

MANIAC

OHNE KOMPROMISSE

NEU! 100
Videospiele
für Mega CD & Super Nintendo

TEST



FIFA Soccer

Tournament Turtles

TEST



Jurassic Park

Young Merlin

TEST



Thunder Hawk

Silpheed



Drei neue Abenteuer für **Zelda & Link**



Der erste Test: **Privateer:**

RIESEN



POSTER

EA SPORTS

Anpfiff total: Die neuen Sportspiele

Der Spaß
geht weiter!

LAGUNA
VIDEO GAMES®

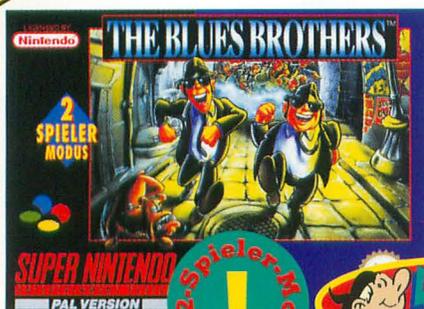
Ihr kennt ja schon Maxx. LAGUNA's
leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten.
Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's
ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie:
Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht
gegen ein anderes LAGUNA-Spiel
mit Spaßgarantie-Sticker für das
gleiche System!



Maxx gibt Vollgas: Super James Pond und Blues Brothers auf Super Nintendo!



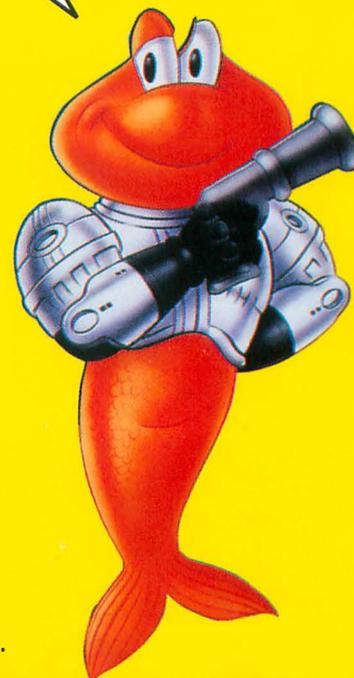
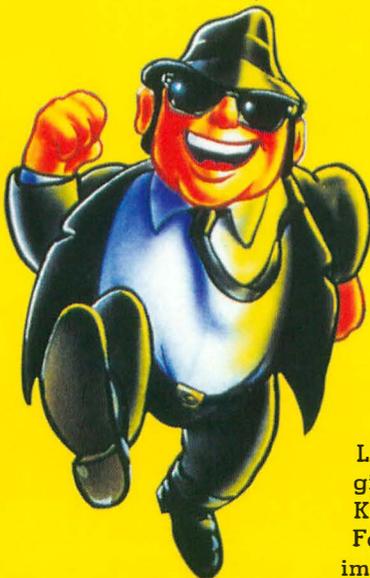
The Blues Brothers
Jake & Elwood, den
Rythm'n'Blues-Superstars,
brennt mächtig der Kittel:
Auf dem Weg zum größten
Konzert aller Zeiten hat sich
alles gegen sie verschworen.
Megaheißer Soundtrack,
Jump'n'Run at it's Best!



Super James Pond
Dr. Maybe, miesester
aller Finsterlinge, hat
die Spielzeugfabrik des
Welt-Spielsachen-Versor-
gers N. Ikolous besetzt, um
von dort aus die Erde mit hin-
terlistigen Pinguinbomben zu
überschwemmen.
Du hast 48 Stunden, um ge-
meinsam mit James Pond,
dem Superagenten des
Geheimdienstes F.I.5.H.,
die Welt zu retten!



Noch mehr Spaß
macht's mit dem
Super-Zubehör von
LAGUNA - fragt danach!



LAGUNA-Spiele
gibt's überall: In
Kaufhäusern, im
Fachhandel oder
im Versandhandel.

* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel
mit Verpackung und 6,- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.



GAME BOY

SUPER NINTENDO

Nintendo

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo. The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. Software © 1992 Titus. James Pond™ and Robocod™ are trademarks of Millennium Interactive Limited. Software is © 1992 Millennium.

MANIAC PUR...

erscheinen uns die zurückliegenden Wochen. Jetzt liegt sie vor Euch, die erste Ausgabe eines brandneuen 16-Blatt-Magazins aus erfahrener Hand. Von Profis für Profis: Zukunft und Vergangenheit des Videospiele, den Schritt vom Spielzeug zum Massenmedium – wir erklären Euch,

wie's dazu kam und was die Zukunft Euch auf den Bildschirm zaubert. MANIAC berichtet aus dem europäischen Umland, aus Japan und den USA und bietet jeden Monat eine komplette Übersicht aller Neuheiten in Deutschland – für Super Nintendo, Mega Drive & CD, Neo Geo und den CD-Konsolen von Philips und Commodore. Mit MANIAC versäumt Ihr nichts: Die wichtigsten Trends in der Unterhaltungselektronik, spektakuläre Entwicklungen der Virtual Reality-Industrie, On-Line-Abenteuer und Gemetzel im Cyberspace finden in MANIAC ihr zeitgemäßes Umfeld – erwartet in den nächsten Monaten Optiken die kein anderes deutsches Magazin bisher veröffentlichte.

Lest MANIAC, wenn Ihr direkte und ehrliche Information wollt: Wir nehmen Videospiele ernst, blicken für Euch hinter die Kulissen und ersparen Euch die Werbesprüche der Industrie. MANIAC ist unabhängig und wird Euch jede Neuerscheinung kritisch vorstellen. MANIAC kennt keine Kompromisse – geht's um die Videospiele der Zukunft, solltet Ihr das Wort ebenfalls aus Eurem Wortschatz streichen.

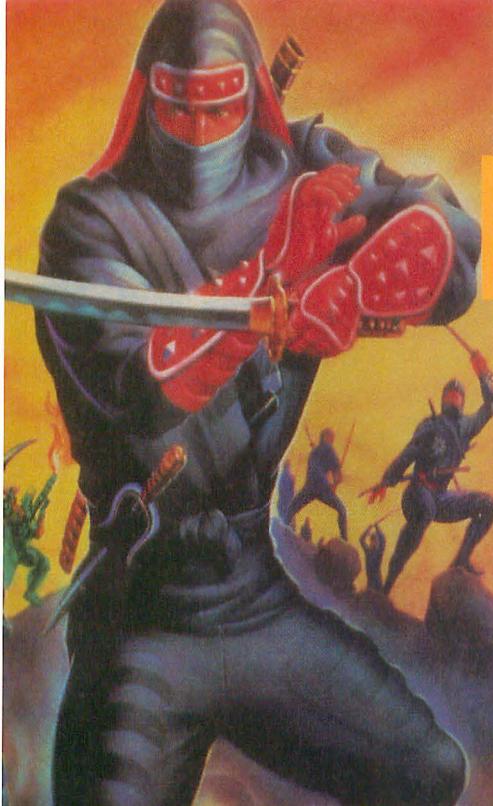


In Trickfilmqualität säbelt sich Aladdin durchs fantastische Reich des Großwesirs.



Hardcore: Digi-Knaller "Mortal Kombat" gegen "Street Fighter 2 Turbo"

THE
MANIACS



MANIAC



NEWS

8

Londonmesse: Das fliegende Reporter-Team Ingo und Martin berichtet von der European Computer Trade Show.

6 Tests & Tester

22

Soccer-Mania:

16 Kurz & Bündig

Fußball-Neuheiten

RUBRIKEN

6 Editorial

79 Impressum

68 Shinobi-Portrait

81 Know-How

70 Abo-Service

86 Comic

71 Leserumfrage

88 Cyberspace

73 Handhelds

92 Replay

78 8-Bit-Tests

98 Vorschau

LAST RESORT

93

Tips & Tricks: Bandheiße Cheats, Tips, und Lösungen zu knapp dreißig nagelneuen 16-Bit-Videospielen

Mega Drive

94 Cool Spot

94 Rocket Knight

Adventures

95 Team USA Basketball

Mega CD

95 Batman Returns

95 Chuck Rock

95 Ecco CD

94 Action Replay Codes

96 **Players Guide:**

Zombies

Super Nintendo

94 Batman Returns

95 Bubsy

94 Cool Spot

93 Goof Troop

94 Mario Paint

95 Pop'n'Twin Bee

94 Street Fighter 2

Turbo

94 Super Bomberman

94 Action Replay Codes

FEATURES

62

Zelda & Link: Nintendos First-Class-Abenteurer lernen sprechen: Wir präsentieren drei neue Link-Adventures.

18 EA Sports

66 Sony Imagesoft

47 Mega CD

82 Alle Super-

60 Mädels & Module

Nintendo-Spiele

68

Unser Premierengast für das Star-Portrait posiert in typischer Pose: Alles über Shinobi ab Seite 68.



88

The Next Generation: Der Welt-raumknüller "Privateer" für MS-DOS-PCs im Test.



60

"Videospiele machen dumm!" Hassen alle Mädels Mario & Co oder gibt's Ausnahmen?

PRESENTS

TESTS



22 FIFA Soccer



24 Striker



24 Ultimate Soccer



26 NHL Hockey 94



26 Player Manager



28 Shinobi 3



30 Gunstar Heroes



32 Ranger X



37 Goof Troop



35 Thunderhawk



36 Silpheed



38 Zombies



38 Zombies



39 Sunset Riders



40 Jurassic Park



40 Jurassic Park



42 Young Merlin



43 Asterix



43 Asterix



44 Aladdin



46 Mario All-Stars



52 Samurai Showdown



54 Street Fighter 2'



54 Street Fighter 2'



56 Tournament Turtles



34 Bubsy



58 Mortal Kombat



58 Mortal Kombat



59 Royal Rumble



59 Cool Spot

16-Bit-Kritik: So fa

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, die alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthält. Andere Vorab-Module oder -CDs wandern in den News- bzw.

Aktuell-Teil von MAN!AC. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr dann im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests Story und Spielablauf neutral beschrieben werden.

Wertung & Prozepte

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Produktes. Da mehrere Redakteure eine Neuerscheinung unter die Lupe nehmen, können Spielspaß, **Grafik und Sound** bis auf das letzte Pünktchen ausdiskutiert werden. Dieses System hat sich die letzten Jahre bewährt und soll auch bei der MAN!AC zur Findung der absoluten Wahrheit dienen.

Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, der Landschaften und Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuesten Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuesten Spiel von Giga-Games 92 unterschiedlich gestaltete Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monsterrassen und eine Handvoll 3-D- und Zoomeffekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

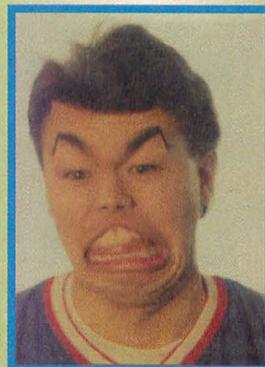


HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
PREIS	5,90 MARK
VERTRIEB	MZV

GRAFIK	72%
SOUND	17%

SPIELSPASS **79%**

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack:
Ein konkurrenzlos abgedrehtes Ballerspiel



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran



Umfang des Moduls. 1 Megabit = 1.000.000 Bit (8Bit = 1 Byte)



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden



Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Focus auf diese Zahl: Wertungen bis 30% warnen vor einer spielertischen Katastrophe, 50% ist solide Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel: gibt die hervortechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Wir wissen nicht, welches Spiel dem Kollegen Ingo gerade über die Mattscheibe geruckelt ist – ein Hit war's bestimmt nicht.

Denn jeder unserer Tester hat fünf Gesichter: Ausgelassen begrüßen wir die Spitzenspiele, während sich bei spielerischen Auslaufmodellen die Mundwinkel streng nach unten verziehen. Steckt Durchschnittskost im Modulschacht, blickt Euch der Tester mit normaler Mimik entgegen.

nktioniert's

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf ihre Vielfalt, Originalität und klangliche Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, durchgehender Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen dabei ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gerne in den zweiten Level zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel 'reinkommt und wie lange Ihr 'drinbleibt.

Vor zwei Jahren drückte Cybermedias Benjamin **Andreas Knauf** noch die Schulbank, handelte mit Automaten-Platinen und gab nebenher das Videospiele-Fanzine "Gamble!" heraus. Jetzt ist er Producer, Anzeigenverkäufer und Hard- und Software-Spezialist in einem, Verwalter über viele tausend Megabyte und wichtigster Kunde der deutschen Telecom. Da er seine Arbeit liebt, ist er mit High-End-End-PC, Spielautomaten und Laserdisc-Spieler ins Cybermedia-Bürogebäude eingezogen – wenn's auf Mitternacht zugeht, schlurft er ein Stockwerk nach oben, am Morgen wankt er wieder abwärts in die Redaktion. Andreas Knauf interessiert sich für "Street Fighter 2", Mercedes SL und die letzte Gehaltsabrechnung.

Martin Gaksch begleitete Mario von seinem ersten Hüpfen in "Donkey Kong" bis zum zoomenden 3-D-Spektakel "Super Mario Kart" – im Gegensatz zu seinen Kollegen hält er "Mario All Stars" für das beste Jump'n'Run aller Zeiten. Sieht man von den lächerlichen Hüpfeskapaden des Klempners ab, macht's für Martin "Maga" Gaksch keinen Unterschied, vor welcher Konsole er sitzt. Bis heute hält er Ausschau nach raren Modulen für das VCS, niemals erschienenen Zubehör für das Colecovision und – kaum zu glauben – Neuerscheinungen für NES und Master System. Die 8-Bit-Rubrik der MAN!AC bestreitet Martin Gaksch, 28, unverheiratet und als Chefredakteur ein Wiederholungstäter, im Alleingang.



Die räumliche Nähe zum Kollegen Knauf kommt **Winnie Forster** sehr gelegen. Hat der Nachtarbeiter mal wieder das gesamte Netzwerk lahmgelegt, den Macintosh Quadra 950 zum finalen Absturz gebracht oder ganz einfach ein Text-Fitzelchen in den unergründlichen Tiefen der Gigabyte-Festplatten verschlampt, genügt ein Anruf und Andreas ist zur Stelle. Entläßt ihn der Arbeitstag in den Feierabend, verkriecht sich Winnie am liebsten in seine Privatbibliothek, in sein Zeitschriften-Archiv oder vor die Duo-Engine. Seinen 486er-PC nutzt er übrigens nur als Spectrum-Emulator.

Ingo Zaborowski, das wandelnde Geheimnis: Bekannt ist nur, daß er Football schätzt, seiner Gitarre metallische Töne entlockt und seinen Sega-Konsolen ewige Treue geschworen hat. Seine 80qm-Wohnung steht bis heute unmöbliert. Nur im Eck links hinten flimmert 24 Stunden der Fernseher und Ingo zapft zwischen Football-Live, Zeichentrick und seinem Mega CD. Zwei Bücher hat der 23jährige Halb-Koreaner bereits verbrochen: Erschienen ist Ingos Lobgesang an seine Lieblingkonsole "Das Mega CD Buch" (Falken/Sega), außerdem werkelte er fleißig am "Konami Games Guide" des gleichnamigen Herstellers.

Nebenstehend sind alle Systeme, die in der MAN!AC berücksichtigt werden. Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo und Mega CD findet Ihr im Testteil und in allen anderen Rubriken des Heftes. Über das CD 32 von Commodore und das Phillips CD-I berichten wir nur sporadisch in einem Feature, in Messeberichten und im News-Teil. Sollten diese CD-ROM-Neulinge in Deutschland erfolgreich sein und von den Herstellern mit Spielen versorgt werden, gibt's auch die entsprechenden Tests. Der Game Boy ist natürlich keine 16-Bit-Konsole; da ihn die meisten von Euch aber als Zweitgerät im Gebrauch haben, gibt's News und Tests in der gesonderten Handheld-Rubrik. Dort findet Ihr auch Infos zu Game Gear und Lynx.



ECTS-Report

Spiele, Software und gestreifte Gesichter: Das Londoner Business Design Centre dient halbjährlich als Schauplatz der wichtigsten europäischen Spielemesse. MAN!AC war vor Ort und trennt die Spreu vom Weizen.

BLADES OF VENGEANCE

ELECTRONIC ARTS

Abgesehen von zwei Dutzend hochkarätigen Sportsimulationen (schlägt auf Seite 18 nach), präsentierte EA drei "normale" Spiele. Einen prima Eindruck hinterließ **Blades of Vengeance**, ein gradliniges Actionspektakel in sieben Etappen. Der besäbelte Held schlägt sich durch Höhlen, Wälder und Schlösser einer fernen Welt, die von Vampiren, Fledermäusen und anderen fantastischen Geschöpfen nur so wimmelt. Für Flipperfreunde hält Electronic Arts **Virtual Pinball** parat, das inhaltlich nichts mit dem mäßigen Vorgänger "Crüe Ball" zu tun hat.



Große Keule für kleinen Kerl: "Son of Chuck" vertrimmt die Urzeiteinwohner (Mega Drive)

Noch in diesem Jahr veröffentlicht Core die Fortsetzung des Neandertaler-Rabatz "Chuck Rock". In **Son of Chuck** vertrimmt der Super-Säugling fleißig Dinosaurier, schlägt sich mit Steinzeitmenschen herum und rettet den entführten Vater – erst nach zwanzig Levels hat der Plattformspas ein Ende.

BUBBA 'N' STIX

CORE DESIGN

Mit dem spektakulären Mega-CD-Actionspiel "Thunderhawk" programmierte sich Core in die Spielspaß-Elite. Core Design wird auch weiterhin Sega treu bleiben und keine Nintendo-Spiele entwickeln. Die letzte Auftragsarbeit von Core war die Mega-Drive-Adaption von "Asterix" für Sega.

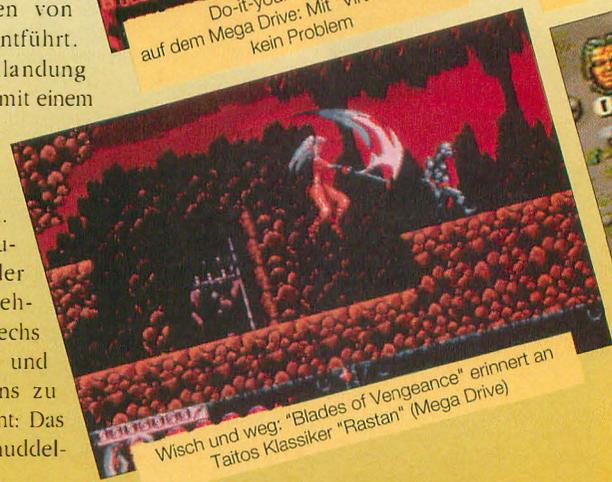
Das kleine Softwarehaus aus dem englischen Derby entwickelt sich immer mehr zum Riesen in Sachen Qualität. Nach Auftragsarbeiten für Virgin ("Corporation"), Sony ("Hook") oder JVC ("Wonderdog") wird **Core Design** alle neuen Spiele unter eigenem Namen auf den Markt bringen. So erscheint im Frühjahr 94 das rätsellastige Jump'n'Run **Bubba 'n' Stix**. Als Bubba gerade einige Tiere im Zoo abliefern, wird er mit seinen Schützlingen von Außerirdischen entführt. Nach einer Bruchlandung freundet sich Bubba mit einem seltsamen Stock an, der ihm als Schläger, Steighilfe, Speer und Brücke dient. Um die Tiere aufzusammeln und wieder zur Erde zurückzukehren, löst Bubba in sechs Levels viele Puzzles und versucht, den Aliens zu entkommen. Imposant: Das Comic-inspirierte Knuddel-Intro.



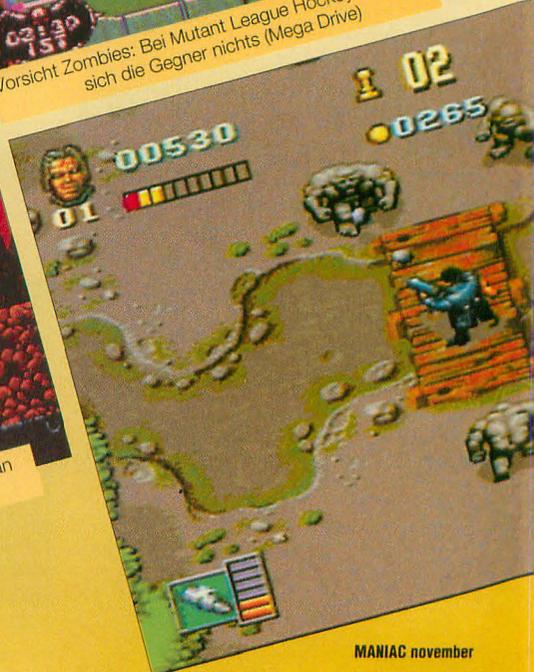
Do-it-yourself-Flipper auf dem Mega Drive: Mit "Virtual Pinball" kein Problem



Vorsicht Zombies: Bei Mutant League Hockey schenken sich die Gegner nichts (Mega Drive)



Wisch und weg: "Blades of Vengeance" erinnert an Taitos Klassiker "Rastan" (Mega Drive)



Das erste "Pinball Construction Kit" wurde von Computerspiel-Pioneer Bill Budge 1983 für Electronic Arts entwickelt. Die spielerisch beste Adaption des Kneipenspaßes ist allerdings David Sniders Oldie "David's Midnight Magic".

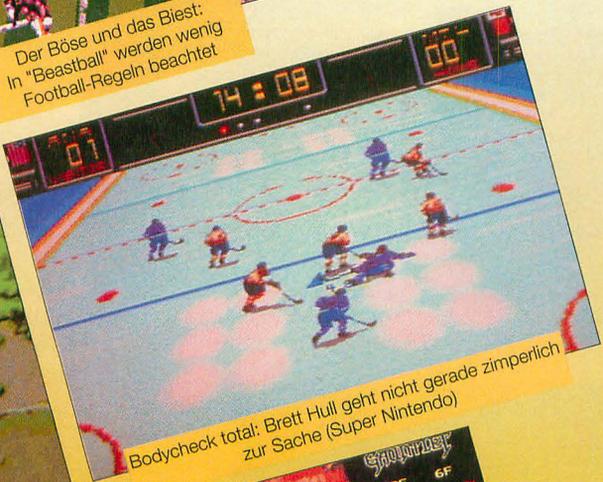
Das erste **Pinball-Construction-Kit** fürs Mega Drive wird noch vor Weihnachten erscheinen und neben fünf Standard-Tischen jede Menge Musik-, Grafik- und Spieloptionen zum "Selber machen" bieten. Zur gleichen Zeit feiert ein alter Bekannter sein Comeback: **James Pond** wird in **Operation Starfish** ein neues Jump'n'Run bestreiten, das dank 16 MB eine weitläufige Oberwelt mit unzähligen Levels bietet.



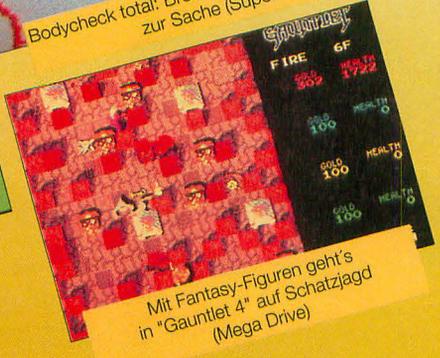
Der Böse und das Biest: In "Beastball" werden wenig Football-Regeln beachtet



Hartgesottene Söldner sollen die Welt von der Chaos Engine befreien (Super Nintendo)



Bodycheck total: Brett Hull geht nicht gerade zimperlich zur Sache (Super Nintendo)



Mit Fantasy-Figuren geht's in "Gauntlet 4" auf Schatzjagd (Mega Drive)

BRETT HULL HOCKEY

ACCOLADE

Accolade setzt auf große Namen: **Brett Hull** von den St. Louis Blues zählt zu den Stars der nordamerikanischen Profiligen und hat bei der Entwicklung der gleichnamigen Eishockeysimulation kräftig mitgewirkt. Das Spielfeld scrollt vertikal und wird von schräg oben gezeigt. Während die Super-Nintendo-Version mit Paßwörtern aufwartet, protzt die Mega-Drive-Umsetzung mit einer Batterie, um Spielstände der laufenden Saison zu sichern.

Als **Fußballfachmann** hat sich Accolade einen Prominenten geangelt, der im Gegensatz zu Mr. Hull weltweit bekannt ist. Der unvergeßliche Pelé begleitet Euch als Coach durch die Saison oder steht zusammen mit dem brasilianischen WM-Team von 1962 als gnadenloser Gegner parat. Das schlicht **Pelé!** betitelte Fußballspiel wird zur Jahreswende für Mega Drive und Super Nintendo erscheinen.

Desweiteren veröffentlicht Accolade die Mega-Drive-Version des Bitmap-Brothers-Titels **Gods**. Das taktisch angehauchte Plattformspiel ist

schon seit gut einem Jahr modulfertig, wurde aber wegen kleiner Scharmützel hinter den Kulissen zurückgehalten. Die Sega-Adaption spielt sich erfreulicherweise etwas flüssiger als die Nintendo-Version und verspricht soliden Spielspaß. Für 1994 sind schließlich **Speed Racer** (Rennspiel zur gleichnamigen Zeichentrickserie), **Unnecessary Roughness** (Football-Simulation mit NFLPA-Lizenz) sowie ein Basketballspiel mit NBA-Shootingstar **Charles Barkley** angekündigt.



Elf Freunde müßt Ihr sein: Eine heiße Szene vor dem Tor (Super Nintendo)

THE CHAOS ENGINE



Auch der traditionsreiche Computerspielhersteller aus den Vereinigten Staaten (mittlerweile von Spectrum Holobyte gekauft), mischt bei Super Nintendo und Mega Drive kräftig mit: Besonders interessant ist die Umsetzung des **Computerspielehits** **The Chaos Engine** für Nintendos 16-Bitter. Das harte Action-Adventure entführt Euch in die Zukunft, wo Ihr eine außer Kontrolle geratene Zeitmaschine zerstören müßt. Allein oder zu zweit verfolgt Ihr die Mission aus der Vogelperspektive, kämpft mit Mutanten und löst viele Rätsel. Sechs Söldner warten darauf, daß Ihr sie ab März 1994 durch sechzehn schwere Levels führt.

Unter dem Microprose-Banner erscheinen außerdem das Denkspiel **Wordtris** sowie **Beastball**, ein ultrahartes Footballspektakel mit Monstern. Beide kommen für das Super Nintendo, das im Dezember einen weiteren Klassiker begrüßt: **Impossible Mission - 2025: The Special Edition** enthält neben der Original-Version, die Mitte der achtziger Jahre für den Commodore 64 entwickelt wurde, ein komplett neues Szenario mit frischen Rätseln. Nicht nur Nostalgiker

Folgende Fußball-Profis standen bereits für eine Videospiel-Kickerei Pate: Lotbar Mattbäus (Computer), Pierre Littbarski (mehrere Spiele für Computer und Konsolen), Karl-Heinz Rummenigge (Videospiele), Bodo Illgner (Computer) und demnächst Sepp Maier für Acclaim (Videospiele).

Wer diese Ausgabe aufmerksam liest, wird mehrmals auf den Namen Bitmap Brothers stoßen. Das Londoner Programmiererteam genießt unter Computerspielern Kultstatus und entwarf Ende der 80er Jahre die "Speedball"- und "Xenon"-Spiele, danach "Gods" (das jetzt auch fürs Mega Drive erscheint) und "The Chaos Engine".



Der Computerspiel-Oldie "Impossible Mission" wird zur Zeit für seine 16-Bit-Premiere hergerichtet (Super Nintendo)

freuen sich auf das knobelintensive Jump'n'Run-Revival. Mega-Driver stehen hingegen mit dem Strategie-Adventure *Pirates! Gold* in See, bei dem Ihr Euch vom Schiffsjungen bis zum gefürchteten Freibeuter hochdient.

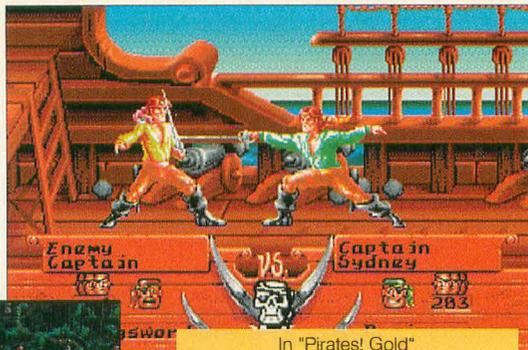
Tengens Video-spielhistorie ist ungewöhnlich. Ende der achtziger Jahre starteten die Kalifornier mit einer Reihe von NES-Spielen; in erster Linie Umsetzungen der zahlreichen Atari-Spielautomatenbits sowie Adaptationen von Sega-Arcade-Schlagern. Allerdings waren die Titel nicht von Nintendo lizenziert, und das Gericht wurde bemüht. Nach jahrelangem Rechtsstreit entschloß sich Tengen, die NES-Entwicklung einzustellen und sich Sega-Konsolen zuzuwenden – diesmal mit Genehmigung.

GAUNTLET 4



Die Tochterfirma des Automatenherstellers Atari Games hat inzwischen eine Europa-Niederlassung und präsentierte sich zum ersten Mal auf der ECTS. Im Paket der **Tengen**-Neuveröffentlichungen war die Mega-Drive-Version des klassischen Action-Strategie-Adventure-Mix *Gauntlet 4*. Als Elf, Zauberer, Zwerg oder Amazone durchkämmt Ihr Dutzende von Labyrinth, in denen Monster und Geister über kostbare Geschmeide wachen. Die Grafik hat sich gegenüber dem Arcade-Original aus dem Jahre 1985 zwar kaum verändert, dafür kann die Heimversion zu viert gleichzeitig gespielt werden – vorausgesetzt Ihr habt den Sega-Vier-Spieler-Adapter.

Die Sega-Version des Loricel-Tennis-spiels *Davis Cup World Tour* kommt ebenfalls im Herbst. Ein gesplitteter Bildschirm und die Unterstützung des 6-Button-Joypads versprechen realistische Filzballgefechte. Hinter verschlossenen Türen präsentierte Tengen außerdem den zweiten Teil des Fantasy-Flippers *Dragon's Fury*, Import-Fans als "Devil Crash" bekannt. Der furiose Bildschirm-Pinball wartet mit Horror-Optiken, Bonusrunden und neuen Targets auf – 1994.



In "Pirates! Gold" wird auf hoher See ums Überleben gekämpft (Mega Drive)

THE JUNGLE BOOK



Nach dem großartigen "Aladdin", das Virgin in Zusammenarbeit mit Sega entwickelt hat, steht als nächstes Disney-Abenteuer die Videospieldaption des Klassikers *Jungle Book* an. Das putzige Jump'n'Run erstreckt sich über zwölf Levels, in denen Ihr alle Charaktere des Kinohits kennenlernt. Held Mowgli verteidigt sich mit Bananen, Boomerangs und Blasrohr, das mit Nüssen geladen



Knallhart: In Robocop vs Terminator wird Altmetall produziert.



Mega Drive only: Dune 2 wird Anfang nächsten Jahres erscheinen.



Das Dschungelbuch lebt – in diesem Fall auf dem Mega Drive.

Mittlerweile hat Medien-Gigant Virgin auch in Deutschland eine Niederlassung für Computer- und Videospiele. Die Virgin interactive (Deutschland) GmbH wird von Ex-Acclaim-Mitarbeiter Christian Gloe von Hamburg aus geleitet.

wird. Das grafisch spektakuläre Plattformspiel erscheint zunächst fürs Mega Drive, die Super-Nintendo-Version folgt wenig später. Abgesehen von den Disney-Lizenzen hat **Virgin** eine Menge weitere Trümpfe im Ärmel. So erwarten wir exklusiv auf dem Super NES das 16-MB-starke Einsteiger-Rollenspiel *Young Merlin*, das von den langjährigen Computerspielentwicklern Westwood in Szene gesetzt wird. Umsetzungen der Mega-Drive-Hits *Cool Spot* und *Muhammad Ali Boxing* stehen ebenfalls auf dem Programm. Für beide 16-Bit-Konsolen wird mit der Filmumsetzung *Dragon Bruce Lee*, der König des Eastern, seinen Videospieleinstand geben. Das Kampfsportspiel prahlt mit 36 unterschiedlichen

Schlagvarianten, die gerade mal in 16 MB Platz haben. Dank Virgin dürfen sich Mega-Drive-Freunde auf "ihre" *Lost Vikings* freuen, die auf dem Super Nintendo schon seit einiger Zeit als Import und zu Weihnachten auch als offizielle PAL-Version erhältlich sind. Die Geschicklichkeitsgrübeleien verspricht knackige Puzzles und

niedliche Animationen der Wikingerhelden. Weniger putzig gibt sich dagegen *Robocop vs Terminator*, in dem es heftig zur Sache geht -- zunächst exklusiv auf dem Mega Drive. Last but not least bescheren uns Westwood und Virgin *Dune 2*, die Fortsetzung des Strategiepos, das in diesen Tagen für das Mega-CD auf den Markt kommt. Angesichts dieser imposanten Produktpalette werden wir in einer der nächsten Ausgaben einen genaueren Blick auf Virgin und ihre Spiele werfen -- und einige exklusive Facts für Euch recherchieren.



Es soll Leute geben,
die haben sie nicht
alle ...
Wir schon!

Aktuelle Hits fürs



Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, rufen Sie uns an!

Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, rufen Sie uns an!

Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, rufen Sie uns an!



The Ottifants
Best.-Nr. 414124
DM 119,95

MEGA CD
+ Road Avenger
Bestell.Nr. 414180
DM 599,-



- 404415 Afterburner III DM 99,95
- 404410 Final Fight DM 99,95
- 404653 Sh. Holmes II DM 119,95
- 404652 Prince of Persia DM 99,95
- 404902 Make my Video: INXS DM 99,95
- 404602 Jaguar XJ 220 DM 99,95
- 404903 Thunderhawk DM 119,95

Mega
CD

Ultimate Soccer Best.-Nr. 411219 DM 119,95

Jurassic Park Best.-Nr. 410000 DM 129,95

Mortal Kombat

Realistische Karate-Action bietet dieses 16-Meg-Cartridge fürs Mega-Drive.
Best.-Nr. 311201 DM 139,95

Rocket Knights Adventures
Best.-Nr. 500004 DM 109,95

ALADDIN

Zeichentrick-Action in bester Qualität mit 16 MegaBit! Erhältlich ab Oktober.
Best.-Nr. 411058 DM 119,95

The Flintstones

Yabbadabbadoo - 16 MegaBit!
Best.-Nr. 411088 DM 119,95

Korona-Soft
Versandhandels GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
33332 Gütersloh

Tel. 0 52 51 / 18 28
Fax. 0 52 41 / 1 30 43

Bestell-Q-Pong für MANIAC-Leser

Versandkosten: Inland NN + 6,- DM oder Scheck + 6,- DM, ab 300,- DM Versandkosten frei. Ausland nur EC-Scheck/Bar/Postanweisung + 12,- DM.

Hiermit bestelle ich folgende Mega-Drive- bzw. Mega-CD-Artikel:

Preis

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33332 Gütersloh

MESSENEUHEITEN FÜR MEGA DRIVE UND SUPER NINTENDO



Im Cyberspace wird auch geballert: Psychedelische Farbeffekte begleiten das "Lawnmower"-Spielgeschehen. (Mega Drive)

THE LAWNMOWER MAN



STORM

Die spektakulärste Lizenz von Storm ist **The Lawnmower Man** (lief in deutschen Kinos als "Rasenmäher-Mann"), der auf Super Nintendo im November und im nächsten Jahr auf Mega Drive und Mega-CD erscheint. Ihr seid Dr. Angelo und jagt einen wahn-sinnigen Ex-Gärtner durch zwölf Plattformlevels und 3-D-Abschnitte. Dazu gibt's grafische Anklänge an den Film und digitalisierte Soundeffekte.

Mit den **Troddlers**, einem "Lemmings"-verwandten Denkspiel, und der Unterwasser-Olympiade **James Pond's Crazy Sports** (Umsetzung der "Aquatic Games" auf dem Mega Drive) erscheinen in den nächsten Monaten weitere Storm-Produkte für das Super Nintendo. Noch im frühen Entwicklungsstadium war **Mr. Tuff**, ein Geschicklichkeitsspiel um einen Abrissroboter, der mit schlagenden Argumenten einen ganzen Planeten von unkontrollierbaren Kriegsdroiden säubert.



