Desperation Move: rechts, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, links + Dreieck

ELLIS

Normal Move: rechts-unten, unten, links-unten, unten, rechts-unten, links, rechts, unten + Dreieck oder Kreis

Desperation Move: rechts, links, rechts, links + Dreieck

SOPHIA

Normal Move: rechts-unten, unten, links-unten, unten, rechts-unten, links, rechts, unten + Dreieck oder Kreis

Desperation Move: rechts, links, rechts, links + Dreieck

DUKE B. RAMBERT

Normal Move: rechts-unten, unten, links-unten, unten, rechts-unten, unten, links, rechts + Quadrat oder Kreis

GAIA

Normal Move: rechts-unten, unten, links-unten, unten, rechts-unten, links, rechts, unten + Dreieck oder Kreis

Desperation Move: rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts + Dreieck

SHO

Normal Move: unten, rechts, rechts-oben, oben, links-oben, links, unten + Dreieck oder X

Desperation Move: rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts + Dreieck

REALTIME Immer das Neueste!

Wir gehören zu den Schnellsten beim Importieren von brandneuen Artikeln wie Ultra 64 und 3DO-M2!

Playstation: PSX Jp, Pad, RGB, 220V: 897.- * mit Spiel: 997.- PSX dt, Pad: 587.- Ridge Racer dt: 109.- Twisted Metal dt: 99.- Wipe Out dt: 109.- Destr. Derby dt: 109.- Rayman jp: 169.- Philosoma jp: 159.- Zeitgeist jp: 169.- Street Fighter jp: 159.- Weiteres auf Anfrage!	Saturn: Saturn dt, Pad: 747.- Universaladapter: 89.- Joy Pad dt: 49.- Lenkrad dt: 129.- Virtua Stick dt: 99.- Memory Card dt: 109.- Daytona dt: 139.- Weiteres auf Anfrage! SNES: Yoshi Island jp: 169.- Killer Instinkt us: 169.- DKC II jp: 169.- Weiteres auf Anfrage!	3DO: 3DO dt, Fila Soc: 747.- Panzer General: 99.- Gex: 99.- Shock Wave II: 99.- Theme Park: 109.- Need for Speed: 109.- Weiteres auf Anfrage! Virtual Boy: Virtual Boy us, Mario Tennis: 499.- Weitere Spiele je 99.- Weitere Syst. a.Anfr!	Telefon: 0261-3 66 58 Fax: 0261-3 66 57 Ruft an für neueste Artikel und aktuelle Sonderpreise
--	--	--	--

Besucht auch unseren Laden "Skate & GAME" in Koblenz, Stegemannstr. 16/18 - Schloßpassage -

HOTLINE
02 30 5 / 42 53 3
PRIMAL GAMES

Sony PS-X			Sega-Saturn		
	ip	dt		ip	dt
Grundgerät	699,00	579,00	Grundgerät		719,00
Street Fighter Movie	139,90	99,90	Grundgerät + 2 Spiele	859,90	
Philosoma	149,90		Virtua Racing (US)	119,90	
Rayman	i. V.		Street Fighter Movie	109,90	109,90
Dragon Ball Z	129,90		Slam Dunk	119,90	
Gundam	119,90		Bug (US)	79,90	
Tekken	139,90	Okt.	New Shinobi	119,90	
Metal Jacked	i. V.		Clockwork Knight II	89,90	
Ace Combat	149,90		Astal	89,90	
Boxers Road	i. V.		Gran Chaser	99,90	
Gunner's Heaven	129,90	79,90	Daytona USA	99,90	119,90
Jumping Flash	129,90	89,90	Deadlus	99,90	
TOH SHIN DEN	129,90	99,90	Panzer Dragoon	109,90	109,90
Twinbee	89,90		Victory Goal	89,90	89,90
Starblade Alpha	99,90		Clockwork Knight	69,90	
Zero Divide	149,90		NBA Jam T.		109,90
Zeitgeist	149,90		Blazing Tornado	119,90	
Ridge Racer		99,90	Outlaw o. t. l. Dynasty	129,90	
Wipe Out		99,90	JVC-Boxing	129,90	
Lemmings 3D		89,90	Wing Arms	129,90	
Warhawk		Okt.	Pebbles Beach Golf		99,90
Discworld		Okt.	Universaladapter	69,90	
Destruction Derby		Okt.			

Zubehör call!

Virtual Boy	
Grundgerät + Spiel	399,90

S-NES Call!

Neo Geo CD	
Street Hoop	99,90
Fatal Fury 3	119,90

Demnächst Ladenlokal-Eröffnung!!!

S-Nes Killer Instinkt + Arcade CD 139,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 9,- DM

Gebrauchtspele !

- An- und Verkauf -

SEGA * Nintendo * NEO-GEO * Sony

030/7 87 51 92 - 030/7 81 15 36
„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

Christian Witte aus Stuttgart nutzte die Vorzüge seiner schwäbischen Heimatstadt und faxte die neuesten Playstation-Tips auf Kosten von Mercedes Benz nach München (schlimmer Finger, Du!).

Der ganz besondere Trick: Stellt im Optionsmenü die Knopfbelegung auf 32 und scrollt bei "Camera Action" durch die einzelnen Sichten, bis "Yourself" erscheint. Bei dieser Einstellungskombination könnt Ihr die Knopfbelegung nun auch von 33 bis 40 verstellen. Wählt eine der acht neuen Belegungen, startet das Spiel und macht 'ne Pause. Drückt im Pause-Bildschirm alle vier Haupt-Buttons gleichzeitig und zweimal *Select*. Dabei verschwindet der Pause-Bildschirm und die Energieleisten. Wenn Ihr jetzt die hinteren L- und R- Tasten drückt, könnt Ihr seitwärts scrollen, mit den vorderen L- und R-Tasten dagegen raus- und reinzoomen. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr desweiteren noch nach oben und unten, auch unter die Kampf- fläche scrollen. Mit gedrückter *Select*-Taste auf dem zweiten Joypad läuft der Kampf übrigens in Zeitlupe weiter. Spielt Ihr zu zweit ist dies für Euren Mitspieler allerdings nicht so toll. Wenn Ihr vor dem Verschwinden des Pause-Bildschirms noch alle L- und R-Tasten betätigt, könnt Ihr Euch wirklich alles bei B.A.Toshinden anschauen

Sega Saturn

Daytona USA

Susie Hain, so 'ne Hessische Muddi aus Schwalbach, und Daniel Hain (Nachwuchs, 9 Jahre) haben den "Fingerverbiege-Cheat" (Originalzitat) für alle Autos plus die zwei Pferde herausgefunden. Drückt im Titelbild gleichzeitig A, B, X, Z, linksoben und dann Start. Der Cheat funktioniert zwar immer, aber nicht immer sofort.

Eine andere Möglichkeit die Fohlen "legal" zu erhalten ist die, mit der Stute auf dem ersten Kurs im Endurance-Mode

Erster zu werden. Zu guter Letzt verraten unsere beiden hurtigen Hesselbachs noch, wie ein zünftiger Kavaliersstart bei Daytona funktioniert: Haltet die Bremse vor dem Start gedrückt, beschleunigt auf 6500-7000 Umdrehungen und laßt die Bremse los.

Super Nintendo

Metal Marines

Markus Schoirer aus München hat das Paßwort CSDV eingeschickt, nach dessen Eingabe man ein Pling! vernehmen kann. Danach startet Ihr ganz normal im ersten Level, besitzt aber jeweils 10.000 Geld- und Energiepunkte. Gebt Ihr zusätzlich einen Code für ein höheres Level ein (siehe Codes in VG 8/94), sind Eure Geldvorräte dort ebenfalls aufgestockt.

Game Boy

World Heroes 2 Jet

Wenn Ihr auch mal mit Zeuss, dem Obermotz aus diesem Spiel, eine flotte Sohle aufs Parkett legen wollt, müßt Ihr im Takara-Anfangsbild fol-



Standard bei fast allen Prügel- spielen: der Obermotz-Cheat

gende Kombination eingeben: rechts, links, A, B, unten, A, B, oben. Ein Specialsound zeigt an, daß Ihr den Code richtig eingegeben habt. Der Dank für diesen kleinen Tip geht an John Kunkeler aus Berlin.



Benjamin Bauernschmidt, München

GALERIE 2

Neo Geo/ CD

World Heroes Perfect

Heute zeust es aber ganz gewaltig! Auch bei der "Deluxe"-Version von World Heroes könnt Ihr den Godfather auswählen, so schreibt es zumindest Oma Margot... nein, Fehler, die stellt lediglich ihre Kontoverbindung zur Verfügung, so schreibt es Terry Crooke aus Flensburg. Drückt dazu im Kämpferauswahlbildschirm einfach A, B, C oder B, C, D gleichzeitig, und schon spielt Ihr mit Zeus. Drückt Ihr dagegen bei der Computergegnerauswahl den B-Button, kämpft Ihr gegen lauter Winzlinge, die aber nach wie vor ihre Spezialattacken beherrschen. Beide Tricks funktionieren übrigens nur im VS-Modus.

Da in der Anleitung des Spiels zwei ULTIMATE ATTACKS falsch beschrieben wurden, möchte Terry diese Gelegenheit gleich nutzen, um sie richtigzustellen.

Der FIRE BIRD von Janne funktioniert folgendermaßen:

unten, unten-vor, vor, zurück, unten-zurück, unten, unten-vor, vor, oben-vor + AB

Der SILENT POUNCE von Gokuu geht so:

zurück, unten-zurück, unten, unten-vor, vor, unten, unten-vor, vor + AC

Sega Saturn

Daedalus/Robotica

Steven Fischer aus Herborn hat folgenden praktischen Tip eingesandt: Wenn Ihr während des Spiels gleichzeitig die L- und R-Tasten auf Controller 1 gedrückt haltet, dann könnt

Ihr, wenn auf Controller 2 noch zusätzlich folgende Tasten gedrückt werden, die jeweils beschriebenen Power-Ups "gratis" erhalten, bzw. sogar das Level überspringen:

- Taste A Schutzschild voll regenerieren
- Taste B Energie auftanken
- Taste C für neue Bomben
- Taste X Eure Waffe aufpowern
- Taste Y den Munitionsvorrat auffüllen
- Taste Z zum Laden der Level-Map
- Start-Taste um das Level zu überspringen

Super Nintendo

Hagane

Frank Duff- oder Doffner aus Mühlhausen (der mit dem Videodöner/Vinyldröhner-Humor) hat die Levelanwahl ausfindig gemacht. Frei nach unserem kleinen Trick aus der VG 7/95, wo Ihr für unendlich Continues vier verschiedene Musikstücke in einer bestimmten Reihenfolge anhören müßt, funktioniert es auch diesmal wieder. Geht also zu Beginn ins Config-Menü und

SUPER NES

Actraizer eu	49,90
Aero the Acrobat 2 d	49,90
Alien 3 d	39,90
Axelay d	39,90
Barkley Jam d	79,90
Battle Grand Prix us	29,90
Battletank 2 eu	39,90
Battletoad/Doubledragon	49,90
Blackhawk d	49,90
Blues Brothers d	29,90
Bombberman eu	39,90
Bombberman 2 eu	49,90
Brainies d	29,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Choplifter 3	69,90
Clayfighter 2	49,90
Claymates d	49,90
Cool Spot eu	29,90
Crazy Chase d	59,90
Crazy Sports d	59,90
Desert Fighter eu	39,90
Dino Dini Soccer d	49,90
Dirt Racer d	109,90
Double Dragon V d	39,90
Dracula d	29,90
Dr. Franken d	39,90
Dropzone d	49,90
Dschungelbuch d	99,90
Duffy Duck d	49,90
EEK the Cat d	29,90
Empire Strikes Back d	69,90
Equinox eu	49,90
F 1 Championship d	79,90
Fievel goes West	59,90
Flintstones d	89,90
Funn Games d	29,90
Ghoul Patrol (Zombies2)d	39,90
Gods d	39,90
Goof Troop d	69,90
Hulk d	29,90
Humans d	59,90
Illusion of Time d	109,90
Inter. Superstar Soccer d	99,90
Jungle Strike d	99,90
Jurassic Park 2 d	49,90
Kick Off d	29,90
Kick Off 3 eu	49,90
Kid Clown Crazy Chase d	79,90
King Arthurs World d	49,90
Kinig der Liwen d	79,90
Last Action Hero d	49,90
Legend	49,90
Lemmings d	49,90
Lemmings 2 d	39,90
Lethal Weapon d	49,90
Lost Vikings d	79,90
Magic Boy d	79,90

Magical Quest d	39,90
Mario Allstars d	59,90
Mariokart d	59,90
Mariopaint d	59,90
Mechwarrior eu	49,90
Metal Marines eu	49,90
Micheal Jordan Chaos	49,90
Mickey Mania d	69,90
Micro Machines d	39,90
Mighty Max d	49,90
Mystical Ninja d	49,90
NBA Allstars d	69,90
NBA Jam d	59,90
NBA Jam Tournament d	89,90
NHL 95 d	69,90
Pacattack d	49,90
Pagemaster eu	59,90
Pang eu	39,90
Paws of Fury d	49,90
Plok eu	39,90
Pop'n Twinbee d	39,90
Pop'n Twinb. Rainbow d	49,90
Push Over d	39,90
Punch Out d	69,90
R - Type III eu	79,90
Rival Turf d	49,90
Rise of the Robots d	39,90
Roadrunner d	49,90
Rockn Roll Racing d	79,90
Secret of Mana d	119,90
Secret of the Stars us	109,90
Shadowrun d	99,90
Shaq Fu d	39,90
Soccer Shootout d	99,90
Starflight Academy d	59,90
Stargate d	49,90
Starwars d	69,90
Starwing d	39,90
Streetracer d	49,90
Stuntrace FX d	59,90
Super Aleste d	99,90
Super Conflict	99,90
Super Dropzone d	69,90
Super Icehockey d	99,90
Super Kick Off d	39,90
Super Morph d	89,90
Super Pang eu	49,90
Super Turrigan d	39,90
Syndicate d	49,90
Tazmania d	49,90
Terminator 2 Arcade d	39,90
Tetris & Mario d	59,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Tiny Toons Sports	69,90
True Lies d	49,90
Turrigan d	39,90
Turrigan 2	99,90

Unirally d	99,90
Virtual Bart d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Wolverine d	49,90
World Cup USA eu	39,90
World Heroes d	99,90
X Kaliber d	29,90
Zero the Kamikaze d	49,90

MEGA DRIVE

Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Alisia Dragoon d	29,90
Animaniacs d	49,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Asterix d	39,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	39,90
Barkley Jam d	39,90
Barts Nightmare d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bloodshot d	49,90
B.O.B d	29,90
Bonanza Bros. d	39,90
Bonkers d	89,90
Boogerman d	49,90
Bubsy 2 d	29,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boys d	39,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Clayfighter d	99,90
Corporation d	29,90
Cosmic Spacehead d	29,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Crueball d	29,90
David Robinson d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	49,90
Dschungelbuch d	99,90
Dynamite Duke d	29,90
Dynamite Headdy d	69,90
Earthworm Jim us	49,90
Earthworm Jim d	99,90
Ecco the Dolphin d	39,90
Ecco the Dolphin 2 d	49,90
Empire of Steel d	29,90

Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
F 117 d	39,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '95 d	59,90
Flink d	49,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Galaxy Force II d	29,90
Gauntlet 4 d	29,90
Generations Lost d	39,90
Ghoul's n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Harball '94 d	49,90
Havoc d	49,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	19,90
Jammit us	39,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden 95	49,90
Jungle Strike d	89,90
Jurassic Park d	49,90
Kick Off 3 d	99,90
Klax d	29,90
Kinig der Liwen d	99,90
Last Battle d	39,90
Leaderboard Golf d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Marble Madness d	39,90
Marco's Magic Football d	29,90
Megalomania d	39,90
Megaman Wily Wars d	99,90
Mega Swiv d	89,90
Mega Turrigan d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Mutant League Football d	39,90
NBA Jam d	59,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live d	59,90
NHLPA '94 d	39,90
NHL '95 d	59,90
Normy's Beach Babe d	39,90
Ottifanten d	39,90
Outrun d	29,90
Pagemaster d	79,90
Paperboy d	19,90
Paperboy 2	29,90
PGA Tourgolf 3 d	49,90
PGA European Tour d	59,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	59,90
Pro Move Soccer d	19,90

Psycho Pinball d	99,90
Puggsy d	29,90
Punisher d	99,90
Radical Rex d	39,90
R.B.I. Baseball 94 d	39,90
Red Zone d	49,90
Risky Woods d	39,90
Robocod d	39,90
Sensible Soccer d	29,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Snake Rattle 'n Roll d	39,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	79,90
Steel Empire d	29,90
Steel Talons d	39,90
Streets of Rage d	39,90
Strider d	29,90
Striker d	99,90
Subterrania d	49,90
Superman d	39,90
Sword of Vermillion d	39,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Terminator d	19,90
Tazmania 2 d	49,90
Technoclash d	29,90
T2 Arcade	39,90
Themepark d	89,90
Tiny Toons Allstars	49,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
Truxxton d	19,90
Turtles T. Fighters d	69,90
Two Crude Dudes	29,90
Urban Strike d	59,90
Vermillion d	39,90
Wani Wani World	119,90
Warpspeed d	39,90
Wimbledon Tennis d	49,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
Wonderboy V	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Class Leaderboard	49,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero Wings	119,90
Zero Winns d	29,90

Info-Gutschein !!!

(Bitte bekleben Ihr die neuesten Infos über die Game-Zone und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

System: Nintendo Sega MS-BOS

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL), je nach Verfügbarkeit, j = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL). Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung, Intum. Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.
Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63 · 81667 München, Fax: 089/488074

spielt kurz die Musikstücke 4, 3, 10 und 18 in der beschriebenen Reihenfolge an. Startet danach ganz normal mit dem ersten Level und drückt im Pause-Modus L, R und X gleichzeitig. So werdet Ihr ins sagenumwobene "Level 2-5" gewarpt, bei dem es sich um ein begehrtes Cheat-Menü handelt. Jedes der Schilder steht für ein anderes Level. Man braucht nur in die Schil-



Rechts seht Ihr die Levelkarte, wie sie nach dem Einschalten erscheint, im Bild oben hat bereits der Cheat gewirkt

Super Nintendo

Yogi Bear's Cartoon Capers

John Kunkeler hat dieser Ausgabe gleich noch einen bärigen Cheat beige-steuert. Wem die plumpe Uhrensammelerei hier buchstäblich auf den Wecker zu gehen droht, der kann per Eingabe folgender Kombination direkt in jedes Level reinschauen: Drückt in Yogis "Press-Start"-Titelbildschirm oben, rechts, unten, links, Y, B, oben, rechts, unten, links, B, Y, oben, rechts, unten, links, Start. Ob Ihr den Cheat korrekt eingegeben habt, seht Ihr daran, daß auf der Jellystone-Karte alle roten Punkte bereits markiert sind.

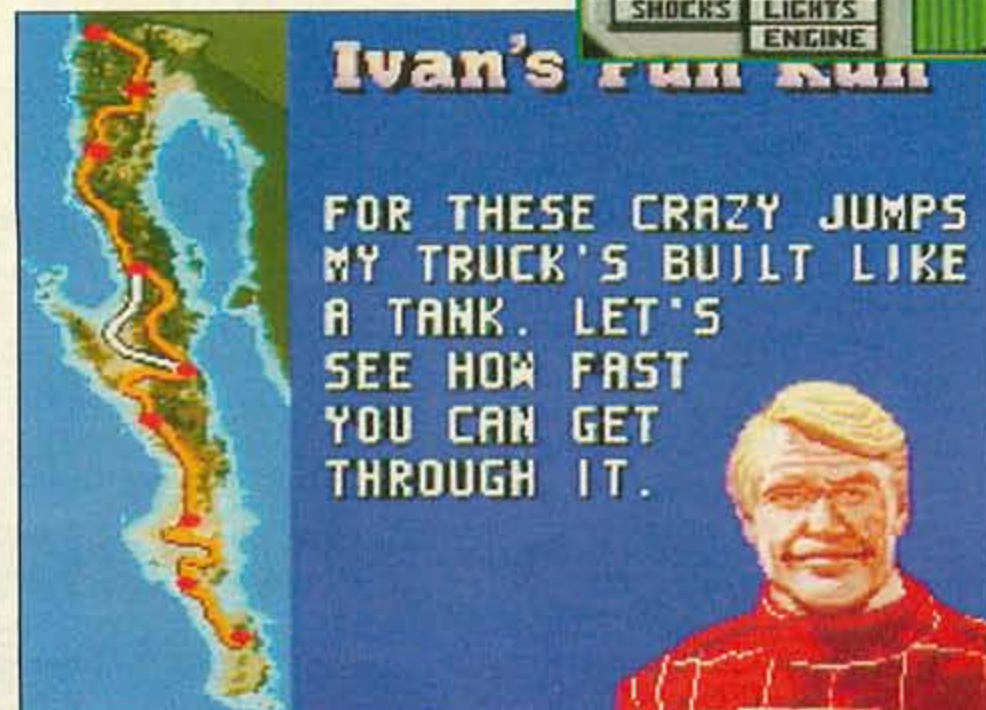
Super Nintendo

Super Off Road The Baja

John Kunkeler/Berlin deckt hiermit wirklich die ganze Palette von Game Boy über

Jump'n Run bis hin zu seltenen Import-Rennspielen ab. Die Besitzer von Tradewests exotischem Dirt Racer werden's ihm danken. Nach Eingabe des folgenden Cheats im Game Select-Bildschirm erscheint nämlich am unteren Bildrand wie von Zauberhand ein neuer Kurs, namens "Fun Run" (siehe Screenshot unten

rechts). Die Cheat-Kombination lautet X, B, Y, A, X, B, Y, A. Auf dem neuen Kurs könnt Ihr heizen, was das Zeug hält. Euer Wagen ist fast nicht kaputt zu kriegen, und entlang der Straße finden sich Extras en masse. Ihr könnt Euch dadurch voll auf die Bestzeiten konzentrieren, ohne auf die Damage-Leiste achten zu müssen.



Game Select

- PASSWORD
- SETUP
- PRE-RUN
- MEXICO 250
- ENSENADA 500
- BAJA 1000
- FUN RUN



Nicht von schlechten Eltern, das Chaolin-, äh das Cheat-Menü

der hineinzuspringen, um in ein neues Level zu gelangen. Die Extras, die dort verteilt sind, frisken sich übrigens immer wieder auf. Ihr könnt jederzeit per Pause - und L, R, X-drücken "Level 2-5" einen neuen Besuch abstaten.

Sega 32X

Virtua Racing Deluxe

Get your kicks out of that one: Tobias Appel, beheimatet in München, liefert die Anweisung, wie Ihr alle Strecken rückwärts fahren könnt. Wählt als Difficulty "Normal" und gewinnt alle fünf Kurse. Wenn dies vollbracht ist, geht Ihr zurück ins Hauptmenü und drückt auf dem Feld "Virtua Racing" nach links. Schon erscheint ein neues Feld, auf dem Virtua Racing verkehrt herum geschrieben ist.

Super Nintendo

Super Punch Out

Dieser "nutzlose" kleine Trick wurde mir von einem "auf die Playstation wartenden" Iivesheimer Vieltrickser zugespielt. Er ermöglicht es, Euren Namen auch in japanischen Lettern im Speicher abzulegen. Um Zugang zu den



Herr Hara hat gesagt, meine japanische Wortschöpfung würde "shronhimo shiwaya" ausgesprochen. Is' doch ein hübscher Name. Ich weiß auch nicht, was Tet immer hat.

Code geknackt

Täglich treffen viele doppelte Codes bei der Video Games ein. Obwohl manche von Euch schon ziemlich frustriert sind über den ewigen zweiten Platz, freut mich die rege T und T-Beteiligung jeden Monat aufs Neue - ächt ehrlich!



besagten kryptischen Zeichen zu erlangen, geht Ihr im Select-Menü mit der Faust auf "New Game" und drückt einfach A und X gleichzeitig. Schon versteht Ihr die Welt nicht mehr, so einfach ist das!

Mega Drive

Wolverine

Die adamantischen Rage-Paßwörter von Lars Müller/Berlin haben wir gerade noch so in diese Ausgabe reinquetschen können, weil sie so knapp sind, deshalb nämlich!

- Level 2 MARIKO
- Level 3 SILVER FOX
- Level 4 DEPARTMENT H
- Level 5 MADRIPOOR
- Level 6 ASANO
- Level 7 THE HUDSONS



GROBI'S GAMESHOP



☎ 0 55 22 / 7 34 77

Super Nintendo

- Bombberman 2 dt. 79,-
- Chrono Trigger us. 149,-
- Donkey Kong Count. dt. 125,-
- Donkey Kong C. 2 dt. Vorb.
- Dragon dt. 99,-
- Earthbound us. 149,-
- Earthworm Jim dt. 99,-
- Earthworm Jim 2 dt. Vorb.
- F-1 Championship dt. 129,-
- Hagane dt. 119,-
- Illusion of Time dt. 119,-
- Indiana Jones dt. 79,-
- Inter. Star Soccer dt. 119,-
- Judge Dredd dt. 129,-
- Justice League 129,-
- Jungle Strike dt. 109,-
- Killer Instinct us. 159,-
- Kick Off 3 dt. 79,-
- Vampire's Kiss dt. 139,-
- Mario World 2 dt. Vorb.
- Mickey Mania dt. 89,-

- NBA Jam Tour dt. 129,-
- Pitfall dt. 89,-
- Puzzle Bobble dt. 119,-
- Primal Rage dt. 139,-
- Pac Man 2 dt. 119,-
- Return of the Jedi dt. 79,-
- Realm dt. 129,-
- Shadowrun dt. 129,-
- Stargate dt. 126,-
- Samurai Shodown 129,-
- Syndicate, dt. 99,-
- Striker dt. 69,-
- Shootout Soccer dt. 119,-
- Super Turrican 2 dt. 119,-
- Super Dropzone dt. 119,-
- Super Probotector dt. 89,-
- Theme Park dt. 129,-
- Unirally dt. 119,-
- Vortex dt. 69,-
- Wario Woods dt. 89,-
- Wild Guns dt. 129,-
- WWF Raw dt. 69,-
- X-Men dt. 129,-

Playstation

- Grundgerät jp. 949,-
- inkl. Spiel 159,-
- Ace Combat jp. 99,-
- Gunners Heaven dt. 99,-
- Jumping Flash dt. 99,-
- Kileak the Blood dt. 99,-
- Lemmings 3D dt. 99,-
- Night Striker jp. 169,-
- Novastorm dt. 99,-
- Philosoma jp. 169,-
- Rapid Reload dt. 99,-
- Rayman jp. 169,-
- Ridge Racer dt. 109,-
- Street Fighter Movie jp. 169,-
- Tekken jp. 159,-
- Tohshinden dt. 99,-
- Vampire jp. 169,-
- Wipe Out dt. 109,-

Sega Saturn

- Grundgerät jp. 859,-
- inkl. Spiel 109,-
- Bug us. 139,-
- Shinobi jp. 139,-
- Street Fighter Movie jp. 139,-
- Virtua Racing us. 139,-
- Grundgerät dt. 1099,-
- inkl. 3 Spiele 109,-
- Bug dt. 99,-
- Clockwork Knight dt. 129,-
- Daytona USA dt. 99,-
- Myst dt. 109,-
- Panzer Dragoon dt. 99,-
- Pebble Beach Golf dt. 99,-
- Victory Goal dt. 129,-
- Virtua Fighter dt. 129,-

Jaguar dt. 399,-

Neo-Geo CD

- Grundgerät inkl. Spiel 649,-
- Aero Fighters 2 109,-
- Aero Fighters 3 129,-
- Art of Fighting 2 107,-
- 3 Count Bout 129,-
- Fatal Fury 3 139,-
- Fatal Fury Special 95,-
- King of Fighters '94 129,-
- Last Resort 99,-
- Mutation Nation 129,-
- NAM 1975 99,-
- Puzzle Bobble 119,-
- Robo Army 129,-
- Samurai Shodown 107,-
- Samurai Shodown 2 139,-
- Super Sidekicks 2 107,-
- Super Sidekicks 3 129,-
- Sengoku 2 129,-
- Savage Reign 139,-
- Top Hunter 109,-
- Viewpoint 129,-

SONY PLAYSTATION (dt.) 599,-



Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager

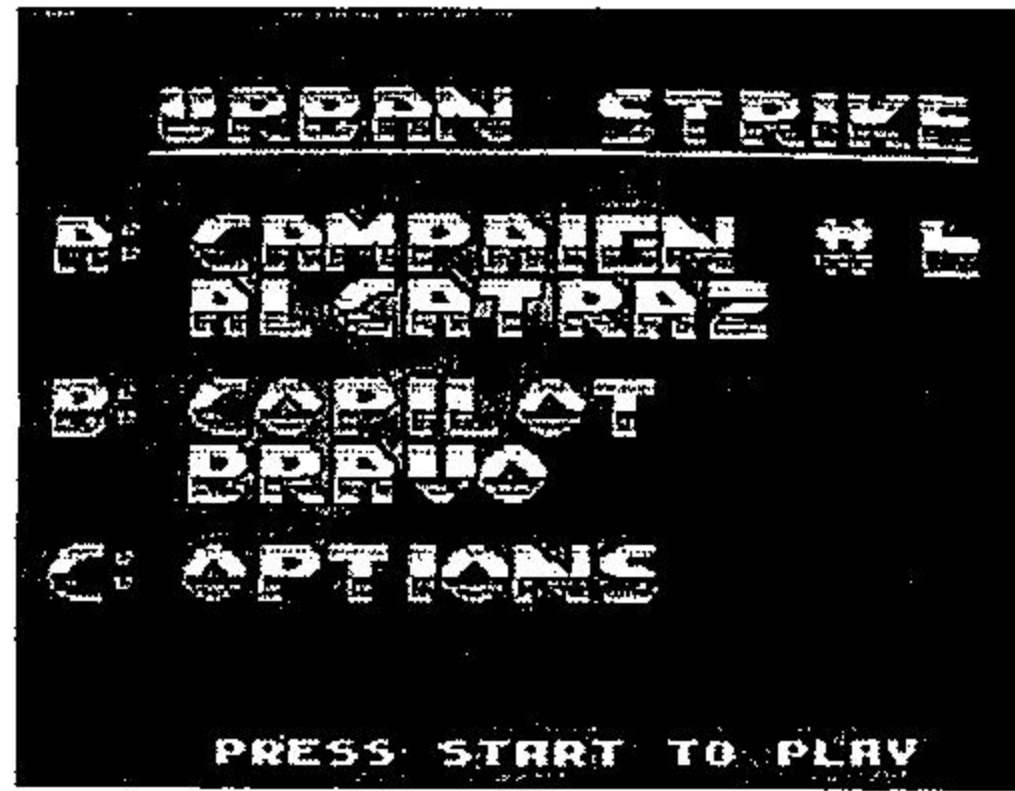




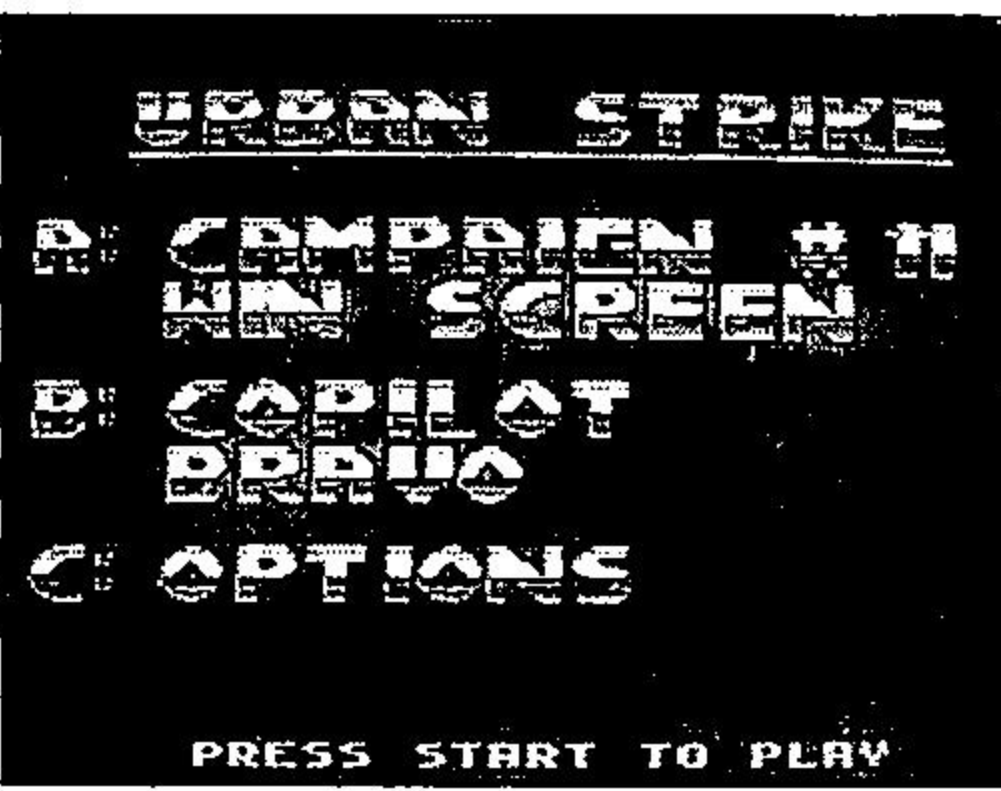
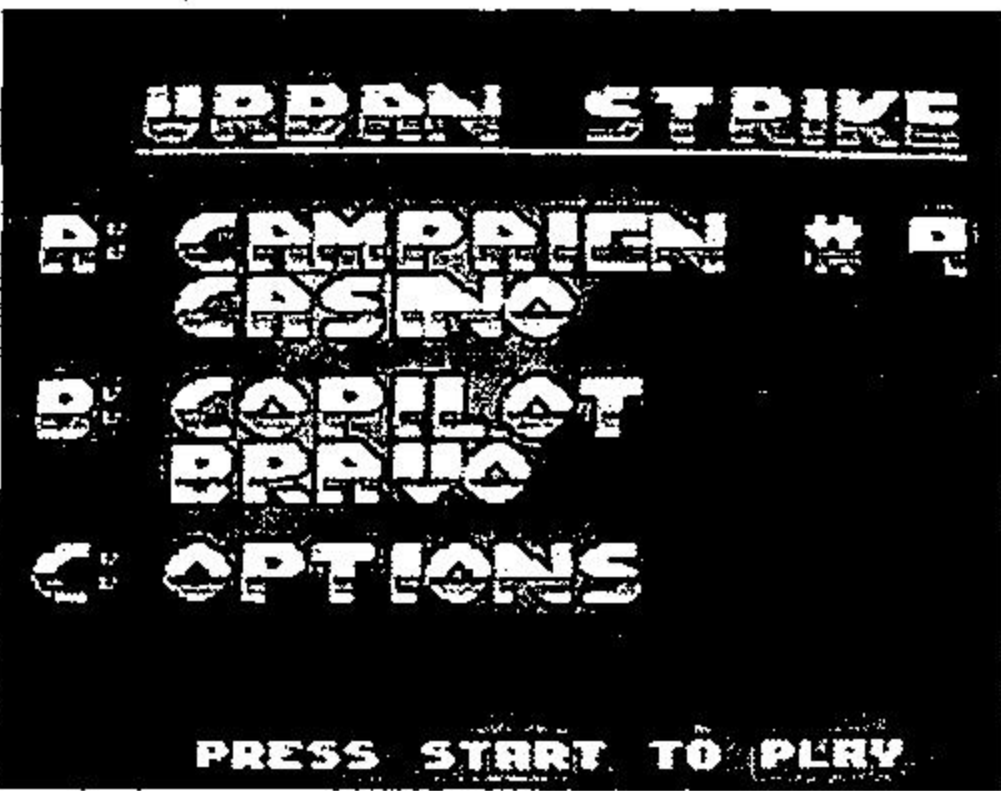
Mega Drive

Urban Strike

Raphael Knuchel aus CH-Lenzburg hat mich mit seinen 11 Urban Strike Paßwörtern ziemlich erstaunt. Wo alle anderen Einsendungen mit sechs, bzw. sieben Paßwörtern den Vermerk trugen "das Spiel besteht zwar aus 10 Levels, aber für die drei Missionen zu Fuß bekommt man kein Paßwort", da hat es der Raphael tatsächlich fertiggebracht und auch für diese drei Stages funktionierende Codes herbeigezaubert. Freuet Euch:



Inside Casino
BVT4SXYCZLT
Underground Casino
WR63PMT4SYL
Abspann
D3PMJ7SXFZD



Hawaii
YZ9NHLWVNB
Oil Rigs
CNHLGBR4NBF
Inside Oil Rigs
ZLGBWD3PFZD
Mexico
OBWDR63MJYNM
San Francisco
NDR63P7VZLT
Inside Alcatraz
H63PMJT4SYL
New York
LPMJ7VSXFZR
Las Vegas
GJ7VT4FKYNM

Super Nintendo

Killer Instinct

Patrick Etzold aus Berlin hat ultrafixies reagiert und gleich den ersten Tip rüwwergereicht. Obwohl der Boss-Cheat natürlich bei "Codes" nix zu suchen hat, habe ich fünf gerade sein lassen und Eyedol an dieser Stelle noch kurz vor Drucklegung reingequetscht. Wenn Ihr wissen wollt, wie Endboss Eyedol aussieht, müßt Ihr Cinder auswählen und im VS-Screen (siehe Bild) folgende Kombination eingeben: rechts gedrückt halten und dabei L, R, X, B, Y, A nacheinander drücken. Hat's geklappt, hört Ihr eine Stimme leise "Eyedol" sagen (weitere KI-Tips ab Oktober im T & T-Sonderheft).



Super Nintendo

Jungle Strike

David Gudelius aus Niederneisen war zwar leider, wie viele, viele andere auch, zu spät dran mit seinen Jungle Strike-Codes. Eines der Paßworte aus seinem Brief hatte allerdings noch niemand zuvor eingeschickt. Es lautet XNL4S6PZKX6B und bringt eine Extra-Message zum Vorschein, die sich auf den geretteten Commander aus Campaign 3 bezieht (bringt zwar nix, aber wenn die Programmierer sie schon eingebaut haben, was soll's?)



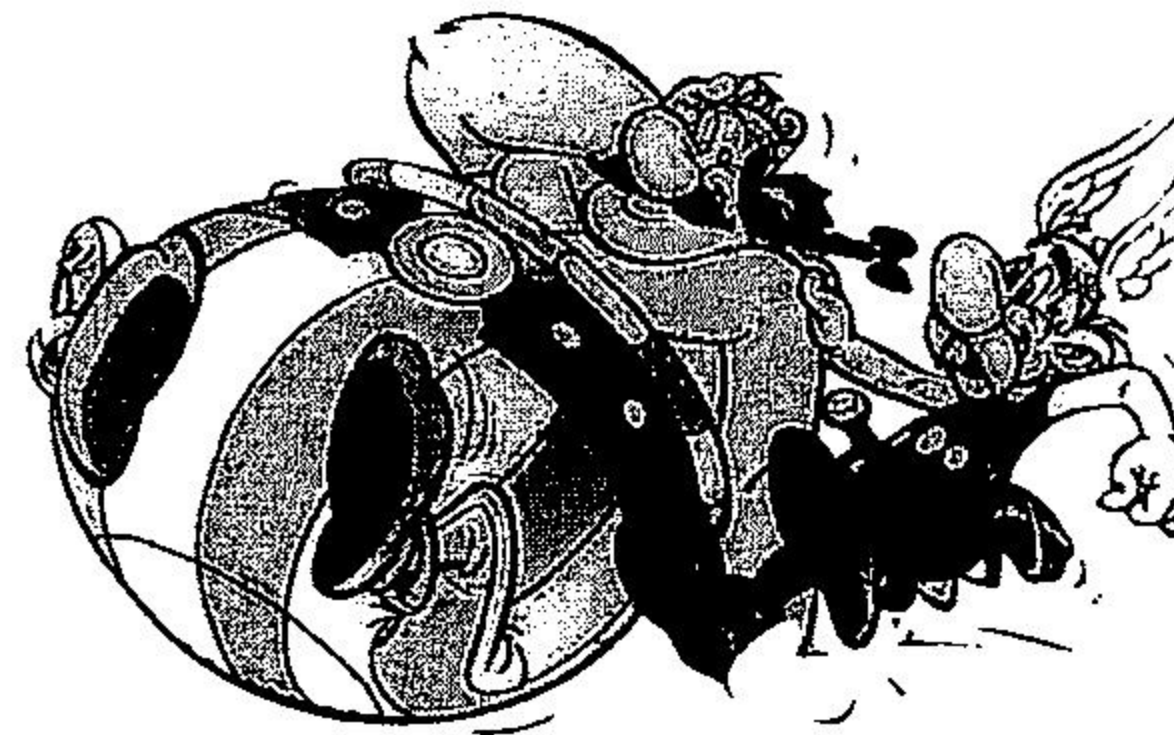
Kent Alkan/ Hundsgangen

GALERIE 3

Super Nintendo

Asterix und Obelix

Auf David und Dominik Rose aus Bornheim trifft der Vorspann aus dieser Unterrubrik



Ⓜ Level 2: HELVETIA (Schweiz)

ASTERIX	OBELIX	IDEFIX	MIRACULIX
---------	--------	--------	-----------

Ⓜ Level 3: GRECIA (Griechenland)

FALBALA	MAJESTIX	OBELIX	IDEFIX
---------	----------	--------	--------

Ⓜ Level 4: EGYPTIA (Ägypten)

IDEFIX	FALBALA	MIRACULIX	MAJESTIX
--------	---------	-----------	----------

Ⓜ Level 5: HISPANIA (Spanien)

FALBALA	ASTERIX	IDEFIX	OBELIX
---------	---------	--------	--------

definitiv nicht zu. Die beiden jungen Germanen haben nämlich als allererste Nintendos brandneuen Gallierhit geknackt. Die Paßwörter wurden übrigens in liebevoller Heimarbeit von den Einsendern selbst abgezeichnet.