Ganz schön tuff: Der gleichnamige Spieleheld ballert sich durch feindliche Super-Nintendo-Linien

Spielertitel	Publisher	Systeme	Spielgenre	Anzahl der Spieler	voraussichtlicher Erscheinungsdatum
Beastball	Microprose	MD/SN	Action	1-2	März 94
Blades of Vengeance	Electronic Arts	MD	Action	1-2	Dezember
Brett Hull Hockey	Accolade	MD/SN	Sport	1-2	Dezember
Bubba'n'Stix	Core	MD	Geschicklichkeit	1	Februar 94
Bubsy 2	Accolade	MD/SN	Jump'n'Run	1	2. Quartal 94
Castlevania: New Generation	Konami	MD	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94
Chaos Engine, The	Microprose	SN	Action-Adventure	1-2	Februar 94
Charles Barkley Basketball	Accolade	MD/SN	Sport	1-2	2. Quartal 94
Chuck Rock	Sony	SN	Jump'n'Run	1	November
Cliffhanger	Sony	SN	Action	1	November
Cool Spot	Virgin	SN	Geschicklichkeit	1	Dezember
Cosmic Spacehead	Codemasters	MD	Jump'n'Run	1	November
Davis Cup World Tour	Tengen	MD	Sport	1-2	Oktober
Dennis	Ocean	SN	Jump'n'Run	1	November
Dr. Franken	Elite	MD/SN	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94/Dezember (E)
Dracula	Sony	MD/SN	Geschicklichkeit	1	November
Dragon	Virgin	SN	Prügelspiel	1-2	1. Quartal 94
Dragon's Fury 2	Tengen	MD	Flipper	1	Januar 94
Dragon's Lair	Elite	MD	Geschicklichkeit	1	1. Quartal 94
Dune 2	Virgin	MD	Strategie	1	1. Quartal 94
Equinox	Sony	SN	Action-Adventure	1	November
Fidgetts, The	Elite	MD/SN	Geschicklichkeit	1-2	3. Quartal 94
Fire and Ice	Virgin	MD	Geschicklichkeit	1	1. Quartal 94
Flashback	Sony	SN	Action-Adventure	1	November
Gauntlet 4	Tengen	MD	Action	1-4	November
General Chaos	Electronic Arts	MD	Strategie	1-4	
Gods	Accolade	MD	Geschicklichkeit	1	November
Gunship	U.S. Gold	MD	Action	1	Dezember
Hook	Sony	SN	Jump'n'Run	1	November
Humans	Gametek	SN	Denkspiel	1	Oktober (E)
Impossible Mission 2025 - Special Edition	Microprose	SN	Action-Adventure	1	Januar 94
James Pond 3: Operation Start!5h	Electronic Arts	MD	Jump'n'Run	1	November
James Pond's Crazy Sports	Storm		Geschicklichkeit	1-4	Januar 94 (E)
Joe & Mac 2	Elite	MD/SN	Action	1-2	3. Quartal 94
Joe & Mac	Elite	MD	Action	1-2	1. Quartal 94
Jungle Book	Virgin	MD/SN	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94
Lamborghini: American Challenge	Titus	SN	Rennspiel	1-2	Dezember
Last Action Hero	Sony	MD/SN	Action	1	November
Lawnmower Man, The	Storm	MD/SN	Geschicklichkeit	1-2	1. Quartal 94/Dezember
Lost Vikings, The	Virgin	MD	Geschicklichkeit	1	1. Quartal 94
Madden NFL 94	Electronic Arts	MD/SN	Sport	1-5	November/Januar 94
Might & Magic 2	Elite	SN	Rollenspiel	1	November (E)
Mr. Nutz	Ocean	SN	Jump'n'Run	1	November (E)
Mr. Tuff	Storm	SN	Geschicklichkeit	1	2. Quartal 94
Muhammad Ali's Heavyweight Boxing	Virgin	SN	Sport	1-2	1. Quartal 94
Mutant League Hockey	Electronic Arts	MD		1-4	Dezember
NBA Showdown	Electronic Arts	SN	Sport	1-2	Januar 94
NHL Hockey 94	Electronic Arts	SN	Sport	1-5	Januar 94
Pelél	Accolade	MD/SN	Sport	1-2	Dezember/1. Quartal 94
Pirates! Gold	Microprose	MD	Strategie	1	Oktober (Import)
Powerslide	Elite	SN(FX)	Rennspiel	1	4. Quartal 94
Plok	Nintendo/Tradewest	SN	Jump'n'Run	1	Oktober
Prehistoric Man	Titus	SN	Jump'n'Run	1	1. Quartal 94
Puggsy	Psygnosis	MD	Geschicklichkeit	1	November
Ranma 1/2	Ocean	SN	Prügelspiel	1-2	November (E)
Robocop vs Terminator	Virgin	MD	Action	1	Dezember
Sensible Soccer	Sony	MD/SN	Sport	1-2	November/Dezember
Skyblazer	Sony	SN	Action	1	November
Son of Chuck	Core	MD	Jump'n'Run	1	November
Speed Racer	Accolade	MD/SN	Rennspiel	1	Dezember/1. Quartal 94
Super Bomberman	Hudson/Sony	SN	Geschicklichkeit	1-4	November
Tinhead	Microprose	MD	Jump'n'Run	1	Dezember (Import)
Troddlers	Storm	SN	Denkspiel	1-2	November (E)
Unnecessary Roughness	Accolade	MD	Sport	1-2	1. Quartal 94
Virtual Pinball	Electronic Arts	MD	Flipper	1	November
Winter Olympics	U.S. Gold	MD/SN	Sport	1-2	November
Wiz n Liz	Psygnosis	MD	Geschicklichkeit	1-2	November
Wordtris	Microprose	SN	Denkspiel	1-2	Dezember
World Cup Sticker	Elite	SN	Sport	1-4	2. Quartal 94
Young Merlin	Virgin	SN	Action-Adventure	1	1. Quartal 94
Zool	Gremlin	MD/SN	Jump'n'Run	1	Dezember

Erklärung: MD: Mega Drive, SN: Super Nintendo, E: Angabe gilt nur für England

In Japan sind Anime-Zeichentrickfilme eine Mega-Industrie, im europäischen Umland seit Jahren beliebt. Über die Firma Game Syndicat kommen die Japano-Fetzer in englischen Versionen nun auch nach Deutschland.



Der kleine "Dennis" ist eine Landplage: Auch auf dem Super Nintendo gewährt er seinen Mitbewohnern nicht eine ruhige Minute.

THE JUNGLE BOOK



Nach dem großartigen "Aladdin", das Virgin in Zusammenarbeit mit Sega entwickelt hat, steht als nächstes Disney-Abenteuer die Videospieladaption des Klassikers *Jungle Book* an. Das putzige Jump'n'Run erstreckt sich über zwölf Levels, in denen Ihr alle Charaktere des Kinohits kennenlernt. Held Mowgli verteidigt sich mit Bananen, Boomerangs und Blasrohr, das mit Nüssen geladen wird. Das grafisch spektakuläre Plattformspiel erscheint zunächst fürs Mega Drive, die Super-Nintendo-Version folgt wenig später. Abgesehen von den Disney-Lizenzen hat **Virgin** eine Menge weitere Trümpfe im Ärmel. So erwarten wir exklusiv auf dem Super NES das 16-MB-starke Einsteiger-Rollenspiel *Young Merlin*, das von den langjährigen Computerspielentwicklern Westwood in Szene gesetzt wird. Umsetzungen der Mega-Drive-Hits *Cool Spot* und *Muhammad Ali Boxing* stehen ebenfalls auf dem Programm. Für beide 16-Bit-Konsolen wird mit der Filmumsetzung *Dragon Bruce Lee*, der König des Eastern, seinen Videospieleinstand geben. Das Kampfs-



portspiel prahlt mit 36 unterschiedlichen Schlagvarianten, die gerade mal in 16 MB Platz haben. Dank Virgin dürfen sich Mega-Drive-Freunde auf "ihre" *Lost Vikings* freuen, die auf dem Super Nintendo schon seit einiger Zeit als Import und zu Weihnachten auch als offizielle PAL-Version erhältlich sind. Die Geschicklichkeitsgrübeleien verspricht knackige Puzzles und niedliche Animationen der Wikingerhelden. Weniger putzig gibt sich dagegen *Robocop vs Terminator*, in dem es heftig zur Sache geht --



Viele Rätsel in isometrischer Umgebung: Equinox erscheint nur für Super Nintendo

zunächst exklusiv auf dem Mega Drive. Last but not least bescheren uns Westwood und Virgin *Dune 2*, die Fortsetzung des Strategieepos, das in diesen Tagen für das Mega-CD auf den Markt kommt. Angesichts dieser imposanten Produktpalette werden wir in einer der nächsten Ausgaben einen genaueren Blick auf Virgin und ihre Spiele werfen -- und einige exklusive Facts für Euch recherchieren.

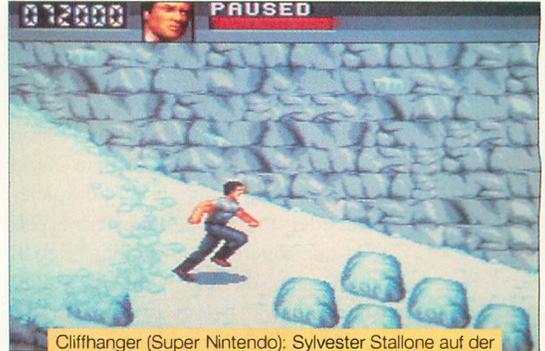
THE LAWNMOWER MAN

Die spektakulärste Lizenz von Storm ist *The Lawnmower Man* (lief in deutschen Kinos als "Rasenmäher-Mann"), der auf Super Nintendo im November und im nächsten Jahr auf Mega Drive und Mega-CD erscheint. Ihr seid Dr. Angelo und jagt einen wahnsinnigen Ex-Gärtner durch zwölf Plattformlevels und 3-D-Abschnitte. Dazu gibt's grafische Anklänge an den Film und digitalisierte Soundeffekte.

Mit den *Troddlers*, einem "Lemmings"-verwandten Denkspiel, und der Unter-



Super Nintendo: Arnold prügelt sich als "Last Action Hero" durch finstere Seitenstraßen



Cliffhanger (Super Nintendo): Sylvester Stallone auf der Flucht vor Schneemassen

WINTER OLYMPICS



Nach dem Bestseller "Olympic Gold" setzt U.S. Gold die **olympische Tradition** fort: Der aktuelle Streich heißt *Winter Olympics* und bietet elf unterschiedliche Disziplinen. Der Bildschirmathlet darf sich unter anderem an Biathlon, Bobfahren, Skispringen und Alpin-Ski-Wettbewerben erfreuen - mit Trickskifahren wurde sogar eine Disziplin umgesetzt, die bislang in keiner Sport-Compilation



Gegenüber "Olympic Gold" wurden Grafik und Animationen in "Winter Olympics" deutlich aufgemöbelt

zu finden war. Während Wintersportler auf dem Super Nintendo alleine bleiben, dürfen auf dem Mega Drive zwei Spieler gleichzeitig antreten. Ansonsten unterscheiden sich die Versionen nicht. Mega-Drive-Freunde erwarten zudem die Computerspieladaption *Gunship*. Ihr steuert den Apache AH-64A durch feindliches Gebiet und zerstört im Tiefflug Raketenbasen, strategisch bedeutende Brücken, Landebahnen und Panzer. Im Gegensatz zum Original wird bei der Videospielumsetzung viel Wert auf Action gelegt. Für den Februar ist schließlich noch das Spiel zum Comichelden *The Incredible Hulk* geplant. Näheres dazu findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Die erste Sportspielsammlung schuf David Crane 1983 mit dem Joystick-Killer "Decathlon" für das Atari VCS 2600. Der Millionenbit inspirierte Entwickler aus aller Welt: Wenig später kam Konamis "Hyper Sports/Track & Field" in die Spielballen, 1984 setzte Epyx dann mit "Summer Games" auf dem C 64 einen Sportspiel-Meilenstein.

Total Digital

Achtung CD:
 Englische Spieleentwickler setzen auf die Compact Disc. Neben Mega-CD und CD-I findet auch Commodores neuer Amiga CD-32 die Unterstützung einiger Software-Häuser



Obwohl das Mega-CD in England schon seit April diesen Jahres auf dem Markt ist, wollen sich einige britische Spiele-schmieden mit Segas neuestem Spiel-zeug nur zögerlich anfreunden. Neben Core Design, die mit "Wonderdog" und "Thunderhawk" bereits zwei hochwertige Mega-CD-Spiele ablieferten, küm-mern sich in erster Linie Sony, Psygnosis und Virgin um Segas CD-Laufwerk. Während Virgin mit dem Actionspekta-kel **Terminator**, dem Vektorgrafik-Jump'n'Run **Another World 1&2** und dem Strategiespiel **Dune** drei CDs im Feuer hat, kündigt Core zwei neue Titel an. Die "Chuck Rock"-Fortsetzung **Son**

of **Chuck** soll ebenso wie die Plattform-hüpferei **Bubba'n Stix** Anfang 94 auf den Markt kommen. Nebenbei werkelt "Thunderhawk"-Schöpfer Mark Avory an einem Weltraum-3-D-Actionspiel, das im April nächsten Jahres veröffentlicht wer-den soll.

Sony und Psygnosis ("It's a Sony": Vor wenigen Monaten wurde der Liverpool-er Hersteller vom japanischen Konzern gekauft) haben zusammen fünf Spiele in der Entwicklung (siehe Tabelle). Besonders gespannt dürfen wir auf die CD-Umsetzung des Computerspielehits



Die "Terminator"-CD ist in Q-Sound abgemischt und wurde mit FMV-Szenen aufgepeppt

Sensible Soccer sein, von dem bereits jetzt eine Fortsetzung in Arbeit ist (**World of Sensible Soccer**). Nähere Infos zu der Modulversion findet Ihr in unserer großen Sport-Story ab Seite 22. Die restlichen Firmen wagen sich nur mit ein, bestenfalls zwei Titeln auf die Mega-CD-Bühne: So dürfen wir von dem französischen Entwickler

MESSENEUHEITEN FÜR CD-SYSTEME

Spielertitel	Publisher	Systeme	Beschreibung	Anzahl der Spieler	voraussichtlicher Erscheinungstermin
7th Guest, The	Philips/Virgin	CD-I (FMV)	Computerspielumsetzung: Aufwendiges Grafik-Adventure mit etlichen "Mini-Spielen im Spiel"	1	November
Another World 1&2	Virgin	Mega-CD	Computerspielumsetzung: Erweiterte Version des bekannten Vektorgrafik-Action-Adventures	1	1. Quartal 94
Beast 2	Psygnosis	Mega-CD	Computerspielumsetzung: CD-Update des dumpfen Modul-Actionspiels	1	November
Bubba'n Stix	Core	Mega-CD	Neu: Traditioneller Geschicklichkeitstest	1	1. Quartal 94
Caesar's World Boxing	Philips	CD-I	Neu: Videospielbosen mit Realfilm-Intermezzi	1-2	Dezember
Chaos Engine, The	Renegade	CD-32	Computerspielumsetzung: Action-Adventure von den Bitmap Brothers	1	Dezember
Diggers	Millenium	CD-32	Neu: "Lemmings" unter Tage	1	Oktober
Dune	Virgin	Mega-CD	Computerspielumsetzung: Strategiespiel zum Kultfilm	1	Oktober
Earth Command	Philips	CD-I	Neu: Strategiespiel zum Thema "Rettet die Welt"	1	Oktober
Inca 2	Coktelvision	CD-I	Neu: Fortsetzung des Action/Simulation/Adventure-Mixes	1	2. Quartal 94
James Pond 2: Robocod	Millenium	CD-32	Computerspielumsetzung: Jump'n'Run um den lieblichen Anti-Helden	1	September
James Pond 3: Operation Starfish	Millenium	CD-32	Neu: Jump'n'Run mit Oberwelt und vielen Levels	1	November
Jurassic Park	Ocean	CD-32	Neu: Der Kino-Blockbuster als Actionspiel	1	Oktober
Kether	Philips/Infogrames	CD-I	Neu: 3-D-Action aus Frankreich	1	Oktober
Lawnmower Man	Storm	Mega-CD	Videospielumsetzung: Genre-Eintopf, der sich an die Filmhandlung hält - Action	1	1994
Lethal Enforcers	Konami	Mega-CD	Automatenumsetzung: Zielen & Ballern (Lichtpistole wird mitgeliefert)	1-2	2. Quartal 94 (E)
Lilil Devil	Philips/Gremlin	CD-I	Computerspielumsetzung: Aufwendiges, witziges 3-D-Geschicklichkeitsspiel	1	2. Quartal 94
Lotus Trilogy, The	Gremlin	CD-32	Computerspielumsetzung: Compilation der erfolgreichen Rennspiele	1-2	November
Microcosm	Philips/Psygnosis	Mega-CD/CD-32/CD-I (FMV)	Computerspielumsetzung: Abgefahrene 3-D-Action im menschlichen Körper	1	November/Dezember/2. Quartal 94
Morph	Millenium	CD-32	Computerspielumsetzung: Geschicklichkeitsspiel mit einen verwandlungsfähigen Roboter	1	Oktober
Powerslide	Elite	Mega-CD/3DO	Neu: Rasantes Rennspiel	1-2	3. Quartal 94
Puggsy	Psygnosis	Mega-CD	Neu: Jump'n'Run mit Rätselunterlagen	1	November
Return to Zorc	Activision	Mega-CD/3DO	Computerspielumsetzung: Aufwendiges Rollenspiel-Adventure	1	1994
Robocop vs. Terminator	Virgin	Mega-CD	Videospielumsetzung: Krach, wumm, bumm!	1	2. Quartal 94
Ryder Cup	Ocean	CD-32	Neu: Golfsimulation zum Thema "Europa vs USA"	1	Oktober
Sensible Soccer	Renegade	Mega-CD/CD-32	Computerspielumsetzung: CD-Adaption des Kassenknüllers	1-2	2. Quartal 94/September
Son of Chuck	Core	Mega-CD	Computerspielumsetzung: Fortsetzung des Urzeit-Jump'n'Run: Jetzt mit dem Sohnmänn.	1	1. Quartal 94
Stellar Fire	Sierra	Mega-CD/3DO	Computerspielumsetzung: 3-D-Action auf fernen Planeten (als "Stellar 7" langjähriger Computerspielern bekannt)	1	2. Quartal 94
T.F.X.	Ocean	CD-32	Neu: 3-D-Action mit Simulationscharakter von dem Entwicklerteam DID	1	November
Terminator	Virgin	Mega-CD	Videospielumsetzung: Aufgemotzte Variante des Actionspektakels	1	November
Voyeur	Philips/Propaganda Films	CD-I	Neu: Interaktiver Thriller mit Erotik-Touch	1	November
Zool	Gremlin	CD-32	Computerspielumsetzung: Knallbuntes Jump'n'Run mit Gremlins neuem Maskottchen	1	September

Erklärung: FMV: benötigt die Full-Motion-Video-Cartridge von Philips, E: Angabe gilt nur für England



Zelda & Link geben sich auf dem CD-I die Ehre. Mehr darüber erfahrt ihr im Link-Special ab Seite 62.

Infogrames ein Spiel mit den Schlümpfen erwarten, das als Demo grafisch sehr schön aussah. Von den Elite- und Activision-Ankündigungen waren leider keine bewegten Bilder zu sehen; das Gleiche gilt für den Lawnmower Man aus dem Hause Storm.



Nach dem CDTV-Supergau wagt sich Commodore doch noch mal an eine CD-Konsole. Wie der Name "Amiga CD-32" schon andeutet, baut die Konsole auf dem neuen Amiga 1200 auf, sprich: Sie bietet 32-Bit-Architektur, 16,8 Millionen Farben und mächtig viel Speicherplatz auf CD. Entwickler, die sich für das CD-32 begeistern, kommen meist aus dem Computerspiele-Lager. So sympathisieren unter anderem die Software-Häuser Renegade und Gremlin Graphics (beide sind für erfolgreiche Amiga-Spiele bekannt) mit Commodores CD-Neuheit. Zu sehen waren allerdings nur geringfügig aufgemotzte Versionen von Original-Amiga-Titeln. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler Zeit und Geld opfern, das CD-32 konsequent zu nutzen und so für schlagkräftige Kaufargumente sorgen. Noch ist kein Knaller



Die Amiga-CD-32-Konsole ist mittlerweile ausgeliefert und kostet um die 600 Mark



Erotik & Abenteuer in "Voyeur" auf Philips CD-I

in Sicht, für den alleine man die rund 700 Mark teure CD-Konsole kaufen müßte. Nichtsdestotrotz werden wir Euch in den nächsten Ausgaben auf dem Laufenden halten, wie sich der Amiga CD-32 spielerisch entwickelt.



Jahr für Jahr bemüht sich Philips, spieleverwöhnte Journalisten für ihr CD-I, die Compact Disc interactiv, zu begeistern. Nachdem in den ersten beiden Jahren kaum ein ansprechendes Spiel präsentiert werden konnte, deuten sich nun erste Highlights an. So verblüfft der interaktive Thriller *Voyeur* mit erstklassigen Full-Motion-Video-Szenen, die selbst abgebrühten High-End-Spielern ein Wort des Lobes wert waren – kein Vergleich zu den gepixelten Video-Sequenzen in "Night Trap" oder "Sewer Shark" für das Mega-CD.

Während "Voyeur" interessanterweise ohne das Full-Motion-Video-Modul auskommt (spielt alle "Digital Video"-Filme ab und wird in Deutschland Anfang nächsten Jahres für rund 500 Mark erhältlich sein), setzen die CD-I-Versionen von *The 7th Guest* und *Micromism* auf die steckbare CD-I-Erweiterung. Die Grafik dieser beiden Spiele ist von Fernsehbildern kaum noch zu unterscheiden – fragt sich nur, ob die Titel auch spielerisch überzeugen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch ausführlich über das CD-I, die Zubehörpalette und die kommenden Spiele-Highlights informieren. Da der Ladenpreis kürzlich von 1498 auf 1298 Mark gesenkt wurde (1000 Mark sind für 94 anvisiert), kommt das CD-I



Spektakuläre Full-Motion-Video-Szene aus "Microcosm" (CD-I)

REST DER WELT

Gremlins Jump 'n' Run-Erfolg *Zool* kommt für beide 16-Bit-Systeme. Der Ameisen-Ninja kämpft sich durch sieben grell-bunte Levels. # "Striker"-Produzent Elite hat viel vor – Im nächsten Jahr kommen acht aufwendige Titel aus den Elite-Labors, darunter auch ein Spiel mit Super FX-Chip



Wird noch überarbeitet: Ein erster Eindruck von "Castlevania: New Generation" auf dem Mega Drive

(*Powerslide*) und zwei Mega-CD-Produktionen. Außerdem stehen die Monster-Abenteuer des *Dr. Franken*, die Steinzeitkrieger *Joe & Mac 2*, sowie die *Fidgetts*, zwei total abgefahrene Jump 'n' Run-Mäusehelden, in der Startreihe für Sega- und Nintendo-Konsolen. Dem Super Nintendo vorbe-

halten bleibt die Up-Date-Version von *World Cup Striker*, für das Mega Drive werden Versionen von *Joe & Mac* sowie *Dragon's Lair* nachgeliefert. # Titus zeigte fürs Super Nintendo das Höhlenmenschen-Jump 'n' Run *Prehistoric Man* und das Split-Screen-Autorennen *Lamborghini-American Challenge*.

Gametek vervollständigt die *Humans*-Palette mit der Super-Nintendo-Variante, außerdem kommt 1994 die Umsetzung des Amiga-Flipper-Hits *Pinball Dreams*. # Codemasters präsentiert rechtzeitig zu Weihnachten *Cosmic Spacehead*, ein Adventure mit Geschicklichkeitseinlagen. # Und was macht Konami? Die meisten Neuheiten werden in dieser Ausgabe getestet ("Zombies", "Tournament Fighters"), und die *Castlevania*-Premiere auf dem Mega Drive (*Castlevania: New Generation*) wird erst 1994 auf den Markt kommen.



Bunt, bunter, Zool: Der Ameisen-Warrior hüpf bald auf Mega Drive und Super Nintendo.

endlich in Preisregionen, wo der Spielefreak mit dickem Geldbeutel ein Auge riskieren kann. Einen ersten Blick auf neue CD-I-Titel gewähren wir schon in dieser Ausgabe ab Seite 62. mg/iz

NEWS



TIME FIGHTER

Die neue Steuerinheit besteht aus einem Achsteck, das ein Infrarotfeld um den Spieler aufbaut. Wenn Ihr das Feld durch Faustschlag oder Fußtritt

Wie Capcoms Mega-Drive-"Street Fighter 2", prözt auch Segas **Eternal Champions** mit dem gewaltigen Speicherplatz von 24 MBit. Ihr duelliert Euch mit den zwölf mächtigsten Kämpfern der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ob Comic-Superheld, Alien, Zauberer oder 20er-Jahre-Gangster – jeder kann über dreißig Techniken nutzen und besitzt einen individuellen Finishing-Move. Ihr dürft Euch solo durch elf Levels beuteln oder zu zweit gegeneinander antreten.



Ein Knüppel in der Hand, der Gegner gleich verschwand: Eternal Champions auf dem Mega Drive



Neben der eindrucksvollen Zahl an Animationen verspricht das Prügelspiel Weiteres: Der Schwierigkeitsgrad paßt sich automatisch dem Können des Spielers an und eine Zeitlupe läßt Euch den Kampf in Ruhe genießen. "Eternal Champions" ist außerdem auf den **Activator** von Sega zugeschnitten.

Eternal Champions, Sega, 24 MBit, ab Dezember in USA

durchbricht, wird das als Steuerimpuls auf den Bildschirm übertragen. Bis jetzt ist nicht sicher, ob der schweißtreibende Activator auch in Deutschland erscheint.

WELTRAUM-LECKERMAUL

Während E.T. nach Hause will, gibt sich **Cosmic Spacehead** als reiselustiger Mega-Drive-Weltraumtou-

Ab und zu muß Abenteuerheld "Cosmic Spacehead" traditionelle Plattform-Szenen durchqueren



Die Jetsons lassen grüßen: Abgefahrener Weltraum-Slapstick mit dem Codemasters-Helden "Cosmic Spacehead"

rist. Leider ist seine Kasse knapp und er sitzt zunächst auf seinem Heimatplaneten Linoleum fest. Im typischen Adventure-Stil redet er mit Passanten und sammelt nützliche Gegenstände, um sie im richtigen Moment einzusetzen. Will er die Erde erreichen, sind unzählige Mini-Puzzles zu lösen; zwischen den Schauplätzen wechselt Cosmic in seitlich scrollende Jump'n'Run-Abschnitte, in denen er seine Lieblingsspeise – saftige Bonbons – zur Stärkung einsammelt. Die Codemasters verstehen es, simple Spielideen spaßig zu präsentieren. Die Suche verfolgt Ihr im Cartoon-Stil der 50er und 60er Jahre – die Hanna-Barbera-Produktionen "The Jetsons" und "The Flintstones" lassen grüßen. Als Bonus winkt ein Labyrinthspiel für zwei, in dem Ihr mit kleinen Monstern durch verwinkelte Gänge jagt.

Cosmic Spacehead, Codemasters, 4 MBit, ab November in Europa

ROCK 'N' ROLL FOR EVER

Elvis ist tot, Jimi ebenso und Shakin' war schon mal besser drauf: Davon abgesehen geht's dem Rock'n'Roll besser denn je. Ein paar Programmierer von Interplay gaben sich nun ihrer Leidenschaft hin und beschenken uns mit **Rock'n'Roll Racing** ein



Dem Fahrer stehen in "Rock'n'Roll Racing" auf dem Super Nintendo jede Extras zur Verfügung

ein fetziges Rundkursrennen. Im Stil des NES-Klassikers "R.C. Pro-Am" flitzen vier waffenstarrende Fahrzeuge im Kreis umher. Mit Fahrtalet alleine kommt Ihr allerdings nicht weit: Wer die Gegner besiegen will, setzt auf Action. Wenn Ihr Euren Wagen im Shop aufpeppt, sind vor allem Waffen gefragt. Unfaire Mittel führen eher zum Sieg als ein Quartett griffigere Reifen.

Warum heißt das Ganze jetzt "Rock'n'Roll Racing"? Ganz einfach: Als Musikbegleitung erklingen Original-Melodien aus den Sechzigern und Siebzigern. In der Vorversion, die uns zum Probefahren vorlag, kamen die Songs gut: Man darf sich auf ein spielerisch und akustisch ziemlich abgefahrenes Modul freuen, das wahrscheinlich über Sony in Deutschland erscheint.



Kein Rundkurs ohne Rabatt: Im "Rock'n'Roll"-Racing domieren fetzige Rhythmen und harte Bandagen.

Rock'n'Roll Racing, Interplay, 8 MBit, ab Dezember in Deutschland.

TYPISCH IREM

Es ist an der Zeit, daß für das Super Nintendo eine hochwertige Version von "R-Type" erscheint. Mit dem schlappen "Super R-Type" hat sich Erfinder **Irem** nicht gerade mit Ruhm bekleckert, andere Adaptionen des Klassikers liegen nicht vor. Wenn die Programmierer nicht trödeln, erleben wir zumindest in Japan noch 1993 die Veröffentlichung von **R-Type 3**, das nicht dem Spielautomaten "R-Type Leo" entspricht. Erste Fotos versprechen einoptisch eindrucksvolles Action-Spekta-

Viele Feinde, viele Schüsse: Bei "R-Type 3" auf dem Super Nintendo geht die Post ab.





Die Super-Nintendo-Fortsetzung des Horizontal-Scrollers "R-Type" bietet komplett neue Levels

TIME FIGHTER

ie Capcoms Mega-Drive-"Street Fighter 2", prözt auch Segas **Eternal Champions** mit dem gewaltigen Speicherplatz von 24 MBit. Ihr duelliert Euch mit den zwölf mächtigsten Kämpfern der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ob Comic-Superheld, Alien, Zauberer oder 20er-Jahre-Gangster – jeder kann über dreißig Techniken nutzen und besitzt einen individuellen Finishing-Move. Ihr dürft Euch solo durch elf Levels beuteln oder zu zweit gegeneinander antreten.

O Neben der eindrucksvollen Zahl an Animationen verspricht das Prügelspiel Weiteres: Der Schwierigkeitsgrad paßt sich automatisch dem Können des Spielers an und eine Zeitlupe läßt Euch den Kampf in Ruhe genießen. "Eternal Champions" ist außerdem auf den **Activator** von Sega zugeschnitten.

Eternal Champions, Sega, 24 MBit, ab Dezember in USA

WELTRAUM-LECKERMAUL

ährend E.T. nach Hause will, gibt sich **Cosmic Spacehead** als reiselustiger Mega-Drive-Weltraumtourist. Leider ist seine Kasse knapp und er sitzt zunächst auf seinem Heimatplaneten Linoleum fest. Im typischen Adventure-Stil redet er mit Passanten und sammelt nützliche



Hoffentlich bleibt er kleben: Spiderman erlebt dank Acclaim ein neues Videospielabenteuer.

Spielautomaten- und Modul-Produzent Irem wurde im July 1974 als IPM gegründet. 1979 folgte die Umbenennung in Irem Corporation, ein Jahr später schloß man sich mit der Nanao Corporation zusammen. Mittlerweile das der Erfinder von Arcade-Klassikern wie "Moon Patrol", "Mr. Heiß" und der "R-Type"-Serie 350 Angestellte und erreicht einen Jahresumsatz von umgerechnet 100 Millionen Mark.

Wer mit wem engeren Kontakt pflegt, ist heutzutage nicht nur für die wöchentlichen Schmuddel-Postillen interessant, auch der gepflegte Videospieflfan will informiert sein. An dem Konglomerat von High-End-Konzernen, die sich dem 3DO-Projekt verschrieben haben, sind beteiligt: Electronic Arts, Time Warner, Matsushita, MCA und AT&T. **Der Telefonriese AT&T** hat seine Leitungen jedoch auch für Sega auf Empfang gestellt: In den USA will das Unternehmen ab Sommer 94 ein Modem fürs Mega Drive anbieten, das Sega-Fans in den ganzen USA miteinander verbindet. Spezielle Spiele dafür sollen u.a. von Sega, Electronic Arts und Tengen erscheinen.

Nintendo wiederum bandelt mit Silicon Graphics an, der führenden Firma auf dem Gebiet der Computergrafik. Das Ergebnis der Zusammenarbeit wird 1994 in den Spielhallen zu bewundern sein und 1995 als Heimkonsole erhältlich sein. Laut Nintendo soll das "Project Reality" trotz atemberaubender technischer Features für weniger als 300 US-Dollar (umgerechnet knapp 500 Mark) in zwei Jahren über den Ladentisch gehen.

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
 Anruf genügt
 Logisch - auch
 alle deutschen
 Spiele am Start!

DIE SUPER FOXPOWER FÜR EURE SUPERGAMES, JETZT 2 x IM RUHRGEBIET!

POWER IN DORTMUND

NEU!

MEGA SPIELE

HAMMERPREISE

Jetzt AUCH IN ESSEN

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

BRÜCKSTR. 42-44
 (BRÜCKSCENTER)
 44135 DORTMUND

Ruft an - wir haben Eure Traumgames!

Ständig über 1000 Spiele für ALLE Systeme am Lager!

Geöffnet: Mo-Fr: 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00

dynatex

TEL: 02 31 / 55 61 40
 FAX: 02 31 / 52 15 53

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

NEUERÖFFNUNG

Das Videospiel-Paradies

MARRO

NEO-GEO Videofilm mit 35 Demos incl. Samurai Showdown und Art of Fighting nur DM 39,-



Verkauf von Super Nintendo und Sega Mega Drive zu Tiefstpreisen.

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole	DM 749,-	oder mtl. DM 87,31 (18 Monate).
Super Sidekicks	DM 289,-	
Samurai Showdown	DM 369,-	Eff. Jahreszins 15,4% Finanzierung über Hausbank.
Kaufpreis	DM 1407,-	

Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen für NEO-GEO, Sega und Nintendo.

Schwarzenbergstraße 46 (Nähe Hackstraße) 70190 Stuttgart

Telefon 07144 / 3 99 24 · Fax 07144 / 3 40 21

Die Bezeichnung EA Sports wurde aus der Not geboren. Als Logo für die High-End-Sportspielserie war zunächst EASN (Electronic Arts Sports Network) geplant. Dummerweise fühlte sich der amerikanische Sport-

sender ESPN in seinen Copyrights verletzt und "bat" Electronic Arts um eine dezente Korrektur des Names. Electronic Arts kam der Aufforderung nach.



Gut zehn Jahre ist es her, als der ehemalige Apple-Mitarbeiter **Trip Hawkins** 1982 das Software-Haus Electronic Arts gründete. Der Name war Konzept: Trip Hawkins verstand unter Spieleentwicklung nicht nur das stupide Einhacken eines Binärcodes, er definierte "Game-Design" als neue Kunstform. Dementsprechend wurden die Programmschöpfer gewürdigt. Während Kollegen darum kämpfen mußten, ihren Namen irgendwo im Spiel in Minischrift zu veröffentlichen, präsentierte Electronic Arts die kreativen Köpfe auf Anzeigen und Spielepackungen. Das Konzept ging auf. Electronic Arts hat bis heute über 550 Spiele auf Kassette, Diskette, Modul und CD auf den Markt gebracht; darunter 40 Mega-Drive- und knapp zehn Super-Nintendo-Spiele. Neben High-End-Computerspielen trugen die Sportspiele für 16-Bit-Konsolen zum Erfolg bei. Sie liefen gar so gut, daß ihnen Electronic Arts ein eigenes Label verpaßte: **EA Sports**.

MODELLPFLEGE

Spätestens wenn Ihr die Kästen auf dieser Doppelseite überfliegt, wird klar, daß Electronic Arts sehr konstant an einem Produkt festhält. Hat man sich

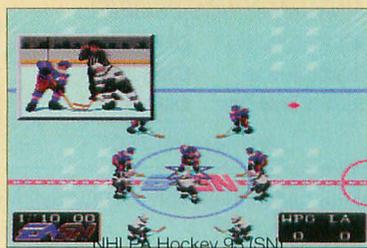
EA SPORTS™ ELECTRONIC ARTS

Ran an die Sportspiele: Electronic Arts und American Sports? Eine treffsichere Kombination. Jetzt folgt der Flankenwechsel. Mit "FIFA Soccer" öffnet sich der US-Gigant für den weltweiten Markt. MAN!AC dribbelte sich hinter die Kulissen sichtet die Zukunftsperspektiven.

erst einmal eine Lizenz oder einen prominenten Sportler geangelt, währt die Zusammenarbeit außergewöhnlich lange. Dank der hochgradigen Produktqualität (die meisten Titel haben internationale Preise eingeheimst) sehen wir sogar darüber hinweg, daß sich Updates

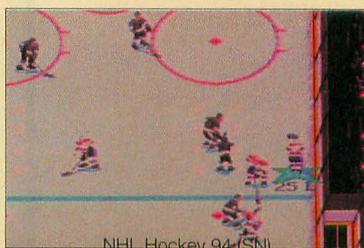
nur dezent von Vorgängern unterscheiden. Allerdings hat sich EA bei den Sportarten bislang auf ur-amerikanische Disziplinen beschränkt: Football, Baseball, Hockey, Golf und Basketball kommen zwar auch bei uns an, typische Europa-Sportarten fehlen.....noch.

Als Electronic Arts den kalifornischen Entwickler Park Place Productions beauftragte, eine Eishockeysimulation fürs Mega Drive zu entwickeln, landeten sie einen Volltreffer. "EA Hockey", in den USA als "NHL Hockey" veröffentlicht



HOCKEY

licht, fegte die Konkurrenz vom Platz. Schnell, hart, fair: Ob Sportspieler oder nicht, EA Hockey faszinierte. Die Entwicklercrew um Jan Simmons



fand die perfekte Mischung aus rasanter Action und sensibler Steuerung. Lediglich der schlappe Torwart erregte die Gemüter. Dieser Lapsus wurde mit der Fortsetzung "NHLPA Hockey 93", die auch fürs Super Nintendo erschien, korrigiert. Das 93er-Update (das eigentliche Spiel und die Grafik blieben unverändert) bot außerdem mehr Statistiken und die Originaldaten der nordamerikanischen Liga-Spieler. Mit der 94er-Variante feiert nicht nur der Vier-Spieler-Modus Premiere: Endlich dürfen wir zum Penalty-Schießen antreten und den Torwort höchstpersönlich steuern.

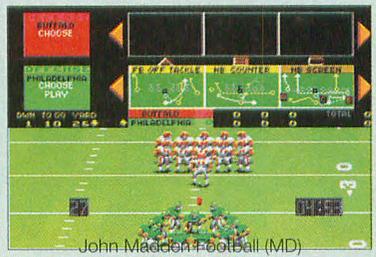
Leider haben die Programmierer das Mega Drive technisch besser im Griff als das Super Nintendo. Die Umsetzung von "NHLPA Hockey 93" für Nintendos 16-Bitter leidet unter Schluckauf: Scrolling und Animationen sind nicht besonders fließend.

EA Hockey	MD (1991)
NHLPA Hockey 93	MD/SN (1992/1993)
NHL Hockey 94	MD/SN (1993/1994)



Bill Walsh College Football (MD)

FOOTBALL



John Madden Football (MD)



John Madden '92 (MD)

Die EA-Erfolgsstory ist eng verknüpft mit dem Namen John Madden. Der Ex-NFL-Coach, der die Oakland Raiders in den späten siebziger Jahren zu Superbowl-Ehren führte, arbeitet bereits seit 1984 mit Electronic Arts zusammen. Das erste "John Madden Football" erschien für Apple-Computer, Versionen für alle gängigen Heim- und Personal Computer erschienen im Lauf der Jahre. Statt nur seinen Namen zu verkaufen, arbeitete Madden höchstpersönlich am Spieldesign mit: Er sorgte dafür, daß Spielzüge,

Statistiken und die individuellen Fähigkeiten der Bildschirmspieler authentisch waren. Park Place Productions entwickelte 1990 die erste Konsolen-Variante. Die Mega-Drive-Version war in den USA ein Bestseller und etablierte EA schon mit dem ersten Modul als erfolgreichsten Fremdersteller fürs Mega Drive. Seitdem wird jedes Jahr ein Update veröffentlicht, an dessen Entwicklung Madden teilnimmt. Neben

aktualisierten Statistiken kamen jeweils kleine Details dazu, die das Spiel noch komfortabler, schneller und realistischer machten. Nach dem abschließenden "John Madden '93: Championship Edition", das nur im US-Verleih und in einer limitierten Kleinauflage erschien, wagt EA in diesem Jahr mit der neuerworbenen NFL-Lizenz – erstmals haben alle Teams die "richtigen" Namen – einen Schnitt. Mit neuem Entwicklerteam (High Score Productions) und 16 MBit kommt im Herbst "Madden NFL 94" auf den Markt, das neben komplett neuem Offensive-Playbook auch eine neue Grafik bietet (Der Test folgt in der nächsten Ausgabe).