Super Nintendo

Nintendo World Cup

Simon Schmitz aus Bad Neustadt hat eine Tabelle für alle Fußballfreunde aufgestellt. Gut gemacht, aber was rede ich, hier ist sie:

	Cameroon	Japan	France	U.B.S.R.	Spain	England	Mexico	U.S.A.	Brazil	Holland	Italy	Argentina	Germany
Cameroon	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Japan	22454	0	22428	22417	22438	22445	22472	22431	22451	22441	22433	22462	22413
France	03354	03359	0	03317	03338	03345	03372	03331	03351	03341	03333	03362	03313
U.S.S.R.	53054	53059	53026	0	53038	53045	53072	53031	53051	53041	53033	53062	53013
Spain	36354	36359	36326	36317	0	36345	36372	36131	36351	36341	36333	36362	36313
England	17254	17259	17226	17217	17228	0	17272	17231	17251	17241	17233	17262	17213
Mexico	42954	42959	42926	42917	42938	42945	0	42931	42951	42941	42933	42962	42913
U.S.A.	0	22459	03326	53017	36338	17246	42972	0	51351	56141	57133	58162	56113
Brazil	51354	51359	51326	51317	51338	51345	51372	51331	0	51341	51333	51362	51313
Holland	56154	56159	56126	56117	56138	56145	56172	56131	56151	0	56133	56162	56113
Italy	97154	97159	97126	97117	97138	97145	97172	97131	97151	97141	0	97162	97113
Argentina	08654	08659	08626	08617	08638	08645	08672	08631	08651	08641	08633	0	01813
Germany	01854	01859	01826	01817	01838	01845	01872	01831	01851	01841	01833	01862	0

**SONY PLAYSTATION
IST DA!**

**TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN**

**TOP
PREISE**

SUPER NINTENDO

- Chrono Trigger us 149,95
- Demons Crest us 139,95
- Donkey Kong 2 99,95
- Dragon Ball Z 3 jp 119,95
- Dragon's View us 139,95
- Earth Bound us 129,95
- Earthworm Jim 2 99,95
- Earthworm Jim 119,95
- Fatal Fury Special 139,95
- Final Fantasy 3 us 129,95
- Flinstones - Movie 119,95
- Hagane 119,95
- Illusion of Time 119,95
- Internat. Superst. Soccer 119,95
- Internat. Super. Soccer 2 99,95
- Judge Dredd dt. 99,95
- Jungle Strike 89,95
- Justice League 109,95
- Kick Off 3 119,95
- Killer Instinct us 159,95
- Lord of the Rings 119,95
- Lothar Matthäus Soccer 99,95
- Mario World 2 99,95
- Micro Machines 99,95
- NHL '95 89,95
- Nigel Mansell Indicar 99,95
- Obitus us. 119,95
- Samurai Shodown jp 109,95
- Shadowrun 109,95
- Secret of Evermore us 99,95
- Sparkster 109,95
- Streptracer 109,95
- Super Punch Out 109,95
- Super Turrican 2 129,95
- Tetris & Dr. Mario 99,95
- Theme Park 119,95
- Ultima False Prophet us 139,95
- Unrally 109,95
- Warlock 99,95

Weapon Lord us 99,95
50/60Hz Umbausatz 39,95

SONDERANGEBOTE

- Actraiser 2 79,95
- Adventure Island 59,95
- Bass Tournament us 69,95
- Biometal us 59,95
- Black Thorne us 69,95
- Blackhawk 69,95
- Choplifter 3 59,95
- Clay Mates us 69,95
- Clayfighter 2 us 89,95
- Clayfighter 3 79,95
- Desert Fighter 69,95
- F1-Championship 89,95
- Feivel d. Mauswand. us 59,95
- Final Fight 2 jp 59,95
- Great Circus Mystery us 39,95
- Illusion of Gaia us 89,95
- Indiana Jones 69,95
- John Madden Football us 69,95
- Jordan Adventure 39,95
- Jungle Book 79,95
- Jurassic Park 2 69,95
- Lemmings 2 79,95
- Mickey Mania 59,95
- NBA Jam T.E. us 99,95
- NBA Jam T.E. us 89,95
- NBA Live 95 us 99,95
- Pirates Dark Water us 69,95
- Return of the Jedi us 99,95
- Rise of the Robots 69,95
- Shaq Fu us 39,95
- Skyblazer 69,95
- Super Bomberman 2 us 79,95
- Super Game Boy 59,95
- Vortex us 59,95
- Wildsnake us 79,95
- WWF Raw 69,95

PlayStation

- Deutsche Spiele 89,95
- Toh Shin Den 89,95
- Rapid Reload 89,95
- Kick the Blood 89,95
- Novastorm 89,95
- Lemmings 3D 89,95
- Jumping Flash 89,95
- Ridge Race 99,95
- Wipe Out 119,95
- Sony PSX inkl. Spiel dt 899,-
- Joypadverlängerung 39,95
- Ace Combat 159,95
- Boxers Road 99,95
- Crime Crackers 99,95
- Cosmic Race 149,95
- Dark Stalkers/Vampire 159,95
- Evolution 99,95
- Gunners Heaven 159,95
- Jumping Flash 159,95
- Metal Jacket jp. 159,95
- Parodius jp. 159,95
- Perfect Eleven jp. 159,95
- Philosoma jp 169,95
- Raiden Project jp 179,95
- Ridge Racer jp 159,95
- Space Griffin 159,95
- Starblade Alpha jp 169,95
- Tekken jp 169,95
- Toh Shin Den jp 159,95
- Magic Beast Warrior 159,95
- Memory Card 59,95
- Joypad 99,95
- Namco Pad 139,95

PlayStation

- FZ-1 PAL 899,-
- FZ-1 NTSC 799,-
- FZ-10 NTSC 899,-
- FZ-10 PAL 948,-
- 11th Hour 99,95
- Creature Shock 99,95
- Demo. Man 119,95
- Dirt Racer 99,95
- FIFA Soccer 99,95
- Flying Nightmares 119,95
- Gex 99,95
- Gridders 59,95
- Immernary 99,95
- Iron Angel 99,95
- Hell 99,95
- Myst 99,95
- Need for Speed 119,95
- Novastorm 119,95
- Off World Interceptor 109,95
- Out of this World 79,95
- Panzer General 109,95
- Return Fire 119,95
- Rise of the Robots 29,95
- Road Rash 119,95
- Samurai Shodown 109,95
- Seal of Pharo 119,95
- Sewer Shark 59,95
- Space Ace 97,95
- Shock Wave dt. 79,95
- Shock Wave 2 119,95
- Star Blade 99,95
- Strahl 119,95
- Syndicate 99,95
- Trip 'd 99,95
- Theme Park 99,95
- VR Stalker 99,95
- Way of the Warrior 109,95
- Wing Commander 3 109,95
- World Cup Golf 119,95
- Joypad Adapter (2 Play.) 89,95
- Game Gun 2 99,95

PlayStation

- Saturn Umbau jp/us/dt 99,95
- 6 Player Adapter 99,95
- Lenkrad 149,95
- RGB Kabel 49,95
- Astal 119,95
- Bug 109,95
- Control Pad 89,95
- Clockwork Knight 89,95
- Daytona USA 139,95
- Gale Racer 139,95
- Myst 139,95
- Panzer Dragoon 139,95
- Race Drivin' 99,95
- Shinobi 119,95
- Tama 139,95
- Victory Goal 149,95
- Wachai Connection 159,95
- Virtua Fighter Remix 119,95
- Adapter us/jp/dt 89,95

**Ratenkauf
möglich!**

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan,
3DO, Gamepro

**Ankauf von gebrauchten
Modulen in unseren
Ladengeschäften**
Preisliste vom 28.08.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us = amerikanische Module, jp = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Sept/Okt, Inh. Alexander Sprung.

SCHWEIZ PLAYSTATION
GT-Elektronik
Tel.: 061 401 4171

Sony Playstation	Fr 499,-
Sony Games jp	Fr 115,-
Sony Games us	Fr 79,-
Sony Game 50/60Hz us/jp/dt	Fr 180,-
Sony Game 5	Fr 80,-
Sony Game jp	Fr 110,-

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand) Preise können abweichen
FUNTRONIXX KASSEL Friedrich Ebert Str. 101 Tel.: 0561 - 12477
FUNTRONIXX HERFORD Münsterstr. 38 Tel.: 05221 - 84347
FUNTRONIXX UNNA Messenerstr. 25 Tel.: 02303 - 238080
FUNTRONIXX WITTEN Breddestr. 38 Tel.: 02302 - 51767
GAMESTORE ESSEN Rühenscheidstr. 181 Tel.: 0201 - 777225
GAMESTORE DÜSSELDORF Kühstr. 25 Tel.: 0211 - 1649409

Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

07461-79001

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

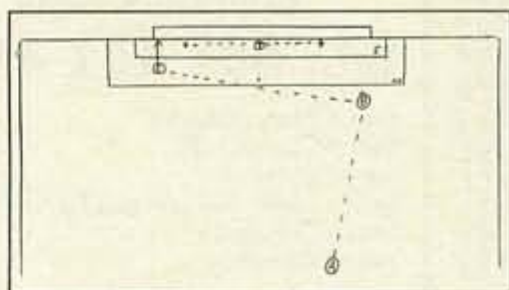
Super Nintendo

Soccer Shootout



Sascha Pohl aus Minden hat keine Mühen gescheut und Paßwörter für das 22. Spiel (Deutschland-Argentinien; Ihr führt in der Punktetabelle) und

men ebenso von Sasch'. Eine einfache Tormöglichkeit bietet folgendes Verfahren (siehe Skizze): Dribbelt oder paßt den Ball von A nach B und von dort weiter nach C. Versichert Euch dabei, daß der Torwart ungefähr in der Mitte des Tores



für den Abspann aufgezeichnet. Bei Capcoms üblem Paßwortsystem, das sich verschiedenfarbiger Symbole bedient, war dies keine leichte Aufgabe. Die beiden "Bauerntricks" für einfache Tore stam-



steht und schießt dann einfach gerade ins Tor hinein. Der Keeper wird nicht schnell genug reagieren können, und der Ball ist im Kasten. Wenn es schneller gehen soll, könnt Ihr auch Spieler B auslassen; dann fummeln Euch allerdings mehr Verfolger im Weg rum. Eine spektakulärere

Möglichkeit sind die "Bananecken". Sie erfordern mehr Übung, sehen aber super aus. Dazu lenkt Ihr den Ball nach dem Schuß in Richtung Tor. Wenn Ihr den Bogen – im wahrsten Sinne des Wortes – raus habt, wird jede Ecke für den Torwart unhaltbar sein.

Das Paßwort links oben ist für den Abspann, das untere vom Turnier

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluger Familienmitglieder nur zu gerne? "Du wirst Dich schon anschauen, das dicke Ende kömmt noch". Wie recht sie doch alle haben. Here we go again:

Ganz feine Damen

Vor allem jüngere Leser scheinen auch gen Ende des 20. Jahrhunderts noch völlig im Geist der alten Schule her-

anzuwachsen. Anders kann ich mir die am häufigsten gebrauchte Anredeform in Tips- und-Tricks-Briefen gar nicht erklären. Sie geht ungefähr so: "Sehr geehrte Damen und Herren, ich habe da 'nen neuen Tip herausgefunden usw." Ein saloppes "Hi Dörky-Börky", wie unlängst geschehen (was auch immer das soll), tut's eigentlich auch. Ach ja, und was die



Sandra

den hiesigen Alltag ist dagegen nicht gestellt und kommt dem täglichen Wahnsinn schon eine kleine Spur näher....



Kathi



Thea

hinter die heiligen VG-Kulissen gestatten. "Fast" deshalb, weil sich die edlen Geschöpfe in unserer Mitte bereits für das historische Editorial-Picture in der Ausgabe 12/93 ablichten ließen. Der neueste Einblick in



Ulli



Conny

Damen in unserer Groß-Familie angeht – wir sind wirklich keine reine Herrenriege – da möchte ich Euch heute mal einen (fast) exklusiven Blick



Angelika

Uli, unsere ehemalige Chefin vom Dienst hat zu viel Schnuten gezogen, deswegen macht Tante Thea jetzt ihren Job

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

Das Videospiel-Paradies

MARO

MARO jetzt in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ständig aktuelle Spielautomaten-Knüller wie SEGA'S »Cool Riders« oder »Rallye Championship« im Laden.

Franchise-Partner gesucht!

NEO-GEO Total

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

NEO-GEO CD-ROM

PAL, RGB + Jp

DM 459,- (ohne Spiel)

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM	99,-
SENGOKU	DM	109,-
SUPER SIDEKICKS	DM	109,-
CYBER LIP	DM	119,-
MAHJONG	DM	99,-
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,-
THE SUPER SPY	DM	99,-
FOOTBALL FRENZY	DM	109,-
LAST RESORT	DM	119,-
KING OF MONSTERS 2	DM	109,-
FATAL FURY 2	DM	109,-
BASEBALL STARS PROFESSION.	DM	119,-
FATAL FURY SPECIAL	DM	119,-
SUPER SIDEKICKS 2	DM	119,-
MAGICIAN LORD	DM	119,-
NINJA COMMANDO	DM	119,-
CROSSED SWORD	DM	119,-
ROBO ARMY	DM	129,-
SENGOKU 2	DM	129,-
TOP HUNTER	DM	129,-
KARNOV'S REVENGE	DM	129,-
WINDJAMMERS	DM	129,-
MUTATION NATION	DM	129,-
KING OF FIGHTERS '94	DM	119,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,-
FATAL FURY 3	DM	139,-
DOUBLE DRAGON	DM	139,-
AEROFIGHTERS 3 (SEPTEMBER)	DM	139,-
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	139,-
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,-
PALSTAR (OKTOBER)	DM	129,-
GOAL GOAL GOAL	DM	139,-
METAL SLAG	DM	139,-
KING OF THE MONSTERS	DM	109,-
LEAGUE BOWLING	DM	99,-
SOCCER BRAWL	DM	119,-
RIDING HERO	DM	119,-
ALPHA MISSION II	DM	99,-
PUZZLED	DM	99,-
BURNING FIGHT	DM	99,-
FATAL FURY	DM	109,-

BASEBALLSTARS 2	DM	119,-
ART OF FIGHTING	DM	109,-
3 COUNT BOUNT	DM	119,-
SAMURAI SHODOWN	DM	119,-
ART OF FIGHTING 2	DM	119,-
SUPER BASEBALL 2020	DM	119,-
NINJA COMBAT	DM	119,-
BLUES JOURNEY	DM	119,-
TRASH RALLY	DM	119,-
GHOST PILOTS	DM	129,-
AEROFIGHTERS 2	DM	129,-
WORLD HEROES 2 JET	DM	129,-
STREET HOOP	DM	129,-
VIEWPOINT	DM	129,-
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	139,-
SAMURAI SHODOWN II	DM	139,-
SAVAGE REIGN	DM	139,-
GALAXY FIGHT	DM	139,-
POWER SPIKES 2	DM	139,-
CROSSED SWORD 2	DM	139,-
PANIC BOMBERMAN (AUGUST)	DM	139,-
KABUKI KLASH	DM	139,-
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,-
MR. DO	DM	139,-

Sony Playstation dt. DM 599,-

SONY PSX SPIELE dt.

TOSHINDEN	DM	99,-
GUNNERS HEAVEN	DM	99,-
RIDGE RACER	DM	109,-
WIPE OUT	DM	109,-
DESTRUCTION DERBY	DM	109,-
NBA JAM T. E.	DM	119,-
STREETFIGHTER THE MOVIE	DM	119,-
PARODIUS DE LUXE	DM	109,-

**BESTELLUNGEN AB 2 CD'S
SIND VERSANDKOSTENFREI!**

NEO-GEO Module neu:

SAMURAI SHODOWN II	DM	249,-	PALSTAR	DM	499,-
AERO FIGHTERS 2	DM	249,-	SAVAGE REIGN	DM	499,-
FATAL FURY 3	DM	499,-	GALAXY FIGHT	DM	399,-
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	299,-	WORLD HEROES PERF.	DM	499,-
SUPER SIDEKICKS 3	DM	299,-	ART OF FIGHTING 2	DM	249,-
SPINMASTER	DM	99,-	WINDJAMMERS	DM	249,-
3 COUNT BOUT	DM	99,-	WORLD HEROES 2 JET	DM	249,-

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

CD+G

Was ist CD+G? Ich weiß, daß das "CD plus Grafik" heißt, aber wo kann man so etwas kaufen und wozu ist es gut?

Peter Richter, Wien

In der Tat ist CD+G eine Kombination von CD-Musik und Grafik. Die Grafik ist hier allerdings meist ein Stück Video. Sehr oft findet Ihr einige Maxi-Versionen eines Popsongs samt Videoclip auf einer solchen CD. Weit verbreitet ist dieser Standard allerdings nicht. CD+G gibt's in Elektronik-Fachmärkten und gut sortierten CD-Läden.

Design contra Kompatibilität?

Ich habe ein Problem, bei dem mir anscheinend keiner so richtig helfen kann. Ich möchte mir die japanische Version des Saturns zulegen. Er gefällt mir mit dem Champagner-grauen Styling weit besser als die kohlschwarze PAL-Version. Mein Problem ist, daß der Japano-Saturn mit 60 Hz läuft. Soweit ich mitbekommen habe, muß der Fernseher 60-Hz-tauglich sein und ich weiß nicht, ob meiner das kann. Ich habe einen Philips "Matchline" mit 16:9-Bild. Ich habe schon bei Philips angerufen, die sagten aber, daß es sich um ein reines 50-Hz-Gerät handelt. "Pech gehabt", dachte ich mir, dann fiel mir jedoch auf, daß auf dem Gerät "IDTV 100 Hz" steht. Außerdem kann ich ihn auf Secam und NTSC umschalten, und NTSC läuft doch auch mit 60 Hz, oder? Der Aufkleber auf der Rückseite sagt allerdings "220-240V ~ 50 Hz - 163W".

Alex Hoffmann, Himmelstadt

Saturn und Matchline-Fernseher? Bei Dir ist anscheinend der Wohlstand ausgebrochen! Aber fangen wir doch von hinten an: Die "50 Hz" auf dem Aufkleber sagen lediglich aus, daß das Gerät mit stinknormalem Strom aus der Steckdose

läuft. Der wechselt nämlich hierzulande 50 mal pro Sekunde die Polung. Wenn Du das Teil auf NTSC umschalten kannst, ist eigentlich schon alles geritzt. Dann müßte er den japanischen Saturn locker wegstecken. "100 Hz" hat wiederum recht wenig mit Deinem Problem zu tun. Der Fernseher speichert ein Bild und zeigt es mit doppelter Geschwindigkeit zweimal hintereinander (dadurch flimmert's kaum noch). An Deiner Stelle



würde ich mir zum japanischen Saturn ein passendes RGB-Kabel besorgen. Selbst, falls der Fernseher nicht hundertprozentig 60-Hz-tauglich ist, dürftest Du dann keine Probleme mehr haben.

Neo Geo oder MAK?

Wieso sind Automatenplatinen eigentlich so schweins-teuer? Kürzlich habe ich eine Streetfighter II-Platine für 900 Mark erstanden und der Händler sagte auch noch, ich hätte einen guten Fang gemacht. Ich finde aber, daß diese Platine (und die meisten anderen auch) hoffnungslos überteuert sind. Für 900 Mark kriege ich doch schon einen deutschen Saturn inklusive Spiel. Damit hätte ich doch schon eine bessere Hardware fürs selbe Geld, oder? Läßt sich der hohe Platinenpreis vielleicht damit erklären, daß Automatenplatinen nicht für den Massenmarkt bestimmt sind und nur in geringen Stückzahlen gefertigt werden?

Marco Wannemacher, Vöhringen

Da ich unter 18 bin und auf Arcade-Spiele stehe, möchte ich mir entweder ein Neo Geo oder eine MAK-Konsole kaufen. Welches System ist besser?

Christian Gmellen, Niederwern

Da besteht ein himmelweiter Unterschied. Während das Neo Geo ein eigenständiges Videospielssystem mit Spielen auf Modul- (oder CD-) Basis ist, ist eine MAK lediglich ein Adapter, mit dem man Automatenplatinen an einen ge-

Multimedia-CD

Auf eine CD passen derzeit bei 72 Minuten Spielzeit etwa 650 MByte Daten. Auf der IFA in Berlin haben Sony und Philips eine "Multimedia-CD" vorgestellt, die (beidseitig bespielt) 7,4 Gigabyte haben soll. Wäre es damit nicht möglich, umfangreiche Spiele oder Filme mit Überlänge auf nur einer CD unterzubringen, wofür man heute zwei bis vier CDs braucht?

Enrico Winter, Hohensee

Es ist doch ganz erstaunlich, mit welcher Selbstverständlichkeit unsere Leser mit technischen Fachbegriffen hantieren. Der Haken dabei: Informationen ohne Verstehen führen zu Mißverständnissen, die oft negative Folgen haben und schwer wieder auszubügeln sind.

wöhnlichen Fernseher anschließen kann. Die Mak enthält ein Netzteil für die Stromversorgung der Platine und führt die Platinenkontakte an Joypadbuchsen weiter. Die Videosignale der Platine werden noch auf einen Scart-Stecker übertragen und damit hat sich's auch schon. Automatenplatinen sind eigentlich mehr für gutbetuchte Freaks und Spielhallenbesitzer gedacht. Die hohen Platinenpreise entstehen, weil man mit jeder Platine ein komplettes Videospielssystem kauft. Alle Bauteile, die sich sonst in einer Konsole befinden, sind auf einer Platine schon enthalten. Einzig SNK baut Platinen, auf denen die Spiele nicht fest installiert sind. Allerdings sind die Platinen-Module nicht mit Neo-Geo-Modulen kompatibel. Kauft man eine neue Automatenplatine, muß man schon einige tausend Mark hinblättern. Wer Geld sparen will, kauft sich eine der neuen 32-Bit-Konsolen, denn die bieten fast schon Automaten-Qualität bei Grafik und Sound zum akzeptablen Preis.

So ungefähr beschreiben auch die Entwickler die Anwendungsgebiete der Multimedia-CD. Um mehr Informationen auf einer CD unterzubringen, bedient man sich folgender Tricks:

- Die Spuren werden enger zusammengepackt.
- Die CD wird beidseitig beschrieben.
- Die Daten werden in zwei Schichten aufgeschrieben und mit zwei unterschiedlichen Lasern abgetastet.
- Die Informationen werden auf das Nötigste reduziert (Datenreduktion wie bei DCC und MPEG).

Die Anwendungen solcher Massenspeicher gehen über einzelne Spiele und Filme allerdings noch weit hinaus. Interaktive Filme, bei denen der Zuschauer in die Handlung eingreifen kann, sind ebenso möglich, wie Musik-Archive, Spiele-Sammlungen und riesige Datenbanken (z.B. komplette Lexika mit Bildern). Allerdings braucht man für diese Super-CDs spezielle Abspielgeräte. Die Prototypen wurden ja auf der IFA schon vorge-

stellt. Ich bin schon gespannt, wie lange es dauert, bis sich der Multimedia-CD-Standard durchsetzt. Schon im nächsten Jahr sollen die ersten (noch sehr teuren) Geräte auf den Markt kommen, solange es allerdings keine beschreibbaren CDs gibt, werden die neuen Techniken Altbekanntes nicht ersetzen können.

Mega-Rauschen

Ich habe mir vor kurzem ein Mega Drive 2 gekauft. Allerdings laufen die Spiele nur in Schwarzweiß und der Ton rauscht. Ich habe schon alles mögliche versucht, aber es kommt keine Farbe ins Bild.

Markus Hanemann, Ettlingen

Also das hört sich doch ganz stark nach Antennenkabel an, oder? Möglicherweise ist das Ausgangssignal des MD nicht ganz exakt auf einen Kanal abgestimmt. Mit der Feinabstimmung am Fernseher müßtest

Du das Bild eigentlich hinkriegen. Eine andere Möglichkeit: Beim Einstellen mit dem Suchlauf ist dieser bei einer "Reflektion" und nicht beim beabsichtigten Kanal stehengeblieben. Schließe am besten das Mega Drive als einziges Gerät (ohne Antenne) an Deinen Fernseher an und laß den Suchlauf noch den ganzen UHF-Bereich durchackern. Oder: Ein anderes Signal stört das Mega Drive. Dann müßte der Fehler verschwinden, sobald die Konsole als einziges Gerät am Fernseher angeschlossen ist.

Wenn Ihr Bild- und Tonprobleme habt, schreibt mir bitte genau, wie die ganze Geschichte verkabelt ist!

Import-Not

Ich habe mir vor längerem Lawnmower Man für mein Mega CD gekauft. Als ich das Spiel einlegte, erschien jedoch nur der CD-Abspiel-Bildschirm. Ich besitze ein deutsches

Mega CD 1. Habe ich vielleicht eine japanische oder US-Version gekauft? Brauche ich einen Adapter?

Thomas Neukum, Weizen

Der beste Anhaltspunkt für die Nationalität eines Spiels ist die Sprache in der Anleitung. Ist der Text nur in japanisch gehalten, handelt es sich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit um einen Fernost-Import. Falls auf der Verpackung Genesis anstatt Mega Drive steht, haben wir es mit einer US-Version zu tun. Auf alle Fälle müßte das Spiel dann mit dem CDX-Adapter von Dataflash laufen.

Wie versprochen

Für alle Bastler gibt's diesmal die komplette Belegung des Scart-Steckers (auch Euro-AV genannt).

- Pin 1: Audio Ausgang rechts
- Pin 2: Audio Eingang rechts
- Pin 3: Audio Ausgang links

- Pin 4: Audio Masse
- Pin 5: Masse Blau
- Pin 6: Audio Eingang links
- Pin 7: Blau
- Pin 8: Schaltspannung
- Pin 9: Masse Grün
- Pin 10: Datenleitung 2
- Pin 11: Grün
- Pin 12: Datenleitung 1
- Pin 13: Masse Rot
- Pin 14: Reserve
- Pin 15: Rot
- Pin 16: Austastsignal (synchronisiert RGB)
- Pin 17: Video Masse
- Pin 18: Masse Austastsignal
- Pin 19: Video Ausgang
- Pin 20: Video Eingang
- Pin 21: Masse (Abschirmung)



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

WETTBEWERB

Damit Ihr nicht täglich in den VIDEO-GAMES-Klammotten rumlaufen müßt, gibt jetzt eine interessante Neuerung auf dem Kleidermarkt:

Weil wir so schweinsnett zu den Entwicklern waren, wurden uns doch glatt zehn BUG!-Spiele-CDs und zehn waschechte BUG!-Poloshirts spendiert. Da aber noch nicht Weihnachten und somit die Zeit für Geschenke noch nicht gekommen ist, wird der Kram eben verlost. Lest Euch die Frage aufmerksam durch, schreibt die (hoffentlich) richtige Antwort auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie an die

Redaktion VIDEO GAMES
Stickwort BUG!
MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Strasse 2
85540 Haar bei München



Einsendeschluß ist der 23.10.1995

Mitmachen darf jeder, der beruflich nichts mit MagnaMedia (zu schade), nichts mit Videospiele im allgemeinen oder mit Sega im speziellen zu tun hat. Angehörige solcher Leute sind freilich ebenfalls ausgeschlossen, ebenso wie der Rechtsweg.

Die Preisfragen

- 1** Das wievielte Heim-Videospiel-System von Sega ist der Saturn?
- 2** Welche Farbe hat das Betriebsanzeigelämpchen des Master Systems 1?
- 3** Wieviele Batterien braucht ein Game Gear?
- 4** Wieviele Kontakte hat der Stecker eines Mega-Drive-Joy pads?

Die Sieger werden aus allen richtigen Einsendungen gezogen. Der erste kriegt CD und Shirt, die nächsten neun bekommen BUG!-Shirts und die letzten neuen erhalten die CDs.

Flight-Sims fürs SNES

Gibt es noch mehr Flugsimulatoren wie Super Strike Eagle für das Super Nintendo? Oder ist vielleicht die Nachfrage zu gering, um noch weitere Flugsimulatoren zu produzieren? Reicht die Rechenpower des Super Nintendo für solche nicht aus?

Sebastian Lau, Schwalbenberg

Du sagst es, die Rechenleistung des Super Nintendo ist für Flugsimulatoren nicht ausgelegt. Auch bei Super Strike Eagle handelt es sich ja wohl eher um ein Action-Spiel, als um eine echte Simulation. Die Nachfrage wäre sicher da, aber wenn sich jetzt noch einer hinsetzt und einen Flugsimulator programmiert, dann sicher nicht mehr für das Super Nintendo. Da gibt's heute bessere Plattformen wie 3DO, PSX oder Saturn. Die haben auch die nötige Power, um Euch flüssig durch die Lüfte zu kutschieren. Echte Flugsimulatoren wird es auch auf den neuen Konsolen nicht geben, denn dazu benötigt man eben doch eine Tastatur, um die vielfachen Steuermöglichkeiten auszuwählen.

Forum 9/95

Der Blick in die Kristallkugel
Jetzt, wo wir endlich die neuen Geräte auch in Deutschland offiziell käuflich erwerben können, fällt es manchem wie Schuppen aus den Haaren: "Oops, da muß ich ja 600 bis 800 Mark abdrücken!". Lange hat man die Super-Konsolen herbeigesehnt und hochgepuscht, jetzt heißt es bare Münze blechen. Sicherlich, ein paar hunderttausend Leute werden sofort unbesehen zum Multi-Rundumschlag ausholen. Die breite Masse der videospieldeutschen Kinder und Jugendlichen kommt jedoch in arge Entscheidungsnot. Die Zeiten, in denen ich mit meiner Hardware so gut wie alle wichtigen Top-Spiele zocken konnte, sind vorläufig

definitiv vorbei. Es scheint danach auszusehen, daß die Entscheidung für ein System gleichbedeutend ist mit dem Eintritt in eine mehr oder weniger geschlossene Spielewelt. Zum Glück wird es letztlich nicht dazu kommen, obwohl sich einiges geändert hat. War die Welt zu Zeiten von Super Nintendo und Mega Drive noch überschaubar, brechen jetzt für Multiformat-Magazine und deren Leser schwere Zeiten an. Die stille Hoffnung, daß der Markt sich schnell wieder bereinigen dürfte, wäre die fatalste mögliche Fehleinschätzung.



zung. Aus verschiedenen Gründen, z. B. das stark erweiterte Angebot an Software, wage ich die Behauptung, daß wir es auch in drei oder vier Jahren noch mit einem guten Dutzend Systemen zu tun haben werden. Die jetzt in der Etablierung begriffenen Formate sind hochwertvolle stra-

tegische Positionen im zu erwartenden Multimilliarden-Markt "Multimedia und Home Entertainment". Auf Deutsch: Selbst ein "kleiner Furz" wie Atari hat immerhin den Fuß in die Tür gestellt. Escom waren die Namensrechte von Commodore locker 10 Millionen Dollar wert. Daß die trotz mangelnder 3D-Fähigkeiten übernommene Amiga-Technologie eher als ungeeignet angesehen werden muß, stört nicht weiter angesichts der Erwartung eines lukrativen Mitnahmegeschäfts im kommenden "Multimediamania". Der Kon-

nen mit dem Ultra 64 gelingen, den von mir vorhergesagten "Multi-System-Konvertierungs-Sumpf" zu durchbrechen? Das hieße, einen ganzen Markt mit einem Handstreich zu erobern, angesichts der erneuten Verzögerung beim Ultra-64-Marktstart sicher keine leichte Aufgabe. Die meisten Karten sind auf dem Tisch, Nintendo kann überlegt ausspielen. Die Frage ist allerdings, ob die Entscheidung gegen die CD nicht womöglich die Ignorierung eines mächtigen Trends bedeutet. "Big N" wäre meiner Meinung nach

Anscheinend fühlen sich hauptsächlich die Leser zum Briefeschreiben berufen, die voll und ganz mit uns zufrieden sind. Sind wir wirklich so gut, oder traut Ihr Euch nur keine (konstruktive) Kritik zu? Also los, traut Euch, gebt's uns mal so richtig!

FORUM

Die nicht gerade rege Beteiligung am "Konsolen-Zukunft"-Forum läßt darauf schließen, daß sich der durchschnittliche Videospielder Liebhaber keine Gedanken über die Zukunft macht. "Zocken im Hier und Jetzt" scheint da eher die Devise zu sein. Naja, vielleicht haben wir ein bißchen zuviel von Euch erwartet. Der VIDEO-GAMES-Leser schaut sich eben gern nur Bildchen an und träumt

von einem Videospielsystem, das es noch nicht gibt, oder? Versuchen wir's doch mal anders: **Was haltet Ihr von unseren Kleinanzeigen?** Ich erinnere mich noch gut dran, wie alle unbedingt die Rubrik haben wollten. Da allerdings in der Zwischenzeit eine Menge Schindluder mit den Kleinanzeigen getrieben wird, machen wir den Fortbestand dieser Rubrik jetzt u. a. von Eurer Meinung abhängig.

gut beraten, schleunigst ein CD-ROM (oder auch nur Gerüchte darüber, die Red.) zu realisieren. Ich glaube nicht an eine marktführende, elitäre "Nintendo-Welt". Der Kuchen ist einfach schon zu groß. Giganten wie Matsushita/Panasonic, Goldstar, Philips, Time Warner und Co. werden sich sicherlich ihre Scheibe abschneiden, koste es, was es wolle. In diesem Kreis sind Sega, Nintendo, 3DO und Atari eigentlich nur kleine Fische. Aufkäufe, Übernahmen und Schulterschlüsse sollten uns in nächster Zeit also nicht überraschen.

Klaus Jakobeit, Mönchengladbach

Meiner Meinung nach können wir von den Videospielsystemen nicht überrannt werden, da es eigentlich gar nicht so viele gibt. Die 32-Bit-Maschinen sind seit kurzem mit großem Trara auf dem Markt und die 64-Bit-Geräte werden mit Sicherheit demnächst unsere Weltanschau-

ung in Sachen Videospiele verändern. Zeitgleich werden die 8- und 16-Bit-Systeme langsam, aber sicher vom Markt verschwinden. Schon jetzt werden ja weitaus weniger Spiele für diese Systeme entwickelt als noch vor einem Jahr. Sollte es irgendwann ein 128-Bit-System geben, wird es dem Saturn und der Playstation sicher nicht anders ergehen als dem Mega Drive oder dem Super Nintendo. Das soll natürlich nicht heißen, daß es nicht auch weiterhin Spaß macht, mit den 16-Bit-Systemen zu zocken. Das gemeine Volk lechzt geradezu nach realistischeren und komplexeren Spielen, und die Industrie trägt dem Rechnung. Generell bin ich der Meinung, daß auch weiterhin Sega, Nintendo und evtl. Sony die Nase vorn haben werden. Die Spiele werden immer besser, also freuen wir uns auf die Zukunft!

Enrico Winter, Hohensee

Das von Euch aufgeführte Beispiel mit dem Atari VCS kann man eigentlich so nur bedingt durchgehen lassen. Ich habe damals selbst eins besessen (das mit der schicken Holzimitatfront). Das Hauptproblem war eigentlich, daß es damals keine kompetenten Spielermagazine gab. Ich kenne Leute, die nach zwei bis drei Fehlkäufen die Schnauze gestrichen voll hatten und ihr VCS nie wieder einschalteten. Im Hinblick auf das Preis-Leistungsverhältnis war es (aus heutiger Sicht) ohnehin eine Schweinerei sondergleichen, zu welchen Preisen die Spiele in die Läden kamen. Das VCS hatte mich 380 Mark, jedes Spiel zwischen 129 und 149 Mark gekostet. Wollte man etwas über ein neues Spiel wissen, hatte man folgende Möglichkeiten:

1. Das Spiel kaufen (Probieren war so gut wie unmöglich).

2. Bekannte fragen (was mich mehrfach vom Kauf eines Schrottmoduls abgehalten hat).

jetzt 4x in Berlin
Neukölln - Jonasstraße 28/29
Steglitz - Bismarckstraße 63
Friedrichshain - Rigaer Str. 106
Spandau - Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 3-8-7

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Spezialisten für Computer- & Videospiele



Playstation

Alien Trilogy *	89,95
Air Combat *	89,95
Assault Rigs *	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,95
Cybersled *	89,95
Destruction Derby *	89,95
Discworld *	89,95
Extreme Games *	89,95
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,95
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan *	89,95
Lemmings 3D	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club '96 *	79,95
Novastorm	89,95
Philosoma *	89,95
Rapid Reload	89,95
Revolution X *	79,95



– deutsche Version –
Lieferbar ab 29. September,
Vorbereitung ratsam!

599,-

Playstation-Spiele ohne *** werden
zeitgleich mit dem Grundgerät erhältlich sein!



Playstation

Ridge Racer	89,95
Starblade Alpha *	89,95
Street Fighter – The Movie	89,95
Tekken *	89,95
Twisted Metal *	89,95
Warhawk *	89,95
Wipe Out	89,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,95
X-Men: The Arcade Game *	79,95

Zubehör

Control Pad	59,95
Euro-Scart-Kabel *	69,95
HF-Adapter *	49,95
Link-Kabel *	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon *	89,95
Specialized ASCII Pad *	69,95
Specialized ASCII Stick *	109,95

Die Konsolen der neuen Generation – jetzt bei uns!

Sega Saturn

Alien Trilogy *	89,95
Bug *	109,95
Casper *	89,95
Clockwork Knight	99,95
Cyberia *	89,95
Cyber Speedway *	99,95
Daytona USA	109,95
Digital Pinball *	109,95
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,95
Myst *	109,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club '96 *	79,95
Panzer Dragoon	109,95
Pebble Beach Golf	99,95
Revolution X *	79,95
Robotica *	99,95
ShonibiX *	109,95

Sega Saturn
Grundgerät
incl. Pad
699,95

Sega Saturn

Street Fighter: The Movie	89,95
Victory Goal	109,95
Virtua Fighter	99,95
Virtua Fighter Remix *	69,95
Virtual Hydlide *	109,95
Virtual Snooker *	89,95
VR Baseball *	89,95
X-Men: The Arcade Game *	79,95

Zubehör

Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte *	349,95
Sechs-Spieler-Adapter *	79,95
Virtua Stick	89,95

Super NES – Mega Drive – Mega CD – Mega 32X

Super Nintendo

Batman Forever *	AKTIONSPREIS 89,95
Beauty and the Beast	SONDERP. 59,95
Boogerman *	99,95
Demolition Man *	AKTIONSPREIS 89,95
Dschungelbuch	129,95
Earth Worm Jim	129,95
F1 World Championship Edition	119,95
Ghoul Patrol	SONDERPOSTEN 59,95
Hagane	119,95
International Superstar Soccer	139,95
Justice League	119,95
Kick Off 3 Europ.Chall.	AKTIONSP. 59,95
Lemmings 2	129,95
Lion King	129,95
Mario Basler: Fever Pitch Soccer	119,95
Marko's Magic Football	99,95
NBA Jam Tournament Edition	139,95
Page Master	SONDERPOSTEN 59,95
Pinball Fantasies	AKTIONSPREIS 89,95
Revolution X *	109,95
Rise of the Robots	AKTIONSPREIS 39,95
Soulblazer	119,95
Spider Man Venom: Sep. Anxiety *	109,95
Stargate	129,95
Star Trek – Deep Space Nine *	119,95
Star Trek – Starfleet Academy	109,95
Star Wars 3 – Return of the Jedi	59,95
Super BC Kid	119,95
Super Bomberman 2	SONDERP. 59,95
Super Indiana Jones	AKTIONSPR. 49,95
Warlock	129,95
World Masters Golf	109,95
WWF WrestleMania: Arcade Game *	109,95
X-Men	129,95
Young Merlin	139,95

Sega Mega Drive

Batman Forever *	109,95
Demolition Man *	99,95
Die Schlümpfe (dt.)	109,95
Dragon – Bruce Lee	SONDERP. 59,95
Earth Worm Jim	119,95
F1 Championship Edition	109,95
Fifa Soccer '95	AKTIONSPREIS 59,95
Flux	AKTIONSPREIS 49,95
Justice League	109,95
Lion King	119,95
Mario Basler: Fever Pitch Soccer	109,95
Mega Bomberman	99,95
Micro Machines 2	109,95
Mighty Morphin Power Rangers	99,95
NBA Jam Tournament Edition	119,95
NBA Live '95	AKTIONSPREIS 59,95
NHL Hockey '95	AKTIONSPREIS 59,95
Page Master	109,95
Pitfall	AKTIONSPREIS 69,95
Psycho Pinball	109,95
Punisher	109,95
Revolution X *	109,95
Rise of the Robots	AKTIONSPREIS 39,95
Road Rash 3	99,95
Soleil (dt.)	129,95
Spider Man Venom: Sep. Anxiety *	109,95
Stargate	109,95
Star Trek – Deep Space Nine *	109,95
Story of Thor	129,95
Theme Park	99,95
Wolverine	AKTIONSPREIS 49,95
WWF Raw	AKTIONSPREIS 39,95
WWF WrestleMania: Arcade Game *	109,95

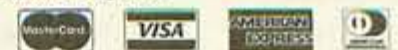
Sega Mega 32X

Sega Mega 32X	399,95
Casper *	99,95
NBA Jam Tournament Edition	119,95
Star Trek – Starfleet Academy *	99,95
WWF Raw	119,95
WWF WrestleMania: Arcade Game *	119,95

Sega Mega CD

Dungeon Master 2	89,95
Earth Worm Jim	99,95
Flying Nightmares *	99,95
Syndicate *	99,95
Theme Park *	99,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe des Systems gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Versandkosten
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,- Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Ausland (nur Vorkasse/Kreditkarte!): 15,- DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.



Neue Versandanschrift!

Bestellannahme

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

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

3. Auf die faire Beratung eines Verkäufers hoffen (reine Glückssache).

Heute ist das anders. Man wird ausreichend von kritischen und kompetenten Fachmagazinen (natürlich gibt es auch hier schwarze Schafe) informiert. Meiner Meinung nach ist der Rüstungswettlauf gut für den Markt. Jedes Topspiel setzt einen neuen technischen Maßstab, an dem sich der Verbraucher in bezug auf die Leistungsfähigkeit eines Videospielesystems orientieren kann. Natürlich wird es auch auf den "Next Generation"-Konsolen Schrottspiele geben. Aber dank der Fachmagazine weiß man dann wenigstens, woran man ist. Da die Herstellungs- und Entwicklungskosten heutiger Spiele um ein Vielfaches höher sind als damals, kann es sich kaum ein Hersteller leisten, mehrere Schrottspiele auf den Markt zu bringen. Holger Förstemann, Münstedt

Es geht auch anders

Unsere Meinung über die neuen Konsolen ist eindeutig: miserabel. Ich habe für die neuen Systeme einfach nichts übrig. Wenn ich mir so mein Donkey Kong Country anschau, könnte ich mein Super Nintendo immer wieder umarmen.

Oli Wotraba, Konntichnichlesn

Erstmal Danke für den tollen Comic. Leider haben wir die vier Seiten zum Abdrucken nicht frei. Aber "Bracket Wars" hat seinen Ehrenplatz über meinem Schreibtisch. Endlich mal jemand, der nicht immer das Neueste haben muß (egal, ob's gut oder schlecht ist).

Wehrt Euch!

Immer wieder warnt Ihr vor Trickbetrügern. Aber nicht nur von denen, sondern auch von namhaften Firmen kann man sehr viel Ärger bekommen. Erst vor kurzem hat mit einem Gerichtsurteil geendet, was im Dezember '94 anfang. Ich hatte

mir bei einem größeren Versender NHL '95 für mein Super Nintendo bestellt. Schon nach kurzem Anspielen fiel mir auf, daß das Modul Fehler hatte. Es folgten mehrere Telefonate und Briefe an die Firma, die sich jedoch äußerst unkooperativ verhielt. Erst nach Wochen wurde ich aufgefordert, das Spiel zwecks Umtausch zurückzuschicken. Nachdem das Modul wieder zurückgegangen war, hörte ich einen Monat lang überhaupt nichts mehr von der Firma. Als ich mal wieder anrief, wurde wie Wochen zuvor ausgewichen und behauptet, man könne nichts tun und ich müsse mich an den Hersteller wenden. Da dies völlig unsinnig ist und wochenlang wieder nichts geschah, hatte ich keine andere Wahl, als gerichtlich gegen diese Firma vorzugehen. Wie nicht anders zu erwarten war, wurde der Versender vom Amtsgericht München dazu verurteilt, mir den Preis zurückzuerstatten – im Juli.

Florian Eisele, Walldorf

Ich hatte in der Ausgabe 6/95 eine Kleinanzeige. Daraufhin rief ein gewisser Daniel H. an, um mit mir Spiele zu tauschen. Wir wurden uns einig, und schon am nächsten Tag schickte ich mein Spiel los. Als nach zwei Wochen immer noch kein Austauschmodul im Briefkasten lag, rief ich ihn an. Es meldete sich jedoch jemand anderes und behauptete, daß er dafür nicht zuständig sei, aber daß ich das Spiel wohl bald bekommen würde. Also wartete ich geduldig. Nach einer weiteren Woche war das Spiel immer noch nicht da und ich rief wieder an. Diesmal sprach ich mit Daniel H. und erfuhr, daß er sein Spiel bereits abgeschickt habe und auch, daß mein Spiel bisher nicht angekommen sei. Langsam wurde mir klar, daß ich drauf und dran war, betrogen zu werden. Daniel H. erzählte außerdem, daß schön öfter Spiele von ihm auf dem Postweg "verlorengegangen" seien. Patrick Keil, Radolfzell

Daß auf dem Postweg gelegentlich etwas verloren geht, läßt sich nicht leugnen. Allerdings hört sich Dein Fall so an, als würde jemand aus dieser Ausrede Profit schlagen. Interessant wäre, ob jemand mit Daniel H.s Telefonnummer gebrauchte Spiele verkauft. Wenn Du das Spiel nicht als Brief, sondern als Päckchen verschickt hast, müßtest Du ja noch den Absendebeleg haben. Damit würde ich zur Post laufen und zumindest einen Nachforschungsantrag stellen. Wenn die Post herausfindet, daß das Päckchen zugestellt wurde, ist Daniel H. dran. Außerdem solltest Du Dir Daniels Absendebeleg zeigen (faxen) lassen. Sollte er keinen haben, macht ihn das noch unglaubwürdiger. Ich glaube kaum, daß jemand, der schon mehrfach etwas auf dem Postweg "verloren" hat, nochmal etwas ohne Beleg verschickt.

Liabe Leit

Wia waas, waunts Ees Eicha Mikrobosta ooschoffats und dodafia alle poa Monat a gscheid groß Riesnbosta außabrachtats? Des warat fei gscheid geil. De klaan Fuzal zipfn mi aun. Grod groß gnua zum ainischneizn. Des dema aun siech wah eh gscheid lässig. Oba ned oiwei de netta buidln fo a boa Habara oda fesche Madln bringa (aa wauns noo so lässige Duttln haum). A boa Drochn kean hea – a boa lässige Monschda! Roinspübosta waan übahaupt geil.

Da Saglartsleitner Ernscht fo Ternberg

Mia wean amoi schaug, oob doda wos zamageed. Oba's foitn fo soam Boschda kohschd fei an Haufa Gäid.

Hallo Schwester!

In Frankreich konnte ich die neuesten Rennspiele in den Spielhallen testen. Machen sie mit einem Joypad genausoviel Spaß? Lohnt sich das Warten auf das Ultra 64, oder ist man mit einer 32-Bit-Konsole auch

schon ganz gut bedient? Ich teile ein Super Nintendo mit meiner Schwester. Wie kann ich sie überzeugen, daß wir das Super Nintendo verkaufen und uns dafür eine bessere Konsole zulegen?

Pascal Vannier, Donaueschingen

Mit einem Joypad spielt sich jedes Rennspiel total anders, als mit einem Lenkrad. Der Hauptunterschied ist hierbei die Abfrage. Ein Lenkrad liefert hunderte von verschiedenen Werten, je nachdem, wie weit eingeschlagen wird. Ein Joypad kann nur einschlagen oder nicht einschlagen. Zumeist bestimmt die Dauer des Knopfdrucks die Einschlagsstärke.

Glaubt man Nintendo, schlägt das Ultra 64 alles Dagewesene. Das Warten lohnt sich also angeblich. Auch die 32-Bit-Konsolen kosten ja schon einen Haufen Geriebenes. Dafür leisten die Kisten aber auch schon Ordentliches. Saturn und PSX sind Ihr Geld wert, und wer jetzt zuschlägt macht sicher keinen Fehler. Immerhin gibt's ja für die 32-Bit-Geräte auch schon 'ne Menge guter Spiele. Das Ultra 64 soll ja ein bestechendes Preis-Leistungs-Verhältnis haben. Wie es mit den Splen aussieht, müssen wir schlicht abwarten.

Deine Schwester solltest Du am besten mal in einen Laden mitnehmen und ein paar Top-Titel auf PSX oder Saturn probespielen lassen. Ansonsten könntest Du ja mal ein paar Super-Nintendo-Spiele schlechtmachen ("Die Donkey-Kong-Country-Grafik find' ich total langweilig" und ähnliches).

Neo Geo militant

Also irgendwie gibt's anscheinend in der ganzen Videospieleszene niemanden, der sich so schnell auf den Schlips getreten fühlt, wie Neo-Geo-Besitzer. Man kann schreiben, was man will, den Leuten ist es einfach nicht rechtzumachen. Erwähnt man das Neo Geo, regen sich die Leute auf, man würde es schlecht machen. Er-

wähnt man es nicht, werden Klagen laut, es würde vernachlässigt werden. Falls in der letzten Ausgabe der Eindruck entstanden sein sollte, Neo-Geo-Module würden nicht bis zur Grenze der Speicherkapazität vollprogrammiert (was so nie behauptet wurde), so möchte ich mich hierfür mal in aller Form entschuldigen. Selbstverständlich gehen die Neo-Geo-Entwickler professionell mit dem vorhandenen Speicherplatz um. Für mich ist es allerdings nur eine Frage der Zeit, bis auf einer Neo-Geo-CD großspurig mit "5200 MBit" geworben wird (sollte'n Witz sein, klar?). Ein Test: Ich behauptete, daß das Super Nintendo und das Neo Geo (CD) mit veralteter Technik arbeiten. Jetzt bin ich mal gespannt, wieviele Neo-Geo-Besitzer (ca. 1900 entspricht 0,5%) und wieviele Super Nintendo-Besitzer (ca. 260000 entspricht 70%) aus unserem Dunst- (sprich Leser-)kreis da was zu

meckern haben. Was höre ich da? Neo-Geo-Besitzer sind eben viel engagierter? Mag ja sein, aber monatlich 2% des Heftes für 0,5% der Leser zu reservieren halten wir eigentlich für ziemlich nett. Also meckert nicht und werdet mal ein bißchen lockerer. Konsolen sollen ja schließlich Spaß machen.

Index und BPS

Das mit dem Spiele-Index ist eine Sauerei, nicht von Euch, nein, das dürften auch die Dümmersten inzwischen kapiert haben. Die VG darf einfach nichts über indizierte Spiele schreiben, keine deutsche Zeitschrift darf das.

Ali Bakhshandeh, Zaisenhausen

Auch wenn uns immer wieder Mächtgern-Coolies ohne jede Ahnung vorwerfen, wir wären zu weich: Die rechtliche Situation ist eindeutig. Die BPS

(Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) ist in ihrer Entscheidungsbefugnis gleichzusetzen mit einem Gericht. Sie ist dem Familien- und Sozialministerium unterstellt. Ein Spiel, das von der BPS indiziert wurde, darf in Deutschland nicht mehr beworben und an Personen unter 18 verkauft werden. "Bewerben" heißt konkret, wir dürfen auch nicht darüber schreiben, es sein denn kritisch. Tun wir es dennoch, machen wir uns strafbar wegen Verbreitung gewaltverherrlichender Schriften. Wenn konkurrierende Zeitschriften immer wieder bis ans Limit des Legalen gehen und auch darüber hinaus, dann tun sie dies aus Unwissenheit bzw. aus Selbstüberschätzung. Getreu dem Motto "Wo kein Kläger, da kein Richter" wurde die Berichterstattung in der Computerfachpresse nämlich bisher recht lasch kontrolliert, und wer indizierte Titel besprach, riskierte wenig. Mitt-

lerweile hat es jedoch reihenweise Beschlagnahmen und Durchsuchungen gegeben – die Sensibilität der Öffentlichkeit nimmt zu.

Ganz abgesehen davon: Wer die Qualität von VIDEO GAMES vor allem an der Menge der abgedruckten Splatterszenen und Blutspritzer festmacht, der muß sich wirklich fragen lassen, ob er nicht ein geschmackloses armes Schwein ist. Mancher Spielehersteller täte viel besser daran, an neuen Spielideen zu basteln, statt den immer gleichen Schrott lediglich mit immer brutaleren Szenen neu zu verkaufen.



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

PLAYSTATION	579,- DM
SATURN + V. FIGHTER + C. NIGHT	879,- DM
GOLDSTAR (NTSC)	499,- DM
PANASONIC FZ-10 DT/US	649,- DM
PAL-WANDLER	89,90 DM
POWERSTATION	179,- DM
GOLDSTAR 3DO	699,- DM

VIDEOSPIELE · HARDWARE · MANGA · ZUBEHÖR UND MEHR...

dynamax

Jacky says... They're faster than Lightning!!!

GAME FAN	15,- DM
EGM	15,- DM
EDGE	15,- DM
SATURN FAN	25,- DM
PLAYSTATION FAN	25,- DM
HINTBOOKS, div. ab	24,90 DM

JAGUAR	SONY PSX	REAL 3DO	SEGA SATURN	SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	GAME BOY	
DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	
Alien vs. Predator 109,90 DM Brett Hull 129,90 DM Bubsy 49,90 DM Checkered Flag 49,90 DM Club Drive 49,90 DM Dactyl Joust 129,90 DM Double Dragon 69,90 DM Fight for Life 129,90 DM Flashback 109,90 DM Flip out 119,90 DM Hardball III 129,90 DM Iron Soldier 119,90 DM Kosumi Ninja 129,90 DM Legions of the Undead 129,90 DM Rayman 119,90 DM Tempest 2000 99,90 DM Theme Park 69,90 DM Trevor McFur 49,90 DM Ultra Vortex 129,90 DM Val d'Isere 69,90 DM White Men can't jump 129,90 DM Zool II 49,90 DM	Ace Combat 99,90 DM Alien Trilogy (Nov) 99,90 DM Cyberia (Okt) 99,90 DM Destruction Derby 99,90 DM ESPN Extreme 99,90 DM Jumpin' Flash 99,90 DM Lemmings 3D 109,90 DM NBA T.E. 109,90 DM Philosoma 99,90 DM Rayman 109,90 DM Ridge Racer 99,90 DM Rock 'n' Roll Racing II (Okt) 99,90 DM Streetfighter - The Movie 109,90 DM Tekken 99,90 DM Toshinden 99,90 DM Viewpoint 109,90 DM Wipe out 99,90 DM WWF Arcade (Okt) 109,90 DM Boxer's Road 149,90 DM Darkstalkers 149,90 DM Dragon Ballz 89,90 DM Formation Soccer 149,90 DM Lone Soldier 149,90 DM Metal Jacket 149,90 DM Philosoma 99,90 DM Streetfighter Movie 99,90 DM Winning 11 (Star Soccer) 99,90 DM Zeitgeist 149,90 DM	Creature Shock 99,90 DM FIFA Soccer 89,90 DM Gex 89,90 DM Immernecary 79,90 DM Need for Speed 99,90 DM Off World Interceptor 89,90 DM Powered Kingdom (RPG) 109,90 DM Shock Wave 89,90 DM Shock Wave II 79,90 DM Slam Jam 99,90 DM Slayer (RPG) 79,90 DM S. SF II Turbo 89,90 DM Syndicate 89,90 DM Theme Park 99,90 DM Wing Commander III 99,90 DM Alone in the Dark 59,90 DM Another World 49,90 DM Battle Chess 59,90 DM Deedalus Encounter 129,90 DM Flyin' Nightmares 99,90 DM Hall of Mirrors 59,90 DM Killing Time 129,90 DM Kingdom - Far Reaches 99,90 DM Microsami 69,90 DM Paantank 79,90 DM P. General 99,90 DM Pa'ed 99,90 DM Space Hulk 99,90 DM S. Shodown 109,90 DM Star Control II 109,90 DM Station Invasion 49,90 DM Stellar 7 49,90 DM Strahl 99,90 DM Trip'D 89,90 DM	Alien Trilogy (Nov) 109,90 DM Bug 109,90 DM Clockwork Knight 99,90 DM Clockwork Knight II (Okt) 119,90 DM Myst 109,90 DM Mystery Mansion 109,90 DM NBA T.E. 109,90 DM Panzer Dragoon 109,90 DM Pebble Beach Golf 109,90 DM Street Fighter II Movie 109,90 DM V. Fighter Remix LTD 79,90 DM Virtua Hydelide 109,90 DM Bug 79,90 DM Clockwork Knight II 109,90 DM Darius Gaiden (Okt) 149,90 DM Fantastic Pinball 119,90 DM Fighters Legend 119,90 DM Hotblooded Family 139,90 DM Layer Section/Rayforce 139,90 DM Saturn Converter 79,90 DM Shinobi 109,90 DM Slam Dunk 89,90 DM Streetfighter 109,90 DM Virtua Fighter Remix 99,90 DM Virtua Hang on 99,90 DM Virtua Racing 119,90 DM Virtua V. Ball 99,90 DM Wing Arms 139,90 DM X-Men (Okt) 139,90 DM	Actraiser II 49,90 DM All Star Classics 64,90 DM Asterix - Obelix 119,90 DM Blackhawk 59,90 DM Bugs Bunny 69,90 DM Castle Vania 5 129,90 DM Dragon 49,90 DM Earth Worm Jim 59,90 DM Fido Soccer 69,90 DM Gorf Troop 49,90 DM Hulk 49,90 DM Jungle Strike 89,90 DM Kid Clown 99,90 DM King of Monsters 49,90 DM Lemmings II 49,90 DM Mario Kart Classic 64,90 DM Mario Paint Classic 64,90 DM Mechwarrior 39,90 DM Ninja Warriors 109,90 DM Pac in Time 49,90 DM Primel Rage 129,90 DM Side Pocket 99,90 DM Street Racer 49,90 DM Stunt Race 49,90 DM Superstar Soccer 119,90 DM Super Tennis 39,90 DM Syndicate 99,90 DM Thermo Park 109,90 DM Turrican II 109,90 DM Vortex 39,90 DM Zombies 49,90 DM Brain Lord 74,90 DM Breath of Fire 119,90 DM Chrono Trigger (US) 149,90 DM Final Fantasy II (US) 129,90 DM Final Fantasy III (US) 149,90 DM Front Mission (JP) 169,90 DM Illusion of Time (DT) 129,90 DM RoboTrek (US) 74,90 DM Secret of Mana (DT) 109,90 DM Shodown (DT) 119,90 DM Soul Blazer (DT) 99,90 DM Zeldia (DT) 99,90 DM	Ballz 24,90 DM Barkley II (US) 19,90 DM Batman Returns (CD) 9,90 DM Battle Frenzy 49,90 DM Bookers 69,90 DM Bubsy II 29,90 DM Die Schlümpfe 79,90 DM Dragon 39,90 DM Dragons Revenge 49,90 DM Earth Worm Jim 69,90 DM Fido 95 59,90 DM König der Löwen 69,90 DM Lemmings II 39,90 DM Maximus Carnage 39,90 DM NBA Jam T.E. 49,90 DM Hill 95 39,90 DM Power Manger 29,90 DM Primal Rage 109,90 DM Puggsy 29,90 DM Rasenmäher Mann 49,90 DM Red Zone 69,90 DM Sonic Compilation 119,90 DM Striker 69,90 DM Slam Masters 99,90 DM Striker 49,90 DM Syllicate 49,90 DM Theme Park 99,90 DM Toughman Boxing 34,90 DM Toughman Boxing (32X) 49,90 DM Urban Strike 29,90 DM WWF Row (32X) 49,90 DM Light Crusader (kpl. deutsch) 129,90 DM Lunar II - Eternal Blue (CD) 109,90 DM Phantasy Star IV (US) 149,90 DM Power Manger (DT) 39,90 DM Shadow Run (US) 49,90 DM Shining Force (CD) 99,90 DM Shining Force II 109,90 DM Soleil 109,90 DM Story of Thor 129,90 DM	Daffy Duck 64,90 DM Donkey Kong Land 64,90 DM Dr. Mario 44,90 DM Duck Tales II 64,90 DM Earth Worm Jim 64,90 DM F. Fantasy III 79,90 DM Fido 64,90 DM Kirby's Dream Land 54,90 DM Kirby's Dream Land II 64,90 DM Mario Land 39,90 DM Mario Land II 54,90 DM Mario Land III 54,90 DM Ms. Pac Man 49,90 DM Mystic Quest 59,90 DM NBA Jam T.E. 59,90 DM Pinball Fantasies 54,90 DM Probotector II 54,90 DM Samurai Shodown 54,90 DM Seaquest 54,90 DM Wario Blast 54,90 DM Zelda 59,90 DM GAME BOY SPECIAL ED. 99,90 DM SUPER GAME BOY 89,90 DM
<p>IMPORT</p> <p>SCHON AB 9,90 DM</p> <p>SCHON AB 39,90 DM</p> <p>SCHON AB 49,90 DM</p>						
<p>ROLLENSPIELE</p> <p>ROLLENSPIELE</p>						
<p>HÄNDLERANFRAGEN SIND WILLKOMMEN - ÜBER FAX: 02 31 / 52 15 53 VORBESTELLUNGEN ERWÜNSCHT! UNSER PC IST EIN GENIE - ALLES WIRD GESPEICHERT!!! WIR MACHEN UMBAUTEN, REPARATUREN UND SONDERWÜNSCHE ALLER ART! VERSANDKOSTEN 10,- DM (Nachnahme) --- AB 300,- DM FREI!!!</p>						
<p>VERSANDHOTLINE I 0231 / 556140 LADEN 1 + VERSAND Brückstr. 42-44 44135 D'IMMUND</p>		<p>VERSANDHOTLINE II 0231 / 573233 LADEN 2 Rüttenscheiderstr. 59 45130 ESSEN</p>		<p>VERSANDHOTLINE III 0231 / 573233 LADEN 3 Rüttenscheiderstr. 59 45130 ESSEN</p>		

VIDEO GAMES

KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

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

Und so geht's: Für die Ausgabe 12/95 (erscheint am 21.11.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 16.10.'95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 06.12.'95) veröffentlicht.

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

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

Game Boy

Suche günstig einen Sega Saturn oder Sony Playstation mit div. Spielen. Suche auch Theme Park, Unirally u.a. Neuheiten für SNES + Sega. Tel. 0641/791740

Verk.: Castlevania 1+2, Robin Hood, Loneytunes, Mickey Dang, Chase für je 30 DM (2 Sp. nur 50 DM), 3 Sp. 70 DM, 4 Sp. 100 DM, 5 Sp. 120 DM, bei 4 o. 5 Sp. Gameboy Berater) 03521/710087

Verk. Kid Icarus, WWF 1, Side Pocket je 10,-, Duck Tales, Bart Simpson 1, Spiderman 1, Boulder Dash, Turtles 2 je 20,- o. tausche 4 davon gg. EWJ (SN) o. 2 gg. F-Zero. 07123/33625

Verkaufe Game Boy mit 14 Spielen wie Zelda, Mystic Quest usw. + Netzteil für 400,- DM. Ruft an! Tel. 07623/40396 Jörgl Karl-Rolt-Str. 4 79618 Rheinfelden

Verkaufe transparenten Game Boy mit Donkey Kong Land und Prince of Persia für nur 150 DM! Mit Link-Kabel! Ruft an! Täglich ab 15 Uhr! 02375/5427

Verkaufe Original-Nintendo-Gameboy-Modul mit 32 Spielen u.a. Tetris Dr. Mario Tennis Motocross für 200 DM. Tel. 03928/68616

Achtung! Gameboy + 36 Spiele + Lupe + Licht + Zubehör für sagenhafte 1000 DM VB eine komplette GB-Sammlung!!!! Bochum 02327/70699 fragt nach Steffen!

Lynx

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

Master System

Verkaufe: Master System I mit Control Pad, Netzteil usw. und 26 Spielen. Alles super erhalten und 100%ig OK für 350,- DM. Tel. 08033/2376 (Guido)

Verkaufe! Master System mit 11 Spielen. Alles Top Zustand, ein Spiel im System für 250 DM. 07351/28731 fragt nach Markus

Mega Drive

Mega Drive II + 32X + VR Deluxe (alles originalverpackt u. 11 Monate Garantie) NP 690,- für nur 350,- DM!!! Gleich anrufen! 0441/3047119 PS: + 2-6er Pads

Mega Drive 50/60 Hz + Menacer (Lichtpistole) inkl. 6 Spiele + 2 Joypads, 1 Joyboard + Spiele: NBA Jam TE, Royal Rumble, Alien 3, Bulls us Lakers 450 DM. Tel. 07154/7608

Suche für Megadrive Phantasy Star 2 + Yuyu Hakusho für Mega CD 3 x 3 Eyes. Tel. 07221/61286 ab 17 Uhr für Mastersystem Lösungsbuch

Verkaufe: 32X + Star Wars für 350 DM. Tel. 02534/5432

Verkaufe Spiele für MD, MCD, GG, SNES! z.B. Red Zone (MD), Royal Rumbles (SNES), Wimbledon (GG), Ecco (MCD). Preise erfragen! 0991/9514 ab 15 Uhr. (24 Games)

Verkaufe: Virtua Racing 100,-, Theme Park 80,-, Dune 2 70,- Madden' 94 30,- Rocket Knight 3 St. Patrick Kappes im Ramstal 64 97922 Lauda

Verkaufe dt. Sega Mega Drive + 16 Top-Spiele + 2 Pads + 1 PRG. Pad + Joyboard + Scart-Kabel + Japan-Umbau VB 550 DM; Tel. 0209/62132

Verk. MD + 4 Controller und 17 Spielen. z.B. Street Racer, NBA + Fifa 95, Urbanstrike, Super Street Fighter 2, EW Jim, Rock'n'R. R., Syndicate, VB 1000. Tel. 05655/1704

Tausche Brutal-Paws of Fury o. MS Tennis gegen F1 oder Greates + Heavywelths oder ATP Tennis o. NBA Live 95. Schreibt an Ronny Frauendorf, Str. d. Technik 6, 06179 Stenden

Verkaufe: MD + 32X + Virtua Racing + Street Fighter 2 für nur 500,- inklusive einem Radio-Cassettenrecorder von Sony! Umberto Schramm. Tel. 07552/6589

Verk. 32X Aufsatz mit 5 Spielen VR Deluxe, Metal Head, NBA Jam 32X und Stellar Assault alles neu und OK für nur 550 DM. Tel. 07150/33399

Verkaufe Sega MD 2 130 DM, Stargate us 70 DM, Alien Soldier VS, Jurassic P. us 30 DM 10 weitere 40 DM. 09261/93104 ab 18 Aug. 18 Uhr

Verkaufe Mega CD II mit 9 Spielen z.B. Rebel Assault, Fifa Soccer CD, Sonic CD, Tomcat Alley, Batman Returns, Hook alles dt. Preis: 600 DM. Tel. 04950/1574

Verkaufe Sega Mega Drive mit Zubehör und 17 Spielen! Nur 800 DM! Info: 09405/961234

Verkaufe Mega Drive Mega CD2 und 32X mit 6 CD und 7 Mega Drive Spiele u. ein 32X mit ein Gamepad komplett m. Netzteil für 1850,- DM. Tel. 069/433534 Mo-Freitag ab 15-19 Uhr

Verk. MD, 39 Games + viel Zubehör, NP 3500 DM für VHB 1200 DM, auch Einzel! Preisliste anfordern! Tel. 0611/419171

Verk. MCD II mit 5 Super Spielen wie Micky Mania oder Soulstar für 280 DM auch einzeln. Verk. 32X mit 2 Spielen für 350 DM nur komplett. 05563/469 Arni

Verkaufe 13 Mega Drive Spiele; guter Zustand aller Spiele, Neupreis ca. 1300 DM, mein Preis: VB 500 DM. 13 Top Spiele; nur anrufen: 05131/53135

Verkaufe Mega Drive (50/60 Hz), 12 Spiele z.B. Aladdin, 2 Joypads und Super NES, 4 Spiele z.B. Mario Kart, 2 Joypads für 450,- DM. Tel. 08636/1385 Dominik

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

NES

Verk. SMB 3 (ungebraucht) 40 Fr.; Tel. 061/8112564 (CH) Marc verlangen!

Super Nintendo

Tausche Warlock, True Lies, Pitfall, usw.; Suche Nigel Mansell, Illusion of T., u.a. Tel. 08638/73415 (17-20 Uhr)

Verk. SNES + 2 Pads + Secret of Mana, Star Wars 3 + 4 weitere Spiele. Alles in deutsch, 5 Mon. alt, Top-Zustand. Für DM 350. Tel. 0711/593806 ab 19 Uhr

Verkaufe SNES + 2 Pads + Secret of Mana + Super Turrican 2, alles neu für 130 DM. Angebote an Gerhard Putz. Tel. 0831/201082 ab 18 Uhr

Verk. SNES, 2 Pads, A/V Scartkabel, ARP 2, 8 Spiele: OKC, EWJ, Conners Tennis, Zelda, R-Type, Starwing, Mario Allstars, Star-Wars I für DM 500,-. Tel. 04122/56566

Verkaufe D.K. Country 70 DM, Super Metroid, Dragon, Street Racer, Mickey Mania, je 60 DM, Pitfall, Mystical Ninja, Lemmings 2, Sparkster, Desert Fighter je 50 DM. 091225265

SNES-Freaks aufgepaßt! Ab sofort gibts das neue SNES-Magazin: Spiele tauschen, kaufen, verkaufen usw.! Infos bei: Amigapoint, Abt. SNES, Oberweg 1, CH-3360 H'buchsee

Suche Hagane, Crazy Chase, Warlock, X-Men 2, Spider-Man, Punisher, Firemen, Megaman X2, Wild Guns, Turrican 2, Story Thor, u.v.m. auch MD + PC, 04627/1618

Verk. FF3 95,-; Parodius 2 J, X-Men US, Punch Out, Siam Master; EWJ je 80,-; Lost Vik., St. Race FX, Batman & Robin, Alien 3 je 70,-, NBA J. 50,- auch MD+PC+(CD-ROM). 04627/1618

US-SNES-Games: FFIII (89) Secret of Mana (75) Breath of Fire (79) Illusion of Gaia (79) Zelda 3 (45) FF Mystic Quest (39) F-Zero (29) Parodius (35) Pilotwings! Tel. 07545/6561

Suche Shanghai. Tel. 02832/7443

Verk. Batman & R., SF2, SSF2, S. Gameboy, FF Special, Mystic Quest Leg., S. Metroid, Pilotwings, S. of Mana, Gamegear + 4 Sp. Preis nach Vereinbarung. 0223346684, 022538557

Verk. SNES-Spiele: Pitfall, Metall Marines, Flashback, Star Fleet A., J. C. Tennis, uvm. Auch ältere. Tel. 06669/1381 (verl. Richard)

Verk. f. SNES: Str. Fighter 2 Turbo (incl. Vorprogr. SF2, Turbo-Joyypad + SF2, Turbo-Kampftechnik-Zeitschrift: 49 DM), Starwing (29 DM)! Rainer Kneisle 07032/74018

Kaufe jedes SNES/MD-Spiel deutsch, wenn d. Preis OK ist. Auch ältere Spiele, Postenware Überbleibsel. Angebot gilt immer. Preisliste an Klaus Braun, 95195 Röslau, Heimstättenstr. 7

Verk. 2 x SNES Grundgeräte je 150,- 1a Zustand, außerdem jede Menge Spiele, Anruf genügt, Tel. 06502/5416 ab 18 Uhr nach Sascha fragen

V./T. Illusion of Time, Super SF 2, Wing Commander, Empire Strikes Back, Magical Quest, F-Zero, Mario World + Allstars, NHL Stanley Cup und anderel 08638/67881

Verkaufe SNES mit 30 Spielen z.B. Final Fantasy 3, Ogre Battle, Secret of Mana, Earthworm Jim, SSF2, Adapter, SGB + Alien VG, Tel. 027776074 Andreas D.

Verk. SNES mit 2 Pads sowie den Spielen Pinball Dreams und Shaqu für 170 DM, Tel. 02631/28731 (Jens) Jens Raettig, Gustav-Hobraeckstr. 6, 56564 Neuwied

SN Spiele, Clayf. Plok, M-Ninja, Alao. Popin T. 2, Turtles, C. Spot, OKC, P. Ofp., Castle H., Pinball, Pop'n T., Mega M.X, Zelda BI für 50-90 DM, Bochum, 02321/70699 call Steffen

Suche Rollenspiele nur US oder Dt. z.B. Y'S3, FFII, Ranma 0,5. Verpackung egal, aber Anleitung. 02737/4607 Lars

Tausche Y. Merlin, Secret of Mana, NHL 93 u. 95, Top Gear 2, Goof Troop, Turtles 4, TestDrive 2, S. Goul'n'Ghost, Streetf. 2, Tel. 03581/731102 ab 18 Uhr Michael

Verk. SNES-Games: Aladdin (dt. 50,-); Top Zustand! & Street Fighter II (dt. 35,-); Super Metroid (dt. 40,-) o. Booklet! Alle VB! Tel. 089/7147457

Verkaufe: US Super Nintendo, 2 Pads, 5 Spiele (Mega Man X, Skyblazer), Action-Replay und Prog. Adapter. Preis n. VB. Tel. 06131/681814

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele! Habe Mechwarrior und Starwing (beide dt.); Suche v.a. Rollenspiele (Soulblazer, FF3 usw.) evtl. 2:1. Tel. 0671/36192

Verkaufe/Tausche: Bomberman, DK Country, Earthworm Jim, Fifa Soccer, F-Zero, Jurassic Park, Miceys Magical Quest, NBA-Jam, Parodius, Pitfall, Pushover, Street Racer. Preise von 20 bis 60 DM. Suche Secret of Mana. Außerdem habe ich einige GB-Spiele + Zubehör besonders günstig abzugeben. Tel. 04203/5786

Verkaufe Breath of Fire (US) 65, Rock'n'Roll Race, Bomberman 1, Street Racer (alle dt. je 40 DM), Syndicate dt., Lufia US je 55 DM. Tel. 09505/1207 (Tobias)

Verkaufe: Orig. US-SNES incl. 8 Spielen + Adapter + RGB-Kabel + 2 Joypads für 400 DM. Tel. 08731/71677. Thomas

Verkaufe 40 SNES + Mega Drive Spiele z.B. Might + Magic 2+3 Brandish Dschungelbuch. Tel./Fax 07118566253

Verkaufe günstige Super Nintendo Spiele ab 50 DM. Tel. 06027/5403 (Andreas) ab 17.30 Uhr

Verk. SNES + 2 Pads + 7 Spiele (DKC, Indy, Star Wars) + Super Gameboy (Tetris + Mystic Quest+) + 10 VG-Magazine für 490,- DM. Tel. 07841/29419, ab 19.00

Super Nintendo zu verkaufen mit 2 Pads und 10 Spielen: Donkey Kong C., True Lies, J. Super Star Soccer, Pitfall, Starwing und vieles mehr, 400 DM. Tel. 04134/7478

Verk. für SNES: Castlevania 4 (dt.) für 50 DM, Probotector (dt.) 60 DM oder tausche gegen Panzer Dragoon (Saturn). Verk. noch WWF-Raw+Video für 100 DM. Markus 09221/83541

18 SNES-Games (SSF2, Samurai Showdown, Secret of Mana usw.) mit Action Replay und FX-Adapter für nur 700 DM. Tel./Fax 05105/8967

Was'n das?



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

25,-



Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbefchriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschneipeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

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

48,-



Das VG-Gang-Logo.

Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...

29,-

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen fürs Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.



59,-

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

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

69,-

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

__ Stck. Rucksack	48,- DM
__ Stck. Uhr	59,- DM
__ Stck. Windbreaker L <input type="checkbox"/> XL <input type="checkbox"/>	69,- DM
__ Stck. Hip-Bag	25,- DM
__ Stck. Hiphop-Mütze	29,- DM

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

SmART Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 42 59 48
Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

Zahlungsart: per Nachnahme

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

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ / Ort

Datum

X Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Super Nintendo

Kaufe/Tausche: Spiele für SNES, NES, GB und MD zwischen 25 DM und 90 DM (z.B. Int. Superst. Soc., FF2, Alien 3, Breath of Fire usw.) Tel. 0571/45744 (Sascha)

Suche Weapon Lord (US). Biete Fatal Fury Special (US) + Art of Fighting (US)! Tel. 05424/8951

Verk. 11 Spiele nur komplett DM 420 Indiana Jones Axalay Flashback Star Wars Goof Troop P. of Persia usw. alle deutsch. Tel. 09342/3138 ab 18.00 Uhr

Verkaufe für SNES: Brutal, Mega Man X, Pop'n Twin Bee II, Tiny Toons, Aladdin je 40 DM. Uniracers (us) mit Adapter 90 DM, ohne 60 DM. 07232/6238

Verk. Megadrive m. 12 Spielen, z.B. Sonic 1-3, Aladdin; 2 Joypads und SNES m. 4 Spielen; z.B. Super Mario Kart, 2 Joypads für 450,- 08636/1385 Dominik

Verk. SNES (US) RGB + 2 Joypads + Adapter + 11 Spiele für 600 DM. Tel. 0781/32824

Verk. 28 SNES Spiele (nur komplett) für 1550 DM, NP heute etwa 2780 DM! z.B. Stunt Race FX, Indiana Jones Greatest Adv. Lemmings 2, Syndicate uvm. Tel. 030/8227714

Suche Final Fantasy 5 und Dragon Quest 5. Tel. 09543/7406

Verk. SNES + 2 Pads + Super Gameboy und 14 Spiele (z.B. Donkey Kong, Secret of M., Pitfall) für 700,-, William Gröning, 48351 Everswinkel, Tel. 02582/1613

Suche Tips/Lösungen zu allen Rollenspielen (Tausch/Kauf). Suche Spiele: Palad. Quest + Earthbound. Angebote an N. Picker, Wilhelmstr. 34, 49477 Ibbenbüren

Verk. Super-Nintendo + 2 Pads + US-Adapter + Mario World + Mario Allstars + Mario Kart + Zombies + Super-Bombberman I für 350 DM. Thomas 02941-24326/79819

Suche Full Metal Planet, SNES! Bezahle höchstens 50,- DM, alle Versionen! Tel. 07977/8275 Dennis verlangen

Verk. SNES 50/60 Hz + Super GB + 3 Pads, viele Extras, Literatur en masse, über 50(!) Module (ca. 30 SNES, über 20 GB): Yoshi's Island, Final Fantasy 3 uva. NP: weit über 5000 DM. Macht eure Angebote. Call: 06221/10400 Supergünstig

Verkaufe: Coolspot SN, Busters loose! SN, Donkey Kong C., Final Fight II Amerikanisch SN, Shiningforce II MD, Rocket Knight Adventures MD. Tel. 08808/719

Verkaufe SNES mit 6 Spielen (SM Kart, Castelv. 4, SM World) und Zubehör für 250 DM. Tel. 02204/63117

Verk. SNES-Sp.: DKC 70, EWJ 70, Aladdin 40, NBA Jam 55, Rock'n'R. R. 55, Royal Rumble 45, Lion K. 65, Fifa S. 60, Roadrun 40. Tel. 06403/64231 Max 3541 Pohlheim 5, alle 520

Verk. für SNES (alle Pal) Star Wars 2, Flashback, Another World, je 70 DM Verk. außerdem Game Boy Spiele (alle Pal) je 35 (Titel auf Anfrage). Tel. 09094/748

Verk. DKC 80, NBA T.E. 80, R-Roll R. 50, Slim City 30, St. Race FX 50, F. Fury 2 60, Starw. 20, SF 2 20, F-Zero 10, Mario Paint 40. Ruf an 05031/909117

Verkaufe: Supernintendo inkl. Super Gameboy, 1 Controller und 6 Spiele DM 500,-. Tel. 09903/8238

Verk. Final-Fan. 3 58,- DM u. Cybernator 48,- DM sowie Turtles IV + Starwing + Zelda 3 zusammen für 98,- DM. Mo-Do 7.00-15.30, Tel. 0361/5071737

Verkaufe Earthworm (90 DM), Coolspot (US) 20 DM, JSS-Soccer 100 DM, Tausche auch mit Final Fantasy 3 oder Jungle Strike. Tel. ab 18 Uhr 06758/7920, Kevin

Verk.: Madden 95 60 DM, Fifa Soccer 50 DM, Super Ghouls'n Ghost 40 DM, Striker 40 DM (3 Spiele nur 130 DM, 4 Sp. 160 DM) Suche: SN Rollenspiele (nur Neuheiten) 03521/710087

Tausche: Alfred Chicken, Tiny Toons 2 und Druck Tales für Game Boy gegen Mega Man X oder Secret of Mana für SNES. Tel. 06207/3541 ab 15.00 Uhr

Suche günstig folgende Spiele: DKC, Super Metroid, Zelda 3, Alien VS Predator, Jungelbuch und mehr!!! Tel. 02331/307344. Tausche auch!