Ebenfalls von High Score stammt das erste College-Football, das den Namen von Bill Walsh trägt. Die Trainerlegende war Headcoach der San Francisco 49ers und leitet jetzt die Universitätsmannschaft der Stanford Cardinal. Das Spiel baut auf der Madden-Serie auf, ist aber actionbetonter und optisch an dem neuen "Madden NFL 94" angelehnt



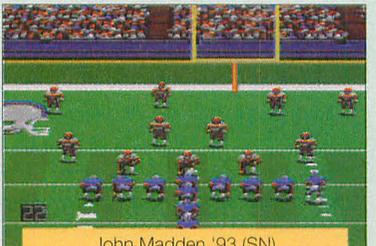
John Madden '93 (MD)



Madden NFL '94 (MD)



John Madden '93 (SN)



John Madden '93 (SN)

John Madden Football	MD (1990)
John Madden Football 92	MD/SN (1991/1991)
John Madden Football 93	MD/SN (1992/1992)
John Madden Football 93: Championship Edition	MD (1993)
Madden NFL Football 94	MD/SN (1993/1994)
Bill Walsh College Football	MD (1993)

Welche andere Sportart außer Fußball könnte eine neue EA-Sports-Spieleära einläuten? Gedacht, gespielt: Mit dem grandiosen "FIFA Soccer" (ab Seite 22 im Exklusiv-Test) startet Electronic Arts die Europa-Offensive. Anlässlich des WM-Qualifikationsspiels England - Polen im Londoner Wembleystadium (die Briten gewannen verdient mit 3:0 und haben ihre Chancen auf die WM-Teilnahme gewahrt) wurden Zukunftspläne geschmiedet. Zwar führt Electronic Arts die etablierten Serien weiter, etliche kommen aber neu hinzu. In Planung sind zur Zeit Tennis (definitiv 1994), Boxen, Rad- und Autorennen, sowie Rugby. Außerdem wird die Golf-Serie um die "European Tour" erweitert. Typisch für EA-Sports-Spiele sind drei Eigenschaften: Alle Spiele unter dem EA-Sports-Label werden wie Fernseh-

sendungen präsentiert. US-Sportkommentator Ron Barr spricht die Einleitung und verabschiedet die Zuschauer nach dem Match. Eine Zeitlupe zum Wiederholen von spektakulären Szenen fehlt ebenso wenig. Außerdem basieren EA-Sports-Produkte grundsätzlich auf einer Lizenz. Sie tragen den Namen einer Liga

(NFL, NHL, NBA), den eines Verbandes (FIFA, PGA) oder werden in Zusammenarbeit mit herausragenden Sportpersönlichkeiten wie John Madden oder Bill Walsh entwickelt. Last but not least erfreuen die Spiele mit detaillierten Statistiken, die echte Facts und Daten der vorausgegangenen Saison bieten.

Trip Hawkins widmet sich seit kurzem neuen Aufgaben. Er steht an der Spitze der 3DO-Company, an der u.a. Electronic Arts, Time Warner und Matsushita beteiligt sind, um einen neuen Multimedia-Standard zu etablieren. In den USA erscheint die 1500 Mark teure High-End-CD-Konsole "3DO" im November, der Europa-Start ist für Ostern 94 vorgesehen. Ein ausführlicher Bericht folgt demnächst in MANIAC.

4-WAY-FUN

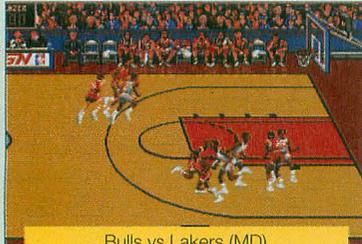
Erst kommt keiner, und dann alle auf einmal. Neben dem "offiziellen" Vier-Spieler-Adapter von Sega ("Sega Tap") bringt Electronic Arts zur Sportspiel-Herbstkollektion ihren eigenen Joypad-Verdoppler fürs Mega Drive auf den Markt. Der "4-Way-Play" ist nicht kompatibel mit dem Sega-Konkurrenten, kostet zirka 70 Mark und wird demnächst von folgenden Spielen unterstützt.

- Bill Walsh College Football • General Chaos • FIFA Soccer • Hockey 94
Madden NFL Football 94 • Mutant League Hockey

Die Super-Nintendo-Titel "NHL Hockey 94" und "John Madden Football 94" arbeiten mit dem Fünf-Spieler-Adapter von Hudson (Super Multi-Tap) zusammen. Einen eigenen Adapter für Nintendos 16-Bit-Konsole hat Electronic Arts nicht in Planung.



Trip Hawkins



Bulls vs Lakers (MD)

Seit den olympischen Spielen von Barcelona und dem Dreamteam um die NBA-Legenden Magic Johnson und Larry Bird, boomt Basketball auch

BASKETBALL



bei uns. Mit "Team USA Basketball" lieferte EA die Spieler des Dreamteams in Modulversion ab. Das Spiel ist ein Ableger der NBA-Playoff-Serie, die mit "Lakers vs. Celtics" 1990 begann. Mit 16 authentischen Teams und Signature Moves (individuelle Dunk-Spezialitäten) führte das Spiel die ersten Mega-Drive-Besitzer der USA auf das Parkett. Die Fortsetzung "Bulls vs. Lakers" erschien offiziell in Deutschland, in diesem Jahr



Bulls vs Blazers (MD)

folgte mit "Bulls vs. Blazers" erstmals eine Super-Nintendo-Version. "NBA Showdown" setzt die Serie mit frischer Grafik und komplettem Ligamodus fort. Dummerweise leiden alle Spiele der Serie an einem Ruckelproblem. Wer darüber hinwegsieht, erlebt realistische Playoff-Schlachten um den NBA-Titel.

Blick in die Zukunft: Mit Shaquille O'Neal hat EA den spektakulärsten Rookie der NBA eingekauft. Rund um den Power Center der Orlando Magic wird in den nächsten Jahren eine weitere Basketball-Reihe gestartet.

Lakers vs. Celtics	MD (1990)
Bulls vs Lakers	MD (1991)
Team USA Basketball	MD (1992)
Bulls vs. Blazers	MD/SNES (1993)
NBA Showdown	MD/SN (1993/1994)
Shaquille O'Neal	MD/SN (1994)

GOLF

"PGA Tour Golf" debütierte als Computerspiel. Erstmals für MS-DOS-Rechner, später auch für den Commodore Amiga in Szene gesetzt, wurde die erfolgreiche Golf-simulation 1991 für das Mega Drive adaptiert. Die Umsetzung war technisch OK und bot insbesondere Solo-Spielern eine langfristige Herausforderung – eine Turnier-Saison dauert. Die Super-Nintendo-Variante war technisch wieder einmal schwächer, spielerisch nahezu identisch. Die Fortsetzung erschien bislang exklusiv auf dem Mega Drive. Golf-Fans schätzen an ihr authentische Statistiken, neue Plätze und den Skins-Modus.



PGA Tour Golf 2(MD)



PGA Tour Golf (SN)

PGA Tour Golf	MD/SN (1991/1993)
PGA Tour Golf 2	MD (1993)



NBA Showdown (Mega Drive)

BASEBALL

Im Sommer regiert in den USA nur ein Sport: Baseball. Wenn die Saison der Major League startet, konzentriert sich das Interesse des Publikums auf Pitcher, Batter und den Ligastand, das sogenannte Pennant Race. Tony LaRussa ist der Team Manager der erfolgreichen Oakland A's und seit Jahren als Sportspielberater für den Computerspiele-Entwickler SSI tätig. Das Mega-Drive-Spiel wurde 1993 von Stormfront Studios in Szene gesetzt. Der Packung liegen Team-Karten mit den offiziellen Statistiken aller Spieler der MLB bei – EA will in Zukunft ähnliche Gags auch den anderen



Tony LaRussa Baseball

Sportmodulen zupacken. LaRussa Baseball leidet trotz unzähligen Statistiken und taktischen Varianten an einem großen Manko: Die EA-typische Spielbarkeit ist nur ansatzweise vorhanden, im ruckligen Geschehen geht der Spielspaß flöten.

FREMDGÄNGER

Da Electronic Arts als Computerspieleentwickler angefangen hat (und mittlerweile zum weltweit größten Spiele-Herausgeber aufgestiegen ist) dürfen nicht nur Konsolen-Fans zu EA-Sports-Titeln greifen. So erschien vor kurzem die exzellente PC-Adaption von "NHL Hockey", das spielerisch der 93er-Version entspricht, aber einen exzellenten Liga-Modus bietet. Ebenfalls auf dem PC segelt Michael Jordan dem Dunking entgegen: "Jordan in Flight" heißt die brave Basketballsimulation. Zuvor erschien das Videospiele-geprüfte "Jordan vs. Bird" – auch nicht besser als "unsere" Varianten.

PGA Tour Golf schlägt ebenfalls auf PCs und sogar auf Amiga- und Macintosh-Computern ab. Qualitativ gibt's aber keinen großen Unterschied. Fußball-Fans spielen auch auf PCs und Amigas um den Madden-Bowl. Die Computer-versionen sind aber längst nicht so gut wie auf dem Mega Drive. Für das High-End-Multimedia-System 3DO kündigt Electronic Arts schließlich Umsetzungen von PGA Tour Golf und John Madden NFL an. Spielerisch wird sich wenig ändern, dafür sind bei 16 Millionen Farben und digitalisierten Spielern oder gar Realfilm ungeahnte Grafikorgien zu erwarten.

MUTANT LEAGUE

Mit der Mutantenliga nimmt sich Electronic Arts selbst auf die Schippe: Satt Receivern, Quarterbacks und Running Backs stürmen bei "Mutant League Football" Zombies und Skelette zum Touchdown in die Endzone. Zerfetzte Monsterteile, explosive Minenfallen und ultraharte Tackles verschaffen dem Mutanten-Football eine härtere und witzigere Gangart, wobei das Spiel auf dem Feld leicht an den Maddens angelehnt ist. Als nächstes stürmen die EA-Monster mit gespitzten Schlägern aufs Mega-Drive-Eis und machen sich über EA Hockey her.

Soccer MANIA

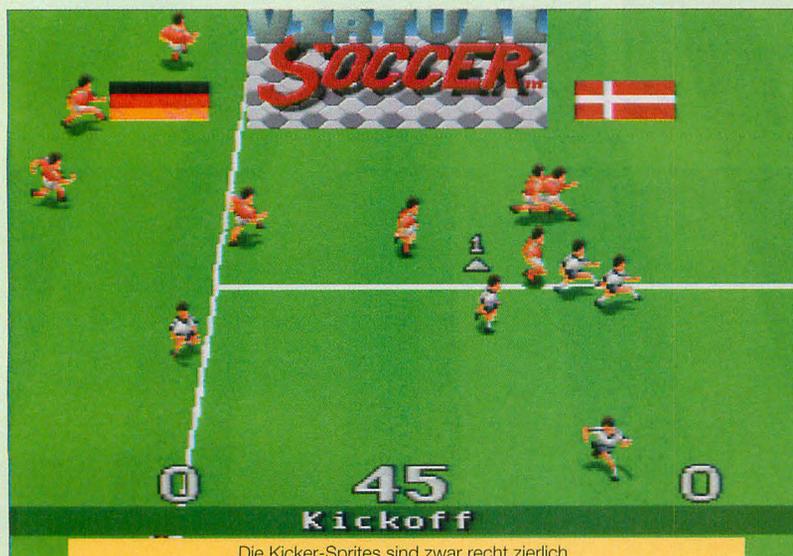


Aus lauter Vorfreude auf die kommende Fußball-WM in den USA wagen jede Menge **Software-Entwickler** einen Torschuß Richtung Modulport. Einen kompetenten Eindruck hinterließ insbesondere Hudsons **Virtual Soccer** fürs Super Nintendo, das vom Entwickler Probe Software in England in Szene gesetzt wird. Obwohl das "Virtual" im Titel keine offensichtliche Cyberspace-Anwendung nach sich zieht, überrascht das Fußballspiel beim Thema Perspektive: Es liegt nämlich an Euch, ob Ihr das Spielfeld schräg von oben, schräg von der Seite oder direkt von oben sehen wollt. Außerdem dürft Ihr die 24 Mannschaften auf trockene oder nasse Spielfelder führen, motivierte bzw. demotivierte Schiedsrichter aussuchen und den Torwart auf Wunsch selbst steuern. Wie es sich für ein zünftiges Sportspiel gehört, werden Liga- und Turnier-Modi angeboten, sowie individuelle Mannschafts- und Spieler-Statistiken gereicht. Eine Batterie erlaubt das Speichern des Spielstandes und sichert die von Euch zusammengestellten Privat-Teams. Auf dem Spielfeld wird gefoult, gedribbelt, ins Abseits gelaufen, geschossen,

gekickt und geworfen. Sprich: Alle wichtigen Fußballregeln sind im Lot, alle Kicker-Tricks dürfen via Joypad ausgeführt werden. Die Spieler bewegen sich flott über den Rasen, das Spielgefühl ist schon nach den ersten Dribblings sehr gut. Ob unser aktueller Liga-Primus "Striker" den Direktschuß von "Virtual Soccer" pariert, erläutern wir demnächst.



Während der engagierte Team-Manager oben die Aufstellung korrigiert, sieht ein Knochenbrecher die rote Karte.



Die Kicker-Sprites sind zwar recht zierlich, haben aber einige nette Animationen drauf.



Seit letztem Sommer grassiert die Wechselwelle unter den Altstars aus Europa und Südamerika: Mit märchenhaften Gagen lockt die japanische "J.League" Profis wie Gary Lineker, Zico und nicht zuletzt die deutschen Stars Pierre Littbarski, Michael Rummenigge und Uwe Rahn ins Land der aufgehenden Sonne. Ob Jef United, Yokohama Marinos oder Gamba Osaka – die erste japanische Profiligen zieht mittlerweile Zuschauermassen in die Stadien, die selbst den Nationalsportarten Sumo und Baseball zur Ehre gereichten.

In J.League-Shops gibt's alles – von Puppen bis zur Bettwäsche. So konnte die Merchending-Welle an den Videospieleherstellern nicht vorbeigehen. Sega schaltete am schnellsten und brachte zum örtlichen Saison-Start im Frühjahr **J.League Pro Striker** auf den Markt, das mit dem europäischen "Ultimate Soccer/Striker" nichts gemeinsam hat. Mit Batterie und Ligamodus sowie den kompletten Spielerdaten dieser Saison ist das Spiel nicht nur authentisch, es war auch gleichzeitig Segas erstes Modul für den Sega-Tap (4-Spieler-Adapter). Mit aufwendigen Animationen und durchdachter Steuerung macht es trotz gemächlichem Tempo vor allem zu zweit viel Spaß. Leider ist die limitierte Auflage in Japan so gut wie vergriffen, und das Modul hierzulande als Import kaum noch zu bekommen. Wer eines hat, kann sich über eine ansprechende Fußballsimulation mit Sammlerwert freuen, denn außerhalb von Japan wird es wohl nicht veröffentlicht.



Das japanische "J.League Pro Striker" wurde von Sega in Europa zu Gunsten von "Ultimate Soccer" geopfert

Acclaim arbeitet an "World Cup Soccer", das in Deutschland von **Sepp Maier** präsentiert wird. **Accolade** wiederum bemüht Altstar "Pelé" für ihr gleichnamiges Fußballspiel, bei **Sony** werkelt man an "Sensible Soccer". Obwohl noch keine der angekündigten Versionen fertig ist, wird für Mitte 94 bereits der **Nachfolger** "World of Sensible Soccer" in Aussicht gestellt. Auch der "Striker"-Hersteller **Elite** kündigt mit "World Cup Striker" die Fortsetzung an. Schließlich dribbelt sich **Namcot** mit "Prime Goal" heran.



Produzent: Bruce McMillan • Design: Jan Tian, Joey Della-Savia • Programmierung: Jan Tian, Brian Plank, Kevin Pickell • Grafik: George Ashcroft • Sound: Jeff Dyck

FIFA Soccer



Nach dem Münzwurf schreiten Schiedsrichter und Kapitäne zur Seitenwahl.



Der gefoulte Spieler wälzt sich schmerzverzerrt am Boden – dafür gibt's die Rote Karte.



Mann gegen Mann: Der Elfmeter kann über das Spiel entscheiden.



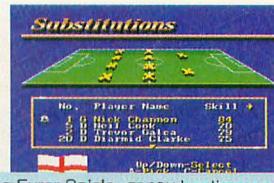
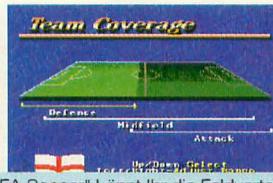
Seit Jahren warten Mega-Drive-Fans auf ein gutes Fußballspiel. Weder das traurige "World Cup Italia" noch die trübe Taktik-Action-Mischung "Kick Off" konnten die Sega-Bildschirm-Kicker fesseln. Endlich entschloß sich der Sportspiel-Spezialist Electronic Arts, mit ihrem ersten Fußball-Modul das "NHL Hockey" des Fußballs zu schaffen. Als Lizenz- und Namensgeber wurde der Weltverband FIFA gewonnen.

Interessant ist der grafische Ansatz von "FIFA Soccer": Das Entwicklerteam wählte eine isometrische Schrägsicht, die Videospiele-Animationen mit der fernsehgerechten Blickrichtung kombiniert – eine seitliche Ansicht mit der Übersicht der Vogelperspektive.

Vier Spielmodi hat das Modul zu bieten: Neben Freundschaftsspielen um die goldenen Ananas geht's in Turnieren, WM-Playoffs und im Ligabetrieb richtig zur Sache. Dabei bestimmt Ihr die Zusammenstellung der teilnehmenden Mann-

schaften. Vierzig Nationalteams von Brasilien bis zu den Vereinigten Arabischen Emiraten stehen zur Auswahl. Die Spielstärken der Teams sind in mehrere Kategorien wie Lauf- und Schußstärke oder Kondition aufgeschlüsselt. Selbstverständlich sind alle Werte an die Leistung der "echten" Teams angepaßt. Egal, ob Turnier für acht, Playoffs mit sechzehn Mannschaften oder in der Achter-Liga – mit einem Paßwort dürft Ihr nach jedem Spiel entspannt abschalten, um später wieder einzusteigen. Mit dem "4-Way-Play"-Adapter von Electronic Arts rangeln sich in allen Spielmodi bis zu vier Mitspieler ums Leder. Dabei sind alle Kombinationen von zwei-gegen-zwei bis zu alle-gegen-den-Computer möglich. Ihr spielt entweder im realistischen "Simulation"- oder im unbeschwerteren "Action"-Modus. In der Simulation ermüden die Spieler mit fortschreitender Spielzeit, was sich auf die Schnelligkeit und Schußstärke bzw. -genauigkeit auswirkt.

Wie bei Fußballsimulationen des jüngsten Jahrgangs üblich, bietet "FIFA Soccer" massig Einstellmöglichkeiten. Der Spieler darf sich aussuchen, ob das Match zwischen einer oder neunzig Minuten dauert, ob der Torwart automatisch oder manuell Glanzparaden ausführt, und ob während der Kickerei die Sonne scheint oder Regen fällt. Ihr schaltet die Abseitsregel ab oder nehmt dem Schiedsrichter sein Sehvermögen. Eure Elf sucht Ihr aus fünf Formationen und zwanzig Spielern pro Team aus. Ernsthafte Traineranwärter geben ihrem Team noch eine ausgefeilte Taktik mit auf den Weg und verändern die Feldaufteilung. Ihr könnt aber auch auf alle Optionen verzichten und einfach per Knopfdruck loslegen. Wer während eines Spiels plötzlich Lust auf eine andere Taktik oder Aufstellung bekommt, drückt einfach auf den Startknopf. Neben der Zeitlupe sind dann alle Optionen aufgelistet. Habt Ihr Euch in die ernsthafte Fußball-Wissenschaft



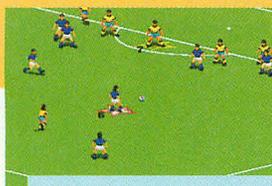
Bei "FIFA Soccer" könnt Ihr die Feldverteilung Eurer Spieler genau bestimmen. Wollt Ihr auswechseln, müßt Ihr bis zur nächsten Unterbrechung warten.



Die isometrische Perspektive ist sehr übersichtlich und funktioniert besser, als Vogel- oder Seitenansicht.



Erich Ribbek wird sich freuen: Bei den "FIFA Soccer"-Formationen ist sogar eine Vierer-Abwehrkette ohne Libero dabei. Daneben dürft Ihr auch taktische Anweisungen auf dem Feld umsetzen.



Standardsituation: Der raffiniert angeschnittene Freistoß aus 25 Metern ist für den glänzend parierenden Torhüter kein Problem.



Die Flanke von Rechts segelt in den Strafraum, wo zwei Stürmer freistehen. Ein Volleyschuß und Eure Mannschaft feiert den Torerfolg.

eingearbeitet, oder den Firlefanz per Knopfdruck übersprungen, geht es mit der Seitenwahl los. Wie erwartet bestehen beide Teams aus zehn Feldspielern und einem Torwart. Dribbeln, anstupfen, passen oder stramm schießen – mit dem richtigen Feuerknopfdruck ist das für die Stürmer kein Problem. "FIFA Soccer" erlaubt Euch auch, die Schußstärke zu beeinflussen. Außerdem glänzen die Spieler je nach Position zum Leder mit

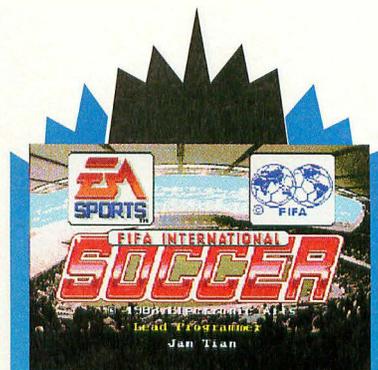
Kopfbällen, Volley-Abnahmen oder Fallrückziehern. Die verteidigende Elf legt Sprints ein, um enteilte Gegner zu erwischen, tackelt von der Seite oder stellt sich einfach in den Weg. Klappert's nicht im Guten, könnt Ihr Euch auch rabiatere Mittel wie Schubser und Faustschläge bedienen, um den Gegner vom Ball zu trennen. Habt Ihr den Schiedsrichter nicht abgestellt, hagelt's dann allerdings Freistöße, Elfmeter sowie Gelbe und

Rote Karten. Der schnelle Mann in Schwarz erwischt Euch sogar, wenn Ihr vor der Karte Reißaus nehmt. Kleine Show-Elemente erhöhen das Spielvergnügen: Nach jedem Treffer genießt Ihr, wie auf der Stadionanzeige das Tor mit witzigen Einblendungen gefeiert wird.

TOOOOOOOOOR • Dieser Monat sollte als "Die Tage des Sportspiels" in die Geschichtsbücher eingehen. Auf dem Super Nintendo wird "Striker" gespielt, das Mega Drive lockt mit "NHL Hockey 94" und dann kommt dieser Steilpaß: "FIFA Soccer" ist das beste Fußballspiel auf Mutter Erde. Selbst mein heißgeliebtes "Super Nintendo" zieht gegen den EA-Titel den kürzeren. Angefangen von der rockigen Titelmusik, über die gnadenlos peitschende Soundkulisse während des Matches bis zu den letzten Feinheiten in Sachen Steuerung und Ballkontrolle ist "FIFA Soccer" brillant ausgetüfelt. Lediglich mit dem Passen stehe ich noch auf Kriegsfuß: Pfiffiges Kombinationsspiel kommt relativ selten zusammen. Allerdings fällt dieser Lapsus im Vergleich zu den restlichen First-Class-Features kaum auf. Jeder Sportspieler muß sich diesen Geniestreich unverzüglich zulegen.



WELTKLASSE • Mit 16 MBit im Rücken stürmt "FIFA Soccer" sofort an die Spitze: Die Perspektive ist ungewohnt, aber sehr übersichtlich, die Soundkulisse mit aufbrausenden Fanchören phänomenal. Die Steuerung ist einfach zu erlernen, erlaubt geübten Spielern aber viele Tricks im Umgang mit dem Ball – perfekte Hechkopfbälle und Fallrückzieher klappen nur mit Timing und Erfahrung. Das Spiel ist schnell, dabei aber realistisch genug, um Simulations- und Actionansprüchen gleichermaßen gerecht zu werden. Die Optionen sind nicht Selbstzweck, sondern helfende Zugaben. Macht's alleine schon Spaß, ist EAs Fußball zu zweit ein Hit und zu viert ein Superhammer. Neben Hackentricks, rasanten Flankenläufen und flüssigen Kombinationen habe ich nur ein Elfmeterschießen vermißt. "FIFA Soccer" ist der spielerische und optische Tabellenführer der Modul-Liga.



16 MBit

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	74 %
SOUND	77 %

SPIELSPASS

88%

Schnell, spielbar und doch anspruchsvoll: Geniales Fußballspiel mit ungewöhnlicher Optik und fabelhafter Soundkulisse.

Striker

Ultimate Soccer

Fast zeitgleich kommen zwei Fußball-Module heraus, die sich in Optik und Präsentation wie ein Ei dem anderen ähneln. Kein Wunder, denn der englische Entwickler Rage zeigt sowohl für Elites Super-Nintendo-Spiel, als auch für die Mega-Drive-Version ihres Computerspielhits "Striker" verantwortlich. Um Verwechslungen vorzubeugen, wurde die von Sega eingekaufte Fassung in "Ultimate Soccer" umgetauft.



Optionsflut, Teil 1:
Wählt Aufstellung, Taktik und Formation ("Striker").



Optionsflut, Teil 2:
Euer Team braucht eine gute Führung ("Ultimate Soccer").



Zu den Features der Spiele befragten wir eine Expertenrunde: **Erich Ribbäk**, **Otto Renagel**, **Rudi Voller**, Kaiser **Franz Beckenauer**, den Bundes**berti Voogtz** und Ex-DDR-Trainer **Bernd Stunje**.



MANIAC: Kommen wir zu den taktischen Aufstellungen. Welche der acht Aufstellungen und sechs Taktiken aus "Striker" und "Ultimate Soccer" bevorzugen erfahrene Trainer und Spieler?

Erich: 32-16-8, 5-3-2, 47-11-08, Libero, defensiv, Konter – wo ist meine Vierer-Abwehrkette?

Berti: Taktik? Aufstellung? Das laßt ich mir nicht länger bieten. Beim nächsten Mal wird härter durchgegriffen, da werden sich einige noch wundern...

Rudi: Ja, gut...

Otto: Hauptsache, meine Jungs spielen kontrollierte Offensive.

MANIAC: Wie sieht es mit den einstellbaren Platz- und Wetterbedingungen wie Regen, Wind und schlüpfrigem Rasen aus?

Berti: Das laßt' ich mir nicht mehr

bieten. Beim nächsten Mal wird härter durchgegriffen...

Franz: Es geht um'n Wetter, Berti. Das Wetter! Egal, ob Regen, Sonne oder Schnee – schau 'mer mal.

MANIAC: Brauchen Sie unterschiedlichen Ballsprung und Ballgewichte, angeschnittene Flanken und Schüsse, sowie einstellbare Spielzeit von 1 bis 90 Minuten?

Rudi: Ja, gut...

Franz: Hauptsache, der Ball ist rund, das Spiel dauert 90 Minuten, und Deutschland wird Weltmeister.

Otto: Das Spiel ist erst zu Ende, wenn der Schiri abpfeift.



8 MBIT

HERSTELLER ELITE
SYSTEM SUPER NES
PREIS 130 MARK
VERTRIEB LAGUNA

GRAFIK 69 %
SOUND 70 %

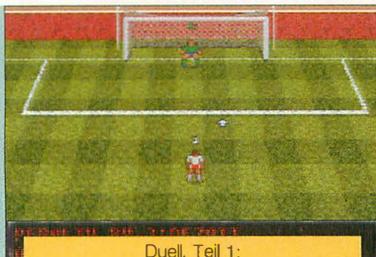
SPIELSPASS **84%**

Rasanten Scrolling, schnelle Feldaktionen und Stadion-Soundkulisse machen "Striker" zum Star der Action-Kicker.

UEFA-CUP-PLATZ • "Striker" ist rasant, actionreich und im Gegensatz zum Mega Drive ruckelfrei. Das superschnelle Spielgeschehen vermittelt eine spannende und mitreißende Atmosphäre. Vor allem zu zweit macht die Jagd nach Toren einen Riesenspaß, weil neben dem Tempo auch die Kontrolle über Mannschaft und Ball stimmt. Für Abwechslung und Herausforderung stehen genug Mannschaften zur Wahl, die sich in Spielstärke an ihren "echten" Vorbildern orientieren. Natürlich gibt's auch etwas aussetzen: Das Spiel ist so schnell, daß taktische Feinheiten und realistisches Spiel kaum möglich sind, außerdem sind die Computergegner kinderleicht – Solo-Kicker langweilen sich schnell. Wer keinen Mitspieler, aber ein "Striker"-Modul hat, sollte sich schnellstens einen Freund besorgen, denn sonst entgeht ihm ein Sportspiel, das heftig am Thron von "Super Soccer" rüttelt.



Zeittulpenwiederholung: Wird der Torwart den gefährlichen Schuß noch aus der Ecke fischen? ("Striker")



Duell, Teil 1:
Schütze gegen Torhüter – wer hat die besseren Nerven ("Striker")?



Duell, Teil 2:
Elfmeterschießen bis zur Entscheidung: "Ultimate Soccer".

MANIAC: Reichen 64 unterschiedlich starke Nationalteams aus, um in Freundschaftsspielen in den selbstgebauten Ligen zu bestehen?
Berti: 1, 2, 3, äh... Das laß' ich mir nicht mehr bieten. Beim näch...
Bernd: Gibt's da ooch Teams aussem Osten?
MANIAC: In beiden Spielen können Sie die Marschroute ändern und durch Auswechselspieler frischen Wind in die Aktionen brin-

gen. Wann macht ein erfahrener Trainer Gebrauch davon?

Franz: Das kommt darauf an. Da laß' ich meine kaiserliche Intuition walten.

Bernd: Wir Treener aussem Osten handeln nach der Devise: Die Spieler kommen raus, wenn sie die Linie verlassen – früher politisch, heute taktisch.

MANIAC: Sind Verlängerung und Elfmeterschießen eine gute Sache, um bei unentschiedenen Spielen einen Sieger zu finden?

Rudi: Ja, gut...

Bernd: Das gab's ooch bei uns im Sozialismus!

Berti: Was? Verlängerung? Elfm...

MANIAC: Realismus hin oder her – die Abseits- und Rückpaßregeln sind abschaltbar. Wird Fußball dadurch flüssiger und schneller?

Rudi: Ja, gut...

Otto: Ich sage zu meinen Jungs: Jungs, Abseits ist, wenn der Schiri pfeift.

MANIAC: Was halten Sie von einstellbarem Tempo und dem 8-Spieler-gleichzeitig-Modus bei der Mega-Drive-Version?

Berti: Acht? Ich dachte jedes Team hat elf Freunde?

MANIAC: Spielen Sie in der Abwehr mit automatischem oder manuellem



Budenzauber, Teil 1:
"Striker"-Kicken treten auf feinstem Holzparkett an.



Budenzauber, Teil 2:
Die "Ultimate Soccer"-Halle hat einen modisch blauen Belag.

Torwart bei "Striker"?
Otto: Die Abwehr fängt schon im Sturm an...

Erich: Unsinn, die Vierer-Abwehrkette ist die beste...

Rudi: Ja, gut...

Bernd: Oooch Quatsch! Undurchdringlich war nur die Berliner Mauer...

Berti: Ich...

MANIAC: Wir danken Ihnen für dieses nutzlose Gespräch.

MITTELFELD • Das erste, was beim Spielen von "Ultimate Soccer" auffällt, ist das heftige Ruckeln. Das Feld bewegt sich im Schluckauf von vorne nach hinten, die Spieler stehen etwas verlegen auf dem Rasen oder Parkett und machen gute Mine zum bösen Spiel. Erst in der höchsten Geschwindigkeit spielt sich das Ganze flüssig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit könnt Ihr schnell kombinieren, Bananenflanken schlagen und mit Flugkopfbällen spektakuläre Tore erzielen. Der große Spielspaß kommt allerdings nicht auf – zu undurchsichtig ist das Scrolling, zu flatterhaft der Ball. Erst wenn mehrere Kumpels johlend mit am Mega Drive sitzen und mit Schimpftiraden um sich werfen, wird "Ultimate Soccer" zum Spielvergnügen. Bis vor kurzem wäre das Modul als gut durchgegangenes, seit "FIFA Soccer" gibt's außer dem Acht-Spieler-Modul keinen Grund, sich das Spiel zuzulegen.



Gefährlich: Nach einer Notbremse bekommt der Gegner einen Freistoß kurz vor dem Strafraum ("Ultimate Soccer").

COPYRIGHT © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD.
PROGRAMMED BY RAGE SOFTWARE LTD.

mBit	8
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	51 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	69%

Solides Fußballspiel mit ruckliger 3-D-Perspektive. Der Spielspaß nimmt mit jedem der bis zu acht Mitspieler zu.

Entwickler: High Score Productions (basierend auf NHLPA Hockey 93 von Jan Simmons) • Produzent: Michael Brook • Ausführender Produzent: Scott Orr • Programmierung: Mike Lasser • Grafik: Doug Wike • Musik: Rob Hubbard, Dieter Rühle

NHL Hockey 94



Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Arthur hat seine eigene Art, zu besteigen.



BEST OF THE BEST: Diesmal lohnt es sich wirklich, das Update zu kaufen. Die 94er-Version ist nicht nur die spielerisch ausgereifteste, allein der Vier-Spieler-Modus kommt derart genial, daß die 120 Mark gerechtfertigt sind. Vergeßt alle Sportübertragungen, trommelt drei Freunde herbei und erlebt das Eishockey-match Eures Lebens! Auch das Feintuning im Spiel (Penaltys, manual Goalie) wurde intelligent durchgeführt, so daß sich die Neuheiten harmonisch in das beste Bildschirm-Eishockey aller Zeiten einfügen. Gag am Rande: Während die Vorgänger von Park Place Productions inszeniert wurden, entstand die aktuelle Version bei High Score Productions, die unter anderem "Jungle Strike" entwickelten. Erfreulicherweise merkt man dem Spiel die Änderung hinter den Kulissen nicht an.

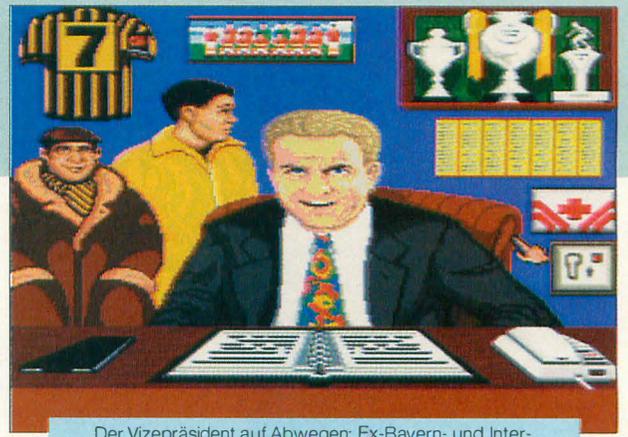
Alle Jahre wieder beschert uns Electronic Arts das Update vom Superseller "EA Hockey". Diesmal haben sich die Entwickler mehr neue Features einfallen lassen als beim letztjährigen Herbst-Lifting. So dürfen wir den Torwart endlich selber steuern, zum Penalty-Schießen antreten und zu viert gleichzeitig bodychecken (sofern der neue Vier-Spieler-Adapter von Electronic Arts zur Verfügung steht). Weitere Neuheiten: 144 Spieler-Profile mit Digi-Bildchen, 72 verschiedene Orgel-Musiken, erweiterte Zeitlupenwiederholung, neue Spielerstatistiken sowie ein knappes Dutzend weitere Kleinigkeiten. Ansonsten blieb alles beim Alten: Steuerung, Spiellogik, Scrolling und Wettkampfmodi besinnen sich auf traditionelle Werte. Leider fehlt auch diesmal der Liga-Modus.

8 BIT	MEGA DRIVE
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	89 %

Cooler Sache: NHL Hockey 94 ist Partyknaller und Solospaß zugleich: Ein absolut geniales Sportspiel ohne Kompromisse.

Programmierung: Steve Screech

Rummenigge's Player Manager



Der Vizepräsident auf Abwegen: Ex-Bayern- und Inter-Mailand-Star Rummenigge kommt Euch digital.



ABSEITS: "Player Manager" erschließt sich nur denen, die sich mit sehr viel Zeit und noch mehr Geduld durch Tonnen von Menüs kämpfen, im Dschungel von Optionen und Kleinigkeiten nicht den Kopf verlieren, und sich mit der Vogelperspektive von "Kick Off" anfreunden können. Dabei ist die eingebaute Version von "Kick Off" erheblich besser zu spielen, als die Vorgänger. In dem schier undurchdringlichen Gewirr von Menüs ist trotz simplen Symbolen nichts von einfacher Bedienung zu bemerken. Außerdem dauert es ewig, bis der erste Spieltag endlich losgeht. Die Computerspielumsetzung hat nur wenig Unterhaltungswert, ist allerdings für Fans ausgelegt, die sich durch nichts vom Ziel ablenken lassen. Insgesamt ein zweifelhafter Versuch, ein durchaus interessantes Genre auf Konsolen zu etablieren.

Wem die Optionsflut in "Kick Off" nicht reicht, greift jetzt auf den "Player Manager" zurück, der mit dem Namen des Ex-Internationalen Karl-Heinz Rummenigge wirbt: Als Clubmanager verwaltet Ihr die Finanzen Eures Fußballvereins, kauft und verkauft Spieler, kümmert Euch um Training und Mannschaft. Um an die Spitze zu kommen, müßt Ihr ganz unten anfangen: Ihr spielt Euch aus der Drittklassigkeit nach oben, kämpft um den Landespokal oder nehmt an diversen Europacup-Wettkämpfen teil. Die Spiele verfolgt Ihr im eingebauten "Kick Off", wobei Ihr entweder nur zuschaut oder als Spielertrainer aktiv am Ballgeschehen mitwirkt. Natürlich könnt Ihr auch auf alle Optionen verzichten und mit einem Freund eine schnelle Partie TV-Fußball spielen.

8 BIT	MEGA DRIVE
HERSTELLER	IMAGENEER
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SOFTGOLD
GRAFIK	36 %
SOUND	11 %
SPIELSPASS	42 %

Langatmiger Mix aus traditionellem Kick-Off-Fußball und einem Wust an Manager-Optionen.