Verk. Super Nintendo dt. 50/60 Hz, 1 Pad, RGB-Kabel, 2 Mon. alt. neuw., 100% OK 190,-. SNES Spiele: Blackhawk dt. 50,-, Metal Marines PAL, Legend PAL, Mechwarrior PAL, True Lies PAL, je 40,-, Pitfall PAL 35,-, Starwing US 30,-. Alles Top-Zustand. Tel. 0471/88209, ab 13h. Kein Tausch!

Verk./Tausche: Starwing, Mariopaint je DM 40, Plok DM 35. Tausche 2 davon gg. EWJ o. alle gg. F-Zero u. EWJ (nur 100%ig), Tel. 07123/33625 18-21 Uhr, Marcus

Verk.: SSF2; S. of Mana (je 70,-) + Maus 100 DM; Illusion of Time 90 DM; NBA Jam 50 DM; alle Spiele dt.; Tel. 08682/7157; Markus ab 18 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele-Sammlung: WWF Raw (60), EWJ (75), Indiana J. (65), Pitfall (45), Adams Family (35) oder zus. 260 DM. Tel. 09274/209 Thomas

Verkaufe SNES + 8 Spiele + 4 Player Adp. + 2 Joyp. + 2 Joyst. für 500 DM (NP 1500 DM) 100% OK. Spiele sind z.B. NBA 95, Streetf.2 RT., NBA Jam... Tel. 08642/5147

Verk. tausche DKC, Secret of M., Plok, Aladdin, Super Mario Allstars, Alien 3, M. Quest Legend usw. Alles Pal u. SNES. Suche PC-Spiele u. Shadowrun. 0711/7778526

Tausche Breath of Fire gegen Robotrek. Tel. 02064/53958

Verk. Starwing 45,-, Turtles IV 40,-, Zelda 40,-, u. Amiga 500 200,-, + Monitor (C.1084S) 185,-. (+ umfangr. Zubehör), Mo-Do, 7.00-14.30. Tel. 0361/5071737

Verk. SNES mit 6 Spielen u.a. NBA Jam TE, NHL 94/95, Mario Kart, Fifa Soccer, Pilot Wings incl. 3 Joypads, 5 Spieler-Adapter, für 400 DM. Tel. 08642/6523, verlange Kai

Suche Games für SNES, NES, GB, MCD usw. Suche auch Saturn, Sony Playstation u. 3DO m. Spielen (auch Sammlungen). Tel. 0641/71250 Kirsten

Tausche/Verkaufe Mario Allstars, S.F. 2, Timeslip, GP1, Flashback, Shaq Fu! Pawel Blut, Roedermallee 162 b, 13407 Berlin oder ruft an 030/4145143

Verk.: SNES d. mit 2 Controller und 10 Spiele für nur 500 DM. Udo Roth 06021/61356

Diverses

3DO Goldstar, 2 Joypads, 8 Topgames günstig zu verkaufen. Tel. 04963/4236 ab 19 Uhr, Ralf

Suche 3DO Games, Cheats, Zeitschriften! Außerdem tausche, suche + verkaufe ich Laserdisks aller Art! Tel./Fax 02131/548964. Call Andy!

Verk. Neo Geo PAL, 2 Joypads, Memory Card, 7 Spiele Fatal F. Spec. Robo Army usw. für 650 DM. Tausche auch gg. andere Konsole, fragt nach Franz Tel. 086398063

Verkaufe Jaguar, RGB mit 5 Spielen u.a., AvP, Cybermorph für 350,- DM. Tel. 0731/6021192

Tausch/verk. für MD: Kid Cham., Elem. Master, World of Ill., Aladdin, Magical Hat, Chuck Rock; Suche Rollensp. + Adventures für MD, SNES. Tel. (0041)-1-9801701 (CH)

Verkaufe folgende 3DO-Titel: Novastorm, Rebel Assault, Total Eclipse, Putt Putt. Anrufe ab 20.00 Uhr. Tel. 07141/863089

SNES-Freaks aufgepaßt! Ab sofort gibt's das neue SNES-Magazin: Spiele tauschen, kaufen, verkaufen usw! Infos bei: Amigapoint, Abt. SNES, Oberweg 1, CH-3360 H' Buchsee

Ja, ich tu es!!! Verkaufe die kompletten Jahrgänge der Power Play 89-94 für jeweils 40,- DM. Dazu gibt es noch die Einzelausg. die Happy-Computer Beilagen. Tel. 04627/1618

US-SNES-Games: FFIII (89), Secret of Mana (75) Breath of Fire (79), Illusion of Gaia (79), Zelda 3 (45), FF Mystic Quest (39), F-Zero (29), Parodius (35), Pilotwings! 07545/6561

Tausche dt. und US Playstation-Spiele. Tel. 07152/25542

Kaufe PC-Eng., Turbo Duo Spiele, Game Boy Spiele, auch Sammlungen mit Gerät. Habe auch noch Engine Spiele & MAK Platinen zum Verkauf/Tausch. Tel. 07724/7747

Suche Game Boy Wars 1+2, zahle 120,- DM Turbo Duo 30 Cards und CDs 850,- DM, verkaufe Atari-Module sowie Vectrex und Intellivision. Tel. 06834/697326

Verk. oder tausche 3DO gegen eine Playstation. Suche Mangas und engl. uncut Fassungen von diversen Action Filmen. Tel. 08621/645073 Ingo

Verkaufe, kaufe PSX-Spiele. Habe Perfect Eleven, Str Movie, Starblade, Philosoma und andere Topgames. Suche PSX-Saturn-Geräte günstig. Suche dt. Spiele. 0862162795

Verkaufe 3DO RGB inkl. 10 Spiele (Need for Speed + Shock Wave etc.) Preis VS. Tel. 0471/306397

Tausche, kaufe Animes. Habe z.B. Ninja Scroll, Monster City, Legend of Overfield und andere. Dieter verlangen, 07246/8794

Verk. SNES, NES u. MD mit MCD, CDX- u. MS-Adapter. Außerdem Spiele für MD, MCD, CD32, Amiga 500 u. C 64. Auch Tausch (CD32, u. A500). Jan Schulze: 0531/694938

Suche günstige Module für: Atari 2600 + 7800, Coleco, Intellivision, Phillips, Vectrex, Interton. Bitte schreibt an: Michael Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Verkaufe Neo-Geo-CD (RGB) TopLoader + 2 Joypads + 3 Games (Street Hoop, Last Resort und BS2). Alles 1/2 Jahr alt, nur 700 DM. Tel. 0381/1210825

Verk. SNES, MD, MCD + 32X Spiele! Suche und tausche 3DO + Saturn Spiele. Marc Slusarz, Portugieser Str. 12, 55278 Mommenheim. Tel. 06138/8539

Verkaufe: Mega CD 2 + Mega Drive 1 + CDX + 10 Spiele (Vay, Secret of Monkey, Soulstar usw.) + CD Buch für nur 600 DM (Top Zustand): nach Michael fragen. Tel. 0202/308628

Verkaufe: Lion King 60, Earthworm J. 60, Ristar 60, Flashback 40 DM, World of Illusion 30 DM, Another W. 40 DM, Fantasy Star III 30 DM, alle 300 DM mit Magazinen. 08808/719

Suche Video Games Ausgabe 9/94, zahle sehr gut. O. Mangold, Quäkerstr. 10, 13403 Berlin. Tel. 030/4128173. Suche außerdem gebr. SNES Spiele wie Super Battle Ship etc.

Tausche, kaufe Hard/Software für Neo-Geo-CD, Jaguar, Mega Drive, CD, SNES! Suche auch Saturn, PSX, 3DO-Geräte! 089/4701827

Achtung:

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

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

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

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

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

Korrekte Restposten zu verk. Neo-Geo (RGB) + 2 Joyboards + 2 Sp. MD 1 (50/60 Hz) + 1 Sp. + B. Pad, SNES + 2 Pads + 13 Sp. Tel. 07071/42016

Verkaufe u. tausche Spiele u. Konsolen von Mega Drive, Super NES und 3DO. Habe auch Atari 2600! Ruft an! Steven Fischer. Tel. 02772/54826, jetzt aber schnell!

Suche Neo-Geo-CD mit Spielen z.B. Samurai Showdown 2 und Sega Saturn mit Spielen, z.B. Daytona USA, Shinobi. 04392/1724 (Jan) 04392/1724 (Jan)

Verk. MDI, 2 Joyp. 14 Sp., Zubeh. 500 DM; SNES 2 Joyp. 4 Sp., Zubeh. 250 DM; NeoGeo RGB 50/60Hz, 1 Joyp. 1 Mem. Card 7 Sp. 1250 DM alles Orig.-Verp. 100% OK. 03462/83323 Erik ab 18h

Verk./Tausche ständig Spiele für Sega-MD u. Neo-Geo-CD!!! NG-CD: Zahle für alle Spiele ca. 50% vom NP!! Sega-MD: Suche P. Star 3+4, Shadowrun! 0721/689689

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

Verk. Atari Jaguar, US, 1 Joypad + 6 Spiele: Cybermorph, Raiden, C. Galaxy, Tempst, Alien VS Predator, Kasumi Ninja 500,- DM. Tel. 06872/4497

Verk. Neo Geo CD RGB, RGB-Kabel, 2 Pads, 320,- 2 Mon. alt, neuw., 100% OK. Joyboard II, 70,-, Windjammers 70,-, Art of Fighting 1, 50,-, Alles Top-Zust. Tel. 0471/88209, ab 13h

Jaguar: Iron Soldier, 60,-, Checkered Flag, 35,-, Playstation: Raiden Projekt, jp., 70,-, Alles Top-Zust. Kein Tausch! Tel. 0471/88209

Verk. Neo-Geo-CD Frontlader limit., Samurai Sh. 2. jp.: 1099,- VB + 1 umgeb. Neo-Geo-CD Toplader, Samurai Sh. 2: 619,- DM. Verk. Neo-Geo-Mod. z.B. Lim. Viewpoint usw. 1a Zust. 08431/41991

Achtung! Verkaufe Neo-Geo-CD Frontlader (limitierte Japanversion). VB/günstig sowie Hardware für Freaks und Programmierer für SNES, MD, GB. 0711/613344 Oil

Suche Sat. 32X + Game G. Habe MD mit 16 Sp.; MCD mit 10 Sp. MS, mit 10 Sp.; tausche auch oder verk. sämtliche Spiele für diese Systeme. Alex Tel. 08652/6000224 (ab 12. Sept)

Verk. Neo-Geo-CD Frontl. RGB limit. Orig.-Verp. + 5 Top-Sp. Pr. VB; Verk. noch Neo Geo Konsole + Mod. z.B. einige Raritäten Viewpoint, Ninja Com. usw. Neuw. Zust. 08431/41991 od. 2564

Verkaufe PC-Engine Core Graphics, jpn; 10 Hucards, 3 Pads; 5 Player-Adapter NP 1800,-/VB 590,-; Tel. ab 18.00 Uhr 0208/71069

Suche!! PC Engine u. Turbo Duo Spiele. Auch komplette Sammlungen. Zahle gut! Tino 02403/889138

Verkaufe: MD + 32X + Virtua Racing + Street Fighter 2 für nur 500,- inklusive einem Radio-Cassettenrecorder von Sony! Umberto Schramm. Tel. 07552/6589

V/T: Sat: Deдалus, C. Knight, Gotha, 32X mit VRD + div. MD, MCD-Sp.; Suche: Phant. St. 2+4; Lost Glad; Jap. Rollen- u. Strat. sp. für MCD, SNES, Sat.; Sebi Tel. 08638/82933

3DO FZ1 für PAL-Fernsehen incl. 2 Demo CDs und Road Rash, Fifa Soccer, Shock Wave dt. 1+2, Wing Commander 3, nur komplett für DM 1050,- VHB. Tel. 0611/524886

Verk.: NES, 6 Sp. orig. verp. für 200,-; SNES-Sp. EWJ 85,- Micro M. 70,-, Turtles 5, Alien 3 je 60,- Jimmy C. us, M. Mouse je 50,-; Suche. ISS 60,- u. B. Games. 09721/49378

Verk. Neo Geo + M. Card + Joyboard + Joypad mit 13 Spielen (S. Sidekicks 1+2, Last Resort, R. Hero, M. Lord, Art of Fighting 1+2) für 1250 DM. Call 02861/1544

Verkaufe für Sony PSX Raiden 90 DM Toh Shin Den 90 DM, Gonnars Heaven 130 DM. Tel. 06461/5454 nach 18.00 Uhr

Verkaufe für Neo Geo: World Heroes 2 90,- Mangas: Urotsukidoji 3 Teil 1+2 je 20,-. Habe auch diverse ältere Amiga-Spiele. Tel. 07141/927027 (Daniel)

Verkaufe und Tausche Spiele für Mega-Drive, MCD, SNES, 3DO, Saturn, PSX, Jaguar, Gameboy, Game Gear. Verk. Turbo Grafx mit 4 Spielen für 150,- DM. 0511/414899 (Thomas)

Suche Spiele, Konsolen für verschiedene Systeme. Auch Tausch möglich. Tel. 089/1403732

Verkaufe: Alpha M. II (60), NAM-75 (70), PSX-Starblade (100), AVvP-Jag. (60), Breath of Fire (80), Actraiser I (30) us., Truxton 2-Platine (320). Tel. 069/547872 Matthias ab 13 Uhr

Sonstiges

Verk. SNES, 3DO und Amiga CD32 mit Spielen und Zubehör. Tel. 07303/41935

Yo! Verk. diverse US-Marvel + Image-Comix wie z.B. X-Men, Wolverine, Punisher, Cyberforce, Spider-Man (auch DT.), Fant. Four, Ghost Rider usw. für 1,50 je \$! Tel. 04627/1618

Verkaufe Panasonic-3DO FZ-1 + 1 Joypad + 6 Spiele + Spannungswandler + weiteres Zubehör für nur 599,- DM!!! Tel. 0621/553900 (evtl. Anrufbeantworter)

3DO Pal FZ1 100% OK + Joypad + Foto CD + 9 Topgames (Fifa, Need f. Speed, Theme P., Road R., Shockwave, Night T., u.a.) VB 1400,- 4 Mon. alt. Alles m. Verp. 040/7005367

Neo Geo (RGB) incl. 2 Pads, Transporttasche, Viewpoint, Last Resort, Baseballstars II, Alpha Mission II u. Art of Fighting für 850,-. Tel. 0441/3047119

Suche Spiele für PSX, Saturn, 3DO und Jaguar zum Kauf oder Tausch. Verkäufe noch einige Spiele für SNES, MD ab 20 DM. Tel. 07724/7747 (Martin & Moni) ab 18.00 Uhr

Verk. 3DO mit 7 Spielen für nur 700,- DM oder tausche gegen eine Playstation. Kaufe und tausche Manga-Videos, suche sämtl. Raritäten + Neuheiten. Tel. 08621/645073

Verk. 3DO, Neo Geo (CD), Saturn, PC-Engine, SNES, MD dazu viele sehr gut erhaltene Top-Spiele; kaufe Playstation, Turbo Express; verk. Pad, Board. Tel. 0821/555168

Suche: Multi-Mega-Sp. für MD, MCD, SNES, GB, Kauf/Tausch/Biete: Lemmings II, Red Zone, RRRacing, Streetracer u.v.a. Joystick, Zeitschr. 05325/3357 Torsten

Atari 2600 in Orig. Karton, 1 Modul mit 32 Spielen + Moonsweeper 2 Joysticks und 1 Pad 80,- DM. Tel. 0511/801965

Suche Saturn, Playstation mit Spielen. Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für SNES, Jaguar, Turbo Duo, Saturn, 3DO, Mega Drive, 32X, MCD Playstation. Dieter verl. 07246/8794

Verk. Saturnsp., 3DO Konsole + 9 Sp., SNES + 15 Sp.; suche PSX-Konsole + Sp., 3DO + Saturnsp., Angebote + Suchlisten an M. Ingrisch, Wannerstr. 8, 45879 Gelsenkirchen

Verkaufe Atari Jaguar PAL + 2 Joypads + Scartkabel mit Cinch + Theme Park, AvP, Iron Soldier, Tempest, Cyberm., für 599,- DM (VHB). Tel. 02293/6286 Markus

S. Saturn Besitzer in Rudolstadt/Saalfeld tauscht/verkauft C. Knight Tel. 03672/350256 o. schreibt an Thomas Horn, Geschwister-Scholl-Str. 7, 07407 Rudolstadt

Suche Saturn Spiele auch US oder Jap.; Tel. 0281/61749 ab 18.00 Uhr

Kaufe, tausche Spiele für MD, MCD, 32X, MS Saturn, SNES, NES, GB. Super Soccer u.a. Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck. Tel. 05561/3094

Anime!!! Verk., tausche, kaufe. Habe große Manga Sammlung auch Splatter und Hongkong Movies! Suche auch Playstation u. Saturn z. Kauf. (Johann) 06322/981155

Tips & Tricks-Privatsammlung für 180 MD- und 150 SNES-Spiele gegen Überraschungsei-Figuren oder je 10 DM. Dellew Georg, Boddinstr.1, 12053 Berlin

Verk. 3DO mit Fifa Soc., Road R., Need f. Speed, Total Ecl., Shock W., Crash & B., CD-Sampler, 1 Controller. Alles Top Zustand, NP 1600,- VB 800,-. Tel. 02351/79225 Phil

Verkaufe 3DO-Spiele: Sewer Shark = 60,-, Supreme Warrior = 60,- und Strahl = 80,-, Tausche auch gegen Fifa Soccer oder Alone in the Dark und Gex. Tel. 08823/94110

!! Ich suche dringend Snatcher für PC-Engine CD!! Zahle sehr gut. Habt Mitleid mit einem Cyberpunk-Freak. Tel. 09131/56186 (Jürgen)

Suche für Neo Geo: Robo Army + Nam 75! (nur Modul!); kaufe auch günstige NGCD-Spiele sowie PC-E. Cards + PC-E. Zubehör. 0881/6723 (Andre)

Suche dringend das Neo-Geo-CD Spiel Art of Fighting II (nur CD). Biete dafür das Spiel Fatal Fury 3 (auch CD). Nur Tausch. 07232/6238

Tausch/Verkauf: Spiele für Saturn, 3DO, Playstation (keine Prügelsp). Verk: 3DO Pal + WC3, Gex, Fifa, Need Speed, Slam Jam 95 für 999,- DM, 05261/16061 Mo-Fr 15-18h

Suche Neo Geo CD-ROM mit oder ohne Spiele im Rhein-Main-Gebiet. Tel. 0611/564567

Neo-Geo-CD, verk. jap. Frontlader limit. Gerät No. 217 m. RGB-Kabel, Joyp. + 4 Sp. (NAM 1975, Sam. Spirits, K. o. Fighters 94 + Viewp.) Neuw. VB 1800 DM, nur kompl 02131/858207

Tausche/Verk. für 3DO: Immercenary, Op. Jumpgate, J.M. Football, Sherlock H., Rebel Ass., ua. Suche ua. Syndicate, Hell, Flying Nightm., Lemmings u. PSX-Sp. 09973/1213

Suche günstige Neo-Geo-Module: King of Fight. 94, Sa. Shodm. 2, Sav. Reign, Fa. für 3 Agr. of D. kombat, S. Kicks 2+3, Windjam. Biete a. Neo Geo u. Saturn Sp. z. Tausch. 0221/641587

Verkaufe für Saturn, Shin Shinobi Den 70,-, Astal 50,- für Sony Raiden 60,- für MD Alien Soldier 60,- für MD Sonic und Knuckles 60,-. Tel. 08761/61349

Verk. Neo Geo + 2 Joyboards + 9 Spiele z.B. (Art of Fighting 1 und 2, Viewpoint, Robo Army, Samurai Showdown, Last Resort) Top Zust., 100% OK. Tel. 07223/37432 Österreich

Verk. Neo Geo, MC, Joyboard DM 250,- Samurai S. I DM 180,- Fatal F. 2 DM 150,- Artoff DM 150,- Mutation N. DM 90,- als Set (800 DM) o. einzeln. Verk. SNES-Sp. 089/6014547

Verkaufe Jaguar Pal + Alien, Raiden, Cybermorph, RGB-Kabel. Absolut Neuwert. Zustand für 300 DM, Summer Christoph, Landshuter Str. 13, 84061 Ergoldsbach

Verkaufe Neo-Geo-CD Pal-RGB incl. Fatal Fury 3, Viewpoint, Savage Reign. 2 Monate alt für 450 DM, Summer C., Landshuter Str. 13, 84061 Ergoldsbach

Verkaufe Jaguar + 3 Spiele für nur 325 DM mit Zubehör!!! Tausche MD + CD Spiele. Verkäufe 486DX33 CPU für 120 DM von Intel!! Tel. 07744/5187

Verkaufe Drucker Commodore MPS-1230 mit Aufsatz für Endlospapier (NP: 560) VB: 390,-. 03601/441387

Verkaufe: 3DO mit 6 Top-Spielen (Fifa-Soccer, Theme Park, Slam n' Jam, Road Rash, Starblade, Wing Commander 3), NP 1550,- DM, VB 890,- DM. Tel. 0821/713681, Tobias

Verk. 3DO Modell FZ-1 Pal + Starblade + Road Rash + Fifa International Soccer + Sampler CD für nur 800,-, erst 2 Monate alt. Tel. 089/463905 ab 18.00 Uhr

Kaufe/Tausche Spiele für Sony PSX! Jederzeit!!! Titel erfragen! Verk. außerdem Neo Geo RGB + 2 Boards + 3 Top-Spiele spottbillig!! 07131/484680

Verkaufe Neo Geo Modulgerät 60 Hz RGB + Board + Memory Card + III 21 Module III VB 1500,- DM. Tel. 05522/73823 (Andreas) ab 20 Uhr bitte

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar, 3DO, PSX, Saturn, Neo-Geo-CD - ganze Sammlungen mit bis zu 30 Spielen und Zub. - einfach anrufen. Tel. 0711/546362. Ruf schon an!!!

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar, 3DO, PSX, Saturn, Neo Geo CD - ganze Sammlungen mit bis zu 30 Spielen und Zub. - einfach anrufen. Tel. 0711/546352. Ruf schon an!!!

Sony Playstation RGB + Ridge Racer + Memory Card + Action Replay: 799,-; biete div. 3DO-Spiele, auch Exoten zw. 50-70,- DM. Tel. 0621/553900 (Anrufbeantworter)

Tausch, Verkauf: Spiele für Playstation, Saturn, 3DO, keine Prügelspiele! Verk. 3DO Pal + WC3, Gex, Fifa, Th. Park, Need Speed u.a. für 999,- DM. Tel. 05261/16061 ab 15h

Verkaufe für Sony PSX Raiden Projekt 60,-, für Saturn Daytona 70,-, für Mega Drive Alien Soldiers 60,-. Tel. 08761/61349

Verkaufe Jaguar mit div. Spielen, Cybermorph für VB 600 DM. Turbo Grafx 16 mit 7 Spielen (Military Madness, Neutopia 2, Air Zonk...) f. 250 DM. Tel. 06752/5710

Next Generation Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Berkamen, Tel./Fax 02307/61532

Tausche PSX, Saturn, SNES Games. Verk. Mega Drive + Mega CD + Umbau + Zub. + Spiele (Lunar 2). Suche noch jede Menge HUCards. Suche Animes. Tel. 04862/17337

Verkaufe + kaufe Spiele + Hardware für Engine/Duo. z.B. PC-Engine (RGB) + 5 Spiele für 200 DM. Tel. 02374/10661 ab 17:00 Uhr oder Wochenende

Suche: PC Engine, Turbo Duo + Joyp. + Player-Adapter + Sp. Gerät sollte 100% OK sein!!! Preis: VHS! Bevorzugt: Adventures, Action, Rollenspi. Tel. 07161/37511 von 16-20 Uhr!!

Verkaufe SNES, MD, GB, GG, MS, NES mit Zubehör wie TV-Tuner, Action Replay, 4-Spieler-Adapter, 60 Spielen... Preis nach Vereinbarung, Tel. 07154/4386

Kaufe und tausche Saturn, Sony, SNES, Neo-Geo-CD, 3DO, Jaguar, MD Spiele. Suche Shinobi (Saturn) Casper, True Lies, Mario World 2, Wing Com. 3, Whperf. Tel. 0621/28987

Österreich Verk. + Kaufe Games für Saturn PSX, 3DO! Verk. 3DO (PAL) mit 6 Spielen z.B. Road Rash, Fifa, Slam Jam, u.a. Tel. 0662/622730 ab 18.00

Verk. für Neo-Geo-CD King of Fighters 94 für 70 DM und Super Sidekicks 2 für 60 DM. Beide zusammen für nur 120 DM. Beide 100% OK. Call now!! 0214/59360

Suche Hagane, Crazy Chase, Warlock, X-Men 2, Spider-Man, Punisher, Firemen, Megaman X2, Wild Guns, Turrican 2, Story Thor, uvm. auch MD + PC. 04627/1618

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Fremdwährungen mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer vollständig ausgefüllt ist (z.B. Unterschrift).

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Hat nur ein einziges Mal Destruction Derby gespielt und sofort Robs Rekord verbessert



Hartmut

Hat es tatsächlich geschafft, eine volle Woche Urlaub zu machen, ohne in die Redaktion zu kommen



Ralf

Büffelt im Augenblick für vier Prüfungen gleichzeitig und hat kaum noch Zeit zum Zocken

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schöttet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

System: Game Boy
 Spieltyp: Action-Shoot'em-Up
 Hersteller: Konami
 Megabit: 1
 Testversion: Konami
 Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwörter
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
 Preis: ca. 70 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
 Soundeffekt: 75%
 Grafik: 81%



Spielspaß **90%**

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



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



gut



geht so



hilfe

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Keine Spielspaß-Wertung wegen übler Gewaltszenen



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



Wolfgang

Ist nur wegen dem Extra-Spielzimmer bei seiner Freundin eingezogen (wer's glaubt)



Tet

Weigert sich selbst unter Hypnose, die Telefonnummer seiner heißbegehrten Schwester rauszurücken



Robert

Macht gerade drei Wochen Urlaub und wird keinesfalls in der Redaktion auftauchen



Jan

Ob er seine Hochzeitsreise auf dem Motorrad gut überstand, erfahrt Ihr in der nächsten VG

Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(2) Kirby's Dreamland 2	Game Boy	Nintendo
2	(neu) Donkey Kong Land	Game Boy	
3	(1) Illusion of Time	SNES	
4	(3) Die Schlümpfe	Game Boy	
5	(7) Donkey Kong Country	SNES	
6	(10) Die Schlümpfe	SNES	
7	(6) Super Mario Land III	Game Boy	
8	(4) Super Mario Land	Game Boy	
9	(-) Super Mario All Stars	SNES	
10	(neu) Super Streetfighter II	SNES	
1	(1) Die Schlümpfe	Mega Drive	Sega
2	(7) Sonic III	Mega Drive	
3	(2) König der Löwen	Mega Drive	
4	(4) FIFA Soccer '95	Mega Drive	
5	(15) Urban Strike	Mega Drive	
6	(10) Story Of Thor	Mega Drive	
7	(-) Das Dschungelbuch	Mega Drive	
8	(6) Theme Park	Mega Drive	
9	(8) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
10	(neu) Judge Dredd	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country	SNES
2	Secret Of Mana	SNES
3	Final Fantasy 3	SNES
4	Daytona USA	Saturn
5	NBA Jam T.E.	SNES/MD
6	Earthworm Jim	SNES/MD/MCD
7	Super Street Fighter 2	SNES/MD
8	Theme Park	SNES/MD
9	Tekken	PSX
10	Illusion of Time	SNES

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Chronotrigger	SNES	94%
2	NHL '96	SNES	91%
3	Ridge Racer	PSX	90%
4	NBA Jam T.E.	PSX	90%
5	NHL '96	MD	87%
6	Toshinden	PSX	86%
7	BUG	Saturn	85%
8	Killer Instinct	SNES	85%
9	NBA Live '96	SNES	85%
10	Rayman	PSX	83%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Destruction Derby, PSX Rolling Stones, Voodoo Lounge Waterworld
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Destruction Derby, PSX Body Count, Live Bye Bye Love
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Pulstar, Neo Geo-CD Mozart, Kleine Nachtmusik Nur über meine Leiche
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	BUG, Saturn Alles von Portishead Judge Dredd
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Super Mario World 2, SNES Gravediggaz, Six Feet Deep Living in Oblivion
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Rayman, PSX Body Count, Live Immortal Beloved
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Theme Park, PSX Body Count, Live Casper

Kinohits des Monats

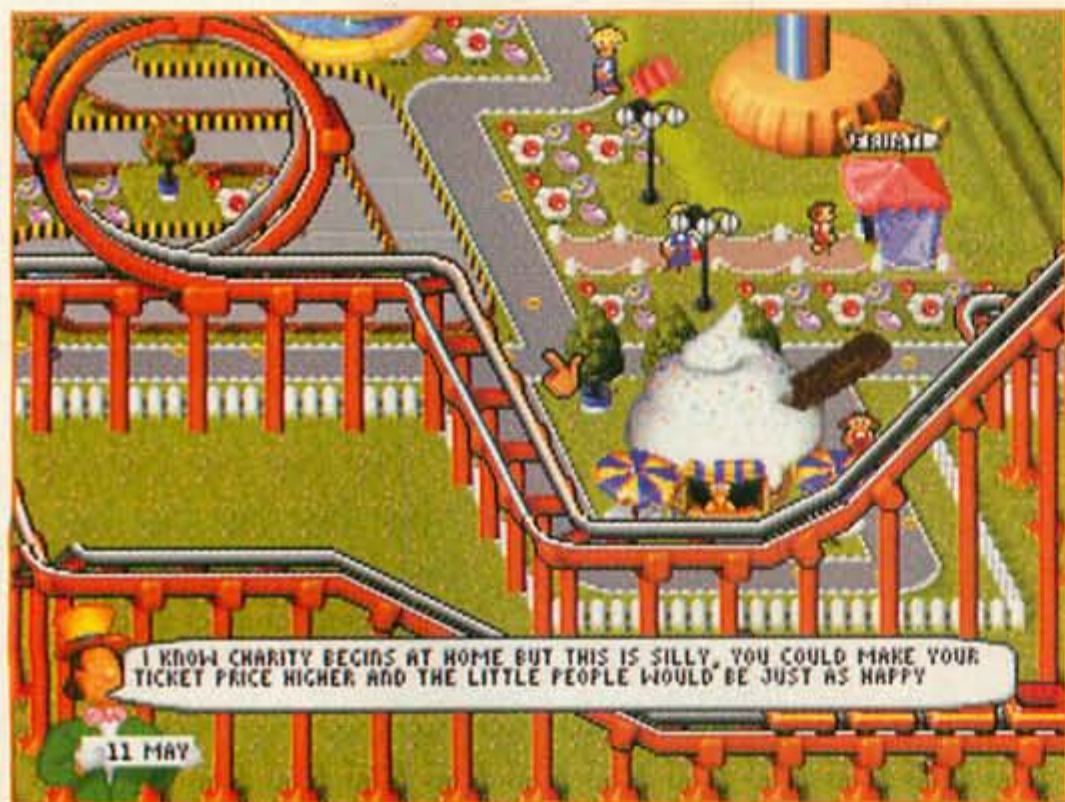
1	Während Du schliefst mit Sandra Bullock
2	Casper Bill Pullman und Eric Idle
3	Batman Forever mit Val Kilmer und Jim Carrey
4	Don Juan de Marco mit Johnny Depp
5	Stirb langsam III mit Bruce Willis
6	Kleine Morde unter Freunden
7	Crimson Tide: In tiefster Gefahr mit Denzel Washington
8	Forrest Gump mit Tom Hanks
9	Farinelli
10	Power Rangers - The Movie

Quelle: VG

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert.

Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen. Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



Achterbahnfahren macht Spaß, auf Wunsch auch mit Demo-Sequenz



Die Saturn-Version unterscheidet sich kaum von der PSX-Umsetzung

Der englische Hersteller Bullfrog war wieder einmal fleißig. Mit den beiden Umsetzungen seines PC-Superhits dürfte die Riege an Theme-Park-Umsetzungen vorläufig ein Ende genommen haben. Genau wie in der 3DO-Version, erfuhr das Spiel eine 1:1-Umsetzung. Die Entwickler ließen sich (leider nur fürs PSX) ein neues Feature einfallen: Ihr könnt nun zum ersten Mal durch Euren Park spazieren. Hierbei wandert man durch eine 3D-Polygon-Landschaft, die detailgetreu nach Euren Bauplänen generiert ist. Mit den Richtungstasten könnt Ihr Euch frei im Raum bewegen und den Blick um 360° schweifen lassen. Ihr dürft

Parklücke Theme Park

aber nach wie vor Eure Attraktionen und Buden auch in Form von gerenderten Zwischensequenzen begutachten. Für wirtschaftlich engagierte Freaks nahm man auch das Aktienmarkt-Feature ins Programm, das in den 16-Bit-Versionen aus Platzgründen gestrichen wurde. Mit ein wenig Glück könnt Ihr hier Euer Kapital vergrößern. Ebenfalls als sehr nützlich erweist sich die Speicheroption, womit das lästige Eingeben von Paßwörtern entfällt. *tet*



Genau wie erwartet, findet Ihr hier alle Features des PC-Originals, die in den 16-Bit-Varianten gefehlt hatten. Leider haben sich insbesondere bei unserer Playstation-Testversion lange Nachladezeiten bemerkbar gemacht, die ein zügiges Umschalten zwischen den Menüs verhinderten. Auch die Musik-

Tracks waren in dieser Version unvollständig oder fehlten gänzlich. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Mängel noch behoben werden. ”

System: **Playstation**
 Spieltyp: **Wirtschaftssimulation**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Bullfrog**
 Testversion: **Bullfrog**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **82%**
 Musik: **fehlte im Test**
 Soundeffekte: **76%**

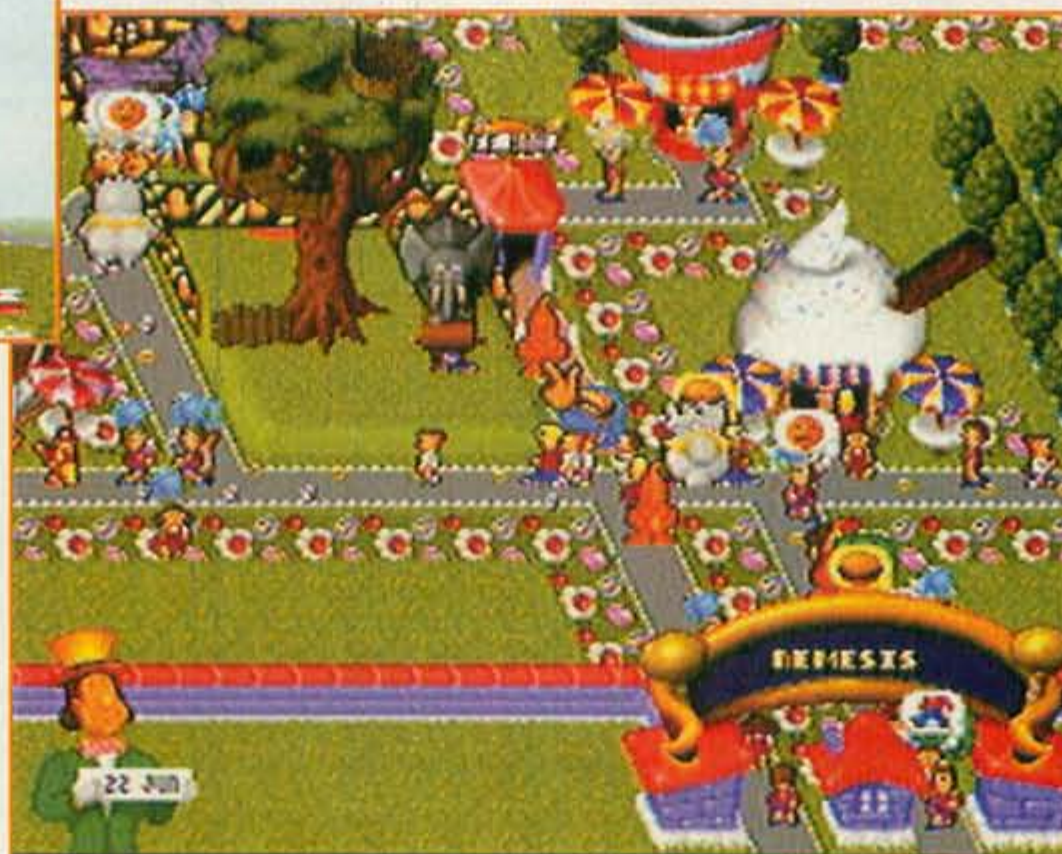
Spiel-spaß **82%**



Den 3D-Modus gibt's nur auf der Playstation



Die Menüs sind übersichtlich, die Nachladezeiten jedoch unverhältnismäßig lang (PSX)



Die Grafik ist, wie im Original, detailreich und witzig animiert (SAT)

System: **Saturn**
 Spieltyp: **Wirtschaftssimulation**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Bullfrog**
 Testversion: **Bullfrog**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **79%**
 Musik: **58%**
 Soundeffekte: **76%**

Spiel-spaß **82%**



Mit Automatik-Schaltung verliert Ihr an Höchstgeschwindigkeit



Im Tunnel ändern sich auch die Motorengeräusche etwas

Vor gut zehn Monaten erschien *Ridge Racer* in Japan gleichzeitig mit der Playstation, und auch jetzt gilt es immer noch als eines der besten PSX-Spiele überhaupt.

Nach der "Invaders"-Ladesequenz (wenn Ihr alle Gegner abballert, stehen acht zusätzliche Fahrzeuge zur Verfügung) wählt Ihr im Hauptmenü den Spielmodus, Automatik oder Handschaltung und die Musikbegleitung, wobei Ihr sogar eigene Musik-CDs einlegen könnt. Eine Memory Card müßt Ihr Euch unbedingt zulegen, denn nur dann speichert das Programm Eure Rekorde, die im Optionsmenü präsentiert werden. Während des Rennens wählt Ihr zwischen zwei Perspektiven: einer Cockpitan-

Die gelbe Gefahr Ridge Racer



siegt, dürft Ihr auch diesen Flitzer steuern, der den anderen Fahrzeugen in allen Belangen deutlich überlegen ist. Um ihn ohne Probleme um die Kurven zu jagen, braucht Ihr allerdings das NegCom, ein Joypad von Namco, das spezi-

ell für Rennspiele entwickelt wurde. Mit viel Übung schafft Ihr es dann tatsächlich, auch den längeren Kurs mit Vollgas zu meistern, ohne auch nur ein einziges Mal zu bremsen. rz

blüfft mich immer noch. Die Steuerung reagiert exakt auf jede Lenkbewegung und vermittelt ein absolut realistisches Fahrgefühl. Leider steht wie schon beim Automaten nur ein Kurs zur Verfügung, der allerdings im Expert-Mode verlängert wird und auch rückwärts und sogar spiegelverkehrt gefahren werden kann. Im Vergleich zum Konkurrenzprodukt *Daytona* für Saturn fehlt mir bei RR etwas die Langzeitmotivation und Abwechslung, denn eine optimale Runde schafft man schon nach wenigen Wochen. Der Spielraum für Verbesserungen ist dann nur noch sehr gering. Sowohl *Daytona* als auch *Ridge Racer* haben beide ihre Stärken und Schwächen. Insgesamt betrachtet, halte ich beide Spiele für ebenbürtig.



super

„ Auch nach fast einem Jahr hat *Ridge Racer* nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Geschwindigkeit, mit der die phantastischen, gerenderten Grafiken an einem vorbeizischen, ver-



Oben: Erst mit der schwarzen Rakete merkt man, wie schnell *Ridge Racer* wirklich ist

sicht und einer Position knapp hinter Eurem Boliden. Im Rennmode tretet Ihr gegen 11 computerges teuerte Konkurrenten (für *Ridge Racer 2* planen die Entwickler einen Zwei-Spieler-Mode mit Link-Kabel). Beim Time-Trial nervt Euch nur der gelbe Gegner auf der Jagd nach Bestzeiten. Falls Ihr den schwarzen Renner be-



Im T.T.-Kurs rückwärts gefahren, könnt Ihr sehr weit springen

System:	Playstation
Spieltyp:	Rennspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	84%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spiel-spaß 90%

Das Motto:

„Erlebnis Computer“

Laßt Eurer Kreativität
freien Lauf.
Macht Werbung
mit und für
den Computer

Anzeigen, Plakate, Rundfunkspots,
Videoclips oder Computer-
Animationen – alles ist möglich.

Die besten Arbeiten werden in
Zeitschriften und auf Plakaten
zu sehen sein, und im Kino,
Fernsehen oder
Rundfunk "laufen".

-Klasse Preise
warten auf Euch

-Weitere Informationen erhalten
Sie telefonisch unter
089/12 15 69-26

Mitmachen und tolle
Preise gewinnen!

*Anmeldeschluß:
02. Oktober 1995

bits & fun`95

IN MÜNCHEN VOM 24.-26. NOVEMBER





Abwechslungsreich sind sie, die Strecken: Von einer Steppenwelt...



... bis hin zum Eisplaneten wird alles kosmisch Mögliche geboten

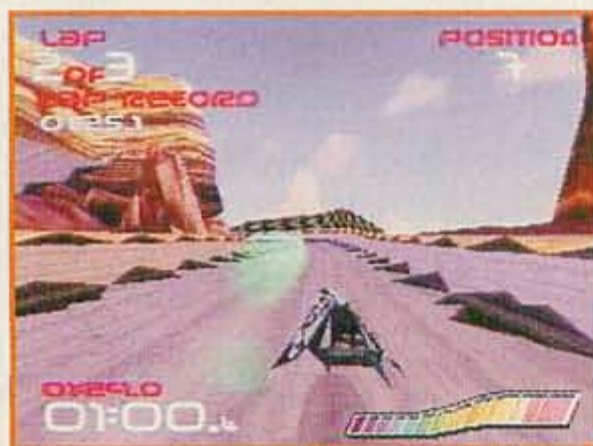
Autorenrennen war gestern. So zumindest betitelt Psygnosis sein neuestes Rennspiel für die Playstation. In der Tat steuert Ihr in *wipEout* (wie's richtig geschrieben wird) keine Rennwagen, sondern raketenmotorbetriebene Jets. Mit den Düsenboliden flitzt Ihr über schick gerenderte Strecken und sammelt durch Überfliegen Extrawaffen und Speed-Ups auf. Die habt Ihr auch dringend nötig, denn die anderen sieben Teilnehmer (im Training oder in der Meisterschaft) gehen mit Euch nicht gerade zimperlich um. Wer so mit den verschiedensten Missiles, Lenkungsblockern, Minen und Rauchbomben beharkt wird, der hat nur eine Alternative: zurückschlagen. Insgesamt stehen anfangs sieben Strecken zur Wahl, die alle mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden aufwarten. Da auch die Jets in Geschwindigkeit und Flugverhalten von einander abweichen, ist es enorm wichtig, den richtigen Renner für die richtige Strecke taktisch geschickt auszuwählen. Seid Ihr in der Meisterschaft weitergekommen, steigt Ihr in die "Rapier"-Klasse auf und erhaltet Zugang zu weiteren Strecken. Für den Zwei-Spieler-Modus braucht Ihr allerdings eine zweite CD, ein Link-Kabel und eine zweite PSX samt Monitor. Dafür

Hau die Düse rein!

wipEout



Was da bedrohlich blau strahlt ist ein Energiefeld, das Euch kurzzeitig Turboflügel verleiht



Hallo Virtua Racing, Gitterbrücken gab's schon mal

könnt Ihr Euch dann extrem spannende "Head To Head"-Rennen liefern. Zum Spiel fetzen Euch ausgefeilte Techno-Tracks namhafter englischer Bands um die Ohren. *jb*



super

„Irgendwie ist's ja schon grob zusammengeklaut, das *wipEout*. Das Extra-System und die Drohnen, die Euch zurück auf die Straße hieven, erinnern stark an *Super Mario Kart*. Das restliche Spiel ist eine dreiste Kopie von

Crash & Burn auf dem 3DO. Das soll jetzt keine Verurteilung sein, ganz im Gegenteil, *wipEout* ist ein echt gelungenes Rennspiel geworden. Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, wer aber 'ne halbe Stunde dranbleibt, hat die Lenkung im Griff. Vom *Speed* her setzt *wipEout* echte Maßstäbe. Gut gefallen hat mir auch die Idee mit den Abzweigungen auf einigen Kursen. Wer den kürzesten Weg kennt, spart Zeit. Ansonsten hat der Science-fiction-Fetzer alles, was ein ordentliches Rennspiel so braucht. Die Rennteams haben unterschiedliche Eigenschaften, es gibt genug Strecken, und Bestzeiten dürfen gespeichert werden – Herz was willst Du mehr? Bei Rennspiel-Fans mit PSX sollten *Ridge Racer* und *wipEout* nebeneinander im Regal stehen. „

System: Playstation
 Spieltyp: Rennspiel
 Megabit: CD
 Hersteller: Psygnosis/Sony
 Testversion: Psygnosis
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%
 Musik: 72%
 Soundeffekte: 58%

Spiel-spaß **78%**



Seit es die neue
Power Play gibt, ist
ihm alles andere .

Das **PC-Spiele-Magazin** mit neuem Design, komplett vierfarbig,
jede Menge Spieletests, den aktuellen Trends und wahlweise mit einer
tierisch guten CD-ROM. Nur 6,50 Mark ohne und 12,80 Mark mit CD-ROM.
Das will ich haben.



Mit und ohne CD-ROM



Wollt Ihr Euch nicht von Sofia auspeitschen lassen!?



This is Kayin, Master of the Exploding Kicks: Schwer zu schlagen!

Die Eckdaten von Takaras erstem Nicht-SNK-Lizenz-Beat'em Up klingen noch reichlich hausbacken: Acht Kämpfer von süßen 16 bis hin zu erfahrenen (gruftigen?) 106 Lenzen mit Samurai-erprobten Nahkampfwaffen wie Speer, Peitsche, Doppeldolch, Holzknüppel oder Freddy-Krüger-Krallen, erwarten Euren Vorstoß. Die drei edlen Recken im Bunde vertrauen da schon lieber auf bewährten Stahl in Form von eleganten ritterlichen bzw. altjapanischen Klängen. Alles schon mal dagewesen, warum also die Aufregung, meint Ihr? Nun, *Toh Shin Den* ist das erste Spiel seiner Art, in dem Ihr Euch völlig frei im Raum duellieren könnt! Dazu benützt Ihr die L1\L2-Tasten oberhalb des Steuerkreuzes, die Euren Helden blitzschnell durch einen gewagten Hechtsprung oder ein anderes vom Kämpfer abhängiges trickreiches Ausweichmanöver nach links oder rechts abtauchen läßt. Damit könnt Ihr bei rechtzeitigem Erkennen Eurem Gegner in

Da Ihr Euch hier frei im Raum umherbewegen könnt, macht Toh Shin Den um einiges mehr Spaß als zum Beispiel Virtua Fighter

Battle Arena **Toh Shin Den**

den Rücken fallen, während er noch mit der Ausübung eines Special-Moves beschäftigt ist. Die vier normalen Buttons sind gewohnt Samurai-like mit je zwei schwachen und starken Slashes bzw. Kicks belegt. Da Ihr somit schon permanent sechs Knöpfe kontrollieren

müßt, haben die Designer auf die noch freien R1\R2-Buttons je zwei Specials gelegt. rk



Unbelievable! Takara ist mit seinem Playstation-Debüt ein echtes Meisterwerk gelungen. Die Spielbarkeit von *Toh Shin Den* ist in jenen traumhaften Regionen des Beat'em Up-Genres anzusiedeln, in die im klassischen 2D-Bereich nur solche Meilensteine wie *Street Fighter* oder



Die Special-Moves wurden allesamt fulminant animiert und sind auf Wunsch auf L1/L2 legbar

die besten SNK-Fighter vorstoßen konnten. Mit den Links\Rechts-Ausweichmanövern gelangen Euch in Kombination mit den installierten Special-Moves im Handumdrehen die tollsten 5-Hit-Combos und mehr. Und erst die tolle Perspektivenwahl, die Death-Specials, die Pad-Belegungsänderung während der Fights und und und... Die Stages nutzen die 3D-Fähigkeiten der Playstation auch voll aus: Beim Panzerritter Gaia duelliert Ihr Euch etwa auf einer schwebenden Plattform, die sich quasi im Inneren eines gigantischen "Schwimmreifens" umherbewegt. Und das Ganze ohne nennenswerte Ladezeiten! Auch die Soundbearbeitung hat ein echtes Lob verdient: Hoffentlich wird da vor der Deutschland-Premiere nichts mehr herumgedoktert! Kritiker behaupten nun, das Spiel wäre Dank der auf Knopfdruck abrufbaren Specials zu leicht. Wer's härter liebt, kann die ja im Optionsmenü entfernen. Zum Vergleich: Gegen diesen Mega-Hit zieht *Virtua Fighter* in ausnahmslos allen Bereichen den Kürzeren.

System: Playstation
Spieltyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Takara
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark (jap.)
ca. 110 Mark (dt.)
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 84%
Musik: 83%
Soundeffekte: 81%

**Spiel-
spaß** 86%

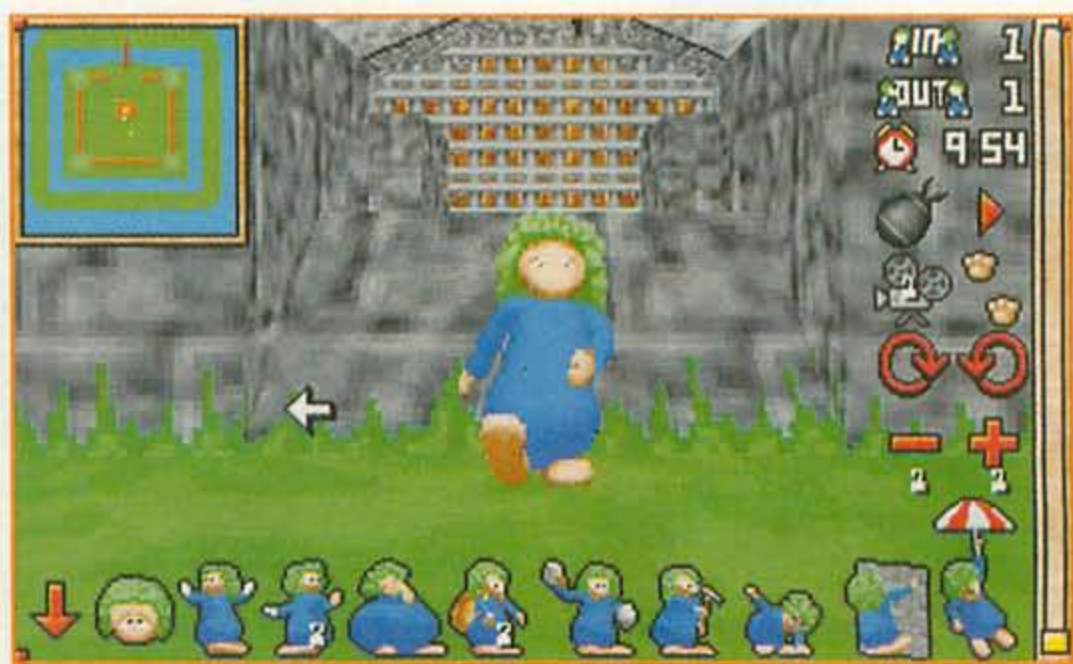


MISSING PAGE

MISSING PAGE



Skispringen à la Lemmings 3D. Eddie "The Eagle" wird blaß vor Neid.



Sind die dick, Mann! Slim Fast für Nager gibt's wohl noch nicht.

Manche Rassen sterben eben einfach nicht aus. Irgendwann habe ich aufgehört zu zählen, aber es müßte ungefähr die 20. Version des vergnüglichen Wollmaustreibens sein. Worum's geht, sollte eigentlich inzwischen jeder halbwegs interessierte Zocker im Schlaf aufsagen können: Ein Rudel Lemmings purzelt durch eine Luke in den aktuellen Level und muß vom Spieler möglichst ohne Verluste zum Ausgang geleitet werden. Ihr weist den Wuschelköpfen Aufgaben zu, mit denen sie den Weg zum Exit ebenen. In der 3D-Version ist lediglich eine Fähigkeit zu den schon bekannten hinzugefügt worden. Der Umleiter schickt den Rest des Rudels um eine 90-Grad-Kurve in die gewünschte Richtung. Als weitere Zugabe gibt's den Virtual Lemming – Ihr ak-

Nager, dick und doof 3D Lemmings

ist die "Highlight"-Funktion. Ein Highlight-Lemming macht sich sofort an seinen Job, sobald Ihr das Aufgaben-Icon anklickt. Normalerweise ist's ja umgekehrt (erst Aufgabe, dann Lemming klicken), deshalb hilft Euch die Highlight-Funktion beim punktgenauen Einsatz der irrenden Viecher. Apropos punktgenau: Während in den 2D-Vorgängern pi-

xelgenau gearbeitet werden mußte, ist 3D Lemmings in Blöcke aufgeteilt. Diese Erleichterung wird allerdings durch Neuheiten wie Trampoline, Seilbahnen oder Sprungfedern wieder wettgemacht. *jb*



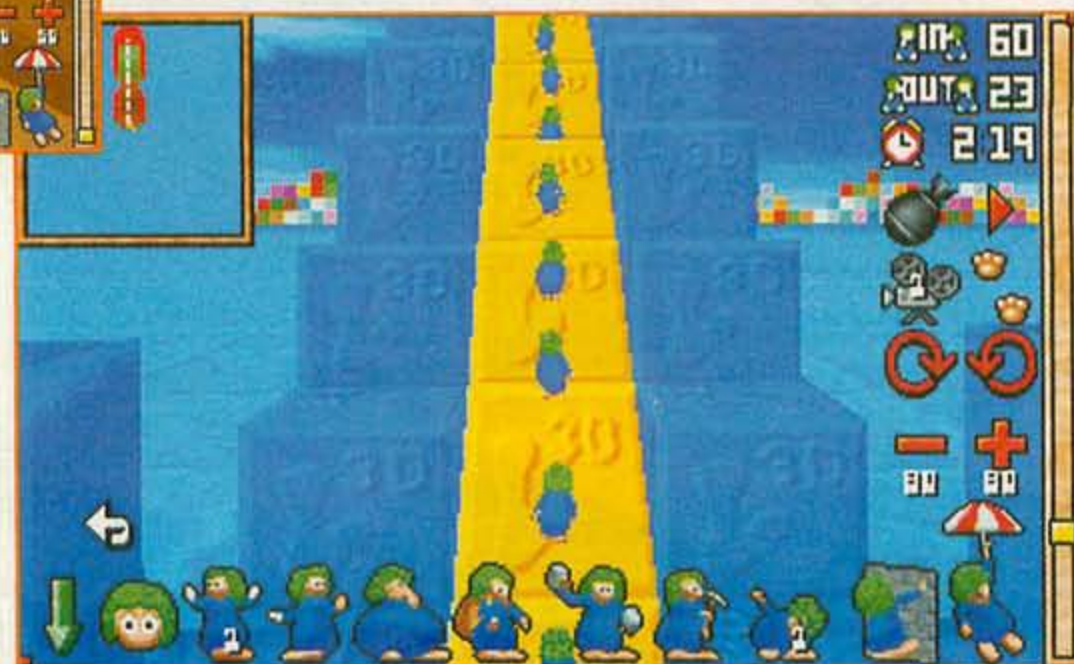
Nutzlos aber nett: Die "Virtual Lemming"-Perspektive sorgt eher für Verwirrung als für Übersicht (links)

„ So langsam habe ich die Schnauze voll von den Biestern! Sicher, Lemmings in 3D ist was Neues, und als Virtual Lemming durch die Levels zu watscheln, ist schon ein beeindruckender grafischer Effekt. Aber durch die dritte Dimension wird das Spiel einfach zu unübersicht-

lich. Wer nicht andauernd die Pause 'reinhaut, hat nicht die Spur einer Chance, die Kontrolle zu behalten. Die meiste Zeit verbringt Ihr nämlich damit, die günstigste Kameraperspektive zu finden oder verirrte Lemmings zu suchen. Während man im 2D-Vorgänger den richtigen Weg mit etwas Überlegung finden konnte, ist man in 3D Lemmings zu oft auf dämliches Ausprobieren angewiesen. Trotzdem bleibt Lemmings immer noch Lemmings und auch die 3D-Version macht noch 'ne Menge Spaß. Wieder einmal gut gelungen sind die akustischen Beigaben. Reichhaltige Soundeffekte und die witzige Musik unterstützen das Spiel ähnlich gut, wie damals auf dem Super Nintendo. Mir persönlich wäre jedoch eine Umsetzung des "Ur-Lemmings" in altbekannter Grafik lieber gewesen. „



tiviert das passende Icon, klickt einen Lemming an und schon seht Ihr den Level durch die Augen eben dieses Wanderers. Wozu das gut ist? Erstens sieht's nett aus und zweitens gibt's Stellen, die Ihr mit den vier frei beweglichen Kameras nur sehr schwer oder gar nicht erreichen könnt. Ein weiteres praktisches Novum



Das Baumaterial einiger Level erinnert verdächtig an Lego-Steine

System:	Playstation
Spieletyp:	Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Psygnosis/Sony
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	63%
Musik:	72%
Soundeffekte:	67%

Spiel-spaß **73%**

SONY PLAYSTATION



Nur der PSX-Rayman kann sich zusätzlich in einen Winzling verwandeln



Rayman pflanzt Blumen, um sich vor den Wassermassen zu retten

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir die Jaguar-Version des schnuckeligen Jump'n'Run-Vertreters auf dem Prüfstand gehabt. Jetzt treibt der miese Mr. Darkman auf der Playstation sein fleghaftes Unwesen. Die Story blieb unverändert: Der finstere Comic-Bösewicht hat es wieder mal geschafft, das harmonische Gleichgewicht der idyllischen Cartoon-Welt aus den Angeln zu heben. Rayman ist der wackere Held, der sich als Weltenretter betätigen muß. Die ganze Flora und Fauna hat sich gegen Rayman verschworen. Mit seinem schlacksigen Gang macht sich der auserkorene Held auf eine beschwerliche Plattformreise und trifft unterwegs auf manch absonderliche Feindgestalten. Zunächst nur mit körpereigener Hüpfkraft ausgestattet, bleibt Rayman anfangs keine große Verteidigungswahl. Zum Glück verhilft ihm eine Zauberfee unterwegs zu neuen Talenten. Beim ersten Treffen lernt Ray-

Nur bei der USA- und Euro-Playstation-Version von Rayman gibt es am Anfang einen animierten Zeichentrick-Vorspann zu sehen. Die Japaner und Jaguar-Besitzer müssen darauf verzichten

mei, is der süüüß!
Rayman



man seine Faust zu schleudern, im weiteren Verlauf das Klettern, Fliegen und schließlich auch schnelles Laufen. Wie üblich, gibt es wieder eine

Menge Extras aufzusammeln: Neben blauen Energiekugeln, die als Eintrittskarte für Bonusrunden fungieren, sind zahlreiche Zusatzleben in den Level-Labyrinthen versteckt. ws



Goldmünzen zeigen an, wieviele Elektroons schon befreit wurden. Hier ein kleiner Vorgeschmack, was Euch alles an Endgegnern erwartet.



super

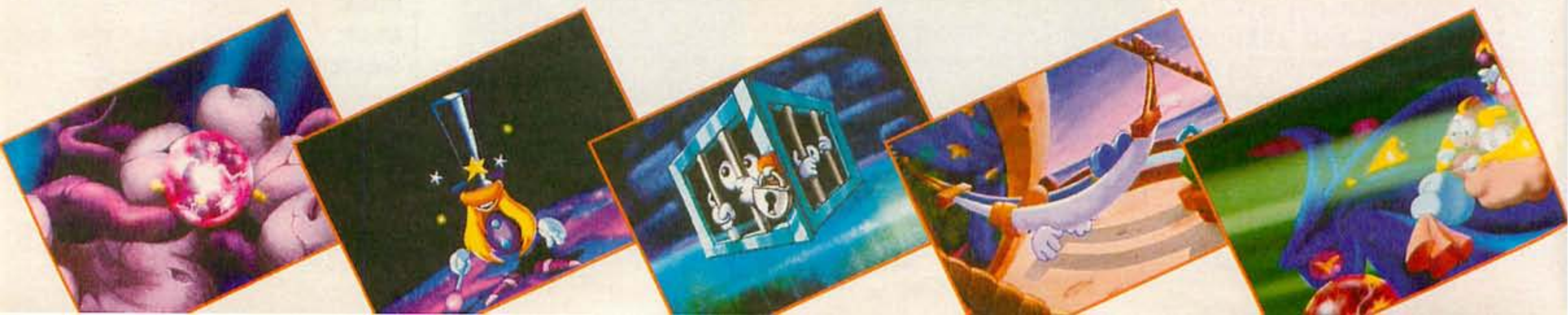
Es ist schier unglaublich, welche kuriose Einfälle die Ubisoft-Designer in das Rayman-Phänomen gepackt haben. Erstklassige



Comic-Animation und viele verschiedene Spielelemente, gepaart mit abwechslungsreichen Bonusrunden, sorgen für puren – wenngleich auch konventionellen – Jump'n'Run-Spaß. Spielerisch und grafisch gibt es keine großen Unterschiede im Vergleich zur Jaguar-Version festzustellen. Erst im Detail spürt ein aufmerksames Spielerauge minimale Differenzen auf. Bei der Playstation-Fassung scrollen bis zu vier Bildschirmenebenen, beim Jaguar-Rayman sind es maximal drei. Durch eine stark erweiterte Musik- und Soundpalette (dank CD-Power) wird in der Playstation-Variante eine wesentlich bessere Atmosphäre geschaffen, die das Spielspaßbarometer um einige Prozentpunkte nach oben steigen läßt. Anfänger und Gelegenheitsspieler sollten allerdings gewarnt sein, der Schwierigkeitsgrad ist trotz "Memory Card"-Unterstützung im Profibereich angesiedelt. Trotzdem legen sich Hüpfreunde mit dieser CD (oder dem fast gleichwertigen Jaguar-Modul) eines der witzigsten Jump'n'Runs der letzten Zeit zu. Absolut empfehlenswert!

System:	Playstation
Spielertyp:	Jump'n'Run
Megabit:	CD
Hersteller:	Ubisoft
Testversion:	Ubisoft
Spieler:	1
Features:	Paßwort, Speicherfunktion, Continue
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	85%
Musik:	78%
Soundeffekte:	71%

Spiel-spaß **83%**





Hier seht Ihr zwei Schnappschüsse aus luftiger Höhe: Wer nicht schwindelfrei ist, sollte sich gut anschnallen!



Diesen kecken Polygon-Frosch "küßt" man besser nicht

Vööllig loosgehelöst

Jumping Flash

Einem fernen Zukunftsland ist mal wieder der Teufel los: Oberbösewicht "Baron Aloha" und seine Gefolgsleute bohren gewaltige Löcher in die Erdkugel, um mit dieser Aktion endgültig die Weltherrschaft an sich zu reißen. Glücklicherweise haben die friedfertigen Erdenbewohner schon vorgesorgt und bauten zur ihrer Selbstverteidigung ein mechanisches "Robbit"-Gefährt. Ihr übernehmt die Kontrolle des außergewöhnlichen Roboterhasens und macht Euch damit auf den Weg, die geklauten Planetenteile zurückzuerobern. Ausgestattet mit hydraulischen Federbeinen, kann Euer "Robbit" einen Dreifachsprung ausführen und dadurch

in luftiger Höhe schwebende Plattform-Ebenen erklimmen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, gut versteckte "Jetpots" einzusammeln. Nebenbei gibt es natürlich zahlreiche Extras zu erhaschen, die Euren Metallhüpfer z.B. für kurze Zeit zum unverwundbaren Super-Bunny machen oder den Schutzschilden neue Energie zuführen. Als Gegnersprites

erwarten Euch angriffslustige Polygon-Biester, die kreuz und quer aus dem Reich der Tiere stammen. Durch einfaches Draufspringen oder gezielte Lasersalven entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers. Sechs schwebende Inselwelten, die jeweils in drei Stages unterteilt sind, müssen gemeistert werden. Eure Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, tiefe Unterwasser-Landschaften, arktische Eiswelten und einen abgefahrenen Vergnügungspark. ws



Oben: Ein Blick auf die schöne Unterwasserwelt. Unten: Kurze Zwischensequenzen werden nach jedem geschafften Weltenszenario eingeblendet



Oben: Auch Bonusrunden wurden nicht vergessen. Rechts: Einige Level-Szenarios spielt Ihr aus der Ego-Perspektive.



gut

„Einfach revolutionär! Jumping Flash ist das erste Jump'n'Run, das eine echte 3D-Level-Architektur auf die Mattscheibe zaubert. Sicherlich, Saturn-Konkurrent Bug! hat ebenfalls dreidimensionale Plattformwelten zu bieten, jedoch bleibt das Spielgeschehen weitgehend auf eine räumliche Perspektive beschränkt. Jumping Flash dagegen tischt stufenloses Tiefen-Scrolling auf, das sich aus jedem nur erdenklichen Blickwinkel von seiner besten 3D-Seite zeigt. Leider gibt es auch ein schwerwiegendes Manko: Das Spiel ist einfach viieel zu kurz geraten. Ein erfahrener Hüpf-Abenteurer hat Jumping Flash innerhalb weniger Stunden durchgespielt. Angesichts der Tatsache, daß auf der CD noch mancher Level Platz gehabt hätte, gibt's soviel Punktabzug, daß es nicht mehr für den Classic reicht.“

System: **Playstation**
 Spieltyp: **3D Jump'n'Run**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **SCE**
 Testversion: **Primal Games**
 Spieler: **1**
 Features: **Continue, Card Save**
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
 Preis: **ca. 100 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **77%**
 Musik: **71%**
 Soundeffekte: **65%**

Spiel-spaß **74%**





Mit genügend Smartbombs besiegt Ihr alle großen Gegner im Schnellgang



Wird ein Feind zerstört, stürzt er mit einem 3D-Effekt zu Boden

Der japanische Spielautomatenhersteller "Seibu Kaihatsu" war mit allen bisherigen Raiden-Heimkonvertierungen sehr unzufrieden, und so ließen es sich die Jungs nicht nehmen, ihren erfolgreichen Münzschlucker eigenhändig für die Playstation zu programmieren. Neben dem aktuellen Vorzeigeprodukt Raiden 2 befindet sich zusätzlich der komplette Vorgänger mit auf der CD. Story wie gehabt: Außerirdische Rasse belagert Erde, ein intergalaktischer Krieger kommt zufällig vorbei, setzt sich in seinen kampferprobten Raumjäger und fegt über diverse Untergründe. Sein Ziel: Die feindlichen Raumschiffe, Einrichtungen und Festungen in kleine Stücke zu zerlegen. Euer Kampfraum ist mit drei Standardlasern und zahlreichen Extrawaffen bestückt, die sich erst durch das Aufsammeln von farblich unterschiedlichen Kapseln aktivieren und aufrüsten lassen.

Revolutionär: Erstmals kann das Spielfeld-Format bestimmt werden. Für 100% Spielhallenfeeling müßt Ihr Euren Bildschirm um 90° drehen. Die letzten zwei Bilder stammen aus dem Intro.

Shooting-Star Raiden Project



Jede hat besondere Features, die gelegentlich unverzichtbar sind, um weiter vorzudringen. Über acht Levels hinweg versucht Ihr, den Geschossen auszuweichen, um in den "Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauenden Endgegners zu kommen. ws



super



Rechts seht Ihr das Original-(PSX)-Raiden, das nach fünf Jahren immer noch in den Spielhallen herumgeistert



„ Wohl dem, der eine Playstation sein Eigen nennt und leidenschaftlicher Ballerspiel-Fan ist: Auf eine derart grandiose 1:1-Umset-

zung von Raiden 1+2 dürfen die Besitzer anderer Videospielsysteme wahrscheinlich noch lange warten! Die Automatenentwickler haben die PSX-Hardware kräftig hinterfragt und schinden sie über Dutzende von Levels mit tonnenweise Sprites und imposanten Anfangs-, Mittel- und Endgegnern. Darüber hinaus gleicht das Leveldesign und alle Feindformationen den großen Automaten Vorbildern bis ins kleinste Detail. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch im Options-Menü aus oder wagt ein Spielchen mit Eurem Kumpel. Raiden 2 – der eigentliche Kaufgrund – ist mit vielen 3D-Effekten gespickt und wird von einer unterhaltsamen Musik begleitet, die auf Wunsch auch gegen eine technisch verbesserte "Arrange"-Version ausgetauscht werden kann. Besonders erfreulich ist, daß Raiden nicht großartig ruckelt oder langsamer wird, trotz aller Unkenrufe in bezug auf die angeblich schlechteren 2D-Fähigkeiten der Playstation. Alle Shoot'em-Up-Freunde werden mit einer grandiosen Spielhallenumsetzung bedient, die in keiner Sammlung fehlen darf. „

- System: Playstation
- Spieltyp: Shoot'em Up
- Megabit: CD
- Hersteller: Seibu Kaihatsu
- Testversion: Galaxy
- Spieler: 1 bis 2
- Features: Continue, High-Score-Speicherung
- Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
- Preis: ca. 100 Mark
- VG-Altersempfehlung: ab 6

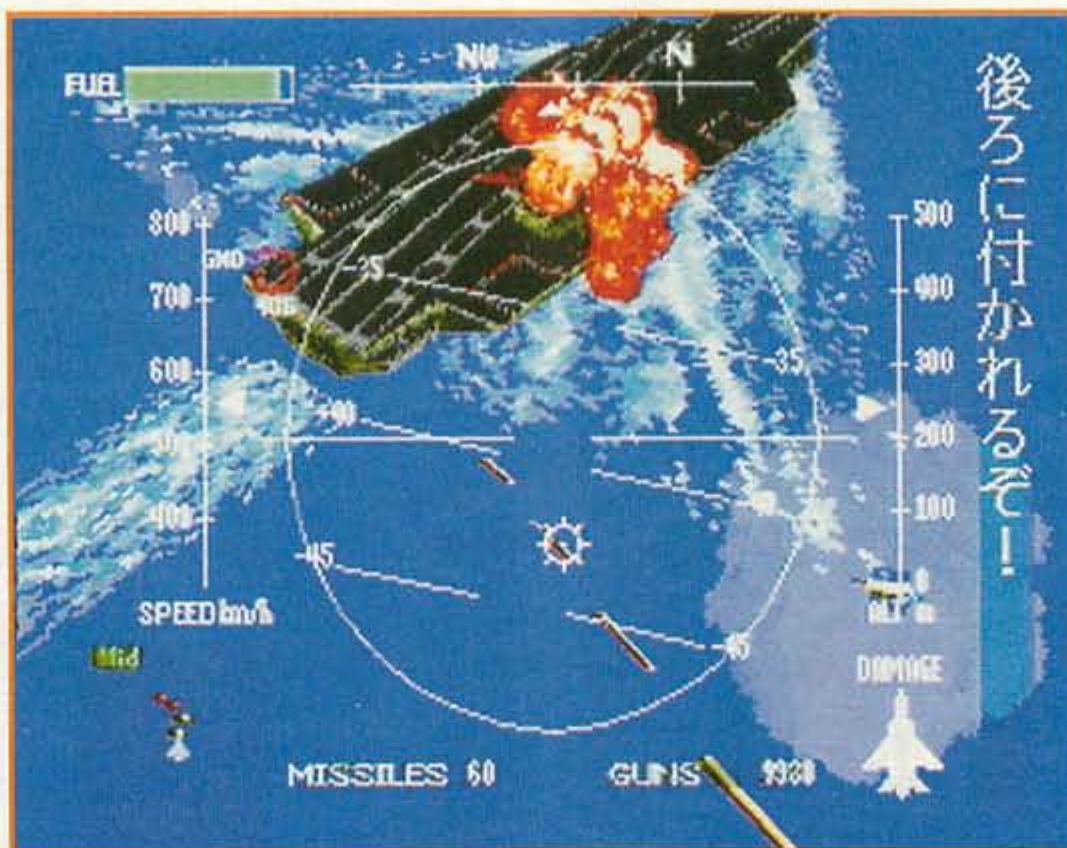
Grafik: 79%
Musik: 79%
Soundeffekte: 78%

Spiel-spaß **83%**





Die Missionen unterscheiden sich auch optisch. Die Grafik ist detailliert und schnell.



Schiffeversenken gehört ebenfalls zu den Aufgaben eines Asses

Ein weiteres Automatenenspiel hält Einzug in die Riege der Playstation-Spiele. Diesmal entführen uns die Polygon-Künstler von Namco in die Welt hoch über den Wolken. In der Rolle eines Düsenjägerpiloten erhaltet Ihr den Auftrag, eine Armee von Luft-Terroristen unschädlich zu machen. Nach jeder erfolgreich ausgeführten Mission bekommt Ihr einen Batzen Kopfgeld zugeschossen, das Ihr zur Reparatur Eurer lädierten Kampfflugzeuge oder zur Beschaffung neuer benutzen könnt. Zu Beginn jedoch stehen Euch lediglich eine handvoll herkömmlicher Maschinen wie z. B. eine F-4 zur Verfügung. Mit der Zeit aber verwöhnen Euch Superflieger wie die SU-27 oder der Stealth Fighter F-22, von denen Ihr bis zu acht Stück aufnehmen könnt. Unabhängig von der Anzahl Eurer Maschinen müßt Ihr die Missionen alleine fliegen. Natürlich sind Munition und Treibstoff begrenzt und die Feinde werden mit der Zeit

Insgesamt 16 Supermaschinen stehen Euch zur Auswahl. Wenn möglich, solltet Ihr mit einem F-22 Stealth Fighter oder einer SU-27 zu Felde ziehen.

Höhenflug Air Combat

stärker. So dürft Ihr Euch später Wingmänner gegen Bares anheuern, die Euch bei Luftkämpfen mehr oder weniger intelligent unter die Arme greifen. Ein nützlicher Gehilfe, der Euch noch viel bessere Dienste

erweist, ist der NeGCon Analog-Controller (Namco-Zubehör), der das Steuern merklich erleichtert.



gut



Je nach Mission dürft Ihr auch Wingmänner anheuern. Damit habt Ihr es bei Luftkämpfen aber auch nicht leichter.



„Air Combat ist kein Flugsimulator. Obwohl die Parameter, die die einzelnen Maschinen kurz charakterisieren, den technischen Daten annähernd entsprechen,

verhalten sich alle Maschinen höchst unrealistisch. Das beginnt schon mit der Bordbewaffnung. Jedes Flugzeug führt sage und schreibe 65 Raketen mit sich! Nicht einmal ein ausgewachsener B-52 könnte so eine Last tragen! Abgesehen davon entsprechen Flug- und Kollisionsverhalten ebenfalls nicht ganz der Realität. Air Combat ist eben ein reinrassiges 3D-Shoot'em Up und als solches macht es auch richtig Spaß. Die Stages sind abwechslungsreich und die Missionen anspruchsvoll. Einziger Wermutstropfen sind die Wingmänner, die zwar gutes Geld kosten, jedoch so überflüssig sind wie Fallschirmjäger auf dem Mond. Ich zumindest habe es noch nicht erlebt, daß einer von denen jemals ein feindliches Flugzeug heruntergeholt hätte. Apropos Mängel: Laßt Euch nicht dazu verleiten, den 2P-Battle-Modus anzuwählen. Hier summt Ihr auf einem vertikal gesplitteten Bildschirm herum, auf dem die räumlichen Verhältnisse so eng sind, daß man stundenlang im Kreis fliegen könnte, ohne den Kontrahenden jemals zu Gesicht zu bekommen.

System:	Playstation
Spieltyp:	3D-Shoot'em Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Namco
Spieler:	1 bis 2
Features:	Ne-G-Con, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	12
Grafik:	73%
Musik:	84%
Soundeffekte:	72%

Spiel-spaß **77%**





Mit riesigen Roboter-Kampffahrern habt Ihr Euch zu messen



In einer Stage wird der harte Luftkampf geübt

Damit keine Verwirrung aufkommt: *Rapid Reload* ist der Name, der in Deutschland angebotenen Version, in japanischen Läden firmiert das Spiel unter *Gunners Heaven*. Zeitgleich mit der Playstation-Einführung dürfen jetzt alle deutschen Ballerfans in bester *Gunstar-Heroes*-Manier die Feuerknöpfe massieren. Mit *Rapid Reload* stellt Sony einen klassischen Ballerfetter fernöstlicher Machart vor. Von der animierten Hintergrundgeschichte in bestem Animestil bis hin zum exzessiven Extrawaffensystem, präsentiert sich der Horizontal-Scroller schlitzäugig. Gleich zu Anfang steht Euch ein männlicher und weiblicher Superheld zur Wahl.