ROYAL RUMBLE

Jetzt bist Du dran!

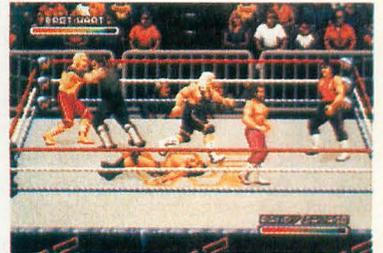
Mr. Perfect

NEU 16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlingpower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.

Mit 12 Wrestlingstars, die alle ihren eigenen Spezienschlag haben.

Neu ist auch der **WE** Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlingkrone schlägt.

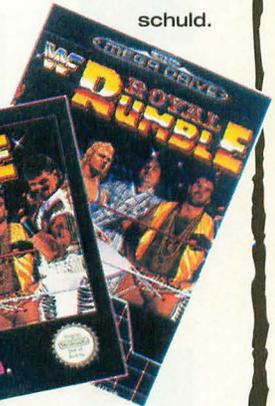
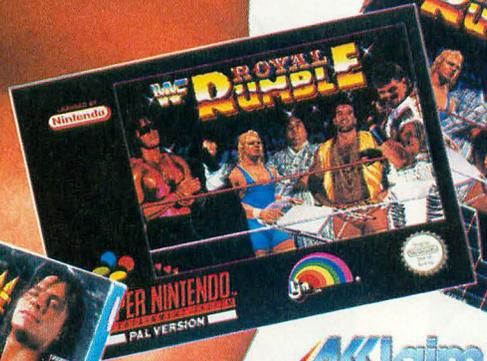


Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegest Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



ACCLAIM®

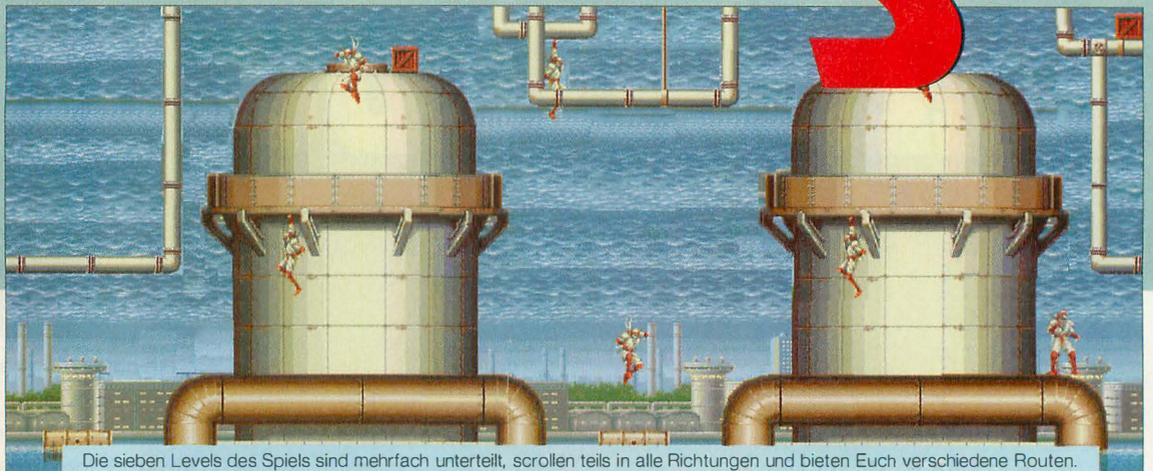
Und ab Oktober neu für alle Game Boy™
und NES®-Fans:



FLYING
EDGE



Shinobi 3



Die sieben Levels des Spiels sind mehrfach unterteilt, scrollen teils in alle Richtungen und bieten Euch verschiedene Routen. Wenn Ihr auf Extraleben oder zusätzliche Shurikens scharf seid, solltet Ihr jeden Winkel nach Holztruhen durchsuchen.

Im Kampf gegen Neo Zeed verläßt sich Shinobi auf mächtige Zaubertricks. Hier seht Ihr vier Ninjitsu-Kräfte, die Shinobi-Veteranen noch aus dem ersten Teil kennen. Die letzte Magie kostet Euch je ein

Leben.



Ikuzachi: Das Schutzschild



Fushin: Die Geister-Ninjas



Kariu: Die flammenden Säulen



Mijin: Kamikaze-Smart-Bomb



Sega-Veteranen atmen auf: Super Shinobi ist wieder da, um mit Shuriken und Ninjitsu-Magie den Erzfeind Neo Zeed ein weiteres Mal zu fordern. Um seinem Comeback die richtige Note zu geben, hat er die Original-Kluft seines ersten 16-Bit-Abenteuers aus dem Schrank geholt, die Taschen mit Shurikens gefüllt und die Klinge poliert. Körperlich hat Shinobi nichts ver-, aber ein paar Kniffe dazugelernt. Wie im ersten Teil springt er auf Knopf-

druck und schlägt mit einem gutgetimten zweiten Tastendruck einen Salto, der ihn noch ein paar Zentimeter höher befördert. Shinobi kann sich an Rohre und Verstrebungen hängen und – das ist neu – flink voranhangeln. Dabei bleibt eine Hand für einen schnellen Griff zu Klinge oder in den Shurikenbeutel frei.

Die sieben Level zwischen Musashi und seinem Widersacher Neo Zeed sind mehrfach unterteilt und beginnen meist mit einem horizonta-

scrollendem Gefecht gegen Neo-Wächter, die sich mit MG und Mörser hochgerüstet haben. Andere Sequenzen zeigen Shinobi von einer ungewohnten Seite – auch auf dem Sattel eines Vollblüters oder als Wellenreiter macht der Edel-Ninja eine vortreffliche Figur. Level, die auch nach oben und unten scrollen, solltet Ihr durchsuchen, denn neben einer Abkürzung finden sich Holzkristen, die Lebensenergie, Shurikens oder gar einen Extra-Shinobi enthalten.

DURCHGESTYLT & KNOCHENHART • Joe Musashi, der Meister der edlen Bewegungen ist zurück. Gegen neomodische Sega-Helden wie Sonic oder die Gunstar-Zwillinge wirkt der Shinobi wie ein Gentleman alter Schule. Hektik ist im fremd – hier ein schneller Handkantenschlag, dort ein zielgenau verschleuderter Shuriken. Da der Ninja schon bei seinem Debüt im Jahre '89 die coolsten Animationen besaß, sind die neugelernten Bewegungen eine zwiespältige Angelegenheit. Der Sprint ist überflüssig, die Klettereigenschaft gibt Shinobi aber eine Menge neuer Möglichkeiten. Davon abgesehen ist Shinobi 3 eine stilgerechte Fortsetzung zum Klassiker, besser als der indizierte zweite Teil und ausgeklügelter als die meisten anderen Action-Jump'n'Runs. Statt Comic-Grafik gibt's seriöses Fernost-Ambiente in gedämpften Farben – auch das tut als Abwechslung mal ganz gut.



Nicht alle Endgegner sind so groß wie der Obermotz des 3. Levels. Leider haben auch die kleineren Kaliber ein paar böse Kampftricks in petto.



mBit
8

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	73%
SOUND	70%

SPIELSPASS

81%

Der elegante Meister des schnellen Todes ist zurück: Stilvolles Action-Jump 'n'Run, grafisch eng am klassischen ersten Teil.

THE STAR IS BORN...!!



ANGEBOT DES MONATS

Streetfighter Turbo Fan Edition
mit Orig. Schlüsselanhänger
(Charaktere n. Wahl) 139,99 DM

ANGEBOT DES MONATS

3 x 3 Eyes Pt. I-IV
2-Tapes-Package nur 79,99 DM

Super NES

- Bomber Man dt. 109,99 DM
 - Asterix dt. 119,99 DM
 - Mortal Kombat dt. (Lieferbar!!!) 129,99 DM
 - Alien III dt. 119,99 DM
 - Equinox dt. 129,99 DM
 - Sky Blazer dt. 129,99 DM
 - S. Aleste dt. 126,99 DM
 - Jurassic Park dt. 129,99 DM
 - Striker dt. 124,99 DM
 - Pocky & Rocky dt. 126,99 DM
 - Super James Pond dt. 124,99 DM
 - Joy Pad Sf-3 33,33 DM
 - RGB-Kabel 48,99 DM
- Über 120 SNES-Titel dt. Lieferbar!

Anime:

- Alle Filme VHS-PAL!
 - Urotsukidoji I & II (ab 18 J.) je 49,99 DM
 - Crying Freeman (ab 18 J.) 39,99 DM
 - Judge 39,99 DM
 - Fist of the Northstar (ab 18 J.) 49,99 DM
 - Ultimate Teacher 39,99 DM
 - The Sensualist (Erotik ab 18J.) 55,99 DM
 - Bubble Gum Crisis I bis VIII je 59,99 DM
 - Doomed Megalopolis 39,99 DM
- über 50 Filme lieferbar!
- Legend T-Shirt 29,99 DM
 - Akira T-Shirt u.v.m. je 29,99 DM
 - Manga Baseball-Cap 29,99 DM

FILM DEALERS WELCOME!

Service & Bestellhotline: **02626-1320 & -8658**

**SEGA CD & NEO GEO NEWS
BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!
AN- & VERKAUF VON
GEBRAUCHT-SPIELEN!**

GAME SYNDICATE
Postfach 69
56239 Selters/WW.
Fax 02626-1281

FOR FILM-MANIAC'S ONLY!

Bei einer Bestellung mit diesem Gutschein anbei erhalten Sie:

- ein Manga-Pin Gratis
 - eine ACOG-Komplettliste & ClubInfo's Gratis
 - ein Manga-T-Shirt (+14,99 DM Zuzahlung)
 - eine Manga-Baseball-Cap (+14,99 DM Zuz.)
- Gewünschte Artikel bitte ankreuzen.

Preisänderungen vorbehalten! Für Druckfehler keine Haftung!

Entwickler: Treasure

Gunstar Heroes



Spiele ohne bekannten Namen sind für Videospieldhersteller ein riskantes Geschäft. Auf dem überfüllten Modulmarkt setzen sich Titel mit hohem Bekanntheitsfaktor, wie Jurassic-Park-Dinosaurier, Schwarzenegger-Sprites und "offizielle" WWF-Helden durch – von den "Gunstar Heroes" hat hierzulande jedoch noch niemand etwas gehört.

Kombiniert ergibt das Waffenguartett vier, in ihrer Wirkung originelle Sonderwummen. Es gibt flammende Kugeln, die Ihr mit Dauerfeuer verballert und die explodieren, wenn Ihr den Feuerknopf wieder losläßt. Cool ist auch der Energiestrahl, der sich den Gegner selbst sucht und sich an dessen Archillesverse "festbeißt". Außerdem gibt's quasi als Nahkampfwaffe einen ultrakurzen, aber sehr effektiven Laserstrahl.

Die neuen Helden aus dem Hause Sega sind Kämpfer in fernöstlicher Bekleidung, schnelle Schützen und gute Sprinter. Ihrer Plattform-gefüllten Umgebung haben sie sich durch überragende Sprungtalente angepaßt. Außerdem stellen sie ihre Judo-Fähigkeiten unter Beweis, sobald ihnen ein Schurke zu nahe tritt. Wie beim großgewachsenen Teamkollegen "Strider" finden ihre Hände an jedem Metallstück halt. Die Gunstar Heroes können klettern und zielen selbst an einem Baugerüst baumelnd schneller als Clint Eastwood.

Ihr erstes Abenteuer stellt diese Fähigkeiten auf eine harte Probe. Ein friedliches Dorf putziger Winzlinge wird von einer Roboterarmee angegriffen. Als die ersten Baumhäuser bereits brennen, tauchen die Gunstar Heroes gerade rechtzeitig auf, um das Schlimmste zu verhindern. Der erste Level bietet einen guten Einstieg in die anarchische Action-Welt der Gunstar Heroes – der Spieler darf jedoch auch in einen der drei nächsten einsteigen.

Wer die Abenteuer der Probotectoren kennt (nur für Nintendo-Konsolen erschienen), findet sich in einer knall-

Zu Beginn rettet Ihr friedliche Winzlinge aus den Klauen des Bösen – oder steigt gleich in einen der drei nächsten Levels ein.

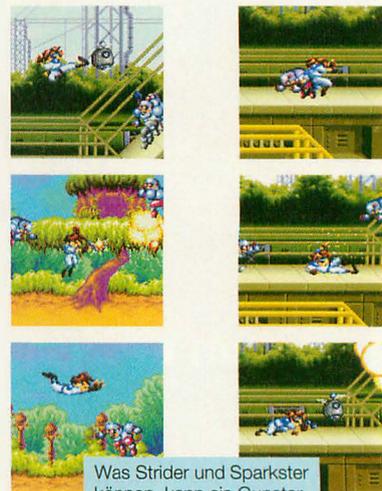


Der vierte Level enthält ein Spielbrett, das Euch auf jedem Feld mit einer anderen Gefahr konfrontiert.



Set-Up für Zwei: Wählt die Art Eures Schusses, die Startwaffe und den Anfangslevel.

bunten Variante dieser Konami-Spiele wieder. Bis auf die Sequenzen, in denen Mittel- und Endgegner Eure Aufmerksamkeit fordern, stürmen fliegende, laufende und springende Feinde aus allen Himmelsrichtungen auf Euch zu. Ihr besitzt nur eine von vier **Waffen**, die Euch zu Beginn des Spieles im Start-Menü angeboten werden. Eine zweite findet Ihr unter einer zerschossenen Metallverkleidung oder im Gepäck eines besiegten Feindes. Sobald Ihr zwei Wummen habt, dürft Ihr auf die jeweils geeignete umschalten oder beide zu einer durchschlagkräftigen Super-Kanone kombinieren. Ihr feuert Einzelschüsse oder eine anhaltende Salve, wenn Ihr den Feuerknopf



Was Strider und Sparkster können, kann ein Gunstar-Hero schon lange.



Oben oder unten: Per Knopfdruck wechselt Ihr in rasender Fahrt vom Boden zur Decke und zurück. Dabei müßt Ihr nicht einmal aufhören, zu ballern.

gedrückt haltet. Wie oben angedeutet, greift Ihr im Nahkampf auf einen Schulterwurf zurück. Außerdem gibt's schon im ersten Level fliegende Feinde, die Ihr aus der Luft grabstcht und als Wurfgeschosse einsetzt. Seid Ihr umzingelt und seht keine Chance, alle Feinde vom Bildschirm zu ballern, könnt Ihr auf dem Hosenboden durch die gegnerischen Reihen schlittern. All Eure Fähigkeiten sind auf Steuerkreuz und Feuerknöpfen abrufbereit untergebracht. Leider sind selbst die schwächlichen Feinde ähnlich geschickt, springen ballern um Euch herum oder schmeißen Euch über den Bildschirm. Ihr besitzt Trefferpunkte, die an der oberen Bildschirmleiste eingeblendet sind und mit jedem eingesteckten Tref-



fer nach unten zählen. Nur die Energie-
Herzen, die Ihr wie die Sondervaffen in
bestimmten Spielsituationen findet,
bewahren Euch vor dem schnellen
"Game Over".

Obwohl es in den scrollenden Techno-
welten und unterirdischen Feind-Basen
meist darauf ankommt, punktgenau zu
springen und jedes Bildschirmck mit
Laserstrahl und Kugelhagel einzu-
decken, müßt Ihr auf alles gefaßt sein.
Euch steht eine schlagkräftige Armee
aberwitziger Gestalten gegenüber, zu
der sich neben den wuselnden Stan-
dardfeinden auch muskulöse Endgeg-
ner, mächtige Kampfroter und brum-
mige Bewohner der Tierwelt gesellen.

Der vor Euch liegende Weg zum finalen
Super-Feind könnte abwechslungsreicher
(soll heißen tödlicher) nicht sein. Um
den Bösewichten eins auf den Deckel
zu geben, balanciert Ihr auf der Trag-
fläche eines skurrilen Flugvehikels, flitzt
im Hover-Bike an der Decke eines Stol-
lens entlang und duelliert Euch mit
einer mutierten Riesenpflanze, die töd-
liche Sporen verschießt und von ekel-
haften Killerraupe bewacht wird.
Ein Level ist wie ein **Monpoly-Spiel-
brett** aufgebaut. Eure Spielfigur
schmeißt einen überdimensionierten
Würfel über den Bildschirm und bewegt
sich dann die entsprechende Anzahl
von Feldern weiter. Spielt Ihr zu zweit,

könnt Ihr Euch sogar um den Würfel
kloppen.

Erst wenn Ihr die vier Start-Levels am
Stück durchgespielt habt, stoßt Ihr in
die zweite Hälfte des Action-
Jump'n'Runs vor. Den siebten und letz-
ten Level seht Ihr dann aus der Per-
spektive des Feindes. Oft langen Euch
die drei Continues aber nur bis zum
Endgegner einer Welt, denn die Ober-
motze von "Gunstar Heroes" haben
mehr als eine Verteidigungswaffe und
verwandeln sich teils mehrmals in
Maschinenwesen. Seid selbst dann noch
auf der Hut, wenn sich der Endgegner
mehrfach getroffen verabschiedet – er
könnte nur allzu bald wiederkommen.

Jedes Feld birgt für die Gunstar Heroes eine andere Herausforderung. Zum einen gibt's ein Dutzend verrückter Mittelgegner, zum Anderen knifflige Rätsel-Zimmer, aus denen Ihr gegen ein barsches Zeilimit entkommen müßt. Ballerfreunde fürchten das Feld, auf dem alle Waffen den Dienst verweigern. Zum Ausgleich bieten drei Bonusfelder eine Kollektion von Extrawaffen und Energieherzen.

KONKURRENZLOS • "Gunstar Heroes" wurde als das erste Sega-Spiel ehemaliger Konami-Programmierer angekündigt. Sollte der actionreiche Zwei-Spieler-Tumult wirklich von Überläufern stammen, hat Sega einen guten Fang gemacht. "Gunstar Heroes" ist der beste Mega-Drive-Titel der Vorweihnachtszeit, ein wahnwitziger Spurt durch Explosionen und Geschosshagel. Kümmert Euch nicht darum, daß Ihr zu Beginn nicht durchblickt und ständig angeschossen oder umgerempelt werdet. Im Gegensatz zu anderen Actionhelden stecken die Gunstar Heroes ein paar Kilo Blei locker weg. "Gunstar Heroes" ist einfallsreich und motivierend. Daß trotz des Grafikaufwands mit großgewachsenen Endgegnern und Dutzenden von bewegten Objekten nichts ruckelt oder flackert, zeigt, daß das Mega Drive bislang nur selten ausgereizt wurde.



Was tut der miesgelaunte Body-BUILDER als nächstes? Bei den Endgegnern von "Gunstar Heroes" solltet Ihr auf jede Gemeinheit gefaßt sein.



MBIT	8
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	72%
SOUND	87%

SPIELSPASS **87%**

Die Action-Allrounder geben ein massiv hektisches Debüt: Die höchste Shoots-per-Minute-Rate der Sega-Geschichte?

Entwickler: GAU Entertainment Produzent: I. Mizoguchi Design: T. Toyota, T. Yamamoto Programmierung: T. Toyota Grafik: T. Yamamoto, Ree. Senhu Musik: Y. Hiraiwa Sound: N. Iwadare

Ranger X

Die japanische Version von "Ranger X" hieß "Ex-Ranza" und kam schon im Juli auf den Markt. Das Spiel nutzte als erstes das neue Six-Button-JoyPad. Über den traditionellen A/B/C-Knöpfen findet Ihr nun X/Y/Z-Taster für noch mehr Spielmöglichkeiten. Das Pad ist erheblich kleiner und schlanker als der Vorgänger, außerdem ist das Steuerkreuz sehr sensibel und exakt. Am oberen Rand ist ein weiterer Knopf angebracht, der mit "Mode" bezeichnet ist.



Im Lande der aufgehenden Sonne stehen riesige Kampfroboter hoch im Kurs – Filme, Comics, Spielzeug und Videospiele um die Metall-Giganten sind Bestseller. GAU Entertainment – ein Team von ehemaligen Wolfteam-Programmierern – entwickelte "Ex-Ranza" (im Testkasten seht Ihr noch das Original-Titelbild), das von Sega für Europa und die USA in "Ranger X" umbetitelt wird.

Um schwer bewaffnete Invasoren vom Planeten zu vertreiben, wird der Kampfroboter Ranger X losgeschickt. Ein Energiebalken zeigt die Leistung des schnell überhitzenden Raketenantriebs an, ein weiterer symbolisiert die Stärke der Rüstung. Bewaffnet ist der Roboter mit einer Standard-Photonenkanone und zusätzlichen Extrawaffen. Hat er zu Beginn nur einen Flammenwerfer, kommen im Verlauf Laserstrahlen, zielsuchende Metallvögel oder Bomben dazu. Ein kleiner Kampfswagen oder ein fliegendes Raumschiff begleiten Ranger X in den Levels und geben Feuerunterstützung. Der Roboter kann sich mit

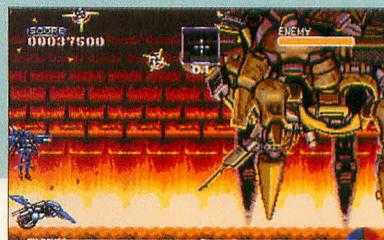


Jeder "Ranger X"-Spielabschnitt wird von einem Vektorgrafik-Intro stimmungsvoll eingeleitet



Nach dem düsteren Wald-Level erwartet Euch dieses langarmige Seeungeheuer, das nur am Auge verwundbar ist.

den Helfern zusammenmorphen und in diesem Zustand die Extrawaffen wechseln. Spielt Ihr mit dem neuen **6-Feuerknopf-Pad**, könnt Ihr den Wagen und das Raumschiff mit X- und Z-Knopf separat steuern.



Der erste Endgegner ist nur zu knacken, wenn Ihr seine Raketenysteme als erstes zerstört

Das Spiel ist in sechs Levels aufgeteilt, an deren Ende jeweils ein hartnäckiger Endgegner wartet, der zudem aus mehreren Kampfstufen besteht und seine Waffen wechselt.

Jeder Level erfordert eine andere Taktik: Können Ihr im ersten noch einfach von links nach rechts gehen, wird die Sache im Höhlenlabyrinth schon kniffliger. Am Hochhaus muß Ranger X per Raketenantriebswerk nur nach oben fliegen, während in der Technostadt beim Ausweichen von Suchscheinwerfern extreme Vorsicht geboten ist. Psychedelische Intros mit spärlicher Musik und ungewöhnlichen Vektorgrafiken führen in jeden Spielabschnitt ein.



MEHR DAVON! • Wer bei "Ranger X" einfach nur losfliegt und ballert, hat keine Chance – nur mit Geduld und Überlegung ist das Spiel zu knacken. Nach kurzer Eingewöhnungszeit fällt auch das Manövrieren von Roboter und Wagen nicht schwer – allerdings nur mit dem 6-Feuerknopf-Pad. Mit famosen Grafikeffekten und frischen Ideen mischt "Ranger X" in der Spitzenklasse mit. Leider ist das Spiel mit sechs Levels zu kurz geraten, obwohl der knackige Schwierigkeitsgrad in den letzten Abschnitten noch einmal anzieht. Außerdem fackert's ab und zu, was aber selten stört. "Ranger X" ist schnell, fordernd und hat grundverschiedene Spielaufgaben sowie eindrucksvolle Endgegner. Mir gefällt's erheblich besser als "Cybernator", und es ist schade, daß ein solch gutes Spiel im herbstlichen Modul-Feuerwerk von Sega unterzugehen droht.



In "Ranger X" könnt Ihr neben gigantischen Endgegnern auch einige der besten Parallax-Scrollings der Mega-Drive-Geschichte erleben.



mBit 8	
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	71 %
SOUND	58 %

SPIELSPASS 78%

Nichts für Hektiker: Taktisch ausgefeiltes Actionspiel mit japano-typischer Action und famosen Grafiken. Leider zu kurz.

MORTAL KOMBAT

®

Schlag Dich durch!

NEU 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-

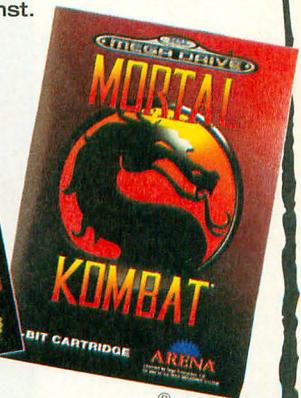


Screenshot SNES

vollen und sagenumwobenen Shaolin Turniere als Schauplatz dienen. In verschiedenen pak-kenden Leveln kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vier-armige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampf-stil hat, den es zu beherrschen gilt. **MORTAL KOMBAT**® ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Acclaim

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway* Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY

Bubsy



Zum Star getrimmt: Amerikanischen Spielern ist Bubsy seit Ende 1991 bekannt, als zum Auftakt einer aufwendigen Werbekampagne bereits die ersten Skizzen des zukünftigen Helden an die US-Presse weitergeben wurden. Hersteller Accolade suchte von Anfang an den Weg in die Öffentlichkeit. Es folgten regelmäßige Berichte über den Produktionsstand mit aktuellen Bildschirmfotos. Mit der Ankündigung, daß Bubsy das erste 16-MBit-Jump'n'Run der Geschichte werden sollte, nahm das Interesse der Medien noch weiter zu. Bubsy-Figuren auf Messen, freche Bubsy-Anzeigen in der Fachpresse, Bubsy als Gaststar in einer Tierdokumentation – schon vor der Auslieferung stand fest, daß das Spiel ein Hit wird.

Die außerirdischen Woolies haben die Erde entdeckt und klauen alle Wollknäule vom blauen Planeten. Nur Luchs Bubsy stellt sich den Invasoren entgegen und durchquert 16 Levels, um schutzlose Wollbälle in Sicherheit zu bringen und möglichst viele Woolies durch einen gezielten Sprung auf den



Die hölzernen Ausrufezeichen markieren die Rücksetzpunkte in den riesigen Bubsy-Welten



Bildschirm-Flip: Technisch perfekt, aber für den Spielverlauf völlig bedeutungslos.

Kopf auszuschalten. Der extrem wasserscheue Bubsy kann außerdem durch die Luft segeln und benutzt Flöße, Raketen und Achterbahnen, um sich durch Grasland, Jahrmärkte und den Grand Canyon zu schlagen. Am Ende erreicht er das



Die Giraffe aus dem Zirkuszug könnt Ihr als Trampolin mißbrauchen, um Extraleben zu kassieren.

Mutterschiff der Außerirdischen und wird dort mit kleinen Puzzles konfrontiert: Säurebehälter und Sperren müssen durch das Umlegen von Schaltern beseitigt werden.

In allen Levels gibt's Geheimgänge, die Bubsy in extrahaltige Bonuswelten führen. Nach jeweils drei Levels kämpft Ihr gegen einen Endgegner; abschließend erhaltet Ihr ein Paßwort.

Bubsy besitzt über vierzig verschiedene Bewegungs-Animationen. Allein 15 Todesarten entschädigen Euch beim Verlust des Bildschirmlebens: Bubsy versinkt im Wasser, zerbröseln wie zerschlagenes Porzellan oder flattert wie ein angestochener Luftballon durch die Luft.

John Skeel arbeitete für Activision und war unter anderem an den Produktionen der PC-Spiele "Mechwarrior" und "Deathtrack" beteiligt. Designer Michael Berlyn entwickelte bis Ende der 80er Jahre Textadventures für das amerikanische Softwarehaus Infocom, später für Accolade unter anderem "Les Manley" und "Altered Destiny".

BELANGLOS • "Bubsy" ist ein solide gemachtes Jump'n'Run, das sich bei anderen Geschicklichkeitsspielen schamlos bedient. Die Levels sind riesig, dabei aber so unübersichtlich, daß Ihr Bubsys lustige K.O.-Animationen öfter sehen werdet, als Euch lieb ist. Zum Glück hat der Luchs zwei Leben mehr als eine Katze – die neun Versuche pro Spiel und die Paßwörter danach sind bitter nötig. Die bunte Grafik und die flippigen Musikstücke liegen weit über dem Durchschnitt, es gibt zahlreiche Feinde und einige wunderschön gezeichnete Hintergründe – trotzdem kann sich mein Spielerherz für Bubsy nicht so recht erwärmen. Das Spiel ist wie der Bildschirmflip-Effekt im ersten Level: Witzig und gut gemacht, aber völlig belanglos. Vor dem letzten Level fragt Euch Bubsy: "Are you still playing this thing?" – tjä, warum eigentlich?



Ein Luchs mit Talenten: Führt eine Plattform nicht weiter, segelt Bubsy durch die Lüfte.



16
MBit

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	NINTENDO

GRAFIK	68 %
SOUND	71 %

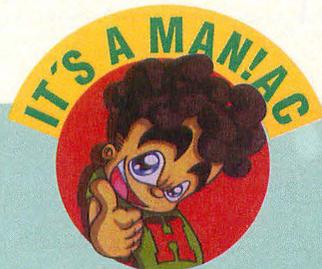
SPIELSPASS

69%

Unterhaltsames, aber völlig unübersichtliches Jump'n'Run mit riesigen Levels. Minus: Kaum Höhepunkte.

Produzent: Jeremy Smith • Design und Programmierung: Mark Avory, Troy Horton • Grafik: Jason Gee
Sound: Martin Iveson

Thunderhawk



CD Core Design hat sich innerhalb eines Jahres zum profiliertesten Mega-CD-Entwickler gemauert. Nach Auftragsarbeiten für Sony oder JVC will die kleine Softwarefirma aus Derby nun zeigen, wozu die Hardware des Mega-CD in der Lage ist und stellt "Thunderhawk" vor, das mit Cores Original für den Commodore Amiga Computer nur noch den Namen gemeinsam hat.

Helden werden gesucht: Im Nahen Osten überfällt ein Diktator ein kleines Emirat und reißt sich alle Ölvorkommen unter den Nagel, Südamerika wird von Unruhen erschüttert, bei denen Guerilla-Truppen und Drogenbarone ganze Landstriche erobern und Städte belagern. In Osteuropa tobt ein Krieg und UN-Konvois geraten in Not, in Asien wüten moderne Seepiraten und in Alaska überfällt eine feindliche Armee einen Forschungsstützpunkt. Mit dem Kampfhubschrauber Thunderhawk nehmt Ihr den Kampf gegen das weltweite Übel auf. Insgesamt könnt Ihr zehn Missionen anwählen, die nochmals in mehrere Einzelaufträge unterteilt sind. Vor jedem



Einsätze auf allen Kontinenten: Die zehn anwählbaren Missionen führen Euch rund um die Welt.



Im Stützpunkt gibt Euch der Kommandeur beim Briefing alle wichtigen Informationen über den nächsten Einsatz.

Start erhaltet Ihr ein ausführliches Briefing vom Kommandeur, der anhand einer Karte Mission und Einsatzziele erklärt. Bewaffnet ist Euer Thunderhawk-Helikopter mit einem MG, zwanzig zielsuchenden Raketen und einem

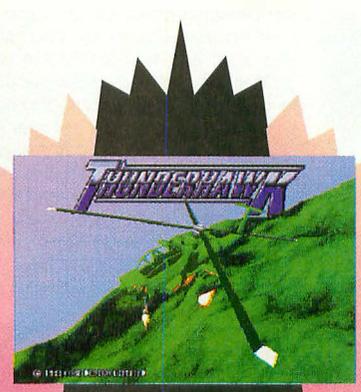
dritten Waffensystem, das je nach Mission differiert. Gegen Brücken helfen nur Bomben, U-Boote machen bei Torpedos schlapp. Eindrucksvoll und innovativ ist die Technik, die Programmierer Mark Avory benutzte: Der Boden besteht aus einem Flickenteppich von Punkten, die einzeln gezoomt und je nach Flugrichtung rotiert werden. Das bringt eine rasante Geschwindigkeitsillusion. Am Boden finden sich auch die meisten Ziele: Panzer, Lastwagen, Eisenbahnwaggons oder Häuser bestehen aus auswendig berechneten Polygonobjekten, die mit einer **Texture Map** versehen wurden. Eure Anflugrichtung ist nicht vorgegeben. Daher könnt Ihr die Ziele aus 360° angreifen, solange Ihr im Einsatzgebiet bleibt. Außer den zoomenden Objekten vermittelt ein weiterer Effekt das realistische Hubschrauber-Fluggefühl: Legt sich Euer Thunderhawk in die Kurve, kippt der gesamte Bildschirm im richtigen Winkel. Alle Briefing-Texte und Kopilotensprüche wurden für Deutschland von Schauspielern in einem Tonstudio synchronisiert.

Weil herkömmliche Polygonobjekte wie simple Quader aussehen, werden sie bei Thunder Hawk mit einem Texture Map versehen. Dabei wird eine detaillierte Ansicht einer Hauswand oder eines Hubschraubers wie eine Tapete auf das Polygonobjekt geklebt

PHÄNOMENAL • "Thunderhawk" ist eines der packendsten Ballerspiele der Geschichte. Perfektes Hubschrauberfluggefühl und viele Missionen, die von kinderleicht bis brutal schwer reichen, fesseln auch langfristig. Trotz martialischer Thematik hat die CD das "gewisse Etwas", das Anfänger und Profis gleichermaßen begeistert. Die Grafik ist detailliert; es bleibt Euch überlassen, wie das Missionsziel erfüllt wird. Die gnadenlose Geschwindigkeit macht schon beim Zusehen schwindlig. Knallige Soundeffekte, Musik und Präsentation passen sich dem hohen Spielniveau an – Core Design hat das mit Abstand beste Mega-CD-Spiel geschaffen. Minuspunkte zu finden, fällt schwer – ab und zu nimmt die Hektik überhand. "Thunderhawk" ist eines der motivierendsten und spektakulärsten Actionspiele und hat im Moment keinen Konkurrenten, der ähnliches bieten kann.



Die gegnerische Luftabwehr schläft nicht: Neben den Bodenzielen machen Euch auch Hubschrauber und Abfangjäger schwer zu schaffen.



HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	100 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	87 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS **85 %**

Der Grund, das Mega-CD zu kaufen: superschnelle 3-D-Ballerei mit vielen Missionen und Action bis zum Abwinken.



Ob Kanal, Eis oder Wüste – überall ist der Teufel los.

Entwickler: Game Arts Design: Takeshi Miyaji Programmierung: Kenichi Hamada Grafik: Takahiro Okano, Hidenebu Takahashi, Akio Matsuda Musik & Sound: Ari Kamijo, Kenichi Kunishima, Kazuya Takashi

Silpheed



Euer SA-77 wird im Intro aus einem gigantischen Mutterschiff gestartet.



Ihr verlaßt die schützende Flotte und fliegt in den endlosen Weltraum.



In diesem gigantischen Kraftwerk findet die letzte Schlacht statt



"Silpheed" zeigt die besten Intros der Konsolen geschichte.

Star Wing
(im Original "Star Fox")
ist im Gegensatz zu "Silpheed" ein echtes 3-D-Spiel, bei dem die Grafik in Echtzeit errechnet wird. "Silpheed" benutzt eine Perspektive schräg über dem Raumschiff und arbeitet mit vorberechneten Hintergründen, die abrufbereit auf der CD gespeichert sind.



Zwei Jahre lang bastelte das japanische Softwarehaus Game Arts an einer Mega-CD-Version ihres Computerspiels "Silpheed". Bildschirmfotos, die während der Entwicklungszeit an die Öffentlichkeit gelangten, zeigten phänomenale 3D-Grafiken, die die Erwartung auf das Spiel schürten und den Vergleich mit Nintendos "Star Wing" heraufbeschworen. Rechtzeitig zum Deutschlandstart des Mega-CD ist die 3-D-Perle offiziell zu haben.

Ihr steuert den interstellaren Raumjäger SA-77 Silpheed gegen außerirdische Aggressoren; Euer Ziel ist die Erde, mit Euch fliegt eine ganze Raumflotte. Silpheed ist mit einer doppelläufigen Laserkanone bewaffnet und kann vor

jeder Spielstufe mit Streuschuß, zielsuchenden Beams und einer Optionswaffe (Bomben, Schutzschild oder Raketen) ausgerüstet werden. Euer Raumgleiter bewegt sich am unteren Bildrand von links nach rechts, fliegt bei entsprechendem Druck auf das Joypad aber auch in den Bildschirm "hinein". Dabei wird das



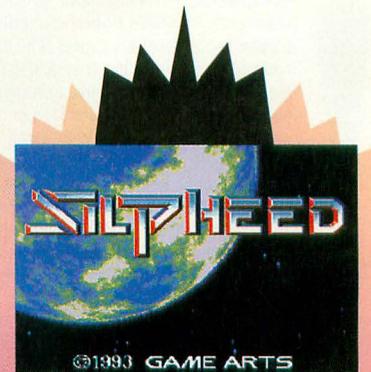
Vor jedem Level dürft Ihr Eure Waffensysteme neu zusammensstellen.

Sprite stufenlos verkleinert. Insgesamt erwarten Euch elf Levels: Ihr kämpft Euch unter heftigem Feindfeuer durch Asteroidenfelder, fliegt halsbrecherische Tiefflugattacken gegen gigantische Raumstationen und rast durch den Hyperraum geradewegs in eine Weltraumarmada mit Hunderten von Raumkreuzern. Über plastischen Mond- und Planetenlandschaften führt Euer Weg ins Innere einer Alien-Festung, durch deren Metall-Korridore Ihr bis zum letzten Endgegner vordringt. Feindliche Jägerformationen flitzen Euch in bester "Galaga"-Tradition um die Ohren, die Raumstationen fordern neben dem schnellen Ballerfinger auch Steuerkünste. Hektischer Funkverkehr und schräge Melodien begleiten Euren Flug.

UNGLAUBLICH • "Silpheed" überrascht mit der feinsten Vektorgrafik, die je auf Konsolen zu sehen war. Ungeheuer detaillierte Planeten, Raumkreuzer und eine Handvoll Effekte machen aus dem spielerisch eher traditionellen Ballerspiel ein Ereignis. Denn abgesehen von der Grafik ist "Silpheed" unterhaltsam, aber nicht aufregend: Die rasante Schnelligkeit und der Charme alter Automaten Spiele bringen gehörig Spaß, dafür gibt's jedoch kaum Abwechslung und kümmerliche Endgegner. Der Grafik-Höhepunkt mit surrealistisch rotierenden Riesenwürfeln und aberwitzigen Perspektiven-Schwenks wird im letzten Level erreicht – wegen des knalligen Schwierigkeitsgrades werdet Ihr dieses Finale erst nach tagelangen Übungsflügen erleben. Aufwendige Intros und Zwischensequenzen schaffen eine dichte Spielatmosphäre. Für Mega-CD-Freaks ist die Weltraumballerei Pflicht.



Die aufregende "Silpheed"-Reise führt Euch durch gigantische Weltraumfestungen.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	83 %
SOUND	78 %

SPIELSPASS

80%

Automatencharme der 80er trifft Polygone des nächsten Jahrtausends: "Silpheed" muß man einfach gesehen haben.

Goof Troop

SN In der Comic-Welt von Spornerville muß man auf alles gefaßt sein: **Goofy** unternimmt mit seinen Neffen Max, Pete und PJ eine Bootsfahrt, als plötzlich ein riesiges Piratenschiff auftaucht. Als sich Pete und PJ neugierig an Deck wagen, taucht der böse Piratenkapitän auf. Da der Bösewicht die beiden kurzerhand entführt, ist Euer Spielziel klar: Ihr nehmt die Verfolgung auf und landet auf der Insel des Freibeuters. Schon am Strand gibt's Zoff: Gegen die messerverwendenden Piraten, die Euch von der Insel vertreiben wollen, haben Goofy und Max nur eine Chance: Überall stolpern sie Freund über Blumen-töpfe, Steine, Vasen und andere Utensilien, die geschickt geworfen jeden Piratenschädel verbeulen. Ihr könnt je zwei Objekte tragen: Mit der Entenhaken-Pistole überwindet Ihr Abgründe, mit der goldenen Glocke lockt eine Spielfigur die Gegner zu sich – der Partner kann sich derweil aus einer Zwickmühle befreien oder den Piraten, Bienen, Igel und Fröschen in den Rücken fallen. Eure Safari über die Pirateninsel



Im Dorf der Piraten findet Ihr eine Schaufel, mit der Ihr im Acker nach Schätzen grabt.



Um den Fluß zu überqueren, müßt Ihr ein Holzbrett auslegen, das zu der kleinen Insel führt.



Auf der Karte zwischen den Levels wird Euch der Weg zum Schiff des Piratenkapitäns gezeigt.



Im dritten Level dringt Ihr in die Burg des Piratenkapitäns ein. Hier sind viele Abgründe zu überwinden.

beginnt am Strand und führt durch das Piratendorf bis zur Festung des Oberfreibeuters. Solltet Ihr's bis dorthin schaffen, ist der Bösewicht schon wieder weg. Er hat sich auf sein Schiff verkümmelt, das Ihr nur durch die finsternen

Höhlen erreicht. Die Levels werden von oben gezeigt, scrollen jedoch nicht. Um Eure Neffen zu erreichen, müßt Ihr einen Bildschirm nach dem anderen durchqueren, Menschen und Tiere niederringen und kleine Rätsel lösen.

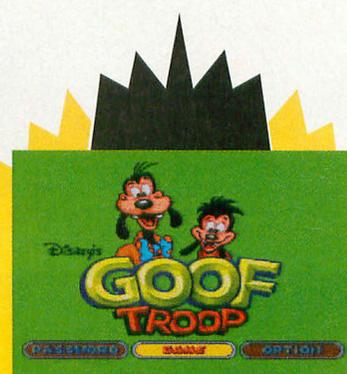
Während

Goofy in "Mickey Mouse – Magical Quest" (Super Nintendo) und "Donald Duck: Quackshot" (Mega Drive) nur eine Nebenrolle spielt, hat Capcom "Goof Troop" ihm ganz allein gewidmet. Capcoms nächstes Disney-Spiel, die Filmumsetzung "Aladdin", erscheint übrigens rechtzeitig zum Weihnachtsfest und zum Start des Films in Deutschland.

FESSELND • "Goof Troop" ist eine ideenreiche Mischung aus Geschicklichkeit, Strategie und Teamwork – die perfekte Kombination für stundenlangen Spielspaß. In den 4 MBit stecken viele Gags, Level, Gegner und Rätsel – auch die Anzahl und Qualität der schrillen Musikstücke kann sich hören lassen. Wer trotz des kinderfreundlichen Schwierigkeitsgrades nicht mehr weiter weiß, wird sich über die zeitweise auftauchenden Piraten-Opas freuen, die Euch Tips geben. Alleine macht "Goof Troop" Spaß, zu zweit kommt Ihr nicht mehr davon los. Goofy und Max werfen sich Gegenstände zu, legen die bösen Piraten auf Kreuz und erkunden gemeinsam den Weg in den nächsten Raum. Obwohl Ihr viel herumprobieren müßt, kommt an keiner Stelle des Spiels Frust auf. Wer auf Goofy steht und noch dazu ein fesselndes Genremisch sucht, sollte sich auf der Pirateninsel umsehen.



Auf der Fregatte der Piraten endet Eure Reise über die Insel. Hier findet Ihr auch Kanonenkugeln, mit denen Ihr werfen könnt.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	100 MARK
VERTRIEB	NINTENDO

GRAFIK	57 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS **75%**

Einstecken & losspielen: Hochwertiges Action-Jump'n'Run mit Knuddel-Touch und "Sonic"-Manko: Wenig innovative Ideen.

Entwickler: LucasArts

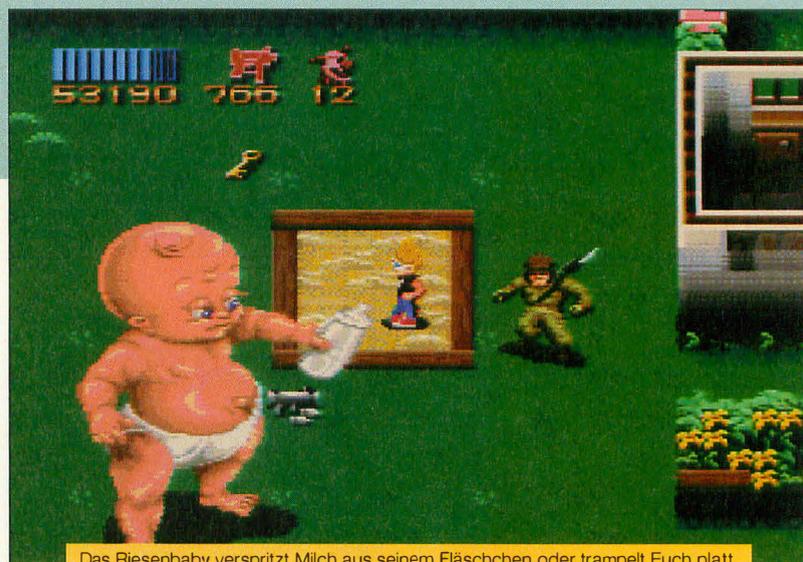
Zombies



Zombies sind eher unerfreuliche Zeitgenossen, besonders wenn sie sich in Eurer Nachbarschaft herumtreiben. Die untoten Allesfresser sind eines Tages aus dem Nichts aufgetaucht und haben noch keine Lust, wieder nach Hause zu gehen. Mit ihnen kamen Werwölfe und Schleimwesen, Mumien und axtschwingende Puppen – Eure Grillparty am Sonntag könnt Ihr vergessen.

Jetzt warten wichtigere Dinge auf Euch: Rettet wehrlose Babies, hübsche Cheerleader, tolpatschige Touristen und unabkömmliche Barbecue-Köche. Selbst Soldaten und Wachhunde bedürfen Eures Schutzes.

Bevor Ihr Euch zu den **Zombies** wagt, wählt Ihr eine von zwei Spielfiguren: Als Zeke oder Julie bewaffnet Ihr Euch mit einer Wasserpistole und marschiert durch die 55 riesigen Levels des Spiels. Unter Bäumen, in Häusern oder in den feuchten Gängen einer ägyptischen Pyramide stehen Eure Mitmenschen hilf-



Das Riesenbaby verspritzt Milch aus seinem Fläschchen oder trampelt Euch platt. Der Soldat weiß keinen Rat, nur die Panzerfaust hilft. (Super Nintendo)

los herum – sammelt sie ein, bevor die Zombies zuschlagen. Je länger Ihr durchhaltet, desto interessanter sind die Extras, die Ihr in Mülltonnen, Räumen oder ganz einfach auf dem Boden fin-

det. Ihr schnappt Euch explodierende Coladosen, eine Bazooka oder den Feuerlöscher. Zur absoluten Not verteidigt Ihr Euch sogar mit Besteck, Teller, Tomaten und Eis-am-Stil!

GRUSELSPASS • "Zombies" ist eine gelungene Parodie auf Horror- und Splatterfilme, von "Freitag, der 13." über "Chucky, die Mörderpuppe" bis zu "Der kleine Horrorladen": Hinter einem Baum taucht der anschiessame Vampir Vlad Belmont auf und die untote Mumie jagt unvorsichtige Forscher durch die Grabkammer. Neben diesen Gags, in detaillierter Grafik mundgerecht verpackt, hinken die Zombies in Sachen innovativer Spielablauf etwas hinterher. Mehr als systematisch die Levels durchzukämmen und hilflose Menschen zu retten, habt Ihr nicht zu tun. Dafür bieten die Designer abwechslungsreiche Spielszenen – von Einkaufszentrum bis zum Spukgemäuer – mit denen Ihr auch auf Dauer beschäftigt seid. Leider bekommt Ihr nicht für jeden Level ein Paßwort, so daß Ihr beim Neueinstieg einige Abschnitte nochmal spielen müßt.



Das deutsche "Zombies" heißt im Original "Zombies ate my neighbours" ("Zombies haben meine Nachbarn verpeist") und wurde von Lucas Arts ("Super Star Wars") konzipiert und produziert. Um das Spiel zu entschärfen, gab Konami dem Muskelprotz Heinz Zimmermann (der mit der Ice-Hockey-Maske) in der deutschen Adaption eine Axt ins Mörderbändchen – bei der Originalversion zerstückelte Heinz seine Umgebung mit der Kettensäge...



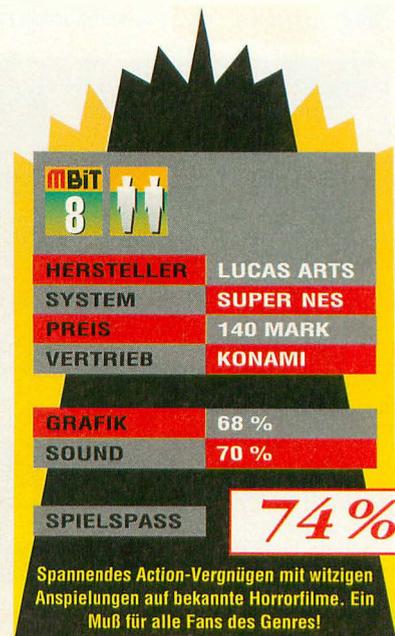
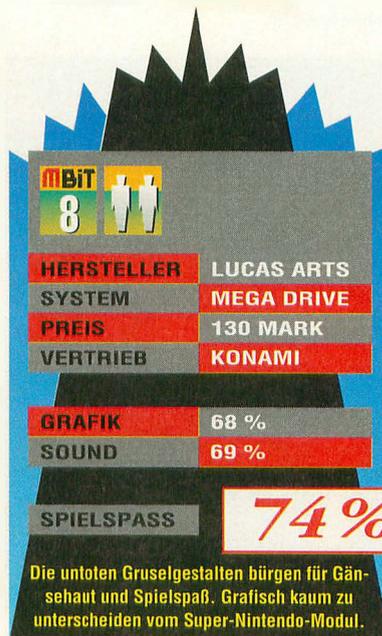
Zeke hat sich zu nah an den schleimigen Blob gewagt. Jetzt sitzt ihm das Ding auf dem Kopf. (Super Nintendo)



Zeke und Julie sind anfangs nur mit Wasserpistolen ausgerüstet. Extrawaffen findet Ihr erst im Spiel. (Mega Drive)



Alle Einwohner müssen vor den Zombies gerettet werden. Auch dieser relaxte Rentner wartet auf Euch. (Mega Drive)



Sunset Riders



Tot oder lebendig: Ihr steuert Kopfgeldjäger durch den Wilden Westen. Wählt zwischen den Revolverhelden Billy und Steve oder den Gewehrschützen Cormano und Bob. Auf der Jagd nach Desperados ballert Ihr Euch durch seitlich scrollende Landschaften – zu Fuß durch Westernstädte, Canyons oder **Saloons**, oder per Roß durch die Prärie. Am

Levelende warten schnell ziehende Endgegner auf Euch. Als Extras gibt's eine zweite Kanone, Munition und Geldsäcke. Ein Schießbuden-Bonusspiel sorgt zwischendurch für Ablenkung. Neben einem Pistolero kann auch ein zweiter Spieler mit auf die Kopfgeldjagd gehen. Wird Euch der Feuerhagel zu eintönig, tretet Ihr im Duell-Modus gegeneinander an.



Die Kopfgeldjäger jagen böse Buben und retten schöne Damen



SOUVERÄN • Die Cowboys ziehen schneller als der Wind und sind erst zufrieden, wenn die Outlaws meht tot als lebendig im Sand liegen. Die Super-Nintendo-Version kommt mit bunter Grafik und typischer Western-Musik dem Automaten Vorbild sehr nahe. Deshalb macht das brutale Umlegen von Outlaws Spaß, zudem sind die Endgegner abwechslungsreich. Leider gehen nach dem dritten Level die Ideen aus – das Spiel bleibt hart und actionreich, plätschert aber nur noch vor sich hin.

8 BIT	
HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	62 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	67%

Herrlich destruktives Cowboy-Ballerspiel in zünftiger Western-Atmosphäre, leider ohne echte Höhepunkte.

In den Sunset Riders-Saloons mißt Ihr auf den üblichen Whiskey und den örtlichen Trunkenbold verzichten, dafür ballen freundliche Anniemerdamen viele Extras bereit.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Landstalker dt. Texte (Okt) 119,-



Mario All Stars 94,-

Achtung Händler:
Wir haben die neuen Sony Image Soft- und Electronic Arts-Titel für Sie auf Lager.



The Ottifants (Okt) 89,-

Super Nintendo

- Super Nintendo o. Spiel199,-
- Super Mario All Stars94,-
- The Lost Vikings (d. Texte) .. 124,-
- Hook (Okt/Nov) 129,-
- Equinox (Okt/Nov) 139,-
- Flashback (Okt/Nov) 139,-
- Sky Blazer (Okt/Nov) 129,-
- Bubbsy (Okt) 124,-
- Mystic Quest Legend (d. T.) ..94,-
- Aero the Acrobat (Okt/Nov) 139,-
- Mario is Missing 139,-
- Battletoads in Battlemaniacs 124,-
- Striker (Okt) 129,-
- Street Fighter II Turbo (Okt.) 139,-
- Bomberman (Okt) 129,-
- Goof Troop (Okt.) 124,-
- Congo's Caper (Okt.) 119,-
- Mortal Kombat 139,-
- Asterix 119,-
- Jurassic Park (Okt) 139,-
- Star Wing 119,-

NES

- Yoshi's Cookie 79,-
- Darkwing Duck 94,-

Game Boy

- Zelda (d.T., Okt)69,-
- R-Type 2 69,-
- F-15 Strike Eagle69,-
- Darkwing Duck 69,-
- Yoshi's Cookie 59,-
- Mortal Kombat79,-

Mega Drive

- Mega Drive II o. Sp. 199,-
- Mega Drive II 3 Set (3 Sp.) 289,-
- Street Fi. II (24MBit, Okt) .. 134,-
- 6 Button Controller 39,-
- Shinobi III 109,-
- Rocket Knight Adv. 104,-
- Jungle Strike 109,-
- Bubbsy 99,-
- Aladdin (Nov) 119,-
- General Chaos 109,-
- Shining Force 124,-
- The Ottifants (Okt) 89,-
- Mortal Kombat 129,-
- WWF Royal Rumble (Okt) ... 129,-
- Micro Machines 89,-
- F-1 (Batterie) 109,-
- F-15 Strike Eagle II 109,-
- Hook (Okt/Nov) 109,-
- Gunstar Heroes 109,-
- Mazin Wars 109,-
- Mig-29 109,-
- Ranger-X 109,-
- Chuck Rock II 109,-
- Jurassic Park 119,-
- Ultimate Soccer (1-8 Sp.) 109,-
- Shining in the Dark 59,-
- Landstalker (Okt.) 119,-
- Hockey 94 119,-

Master System

- Mortal Kombat 109,-
- Sonic 3 (Okt) 89,-
- Star Wars 79,-

- F-179,-
 - Chuck Rock II 79,-
 - Ottifants 74,-
- ### Game Gear
- Game Gear mit Columns 189,-
 - F-1 79,-
 - Jurassic Park 79,-
 - Sonic III (Nov) 79,-
 - The Ottifants (Okt) 74,-
 - Mortal Kombat 89,-
- ### Lynx
- Lemmings 89,-
 - Jimmy Connors Tennis 89,-
- ### Neo Geo
- Samurai Shodown 389,-

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Mega CD II

- Mega CD II mit Road Ave.589,-
- Mega CD II ohne Spiel(Okt) .509,-
- Cobra Command 89,-
- Final Fight 89,-
- Robo Aleste 109,-
- Prince of Persia 89,-
- Sonic CD (Okt) 89,-
- Thunderhawk (Okt) 109,-
- WWF CD 89,-
- Eco CD 89,-
- Batman Returns CD 109,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten



Steven Spielberg hat es mal wieder geschafft: Sein Dino-Epos "Jurassic Park" ist der erfolgreichste Film aller Zeiten. Rechtzeitig zum Deutschlandstart bringen Ocean und Sega Umsetzungen für Super Nintendo und Mega Drive in die Läden. Die Gemeinsamkeiten erschöpfen sich in 16MBit, dem Helden Alan Grant und Sauriern: Während Sega ein Plattformspiel bastelte, stellt Ocean ein Action-Adventure vor. Falls einige von Euch den Film nicht gesehen haben, hier noch einmal ein Abriss der Handlung: Auf einer tropischen Insel werden für einen exzentrischen Vergnügungspark Dinosaurier rekonstruiert und gezüchtet. Wie erwartet kommt es zur Katastrophe, die Echslen sind mächtig sauer und wollen ihre menschlichen Schöpfer zum Mittagessen verspeisen.



Hier seht Ihr eine Dino-Auswahl aus beiden Spielen.



Alan Grants Jeep wird von einem Saurier zerstampft, und der Wissenschaftler muß sich zu Fuß zum rettenden Schiff durchschlagen. Leider ist der Hafen am anderen Ende der Insel und Grant steht eine gefährvolle Reise durch Dschungel, Kraftwerk, Sümpfe und Gebirge bevor. Klar, daß die seitlich scrollenden Plattformabschnitte schon von vorzeitlichen Echslen besetzt sind, die hungrig auf die nächste Mahlzeit hoffen. Als Waffen stehen Elektroschocks, Betäubungspfeile oder Granaten zur Verfügung. Auf einer Karte verfolgt Ihr den Weg und könnt durch Paßworte bereits bestandene Levels überspringen. Wer endgültig in die Dino-Manie abtauchen möchte, vertauscht die Rollen und zeigt als Raptor der Parkbelegschaft, warum es sich lohnt, die Zähne zu pflegen. Nebenbei verspeist Ihr kleinere Artgenossen und erledigt Saurierkollegen. Leider ist das Spiel zu Ende, wenn Ihr das Meer erreicht – wahrscheinlich folgt bald der zweite Teil "Escape from Jurassic Park –Raptor in Hollywood".



Um den Jurassic Park zu überleben, werden von Alan Grant viele verschiedene Talente verlangt.



In der Sega-Version dürft Ihr die Rollen zwischen Wissenschaftler und Raptor tauschen.



Dino Ahoi! Diese Urzeitechse ist ein Pflanzenfresser und kann als Plattform mißbraucht werden.



Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Alan Grant durch den Super-Nintendo-Park. Ihr rüstet den Wissenschaftler, der anfangs nur mit einem Elektro-Schocker ausgestattet ist, im Verlauf durch Extrawaffen auf. Explosive Bolas, Granaten, Raketen und Giftpfeile liegen herrenlos am Wegesrand – leider kann der Wissenschaftler nur zwei der Wummen tragen. Ihr macht Jagd auf ganze Dinosaurier-Herden, die in allen Teilen der Insel herumstreunen. Wie im Film werden Saurier vor allem durch hektische Bewegungen aggressiv – durch langsame Aktionen könnt Ihr den Angriffen entgehen. Grant wandert durch den Dschungel, erkundet Hügel und aktiviert Tore oder Brücken, um in andere Teile des Parks zu gelangen. Nützliche Gegenstände,



TRAURIG • Auf den ersten Blick sah alles so gut aus. Stimmiges Intro und eindrucksvolle Saurier schüren die Erwartung auf ein packendes Action-Jump'n'Run. Leider wird schon nach wenigen Minuten klar, daß Jurassic Park ein braves Plattformspiel ohne markante Ideen ist. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, woran designerische Patzer jedoch nicht unschuldig sind: Durch die seltsame Farbgebung sind die Plattformen kaum vom Hintergrund zu unterscheiden, oft springt Ihr einfach ins Unsichtbare, und der gute Alan beißt mal wieder in den Staub. Dann folgt das nächste Ärgernis - es gibt kaum Rücksetzpunkte. Die dumpf wummernde Soundkulisse nervt ebenfalls schon im ersten Level. Positiv am 16MBit-Spiel ist die Möglichkeit, einen Raptoren bei der Flucht aus dem Park zu steuern und menschliche Wärter mit einem herzhaften Biß zu erledigen.



PRESS START BUTTON

JURASSIC PARK

© 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

mBit	16
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	51 %
SOUND	27 %
SPIELSPASS	43 %

Schöne Animationen und Spiel-den-Saurier-Option retten das langatmige Spiel vor dem schnellen Aussterben

Generatoren und Computerterminals sind in Gebäuden versteckt, in denen es sich aber auch die Saurier gemütlich gemacht haben. Betretet Ihr ein Haus, wird automatisch aus der Vogelperspektive in eine 3-D-Sicht umgeschaltet. Ihr wandert durch flüssig zoomende Flure, erkundet düstere Gänge und öffnet Metalltüren, um in den nächsten Raum zu gelangen. Aufzüge befördern Euch in andere Stockwerke. Zwischen aggressiven Reptilien findet Ihr Batterien, ID-Karten oder Nachtsichtgläser, die im späteren Verlauf des Spiels dringend gebraucht werden.

Adventure-typisch entscheidet Ihr, wohin Grant geht, in welcher Reihenfolge er die Häuser abklappert und welche Gegenstände er einsetzt. Die sechs Levels sind nicht linear aufgebaut: Ihr habt zwar pro Level eine primäre Aufgabe, müßt aber Dinge finden, die sich erst in späteren Spielstufen als nützlich erweisen.

Aus den Lautsprechern erklingen dabei **Dolby Surround**-codierte Musiken und markerschütternde Saurierschreie.



Betretet Ihr ein Gebäude, wandert Ihr in 3-D-Sicht durch düstere Gänge, in denen hungrige Saurier herumstreunen.



Neben der actionlastigen Dino-Hatz in der Außenwelt müßt Ihr viele kleine Rätsel lösen.



Im ersten Level gilt Eure Suche primär sechzehn im Park verstreuten Dinosaurier-Eiern.



Oops! Mit diesem dickhäutigen Trampeltier sollte Alan keine Erfahrung sammeln.



Um in andere Teile des Parks zu gelangen, müßt Ihr Brücken und elektrische Tore öffnen.



Willkommen im Jurassic Park, wo Echschen noch Echschen und Abenteuer noch Abenteuer sind!

DINDMENAL • Ocean hat ausnahmsweise keine ihrer gewohnt billigen Filmumsetzung abgeliefert, sondern aus der Vorlage ein spannendes Action-Adventure gemacht. Die Außenwelt ist farbenfroh, die 3-D-Abschnitte düster und beklemmend. Hier gibt's allerdings einen Minuspunkt für die hakelige Steuerung. Der Park ist riesig und wird nur von einem eifrigen Kartenzeichner bewältigt. Daß es keine Paßwörter gibt ist jedoch unverständlich. Sonst gibt's nichts zu meckern: Durch das große Spielfeld seid Ihr wochenlang beschäftigt, Extrawaffen finden sich in Massen, und die Musik (mal beschwingter Samba, mal getragene Thriller-Klänge) ist sehr gelungen. "Jurassic Park" ist eine Alternative für alle, die kein Plattformspiel mehr sehen können, sowie für Zelda-Fans, die in Hyrule schon immer Dinosaurier und Granatwerfer vermißt haben.



Ein Dolby-Surround-Dekoder verteilt die speziell verschlüsselten Klanginformationen auf fünf Lautsprecher, um einen räumlichen Sound zu produzieren. Nachteil dieser tollen

Technik: Der benötigte HiFi-Baustein kostet etwa 1500 Mark. Surround-codiert sind u.a. "King Arthur's World" und "Super Turrican" für Super Nintendo, sowie die meisten Neo-Geo-Spiele.



MBIT
16

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	LAGUNA

GRAFIK	69 %
SOUND	79 %

SPIELSPASS

78%

Spannendes und atmosphärisch dichtes Action-Adventure mit Dinos, toller Musik und 3-D-Levels.



In dem riesigen Park sind Dutzende von Gebäuden verstreut, in denen nützliche Gegenstände lagern.

Entwickler: Westwood Studios • Produzent: Louis Castle • Design: Louis Castle, Joseph B. Hewitt IV • Programmierung: Barry Green, Milo Ballan • Grafik: Joseph B. Hewitt IV, Cindy Chinn, E. M. Louise Sandoval, Judith Peterson, Eric Shults • Sound & Musik: Dwight Okahara, Frank Klepacki

Young Merlin



Zauberer sein ist nicht schwer, Zauberer werden dagegen sehr. Der junge Merlin kann davon ein Lied singen: Bevor er zum Erzmagier am Hofe König Arthurs heranwächst, muß er ein umfangreiches Action-Abenteuer im Zelda-Stil meistern. **Westwoods** "Young Merlin" beginnt mit dem Hilfeschrei einer bedrängten Maid...



Ohne die Meerjungfrauen wäre Merlin verloren. Ihre Küsse versorgen ihn mit dem lebenswichtigen Sauerstoff.



Hat Merlin den alten Minenwagen repariert, beginnt eine donnerde Fahrt durch jahrtausendalte Schächte.

Die amerikanischen Westwood-Studios haben sich über Dutzende von Auftragsarbeiten zu einer der kreativsten Werkstätten für interaktive Fantasy-Geschichten hochgearbeitet. Mittlerweile veröffentlicht

Virgin alle Westwood-Spiele. Für den PC haben die Amerikaner unter anderem das effektgespickte Adventure "Legend of Kyrandia" geschaffen. "Young Merlin" ist die Joypad-Variante: Inhalt und Spielablauf, Gags und Rätsel sind ähnlich, Steuerung und Spielmechanik aber auf Zelda- und Nintendo-Fans zugeschnitten.

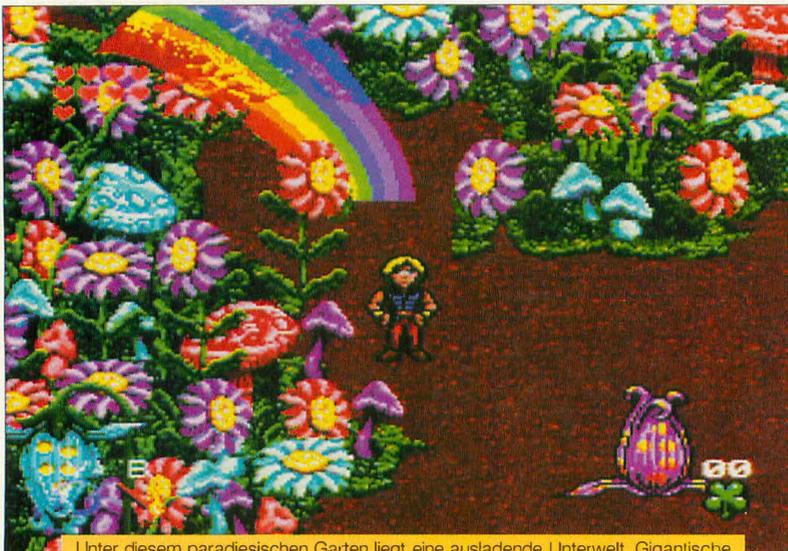
Mit Zauberei hat der junge Merlin noch nicht viel am Hut: Sein erstes Abenteuer beschert ihm Rendezvous mit freundlichen Feen und brummigen Zwergen, eine halbschwererische Fahrt durch ein verlassenes Bergwerk und Gefechte mit böartigen Baumgeistern. Ihr steuert den blonden Helden mit dem Joypad und der Y-Taste, die, je nach dem Gegenstand in Eurer Hand, eine andere Wirkung hat. Die meiste Zeit haltet Ihr einen magischen Staubbeutel, der alle Feinde für ein paar Sekunden lähmt. Auch mit der zweiten Hand (B-Taste) setzt Ihr Magie zu Eurer Verteidigung ein und hext schwächere Feinde vom Bildschirm. Besonders mächtige

Kontrahenten müßt Ihr davor jedoch lähmen. Die vielen Gegenstände des Spiels werden zur sicheren Verwahrung in die Hosentasche gesteckt. Dort sammeln sich im Laufe der Zeit Werkzeuge, Edelsteine, Blumen und Heiltränke – in der Tasche von Merlin herrscht ein Chaos wie in der jedes anderen Lausejungen. Mit den seitlichen Tastern wühlt Merlin in seinen Reichtümern und die Objekte werden nacheinander am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Abenteuer des Merlin steuern sich unkompliziert, fordern aber Eure Geschicklichkeit und viel Grips. Nacheinander löst Ihr kleine Aufgaben, helft bedrohten Fabelwesen und findet

sagenhafte Kleinode. Der Bildschirm scrollt je nach Eurer Bewegung in alle Richtungen. Ihr könnt aber nicht sofort alle Winkel der Märchenwelt besuchen. Ins Dörfchen Pinedale kommt Ihr z.B. nur, wenn Ihr die zweite Mission erfolgreich beendet habt – vergeßt also nie, Euch das Paßwort zu notieren. Was Ihr in Pinedale überhaupt wollt? Dort liegt ein dringend benötigter Schraubenschlüssel; außerdem wohnt dort ein nettes Mädchen...



ZUCKERSÜSS • Von der Regenbogen-Zauberei zu Spielbeginn bis zu den wiederbelebenden Küssen der Meerjungfrauen ist Young Merlin liebenswerte Unterhaltung der Disney-Art. Obwohl das Modul-Märchen auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten ist, gefällt's mir als altem Action- und Ballerspieler. Ständig bringt Euch der vielseitig animierte Merlin zum Schmunzeln: Er turnt an Dachbalken, gerät in wilde Prügeleien und kratzt sich am Kopf, wenn seine grauen Zellen auf Hochtouren arbeiten. Auch andere Spielfiguren bieten teilweise Hollywood-reife Vorstellungen. Die Geschichte beginnt einfach und bleibt frei von ausweglosen Situationen und Frusterlebnissen. Da Merlins Abenteuer überraschende Wendungen, Zwischensequenzen, mittelalterliche Musik und Sprachausgabe bieten, ist es für Adventure-Fans trotz kitschiger Momente der optimale Zeitvertreib.



Unter diesem paradiesischen Garten liegt eine ausladende Unterwelt. Gigantische Tannenzapfen sind der Eingang in das Reich der Wurzeln und Würmer.



©1993 Westwood Studios, Inc. All rights Reserved. Published by Virgin Games, Inc. Licensed by Nintendo.

MBIT
16

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
VERTRIEB	KONAMI

GRAFIK	69%
SOUND	74%

SPIELSPASS **81%**

Disney läßt grüßen: Nur Zelda ist besser als dieses grafisch und musikalisch bezaubernde Action-Adventure.

Entwickler: Core Design

Asterix

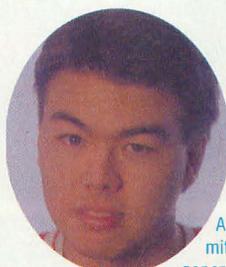


Für Sega setzte das englische Softwarehaus **Core Design** ein Spiel um Asterix und Obelix in Szene: In satten 16MBit suchen die bekanntesten Gallier der Comic-Geschichte einen Schatz. Gut ein Dutzend Schauplätzen - vom heimischen Dorf bis ins entfernte Rom - sind in mehrere Unterlevels aufgeteilt, die neben römischen Soldaten und den tückischen Gefahren der freien Wildbahn auch Rätsel bereithalten. So sind Schlüssel zu

finden, Schalter für verzwickte Mechanismen umzulegen und Extras mit Bedacht einzusetzen. Vor jedem Level wählt Ihr zwischen Asterix oder Obelix und versucht vor dem Ablauf eines strengen Zeitlimits den Ausgang zu erreichen. Dabei helfen Bomben und Instant-Wolken, die bei Bedarf neue Plattformen bilden. Asterix beherrscht Sprungtechniken, Obelix kann nach Extragenuß wie ein Luftballon durch den Level schweben.



Wer wird sich denn gleich hängen lassen: Arthur hat seine eigene Art, zu besteigen.



Seltsam: Das Asterix-Abenteuer hat soviel mit der Atmosphäre der Comics zu tun, wie der Eiffelturm mit einem Hinkelstein. Die Kullisse verblüfft mit Polygonenfischen und Telportern, hat aber keinen Bezug zur Vorlage. Deplaziert auch die Soundkulisse - die schräge Musik ist gut, hätte aber besser zu einem Science-Fiction-Abenteuer gepaßt. Spielerisch ist Asterix mit seinen Mini-Rätseln ganz pfiffig, durch das gnadenlose Zeitlimit aber eine frustrierende Angelegenheit. Zum Glück gibt's Paßwörter.

mBit
16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	57 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS

59%

Gnadenloses Zeitlimit vermiest das schräge Jump'n'Run um die gallischen Helden Asterix und Obelix.

Core Design

wurde von
Jeremy Smith

1988 gegründet

und speziali-
sierte sich zu

Beginn auf

Amiga-Spiele.

Seit 1991 setzten

die Core-Teams

Konsolenspiele

für Virgin, JVC,

Sony oder Sega

um.

Produzent: Bruno Bonnell • Design: Jean-Jaques Poncet • Programmierung: Yannick Turbe, Vioncent Pourieux • Grafik: Jean-Marc Torroella, Jérôme Guery, Xavier Schon • Musik: Frédéric Mentzen

Asterix



Frankreich ist das Land der Comics und **Asterix** ist dort der Star. Dem kleinen Gallier schneiderten nun die Landsleute von Infogrames ein Jump'n'Run alter Schule auf den Leib. Die Römer haben sich Obelix geschnappt. Asterix hüpfte durch Europa und Nordafrika und prügelte sich für seinen vollschlanken Kumpel mit Römer, Ägyptern und anderen antiken Gestalten. Für Stärkung sorgt der Wildschweinimbiss, für Punkte die herumliegenden Sesterzen. Letztere finden sich auch abseits der gängigen

Route. Gut versteckt sind die Kessel mit dampfendem Zaubertrank, der Asterix kurzzeitig unverwundbar oder federleicht macht; Lorbeerkränze spendieren gar ein Extraleben. Dazu werden pro Spiel drei Continues gereicht. Auch ohne Extras kann Asterix rennen, schwimmen und prügeln, daß die Römerrüstung scheppert und (mit B- und Y-Knopf gleichzeitig) besonders hoch springen. Im Verlauf seiner großen Odyssee rast Asterix auf Achterbahnen, kämpft sich durch Schneegestöber und reitet auf einem Wildschwein



In den Bonushöhlen wird Asterix zum Kletterkünstler und Entdecker. Die Sesterzen weisen ihm den Weg.



Inhaltlich treu • bleiben die französischen Entwickler der Vorlage: Mit einem satten Patschen wird der Feind aus den Sandalen geboxt, Wildschweine verwandeln sich durch einen Fausthieb in einen saftigen Braten und Helm-Sammeln bringt Punkte. Leider nehmen mit jedem Abschnitt nur Anzahl und Widerstandsfähigkeit der Gegner zu. Klar, daß sich einige Plattformen auflösen, andere beweglich sind - man kennt's aus anderen Spielen. Grafisch trifft Asterix, spielerisch läßt's mich dennoch kalt.

mBit
8

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SUPER NINTENDO
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	LAGUNA

GRAFIK	58 %
SOUND	56 %

SPIELSPASS

60%

Linientreue Comic-Umsetzung mit Wildschwein, Lorbeerkranz und Zaubertrank: Gut spielbar, aber unoriginell

Von einigen

Kurzstrips

abgegeben,

erlebte Asterix

seit 1961 29

Abenteuer,

wobei die let-

zten Bände nach

dem Tod des

Asterix-Texters

René Goscinny

von Zeichner

Albert Uderzo

im Alleingang

gestaltet wur-

den.

Aladdin



Für die Sega-Adaption des bislang erfolgreichsten Disney-Films schloß sich ein mächtiges Triumvirat zusammen: Das renommierte Software-Haus Virgin erledigte unter Federführung von **David Perry** die Programmierarbeiten, Disney-Zeichner entwarfen die Grafiken und Sega sorgt für die Vermarktung und den Vertrieb. Stattliche 16 MBit waren gerade genug, um das ambitionierte Videospieldesign zu realisieren. Die Veröffentlichung erfolgt im Gleichschritt mit der deutschen Kino-Premiere, die etwa ein Jahr später als die US-Uraufführung über die Bühne geht.

So startet Aladdin das Abenteuer filmgerecht in seiner Heimatstadt Agrabah. Der Bursche führt eine gute Klinge, springt standesgemäß über Hindernisse hinweg und wirft mit Obst um sich, das er am laufenden Pixel sammelt. Netterweise hält sich das Spiel weitgehend an das ungeschriebene Jump'n'Run-Gesetz "Der Bildschirm soll scrollen, wohin ich mich auch bewege." Unterwegs muß sich Aladdin allerdings auf ein paar ungewöhnliche Intermezzi gefaßt machen, die seinen Tagesablauf durcheinanderwirbeln. Während er normalerweise von Plattform zu Plattform hüpfert, an Seilen emporklettert, brüchiges Gestein im letzten Moment verläßt und schwingenden Abrißkugeln ausweicht, nimmt Aladdin nur zögerlich auf einem fliegenden Teppich Platz, der ihm in der Höhle der Wunderlampe seine Dienste anbietet. Kaum hat er's sich im Schneidersitz bequem gemacht, setzt sich das Gefährt in Bewegung. Zunächst nur langsam, so daß Aladdin Bonusgegenstände erhaschen und Felsbrocken ausweichen kann. Allerdings beschleunigt der Teppich alle paar Sekunden, bis schließlich jedes Geschwindigkeitsli-



Ein falscher Schritt und er kommt unter die Räder: Gerade macht der Papagei mit den Zahnrädern Bekanntschaft.

mit durchbrochen wird. Selbst die richtungsweisenden "Helping Hands" nutzen nur reaktionsschnellen Formel-Tepich-Piloten.