Non-Stop-Action Rapid Reload

me bis aufs äußerste Maximum aufrüsten. Die Auswahl reicht von kurzzeitiger Unverwundbarkeit, Smart-Bombs und Streuschüssen bis zu noch mächtigerer Lasermuni-

tion. Sechs prall gefüllte Plattform-Level mit Standardfeinden, Mittel- und Endgegner müssen konsequent durchquert werden. ws



gut

„Wer bis heute noch Zweifel an den 2D-Fähigkeiten der PSX hatte, der wird von Sony persönlich auf famose Weise eines Besseren belehrt. Dutzende von Feindsprites huschen von allen Sei-

ten über das Spielfeld, ohne daß ein großartiges Ruckeln festzustellen ist. Hier und da kommt zwar mal ein leichtes Flackern zum Vorschein, was aber insgesamt den Spielfluß nicht sonderlich stört. Selbst vor einigen Nervenzusammenbrüchen ist der Spieler nicht sicher: Viele Situationen sind verdammt unfair und fordern äußerste Konzentration. Leider haben die Entwickler versäumt, einen Zweispieler-Modus mit einzubauen, und spielerische Innovationen liegen leider nicht auf Eurer actionreichen Marschroute. Davon abgesehen, motiviert die High-Tech-Ballerei zu immer neuen Ausflügen ins Plattformreich. Nicht zuletzt die farbenfrohe und hervorragend gezeichnete Grafik heben *Rapid Reload* auf den Actionthron.“



Zahlreiche Mittel- und Endgegner verlangen taktisches Feingefühl und einen flotten Finger

Eure Akteure sind sportlich, können springen, klettern oder sich feuernd auf den Boden werfen. Genügend lauern allerhand kleine und große Bösewichte, die oft in Formationshorden anrücken. Manche der erledigten Unholde hinterlassen ballertypische Extrasymbole, die Eure Superwum-



Auf Rollerskates rauscht Ihr durch einen Bergwerkstollen

System:	Playstation
Spieltyp:	Action-Shooter
Megabit:	CD
Hersteller:	SCE
Testversion:	Primal Games
Spieler:	1
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	76%
Musik:	67%
Soundeffekte:	60%

Spiel-spaß **75%**

INSERENTENVERZEICHNIS

A.B.-Games	23
Acclaim	13
ARJAY	31
Baier Videospiele	115
Brinkmann Niemeyer	25
Dynatex	71
Flying Arts	99
Galaxy	53
Game Express	27
Game Line	115
Game News	53,93
Gamebusters	39
Gamers Point	51
Gamestore	103
Gamezone	59
Grobis Gameshop	61
High Score Games	113
Highway to Hell	46
King Games	51
Konami	2.US
Magic Entertainment Center	101
MagnaMedia Verlag AG	81,83
Maro	65
Media Point Rose	69
Mega Games	93
Metropolis	55
O.I.T.	19
Philip Morris	3.US
Playcom	79
Primal Games	57
Roby Rob Shop	17
Sega	9,4.US
Skate & Game	57
Spielraum Versand	107
Top 4	101
Tradelink	63
Traumfabrik	49
TV Games	57
Warp	115
Wolfsoft	101

GAME NEW'S the shop's

Die Videospiele-Shops mit Pfiff !!!

JETZT IST SIE DA !!!!

SONY PLAYSTATION Die Deutsche Version

Air Combat		Fr. 79.-	Lemmings 3D	Fr. 79.-
Assault Riggs	24.11.95	Fr. 79.-	MK3	Fr. 99.-
Battle A. Toshinden		Fr. 79.-	Novastorm	Fr. 79.-
Cyber Sled		Fr. 79.-	Philisoma	24.11.95 Fr. 79.-
Destruction Derby		Fr. 89.-	Rapid Reload	Fr. 79.-
Disc World		Fr. 79.-	Ridge Racer	Fr. 89.-
Extreme Sports	27.10.95	Fr. 79.-	Starblade	24.11.95 Fr. 79.-
Gunners Heaven		Fr. 79.-	Tekken	10.11.95 Fr. 99.-
Jumping Flash		Fr. 79.-	Twisted Metal	24.11.95 Fr. 79.-
Kileak The Blood		Fr. 79.-	Warhawk	27.10.95 Fr. 79.-
Krazy Ivan	24.11.95	Fr. 79.-	Wipe Out	Fr. 89.-

Ascii Controller	Fr. 59.-	Ascii Joystick	Fr. 99.-
Original Controller	Fr. 49.-	PlayStation Link-Kabel	Fr. 39.-
Memory Card	Fr. 39.-	PlayStation Mouse	Fr. 49.-

SONY PLAYSTATION inkl. Memory Card **Fr. 499.-**

3DO GOLDSTAR PAL inkl. Fifa Soccer **Fr. 649.-**

MANGA STREET FIGHTER 2 - The Animated Movie

weitere Filme im Programm von KISEKI, PIONEER, EAST2WEST und ANIMEIGO.

Weiter im Programm :

US-LASERDISC - SUPER NINTENDO - IBM CD-ROM - SEGA MEGA DRIVE -
SEGA SATURN - 3DO - NEO GEO CD - ZUBEHÖR - MUSIC CD'S

Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung.
Einfach anrufen und Kartenummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

Master Card / Eurocard / VISA / American Express

Händleranfragen erwünscht !!

Fillialen :	Kramgasse 17	CH-3011 Bern	Tel: 031/311'86'33
	Bayweg 9	CH-3123 Belp	Tel: 031/819'75'89
	Im Shoppyländ	CH-3321 Schönbühl	Tel: 031/859'66'33



ANKAUF & VERKAUF

**NINTENDO / SEGA / SONY
ATARI / 3DO / SNK**

Werler Str. 34 - 59065 Hamm

☎ 02381-1 55 96

Man schreibt das Jahr 2038. Eine Truppe schwerbewaffneter UN-Kampfroborer wird auf dem Weg zur Antarktisch-Station South Base abgeschossen. Als vermeintlich einziger Überlebender erreicht Ihr das Innere dieser mysteriösen Forschungsstation, wo Euch eine Schar von Überwachungsrobotern und mutierten Lebewesen nach dem Leben trachtet. Hier beginnt Euer Abenteuer, das im wesentlichen Kämpfe mit Monstern, Sammeln von Items, Nachladen von Energie und das Umlegen diverser Schalter enthält. Zu Beginn seid Ihr mit ei-

Bio-Polizei

The DNA Imperative

nem Standard-Wales-MG ausgestattet. Durch das Auffinden von Wandtresoren jedoch könnt Ihr Euer Arsenal aus insgesamt acht Waffen aufstocken. Diese können übrigens durch die benutzerfreundliche Zielvorrichtung ohne lästiges hin- und herschwenken des Fadenkreuzes effektiv eingesetzt werden. *tet*



„ Es scheint immer dieselbe Kinderkrankheit zu sein, die dem Großteil der Spiele dieser Art anhaftet: Die Polygongrafik ist zwar stimmungsvoll und flink, doch mit der Zeit glaubt man in einem kilometerlangen Tunnel herumzukriechen. Der Levelaufbau ist nicht sonderlich kompliziert, die Feinde sind schwach. Schließlich beleben monotone Polygone nicht mehr unsere Fantasie und der

Spaß ist somit dahin. Es gibt keine nennenswert schwierigen Stellen und nach versteckten Räumen sucht man, außer im ersten Level, vergeblich. Wenigstens unterscheiden sich die Texture-Mappings in den einzelnen Levels, aber spätestens nach drei Stunden ist auch dieser Spaß endgültig vorbei. **„**



Vor Bobkämpfen kommt eine gerenderte Zwischensequenz



Die späteren Level sind übersät mit Bio-Monstern

System:	Playstation
Spieltyp:	3D-Shoot'em Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Sony CE
Testversion:	Dynatex
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	69%
Musik:	72%
Soundeffekte:	69%

Spiel-spaß **65%**

neues aus der redaktion: kaum zu glauben! rob, der größte neo-geo-feind spielt zur zeit nur noch pulstar

Vor zwei Jahren tauchte Cybersled erstmals in den Spielhallen auf. Das Gameplay gestaltet sich simpel: Ihr könnt aus sechs futuristischen Kampfpanzern auswählen. In dreidimensionalen Kampfarenen jagt Ihr gleichgesinnten Kontrahenten nach und versucht diese mittels Laserstrahl oder Homing-Missile zu eliminieren. Zufällig auftauchende Extras sorgen für Munitionsnachschub und bedienen Euer Gefährt mit frischer Le-

Panzerhatz

Cybersled

bensenergie. Vorberechnete Zwischensequenzen versuchen das recht schlichte Shoot'em-Up interessanter zu gestalten. Zusätzlich haben die Namco-Designer den PSX-Cybersled einem Face-Lifting unterzogen und die kahlen Polygon-Kulissen mit Texturen überzogen. Wem das "nackte" Original lieber ist, stellt einfach im Optionsmenü auf den gewünschten Modus um. *ws*



„ Es ist ein Jammer! Warum müssen Namcos Softwarezauberer ihr Talent an einer Umsetzung ihres eigenen Spielautomaten vergeuden, der bereits in den Zockerhallen nur mäßige Erfolge verbuchen konnte? Nun gut, daß aufgebohrte Arcade-Umsetzungen gerade schwer in Mode sind, sollte man Cybersled einmal von der rein spielerischen und optischen Seite betrachten. Hier hat die PSX-Umsetzung sowohl grafisch als auch akustisch einiges mehr zu bieten als das

Automatenoriginal. Dennoch bleibt es bei einem simplen Abschießspiel, das sich besonders in heimischen Gefilden sehr schnell zur Langweiler-Nummer entwickelt. Zu empfehlen ist Cybersled nur hartgesottenen Fans des Coin-Ops, die mit der 1:1-Konvertierung sicherlich ihren Spaß haben werden. **„**



Volltreffer! Die Rakete hat gegessen!!

Im Split-Screen-Modus gibt's leider kein Texture-Mapping

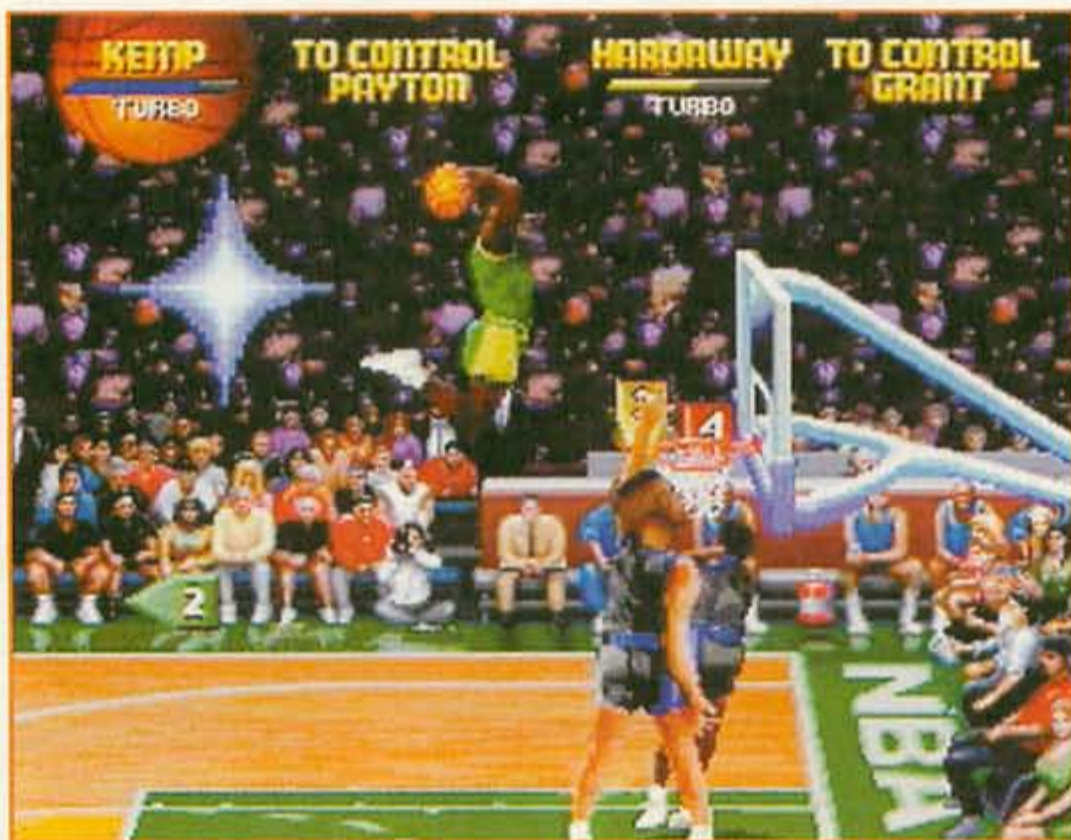


System:	Playstation
Spieltyp:	Action-Shooter
Megabit:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	60%
Musik:	60%
Soundeffekte:	51%

Spiel-spaß **61%**



In jeder Viertelpause könnt Ihr verletzte Spieler (Injury-Angabe in der letzten Zeile) auswechseln



Einer der spektakulären Dunks von Kemp

Für die Playstation-Umsetzung von *NBA Jam Tournament Edition* haben sich die Entwickler von Iguana mächtig ins Zeug gelegt. Im Vergleich zu den 16-Bit-Versionen wirken die Spieler geradezu riesig, und der Court scheint etwas geschrumpft zu sein. Auch im Match erkennt man jeden der NBA-Cracks an den Gesichtszügen, Dennis Rodman wechselt sogar in jeder Viertelpause seine Haarfarbe. In der Halbzeit und nach dem Spiel seht Ihr Full-Motion-Video-Sequenzen aus der NBA in ausgezeichneter Qualität, die Ihr im Optionsmenü auch ausschalten könnt. Anfänger freuen sich über die "Idiot Boxes", kleine Textfenster, die bei bestimmten Situationen auftauchen und Euch erklären, was gerade abgeht. Außer Eurem Namen gebt Ihr zusätzlich Euren Geburtstag ein, die Informationen speichert Ihr auf Eurer Memory Card ab. Das Programm merkt sich auch automatisch Eure bevorzugten

Mit seinem optimalen Dunk-Rating schafft Olajuwon von den Houston Rockets die schönsten und höchsten Jams, vorausgesetzt, der Gegner läßt Euch

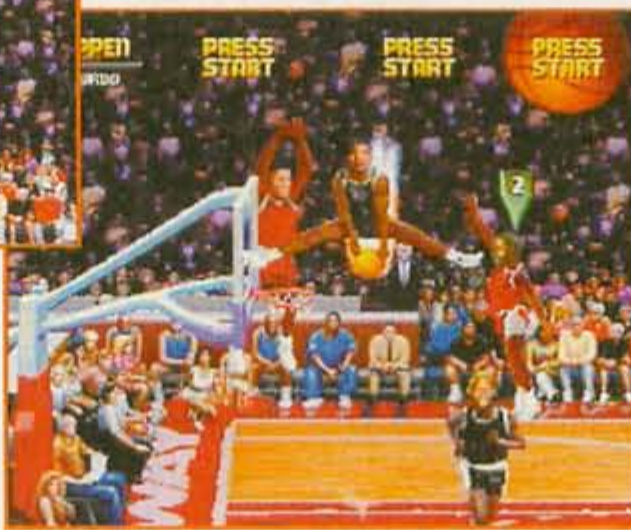
Sind die groß! NBA Jam T.E.

Einstellungen und Joypad-Belagungen. Spielerisch hat *NBA-Jam-PSX* einiges zugelegt, wer sich nur den Ball schnappt und mit Turbo auf

den Korb zuläuft, wird vom Computer knallhart zerlegt. Nur mit klugem Paßspiel und genauer Abwehrarbeit habt Ihr eine Chance, den computergesteuerten Gegner zu besiegen. Dadurch schafft Ihr auch viel weniger der spektakulären Dunks, einige der neuen Jams sehen dafür aber wirklich unglaublich aus. Das Repertoire des Kommentators enthält neben den bekannten Sprüchen auch die Namen jedes Spielers. Bei der musikalischen Untermalung verzichtete man bewußt auf Hip-Hop-Sound und hielt sich an klassische Rockmusik. 12



Rechts: Wenn Euer Spieler "On Fire" ist, zieht der Ball einen leuchtenden Feuerschweif mit sich



super

Vergeßt die eigentlich schon sehr guten 16-Bit-Versionen von *NBA Jam T.E.*! Echte Fans kommen um die Playstation-Umsetzung nicht herum. Während man bei Super NES und Mega Drive den Computergegner schnell im Griff hatte, fährt das computergesteuerte PSX-Team auch nach längerem Spielen mit Euch Schlitten. Er schubst und drängelt und nimmt Euch sogar mitten im schönsten Dunk den Ball ab. Auch für echte NBA-Jam-Profis ist die Playstation-Umsetzung eine Herausforderung, und wer tatsächlich alle 27 Teams besiegen sollte, darf sich mit den All Stars messen. Sowohl grafisch als auch soundtechnisch zeigt uns Acclaim, was man alles mit einer CD-orientierten 32-Bit-Konsole machen kann.

System: Playstation
 Spielertyp: Basketballsimulation
 Megabit: CD
 Hersteller: Acclaim
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1 bis 4
 mit Sony Multiplay-Adapter
 Features: Speicheroption, Linkoption, Optionsmenü
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 80%
 Musik: 69%
 Soundeffekte: 83%

Spiel-spaß 90%

SONY PLAYSTATION





Flugstunden zwischen den Welten. Verkehrte Welt, Bug steht Kopf.



Gib Küßchen – Bug und der Splot!-Endgegner beim Spuck-Duell

Wie im Preview schon zu lesen war, ist der neue Jump'n'Run-Held im Hause Sega kein Stacheltier mehr. Der Name ist Programm: Bug ist ein Insekt unbestimmter Gattung. Die Geschichte ist flugs erzählt: Bei Filmaufnahmen kidnappt die böse Spinne "Cadavra" Bugs Freunde und Mitdarsteller. Warum das auch schon die unendliche Geschichte ist, erfahrt Ihr erst, wenn Ihr's durchgespielt habt. Natürlich macht sich Bug sofort auf den Weg und startet seine persönliche Befreiungsaktion. Dabei arbeitet Ihr Euch durch sechs Welten, die auch nichts weiter sind, als Filmkulissen (allerdings reichlich groß und bevölkert). Eure Fähigkeiten setzen sich aus Springen (Zerhopsen von Gegnern), Schieben von Blöcken (eher selten benutzt), Ducken und Laufen zusammen. Nach Extra-Aufnahme teilt Ihr dazu noch "Zap"-Stromschläge aus, oder Ihr spuckt Eure Widersacher nieder. Was *BUG!* zu etwas Besonderem macht, ist

Von links nach rechts: Die Kamikaze-Zikaden, Bug zappt, die nervigen Lawinen in Burrbs, manche Blöcke in Quaria lassen sich verschieben, die Schnecke verwandelt sich in eine MG

Geduld und Spucke

BUG!



die dritte Dimension. Ihr seid auf Labyrinthen und Plattformen unterwegs, die frei in der Luft schweben. Gelaufen, gehopst, gezappt und gespuckt wird in alle vier Himmelsrichtungen. Jede der sechs Welten folgt einem anderen grafischen Thema: Wie der Name schon erahnen läßt, begegnen Euch

in "Insectia" ein Haufen Kriech- und Krabbeltiere, in "Reptilia" sind's Echsen und deren Verwandte. Die Sumpfwelt "Splot!" ist die erste, in der Ihr das begehrte Spuck-Extra findet. Zu den grafischen Highlights zählt "Quaria", die Unterwasser-Welt.

Von den Feinden, den Hintergründen und der Begleitmusik her erinnert Quaria stark an "Arielle" (den Film, nicht das Spiel). Frostig geht's dagegen in "Burrbs" zur Sache. Eure Feinde haben sich hier warm angezogen und der "Rollende Schneeball" ist ein beliebtes Hindernis. Zuletzt kämpft Ihr Euch durch die vulkanische Spinnenwelt "Arachnia". Jede



Gegen Bares schickt Euch Daddy-O-Longlegs in die Bonus-Runde



Alles nur Kintopp...

Welt besteht aus drei Levels und einer Boß-Stufe. Alles was sich bewegt, ist gerendert und witzig animiert. Viele Feinde begegnen Euch mehrfach mit verschiedenen Verhaltensweisen (meist werden sie in späteren Levels fieser). Nach dem Motto "Kein Jump'n'Run-Held ohne Sammelleidenschaft!" gibt's auch für Bug eine Menge aufzuklauben. Wer in jedem Level einer Welt 100 oder mehr Kristalle sammelt, darf für Extra-Bonus zwischen den Welten einen Libellenritt durch einen freischwebenden Parcours versuchen. Eure Lebensenergie (dargestellt durch den Füllstand einer "Bug Juice"-Dose) frischt Ihr mit Herzchen, Bug Juice oder durch die Teilnahme an einer Bonus-Runde auf. Für diese müßt Ihr allerdings erst eine Münze und "Daddy-O-Longlegs" finden. Dieser coole Spinnenkerl ist Cadavras einzig überlebender Ex-Lover und der Herr über den Bonus-Runden-Teleport. In einer solchen Bonus-Stage versucht Ihr möglichst viele "Oscars" zu sammeln. Pro zehn Stück gibt's nämlich ein Extra-Leben. Als Extra gibt's das schon erwähnte Zap-Cap, das sich allerdings beim Elektrisieren von Feinden verbraucht. Für kurze Unverwundbarkeit sorgt das blaue "Stunt Bug"-Extra. Ab Splot! findet Ihr vier verschiedene Spuck-Waffen: Grün ist die Standardwaffe (einmal Spucken pro Knopfdruck). Mit dem roten Extra gibt's einen durchschlagskräftigen Doppel-Spit und mit Blau wird gleich dreimal pro Attacke gespuckt. Sehr wirkungsvoll ist die rosa Spucke: Eure Tropfen hopsen ein Stück den Weg entlang und vernichten alles, was so daherkommt. Gut versteckt ist meist die Filmklappe, für die Euch ein Continue gutgeschrieben wird. Habt Ihr eine Welt plus Ende-





Feinde wie der Fliegenklatschenfrosch wechseln öfters ihre Taktik



Mach's gut und danke für den Fisch...

gegner heil überstanden, wird Euer Spielstand automatisch im Saturn-RAM verewigt. Der Haken: Den Spielstand könnt Ihr nur begrenzt oft laden. Wer eins der (noch) seltenen RAM-Module besitzt, kann allerdings durch hin- und herkopieren der Spielstände ein bißchen schummeln. Von CD gibt's witzige Musik, eine Menge cooler Sprach-Samples und urkomische Soundeffekte. *jb*

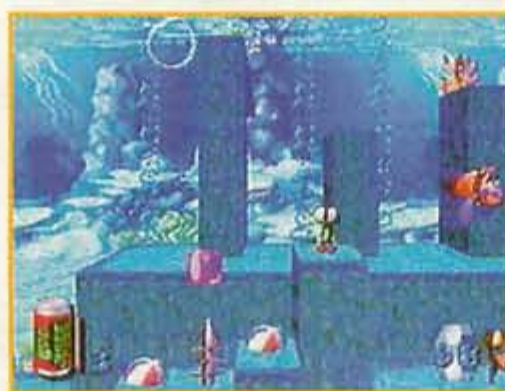


super

„Ja, genauso muß es sein, das Vorzeige-Jump'n'Run für den Saturn! Was die Jungs von "Roach Motel" und "Realtime" hier abgeliefert haben hat Earthworm Jim-Klasse. Mit 18 Levels zählt BUG! zwar nicht zu den umfangreichsten Spielen, der stellenweise echt happige Schwierigkeitsgrad wird Euch allerdings doch ein gutes Weilchen beschäftigen. Daran, daß einige Konkurrenzblätter in ihren BUG!-Reviews nur Bilder aus den ersten zwei Welten zeigen, könnt Ihr ungefähr den Schwierigkeitsgrad bzw. den Zeitaufwand beim Spielen abmessen. Obwohl en masse gestorben wird, ist BUG! durch die vielen witzigen Ideen, die Bonusmöglichkeiten und nicht zuletzt durch die



Das Tretboot mit Spuck-Antrieb beschert Euch 'ne Menge Bonus



Grafisch ein Genuß – Quaria, die Unterwasserwelt. Wer im Steilwandlabyrinth den besten Weg kennt, kriegt zwei Extraleben.

gut versteckten Abkürzungen, extrem motivierend. Das Spiel ist so angelegt, daß derjenige, der viel ausprobier, auch genug Extra-Leben und Continu-

es findet, um bis zum Ende durchzukommen. Gott sei Dank haben die Programmierer auf eines verzichtet: Es gibt kein Zeitlimit. Daher empfiehlt sich ausgiebiges Stöbern und Feinde in aller Ruhe niederzumachen. Wer durch die Levels hudelt, hat kaum eine Chance, jemals Queen Cadavra persönlich in den Allerwertesten zu treten. Weil's unser Job ist, gibt's natürlich auch was zu meckern: Daß Bug bei jedem Feindkontakt ein Stückchen nach hinten geschleudert wird, kostet für meinen Geschmack etwas zu viele Leben. Außerdem hätte ich eine Scroll-Option eingebaut (Bild verschieben mit den L und R-Tasten). Manchmal weiß man wirklich nicht, wo's am besten lang geht. Ansonsten – Hut ab! BUG! ist ein echtes Highlight und sorgt für jede Menge Spaß (Huahuahua...) und Spannung. Wer auch nur einen winzigen



Draht zu Jump'n'Runs hat, muß BUG! einfach haben. Apropos "Haben", hinter Rat & Tat gibt's was zu gewinnen. ”



Nix da! Fortsetzung geplant.

System: Saturn
 Spieltyp: Jump'n'Run
 Megabit: CD
 Hersteller: Sega
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 7
 Preis: ca. 130 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 76%
 Musik: 62%
 Soundeffekte: 66%

Spiel-
 spaß **85%**



SF-Movie wäre eigentlich auch auf 16-Bit machbar gewesen



Die Specials von Bison eignen sich nach wie vor für coole Combos

Nachdem die dreiteilige Beat'em-Up-Serie aus dem Hause Midway mit digitalisierten Helden ein Riesenknüller war (und ist!), versucht's der Schöpfer des uns allen wohlbekannten Prügelurahns SF2, Capcom, nun ebenfalls mit einem Digi-Remake seines Klassikers. *Street Fighter-Real Battle on Film* ist an den gleichnamigen Action-Streifen mit Jean-Claude van Damme angelehnt und bietet Euch 14 der ruhmreichen Street-Fighter-Charaktere zum Schlagabtausch. Dabei mußten der indische Gummigelenk-Magier Dhalsim und Newcomer T.Hawk aus Mexiko alle Hoffnungen auf einen Playstation\Saturn-Auftritt begraben.

Dafür gibt's aber einen (!) Neuzugang: Captain Sawada ist ein Guile-Typ, der wie Cammy für die United Nations im Einsatz ist. Seine Special-Moves: Viertelkreis plus Punch läßt ihn eine fixe Schlagkombination vor der Nase des verdutzten Gegners ausführen, und Halbkreis von vorne nach hinten plus Punch verblüfft die Kontrahenten mit einem Sen-

Die Filmsequenzen schauen zwar nicht übel aus, haben aber wieder mal rein gar nichts mit dem eigentlichen Spiel zu tun

Real Battle on Film Street Fighter

senschlag. Daneben hat der Bursche natürlich ein paar weitere Combos und wie alle anderen einen Super-Special-Move in petto, der bei voller Super-Leiste unter dem Le-



Newcomer Captain Sawada stürmt bei seinem Super-Combo wie ein Verrückter auf Euch zu

bensbalken einsetzbar ist. Die Capcom-Macher haben es also doch tatsächlich geschafft, in sechs (Konsolen-)Versionen dieses Spiels insgesamt fünf neue Kämpfer einzuführen! Die 32-Bit-Versionen enthalten alle Features, die schon die 3D-Turbo-Ausgabe ausgezeichnet haben: Combo-Zählsystem, Wurfkontermöglichkeit, Reverse-Attacks und First-Attack-Bonus. Aber trotzdem: Alles schon mal dagewesen.

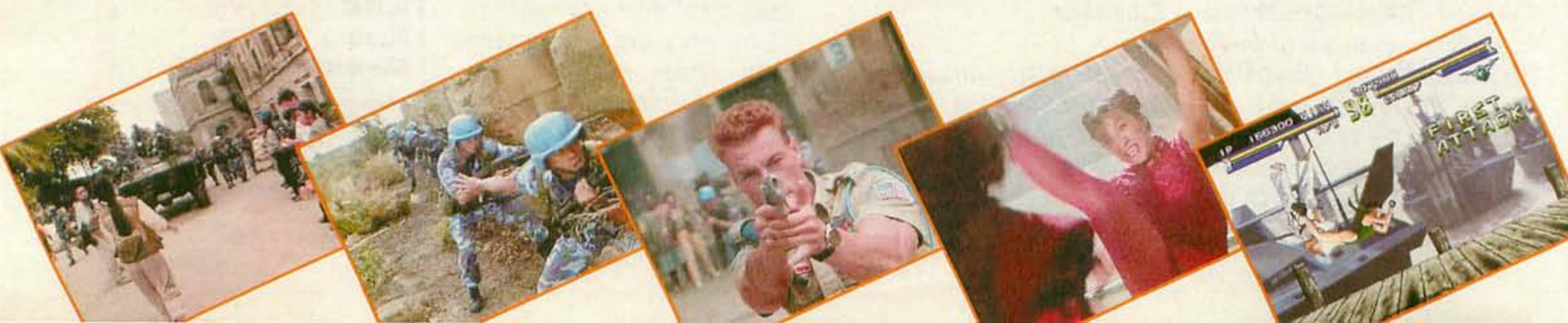
Neu ist eine Art Ranking-Mode wie in *Virtua Fighter*. Ihr tretet solange an, bis Ihr ein Match verliert und bekommt



für jeden geschlagenen Gegner eine Punktwertung, die Eure dargebotene Leistung beurteilt. Wahlweise spielt Ihr im "Street Battle" die Handlung des Films nach. In diesem Modus müßt Ihr aber immer mit der Hauptfigur Guile und seinen zwei erbärmlichen, seit dem ersten Teil gleich gebliebenen Special Moves auskommen und insgesamt dreimal Bösewicht Bison auf die Bretter legen (so kann man ein Spiel natürlich auch verlängern!). Die Kampfschauplätze wurden allesamt aus dem Film digitalisiert und mit fetzigen Rhythmen untermalt, die keine Note mehr mit den alten Tunes gemeinsam haben. Dafür dürft Ihr Euch auf happige Ladezeiten gefaßt machen. Als Einstimmung aufs Spiel wurde noch ein Potpourri an Original-Filmsequenzen auf die Scheibe gebrannt.



Nein, das ist es wirklich nicht, was ich mir von einem 32-Bit-Street-Fighter erwartet habe! Ihr kauft Euch nichts anderes als die 16-Bit-Variante mit digitalisierten Charakteren und Backgrounds. Dabei wirken die Kämpfer teilweise sogar etwas deplaziert und wie auf die Hintergründe geklebt. Kaum neue Special-Moves und Combos für sämtliche Kämpfer zeugen vom Ideen-Kollaps bei Capcom. Ein paar Animationsphasen mehr hätten dem Spiel auch nicht geschadet. Was bleibt, ist die geniale Spielbarkeit, die den Urahn der Neuzeit-Beat'em Ups berühmt gemacht hat. Combos und





Zwei Ladies im Clinch: Chun Li hat nichts verlernt, aber auch nichts dazugelernt!



Da hat's den Armen im wahrsten Sinne des Wortes zerbröselt: Ryu stays Champ



Bei Würfeln habt Ihr nach wie vor im Gegensatz zu anderen Games Vorteile

Specials gehen gewohnt locker von der Hand, aber dafür braucht man wie gesagt, keine(n) Playstation oder Saturn, zumal der Schwierigkeitsgrad ziemlich niedrig angesetzt ist. Bei vier von acht Sternen verliert ein einigermaßen erfahrener Street-Fighter-Veteran keine einzige Runde, und erst bei sechs Sternen beginnt dank allmählich einsetzender Gegenwehr seitens

der Maschine ein munterer Schlagabtausch. Warum Ihr aber mit Ladezeiten gequält werdet, die einem Neo-Geo-CD-Game alle Ehre machen würden, ist mir dagegen ein Rätsel. Eins ist zumindest klar: Street Fighter-Real Battle on Film gehört nicht zu den Next-Generation-Beat'em Ups und kann schon gar nicht solche 2D-Perlen wie Samurai Shodown 2 oder King of Fighters

nicht gerade von der allerletzten Hingabe der Designer: Musikstücke, die zwar gut sind, aber so kurz, daß sie sich ständig wiederholen, und Standbilder als Schlußzeremonie können nicht der Weisheit

letzter Schluß sein! Insgesamt: Der Fangemeinde mit alten SF2-Lorbeeren immer aufs neue das Geld aus der Tasche ziehen zu wollen, ist ein verdammt schlechter Stil, Capcom!



'95 aus der SNK-Schmiede stoppen. Auch in Sachen Ausstattung zeugt diese Beat'em Up

Wenn Ihr per Super-Combo-Finish gewinnt, gibt's 'ne Riesenexplosion

System: Saturn
Spieltyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 170 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 61%
Musik: 70%
Soundeffekte: 69%

Spiel-spaß **79%**

System: Playstation
Spieltyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 170 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 63%
Musik: 70%
Soundeffekte: 68%

Spiel-spaß **79%**

- Sony PlayStation Deutsch:**
 Grundgerät 599,- DM
 mit Spiel nach Wahl 679,- DM
 Joy-Pad 55,- DM
 Memory-Card 45,- DM
 Toh Shin Den 79,- DM
 Jumping Flash 89,- DM
 Novastorm 99,- DM
 Lemmings 3D 99,- DM
 Wipe Out 99,- DM
 Ridge Racer 109,- DM
- Sony PlayStation Japanisch:**
 Grundgerät, RGB 799,- DM
 mit Spiel nach Wahl 899,- DM
 Ace Combat 149,- DM
 Winning Eleven 149,- DM
 Philosoma 149,- DM
 Ground Stroke Tennis 149,- DM
 Street Fighter Movie 139,- DM
 Boxer's Road 149,- DM
 Rayman 149,- DM
 Formation Soccer 149,- DM
 Zeitgeist 149,- DM
 Zero Devide 149,- DM
 Metal Jacket 149,- DM
- Sony PlayStation US:**
 Grundgerät, RGB 749,- DM
 Air Combat 109,- DM
 Total Eclipse Turbo 109,- DM
 Power Serve Tennis 109,- DM

- SEGA Saturn UNIVERSAL RGB**
 für dt, US und jp. Spiele 779,- DM
 mit einem Spiel 879,- DM
 Universal-Adapter 79,- DM
 Joy-Pad 49,- DM
 Virtua-Stick 89,- DM
- Software:**
 Bug, us 79,- DM
 Virtua Fighter REMIX, jp 89,- DM
 Panzer Dragoon, us 99,- DM
 Fire Pro Wrestling, jp 129,- DM
 Robotica, us 99,- DM
 Pebble Beach Golf, us 99,- DM
 Shinobi, jp 109,- DM
 Clockwork Knight 2, jp 119,- DM
 Street Fighter Movie, jp 119,- DM
 Dark Legends, jp 129,- DM
 Digital Pinball, jp 129,- DM
 Adv .Military Commander 169,- DM
 Layer Section, jp 129,- DM
 Twin Bee Pack, jp 129,- DM
 Wing Arms, jp 129,- DM
 X-Men, jp 129,- DM
- Virtual-Boy, us incl. Mario's Tennis 449,- DM**
Verfügbare Spiele us + jp:
 Tolero Boxer, Galactic Pinball, Mario's Tennis, Red Alarm, Panic Bomber

Flying Arts

Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund
 Telefon 0231 / 80 20 84

- NEWS Play Station Deutsch:**
 Disk World 99,- DM
 Air Combat 99,- DM
 Warhawk 99,- DM
 Extreme Sports 99,- DM
 NBA Jam T.E. 109,- DM
 Rayman 109,- DM
 Destruction Derby 99,- DM
- NEWS Play Station Japanisch:**
 Perfect Golf 149,- DM
 V-Tennis 149,- DM
 Twin Bee Pack 149,- DM
 Total Eclipse Turbo 149,- DM
- NEWS Saturn:**
 Hang On '95, jp 129,- DM
 Steamgear Mash, jp 129,- DM
 Virtua Cop, incl. Gun, jp 179,- DM

- SNES Software:**
 Killer Instinct, us 149,- DM
 Chrono Trigger, us 149,- DM
 Secret of Evermore, us 149,- DM
 Yoshi's Island, dt. 139,- DM
 Donkey Kong 2, dt. 139,- DM
- SEGA Mega Drive:**
 Luna 2, us CD 109,- DM
 Comix Zone, us 119,- DM
- PC-CD-ROM:**
 Command and Conquer 109,- DM
 Fade to Black 109,- DM
 Ascendancy 99,- DM
- Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. **Demnächst Zahlung mit Kreditkarte möglich.**

SONY PLAYSTATION

Die japanische Softwarefirma T&E-Soft ließ es sich nicht nehmen, ihre Vorzeige-Golfsimulation auch für den Saturn umzusetzen. Außer den Full-Motion-Video-Szenen bleibt optisch und spielerisch fast alles beim alten: Das Spielgeschehen wird aus der gewohnten Standard-3D-Perspektive gezeigt. Unter anderem lassen sich die Spielarten Tournament-, Strokeplay und Skin-Match anwählen. Über Windrichtung und dessen Stärke informiert das Spiel genauso, wie über den Punkt, an dem der Schläger den Ball trifft. Dem Auge des Betrachters bieten sich

Der goldene Putt Pebble Beach Golf Links

landschaftliche Schönheiten wie z.B. Bäume, Sandbunker, Bächlein sowie hohes Gras, die aber den Ball auch nachhaltig bremsen können. Wer sich seinem Hobby besonders intensiv widmet, freut sich zusätzlich über Statistiken, die jedes nur erdenkliche Detail über Platz und Golfer widerspiegeln. *ws*



gut

„Golfumsetzungen machen sich seit Jahren auf allen Systemen breit. „Pebble Beach Golf“ bietet zwar nur einen Kurs mit 18 Löchern, dafür ist die übrige Ausstattung komplett: Unterschiedliche Clubsätze, variable Fußstellung sowie ausgefeilte Balloptionen und Schlagarten, heben den Spielspaß trotz des begrenzten Spielterrains auf ein befriedigendes Maß. Wenn man die „Next Generation“-Er-

wartungen mal außer acht läßt, gibt's an dieser Golfsimulation nicht viel zu kritisieren. Die Grafik ist nicht allzu spektakulär, von einer 32-Bit-Maschine kann man in dieser Richtung wesentlich mehr erwarten, und der Sound beschränkt sich auf das notwendige.“



Farbkreise helfen bei der Schlagberechnung



Der geht ab: mit Schwung dem Grün entgegen

System: **Sega Saturn**
 Spielertyp: **Golfsimulation**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **T & E Soft**
 Testversion: **Sega**
 Spieler: **1 bis 4**
 Features:
 Spielstandspeicherung
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
 Preis: **ca. 130 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **72%**
 Musik: **50%**
 Soundeffekte: **41%**

Spiel-spaß **72%**

neues aus der redaktion: dirk dementiert: ich hasse power rangers und die anderen sind doof

Als Vorlage für dieses überhaupt nicht amerikanisch angehauchte Spiel diente eine japanische Anime-TV-Sendung. Die Original-Serie, für japanische Kids so eine Art *Beverly Hills 90210*, handelt dabei von fünf College-Basketballteams und den Romänzchen derer Spieler. Sechs Teams stehen Euch im Spiel zur Auswahl; die der fünf Schulen Shohoku, Ryo, Tsukubu, Shoyou, Kainan und ein All-Stars-Team mit den

Heute nix Ghetto Slam Dunk

Sunnyboys. Egal, ob Ihr alleine oder zu zweit antretet, Ihr steuert immer den Spieler, der gerade im Ballbesitz ist. In der Halbzeit kann man eine andere Offensiv-/Defensiv-Taktik einstellen bzw. den schlappesten Lappen austauschen. Der Turnier-Modus heißt, wie so oft bei reinrassigen Japano-Games, *Story-Mode* und die Platzauswahl (Court Select) allerdings untypischerweise „Coat-Select“ (Mantel-Auswahl). *ds*



naja

„Bandais Lizenzprodukt zielt wohl eher auf die weibliche Kundschaft ab, aber auch die wird nicht viel Freude mit ihren Helden haben. Das Gameplay ist ausgesprochen hakelig, NBA Jam- oder NBA Live-Verwöhnte werden schnell Reißaus nehmen. Drei-Punkte-Würfe sind, genau wie spektakuläre Dunks, von den Machern nicht vorgesehen. Am sinnlosesten kommt jedoch die Steuerung: Ihr könnt mit dem Ball nicht sofort loslaufen, sondern müßt immer erst mit dem A-Knopf eine

imaginäre „Bremse“ lösen. Der immergleiche „Trippel-Trommel-Sound“ von rumhampelnden Spielern auf dem Parkett hat mit echten Geräuschen in einer Halle überhaupt nichts gemein. Fazit: Slam Dunk ist ziemlich schlecht gemacht, vergeßt die Sache am besten!“

System: **Sega Saturn**
 Spielertyp: **Basketball-Simulation**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Bandai**
 Testversion: **Galaxy**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **-**
 Schwierigkeitsgrad: **3 bis 8**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **45%**
 Musik: **20%**
 Soundeffekte: **42%**

Spiel-spaß **40%**



Beim spielen könnt Ihr nicht pausieren, welch tolles Feature! Die Phantomgesichter sehen irgendwie alle gleich aus.