Von derart stressigen Zwischenspielen, die zum Teil sein Side-Kick Abu absolviert, erholt sich Aladdin in traditioneller Jump'n'Run-Umgebung. Dabei darf er seine Widersacher nicht vergessen, die grundsätzlich in jedem Szenario präsent sind. Das Wachpersonal versteht sich auf Schwertkämpfe, andere Bewohner Persiens schleudern blitzende Messer nach Aladdin. Sowohl ein Treffer als auch die unvorhergesehene Berührung mit Hindernissen wird mit "Rauchabzug" bestraft. Keine Bange, Aladdin ist keine Nikotin-Entwöhnungs-Kur, die Lebensenergie wird lediglich in Form von Rauchwolken dargestellt, die links oben aus der Wunderlampe quellen. Denn auch in märchenhaftem 1001-Nacht-Ambiente lauert überall der grimmige Tod. Diesem könnt Ihr durch das Einsammeln von Herzen, Zusatzleben und anderen kleinen Bonussymbolen entgehen. Extra-Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände sind im Morgenland

Aufmerksame Spieler kennen

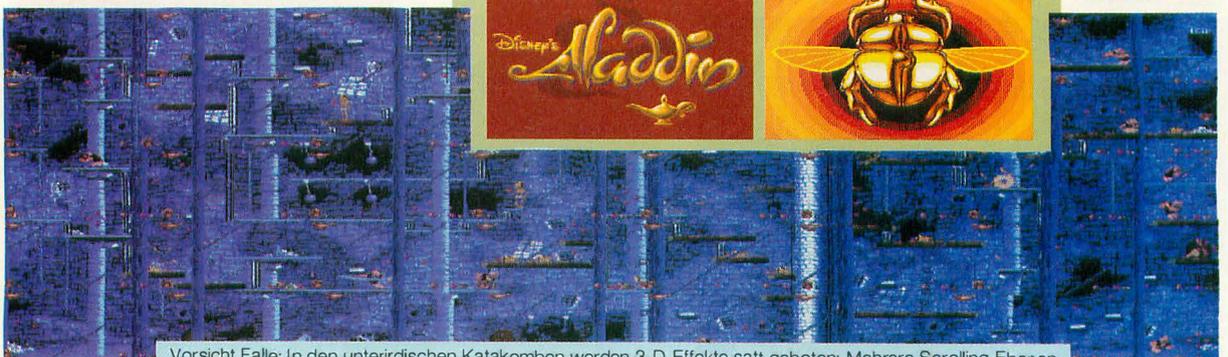
David Perry bereits als Schöpfer der Virgin-Titel "Global Gladiators", "Terminator" und "Cool Spot".

Technisch hat er's drauf: Sauberes Scrolling und ruckfreie Animationen

zeichnen seine Spiele aus. So fügen sich die zahllosen Grafik-Gags von

Aladdin harmlos in den Spielablauf – Drei Beispiele

haben wir für Euch herausgesucht:



Vorsicht Falle: In den unterirdischen Katakomben werden 3-D-Effekte satt geboten: Mehrere Scrolling-Ebenen verwöhnen das technisch interessierte Auge, Eisenkugeln schwingen elegant von "innen nach außen".

MÄRCHENHAFT • Zugegeben, "Aladdin" ist ein "normales" Jump'n'Run, das kaum neue Ideen einbringt und herkömmliche Plattformaction bietet. Aber auf meiner persönlichen Hitliste steht das Modul ganz oben. Weil Disney selbst für die fantastische Grafik verantwortlich ist, gleicht das Bildschirmgeschehen mehr einem Zeichentrickfilm, denn einem Videospieldesign, und ist dabei perfekt spielbar. Witzige Gags am Rande (in der Wüste sind Mickey-Maus-Ohren zum Trocknen aufgehängt, auf antiken Säulen grinst zwischen Hyroglyphen der alte Goofy) steigern die Spielaune und den Spaßfaktor. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad bleibt Ihr dran, um mehr vom Spiel zu sehen. "Aladdin" motiviert und belohnt durch immer schönere Levels, die nur einen Nachteil haben: Vor lauter Freude über die tolle Grafik vergißt man oft das Spielen.

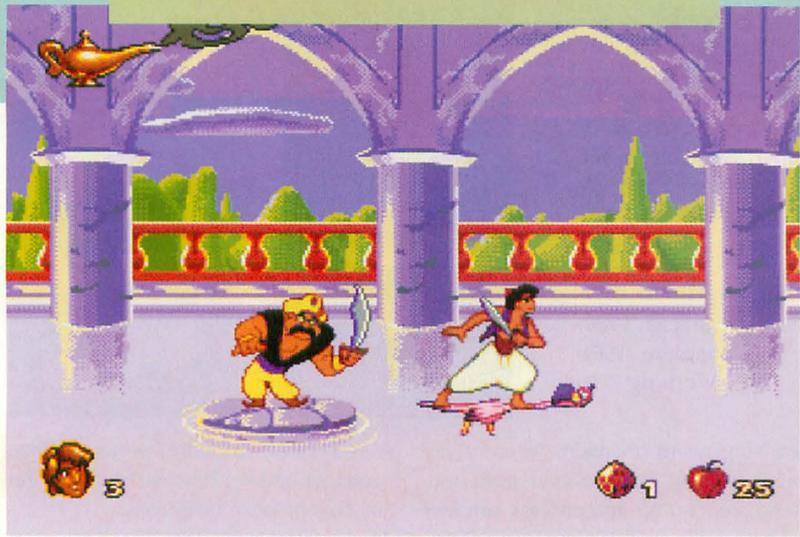


Sultan's Dungeon





Sultan's Palace



hingegen unbekannt. Dank drei Schwierigkeitsgraden dürfen auch die Kleinsten ran, ein Musikmenü legt die Kopplung von Mega Drive und Stereoanlage nahe. Das Oscar-prämierte "A whole new World" ist ebenso mit von der Partie wie gut ein Dutzend andere Songs, tonnenweise Soundeffekte und dezente Sprachausgabe. Paßwörter werden trotz 16 MBit nicht gereicht – dafür trösten Continues über verlorene Bildschirmleben hinweg.

P.S.: Wie stark sich Disney bei "Aladdin" engagiert, wurde den Besuchern von Disneyworld in Florida klar. Bei einer sommerlichen MGM-Studios-Backstage-Tour kündigte ein Disney-Mitarbeiter den erstaunten Urlaubern Andreas Knauf und Martin Gaksch an, daß sich Disney Software erstmals konkret an der Umsetzung eines ihrer Filme für eine Videospielekonsole beteiligen würde. Ob und für wen Disney demächst wieder zum Pixel-Pinsel greift, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Die Super-Nintendo-Adaption von Aladdin wird von den "Magical Quest"-Machern Capcom inszeniert. Obwohl Capcom's Version ebenfalls als Jump'n Run ausgelegt ist, unterscheidet es sich spielerisch von der Mega-Drive-Adaption. Disney hat in diesem Fall nicht zum Zeitschriftenstil gegriffen, sondern Capcom die ganze Arbeit überlassen. In Deutschland soll das Super-Nintendo-Aladdin noch in diesem Jahr erscheinen.

HER MIT DEM SUPERLATIV • Kein Videospiel verdient die Formulierung "Beste Grafik aller Zeiten!" mehr als "Aladdin" auf dem Mega Drive. Das Disney-Zeichenteam hat die coolsten Animationen im Reich traditioneller Videospiele geschaffen. Die Mischung aus optischen Gags und sensationellen Bewegungsabläufen wird wohl auch im nächsten Jahr konkurrenzlos bleiben. Wer nicht staunen, sondern spielen will, erlebt ein umfangreiches, gutes Jump'n Run. Hier setzen die Designer eher auf bekannte Werte, innovative Spielelemente sind kaum vorhanden. Erfreulicherweise wirkt die Grafik nicht aufgesetzt, sondern fügt sich brillant ins Spiel. Aladdin motiviert alleine schon deshalb, weil man unbedingt den nächsten Level sehen will. Lediglich das technisch saubere, bei abrupten Richtungsänderungen aber ziemlich hektische Scrolling nervt.



Wenn die Wachen nicht gerade "unten ohne" dastehen, fuchteln sie mit ihrem Säbel wild durch die Gegend.



Aladdin im Säbelgefecht



Aladdins kleiner Freund kämpft in den Bonusräumen tapfer um Extras (obige zwei Bilder)



Der freundliche Finger zeigt an, wohin Aladdin den Teppich lenken sollte: Ansonsten droht ein kapitaler Crash.

Disney's Aladdin
PRESS START
OPTIONS

mBit 16

HERSTELLER	SEGA/VIRGIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	120 MARK
VERTRIEB	SEGA

GRAFIK	91 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS 79%

Zauberhaftes Jump'n Run mit den schönsten Grafiken und besten Animationen, die je auf dem Mega Drive zu sehen waren.



Super Mario All-Stars

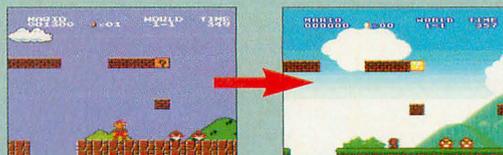


Während Computerspieler ab und zu ein Schnäppchen schlagen und eine Spielesammlung mit älteren Titeln zum Sonderpreis erstehen, wurden Konsolen-Fans mit Angeboten dieser Art bislang nicht verwöhnt. "Super Mario All-Stars" zählt zwar zur Gattung der "Compilations" (mehrere Spiele zum Preis von einem), weist aber einige Besonderheiten auf. So gab es alle vier enthaltenen Spiele bislang nur für den Vorgänger des Super Nintendo, das NES. Wiederum nur drei davon waren in Deutschland erhältlich: Das Original, der etwas aus dem Rahmen hüpfende zweite Teil und Episode 3, das erfolgreichste Modul der Videospiegelgeschichte. Die **Lost Levels** sind eine exklusive Zugabe für treue Mario-Fans.

Über den Spielverlauf gibt's wenig Neues zu berichten: Mario durchkämmt eine Hundertschaft unterschiedlicher Plattform-Szenarios auf der Suche nach Pilzen, Münzen und Bonusräumen. Wer nur "Super Mario World" kennt, weiß ebenfalls Bescheid, da sich Marios erstes 16-Bit-Abenteuer inhaltlich an

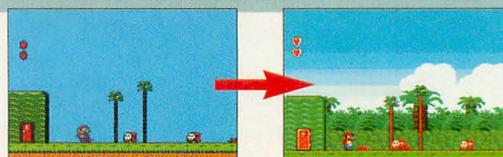
Super Mario Bros

J-Premiere: 1985
D-Premiere: 1987
NES-Wertung: 86%



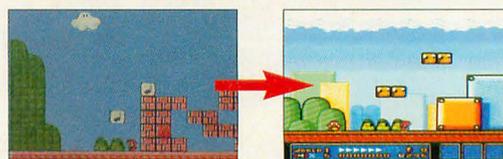
Super Mario Bros 2

J-Premiere: 1988
D-Premiere: 1989
NES-Wertung: 76%



Super Mario Bros 3

J-Premiere: 1989
D-Premiere: 1991
NES-Wertung: 93%



den Vorgängern orientiert. Während im Original kaum Extras auftauchen, und Mario stets im Klempner-Look umherspringt, greift er in "Super Mario Bros. 3" tief in die Trickkiste. Er lernt fliegen, nimmt in einem Riesenstiefel Platz, zieht sich ein Bärenkostüm an und hüpfert in Froschgestalt über die Hindernisse. Außerdem stehen die acht Welten jeweils unter einem anderen Thema: Herausragend ist in jeder Beziehung das

Riesen-Land, wo Mario plötzlich Pilze schnappt und Felsbrochen wirft, die ihn um das Vielfache überragen.

Im Vergleich zu den NES-Varianten wurden ausschließlich Grafik und Sound aufgefrischt, inhaltliche Korrekturen nicht vorgenommen. Dafür lässt sich der Spielstand in allen vier Episoden via Batterie sichern, was sich wohl mancher gefrustete NES-Spieler sehnhchst gewünscht hat.

Bislang durften nur japanische Videospiele Marios wahre zweite Abenteuer nachspielen.

Was uns Europäern und den Amis als "Super Mario Bros. 2" verkauft wurde, stand in Japan mit ganz anderem Titel in den

Regalen. Der Grund für diesen Coup: Das originale "Super Mario Bros. 2" gab's in Japan nur auf Diskette

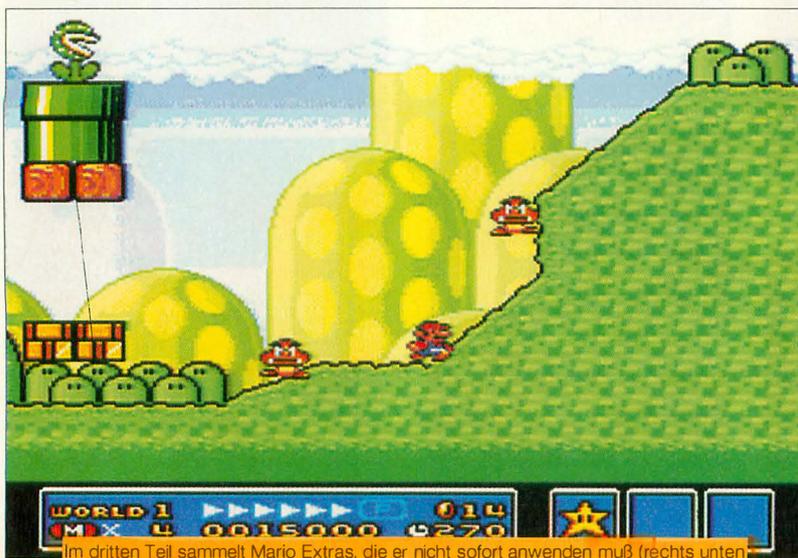
für das "Twin



Famicom", einer mit Diskettenlaufwerk aufgepeppten Version des NES. Optisch und spielerisch entspricht es Teil 1, nur die Levels sind ultraschwer.



VIERFACHER OSCAR • Das "All-Stars"-Modul ist schlichtweg die Krönung des Jump'n'Run-Genres – und besser als "Super Mario World". In Sachen Abwechslung und innovative Spielideen thront der dritte Teil haushoch über den Konkurrenten. Die Tatsache, daß der Spielablauf mit allen Stärken und Schwächen pixelgenau übernommen wurde, stört mich nicht im Geringsten. Ich kann jedoch verstehen, daß einige Kollegen beispielsweise über das fehlende Vertikal-Scrolling im zweiten Teil meckern. Für mich ist "Super Mario Bros. 2" sowie so nur eine "nette Zugabe"; Ich stürzte mich auf Teil 3 und vor allem auf die "Lost Levels" – Allein diese super-duper-hammerharten Spielstufen rechtfertigen für den Mario-Fan die Anschaffung des "All-Stars"-Moduls. Mehr Spiel für 100 Mark hat bislang kein anderer Hersteller geboten – ein Jahrhundertwerk.



Im dritten Teil sammelt Mario Extras, die er nicht sofort anwenden muß (rechts unten werden sie dargestellt). Vorräte hamstern für knifflige Levels ist angesagt.



16 mBit

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
VERTRIEB	NINTENDO

GRAFIK	61 %
SOUND	67 %

SPIELSPASS 96%

Mario-Fans, was wollt Ihr mehr? Absolut geniales Jump'n'Run, das kaum zu übertreffen ist.

Mega-CD

Mit gewaltigem Werbeaufwand startet Sega nun ein Spiel-system, das in Japan bereits zwei Jahre auf dem Buckel hat, in Deutschland jedoch noch ohne Konkurrenz ist. Mega-CD: Wundermaschine oder Totgeburt? Was kann der Trendsetter wirklich?



AM ANFANG...

...standen wilde Gerüchte um ein Gerät, das das Mega Drive ins nächste Jahrtausend katapultieren sollte. Der japanischen Öffentlichkeit präsentierte Sega das Laufwerk mit dem kurzen Namen "Mega CD" im Sommer 1991. Doch erst zum Weihnachtsgeschäft des gleichen Jahres, als die Hardware landesweit in die Geschäfte kam, durften die Spieler loslegen und die Leistungsfähigkeit der Maschine testen. Erste Spiele wie Wolfteams **Sol-Feace** und das Roboter-Gekloppe **Heavy Nova** von Micronet waren jedoch weder Kaufanreiz noch Demonstration der technischen Möglichkeiten. Sega zog mit obskuren Titel wie **Funky Horror Band**, einem japanischen Comic-Rollenspiel um eine außerirdische Rockgruppe, und dem Baseballspiel **Super League** nach.



Das erste Spiel auf dem Mega-CD hieß Sol-Feace und wird auch in Deutschland erscheinen

Doch auch nach der langerwarteten Automatenumsatzung **Final Fight CD** gibt's bisher nur vier CD-Spiele aus dem Hause Sega. Fleißiger sind die Designer von Wolfteam, die seit Sol-Feace rund ein Dutzend weitere Spiele veröffentlicht haben. Der nächste Titel der Telenet-Tochter war im Frühjahr 1992 das Jump'n'Run **Earnest Evans**. Technisch war der Titel interessant: Keine Spielfigur ist im herkömmlichen Sinne animiert, dafür bestehen Held und alle Feinde aus rotierenden Einzelteilen. **Aisle Lord**, ein traditionelles Rollenspiel mit japanischen Texten, war das nächste Wolfteam-Produkt. Im Intro ließen sich erstmalig Realfilmschnipsel blicken – als frühes "Live Video"-Experiment noch sehr grobkörnig, langsam und ohne Sound. Dafür tummeln sich eine "echte" Schauspielerin und ein Zeichentrickcharakter in der gleichen Realfilm-Umgebung – das gab's bisher in noch keinem Videospiel. Rollenspiele sind in Japan stark auf dem Mega-CD vertreten: Game Arts' wunderschönes **Lunar – The Silver Star**, **Dark Wizard** von Renovation und **Vays** sind weitere Vertreter des Genres, die kaum auf deutsche Bildschirme gelangen werden. Daneben lieben die Japaner Strategie-Wälzer wie **Schwarzschild** oder **Tenbu Mega-CD Special**, die neben immensen Mengen an Texten fantastische Intros und Sounduntermalung bieten. Ein



Für Videospiele sind Adventures wie Willy Beamish ein neues Genre

Kuriosum ist Masayas **Ranma 1/2**: Ihr steuert den Zeichentrick-Held Ranma durch eine neue Episode seiner Fernsehserie, flirtet dabei mit großäugigen Mädchen und bestreitet strategische Kämpfe mit üblen Gesellen. Schon 1992 war das erste Spiel aus europäischer Produktion fertiggestellt. Zum Start der Mega-CD-kompatiblen Spielkonsole **Wondermega** hatten die englischen Spielentwickler Core Design ein Maskottchen und das passende Spiel entwickelt. Das farbenfrohe Jump'n Run **Wonderdog** bildete den Grundstein für eine ganze Palette von CD-Spielen, die Core für verschiedene Hersteller entwickeln sollte. Für JVC produzierten sie **Jaguar XJ 220** und **Wolfchild**, für Sony entstanden die CD-Umsetzungen von **Chuck Rock** und **Hook**. Die letzten drei Titel erschienen zum US-Start des Sega-CD im November 1992. Dort lieferte Sega die Hardware zusammen mit den Spielen **Sherlok Holmes** und **Sol-Feace**, einer CD-Collection mit ehemaligen Modul-Bestellern, einer CD-Graphics und einer Musik-CD zum niedrigen Komplettpreis von 299 Dollar aus – die erste Lieferung von 70.000 Exemplaren war in zehn Tagen ausverkauft. Digital Pictures war mit seinen Realfilm-CDs **Make my Video**, **Night Trap** und



In Japan sind aufwendige Strategiespiele sehr beliebt: Im Bild Wolfteams Tenbu

Von JVC kommt die teure Edelkonsole, in der Mega Drive und Mega-CD unter einer form-schönen Haube vereint sind. Neben den Fähigkeiten der Konsole ist das Gerät MIDI-, HDTV- und Karaoke-tauglich.



Das erste FMV-Intro - Aisle Lord



Mehrere FMV-Filme gleichzeitig auf dem Schirm: Kris Kross Make my Video



Rasantes Tunnelgeballer mit Trickaufnahmen aus Miniaturgängen: Sewer Shark



Eindrucksvolle Filmsequenzen aus dem japanischen Strategiespiel Tenbu

Der US-Spielwareriese Hasbro plante Mitte der 80er Jahre die aufwendige Videospielekonsole NEMO, ein Gerät, das es niemals zur Serienreife bringen sollte. Unter anderem war der Videospield pionier Rob Fullop (Erfinder der VCS-Spiele Demon Attack und Cosmic Ark) mit der Entwicklung von interaktiven Spielfilmen auf Laserdisk beauftragt.

Sewer Shark der schnellste US-Entwickler. Insider wissen warum: Die Konzepte entstanden für das **NEMO**-Projekt des Spielwarenherstellers Hasbro und lagerten seit 1986 in der Schublade. Weitere wichtige US-Lizenznehmer sind Dynamix (Sierra-Adventures), die Acclaim-Labels Flying Edge und Arena, Electronic Arts und Virgin. In Japan entwickelt inzwischen auch Konami Mega-CD-Spiele.

TECHNIK

Das Mega-CD nutzt nicht nur den riesigen Speichervorrat einer Compact Disc (4400 MBit), sondern besitzt auch eine Reihe von Features, die die Fähigkeiten der Grundkonsole erweitern. Wichtigster Baustein ist ein zweiter Prozessor, der parallel zum Mega-Drive-Chip läuft. Der 68000er im Mega-CD ist mit 12,5 MHz getaktet. Außerdem beherrscht er eine Reihe von Tricks, die auf den folgenden Seiten erklärt werden.

Wer ein CD-ROM besitzt, kennt das Problem mit den Wartezeiten während des Ladevorgangs. Um den Pausen beim Zugriff auf die CD-Daten vorzubeugen,

hat Sega einen Zwischenspeicher eingebaut, der 6 MBit Programm-, Grafik- und Sounddaten laden kann, während das Spiel weiterläuft. Im Mega-CD ist ein PCM-Soundchip eingebaut, der ursprünglich für die Spielautomaten von Sega entwickelt wurde. Der Chip stellt dem Mega Drive zehn zusätzliche Digi-Kanäle zur Verfügung - damit ist selbst das Super Nintendo akustisch in den Schatten gestellt. Leider nutzen bisher nur einige Core-Produktionen (u.a. Wonderdog) die Möglichkeiten des Soundkraftwerks. Schließlich hat das Mega-CD noch einen weiteren praktischen Baustein: Ein batteriegepufferter Speicher behält Spielstände auch nach dem Ausschalten der Konsole im Gedächtnis. Fummelige Paßwörter gehören der Vergangenheit an - wenn die Programmierer es wollen.

FMV - FULL MOTION VIDEO

Als erste Spielkonsole in Europa kann das Mega-CD Realfilm darstellen. Die relativ geringe Bildqualität hat technische Gründe: Weil eine Filmsequenz selbst den Speicherplatz einer CD sprengen würde, müssen die Programmierer auf Tricks zurückgreifen. Statt der üblichen 30 Bilder pro Sekunde werden Mega-CD-Videos nur 15 bis 20 mal aufgebaut. Um die Datenmenge weiter zu reduzieren, wird statt dem

ganzen Bildschirm nur ein kleiner Ausschnitt benutzt. Schließlich wird die Anzahl der Farben auf 64 gekürzt und die Bildauflösung verringert. Deshalb sehen Mega-CD-FMV's aus der Nähe etwas grobkörnig aus. Die Bildqualität der Full-Motion-Video-Spiele wird aber immer besser. Die erste FMV-Sequenz auf dem Mega-CD ist im Vorspann des Japano-Rollenspiels Aisle Lord zu sehen, komplette FMV-Spiele sind Night Trap, das aufgrund von Gewaltdarstellungen nicht in Deutschland erscheint und Sonys Sewer Shark, mit einer Verbindung aus Trickaufnahmen und einprojizierten Computerfiguren.

ZOOMING

Seitdem das Super Nintendo auf dem Markt ist, und die Fans durch seinen **Zoom-Spezialchip** überrascht, blicken Mega-Drive-Jünger mit Neid auf die Nintendo-Konsole. Mit dem schnellen Prozessor des Mega-CD ist nun auch



Die Rennszenen aus Batman Returns CD begeistern mit multiplem und rasantem Sprite-Zooming



Core Designs Jaguar XJ 220 zeigt flüssig zoomende Details, die typisch für das Gastland der Strecke sind.



Aus dem Intro von Batman Returns CD: So funktioniert ein Zoom-Effekt.



Das Batmobil zeigt, daß auch das Mega-CD bildschirmfüllend zoomen kann.

das Zoomen von komplexen Objekten kein Problem mehr. Als erstes Spiel war eine Zoom-Routine im japanischen Jump'n'Run Earnest Evans im Einsatz, danach nutzte **Robo Aleste** diese Möglichkeit des Zusatzprozessors. Später entdeckten die Programmierer einen

Das Super Nintendo kann ein Sprite beliebiger Größe stufenlos vergrößern, verkleinern und drehen. Besonders eindrucksvoll ist der Baustein bei "F-Zero" oder beim Sturzflug eines Jagdbombers in Konamis "Super Probotector" im Einsatz.



Flug durch die Blutbahn aus Psygnosis' Microcosm



Ebenfalls Computer-generiert ist der AT-AT-Walker aus Rebel Assault



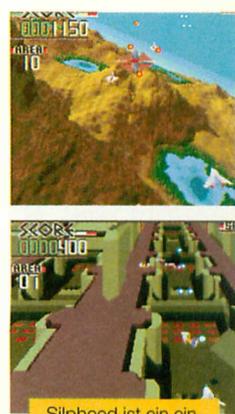
Leider nicht in Deutschland zu bewundern: Japanische Intros aus Anet Futatabi und Ranma 1/2



Vorteil des Mega-CD: Im Gegensatz zum Super Nintendo kann das Mega-CD mehrere Sprites gleichzeitig mit dem Spezialeffekt bearbeiten, allerdings nicht in jeder beliebigen Größe. **Jaguar XJ 220** von Core bietet stufenlose Zoomings von gegnerischen Rennwagen und unzähligen Objekten am Wegesrand, die Renn-Sequenzen der **Batman Returns CD** haben gar noch bessere und schnellere Zooms zu bieten. Hier werden die Straße, Objekte am Rand, Feinde und Batmobil unabhängig voneinander vergrößert und verkleinert.

Invaders") Standard. Da die Animationen immer anspruchsvoller und aufwendiger werden – im neuen Mega-Drive-Spiel "Aladdin" stecken beispielsweise 12.000 Animationsphasen – brauchen diese immer mehr Speicherplatz. Bei der Sprite-Rotation wird dem Prozessor nur eine Anfangs- und eine Endposition vorgegeben, wobei die gesamten Zwischenstufen weggelassen werden. Der Chip errechnet bei jedem Spiel die fehlenden Positionen und spart so erheblichen und kostbaren Speicherplatz. Außerdem werden so irrsinnig schnell drehende Raumschiffe und wild umherschlagende Roboterarme möglich, wie sie in Sol-Feace oder Robo Aleste zu sehen sind. Rotationen können herkömmliche Animation aber niemals ersetzen und sind für die Darstellung eines Helden ungeeignet, wie der mißlungene Versuch in Earnest Evans zeigt: Der komplette Held besteht aus rotierenden Körperteilen, die ihm eine äußerst seltsame Motorik verleihen – kein schöner Anblick. Passender ist der Einsatz von Rotation im englischen **Thunderhawk**. Eine perfekte Geschwindigkeitsillusion wird über unzählige Bodenpunkte erreicht, die einzeln bewegt werden.

einem Preis von 400 Mark auch an den Käufer weitergegeben wird. Trotzdem ist der Verkaufspreis von gut 100 Mark für eine Mega-CD gerechtfertigt: Werkelte früher nur ein kleines Team an der Fertigstellung eines Moduls, beteiligen sich jetzt Dutzende von Künstlern an der Herstellung eines CD-Spiels. Statt Programmierern, Grafikern und einem Soundbaster sind jetzt Animationskünstler für die aufwendigen Intros beteiligt, für die akustische Begleitung sorgen professionelle Musiker oder gar ein ganzes Orchester. Bei FMV-Spielen sind zudem Schauspieler und Filmteams mit Kameraleuten, Beleuchtern, Technikern und Regisseuren zu bezahlen. Statt 200.000 bis 500.000 Mark steigen bei aufwendiger CD-Produktion die Kosten in den Millionenbereich. Beispiele hierfür sind **Sewer Shark**, das Oscar-Prei-



Silpheed ist ein eindrucksvolles Beispiel für Computer-generierte Grafik

ROTATION

In traditionellen Animationen werden alle Bewegungen eines Sprites einzeln gezeichnet und nacheinander abgespielt. Diese Technik stammt aus dem Zeichentrickfilm und ist seit den ersten Automaten-Spielen ("Pac Man", "Space

WARUM CD?

Die größte Schwäche des Speichermediums CD ist die langsame Geschwindigkeit, mit der Daten gelesen werden. Dagegen stehen aber eine Menge Vorteile. Der wichtigste ist der immense Speicherplatz zu günstigen Herstellungskosten: Mit theoretischen 4400 MBit übertreft der Platz einer CD selbst die größten Neo-Geo-Module um das vierzigfache. Dabei kostet eine CD in der Herstellung nur wenige Mark, während der ROM-Platz auf einem 100 MBit-Modul wie "World Heroes 2" mit



Alle Bodenpunkte in Thunderhawk werden gezoomt und rotiert.



Der erste rotierende Held der Videospiele-Geschichte heißt Earnest Evans

TOP 5

TITEL	BESONDERES
1. Thunderhawk (Core Design)	Ultraschnelle 3-D-Helikopterballerei
2. Cobra Command (Wolfteam)	Gut spielbares und motivierendes Zeichentrickballerspektakel
3. Silpheed (Game Arts)	Die unglaubliche Grafik macht selbst PC-Besitzer neidisch
4. Night Trap (Sega)	Realfilmadventure mit weiblichen Teenagern und außerirdischen Vampiren vom Planeten Lachhaft. Nach Protesten in England kommt's in Deutschland nicht.
5. Batman Returns (Sega)	Die Rennsequenzen bieten die bisher imposantesten Zoomeffekte.

FLOP 5

TITEL	BESONDERES	IN DEUTSCHLAND?
1. Ninja Warriors (Taito)	Brutale Automatenumsetzung mit 8-Bit-Grafik	Nein
2. Night Striker (Taito)	Lachhaftes 3-D-Spiel mit unidentifizierbaren Pixelhaufen	Nein
3. Heavy Nova (Micronet)	Dilletantisches Robotergeprügel	Nein
4. Afterburner 3 (CSK)	Schlechter als auf Master System	Leider Ja
5. Batman Returns (Sega)	Die Plattform-Levels sind zum Ausschillen öde	Ja



Diese "monströsen" Vampire jagen die Mädels aus "Night Trap"



Wild-West-Show "Mad Dog McCree" – zu brutal für Germany?

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) "schützt" die deutsche Jugend vor barten Sex- und Gewaltdarstellungen in Film, Büchern und Videospielen. Einige Hersteller ändern Grafik oder Titel ihrer Spiele, um vor der BPS nicht aufzufallen (Konami mit "Super Probotector" und "Zombies". Andere, wie der US-Hersteller Microprose, schlugen vor Gericht erfolgreich zurück.

stäger John Dykstra (Kamera-Tricks in Star Wars) inszenierte, während Szenen in Hollywood und auf Hawaii gedreht wurden. An dem Zeichentrickspektakel Road Avenger waren allein 30 Grafiker beteiligt.

Der Speicherplatz muß nicht nur für aufwendigen Zeichentrick oder FMV verwendet werden: Rollenspiele können so groß werden, daß Ihr monatelang durch malerische Welten reist, die Sonic CD hat statt den herkömmlichen zwanzig Modul-Levels das Vierfache zu bieten und das Computer-generierte Universum von Silpheed versetzt Euch in eine Spielewelt, wie Ihr sie noch nie gesehen habt. Phantastische Weltraumstationen, gigantische Asteroiden und schwindelerregende perspektivische Schwenks sind bei Modul-Spielen in dieser Qualität nicht möglich. Alle "Silpheed"-Hintergründe wurden auf teuren Grafik-Computern vorberechnet, auf CD abgelegt und werden während der Ballerei ohne großen Rechenaufwand eingespielt. Weitere Beispiele sind die Psygnosis-Produktionen Dracula und Microcosm, die auf Workstations des Herstellers Silicon Graphics entstanden. Mit derselben Hardware arbeiten die LucasArts-Designer an Rebel Assault, das kurz von Weihnachten erscheint: Als Luke Skywalker fliegt Ihr im X-Wing einen Angriff auf den Todesstern, greift einen AT-AT-Walker an oder düst durch Star-Wars- Landschaften – alles unglaublich realistisch und von CD.

Ein weiterer Vorteil der CD liegt auf der Hand. Kratzende Digi-Stimmen, blecherne Soundeffekte oder plumpe Musiken aus dem Soundchip weichen Original-Dialogen und krachenden Explosionen, glasklaren Orchesterklängen und wildem Gitarrengewitter. Mit guter Musik macht ein Spiel noch einmal so viel Spaß und bekommt eine ganz neue Atmosphäre – erlebt das Jump'n'Run Hook, spielt die Ecco CD oder laßt Euch von der Cobra-Command-Soundkulisse aus der Stereoanlage wegblasen. Trotz dieser Vorteile zieht Konkurrent Nintendo nicht mit: Das lange angekündigte Super-NES-CD-ROM ist zugunsten einer neuen Konsole gestorben.

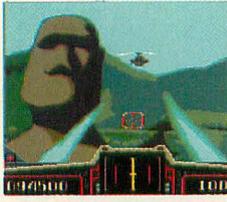


Peinlich, peinlich: "Night Striker" besteht aus einer Ansammlung von zoomenden Pixelhaufen.

NICHT IN DEUTSCHLAND

Einige Mega-CD-Spiele werden aus vielfältigen Gründen nicht in Deutschland erscheinen. Dazu gehören die brutalen Automatenumsetzungen von American Laser Games und die erste Konami-CD-Produktion Lethal Enforcers. Sowohl beim Polizei-Action-Spiel der Japaner, als auch bei den US-Produktionen Mad Dog McCree und Space Pirates, ballert Ihr in der Ich-Perspektive Terroristen, Wild-West-Outlaws oder Aliens über den Haufen, die allesamt von echten Schauspielern dargestellt werden. Mit tödlich getroffenen Bösewichtern und spritzendem Blut will sich jedoch kein Hersteller vor der BPS sehen lassen. Ein ähnliches Problem warf Night Trap aus dem Rennen: Die bisher einzige Doppel-CD versetzt den Spieler in ein

abgelegenes Landhaus, wo eine Pyjama-Party weiblicher Teenager von außerirdischen Vampiren attackiert wird. Trotz ironischer B-Movie-Atmosphäre und lächerlichen Monstern wurde das 90 Minuten lange FMV-Spiel zur Zielscheibe der englischen Presse. Sega reagierte mit einer Altersempfehlung auf der Packung und freute sich über die verkaufsträchtige Publicity. In Deutschland wird das Spiel aufgrund einer Leiche im Kühlschrank und einer Blutsauger-Sequenz nicht erscheinen. In Zukunft wird Sega auch hierzulande eine Altersempfehlung auf die Packung drucken und damit die Veröffentlichung von Spielen für ein älteres Zielpublikum ermöglichen. Andere Spiele, die nicht auf einer Veröffentlichungsliste von Sega-Deutschland stehen, sind die Rollenspielknüller Lunar – The Silver Star oder die Bladerunner-inspirierte Dealerjagd Rise of the Dragon. Hier sind Übersetzungen aus dem Japanischen nötig. Außerdem scheinen "normale" deutsche Videospieldkonsumenten nicht sehr von komplexen Rollenspielen begeistert zu sein. Andererseits läge in diesen Titeln die Chance, Spieler aus dem PC-Bereich zur Konsole zu locken. Neben den marktstrategischen Gründen gibt's natürlich eine Reihe von schlechten CD-Spielen, von denen uns Sega zum Glück verschont. Einige der schlimmsten Entgleisungen könnt Ihr der Flop-5 entnehmen. iz



Nur die CD macht Zeichentrickspektakel wie "Cobra Command", "Road Avenger" und "Time Gal" möglich.

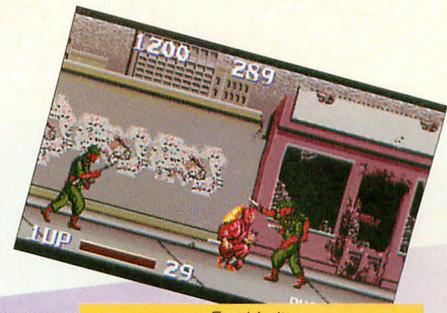
Keiner hat's gesehen, jeder hat sich darauf gefreut: Das SNES-CD-ROM mit ultraschnellem 32-Bit-RISC-Prozessor, diversen Custom-Chips und Double-Speed-CD-Laufwerk sollte Ende 1993 für unter 300 Mark verkauft werden.

Rechtzeitig zum Deutschlandstart des Mega-CD ist beim Falken-Verlag ein Buch zum neuen Sega-System erschienen. "Sega Mega-CD" vom MANIAC-Redakteur Ingo Zaborowski kostet 19,80 Mark und ist unter der Bestellnummer ISBN 3-8068-1452-X in jeder Buchhandlung zu beziehen. Auf 144 Seiten erhaltet Ihr Hintergrundinformationen über Sega, die Entwicklung eines CD-Spiels und Ausblicke auf zukünftige Sega-Hard- und Software.





Das Rollenspiel "Rise of the Dragon" kommt vielleicht nach Deutschland.



Freiheit: Taitos "Ninja Warriors", ein "High-End-CD-Spiel".

ALLE DEUTSCHEN SPIELE

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung	Kommentar
Adventures of Willy Beamish	Dynamix	USA 1993	Computerspielumsetzung	★★	Langatmiges Lernadventure mit schöner Grafik und endlosen Ladezeiten
Afterburner 3	CSK	J 1992	Automatenumsetzung	★	Sogar die Master-System-Version ist besser: Die Umsetzung des betagten 3-D-Ballerspiels ignoriert die Mega-CD-Fähigkeiten konsequent und ist spielerisch völlig mißlungen
Batman Returns	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★★	Das Spiel mit den zwei Gesichtern: Das grafisch wie spielerisch verpatzte Plattformspiel steht den brillanten 3-D-Rennlevels im Batmobil gegenüber, die atemberaubende Zoom-Effekte bieten. Tolle Musik, aber leider unglaublich schwer.
Black Hole Assault	Micronet	USA 1992	Originalspiel	★★	Duellgeprügel mit außerirdischen Kampfbotern. Gute Musik, mittelmäßige Grafik, schwache Steuerung. Fortsetzung der "Heavy Nova"-CD, die nicht in Deutschland erscheint. Witzig ist die versteckte Pong-Variante "Black Ball Assault".
Chuck Rock	Sony	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★	Unterhaltsames Steinzeit-Jump'n'Run. Bessere Musik, lustiges Intro und sieben zusätzliche Levels sind die Unterschiede zum Moduloriginal.
Cobra Command	Wolfteam	J 1992	Automatenumsetzung	★★★★	Originaltitel "Thunderstorm FX": Aufregendes Zeichentrickspektakel mit zehn Levels und donnernder Soundkulisse. Macht trotz beschränkter Steuermöglichkeiten Spaß. Ein innovatives Spiel, das ohne CD nicht möglich wäre.
Ecco the Dolphin	Sega	USA 1993	Videospielumsetzung	★★★★	Berausende Musik, neue Soundeffekte und ein versteckter FMV-Lehrfilm über Delphine sind die Änderungen gegenüber dem Modul. Meditatives Spiel für ruhige Gemüter, innovative Spielidee.
Final Fight CD	Sega	J 1993	Automatenumsetzung	★★★★	Pixelgenaue Umsetzung des Automaten mit besserer Musik und Time-Attack-Modus. Große Sprites, Soundeffekte von CD und Prügel satt für zwei Spieler. Trotz Spritegeflacker (wie beim Automaten) ein fast perfektes Prügelvergnügen.
Hook	Sony	GB 1992	Videospielumsetzung	★★★	Farbenfrohes Jump'n'Run mit klassischem Filmsoundtrack, der eine ungewohnte Atmosphäre verbreitet. Viele Levels, in denen aber nicht allzu viel passiert.
Jaguar XJ220	JVC	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★★	3-D-Rennspiel für zwei Spieler mit taktischen Spielmodi und eindrucksvoll zoomender Randbebauung. Läßt im Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm merklich in der Geschwindigkeit nach, trotzdem ein spannender Bleifußspaß mit Streckeneditor.
Make my video: Kris Kross	Sony	USA 1992	Originalspiel	★★	Ihr werdet zum Regisseur der Jungrapper: Schneidet und produziert Videos. "Jump", "I missed the bus" und "Warm it up" werden von witzigem Bildschirm-DJ vorgestellt. Kein richtiges Spiel, aber für Fans ein Muß und kurzzeitig ein Riesenspaß.
Make my video: Marky Mark	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★	Wie Kris Kross, mit drei Marky Mark-Hits. Grafisch bessere Filmsequenzen als Kris Kross.
Make my video: INXS	Sega	USA 1993	Originalspiel	★★	Austro-Rocker INXS für ein älteres Publikum: Wie andere Make my Video-CDs.
Make my video: Power Factory	Sony	USA 1993	Originalspiel	★★	Mit Disco-Hitlieferanten C & C Music Factory: Wie andere Make my Video-CDs, Everybody dance now!
Monkey Island	JVC	USA 1993	Computerspielumsetzung	★★★★	Eines der besten Computer-Adventures: Scurrile Suche eines Nachwuchspiraten nach Ruhm, Reichtum und seiner Liebsten. Nette Musik und witziger Spielablauf für entspannte Naturen mit Geduld, da Ladezeiten etwas länger dauern.
Prince of Persia	JVC	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★	Endloses Intro, mittelmäßige Grafik und frustrierende Steuerung: Das Entkommen aus dem Labyrinth des Großwesirs fällt auf dem Mega-CD besonders schwer.
Road Avenger	Wolfteam	J 1993	Automatenumsetzung	★★	Brachiales Zeichentrickabenteuer, das im Original "Roadblaster FX" hieß. Auf Straßen, in Hotel-Lobbys und in den Kanälen jagt Ihr im frisiierten Sportwagen motorisierte Terroristen. Leider nicht so gut wie Cobra Command, verliert nach Durchspielen jegliche Faszination.
Robo Aleste	Compile	J 1992	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★	Erste Mega-CD der Ballerspiel-Zauberer von Compile. Einerseits tolle Effekte (Zooming und verlaufender Hintergrund), andererseits viel Geflacker. Solider Vertikalscroller mit ausgeklügeltem Waffensystem.
Sewer Shark	Sony	USA 1992	Originalspiel	★★	Realfilmballerei mit Hollywood-reifem Vorspann und toller Präsentation. Nach einer halben Stunde merkt jeder, daß außer schnellem Tunnelgerase nichts mehr kommt.
Sherlok Holmes	Sega	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★	Ruhiges Kriminalspiel mit Realfilmsequenzen. Löst drei spannende Fälle im viktorianischen London – nichts für Actionfans.
Silpheed	Game Arts	J 1993	Originalspiel nach Computervorbild	★★★★	Automatenfeeling der Achziger trifft fantastische Polygonslandschaften des nächsten Jahrtausends: Spaßig-hektisches Ballerspiel mit den bombastischsten Intros und Hintergründen der Videospielgeschichte: Muß man gesehen haben.
Sol Feace	Wolfteam	J 1991	Originalspiel	★★	Das erste Mega-CD-Spiel: Horizontal-Scroller mit verblüffender Armut an Ideen. Auch technisch schlecht und zu schwer. Immerhin zwei nette Intros und ein ordentlicher letzter Level.
Thunderhawk	Core Design	GB 1993	Originalspiel	★★★★★	Mega-CD-Meilenstein: 3-D-Action-Spektakel der Spitzenklasse, perfektem Helikopter-Fluggefühl und zahllosen Missionen. Für Deutschland mit deutschen Texten synchronisiert.
Time Gal	Wolfteam	J 1992	Automatenumsetzung	★★★	Zeichentrick-Reaktionstest mit nettem Japano-Mädel in einer Zeitfalle. Nach spätestens zwei Stunden durchgespielt, aber immerhin witzig in Szene gesetzt.
Wolfchild	JVC	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★	In allen Belangen durchschnittliches Jump'n'Run, trotzdem irgendwie spaßig und motivierend.
Wonder Dog	JVC	GB 1992	Originalspiel	★★★★	Kleines Juwel: Witziges Jump'n'Run mit Knuddel-Touch, bunten Welten, unzähligen Geheimräumen und einer Hundertschaft skurriler Feinde. Fantastische Musik und zuckersüßes Intro.

Die Bewertung der Spiele erfolgt durch Sterne: Üble Machwerke erhalten einen, durchschnittliche Dutzendware zwei, solide und gut gemachte Spiele drei Sterne. Vier Sterne kommen spielerisch an die Spitzenklasse heran, CDs mit fünf Sternen gehören in jede Sammlung.

Samurai Shodown



Samurai Shodown wurde lange Zeit als Nachfolger von "Art of Fighting", dem spektakulären "Street Fighter 2"-Verschnitt gehandelt. Mehr als den zoomenden Bildausschnitt hat es mit dem 102-MBit-Klopfer aber nicht gemein. "Samurai Shodown" schickt zwölf nagelneue Spielfiguren in den Ring, die alle samt Waffen in der Hand halten. Die Samurais fuchteln mit Schwertern vor dem Gesicht des Gegners herum, der Kabuki hat seine Sense aus dem Gartenschuppen geholt und Schwergewicht Wan Fu greift zeitweise nach seinem goldbeschlagenen Piratensäbel. Neben den muskulösen Recken spielen auch zwei engagierte Frauen mit: Nakoruru, deren Adler sich auf Befehl auf den Widersacher stürzt, und Charlotte, eine französische Degenfechterin in Ritterrüstung. Mit diesen Spielfiguren – jede der zwölf könnt Ihr anwählen – prügelt Ihr Euch durch verschneite Wälder (achtet auf die Bären und Rehe, die Euch gespannt zuschauen), Tempel, Höhlen und auf einem Hochplateau in den Bergen. Ab und zu tauchen im Hin-



Der wilde Kabuki Senryo wirft Euch mit seinem langen roten Haar. Einer der witzigen Einfälle in "Samurai Showdown".



Mit einer Blutfontäne verabschiedet sich Galford. Auf deutschen Konsolen ist das Blut weiß eingefärbt.



Im Nahkampf könnt Ihr dem Gegner die Waffe aus der Hand schlagen. Hier steckt Hattoris Schwert im Boden.



In der verschneiten Winterlandschaft beobachten Euch die Tiere im Hintergrund.

tergrund Gestalten auf, die Euch Goldclublonen zuwerfen oder eine Handgranate auf dem Spielfeld zurücklassen. Schlagt Ihr vehement genug auf den Gegner ein, verliert der seine Waffe und ist Euch fast hilflos ausgeliefert.

Wie bei vergleichbaren Prügelspielen müßt Ihr aus zwei Runden als Sieger hervorgehen, dann tapt Ihr in den nächsten Level. Zwölf Kämpfe (ein "Mirror Match") liegen vor Euch, ehe Ihr gegen den bösen Obermogul antretet.

Auf Europa- und US-Geräten ist "Samurai Shodown" nur entschärft spielbar. Besitzt Ihr eine japanische Konsole, spritzt den Spielfiguren literweise Blut um die Ohren – auf der deutschen ist das Blut weiß eingefärbt worden. Außerdem fehlen die Splatterszenen, in denen Ihr die Gegner in der Mitte teilt oder ihnen den Kopf abreißt.

IMPOSANT • "Samurai Shodown" ist das mit Abstand beste und aufwendigste Prügelspiel fürs Neo-Geo. Die Grafik erinnert an den zweiten Teil von "World Heroes", ist aber noch detaillierter; das Zooming haben die Designer von "Art of Fighting" übernommen. Die Spielfiguren sind zwar etwas kleiner, dafür wesentlich liebevoller gezeichnet und in Szene gesetzt. Im Gegensatz zu allen anderen SNK-Klopfern sind die Parallelen zu "Street Fighter 2" kaum mehr auszumachen: Die Spielfiguren geben sich eigenständig und ideenreich, die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Spielerisch beschränkt sich "Samurai Shodown" zwar auf hektisches Gebolze in der Machart von billigen Hong-Kong-Zeichentrickfilmen, macht aber trotzdem einen Heidenspaß. Besonders die Idee, alle Helden mit Waffen auszustatten, trägt zum Spielspaß bei.



Zwei der einfallsreichsten Kämpfer: Wan Fu mit seinem Piratensäbel und Gen-An mit Freddy Kruegers Stahlkralle.



118 MBit

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
PREIS	399 MARK
VERTRIEB	M&B

GRAFIK	85 %
SOUND	73 %

82% SPIELSPASS

Vollkommen überzogene Comic-Gewalt ohne Rücksicht auf Verluste. Spielerisch das beste Prügelspiel auf dem Neo-Geo.



Super
NES
Turbo Duo

CWM

Videospiele und mehr...



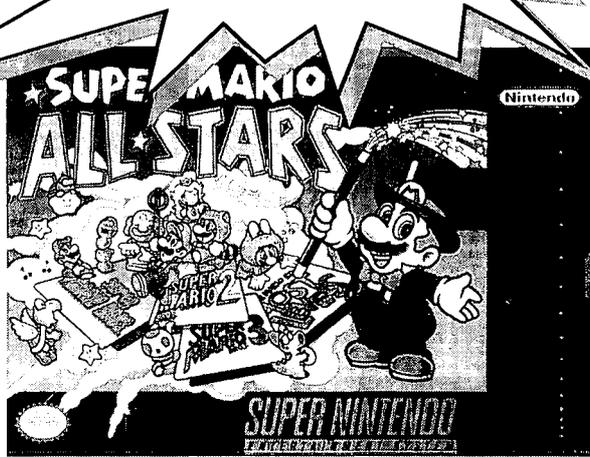
Mega
Drive
Mega CD

Telefon-Hotline
05322 54081

Ein kleiner Auszug aus
unserem Gesamtangebot
Sonderangebote

Super NES	
Battletoads US	99,-
Bubsy US	99,-
Castlevania US	79,-
Harleys Advent. US	79,-
Super Conflict US	109,-
Toys US	79,-
Wing Commander US	79,-
Super Tennis DT	79,-

Mega Drive	
Another World US	79,-
Arch Rivals US	69,-
Flintstones US	69,-
Jordan vs Bird US	69,-
Arielle US	69,-
Sokoban US	49,-
Toki US	59,-
Risky Woods US	69,-



Alle Artikel per Versand oder im Laden.
Versionen:DT=Deutsch,US=Amerikanisch
Preise gelten für Versand zzgl. Porto.
Ladenpreise können abweichen. Preise
bei Bemerkung "n.E." zu Anzeigenschluß
noch nicht bekannt. Keine Gewähr für
Kompatibilität von Importen. Preisliste
gegen frankierten Rückumschlag (System
angeben) oder bei Lieferung anbei.
Ständig über 1000 Spiele lieferbar,
ständig Neuheiten! Wir führen ebenfalls:
Turbo Duo, NeoGeo, PC-Spiele

Ein kleiner Auszug aus
unserem Gesamtangebot

Neuheiten Mega Drive	
Streetfighter US&DT	139,-
Landstalker US&DT	n.E.
Aladdin US&DT	n.E.
Ranger X DT	109,-
Gunstar Heroes DT	109,-
Ultimate Soccer DT	109,-
Zombies DT	109,-
Ottifanten DT	109,-
Shinobi 3 DT	109,-
F1 Race DT	119,-
Royal Rumble DT	129,-
Turtles 4 DT	129,-

Neuheiten Mega CD	
Silpheed DT	99,-
Thunderhawk DT	109,-
Dune DT	109,-
Monkey Island DT	n.E.
Sonic CD DT	99,-

Neuheiten Super NES	
Mario Allstars DT	99,-
Bomberman DT	119,-
Streetfight.Turbo DT	139,-
Mystic Legend DT	99,-
Striker DT	139,-
Aladdin DT	n.E.
Young Merlin DT	149,-
Cool Spot DT	129,-
7th Saga US	n.E.
Zombies DT	129,-
Rock'n Roll Race US	n.E.
Flashback DT	139,-
Dracula DT	n.E.
Turtles 4 DT	129,-
Equinox US	n.E.
Utopia DT	129,-
Cliffhanger DT	119,-
Empire Strikes..US	n.E.
Wing Comm. 2 DT	139,-



CWM

Videospiele und mehr...

Neu in
STUTT GART

CWM Stuttgart
Nur Ladenverkauf
Rotebühlstr. 90
(S.-Bahn Schwabstraße)
70178 Stuttgart
Tel. (0711) 610095

CWM Bad Harzburg
Versandzentrale & Laden
Schmiedestr. 5
38667 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081
Fax: (05322) 50878

Street Fighter 2



Über "Street Fighter 2" wurde mehr geschrieben, als über Michael Jacksons Unterhosen.



Jeder Super-Nintendo-Besitzer kennt die zwölf Helden, ihre tödlichen Spezialschläge und die malerischen Hintergründe vor denen sie ihre knochensplitternden Duelle austragen.

Capcom ist den Importbändlern einen Schritt voraus: Wenn Ihr versucht, eine importierte Cartridge auf dem "flaschen" System abzuspielen, blinkt Euch nach einigen Runden eine nette Botschaft entgegen: Hättel Ihr auf die offizielle Version gewartet, wäre Euch diese Schlappe erspart geblieben. Natürlich funktioniert der Schutz auch bei deutschen Modulen: Sie laufen nur auf deutschen Grundgeräten!

Doch nur wenige erinnern sich an die Prügelspiel-Anfänge, als die Designer des japanische Herstellers Capcom ein Actionspiel erfanden, bei dem sich zwei Kämpfer auf Leben und Game Over gegenüberstanden. Die Entwickler taufte ihren Automaten "Street Fighter"; unter dem Titel "Fighting Street" wurde er als erstes CD-ROM-Spiel für die PC-Engine umgesetzt. "Street Fighter" war nur mäßig erfolgreich, doch Capcom bastelte bereits am Nachfolger. Mit einem neuem Konzept, Endzeit-Hintergrundgeschichte und horizontal scrollenden Levels sollte sich der erhoffte Erfolg einstellen. Im Gegensatz zum Vorgänger standen nun drei Kämpfer zur Verfügung, die sich sogar mit Waffen wehren und einem Imbiß zur Stärkung aufsammeln konnten. In den ersten Berichten der japanischen Presse



Ken und Ryu können Ihren Hurricane Kick jetzt auch in verschiedenen Höhen ausführen. Hier erwischt's den Sowjet-Catcher Zangief. (Super Nintendo)

hieß das Spiel noch "Street Fighter '89", in letzter Sekunde wurde es umgetauft – wir kennen es unter dem Titel "Final Fight". Gleichzeitig begann die Entwicklung am offiziellen Street-Fighter-Nachfolger, noch davor erschien das NES-Modul "Street Fighter 2010" in Japan und den USA. Die neue Extras, Kämpfer und die futuristische Atmosphäre genügten jedoch nicht für den Verkaufserfolg. Erst "Street Fighter 2", das im März 1991 in den amerikanischen Spielhallen auftauchte, brachte den

Durchbruch. Der Rest ist Geschichte: Mittlerweile hat der Automat Namcos "Pac-Man" als erfolgreichstes Spiel der Videospiegelgeschichte überrundet, die Super-Nintendo-Umsetzung ging sechs



Die Kämpfer in ihrer neuen Montur: Mit Kens Hurricane Kick ist der erst Endgegner, Balrog, schnell besiegt. Achtet auf seine donnernden rechten Geraden. (Mega Drive)



Chun-Li überspielt Ihre Schwächen mit einem Feuerball. Damit wird sie zur ernsthaften Gegnerin. (Super Nintendo)



Auch Blanka hat dazugelernt: Er rollt jetzt horizontal durch die Luft – so erwischt er Euch im Sprung. (Super Nintendo)



Yoga-Meister Dhalsim verschwindet auf der einen Seite des Bildes und taucht auf der anderen wieder auf. (Super Nintendo)



- August 1986: Street Fighter (Automat)
- September 1987: Fighting Street CD (PC-Engine)
- September 1990: Street Fighter 2010 (NES)
- März 1991: Street Fighter 2 (Automat)
- April 1992: Street Fighter 2' Champion Edition (Automat)
- Juli 1992: Street Fighter 2 (Super Nintendo)
- November 1992: Street Fighter 2' Turbo (Automat)
- August 1993: Street Fighter 2' Champion Edition (PC-Engine, Japan)
- November 1993: Street Fighter 2' Turbo (Super Nintendo)
- Street Fighter 2' Special Champion Edition (Mega Drive)

Turbo & Special



Millionen Mal über die Ladentheke und gilt als "fastest selling cartridge" der Videospiegelgeschichte.

Der "Street Fighter"-Hysterie in Amerika ist es zu verdanken, daß Capcom den Megaseller schon wenige Monate später zur "Champion Edition" aufrüstete. Nun konnten die Kids auch in die Klamotten der vier Obergegner Vega, Bison, Sagat und Balrog schlüpfen. Nebenbei wurden die Fähigkeiten, Schlagvarianten und Stärken der anderen Spielfiguren leicht frisiert und die Hintergründe farblich verändert... Das neueste Up-Date ist die "Turbo"-Fassung der "Champion Edition" - 15% schneller und mit neuen Special-Moves gespickt. Nachdem Capcom mit dem Super-Nintendo-Modul "Street Fighter 2" einen Riesenhit gelandet hatte, lizenzierten die Japaner den Megaseller an Sega und setzten speziell für das Mega Drive die "Special Champion Edition" um. In den 24 MBit des Moduls steckt neben der "Champion Edition" ein spezieller Turbo-Modus mit zehn Geschwindigkeitsstufen. Außerdem ist's erstmals möglich, die Spezialtricks der Kämpfers einzeln ein- und auszuschalten. Ihr könnt zusammen mit einem Kumpel zwei Mannschaften bilden, bei dem bis zu sechs Einzelmatches über den Gesamtsieg entscheiden. Legt Ihr Euch das Super-Nintendo-Modul zu, bekommt Ihr ebenfalls die "Champion Edition", zusätzlich die Original-"Turbo", wie Ihr sie vom Automa-



Die Grafik der "Turbo"-Version ist nicht wesentlich besser. Die beiden Spiele unterscheiden sich nur im Detail.



Bei der Mega-Drive-Version sind die Spielfiguren nur ein paar Pixel kleiner. Achtet auf die Giebel des Dachs.

ten kennt. "Turbo" bedeutet einen regelbaren Geschwindigkeitszuwachs von 15% (mit Cheat auch mehr). Einige Spielfiguren kehren mit neuen Spezialschlägen aus der Sommerpause zurück:

Chun-Li überspielt Ihr zerbrechliches Auftreten mit einem Feuerball, Dhalsim "beamt" sich von der einen auf die andere Seite des Bildschirms und Blanka rollt jetzt auch diagonal durch die Luft. ak

ABGEFAHREN • Showdown zwischen Sega und Nintendo: Wer kommt mit der besseren Version des Prügelknallers auf den Markt? Auf der letzten CES in Chicago sah es noch so aus, als hätte Sega den Kürzeren gezogen (nur ein Level der Normal-Version zu sehen), doch anscheinend hat Sega nochmal ein Wörtchen mit Capcom gesprochen: Viele interessante Features sind hinzugekommen, die das "Turbo"-Modul auf dem Super Nintendo nicht bietet. Vor allem der Mannschaften-Modus sorgt für mehr Unterhaltung. Was für die "Turbo" spricht? Die Grafik ist detaillierter, die Sprites sind größer und die Hintergründe farbriger - vom Automaten kaum noch zu unterscheiden. Auch Musik und Sprachausgabe überzeugen, genauso wie die Steuerung per Joypad - beim Mega Drive ist der 6-Button-Joypad zu empfehlen.



In Japan und den USA sind die Möglichkeiten in Sachen Video-spiel-Marketing unbegrenzt. Dort gibt es Unmengen von Merchandise-Artikeln, wie T-Shirts, Trading-Cards, Telefonkarten, Puppen, Uhren, Schlüsselanbänger, Sticker, "3-D-Poster", Hörspiel- und Musik-CDs. Bei uns sind einige der Artikel über verschiedene Importbändler erhältlich.



Im Wettkampf-Modus kämpfen zwei Teams gegeneinander. Alle zwölf Kämpfer können teilnehmen. (Mega Drive)



Für ausgeglichene Matches könnt Ihr die Special-Moves in einem speziellen Menü einzeln ausschalten. (Mega Drive)

MBIT 24	HERSTELLER CAPCOM	MBIT 20	HERSTELLER CAPCOM
SYSTEM MEGA DRIVE	SYSTEM SUPER NES	PREIS 110 MARK	PREIS 110 MARK
VERTRIEB SEGA	VERTRIEB NINTENDO	GRAFIK 80 %	GRAFIK 83 %
SOUND 66 %	SOUND 69 %	SPIELSPASS 93%	

Die "Special Edition" macht's: Dank neuer Spielmodi und imposanter Grafik ein ernsthafter Konkurrent für das Nintendo-Modul.

Super Grafik und eine hautnahe Umsetzung von "Turbo" und "Champion Edition". Noch besser Spielbar als "Street Fighter 2".

Teenage Mutant Hero Turtles Tournament Fighters



Die grünen Kampfsportkröten kehren zurück: Mit der geballten Kraft von 16 MBit stürmen die **Teenage Mutant Hero Turtles** zum zweiten Mal das

Mega Drive. Diesmal hat Konami die ausgetretenen Pfade der seitlich scrollenden Klopfer-Organen verlassen, und ein Duell-Geprügel im "Street Fighter"-Stil programmiert.

Der außerirdische Finsterling Krang hat sich eine neue Teufelei ausgedacht: In seinen Labors kloniert er übellaunige Zwillinge der Turtles und schickt sie zur Erde, um Meister Splinter zu entführen. Die vier Helden erhalten die Nachricht von der Tat per TV und machen sich auf den Weg zur entfernten Galaxie, in die sich die Entführer und ihr Boss geflüchtet haben. In der Dimension X angekommen, dürft Ihr auf einer Karte den nächsten Einsatzort bestimmen: Ob futuristisches Raumschiff, malerischer Eisplanet oder heiße Lava-Welt – jede Station hat Ihre eigenen Gefahren.

Ihr wählt Eure Spielfigur aus dem Turtles-Quartett sowie vier weiteren Kämpfern aus, und fightet auf den acht Planeten der Reihe nach gegen die geklonten Ebenbilder der TMHT und ihrer Freunde. Am Ende steht Euch der Zweikampf mit Super Krang bevor, der die gemeinen Taktiken seiner Handlanger locker übertrifft. Die Turtles beherrschen mehrere Schlag- und Trittvarianten, außerdem setzt jede Schildkröte ihre altbe-



Verloren im Weltraum: Auf einem Raumschiff prügelt sich Mike mit Ray Fillet, der mit einem tückischen Schuß antwortet.

kannte Waffe ein: Leonardo wehrt sich mit zwei Katana-Schwertern, Michaelangelo wirbelt seine Nunchakus durch die Luft, Donatello schwört auf seinen Bo-Stab und Raphael hält sich die Gegner mit messerscharfen Sais vom Leib. Daneben hat jede Schildkröte noch einige Specials zu bieten: Leo wirbelt mit seinen Schwertern um die eigene Achse, Mike und Raph aktivieren mit der richtigen Joypad-Kombination gefährliche Beams. Wie in früheren Turtles-Spielen haben alle Helden Vor- und Nachteile: Je nach Waffe sind Reichweite und Durchschlagskraft verschieden. Ihr dürft neben dem "norma-

len" Spielverlauf, der oben beschriebener Story folgt, auch ein Turnier bestreiten. Dort versucht Ihr solange zu überleben, bis alle Gegner schlapp auf der Matte liegen. Außerdem gibt's den obligatorischen Zwei-Spieler-Modus für die Austragung persönlicher Meisterschaften. Insgesamt fordern acht Schwierigkeitsgrade Euer Können, außerdem sind Kraft und Schnelligkeit jeder Spielfigur regulierbar.

Erwähnenswert ist die Soundkulisse: Auf dem Modul befinden sich dreißig Musikstücke. Daneben könnt Ihr 71 Soundedeffekte und weitere 69 Samples in hoher Qualität abrufen.

Die für Deutschland von "Ninja"- in "Hero"-Turtles umbenannten Schildkröten gehören zu Konamis altdienstem Heldenstamm. Für die Japaner zogen die fantastischen Vier in zwei NES-Abenteurer, waren jeweils einmal auf Mega Drive und Super Nintendo, sowie doppelt auf dem Game Boy im Einsatz. Nach längerer Funkstille erscheinen im Herbst die "Tournament Fighters" für Super NES, Mega Drive und NES, sowie mit "Radical Rescue" ein weiterer Game-Boy-Titel.



In acht Schauplätzen der Dimension X prügeln sich die Turtles mit den Bösewichten.



Malerisch: Auf dem Magma-Planeten ist ein heftige Flirt zwischen April und Casey im Gange



Selbst im ewigen Eis wird heftig um die Rettung von Meister Splinter gekämpft.



Ähnlich wie in anderen Prügel-spielen lassen sich Specials aktivieren



Schleudertrauma: Diesem Special ist keine noch so schnelle Kröte gewachsen.



Noch einmal zum Genießen: Nach dem entscheidenden Sieg folgt die Zeitlupenwiederholung.



Leo wird rabiat: Die Spezialtechniken der Turtles sind ebenso wirkungsvoll wie witzig.

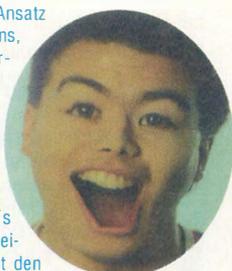


Freunde muß man haben

Den Turtles stehen vier Spielfiguren zur Seite, die man aus ihren bisherigen Abenteuern nicht kannte oder bisher bevorzugte Opfer waren. So hat April O'Neil einen Karate-Schnellkurs besucht, ihren gelben Overall gegen luftigere Kleider getauscht und prügelt nun kräftig mit. Weitere Helfer sind der Käfer Sisyphus, der Gigant Ray und Casey Jones, ein maskierter Kämpfer mit Eishockeyschläger.

Sämtliche Rabauken setzen eigene Specials wie Zeitbomben, einen fatalen Würgegriff oder die Kratzattacke mit spitzen Fingernägeln ein, um die Gegner schneller in die Knie zu zwingen..

MEGACOOOL • Die "Tournament Fighters" sind durch den witzigen Ansatz und die technisch perfekte Ausführung ein ideales Spiel für Prügelfans, die es nicht allzu komplex mögen. Die Hintergründe sind wunderschön gezeichnet, die Soundeffekte außerirdisch gut. Spielerisch hat Konami aus zwei Feuerknöpfen (mit dem dritten wird "gereizt") herausgeholt, wozu andere Hersteller sechs brauchen: Die Steuerung ist einfach und lädt zum unbeschwertem Losprügeln ein. Andererseits sind der Taktik dadurch Grenzen gesetzt – das Spiel legt den Schwerpunkt mehr auf Action, als auf Kampfstrategie. Aufgrund der wenigen Kämpfer ist das langfristig etwas wenig. Trotzdem macht's Spaß, sich herumzukloppen und zu zweit ein paar Runden zu bestreiten. Auf dem Mega Drive gibt's nur wenige gute Prügelspiele. Mit den "Tournament Fighters" startet Konami gleich an die Spitze durch.



Kurz nach der Mega-Drive-Version erscheint rechtzeitig zum Weihnachtsfest die Super-Nintendo-Variante der "Tournament Turtles". Auch auf Nintendos 16-Bit-System prahlt Konami mit 16 MBit Speicher.

Diesmal sind die Leonardo, Raphael, Michaelangelo und Donatello quer durch die USA unterwegs, um Shred-

ders Handlanger aufzuspüren, zu vermöbeln und mit einer dicken Nase heimzuschicken. Selbstverständlich spendierten die Designer den vier Turtles viele neue Spezialschläge. Im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr die erstmals Bösewichter wie Shredder oder Leatherhead eigenhändig in den Kampf führen und zum Sieg im Turnier der besten Prügelspezialisten führen.



Auf dem Super Nintendo dürft Ihr auch mit Fiesling Shredder antreten.



Specials sind das Salz in der Prügelspielsuppe.



HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI

GRAFIK	79 %
SOUND	85 %

SPIELSPASS

80%

Actionlastige, gut spielbare Variation von Street Kombat & Konsorten mit genialen Soundeffekten.

Super Nintendo: Entwickler: Sculptured Software • Produzent: Jeff Peters • Programmierung: Gary Lindquist, Adam Clayton • Grafik: Alan Taylor, Adam Clayton, Rob Kemp • Sound: Mark Ganus
Mega Drive: Entwickler: Probe Software

Mortal Kombat



Vor vielen, vielen Jahren kamen die besten Kämpfer der Welt zusammen um im Shaolin-Wettkampf um Ruhm und Ehre den Titel des "Grand Champion" zu erlangen. Aber das ist jetzt schon lange her, nun hält hat der böse

Fürst Shang Tsung das Turnier in seinen Klauen und fordert von jedem Verlierer die Seele. Seit Jahrhunderten beherrscht er nun das Turnier – kein Streiter konnte es bislang mit ihm aufnehmen. Seine rechte Hand, der vierarmige Hühne Goro hat jeden Widersacher bereits vor dem Eintritt in Tsungs Gemach niedergedrungen. Jede gewonnene Seele stärkte zudem die Macht des dämonischen Fürsten. Trotzdem treffen sich jährlich eine Handvoll Kämpfer, um gegeneinander und schließlich gegen Shang Tsung anzutreten.

Bei "Mortal Kombat", der Umsetzung des erfolgreichen Midway-Automaten, prügeln sich sieben wagemutige Fighter um den Titel. Alle Feuerknöpfe des Joy-



Sexy und gefährlich: Sonya ist die einzige Frau, die am Wettkampf teilnimmt. Hier bei einem Geplänkel mit dem "Mann mit der Maske", Sub Zero. (Super Nintendo)

pads sind belegt, die Helden kicken, boxen, schicken den Gegner mit einem Fußfeger oder einem Handkantenschlag zu Boden. Auch Special-Moves, mit komplizierten Joypad-Manövern auszu-

führen, haben die Designer eingebaut. Besonders fies sind die "Finishing Moves", die Ihr ausführen könnt, sobald der Gegner angeschlagen vor Euch umherwankt.

Bislang haben sich alle Prügelspiele neueren Datums spielerisch und grafisch eng an "Street Fighter 2" gehalten. Das amerikanische "Mortal Kombat" tanzt da aus der Reihe: Statt Grafiker wurden Schauspieler ins Studio gebolt, passend eingekleidet und in ihrer Bewegung per Videokamera aufgenommen. Danach wurde die Darstellung im Computer digitalisiert und gespeichert. Fließend aneinandergesfügt ergibt das einen aufwendigen Grafikknaller in "Pit Fighter"-Tradition.



Gelenkig: Strakstrom-Freak Rayden haut dem Bruce-Lee-Clone Liu Kang eins auf die Nase. (Mega Drive)



Regelmäßig zwischen den Kämpfen zerschmettert Ihr einen Stapel mit stabilen Holzbrettern. (Mega Drive)



Mit seinem Elektrostahl heizt Rayden seine Gegner auf. Wer nicht deckt, wird unter Strom gesetzt. (Super Nintendo)

WO IST DAS BLUT? • Wenn heutzutage ein Prügelspiel veröffentlicht wird, muß es sich mit "Street Fighter 2" messen. Das grafisch eigenständige "Mortal Kombat" weiß im Gegensatz zu vielen anderen Produkten zu überzeugen: Die Spielfiguren sind einfallsreich und gut zu steuern. Es gibt viele verschiedene Hintergründe und saubere Musikuntermalung. Pech, daß "Street Fighter 2" durch die neuen Versionen wieder ein paar Schritte voraus ist und Mortal-Kombat-Fights oft in Hektik ausarten – zeitweise begreift Ihr gar nicht, wieso der Kampf so schnell zu Ende ist. Die Joypad-Belegung ist für Prügler-Veteranen etwas ungünstig – seid wann braucht man zum Decken einen Feuerknopf? Grafisch hat die Nintendo-Version mehr zu bieten und ist eine fast 100%-Kopie des Automaten. Davon abgesehen sind beide Varianten identisch.

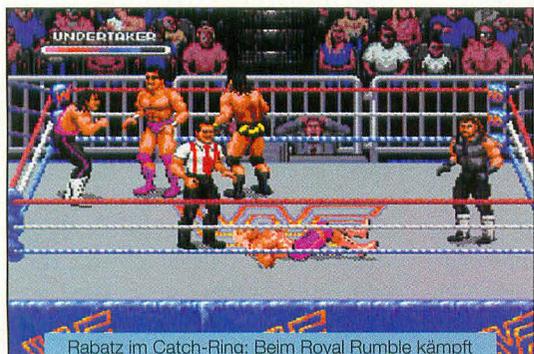


Mortal Kombat (Mega Drive)		Mortal Kombat (Super NES)	
mBit 16		mBit 16	
HERSTELLER	ARENA	HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE	SYSTEM	SUPER NES
PREIS	140 MARK	PREIS	160 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM	VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	71 %	GRAFIK	80 %
SOUND	66 %	SOUND	69 %
SPIELSPASS	74 %	SPIELSPASS	77 %
Grafisch schwächer als das Nintendo-Modul aber mit 6-Button-Pad genauso gut spielbar. Per Cheat mit Blut & derben Dead-Moves.		Erstklassige Automatenumsetzung. Brutale Gags, fesslender Zwei-Spieler-Modus und beeindruckende Grafik.	

Royal Rumble

Kurz nach der Super-Nintendo-Fassung kommt nun das neue WWF-Spektakel auch für das Mega Drive. Zwölf bekannte Kämpfer wie Hulk Hogan oder "Macho Man" Randy Savage treten in vier Disziplinen an: Eins-gegen-Eins, traditionelles Zweier- und Dreier-Tag-Team, sowie im spektakulären Royal Rumble. Hier steigen alle Wrestler in

den Ring – der letzte, der sich zwischen den Seilen aufhält, ist der Sieger. Natürlich hat jeder Kämpfer seine Spezialität: Der Undertaker zwingt seine Gegner mit dem Tombstone in die Knie, Razor Ramon wendet als Finishing-Move den Razor's Edge an. In allen Disziplinen können zwei Spieler antreten, Solo-kämpfer erleben drei Spielvarianten und zehn Schwierigkeitsgrade.



Rabatz im Catch-Ring: Beim Royal Rumble kämpft jeder gegen jeden.



HALSBRECHERISCH • 16-MBit machen doch etwas aus: Die Animationen sind besser, die Kämpfer wirken größer und plastischer als im Vorgänger, außerdem kommen die Soundeffekte knackiger. Die Steuerung ist nicht zu einfach – Special Moves sind nur mit Übung zu aktivieren. Am besten ist Royal Rumble aber zu zweit – nichts geht über das Vermögen eines Kumpels mit einem herumstehenden Klappstuhl, wenn der Ringrichter gerade wegen eines "zufälligen" Treffers K.O. am Boden liegt.

MBIT	16
HERSTELLER	ARENA
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	140 MARK
VERTRIEB	ACCLAIM
GRAFIK	69 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	76%

Witziges WWF-Wrestling-Spektakel: Macht vor allem im anarchischen Royal Rumble und zu zweit einen Riesenspaß.

Die WWF (World Wrestling Federation) ist die erfolgreichste Catch-Liga der Welt und füllt in den USA und England ganze Stadien, wenn Höhepunkte wie der Summer-slam, King of the Ring oder ein Royal Rumble anstehen.

Produzent: Cathy Bartz Todd • Programmierung: Mark Kelly • Grafik: Virgin Art Departement • Musik: Tommy Tallarico

Cool Spot

Cool Spot ist das Maskottchen des amerikanischen Softdrinkherstellers 7-Up und feierte vor kurzem mit einem Mega-Drive-Spiel seine Konsolen-Premiere. Jetzt treibt der aufgeweckte Kreis mit Handschuhen und Sonnenbrille auch auf dem Super Nintendo sein Unwesen. Spot hat die Aufgabe, alle Spielstufen nach kleinen roten Kreisen zu durchsu-

chen. Sobald er eine stattliche Zahl beisammen hat, muß er den Käfig finden, in dem einer seiner Artgenossen sitzt. Dabei kommen ihm gefährliche Krebse, Mäuse und haarige Spinnen in die Quere. Spot überwindet Hindernisse, hängt sich an Luftballons und hangelt sich an Seilen hoch. Am Ende trifft er auf den Endgegner, der all die anderen Spots entführt hat.