Fleischklopserei

Blazing Tornado

Gut geklaut ist halb gewonnen, dachte sicher schon so mancher Spieler bei der ersten Begegnung mit *Humans* fiktiver *Heroic Wrestling Federation*, deren Logo stark an das amerikanische Original erinnert. Auch die Spieler und die meisten Moves haben Wiedererkennungswert. Hier wurden vor allem Anleihen bei *Capcom* und *Takara* genommen, eine Art *Earthquake*, *Vega* und *Ken* sind deutlich erkennbar (die Moves sind dafür oft identisch mit denen der *WWF*-Helden), was dem Spiel



„Da sich *Blazing Tornado* bereits als Automat unter dem Namen *Fire Pro Wrestling* in der Spielhalle bewährt hat, hielten sich meine üblichen Zweifel in Grenzen. *Wrestling-Fans* kommen voll auf ihre Kosten (eine andere Zielgruppe existiert sowieso nicht). Riesige Sprites – bei besonderen Aktionen zoomt die Kamera sogar mitten ins Geschehen – und sehenswerte Moves lassen keine Langeweile aufkommen. Selbst am Sound gibt es diesmal nichts zu mäkeln. Bullnois "Love-Fire-Move", bei dem er den Gegner im Lock hält und dann genüßlich mit der Zunge abschleckt, hat gleich zu Beginn gehörig unsere Lachmuskeln strapaziert. Der gelungene Mix aus coolen Charakteren, witzigen und altbekannten Moves, wie *Pile Driver*, *Bodydrop* oder *Bret Harts Sharpshooter*, lohnen den Kauf.“



Welch ein Rausschmiß! Auf die Dauer hilft eben nur Power.



Je nach Finishing-Move gibt es nach dem Match ein Preisgeld

aber keinerlei Abbruch tut. Die Facts: Acht Spieler aus verschiedenen Erdteilen, die jeweils zehn "offizielle" Grundmoves und einen Special Move beherrschen, stehen zur Auswahl. Im Turnier-Modus geht Ihr à la *Street Fighter II* auf Weltreise, im "Elimination Mode" kämpft Ihr mit der von Euch zuvor gewählten Gruppe gegen ein anderes Vierer-Tag-Team und der "Power Battle Mode" entspricht *Acclaims Royal-Rumble-Modus*, d.h. Ihr versucht nacheinander die anderen 7 Wrestler zu verkloppen und aus dem Ring zu werfen. ds

System: **Sega Saturn**
 Spieletyp: **Wrestling-Simulation**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Human**
 Testversion: **Flying Arts**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: –
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 7**
 Preis: **ca. 140 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 12**

Grafik: **70%**
 Musik: **74%**
 Soundeffekte: **68%**



Spiel-spaß **73%**

TOP-4

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

! ! ! A C H T U N G ! ! !
Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

Videospiele-Paradies heißt jetzt

MAGIE

Entertainment Center
 Computer- & Videospiele Vertrieb
 ...online with the future

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen



Über 1500 neue und gebrauchte Spiele zur Auswahl!!

Magic Entertainment Center
 Moerser Str. 61
 47198 Duisburg-Homberg
 Telefon (02066) 54164 - Fax 54059
 Öffnungszeiten: Mo.-Sa. von 11-21 Uhr

Call now
 (02622)83517

Scart-Umschalter

WOLFSOFT
 Anschlußkabel

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

Tuning, Umbau

Saturn Umbau jp/engl/dt/50/60 99,99 DM
 Sony PSX Umbau 99,99 DM
 SNES 50/60Hz inc. Modulportvergrößerung für USA Module 99,99 DM
 SMD 50/60Hz, jap/engl.Umbau 75,75 DM
 NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß 149,99DM
 Neo Geo, Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
 Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM
 3DO RGB Umbau 349,99 DM
 Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

Sony PSX RGB Kabel 99,99 DM
 Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM
 SNES RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM
 Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM
 Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM
 Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 49,99 DM
 Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM
 Joypad Verlängerungen ab 29,99 DM
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

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

NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...
 An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
 Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



Auch bei NHL '96 könnt Ihr eure eigenen Spieler zusammenstellen



Mitten im Getümmel stürzt sich der Goalie auf den Puck

Die NHL-Serie geht nun schon ins fünfte Jahr und immer noch gelingt es den Entwicklern, gewisse Features zu verändern oder zu verbessern. Nach dem kapitalen Bock, den EA im Liga-Modus von NHL '95 (Mega Drive) fabrizierte (ab einer dreistelligen Punktzahl verbannte Euch das Modul automatisch auf den letzten Tabellenplatz), dürften sich die Tester bei der 96er Version besonders angestrengt haben. Als interessanteste Neuheit könnt Ihr erstmals den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen bestimmen. Spe-

Spin-O-Rama NHL '96



ziell der All-Star- bzw. Expert-Modus verlangt auch NHL-Veteranen einiges ab, da die Computergegner exzellent spielen und kaum Tore zulassen. Vor allem die Torhüter haben einiges dazugelernt, die beliebten One-Timer funktionieren nur noch selten, lediglich bei Alleingängen aufs Tor zeigen die Goalies schon bekannte Schwächen. Zweistellige Er-

gebnisse sind bei NHL '96 im Gegensatz zu den Vorgängern auf jeden Fall die große Ausnahme. Was gibt's sonst noch Neues? Auf Wunsch prügeln sich Eure Spieler wieder auf dem Eis, Pässe gelingen deutlich öfter als beim Vorgänger. Natürlich stehen jedem Team die aktuellen Aufstellungen mit allen Stars zur Verfügung. Zu den bekannten One-Timer-

Schüssen gesellen sich jetzt One-Timer-Pässe und natürlich haben sich die Grafiker einige neue Animationen einfallen lassen. Eine Batterie speichert sämtliche Spielstände und Statistiken ab. Die SNES-Version bietet darüber hinaus exzellente Sprachausgabe und die klar besseren Soundeffekte. Inzwischen belegen verschiedene Funktionen alle sechs Tasten des Joypads, unter anderem könnt Ihr Euch um die eigene Achse drehen (Spin-O-Rama) und blitzschnell abbremsen.



super

Bei NHL '96 merkt man eigentlich erst, wie gut die Vorgänger doch waren, denn es gibt zumindest bei der Mega-Drive-Version kaum noch nennenswerte Verbesserungen. Die einzige wichtige Neuerung scheinen mir die drei anwählbaren Schwierigkeitsgrade zu sein, alle weiteren Änderungen liegen doch



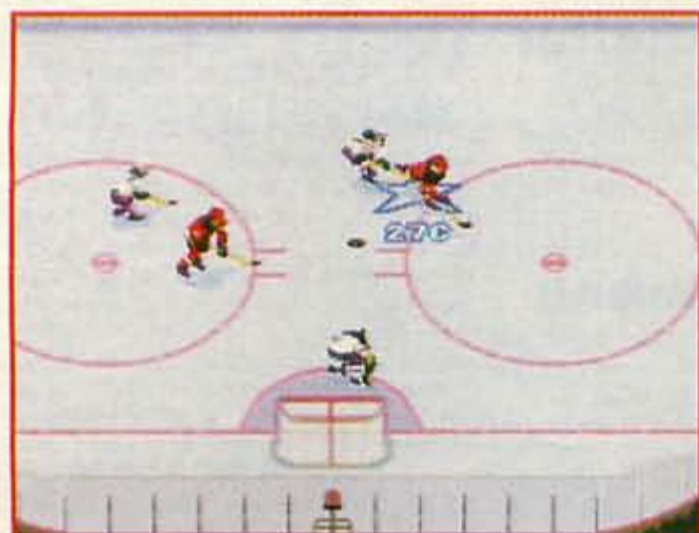
Cullen erzielte soeben das vierte Tor für die Pittsburgh Penguins, Robs Lieblingsteam



Die interessantesten Szenen seht Ihr Euch in Zeitlupe nochmal an. Ihr könnt langsam und schnell vor- und zurückspulen, per Einzelbild weiterblättern und beim Mega Drive sogar die Perspektive um 180 Grad drehen



Wenn Ihr den Torwart behindert, gibt's immer zwei Minuten Strafe wegen Interference



Wenn man zu zweit vor dem Goalie steht, sollte man eigentlich ein Tor zustandebringen



In jeder Drittelpause zeigt Euch das Programm ausführliche Spielstatistiken



Die Mighty Ducks halten mit den St. Louis Blues überraschend gut mit



Ein Querpaß auf die Nummer 44, Direktabnahme und drin ist er

eher im Detail. Vor allem im Spiel selbst bemerkt man die Ähnlichkeiten zu NHL '95, denn die gleichen Tricks funktionieren immer noch, die Goalies weisen teilweise immer noch die gleichen Schwächen auf und der Computer agiert immer noch nicht aggressiv genug. Die SNES-Umsetzung überrascht immerhin mit bril-

lantem Soundeffekten und deutlich verbesserter Computer-Intelligenz. NHL '96 ist sicherlich eine geniale Eishockeysimulation, aber soll man wirklich nochmal über 100 Mark für ein nur geringfügig verbessertes Modul hingehen? Zumindest das Mega-Drive-Modul weist einfach zu viele Ähnlichkeiten mit dem

Vorgänger auf. Aus diesem Grund haben wir auch ein paar Prozent bei der Spielspaßwertung abgezogen. Die SNES-Version hingegen wirkt deutlich ausgereifter als NHL '95, aber auch hier liegen die Verbesserungen eher im Detail. Wer die Wahl hat, sollte sich auf jeden Fall das SNES-Modul zulegen. ”



Die Blackhawks sind das beste Power-Play-Team der NHL

System: **Mega Drive**
 Spielertyp: **Eishockeysim.**
 Megabit: **16**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion: **Electronic Arts**
 Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Batterie**
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 8**
 Preis: **ca. 130 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **72%**
 Musik: **63%**
 Soundeffekte: **73%**

Spiel-spaß **87%**

System: **Super Nintendo**
 Spielertyp: **Eishockeysim.**
 Megabit: **16**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion: **Electronic Arts**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Batterie**
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 8**
 Preis: **ca. 140 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **75%**
 Musik: **70%**
 Soundeffekte: **79%**

Spiel-spaß **91%**

SUPER NINTENDO

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION

SATURN

3DO

SUPER NINTENDO

Sony Playstation dt. 599,-	Rayman dt. vorb.	Saturn dt. auf Lager	Goldstar 3DO dt. 749,-	Action Replay 3 dt. 89,90	Adapter US-Spiele 39,90
Pad 59,90	Krazy Ivan dt. vorb.	Adapter für US / JP 79,90	11th Hour 119,90	Asterix u. Obelix dt. 129,90	Battletech us. vorb.
Padverlängerung 24,90	R. Roll Racing 2 dt. 99,90	Action Replay 89,90	Creature Shock 119,90	Batman Forever dt. 119,90	Bomberman 3 dt. vorb.
Action Replay 79,90	Road Rash dt. vorb.	Pad 39,90	Cyberia vorb.	Breath of Fire us. 139,90	Comanche us. vorb.
Memorycard 49,90	Sim City 2000 dt. vorb.	Lenkrad 129,90	Dragonlore vorb.	Breath of Fire 2 us. vorb.	Megaman 7 us. 139,90
Mouse 59,90	Street F. Movie dt. 99,90	Bug dt. 109,90	Descent vorb.	7th Saga us. vorb.	Marioworld 2 dt. vorb.
Link-Kabel vorb.	Street F. Alpha dt. vorb.	Clockw. Knight dt. 89,90	FIFA Soccer 99,90	Chrono Trigger us. 149,90	NBA Jam t.e. dt. 79,90
Scart-Kabel vorb.	Shell Shock dt. vorb.	Street F. Movie dt. 99,90	Flying Nightmare 109,90	Crazy Chase dt. 99,90	Ogre Battle us. 129,90
Air Combat dt. 89,90	Lemmings 3D dt. 89,90	Panzerdragoon dt. 109,90	Gex 99,90	Donkey Kong 2 dt. vorb.	Soulblazer dt. 109,90
Alien Trilogy dt. vorb.	Tohshinden dt. 89,90	Pebble Beach Golf 99,90	Killing Time 119,90	Demolition Man dt. 119,90	Shadowrun dt. 109,90
A-Train dt. vorb.	Tekken dt. vorb.	Myst dt. 99,90	NHL 96 vorb.	Earthbound us. 139,90	Supers. Soc. 2 dt. vorb.
Cybersled dt. 89,90	Wipeout dt. 99,90	Mystery Mansion 129,90	PGA 96 vorb.	Final Fantasy 2 us. 149,90	Secret of Everm. dt. vorb.
Destruction Derby dt. 99,90	NHL 96 dt. vorb.	Virtual Hylide dt. 99,90	Panzergeneral 109,90	Final Fantasy 3 us. 149,90	Turrican 2 Pal 109,90
Discworld dt. 89,90	Jumping Flash dt. 89,90	Virtual Racing dt. vorb.	Syndicate 99,90	Feverpitch Soccer dt. 109,90	Theme Park dt. 109,90
Gunnersheaven dt. 89,90	Parodius Del. dt. vorb.	Shinobi dt. vorb.	Spacehulk 109,90	Hagane dt. 109,90	Uni Rally dt. 109,90
Kileak the Blood dt. 89,90	Konami Soccer dt. vorb.	Astal dt. 109,90	Slam 'n Jam 119,90	Illusion of Time dt. 109,90	Weapon Lord us. vorb.
Novastorm dt. 89,90	NBA Jam dt. vorb.	NHL 96 dt. vorb.	W. Commander 3 109,90	Jungle Strike dt. 99,90	Pimalrage dt. vorb.
Ridge Racer dt. 99,90	Warhawk dt. 89,90	FIFA 96 dt. vorb.	Absolute Zero 109,90	Killer Instinct Pal / us. 149,90	Cool Spot 2 us. vorb.
			Bladeforce 109,90	King Arthur us. 129,90	6 Spieler Adapter 59,90
			6 Button Pad 69,90	Lufia 2 us. vorb.	Padverlängerung 14,90

Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!

Unser Tip für Schnäppchenjäger !!!

Fordern Sie gegen 2,- DM in Briefmarken unsere Schnäppchen- und Gebrauchtspieleliste mit vielen günstigen Angeboten für Super NES und MD an. Hier finden Sie viele Spiele schon ab 19,90 DM.

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 12,-DM. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

0201 / 777235

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM



Wie schon bei Landstalker spielt Ihr mit isometrischer Perspektive



Euern David hat es in ein Dungeon bestehend aus 6 Leveln verschlagen

Eigentlich wollte ja unser Held David nur seinen Urlaub im Lande *Green Rod* verbringen. Aber alles kommt anders, als geplant. Als nach und nach Menschen auf mysteriöse Weise verschwinden, bittet ihn der befreundete König, diesen Fall aufzuklären. Die Spur führt Euch sodann auf den Friedhof, wo sich ein geheimer Eingang zur Unterwelt öffnet. Insgesamt sechs Level umfaßt dieses unterirdische Dungeon. Im Verlauf des Spiels müßt Ihr Rätsel lösen, Monster bekämpfen und die Bürger von *Green Rod* befreien. Was jedoch am meisten gefordert wird, ist viel Fingerspitzengefühl, denn die isometrische Perspektive zwingt Euch, auf dem Steuerkreuz "schräge"

Leichtfüßig Light Crusader

in Echtzeit absolvieren müßt. Ein Glück, daß Euch die meisten Gegner Items wie Lebensmittel oder Getränke hinterlassen, die Eure Lebensenergie

auffrischen oder Euch von Giften befreien. Wenn es allzu brenzlich wird, könnt Ihr den Brunnen, die Warpzone oder den Speicherraum aufsuchen, von denen jeweils eines in jedem Level vorhanden ist. tet



Treasure hat es uns wieder einmal gezeigt: Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. Light Crus-

Auch im neuesten Treasure-Adventure begegnen Euch hin und wieder "Real Monsters" – uhh, wie gruselig!



Richtungen einzuschlagen. Nach und nach werden auch die Trimm-Dich-Pfad-ähnlichen Stages zur Tortur. In vielen Situationen müßt Ihr dabei gleichzeitig Eure grauen Zellen auf Hochtour bringen. Wie in *Landstalker* sind die meisten Kapriolen verbunden mit Rätseln, halsbrecherischen Stunts oder Monsterkämpfen, die Ihr



Hier haben unsere japanischen Freunde die Jahrhunderte verwechselt

ader erinnert so stark an *Landstalker*, daß man glauben könnte, hierbei handle es sich um einen Nachfolger. Aber daß dem nicht so ist, sehen wir am "europäischen" Grafikstil. Die Figuren sind keine niedlichen Kopffüßler, sondern erinnern eher an Gestalten aus der *Ultima*-Serie. Die schräge Steuerung, die happige Jump- und Lauf-Akrobatik, die anspruchsvollen Rätsel und nicht zuletzt die überdimensionalen Boßgegner werden Euch fast an den Rand des Action-Wahnsinns treiben. Leider treibt Euch die Leierkastenmusik an den Rand eines anderen Wahnsinns. Man nennt es hierzulande wohl moderne Klassik. Aber Hauptsache Ihr bekommt Euren Spielspaß, denn dieser wird Euch vom ersten Tag an garantiert.

System: Mega Drive
 Spieletyp: Action Adventure
 Megabit: 16
 Hersteller: Sega
 Testversion: Sega, Order in Time
 Spieler: 1
 Features: Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16
 Grafik: 68%
 Musik: 16%
 Soundeffekte: 43%

Spiel-
 spaß **81%**



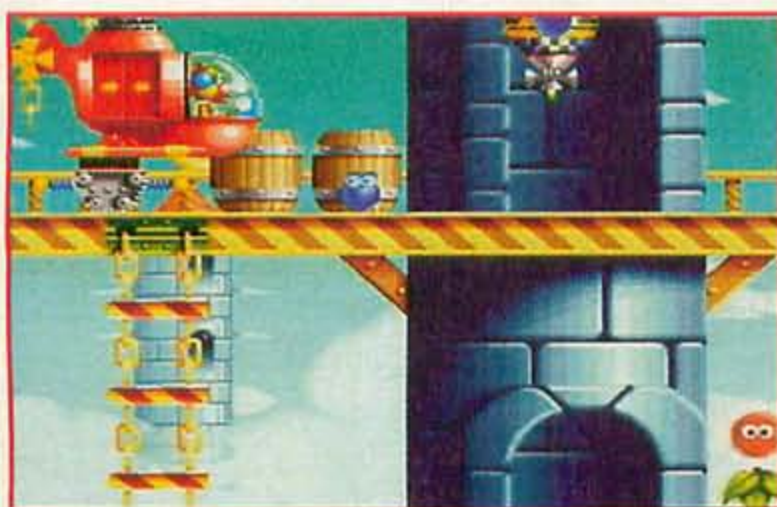
Putty muß alle seine verschleppten Freunde wiederfinden (SNES)



Ein kräftiger Fausthieb nach rechts und der Hubi streckt seine Flügel

Alles begann ganz harmlos auf dem kleinen Mond Putty. Die hier ansässigen Putties lebten friedlich in den Tag hinein und kneteten sich glücklich durch ihr Kaugummidasein. Eines Tages tauchte ein böser Zauberer auf, der entführte kurzerhand sämtliche Putties. Ein Putty hat der Magier jedoch übersehen. Er litt unter einer starken Magenverstimmung, hütete das Bett und wurde so glatt vergessen. Nun liegt es an Putty, dem Schrecken ein würdiges Ende zu bereiten. In allerbesten Jump'n'Run-Manier macht Ihr Euch in Puttys Rolle auf den Weg, die entführten Puttie-Kumpels wieder zurückzuholen. Ihr knetet Euch plattformgerecht durch zahlreiche Gebiete und räumt tonnenweise Gegner-Sprites aus dem Weg. Als besonders auffällig ent-

Auch der Mega-Drive-Putty zeigt sich in einem farbenfrohen Plattform-Umfeld



Putty tapst durch kunterbunte Plattformen-Welten

Stretch and Wobble Putty Squad

puppt sich dabei die Steuerung. Witzkaugummi Putty darf auf satte zehn Aktionen zurückgreifen, die allesamt per Joypad-Kombinationen ausgelöst werden. So kann er neben dem obligatorischen Springen und Laufen tiefe Schluchten überbrücken, indem er sich wie ein Wurm streckt. Feinde werden entweder mit einem kräftigen Schlag weggeboxt oder mit einer zünftigen Selbstsprengung vom Bildschirm gejagt. *ws*



gut

„Auf einfache Weise lassen sich mit Putty die witzigsten Aktionen vollführen. Zudem ist der gelenkige Held dabei wunderschön animiert – die verschiedenen Hüpf- und Klebmetamorphosen rufen immer wieder ein Schmunzeln beim Spieler hervor. Die großen Levels sind originell designed, die Grafik präsentiert sich kunterbunt. Bei letzterem haben die Zeichner allerdings etwas zu tief in den Farbtopf gegriffen, da einige Feinde dadurch sehr schlecht zu erkennen sind. Wer sich an diesen Kritikpunkten nicht stört, bekommt ein ordentli-



Witzige Sprites halten das Spielerauge bei Laune

ches Jump'n'Run mit Witz, Charme und vielen lustigen Ideen präsentiert. Wer im Besitz beider Konsolen ist, dem rate ich auf jeden Fall zur SNES-Version. „

System: **Mega Drive**
 Spieletyp: **Jump'n'Run**
 Megabit: **8**
 Hersteller: **Ocean**
 Testversion: **Konami**
 Spieler: **1**
 Features:
Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
 Preis: **ca. 120 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **64%**
 Musik: **63%**
 Soundeffekte: **60%**

Spiel-spaß **65%**

System: **Super Nintendo**
 Spieletyp: **Jump'n'Run**
 Megabit: **8**
 Hersteller: **Ocean**
 Testversion: **Konami**
 Spieler: **1**
 Features:
Paßwort, Continue
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
 Preis: **ca. 120 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**
 Grafik: **65%**
 Musik: **64%**
 Soundeffekte: **63%**

Spiel-spaß **68%**

Es ist schon deprimierend, was einem die lieben Kollegen während des Urlaubs für einen Schrott aufs Auge drücken. Bei solchen Schoten ist die ganze Erholung gleich wieder futsch, aber kommen wir zur Sache. Mir scheint, die Neon-Entwickler haben letztes Jahr mit ihren Praktikanten im Suff folgende Wette abgeschlossen: "10 Kästen DAB, daß Ihr es nicht schafft, 'ne Storyline für ein Spiel zu schreiben, in der ein Erdnußplanet, schlaue außerirdische Hühner, schwachsinnige Hühner, ein Superhero und Inkas vorkommen". Heute wissen wir, daß es eine derartige Abma-

Gar nicht mehr putzig Mr. Nutz 2

chung, bei der die Praktikanten am Ende als Sieger dastanden, gegeben haben muß. Verwendung gefunden hat das aberwitzige Script in Mr. Nutz II, einem Sequel, das eigentlich gar keines ist – die Rolle des Superheroen wird aber trotzdem von Nagetier Nutz besetzt. Vier Kontinente müssen "ent-huhnt" werden. Jede Welt besteht aus einer Adventure-artigen Oberwelt, wo Euch Hühner, Kängurus und andere Untiere die Ohren vollquat-

schen (per Textkästen in Englisch). Dort müßt Ihr außerdem kleine Rätsel lösen, damit sich die Zugänge zu den eigentlichen Jump'n'Run-Leveln auftun. ds



geht so

Die einzige positive Neuerung sind die lebendigen Hitpoints. Nach einem Treffer könnt Ihr versuchen, einen verlorenen HP wieder einzufangen. Die blöden Oberwelten mit ihren lächerlichen "Rätseln" sind reine Zeitvergeudung, die tatsächlichen Level dafür viel zu kurz. Außerdem fühlt man

sich dort laufend an Sonic 1 erinnert. In keiner der Bewertungskategorien fällt irgendetwas Spektakuläres auf. Diese stinklangweilige Fortsetzung von Mr. Nutz hat mit dem ersten Teil kaum etwas gemeinsam und ist ihr Geld nie und nimmer wert; lohnt sich höchstens für ganz junge, unverwöhnte Spieler. "

System: Mega Drive
 Spielertyp: Jump'n'Run
 Megabit: 8
 Hersteller: Ocean/ Konami
 Testversion: Konami
 Spieler: 1
 Features: Paßwörter
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 55%
 Musik: 46%
 Soundeffekte: 40%

Spiel-spaß 48%



Gackerndes Federvieh, wohin das schmerzende Auge blicket



Auch in der Oberwelt bleibt Ihr von Gegacker nicht verschont

neues aus der redaktion: ralf wird richtig brutahl, wenn man ihn fortwährend mit rolf anspricht

Es ist wie ein Karussell. Ein erfolgreiches Spielprinzip kehrt eben immer wieder zurück, diesmal fürs Mega CD. Nach so vielen Umsetzungen ist es eher unwahrscheinlich, daß einer von Euch mit dem Titel Theme Park nichts anzufangen weiß. Kurz gesagt, geht es hierbei darum, einen Vergnügungspark aufzubauen und damit Profite zu machen. Sei es durch mörderische Achterbahnen oder

Parkgebot Theme Park



pfiffige Hamburger-Bars – Eure Aufgabe ist es, so viele Besucher anzuziehen wie nur möglich. Nebenbei könnt Ihr neue Attraktionen entwickeln oder Euch mit der Gewerkschaft der Parkangestellten herumschlagen. Habt Ihr genug Bares gescheffelt, könnt Ihr Euren Park verkaufen und einen neuen, diesmal mit höherem Schwierigkeitsgrad (z.B. in der Antarktis), eröffnen. tet



super

Ehrlich gesagt, macht sich zu Beginn dieses Spiels ein Hauch von Enttäuschung breit, wenn man sieht, daß bei einem CD-Spiel keine Verbesserungen gegenüber der Modul-Version erzielt wurden. Nach zusätzlichen Sound-Samples oder Zwischensequenzen sucht man auch auf der Silberscheibe vergeblich. Aber nach einer Weile findet man doch noch zur faszinierenden Friede-Freude-Eierkuchen-Welt, die den eigentlichen Reiz an diesem Spiel ausmacht. Der Alltagsstreß ist

verfliegen und das einzige Interesse gilt den vielen Kopffüßlern, die Euren Vergnügungspark unsicher machen. Erfreulich ist auch, daß die praktischen Icons, die der Spielbarkeit enorm zugute kommen, unverändert aus der Mega-Drive-Version übernommen wurden. "

System: Mega CD
 Spielertyp: Wirtschaftssimulation
 Megabit: CD
 Hersteller: Bullfrog
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1
 Features: Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 4
 Preis: ca. 140 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 75%
 Musik: 56%
 Soundeffekte: 75%

Spiel-spaß 81%



Praktisch und übersichtlich: Auch diesmal erweist Euch das Icon-Auswahlfenster nützliche Dienste.



Viel Rauch um nichts

Midnight Raiders



Einen IQ über 50 braucht Ihr hier schon: zwischen den zwei Waffentypen muß immer der richtige ausgewählt werden...



Zieht Euch mal folgenden Unsinn rein: "Es gilt den bekannten Nervengasexperten Victor Mensch zu befreien, der im Chemiekomplex Al Shakkur – tief im feindlichen Hinterland – als Geisel gefangengehalten wird"! Die Befreiungsaktion soll aber nicht in einem Action-Spiel à la Acclaim oder wie bei EAs Strike-Serie vonstatten gehen. Nein, die gesamte Handlung wurde von Laienschauspielern bereits fix und fertig "vorgespielt" und findet sich nun in berüchtigt schlechter Sega-CD-Qualität auf Eurer Silberscheibe wieder. Wo das eigentliche Spiel bleibt, fragt Ihr Euch? Nun, hin und wieder schaltet der Film automatisch in den "Interaktiv-Modus" und Ihr dürft ballern, entweder vom Hubschrauber aus oder zu Fuß am Boden, wenn Ihr z.B. gerade Victor Mensch aus seiner Fabrik rauszerrt. ds

über Feindgebiet, eine wackelige Basis für das Abschießen beweglicher Ziele ist. Was hat aber bitte schön der Käufer und Spielefreak vor seiner Glotze mit derlei Problemen zu tun? Wie haben sich die Programmierer das mit dem Spaß gedacht, als das Spielkonzept aufgestellt wurde (falls es überhaupt eines gab)? Nicht mal coole Musikbegleitung wird hier geboten, bei den Soundeffekten hat man überdies schrecklich gezeigt. Per Druck auf die Start-Taste könnt Ihr zwar immer wieder einzelne Film-Passagen überspringen; was dann aber übrigbleibt ist erst recht für die Katz'.



hilfe

Full Motion Videos im 16 Bit-Stil sind einfach zum k...! Abgesehen von der üblen Auflösung und den erbärmlichen Fähigkeiten der engagierten Darsteller stehen einem beim tatsächlichen Spiel nur noch die Haare zu Berge. Es mag sein, daß ein Apache Hubschrauber in der Realität, noch dazu alleine

System: **Mega CD**
 Spieltyp: **Interaktiver Film**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Stargate/Sega**
 Testversion: **Sega**
 Spieler: **1**
 Features:
 zwei Schwierigkeitsgrade
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
 Preis: **ca. 110 Mark**

VG-Altersempfehlung: **ab 12**

Grafik: **42%**
 Musik: **45%**
 Soundeffekte: **35%**

Spiel-spaß

9%

VIDEO GAMES

Verkaufte Auflage 71.500 (IVW 1/95)

380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)

Carolin Gluth 46 13-3 05
 PLZ 1-5

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

Peter Kusterer 46 13-3 33
 Anzeigenleitung

Fax: 46 13-7 89

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

SPIELRAUM

V. Meyer
 Bergstr. 15 91054 Erlangen

Tel.: 09131/ 205093 Fax: 09131/ 205083

Jaguar - CD - ROM m.Blue Lightning 369,-

Jaguar Konsole
 m.Spiel 329,95
Jaguar Konsole
 o.Spiel 279,95
 Gamepad 54,95
 Gamepad II 69,95*
 Joystick 109,95

Alien vs Predator	124,95
Bubsy	109,95
Flashback	119,95
Hover Strike	109,95
Iron Soldier	129,95
Kasumi Ninja	119,95
Legions o.t. Undead	129,95*
Pinball Fantasies	109,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burn Out	119,95

Rayman 129,95

Syndicate	109,95
Tempest 2000	99,95
Theme Park	99,95
Ultravortex	129,95*

CD - ROMS :

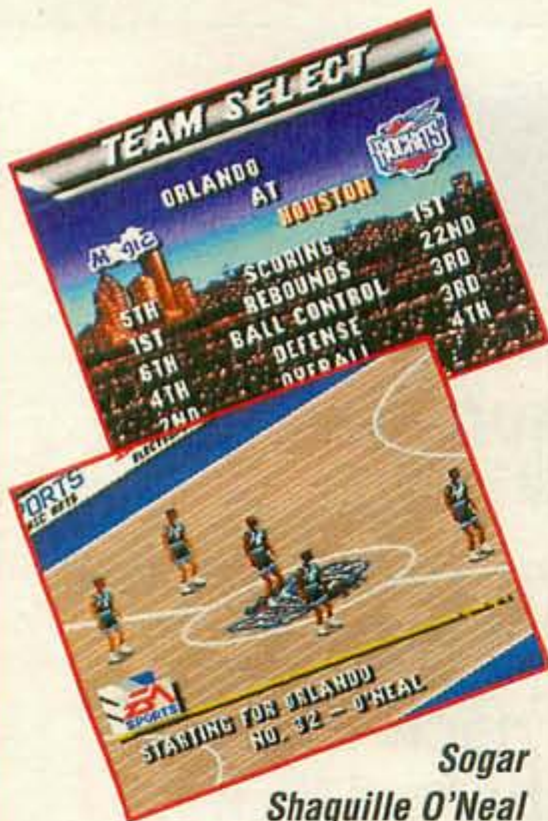
ALIEN VS PREDATOR 2	129,95*
BATTELMORPH	119,95
CREATURE SHOCK	129,95
DEMOLITION MAN	119,95
FIFA SOCCER	139,95*
FREELANCER 2000	119,95
HIGHLANDER	129,95*
MAGIC CARPET	129,95*
NEED FOR SPEED	119,95*
RISE OF THE ROBOTS	129,95*
STAR RAIDERS 2000	129,95

Lynx II 109,95

Spiele fürs beste Handheld der Welt

Alien vs Predator	89,95*
Battlewheels	79,95
Desert Strike	79,95
Eye of the Beholder	89,95
Hard Drivin	49,95
Jimmy Connors Tennis	79,95
Joust	49,95
Lemmings	79,95
S.T.U.N. Runner	69,95
Steel Talons	59,95
Warbirds	59,95

Die hier aufgeführten Spiele stellen nur einen kleinen Ausschnitt aller lieferbarer Spiele dar. Deswegen: Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an! Gratis! Natürlich liefern wir auch Zubehör und "Fanartikel".
 Außerdem auf Lager: Games f. Atari ST/E, Falcon 030, Apple Macintosh
 Porto: Ein Spiel DM 12,-, zwei Spiele u. mehr DM 16,-, Ausland DM 20,- (Vorkasse!)
 Irrtum, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten!



Sogar Shaquille O'Neal spielt bei den Orlando Magic mit



Die Replayfunktion zeigt Euch die letzten Spielsekunden nochmal



super

Schon der letztjährige Vorgänger *NBA Live '95* galt in Fachkreisen als die beste Basketballsimulation überhaupt, wenn man *NBA Jam* eher als Actionspiel einordnet. Für das Update mußten sich die Entwickler deshalb besonders anstrengen. Zum Glück entschied sich die NBA, mit Vancouver und Toronto in der neuen Saison zwei weitere Teams zuzulassen, die man natürlich auch gleich mit eingebaut hat. Außerdem stehen noch zwei All-Star-Teams zur Verfügung und vier Custom Teams, die Ihr Euch selbst aus allen NBA-Stars zusammenstellen dürft (allerdings nur für Exhibition-Games). Alle wichtigen statistischen Daten der aktuellen NBA-Spieler für die Saison 94-95 findet Ihr ebenfalls im Programm. Die strategischen Möglichkeiten lassen keine Wünsche offen, vor dem Match könnt Ihr aus verschiedenen offensiven und defensiven Spielzügen wählen, die Ihr dann mit Hilfe der Select-Taste während des Spiels ausführt (was allerdings viel Geschick

Ihr steuert immer den Spieler mit dem blauen Kreuz, bei fünf menschlichen Mitstreitern kann es allerdings schon mal etwas chaotisch zugehen

Alles drin NBA Live '96

und Spielverständnis erfordert). Die Spieler beherrschen viele neue Dunks, unterschiedliche Moves und Dribblings, außerdem wurde die Animation stark verbessert. Um Euch

PLAYER STATS		GAME WEIGHT
54	H. GRANT	235
5	ROYAL	210
32	O'NEAL	301
25	N. ANDERSON	220
1	A. HARDAWAY	207

OFFENSIVE PLAYS	
BASILINE DRIVE	
MIDDLE DRIVE	
POST ENTRY LOW	
POST ENTRY HIGH	
DOWNSCREEN ACC	
DOWNSCREEN REJ	
DOWNSCREEN FADE	

Oben: Das Modul hat die Details jedes Spielers intus. Darunter: Einige der zahlreichen Spielzüge

den Einstieg zu erleichtern, lassen sich die meisten Basketballregeln an- und ausschalten, Ihr könnt wählen, ob der Schiedsrichter pfeift, wenn der Ball ins Aus fliegt, und der Computer unterstützt Euch auf Wunsch beim Wurf und Paß. Ihr könnt eine komplette NBA-Saison durchspielen, in die Playoffs einsteigen oder einfach nur ein Freundschaftsspiel bestreiten. Jeder Spieler jeder Mannschaft läßt sich außerdem austauschen und Ihr dürft sogar Eure eigenen Lieblinge kreieren. Die eingebaute Batterie speichert Statistiken und Spielstände ab. rz



„ *NBA Live '96* ist mit Sicherheit die umfangreichste Sportsimulation, die es gibt. Sowohl Anfänger als auch Könner finden mit den zahlreichen Features eine echte Herausforderung. Grafische Verbesserungen zeigen sich vor allem in der fließenden Animation und den neuen spektakulären Dunks. Auch spielerisch überzeugt mich *NBA Live '96* voll. Meist kommt man nur mit schnellem Paßspiel zum Erfolg, Eure computergesteuerten Kollegen agieren sehr intelligent und realistisch. Zum exzellenten Spielspaß trägt auch der brillante Sound bei. Die Zuschauer gehen voll mit und die Hardrock-Musik zu Beginn und in den Menübildschirmen gehört eigentlich auf CD gepreßt. Wer eine absolut realistische und spielerisch erstklassige Basketballsimulation sucht, kommt an *NBA Live '96* nicht vorbei. „

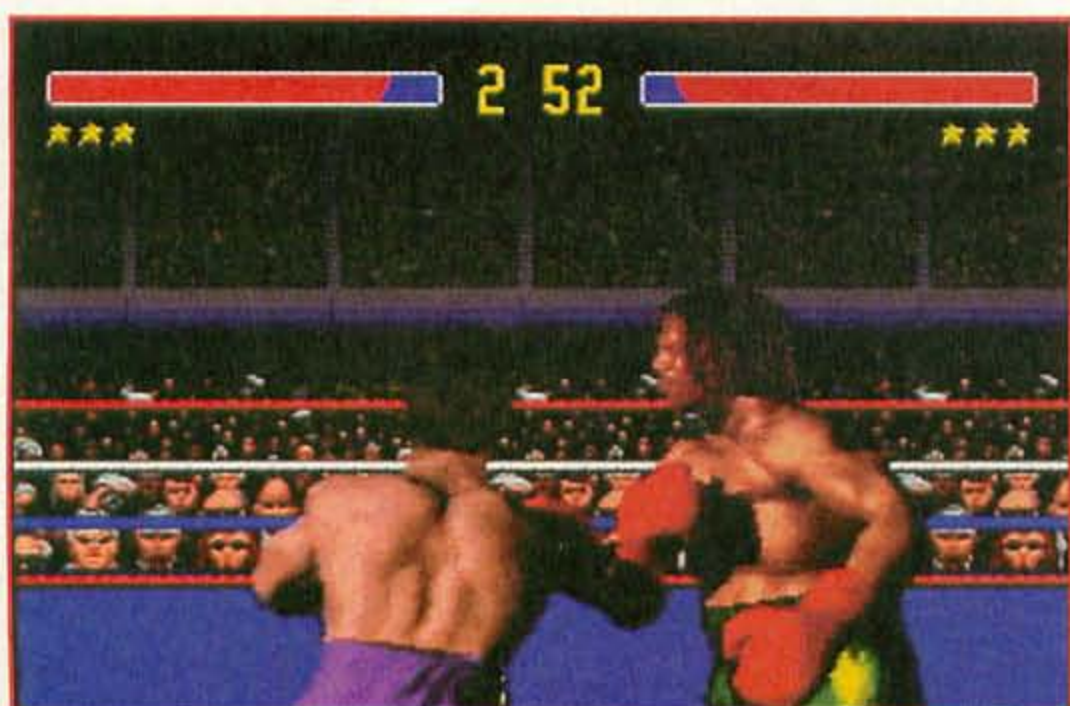
System: Super Nintendo
 Speletyp: Basketballsimulation
 Megabit: 16
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion: Electronic Arts
 Spieler: 1 bis 5
 Features: Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
 Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 75%
 Musik: 78%
 Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **85%**





Die Kämpfer-Sprites sind überraschend groß und gut animiert



Old George kriegt gerade eine Linke voll ans Kinn

Auch Acclaim versucht sich nun an einer der schwierigsten Aufgaben im Bereich Videospiele: der Programmierung einer mitreißenden, oder seien wir gar nicht so anspruchsvoll, einfach nur guten Boxsimulation. Und wen sucht man sich dabei als Galionsfigur aus? Ausgerechnet den Opa Foreman, der sich in Gedanken an unseren Axel Schulz am liebsten unter der Bettdecke verkriechen möchte. Aber für eine 100-Millionen-Dollar-Gage würde er schon gegen Ex-Knacki Mike Tyson für ein paar Sekunden die Fäuste schwingen. Im Spiel könnt Ihr Euch wie gehabt bei einem Schaukampf prügeln oder in den Career-Mode einsteigen und einen noch unerfahrenen Boxer formen (durch genügend Schläge auf die Birne,

Feigling! Foreman for Real

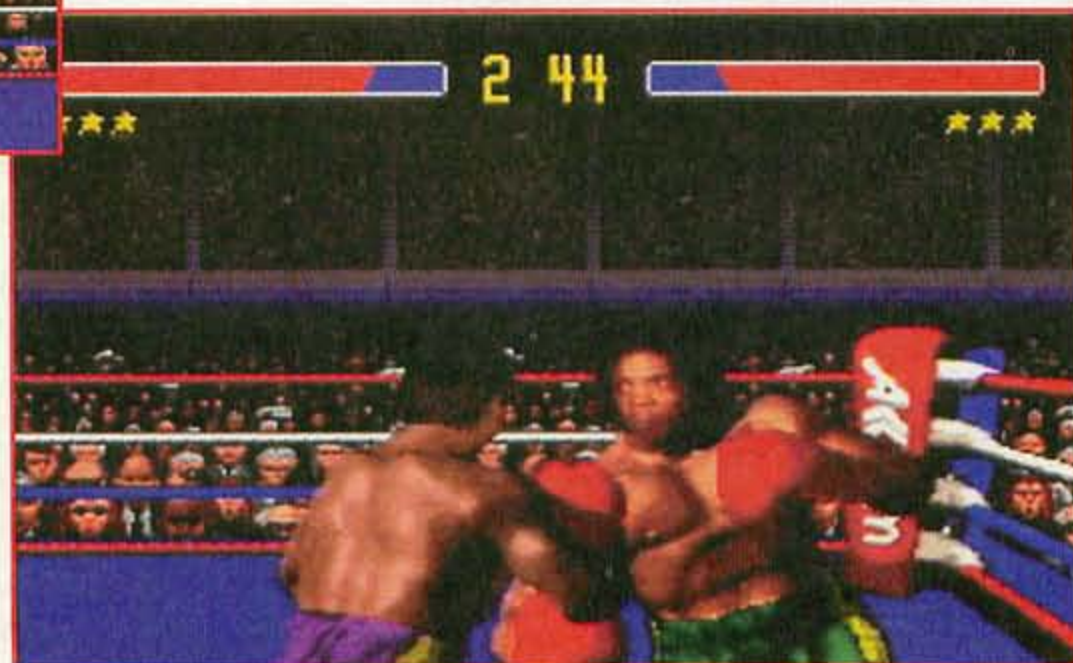
Fighter-Herz begehrt. Sogar illegale Aktionen wie Tiefschläge oder Head-Butts sind möglich, und bei einem Acclaim-Spiel dürfen natürlich Finishing-Moves wie der Norton-Overhead oder Tyson-Upper-cut auch nicht fehlen. rk

FOREMAN	GLASCOE
045 PUNCHES THROWN	042
016 PUNCHES LANDED	028
035% PERCENTAGE	066%
SCORE	

Oben: Nach jeder Runde zeigt Euch der Computer Eure Schlagstatistik.
Links: Foremans Rechte zeigt fast immer Wirkung



hihi). Alles in der gewohnten Ansicht von hinten wie etwa bei *Super Punchout*. Um es den anderen 20 Boxern mit den phantasievollsten Namen so richtig zu besorgen, greift Ihr auf eine riesige Palette von Schlägen zurück: Vom einfachen Jab, Cross oder Upper-cut bis hin zu Clinch- oder Cover-Moves gibt es alles, was das



Geschicktes Ausweichen gehört genauso dazu wie harte Schläge



geht so

„Ach, es ist doch immer wieder dasselbe mit den kläglichen Versuchen der Softwarehäuser, eine vernünftige Boxsimulation auf die Beine zu stellen! Da wird mit Schlagwörtern wie jetzt hier „Motion Capture Technology“ geprahlt, und heraus kommt ein Produkt, das sich nahtlos in die Reihe seiner unzähligen Vorgänger einreihen und mit einem Wort beschreiben läßt: belanglos. So gut die Boxer

auch aussehen mögen, so groß die Schlagvielfalt laut Anleitung auch ist, das Spiel entpuppt sich schnell als wüstes Herumgeprügele, bei dem nahezu keine kontrollierten Aktionen möglich sind. Das liegt aber nun mal in der Natur der Sache, weil sich die Kontrahenten ja andauernd auf den Zehen stehen und man keine Möglichkeit hat, mal im Ring herumzulaufen. Auch sehen die Boxhallen ziemlich langweilig aus und tragen auch nicht gerade zur Motivation bei. So kann *Foreman for Real* in keinsten Weise am Thron des einzigen guten Boxspiels kratzen, nämlich *Super Punchout*. Dort kann man seine Gegner mit wohlüberlegten Aktionen zur Strecke bringen. Das sollten sich die Designer künftiger Handschuh-Spektakel vielleicht mal zu Herzen nehmen.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Box-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 73%
Musik: 57%
Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß 58%



Die stimmungsvollen Backgrounds sind wirklich vom Feinsten



Immer auf die Dinosaurier – keine Einwände meinerseits...

Ultratech, die nach einem nuklearen Krieg alles überragende Firma, ruft, und alle kommen sie zum sagenumwobenen *Killer Instinct*-Turnier. Dabei geht es den Fieslingen weniger um Ruhm und Ehre, man möchte lieber die Wirksamkeit der hauseigenen Kampfmaschinenzüchtungen erproben: *Cinder* etwa fristet nach seiner Teilnahme an fragwürdigen chemischen Experimenten ein Dasein als lebende Fackel, *Glacius* kämpft als gefangener Alien aus der Eiswelt um seine Freiheit, und bei *Riptor* handelt es sich dagegen um eine Saurier-Mutation, die den Ultratech-Gen-Manipulationslaboratorien entsprungen ist. Jeder der zehn auf Silicon-Graphics-Rechnern gerenderten Charaktere hat natürlich Genre-gemäß eine feine Auswahl an effektiven Special-Moves in petto, was aber heutzutage noch lange kein Spitzen-Beat'em Up ausmacht. Die Steuerung ent-

It's Ultra Combo Time
Killer Instinct

spricht übrigens 1:1 der SF2-Padbelegung mit je drei Kick- sowie Punch-/Weapon-Buttons. Das wirklich besondere an *Killer Instinct* ist jedoch das ausgereifte Combo-System, das in dieser Form noch nie gesichtet wurde. Je zwei Knöpfe des Pads bilden dabei ein Paar: Wenn Ihr nun einen Jump-Attack-Treffer landet und danach blitzschnell den

entsprechenden "Partner"-Button drückt, vollführt Euer Held mindestens einen Drei- bzw. Vierfachtreffer, der dann Triple- bzw. Super-Combo genannt wird. Jetzt ist es an der Zeit, einen sogenannten "Linker"-Move aus dem Special-Move-Repertoire anzusetzen, der die Kombination weiterführt. Das Ganze könnt Ihr natürlich auch unmittelbar

zweimal wiederholen und/oder mit einem End-Special abschließen, wenn Ihr erst mal die richtige Übung draufhabt. Bestimmte Special-Moves eignen sich auch hervorragend als "Combo-Starters", wenn der Gegner bei "Jump-in-Hits" widerspenstig reagieren sollte, wie etwa der Flic Flac von der Latex-Lady *Orchid* mit den zwei Laser-Schwertern, meiner Lieblings-Kämpferin. Je nach Geschick entlockt Ihr den Protagonisten dann Awesome-, Master-, Brutal-, King- oder Ultra-Combos mit bis zu 30 Treffern! Damit Ihr nun Eurerseits einer solchen Multi-Hit-Attacke nicht völlig hilflos ausgeliefert seid, gibt's wie beim Automaten ein Gegenmittel namens "Combo-Breaker". Einer der Special-Moves Eures Fighters fungiert – zum richtigen Zeitpunkt bei einem Linker-Move des Gegners eingesetzt – als Stopper gegen Combos, wie der Name schon sagt. Wenn Ihr den Kontrahenten mürbe geprügelt habt, könnt Ihr ihm noch einen finalen Danger-Move alias 'Fatality' versetzen. *Orchid* verwandelt ihn dann etwa in einen Frosch oder aber (und das steht nicht in der Anleitung), sie öffnet Ihre Latex-Kluft oberhalb der Gürtellinie (allerdings mit dem Rücken zu Euch!) und der Gegner bricht mit weit aufgerissenen Augen zusammen. Es gibt aber in *KI*



Tja, mehr als einen 6-Hit-Combo hat unser Ralfi bei der ersten Testsession noch nicht drauf gehabt...



Man beachte bitte auch die lieblichen Spiegel-effekte auf dem Fußboden (Meister Proper?)



Wenn Thunder sein Hackebeilchen schwingt, dann tobt die Meute im Kinderzimmer



Nach 'nem Sieg werden Eure Augen mit tollen Digi-Bildchen in 1A-Rare-Qualität belohnt



Das Killer-Weib Orchid hat echt Klasse



Hier holt Gerippe Spinal zu einem Combo aus



Dieser Kampf wird gleich gelaufen sein

noch mehr zu entdecken, wie z.B. Shadow-Moves, Air-Doubles und andere Spezialitäten. Ach ja: Der Kampf-Modus gestaltet sich hier etwas anders als normalerweise üblich: Jeder besitzt zwei Lebensbalken, die nacheinander eliminiert werden müssen, wobei eine kurze Pause eintritt, sobald eine der Figuren Balken Nr.2 anbricht, d.h. es wird nicht auf Gewinnrunden gekämpft. Dirk hat in seinen Tips übrigens schon den Cheat abgedruckt, wie Ihr Endgegner Eyedol anwählen könnt. rk



Auch bei Killer Instinct dürfen Feuerbälle nicht fehlen



super

Bei der Präsentation können Kämpfer und Hintergründe, obwohl hübsch gerendert, nicht im geringsten mit dem wuchtigen Automatenvorbild mithalten, aber das war eigentlich von vornherein abzusehen. Man muß sich ja auch noch was fürs Ultra 64 aufheben, nicht wahr? Dafür packten die Designer aus dem Hause Rare/England aber das gesamte geniale Spielgefühl ins rabenschwarze SNES-Modul. Die Combos werden Euch nicht geschenkt, Ihr müßt hart dafür trainieren, aber schon nach ein paar Tagen zückt ein erfahrener Beat'em Upp-er mit schöner Regelmäßigkeit coole Acht- bis Zehn-Hit-Combos. Alles was darüber hinausgeht, braucht schon ein verdammt feines Händchen, gepaart mit

einer Prise Glück. Was ich damit sagen will: Für Otto-Normal-Prügler ist Killer Instinct eigentlich die falsche Investition, denn zum schnöden Herumkicken eignet sich auch jedes andere der einschlägigen Games. Doch für den Experten ist Nintendos neuestes Werk eine wahre Perle mit seinen vielfältigen Danger-Moves, End-Specials, Linkers, Auto-

Doubles und Combo-Breakers. Apropos Combo-Breaker: Diese Moves gehören zu den schwersten überhaupt, müssen sie schließlich genau zum richtigen Zeitpunkt inmitten einer raketentypisch auf Euch herabprasselnden Schlagkombination eingegeben werden. Doch was macht der Computer? Mit steter Regelmäßigkeit zerstört er Eure tollsten Com-

Killer Instinct CDs zu gewinnen

Die Spielhallengänger wissen ja, daß der 10 000 Mäuse teure Automat mit einem Monster-Soundtrack aufwartet, der auf dem hausbackenen SuperNintendo einfach nicht realisiert werden konnte. Deswegen gibt's in den Staaten eine limitierte KI-Ausgabe mit einer beige-packten CD mit den Originalmusikstücken. Wir haben zehn der CDs für Euch ergattert, die Ihr Euch diesmal ganz ohne Preisfrage unter den Nagel reißen könnt.

Schickt einfach eine Postkarte oder ein Fax mit Eurem Namen an folgende Adresse:

Verlag Magna Media
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Killer Instinct"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax 089/46 13-5046

Einsendeschluß ist der 1. November 1995. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter des Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

bos, als ob es das einfachste auf der Welt wäre (schnaub! totärger!). Dies ist aber der einzige Fleck auf Rares blütenweißer Weste, denn davon abgesehen, spielt sich Killer



Instinct wirklich top. Wenn Euch das Spitzen-Spielgefühl zufriedenstellt, dann schlagt ruhig zu. Wollt Ihr aber auch die hammermäßige Präsentation des Automaten, dann müßt Ihr Euch wohl oder übel noch bis zum U64-Launch gedulden.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Beat'em Up
Megabit: 32
Hersteller: Nintendo/Rare
Testversion: LEE
Spieler: 1 bis 2
Features: Practice Mode, Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 160 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 89%
Musik: 82%
Soundeffekte: 83%



Spiel-
spaß **85%**



Die Grafik überzeugt wieder einmal durch die Square-typische Schönheit



In der Hexenküche von Zeal: Chrono auf dem Weg zur Königin

Mit fünfmonatiger Verspätung erscheint die US-Version eines Square-Rollenspieles. Auf den ersten Blick erinnert *Chrono Trigger* stark an das legendäre *Final Fantasy 3*. Auch hier beginnt Ihr Euer Abenteuer alleine. Aber mit der Zeit gesellen sich insgesamt sechs weitere Charaktere zu Euch, von denen Ihr gleichzeitig zwei in Eure Truppe aufnehmen könnt. Durch insgesamt sechs unterschiedliche Zeitepochen der Menschheitsgeschichte führt sodann Eure Reise. Grundsätzlich gilt es, in jeder Epoche jeweils einen Endgegner zu besiegen, doch manchmal muß man einen Abstecher in eine andere Zeit wagen, um beispielsweise eine Mission zu erfüllen. Während der Reise trifft Ihr natürlich auf unzählige Monster, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Somit könnt Ihr in den meisten Fällen selbst entscheiden, ob und wann Ihr sie bekämpft. Je nach der Menge der gesammelten "Technik-" und Erfah-



Zeitgemäß Chrono Trigger

rungspunkte, könnt Ihr hierbei Zweier- und später sogar Dreier-Kombinations-Moves ausführen. Diese sind vor allem wirksam gegen die vielen Boßgegner, die Ihr im Verlauf des Spiels antreffen werdet. Ungewöhnlich ist auch, daß Ihr ab einem bestimmten Punkt (wenn Ihr die Pforte am "Ende

der Zeit" geöffnet habt) auch den letzten Boßgegner Lavos zu jeder beliebigen Zeit verkloppen könnt. Hier entscheidet sich auch, welche Endsequenz Ihr am Ende vorgesetzt bekommt. Besiegt Ihr Lavos frühzeitig, endet das Spiel dort. Der Lauf der Geschichte ändert sich, weil Ihr einige Boßgegner in anderen Zeitepochen ausgelassen habt. Ein Beispiel: Wenn Ihr den Kampf mit dem Boß der Repti-



Das gewohnte Bild: Flugschiffe als Fortbewegungsmittel auf der Map

lien (65.000.000 v.Chr.) meidet, gewinnt dieser immer mehr Oberhand und rottet am Ende die Menschheit aus. In der Endsequenz, die in der Gegenwart spielt, seid Ihr demnach selbst ein Reptilienwesen und die Menschheit hat seit der Urzeit nie existiert. Wieviele verschiedene Abspann-Sequenzen in dem 32-MBit-Modul stecken, verraten wir Euch nicht, denn dies herauszubekommen, gehört zu den reizvollsten Aufgaben in *Chrono Trigger*. tet



super

Es ist ohne Zweifel schwierig, einen ebenbürtigen Nachfolger von *FF 3* zu konzipieren. Square hätte ohne weiteres ein vom Spielprinzip her identisches Rollenspiel herausbringen können, und es hätte sich ebenfalls millionenfach verkauft. Aber nein, die Entwickler wollten sich damit nicht zufrieden geben. Zusammen mit dem Enix-Produzenten Y.Horii (*Dragon Quest*), der ja eigentlich härte-



Mit der fliegenden Zeitmaschine reist Ihr in andere Zeitepochen



Ein Beispiel für das Multi-System: Geht zunächst in die versunkene Wüste...



...danach müßt Ihr diesen skelettoiden Boßgegner verkloppen



Und welch Wunder! 400 Jahre später ist die Wüste weg. Stattdessen wachsen Bäume.

ster Konkurrent ist, haben sie ein Spiel auf die Beine gestellt, das alles bis daher dagewesene weit hinter sich läßt. Noch nie zuvor habe ich eine so große Freiheit innerhalb eines Spiels erfahren wie in Chrono Trigger. Zwar gibt es kaum versteckte Charaktere oder Items, nach denen man tagelang suchen muß (die durchschnittliche Spieldauer beträgt etwa 20 Stunden, also nur halb so lange wie FF 3), doch die Aussicht, zig verschiedene Endsequenzen zu Gesicht zu bekommen, ist mindestens genauso motivierend. Ich zum Beispiel habe bis heute drei unterschiedliche Schlußsequenzen gesehen, aber nach einer Anfrage bei Square, sollen noch etwa doppelt so viele möglich sein. Es existiert auch noch eine "optimale" Sequenz, die erst dann gezeigt wird, wenn man alle Missionen eben optimal erfüllt hat. Na denn, lassen wir uns überraschen!



Zu Beginn könnt Ihr nur von hier aus Zeitreisen unternehmen



In der Steinzeit bewegt man sich mit anderen Mitteln fort. Auch diese Gefährte(n) müssen erst einmal gefunden und erkämpft werden.



Magische Sprüche sind auch optisch recht beeindruckend

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Rollenspiel
 Megabit: 32
 Hersteller: Square
 Testversion: Square
 Spieler: 1
 Features: Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 150 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 95%
 Musik: 82%
 Soundeffekte: 60%

Spiel-spaß 94%



SUPER NINTENDO

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

SUPER NINTENDO

- Action Replay 3 dv 99,-
- Asterix + Oberlix dv 119,-
- Batman Forever dv 119,-
- BC Kid dv 79,-
- Bomberman 3 dv 129,-
- Breath of Fire 2 us 129,-
- Castlevania 2 dv 139,-
- Chrono Trigger us 149,-
- Demolition Man dv 119,-
- Demons Crest dv 99,-
- Fifa Soccer dv 69,-
- Killer Instinct dv 139,-
- Lost Vikings 2 dv 105,-
- Megaman 7 dv 129,-
- NBA Jam T.E. dv 79,-
- Power Rangers 2 dv 129,-
- Prehistoric Man us 129,-
- Primal Rage dv 139,-
- Revolution X us 139,-
- Secret of the Stars us 119,-
- Shadowrun dv 129,-
- Speedy Gonzales dv 139,-
- Star Trek-Deep Space Nine dv 129,-
- Stargate dv 79,-
- Theme Park dv 129,-
- Turrican 2 dv 119,-
- Weapon Lord us Sept.

3DO

- 11th Hour dv Sept.
- Casper us 119,-
- Creature Shock dv 109,-
- Dragon Lore dv 99,-
- Flying Nightmare us 119,-
- Gex us 79,-
- Killing Time us Sept.
- NHL 96 dv Sept.

3DO

- Panzer General dv 99,-
- PGA Golf 96 dv Sept.
- Space Hulk us Sept.
- Syndicate dv 99,-
- Wing Commander 3 dv 109,-

MEGA DRIVE/CD/32X

- Alien Soldier dv 69,-
- Batman + Robin dv 99,-
- Comix Zone dv 109,-
- F-1 Championship dv 99,-
- Fahrenheit cd dv 115,-
- Fatal Fury Special cd dv 85,-
- Landstalker dv 99,-
- Lunar 2 cd us Sept.
- Mega Drive + Story of Thor dv 259,-
- Mega Drive Grundgerät dv 169,-
- Mega Man W.W. dv 89,-
- Motherbase 32X dv 119,-
- Mr. Nutz 2 dv 109,-
- Primal Rage dv 119,-
- Psycho Pinball dv 99,-
- Samurai Shodown cd dv 85,-
- Shining Force 2 dv 99,-
- Slammaster dv 105,-
- Soleil dv 99,-
- Sonic Compilation dv 119,-
- Story of Thor dv 99,-
- The Punisher dv 109,-
- Wayne Gretzky dv 79,-
- Light Crusader dv 129,-
- Sonic 3 dv 49,-
- John Madden 95 dv 49,-
- NHL 96 dv 109,-
- Earth Worm Jim CD dv 99,-
- Theme Park CD dv 109,-
- Batman Forever dv 119,-

MEGA DRIVE/CD/32X

- Weapon Lord dv 119,-
- Demolition Man dv 119,-

SATURN

- 6-Spiele Adapter dv 69,-
- Antennenkabel dv 55,-
- Astal us 119,-
- Bug dv 109,-
- Controllpad dv 39,-
- Cyber Speedway dv 99,-
- Cyberia dv 99,-
- Daytona dv 129,-
- Digital Pinball dv 105,-
- Greatest Nine jp 149,-
- Lenkrad dv 129,-
- Memory Card dv 99,-
- MPEG-Karte dv 339,-
- Myst dv 99,-
- NBA Jam T.E. dv 95,-
- Panzer Tragon dv 109,-
- Pebble Beach Golf dv 99,-
- Ray Earth jp 149,-
- Rayman jp Sept.
- Robotica dv 99,-
- Saturn mit 3 Spielen dv 999,-
- Sega Saturn dv 739,-
- Shining Wisdom jp 149,-
- Shinobi X dv 99,-
- Street Fighter the Movie dv 95,-
- Universaladapter(alle Formate)dv 89,-
- Victory Goal dv 99,-
- Virtua Fighter dv 119,-
- Virtua Fighter Remix dv 79,-
- Virtua Racing dv 99,-
- Virtua Stick dv 79,-
- Virtual Hydlide dv 99,-
- World Advanced Strategie jp Sept.

PLAYSTATION

- A-Train 4 us Sept.
- Air Combat us 129,-
- Controller dv 55,-
- Cyberia dv 99,-
- Dark Stalkers us 129,-
- Destruction Derby dv 105,-
- Dialogkabel dv Sept.
- Discworld dv Sept.
- Extreme Sports dv 109,-
- Formation Soccer dv Sept.
- Gundam jp 79,-
- Gunners Heaven jp 79,-
- Joypad 6-Button dv 79,-
- Joybad Verängerung dv 35,-
- Jumping Flash jp 95,-
- Killeak the Blood dv 95,-
- Lemmings 3D dv 95,-
- Magic Beast Warrior jp 79,-
- Memory Card dv 49,-
- NBA Jam T.E. dv 95,-
- Novastorm dv 95,-
- Panzer General dv 99,-
- Play Station dv 599,-
- Play Station & Ridge Racer dv 689,-
- Rapid Reload dv 95,-
- Rayman jp Sept.
- Revolution X dv 89,-
- Ridge Racer dv 105,-
- Sreet Fighter the Movie dv 95,-
- Tekken dv 115,-
- Ton Shin Den dv 95,-
- Total Eclipse us 119,-
- Warhawk dv 109,-
- WipEout dv 105,-
- Zeitgeist jp 139,-
- Zero Divide jp 149,-



Shinobi X
 SAT DV 99,-



Super Mario World 2
 SNES DV + Comic 119,-

Versandkosten DM 10,- + NN
 Express + DM 9,-
Schnellservice: Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.
 DV = Deutsche Version;
 EV = Europäische Version;
 JP = Japanische Version;
 US = Amerikanische Version

Ladengeschäfte:

- München** Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit)
 Tel.: 089 / 344 388
 - Oldenburg** Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone)
 Tel.: 0441 / 1 22 33
 - Augsburg** Fuggerstr.4-6 (Königsplatz) 0821 / 31 31 34
- (Ladenpreise können variieren)
 Fax: 089 / 961 41 00
Händler willkommen
 (Gewerbenachweis erforderlich)

Inhaber: High Score Games GmbH Preisirrtümer/Änderungen vorbehalten

Als Marko bekämpft Ihr mit Eurem magischen Ball auch diesmal wieder den finsternen Colonel Brown, der die Stadt mit grünem Schleim verpestet. Zu diesem Zweck will er in die Fabrik des bösen Colonels eindringen, doch der Weg dorthin ist mühsam. Schlecht gelaunte Hausbesitzer, Polizisten auf Fahrrädern, Bauarbeiter und Spinnen haben es alle auf den kleinen Helden abgesehen. Mit seiner Wunderkugel räumt er sie



Oben: Wenn Ihr auf dem Ball balanciert, erreicht Ihr auch höher gelegene Hindernisse. Rechts: Marko zeigt uns seinen Fallrückzieher.



jedoch alle beiseite, bei den meisten reicht ein Volltreffer, manche vertragen jedoch auch mehr Schüsse. Auch Kopfbälle und sogar Fallrückzieher beherrscht unser kleiner Beckenbauer, und per Druck auf die C-Taste kehrt das Leder nach jeder Aktion zu Euch zurück. Nach jedem der teilweise sehr kurzen Levels erhaltet Ihr ein Paßwort. rz

Fehlschuß

Marko's Magic Football



geht so

„Obwohl Grafik, Sound und Spielprinzip mit der Mega-Drive-Version fast identisch sind, hat mich Marko's Magic Football für Super Nintendo ziemlich enttäuscht. Die ungenaue Steuerung erschwert das Spiel unnötig, außerdem wirkt das Ganze etwas langsamer und träger. Wenn man sich überdies schon über ein Jahr Zeit läßt, hätten einige Verbesserungen oder neue Ideen nicht gescha-

det, denn in der Zwischenzeit gab es immerhin so Knaller wie Earthworm Jim und Donkey Kong Country. Falls Ihr mal Lust auf ein gutes Jump'n Run habt, holt Euch eines der eben genannten Module, oder wie wäre es mit Super Mario World 2? Marko's Magic Football jedenfalls ist das Geld kaum mehr wert. „

System:	Super Nintendo
Spieletyp:	Jump'n'Run
Megabit:	16
Hersteller:	Domark
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	74%
Musik:	69%
Soundeffekte:	66%

Spiel-spaß **66%**

neues aus der redaktion: seit jan zurück ist, herrscht in der redaktion wieder bomberman-fieber

Dieses Spiel ist so schlecht, daß jeder, der sich damit beschäftigt, die Zeit sinnvoller durch Socken oder Unterwäsche bügeln totschiagen könnte. Zur Story: Wie schon bei der MD-Version (Verriß in VG 3/95), wollen die beiden gestörten Freunde ein Rockkonzert besuchen. Bei Sega drohte der hehre Plan am Verlust der Eintrittskarten zu scheitern. Hier haben sich Viacom's Stardesigner etwas Neues ausgedacht: Beavis and Butthead befürchten, nicht cool genug zu sein, um eingelassen zu werden. Daher schmieden sie den genialen Plan durch ihr Dorf zu ziehen, dieses unsicher zu



Die Feinde in den jeweiligen Leveln wiederholen sich dauernd

chhhooho ho! Beavis and Butthead

machen und am Ende jeder Stage (Schule, Krankenhaus, Einkaufszentrum, etc.) ein cooles Photo zu schießen, das dann den Türsteher beeindrucken soll. Fünf Level, zwei weniger als bei der MD-Version, dürft Ihr alleine oder zu zweit durchschreiten. Mit Klostopfern z.B werden Eure Feinde vermöbelt, manchmal sogar erschossen. ds



Auch dieser Mops steht dutzendfach wieder von den Toten auf



hilfe

„Wie konnte Nintendo so etwas lizenzieren? Selbst als MTV-Werbe-geschenk wäre die Beavis and Butthead-Cartridge eher geschäftsschädigend, denn werbewirksam. Alle Animationen schauen durchweg erbärmlich aus (unterstes 8-Bit-Niveau) der Sound ist übler als die übelste Musikberieselung in einem amerikanischen Mega-Supermarkt, der nicht vorhandene Spielwitz geht gegen null.

In der Anleitung wird sogar auf eine B&B-Hotline in England hingewiesen, bei der man Tips für dieses kinderleichte Schwachsinnsspiel abfragen kann. Genauer gesagt, wird nur eine Nummer ohne Vorwahl angegeben, das mit England müßt Ihr schon selbst erraten. Ahhhhh!!! „

System:	Super Nintendo
Spieletyp:	Jump'n'Run
Megabit:	12
Hersteller:	Viacom New Media
Testversion:	Viacom
Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwörter
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 5
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	17%
Musik:	20%
Soundeffekte:	58%

Spiel-spaß **25%**

Als Zauberlehrling Lathan macht Ihr Euch auf den Weg, um die fünf Teile eines magischen Amuletts zu finden und so die Macht des bösen Torlok zu brechen. Nachdem Euch Euer Lehrer, der Magier Daelon, einige Zaubersprüche überreicht, geht's auch schon los. Eure Bewegungen kontrolliert Ihr auf dem Kartenbildschirm, wo Ihr mit dem Cursor den Ort bestimmt, an den Ihr als nächstes reisen wollt. Dort angekommen, seht Ihr eine animierte Sequenz,

The Far Reaches Kingdom

entweder erhaltet Ihr einen Tip oder einen Gegenstand, falls Ihr jedoch irgendwo landet, wo Ihr besser nicht hingegangen wärt, verliert Ihr ganz schnell ein Leben. Alle Personen sprechen zu Euch in Englisch, die Sprachausgabe läßt jedoch zu wünschen übrig, und einige seltsame Akzente erschweren das Verstehen zusätzlich. An einigen Stellen müßt Ihr möglichst schnell agieren, sonst heißt es ebenfalls Game Over. Es emp-

fiehlt sich, nach jeder erfolgreichen Aktion abzuspeichern, denn in kaum einem anderen Spiel stirbt man so oft wie bei Kingdom: the Far Reaches.. rz

fort. Dann fängt das Ganze wieder von vorne an und man versucht halt was anderes, bis man die richtige Reiseroute gefunden hat. Irgendwann folgt dann unweigerlich der nächste Fehltritt, und so weiter und so fort.. Mit einem Adventure hat das nichts zu tun, deshalb: Hände weg von diesem Irrsinn!



Sag mir weiser alter Mann, warum soll ich für diesen absoluten Schwachsinn auch noch Geld ausgeben?



na ja

Ich weiß nicht, was sich die Entwickler von solchen Machwerken denken, die Leute haben offensichtlich keine Ahnung, was Spielspaß bedeutet. Kingdom: The Far Reaches ist ein reines Glücksspiel. Man weiß nie, wo man als nächstes hingehen soll, wenn man einen falschen Schritt macht, stirbt man so-

System: 3 DO
Spieltyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 69%
Musik: 40%
Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß **30%**

REAL 3 DO

Hardware für FREAX!
 SYSTEME für
SNES/SMD/GB/GG
INFOS & PREISE
 unter **07171-81515**
NEU! JETZT AUCH UPGRADES NEU!
CALLT unsere BBS: 07171-81554

WARP*M.Stubenvoll*Heubacherstr. 44*73529 Schw. Gmünd*Fax -81554

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 WALTROP

SONY PSX	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE, jp
Ace Combat 139	Restposten ab 29	Restposten ab 19	Castlevania X 119
Rayman 139	Beauty + Beast 39	CDs ab 19	Gradius II 119
Philosoma 139	Turrican 49	Fifa Soccer 49	Chooaniki II 119
Darkstalkers 139	Dschungelbuch 59	Sparkster 49	Neo Nectaris 119
Tekken 139	Sparkster 59	Contra 69	Form. Soccer 95 109
Jumping Flash 139	Young Merlin 59	Alien Soldier 79	Bomberman-Tetris 109
Gunners Heaven 139	Kid Clown Crazy 69	Samurai Showdown 79	Götzendiener 109
Winning Eleven 139	BC Kid 79	Megaman Wilywars 79	Starparodger 109
Kileak the Blood 119	Demons Crest 79	Dynamite Headdy 79	Spriggan 99
Motortoon GP 109	Human GP 3 89	König der Löwen 79	Super Raiden 99
Cybersled 99	Fatal Fury Spec. 99	Ristar 79	HU-Cards ab 29
	X-Men 99	Snow Bros. 99	Raritäten lieferbar!
	Samurai Showdown 99	Yujo Hakusho 119	
SEGA SATURN	Mr. Do. 129	Panorama Cotton 129	NEO-GEO-CD jp ab 79
Streetfighter 119	B.C. Kid II 139	Lungrisser II 129	Sonic Wings II 89
Last Gladiators 119	Parodius II 139		Magician Lord 99
Clock. Knight II 109	Megaman 7 139		Ninja Combat 99
Shinobi 99	Yujo Hakusho II 139	GAME BOY 19-29	Riding Hero 109
V. Fighter Remix 99	Bomberman III 139	sol. d. Vorrat reicht	3 Count Bout 109
Gran Chaser 89	Langrissler 149	GAME GEAR ab 19	Robo Army 119
Deadalus 79	Castlevania X 149	Gunstar Heroes 49	Sup. Sidekicks 3 119
	Mystic Ninja III 149	Samurai Showdown 59	Fatal Fury III 119
VIRTUAL BOY	Frontmission 149	Sonic Drift II 59	Savage Reign 119
Galactic Pinnball 109			

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!



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



Attraktives
 Bonuspunkte-System
 Bestelle noch heute
 kostenlos unseren
GESAMTKATALOG





Acclaim

WETTBEWERB

Los gehts mit dem ersten Teil des größten Wettbewerbs in der Video-Games-Geschichte! Beantwortet achtzehn Fragen und gewinnt eine von acht 32-Bit-Konsolen und dazu kostenlose Acclaim-Software für ein ganzes Jahr!

Als erste Software-Firma überhaupt veröffentlichte Acclaim schon Anfang September mit *NBA Jam Tournament Edition* und *Streetfighter-The Movie* offizielle Playstation-CDs in Deutschland. Um den Einstieg in die 32-Bit-Ära gebührend zu feiern, spendiert Acclaim Deutschland vier Playstation- und vier Saturn-Konsolen, dazu gibt's ein Jahresabo für Software zu dem gewonnenen Gerät für 1996. Das heißt, zu der Konsole erhaltet Ihr ein kostenloses Exemplar jedes Spiels, das Acclaim Deutschland 1996 für Euer System veröffentlicht, sobald es auf den Markt kommt! Nur mal so als Anhaltspunkt, die Liste für 1995 beinhaltet insgesamt allein 22 Super Nintendo Spiele, für nächstes Jahr rechnet man mit 15 bis 20 32-Bit-Titeln, von denen jeder zwischen 100 und 120 Mark kosten wird. Darunter befinden sich Top-Hits wie *Batman Forever*, *Casper*, *Waterworld* und *Alien Trilogy*.

Was müßt Ihr tun, um diese wertvollen Preise zu gewinnen?

In dieser und den nächsten beiden Ausgaben (VG 11 und 12/95) der Video Games stellen wir Euch jeweils sechs Fragen, die alle etwas mit Acclaim oder bekannten Acclaim-Spie-

len zu tun haben. Falls Ihr die Rätsel alle löst, erhaltet Ihr insgesamt achtzehn Buchstaben, die die Lösung ergeben. Die Lösung kann aus einem oder mehreren Wörtern bestehen, Leerzeichen müßt Ihr selbst einfügen. Die Reihenfolge, in der Ihr die Buchstaben stellen sollt, verraten wir Euch erst in Ausgabe 12/95, um das Ganze spannender zu machen. Die Lösung hat natürlich auch etwas mit Acclaim zu tun.



Die Lösung schickt oder faxt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort „Acclaim“
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 0 89-46 13-50 46

Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1995.

Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Die Gewinner und die Auflösung geben wir in der Video Games 3/96 bekannt.



FRAGE 2

In Star Gate kämpft Kurt Russell auf einem fernen Planeten gegen den ägyptischen Gott Ra, um die Menschen, die dieser als Sklave hält zu befreien und die Erde vor der Zerstörung zu bewahren. Wie heißt der Deutsche, der am Drehbuch zu Star Gate mitschrieb? Notiert Euch den dritten Buchstaben des Vornamens.



FRAGE 3

Die Filmumsetzung von Judge Dredd mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle erreichte gleich in der ersten Woche die Spitze der deutschen Kinocharts. In Acclaims Actionspiel übernehmt Ihr die Rol-



le von Judge Dredd im Kampf gegen das Verbrechen. Sowohl im Film als auch im Spiel ist Judge Dredds Bruder gleichzeitig auch sein schlimmster Gegner. Wie heißt der Bruder von Judge Dredd? Nehmt den dritten Buchstaben des Namens.

FRAGE 1

Schon die 16-Bit-Versionen von NBA Jam gehörten zu den besten Sportspielen überhaupt. Es gibt zwar viele realistischere Basketballsimulationen, doch den Spielspaß und die erstklassige Animation von NBA Jam hat bis heute noch kein Konkurrent erreicht. Die kürzlich veröffentlichte Playstation-Umsetzung von NBA Jam T.E. nutzt die grafischen Möglichkeiten der 32-Bit-Konsole voll aus. Erstmals kann man die Spieler auch an ihren Gesichtszügen erkennen. Welcher Spieler der San Antonio Spurs ist bekannt dafür, daß er häufig seine Haarfarbe wechselt? Merkt Euch den sechsten Buchstaben des Vornamens.



FRAGE 4

Echte Wrestling-Fans kommen an Acclaims *WWF Raw* und den Vorgängern nicht vorbei. Die WWF-Stars beherrschen spektakuläre Special-Moves, kämpfen



außerhalb des Rings, und mit dem Vier-Spieler-Modus könnt Ihr Euch sogar mit Euren Freunden prügeln. Auch ein extrem fülliger japanischer Sumo-Wrestler findet sich in *WWF Raw* wieder. Wie heißt der japanische Wrestler? Notiert Euch den siebten Buchstaben des Namens.

FRAGE 5

Batman Forever mit Val Kilmer in der Hauptrolle brach in den USA schon in der ersten Woche alle Einspielrekorde. Batman hat es diesmal gleich mit zwei durchgedrehten



Verbrechern zu tun. Und auch im dritten Batman-Film angelt sich der geflügelte Rächer wieder eine wunderschöne Frau. Wie heißt die Schauspielerin, die die weibliche Hauptrolle in *Batman Forever* spielt. Merkt Euch den sechsten Buchstaben des Vornamens.

FRAGE 6

Noch einmal zurück zu Sylvester Stallone. Auch in *Demolition Man*, einem weiteren Science-Fiction-Actionfilm, spielte er die Hauptrolle. Diesmal jagt er Wesley Snipes durch die Zukunft, hat Cyber-Sex mit Sandra Bullock und versucht herauszufinden, was es mit den drei Muscheln in der Toilette auf sich hat. Wie heißt die Figur, die Sylvester Stallone in *Demolition Man* spielt? Nehmt den fünften Buchstaben des Nachnamens.



Destruction Derby

Jede Konsole braucht zum Marktstart ein paar starke Spiele, die einfach so genial sind, daß sie die Hardware gleich mitverkaufen. Das Playstation-Crash-Rennspiel Destruction Derby könnte in diese Riege gehören – vor allem, wenn mehrere Playstations gekoppelt werden und echte Gegner gegeneinander antreten.



Erst
Demolish'em
Derby, jetzt
Destruction Derby

ECTS Fall '95

Das werden wir testen! Schon traditionell: Die Londoner "European Consumer Trade Show" im Herbst. Große Sensationen, die Hardware betreffend, wird es wohl nicht geben. Für interessante Einblicke, welche Spiele zu Weihnachten die Schaufenster zieren werden, ist die Messe am Londoner Olympia-Messegelände allemal gut. Wolfi spielte den rasenden Reporter.



Über ein Drittel mehr
Ausstellungsfläche
bietet die "neue"
ECTS at Olympia

Ausgabe 11/95
erscheint am
25. Oktober

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Jan Graf von Schweinitz und Krain Freiherr von Kauder (js), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431, 613)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo of America
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333), **Assistenz:** Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352), **Assistenz:** Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194
Japan: Accot Corp., Tokio, Tel. 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycorn Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





Come to where the flavor is.

Marlboro

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



RE PECT

900 TIMES MORE POWERFUL THAN 16 BIT.
HIGH END - ENTERTAINMENT BY SEGA.