Auf der Suche nach Euren Freunden balanciert Ihr auch über die morschen Stege am Hafen.



MEGACOOOL • Schon auf dem Mega Drive glänzte das Spiel um den Softdrink-Helden mit erstklassiger Grafik, auf dem Super Nintendo sieht's gleich noch eine Klasse besser aus. Die Animation von Spot & Co. ist perfekt, die Hintergründe sind detailliert, die Gegner witzig. Spätestens wenn die Mäuse anfangen, Euch mit Käsestückchen zu bewerfen, seid Ihr in Spots Bann. Die Designer haben sich jedoch nicht auf eine bloße Umsetzung beschränkt, sondern spendierten ihrem Helden neue Levels.

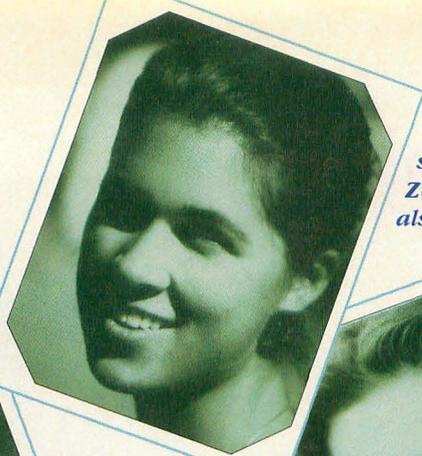
MBIT	8
HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	KONAMI
GRAFIK	79 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	80%

Witziges Jump'n'Run mit erstklassiger Grafik und einfallreichen Feinden. "Cool Spot" gehört in jede Spielesammlung.

7-Up schickten ihr Maskottchen schon einmal als Spielbeld auf die Matscheibe. Virgins "Spot" war eine clevere Brettspiel-Gribelei, die Ende 1990 für Computer erschien. Spot selbst trat damals jedoch nur als Schiedsrichter auf.



Lara: *Ich mag keine Videospiele, weil ich sie für unpersönlich halte. Ich verbringe meine Zeit lieber mit anderen Menschen, als mit dem Computer.*



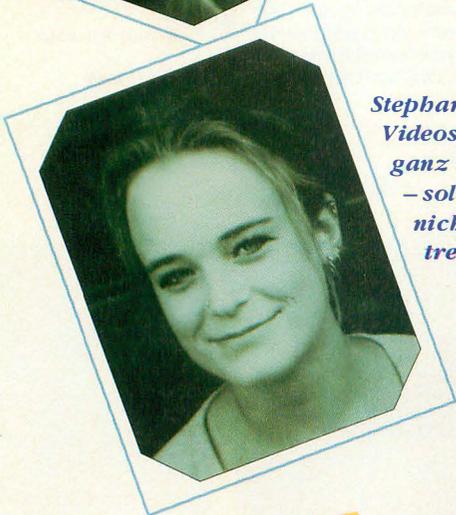
Irid: *Ich mag Videospiele. Wenn mir langweilig ist, ist's OK.*



Sandra: *Ich finde Videospiele eigentlich ganz gut, weil man sich schnell reinerzusetzen kann. Es macht einfach Spaß!*



Emina: *Ich finde Videospiele einfach total stupide. Es ist eine dumme Zeitverschwendung.*



Stephanie: *Videospiele sind ganz in Ordnung – solange man's nicht über-treibt.*

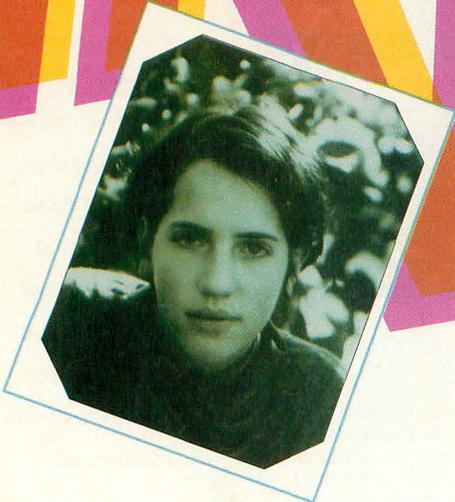
Warum mögen Mädchen keine Videospiele? Mit dieser Frage überraschte MANIAC Mädchen von 14 bis 22. Die Mehrzahl unserer Gesprächspartnerinnen hatten wenig Videospieldfahrung, aber eine klare Meinung: Videospiele sind nichts für Frauen. Betrachtet man die Kernaussagen auf dieser Seite (so ähnlich sahen es alle Befragten), ist klar, daß Entwicklung, Werbung und Verkauf am Mädchen vorbeizielten. Sieht man vom Game Boy ab, gab's kaum ein Spiel oder ein Videospieldgerät, das Frauen zum Spielen ermuntern konnte. Scheinbar waren auch die männlichen Altersgenossen mit der Aufklärung in Sachen Videospiele nicht besonders erfolgreich...

SPIELE FÜR MÄDCHEN

...gibt's nicht. Video- und Computerspiele bieten männliche Helden und weibliche Opfer; die beliebtesten Gen-

res behandeln Sport, Wirtschaft, Krieg und Action. Zumindest Spiele mit mehreren Hauptpersonen leisten sich den Luxus einer weiblichen Heldin. In "Streets of Rage", "Mortal Kombat" und "Street Fighter 2" prügeln Frauen kräftig mit, sind als sexy Blickfang aber auf den männlichen Joypad-Fan zugeschnitten. Das gleiche gilt für Rollenspiele, die das Geschlecht der Spielfiguren der persönlichen Wahl überlassen. Ein anderes Verhalten legen Rollenspielmädels nicht an den Tag – letztlich bleibt's gleich, ob eine Frau oder ein Mann dem Monster eins überzieht. Die positive Ausnahme kommt aus dem Computerspiellager: Die französischen Entwickler der Firma Infogrames schufen für ihr Horror-Adventure "Alone in the Dark" eine weibliche Heldin, die sich optisch und akustisch vom Mann unterscheidet. Für Frauen, die sich vor den PC wagen, kommt die Option auf eine passende Spielfigur überraschend, zudem das atmosphärische Abenteuer im viktorianischen Ambiente auch inhaltlich anspricht. Sieht man vom Nintendo-Gag ab, eine NES-Strickmaschine zu veröffentlichen

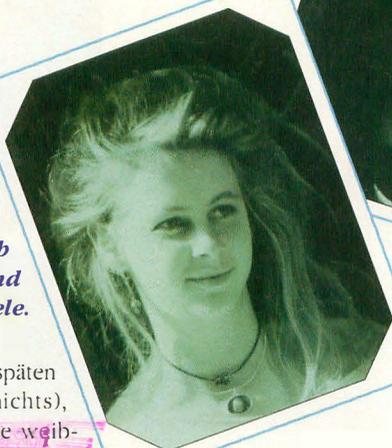
WIDEOWE MACHEN



Yasmin: *Ich finde Videospiele ziemlich langweilig. Außerdem verliert man seine Kreativität, wenn man die ganze Zeit vor dem Computer sitzt.*



Anne:
Die kleinen Kinder sitzen den ganzen Tag nur noch zuhause vor dem Bildschirm. Allein deshalb hasse ich Computer- und Videospiele.



Alex:
Videospiele finde ich dämlich, weil alle nur mit Gewalt zu tun haben und man ständig irgendwas vernichten muß. Außerdem gibt's keine Abwechslung: Alle Computerspiele sind doch derselbe Käse.



(aus diesem Vorhaben der späten 80er Jahre wurde leider nichts), sind andere Versuche, eine weibliche Zielgruppe zu erreichen, phantasielos und peinlich. Über dem Anspruch "für Mädchen" vergessen die Hersteller spielerische Qualitäten. Jüngstes Beispiel ist das dümmliche "Barbie" für das Nintendo Entertainment System. Mit der weltweit wichtigsten Lizenz für eine junge, weibliche Zielgruppe scheinen für den Hersteller die Möglichkeiten ausgereizt.

Selbst wenn man Videospiele wie "Beauty & the Beast" und "Arielle" eine Identifikationsmöglichkeit für Frauen zuspricht, bleibt der Erfolg vom Marketing abhängig. Solange sich Werbung und Verkauf nicht direkt an das Mädchen wenden, fühlt sich die potentielle Kundin nicht angesprochen. Nur der Game Boy war in dieser Beziehung erfolgreich: Als normaler Konsumartikel außerhalb des Fachhandels erhältlich und über Publikationen beworben, die auch

von Frauen gelesen werden, gingen von unkomplizierten Spaßmacher mehr als zwei Millionen in weibliche Hände. Das russische "Tetris" bot intelligente Unterhaltung ohne männliches Kraftmeierei und wurde so zu einem Modul, das auch Frauen in den Bann zog.

SPIELE VON FRAUEN

Auf der anderen Seite sind Frauen seit den frühen 80er Jahren in die Spieleentwicklung involviert. Carol Shaw gehörte vor knapp fünfzehn Jahren zum Entwicklerstamm des jungen Unternehmens Atari und wurde später als Mitbe-

Nathalie:
Ich mag einfach keine Videospiele, weil ich sie langweilig finde. Mich interessiert weder die Technik noch der Bildschirm. Das ganze reizt mich nicht im Geringsten.



OSPIELELE DUMMM!"

gründerin des Softwareherstellers Activision bekannt. In Deutschland sind von ihr unter anderem "River Raid" (mittlerweile indiziert) und "Happy Trails" für die Konsolen-Oldies Atari VCS und Mattel Intellivision erschienen

Von den frühen Textadventures inspiriert, schuf Roberta Williams mit dem Grafik-Adventure "Mystery House" ein ganzes Genre, das mit der Weiterentwicklung "King's Quest" zum Grundstein des erfolgreichen Spieleherstellers Sierra wurde. Bis heute sind hier knapp die Hälfte aller Chefdesigner weiblich. Bei anderen amerikanischen und französischen Entwicklern sitzen die meisten Frauen in der Grafik-Abteilung oder sind für die Dramaturgie und die Entwicklung von Szenarios zuständig. Diese Frauen werden entscheiden, ob das Computerspiel eine männliche Domäne bleibt, oder ob auch ihre Geschlechtsgenossinnen zum Joypad greifen.

A LINK to the Future



Unsere Helden sind frohen Mutes: Sie bereiten sich auf ihr nächstes Abenteuer vor.



Link muß sich den Weg zur Hütte freikämpfen. Was erwartet ihn wohl hinter der Holztüre?



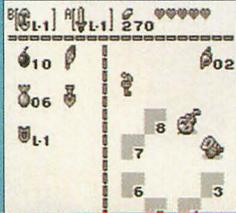
Selbst in den Ortschaften regiert das Böse: Zelda darf ihr Schwert nicht für eine Sekunde aus der Hand geben.

Ihr kennt Zelda und Link nur als putzig-kleine Pixel-Helden? Dann wird's Zeit, die Nintendo-Protagonisten als sprechende, bildschirmfüllende Kämpfer zu begrüßen.

Wir schreiben das Jahr 1987: Die hierzulande unbekanntere Firma Nintendo führt das Nintendo Entertainment System in Deutschland ein und veröffentlicht neben "Super Mario Bros" ein ungewöhnliches Fantasy-Spiel: "The Legend of Zelda" sollte ein neues Videospiele-Zeitalter einläuten. Seit Zelda begeistern nicht nur Action-, Prügel- und Geschicklichkeitstitel die Konsolen-Fans, komplexe **Bildschirm-Abenteuer** fesseln ans Joypad. In den USA treffen sich "Zelda"-Freaks mehrmals wöchentlich, um das Land Hyrule gemeinsam von Ganons Tyrannei zu befreien. Obwohl "The Legend of Zelda" nur für einen Spieler ausgelegt ist, zieht es ganze Familien und Freundschaften in seinen Bann – einer spielt, die anderen grübeln und, damals noch eine Rarität, eine Batterie im Modul speichert den Spielstand. Das Fantasy-Abenteuer erntet Kritikerlob und mausert sich zu einem der weltweit bestverkauften Videospiele aller Zeiten (wir erinnern uns an die edle goldene Verpackung mit "Loch"). So wundert es nicht, daß Nintendo 1988 die Fortsetzung nachschickt. Erneut wird der Spieler vor zahlreiche Rätsel gestellt, findet tonnenweise Gegenstände, erkundet Oberwelt wie Dungeons, und besiegt Finsterling Ganon ein zwei-

GAME ON, BOY!

Rechtzeitig zu den Weihnachtsfeiertagen dürfen wir Zelda und Link offiziell auf dem Game Boy begrüßen. In "The Legend of Zelda: Link's Awakening" verschlägt es Link auf **Koholint Island**, wo er seine typische Spielumgebung wiederfindet: Eine umfassende Oberwelt, jede Menge finstere Dungeons und mehr Waffen, Extras, Feinde und Freunde, als jemals erwartet. Das batteriegepufferte, vier MBit starke Action-Adventure glänzt nicht nur mit wunderschönen Grafiken und atmosphärischer Musik, es beeindruckt mit innovativen Spielideen, Überraschungen am laufenden Band und knackigen Rätseln. Nach Bewältigung der ersten beiden Dungeons (ganz schön knifflig, übrigens) **drängt sich der Eindruck auf, daß "Link's Awakening" spielerisch noch gehaltvoller als die Super-Nintendo-Version ist.** Sobald die deutsche Adaption verfügbar ist (natürlich mit deutschen Bildschirmtexten) werden wir das Modul näher vorstellen.


Erste Impressionen von Link's Handheld-Premiere

tes Mal. Der Titel ist diesmal dem Helden Link gewidmet, der schon im ersten Teil die Hauptrolle spielte: "The Adventures of Link" wartet nicht nur mit neuen Optiken und Features auf, es bietet genauso viel Spielspaß wie der erste Teil. Das nächste Kapitel der "Zelda & Link"-Historie wird 1991 aufgeschlagen. Kurz

nach dem Start des Super Nintendo veröffentlicht der japanische Hersteller "The Legend of Zelda: A Link to the Past", das erste 16-Bit-Adventure der Kulleraugen-Helden. Die erfolgreiche Mischung aus Action, Abenteuer und Rätsel wird gewahrt, effektgespickte High-End-Grafik und atmosphärischer Orchester-Sound schaffen allerdings ein



Die Oberwelt setzt sich aus mehreren Bildschirmen zusammen. Um Euch einen Überblick zu gewähren, haben wir die einzelnen Teile zusammenmontiert.



Dieser nette Herr will Geld verdienen. Also bietet er Link diverse Gegenstände zum Kauf an.



Typisch CD-I: Nähert sich der Held bzw. die Heldin einem interessanten Gesprächspartner...



...zommt dieser auf volle Größe heran und plaudert in Digital-Qualität drauf los.



Ist der Kunde unschlüssig, geht der Händler zur Verbalattacke über: Solange labern, bis der Rubel rollt.



Einkaufsparadies: An der Wand hängen viele leckere Extras, die Link nur allzu gerne besitzen würde.

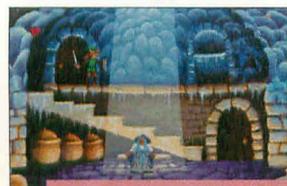
Ambiente, das dem Fantasy-Märchen zusätzliches Flair verleiht. Außerdem wird erstmals mit deutschen Bildschirmtexten gespielt.

Bevor mit "Link's Awakening" kurz vor Weihnachten der erste Game-Boy-Auftritt von Zelda und Link ansteht, gehen die Superstars fremd. Der Elektronik-Multi Philips hat Nintendo die Erlaubnis abgerungen, zwei Spiele für ihr Multimedia-System CD-I (Compact Disc interactive) zu entwickeln. Inhaltlich orientieren sich "Link: The Faces of Evil" und "Zelda: The Wand of Gamelon" an kei-

nem bisherigen Abenteuer, auch optisch werden neue Perspektiven geboten.

ZELDA & LINK LERNEN SPRECHEN

Während Nintendo die beiden Helden aus Speicherplatzgründen bislang nur pixelgroß präsentieren konnte, erleben wir Zelda und Link auf dem CD-I in



Eine geheimnisvolle Person kreuzt Links Weg: Hat sie etwa Böses im Sinn?



Die Hintergrundstory ist reich bebildert: Link sollte gut zuhören, um sich später Unannehmlichkeiten zu ersparen.



bildschirmfüllenden Animationssquenzen und ungewohnt gesprächig: Statt simplen Text in Sprechblasen zu offerieren, plaudern sie munter drauflos – und zwar in Digital-Stereo. Minutenlange Zeichentrick-Intros erinnern eher an den letzten Disney-Kinofilm, denn an ein herkömmliches Videospiel. Auch im Spiel werden wir mit Animationen verwöhnt: Kauft der Held im örtlichen Shop ein, spricht der Verkäufer mit ihm und zeigt sich in voller Größe auf dem Bildschirm. Faszinierend.

Leider wird der bombastische erste Ein-

Im Videospiel-

sektor veröffentlichte erstmals

Atari ein Programm, das keinen gradlinigen

Lösungsweg bot: "Adventure"

(1980), eines der ersten Module

fürs VCS 2600, war für damalige

Zeiten ein ungewöhnliches Spiel.

Der Held dieses Action-Adventure-

Pioniers durchstöberte Blockgrafik-Kammern und

fand die ersten Bonusräume der

Spielegeschichte.

Kurz vor dem Videospiel-Kollaps im Jahre

1983 startet Atari mit "Swordquest"

die bislang ambitionierteste Abenteuerreihe.

Leider waren die Module derart abgedreht,

daß ein kommerzieller Erfolg ausblieb und die auf

vier Teile ausgelegte Serie nie

vollendet wurde.



Ein Triforce aus anderer Perspektive: Die ältere Lady hat Wichtiges zu erzählen!

bentuer allerdings nicht übertünchen. Hoffen wir, daß beim nächsten Zelda-Auftritt die Errungenschaften der CD-I-Titel mit den gewachsenen Qualitäten der Original-Nintendo-Abenteuer verschmelzen. *mg*



Das CD-I-Grundgerät wird mit einer Infrarot-Fernbedienung geliefert.

VIDEO INTERAKTIV

Compact-Disc Erfinder Philips bemüht sich seit zwei Jahren, die Multimedia-Konsole CD-I an den Mann zu bringen. Bislang blieb dem 1300 Mark teuren System der durchschlagende Erfolg versagt. Dabei bietet das schnucklige Gerät viele Anwendungsmöglichkeiten. Es dient als hochwertiger CD-Audio-Player, ist Photo-CD-kompatibel und technisch den 16-Bit-Konsolen in etwa ebenbürtig. Im Inneren schlummert eine 68000er-Abwandlung, bei einer Auflösung von maximal 768x560 Pixeln lassen sich bis zu 32768 Farben darstellen.

Leider haben die Entwickler bislang recht bizarre Anwendungen wie Malkurse oder Oldies-Jukeboxen realisiert. Die wenigen Spiele sind inhaltlich und optisch meist veraltet.

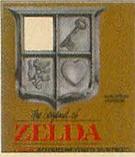
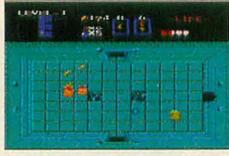


Interessante Einblicke gewährt der Spionage-Thriller "Voyeur"

Zum Glück hat sich in den letzten Monaten vieles geändert und das CD-I darf einigen spektakulären Programmen entgegenblicken. Die Zukunftsperspektiven sind gar so interessant, daß wir die Compact-Disc-interactive in einer der nächsten Ausgaben ausführlich vorstellen.



Die Computerspielumsetzung "7th Guest" sieht dank FMV-Optiken brillant aus

	 The Legend of Zelda NES	 The Adventures of Link NES	 A Link to the Past Super Nintendo	 Zelda & Link CD-I
Oberwelt	 Auf der Oberwelt wird gekämpft. Kommt der Spieler an den Bildschirmrand, wird auf das nächste Spielfeld umgeblendet.	 Die Oberwelt dient alleine zum Laufen von Punkt A nach Punkt B. Sie hat mehr die Funktion einer Landkarte.	 Back to the Roots: Die Oberwelt erinnert an das Original. Allerdings wird diesmal gescrollt.	 Null Action auf der Oberwelt. Mit dem Pfeilchen wählt Ihr die nächste Spielstation an.
Kampfszene	 Es gibt keine besondere Kampfoptik. Oberwelt und Dungeons dienen gleichermaßen als Arena.	 Trifft der Held auf Oberwelt-Gegner, wird auf Seitenansicht umgeblendet, die wiederum der Dungeon-Perspektive entspricht.	 Erneut keine Spezial-Kampfoptik. Oberwelt und Dungeons sind identisch mit den Kampfarenen.	 Keine spezielle Action-Perspektive. Gekämpft wird in Seitenansicht (ähnlich wie im zweiten NES-Abenteuer).
Dungeons	 Kein grundsätzlicher Wechsel in der Optik. Die Vogelperspektive muß erhalten.	 Ähnlich der Oberwelt-Kampfszene. Die Dungeons werden aus der seitlichen Perspektive gezeigt.	 Die Perspektive bleibt. Allerdings sind die Dungeons diesmal mehrere Stockwerke hoch und weniger einfach zu durchschauen.	 Es gibt keine typischen Dungeons: In den Ersatz-Szenarien bleibt die Seiten-Perspektive erhalten.

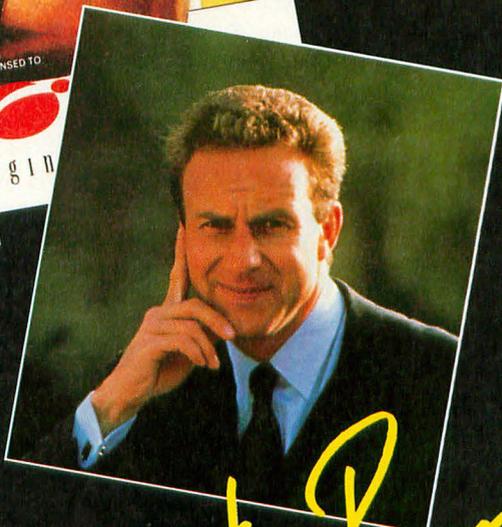
Erhältlich ab Oktober 1993



Imaginer
Deutschland

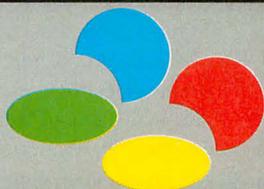
presents

RUMMENIGGES PLAYER MANAGER



K. Rummenigge

Wähle selbst, ob Du in Rummenigge's Player Manager gekonnten Fußball spielen oder ein Manager sein willst. Entscheidest Du Dich für Fußball, kannst Du ein optimiertes KICK OFF (verbesserte Bildschirmgrafik und Spielersteuerung) spielen. Entscheidest Du Dich für die Manager-Karriere, kannst Du ein Drittliga-Team zum Starthum führen. Für dieses Ziel hast Du jedoch einige sehr wichtige Entscheidungen zu treffen...



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

My first

SONY

Der japanische Mediengigant kommt nicht langsam, sondern gewaltig: Mit rund 50 Spielen will Sony im diesjährigen Weihnachtsgeschäft kräftig mitmischen. MAN!AC kramt in Video-spielarchiven und sichtet das aktuelle Aufgebot.

SONY GESTERN

Von wegen Neuling: Wer erinnert sich noch an die Hochzeit der Heimcomputer, als Atari und Commodore den Puls der Zeit vorgaben? Mit dem C 64 sowie den 400/800-Modellen verdienten sich die beiden amerikanischen Firmen Anfang der Achtziger eine goldene Nase. Zu eben dieser Zeit schlossen sich einige namhafte japanische und europäische Elektronikkonzerne zusammen und definierten unter der Führung des Microsoft-Gründers Bill Gates einen neuen Softwarestandard: MSX. Während die auf einem Z-80-Mikroprozessor basierenden MSX-Rechner in Japan den gewünschten Erfolg erzielten, nahm in Europa und den USA kaum einer Notiz.



Zu den MSX-Verfechter zählten nicht nur Philips und Sharp (übrigens beide wieder "inter"-aktiv, Philips mit CD-I, Sharp mit 3DO), auch Sony unterstützte den Standard. So produzierte Sony nicht nur die Hardware, in den japanischen Forschungslabors wurde auch Software entwickelt – in erster Linie Spiele auf Modul. Mitte der 80er Jahre ließ die

Beliebtheit der vornehmlich als Spielcomputer vermarkteten MSX-Computer allerdings auch in Japan nach. Nicht zufällig beginnt in diesen Tagen der Siegeszug von **Nintendo**, die mit dem Famicom (technisch identisch mit dem Nintendo Entertainment System) die bislang meistverkaufte Videospielekonsole veröffentlichten. Die Kids hatten genug Computerluft geschnuppert und schwenkten zum "For games only"-Famicom über. Nach anfänglichem Zögern vollzog auch Sony diesen Schritt und wurde offizieller Nintendo-Spielentwickler. Zum bedeutenden Spieleerfinder brachte es Sony damals jedoch nicht. Auch der Auftritt in den USA war eher bescheiden, die Neuheiten dünn gesät.

SONY HEUTE

1993 sollte sich Sonys Einstellung zum Computer- und Videospiele allerdings drastisch ändern. Schon auf der letzten Consumer Electronic Show in Chicago, die im Juni stattfand, zeigte Sony Flagge; Anfang September folgte anlässlich der ECTS ein überzeugender Auftritt in London (siehe Messebreicht ab Seite 8).



Lemmings begründete den Erfolg des ambitionierten Software-Hauses

PSYGNOSIS

Die Geschichte von Psygnosis begann mit einem Skandal, der die europäische Spieleindustrie bis in die Knochen erschütterte. Damals galt Imagine als die Vorzeigefirma der jungen Branche; eine Company, deren Belegschaft sich innerhalb eines Jahres nahezu verzehnfachte. Zwei "Mega Games" sollten das Liverpooler Softwarehaus endgültig in die Unterhaltungs-Elite katapultieren und wurden durch einen Werbefeldzug Monate im voraus angepriesen. Doch die Firma brach unter Schulden, Mißmanagement und Hype quasi über Nacht zusammen.

Ein Teil des Managements und des Entwicklerstabes gründete Psygnosis, die erste europäische Firma, die sich auf die Veröffentlichung von 16-Bit-Spielen beschränkt. Im Imagine-Nachlaß fand sich auch der Kontakt zu dem Fantasy-Zeichner und "Yes"-Cover-Künstler Roger Dean, der das neue Psygnosis-Firmenlogo und die ersten Spielepackungen gestaltete. Doch trotz respektabler Titel für Commodore Amiga und Atari ST blieb der Durchbruch aus. Erst mit "Lemmings", dem dritten Spiel des freischaffenden Psygnosis-Designers Dave Jones, hatte es die Truppe um Firmen-Chef Ian Hetherington geschafft. In den letzten Jahren wurden dieser Titel und andere Psygnosis-Spiele ("Shadow of the Beast", "The Killing Game Show/Fatal Rewind") von namhaften Herstellern wie Electronic Arts, Sunsoft, Ocean, Atari und Sega gekauft und für nahezu alle Videospielsysteme umgesetzt.



Das Computerspiel "Lander" wurde als "Galahad" auf Konsole veröffentlicht



Nach etlichen Verzögerungen kommt "Dracula" endlich auf den Markt. Im Bild die Mega-CD-Version.



Die beiden Magier Wiz und Liz flitzen sonic-schnell in kunterbunten Jump'n'Run-Levels umher

SONY CORPORATION

Unter der Federführung der Sony Corporation hat sich die Sony Software Corporation formiert. Sie besteht aus drei gleichgestellten Abteilungen:



ELECTRONIC PUBLISHING EUROPE

Sony Pictures, Sony Music und Sony Electronic Publishing. Die Sony Electronic Publishing setzt sich wiederum aus folgenden Abteilungen zusammen:

Sony Imagesoft: Entwickelt, veröffentlicht und vertreibt Videospiele für Sega und Nintendo.

Psygnosis: Entwickelt, veröffentlicht und vertreibt Computerspiele.

Multimedia Productions: Lizenziert, entwickelt, vermarktet und vertreibt CD-RDMs für MS-DDS- und Macintosh-Computer.

Publishers Data Service Corporation: Bietet Dienstleistungen in Sachen Software und Technik für andere Hersteller an.

Recorded Media: Ist für Verkauf, Marketing und technischen Support der CD-RDM- und Laserdisc-Abteilung für die "Sony Digital Audio Disc Corporation" zuständig.

Anfang der 90er entwickelt Sony die "Playstation", eine Super-Nintendo-kompatible CD-Konsole. Aufgrund rechtlicher Probleme mit Nintendo ging das Gerät jedoch niemals in Massenproduktion.

Die Neuheitenflut zu Weihnachten (über 50 Spiele sind in der Pipeline) gründet allerdings nicht alleine auf Sonys eigenen Programmieranstrengungen. Mitte des Jahres hat sich der japanische Konzern den Zutritt zum Computerspiele- und CD-ROM-Markt schlichtweg erkaufte. Mit Psygnosis erwarb Sony den progressivsten Spieleentwickler in Europa, der auch weltweit zu den erfolgreichsten Publishern zählt. Psygnosis hat mit den "Lemmings" nicht nur eines der meistverkauften Computerspiele der letzten Jahre veröffentlicht, die Liver-

pooler Company ist schon seit drei Jahren aktiv in der CD-ROM-Entwicklung involviert. 1990 startete ein Team um den Computerspielpionier John Gibson mit der Programmierung von Microcosm, einer atemberaubenden Grafik-Bonanza durch den eigenen Körper. Über den Spielspaß wird man streiten (wir testen die Mega-CD-Version in einer der nächsten Ausgaben), die gesammelten Erfahrungen erweisen sich drei Jahre später aber als unbezahlbar. Mit den eigenen Entwicklungen im Rücken (eine Mischung aus High-End-



"Make my video" mit Sony: Im Bild die "Krisz Kross"-CD fürs Mega-CD.

Filmlicenzen wie "Cliffhanger" oder "Last Action Hero", Computerspiele-Umsetzungen wie "Sensible Soccer" und Eigenkreationen à la "Sky Blazer") sowie den Psygnosis-Neuerscheinungen, die vorwiegend den Computerspielesektor abdecken, haben die Sony-Manager eine eindrucksvolle Spielepalette in der Hinterhand.

Dank Sony Music und Sony Pictures (zu denen die Columbia Tri-Star Filmgesellschaft gehört) kann die Spieleabteilung auf Vertriebswege zurückgreifen, wie sie kaum ein anderer Hersteller hat. Außerdem bietet sich Cross-Promotion förmlich an: Warum nicht zu Beginn des "Cliffhanger"-Kaufvideos einen Werbespot für die Videospieldaption platzieren oder der nächsten Krisz-Kross-CD einen Prospekt über die "Make my video"-Spiele fürs Mega CD heipacken? Lediglich bei den traditionellen Computer- und Videospieleanbietern, die bislang nichts mit irgendeiner Sony-Tochter im Sinn hatten, tun sich die Japaner schwer. So werden zur Zeit Partner gesucht, die ihre Spiele via Sony vertreiben lassen. Je mehr Produkte im Angebot, desto schwerer kann ein Händler darauf verzichten. So hat Sony nicht nur Hudsons "Super Bomberman" eingekauft, sondern vermarktet auch die komplette Tecmagik-Spielepalette (wir erinnern uns an die angekündigten "Steven Seagal", "Sylvester & Tweety" und "Pink Panther"). Verhandlungen mit Interplay (erwartet werden das Rennspaktakel "Rock'n'Roll Racing" und die "Street Fighter"-Parodie "Clay Fighters") sind zur Zeit im Gange.

Man darf nur hoffen, daß die Spielqualität bei den vielfältigen Marketing- und Verkaufsbemühungen nicht unter die Räder kommt. Hält Sony in Sachen Videospiele den Standard, den sie in anderen Bereichen der Unterhaltungselektronik mit technisch innovativen und ausgereiften Produkten inne hat, dürfen wir uns 1994 auf ein interessantes und vor allem vielfältiges Spielangebot freuen. *mg*



Puggsy
Wizzy'n'Lizzy
Lemmings 2
Walker
Dracula
ESPN Sunday Night
Baseball (US)
ESPN Sunday Night
NFL (US)
Equinox
Cliffhanger
Chuck Rock
Hook
King of Karura
Last Action Hero
Sensible Soccer



Puggsy
Wizzy'n'Lizzy
Lemmings 2
Walker
Dracula
ESPN Sunday Night
Baseball (US)
ESPN Sunday Night
NFL (US)
Cliffhanger
Hook
Last Action Hero
Sensible Soccer



Puggsy
Dracula
ESPN Sunday Night
Baseball (US)
ESPN Sunday Night
NFL (US)
Cliffhanger
Chuck Rock
Hook
Journey to the Centre
of the Earth
Last Action Hero
Sensible Soccer

HE RO



Er ist ein zäher Kämpfer, verfügt über magische Kräfte und geht selten ohne Schwert aus dem Haus: Noch bevor Sega auf dem Konsolen-Markt aktiv wurde, zählte "Shinobi" zu den erfolgreichen Helden im Spiele-Business. Joe Musashi debütierte 1986 in den Spielhallen, wo er als Shurikanwerfender Nippon-Fighter zum Groschengrab avancierte. Bei seinem ersten Auftritt hatte er die mentalen Kräfte allerdings kaum entwickelt: Statt Ikazuchi- und Fushin-Magie vertraute er auf rein physische Fähigkeiten. Weitere Extras waren ihm nicht gegönnt.

Als 1987 das Master System erschien, warteten die Fans zunächst vergeblich auf "ihren" Helden. Erst ein Jahr später wurde der Schwertkämpfer auf Modul gebannt – und schlug sich auf dem 8-Bit-System ausgezeichnet. Zwar erzielte die Master-System-Umsetzung in technischer Hinsicht keine Höchstnoten, doch grafisch und spielerisch erfüllte **Shinobi** alle Erwartungen. Als schließlich Ende '89 Segas 16-Bit-Konsole Mega

Drive in Japan debütierte, wurde Shinobi wenig später erneut bemüht. Sein erstes Mega-Drive-Abenteuer basierte zwar auf keinem Spielhallenhit, sprühte aber nur so von Originalität und liebevollen Details. **Revenge of Shinobi** (in Japan als "Super Shinobi" ausgeliefert) gilt bis heute als bestes Shinobi-Spiel aller Zeiten (egal, ob Arcade- oder Heimver-

sion) und verteidigt erfolgreich seinen Ruf als eines der am liebevollsten inszenierten Action-Spektakel im Videospiele-Universum. Dazu gesellten sich meisterhafte Grafik sowie eine damals konkurrenzlose und bis heute beeindruckende Technik. Sega-Musikus **Yuzo Koshiro** erntete mit dem "Revenge of Shinobi"-Soundtrack erstmals Lobeshymnen – dieses Spiel ist in vielerlei Hinsicht ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte. Wenig später kehrte Shinobi mit **Shadow Dancer** in die Spielhalle sowie auf Mega Drive und Master System zurück. Als Begleiter wurde ihm ein Hund zur Seite gestellt, der die Bösewichte fest im Biß hatte. Allerdings war die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schrif-

ten (BPS) von dem tierischen Auftritt wenig angetan und indizierte die Heimversion kurzerhand. Nicht minder erbost nahmen die Videospiele 1991 die Shinobi-Wiedergeburt auf dem Master System zur Kenntnis. **Cyber Shinobi** lag keine Spielhallenversion zu Grunde; sie wurde exklusiv für das Master System entwickelt. Allerdings war die technische Ausführung abgrundtief schlecht und die Spielbarkeit keinem Schwertkämpfer würdig.

Sega ließ sich allerdings nicht beirren, und spendierte ihrem Handheld Game Gear im selben Jahr ein frisches Shinobi-Spiel: **GG Shinobi** wurde exklusiv für zu Hause in Szene gesetzt. Erneut begeisterte der Shurikan-Fighter mit erstklassigem Level-Design, faszinierenden Bösewicht-Kreationen und wunderschönen Optiken. Als Premiere durften wir erstmals unterschiedlich talentierte Shinobis in Aktion sehen – bei der Auswahl der aktuellen Spielfigur war nicht selten eine Prise Taktik gefordert. Die Genialität des Mega-Drive-Bruders wurde zwar nicht ganz erreicht, die Tradition von hochwertigen Actionspielen aber fortgesetzt. Kein Wunder, daß ein gutes Jahr später die Fortsetzung **Game Gear Shinobi 2** erschien, die sich spielerisch eng an Teil 1 hielt, aber mehr Levels, mehr Features und noch mehr Langzeitmotivation bot. Ansonsten status quo: Grafik, Sound und Spielspaß top!

Den vorläufig letzten Bildschirmauftritt feiert Shinobi auf dem Mega Drive: In diesen Tagen wird **Shinobi 3** veröffentlicht, das wir in dieser Ausgabe auf Seite 30 testen. Erneut kämpft sich Joe Musashi eindrucksvoll in die oberen Wertungsregionen vor.

Angesichts der (beinahe) makellosen Pixel-Karriere des edlen japanischen Schwertkampf-Meisters stimmt es ein wenig traurig, daß Shinobi niemals die Aufmerksamkeit von Knuddel-Sonic oder Kuschel-Mickey erreichen wird. Die "Einsame-Wolf"-Mentalität ist nun mal nicht so marketing-geeignet wie der "I love you all!"-Charakter unserer Jump'n'Run-Helden. Trotzdem dürfen wir hoffen, daß Sega den alten Kämpfen nicht ruhen läßt, und wir seine Wiedergeburt in Kürze feiern.

Übrigens: In den USA und Japan gab es kurzzeitig den "Original"-Shinobi auch für das NES. Der US-Hersteller Tengen hatte damals etliche Sega-Adaptionen fürs NES im Programm. Außerdem erschien mit dem sehenswerten Jump'n'Run "Alex Kidd in Shinobi World" das letzte Alex-Kidd-Spiel auf dem Master-System in Shurikan-Umgebung.



Die Master-System-Umsetzung muß mit fünf Levels und 2MB Speicherkapazität auskommen. Trotzdem spielt sie sich ausgezeichnet.



In "Revenge of Shinobi" durfte der edle Kämpfer erstmals den berühmten Doppelsprung ausführen.



Die beiden Game-Gear-Shinobis sind sich relativ ähnlich (im Bild: Teil 1). Yuzo Koshiro komponierte zu beiden Episoden die Musik.



Erneut ein Klasse-Spiel: der dritte "Shinobi"-Streich auf dem Mega Drive knüpft an den "Revenge of Shinobi"-Vorgänger an.

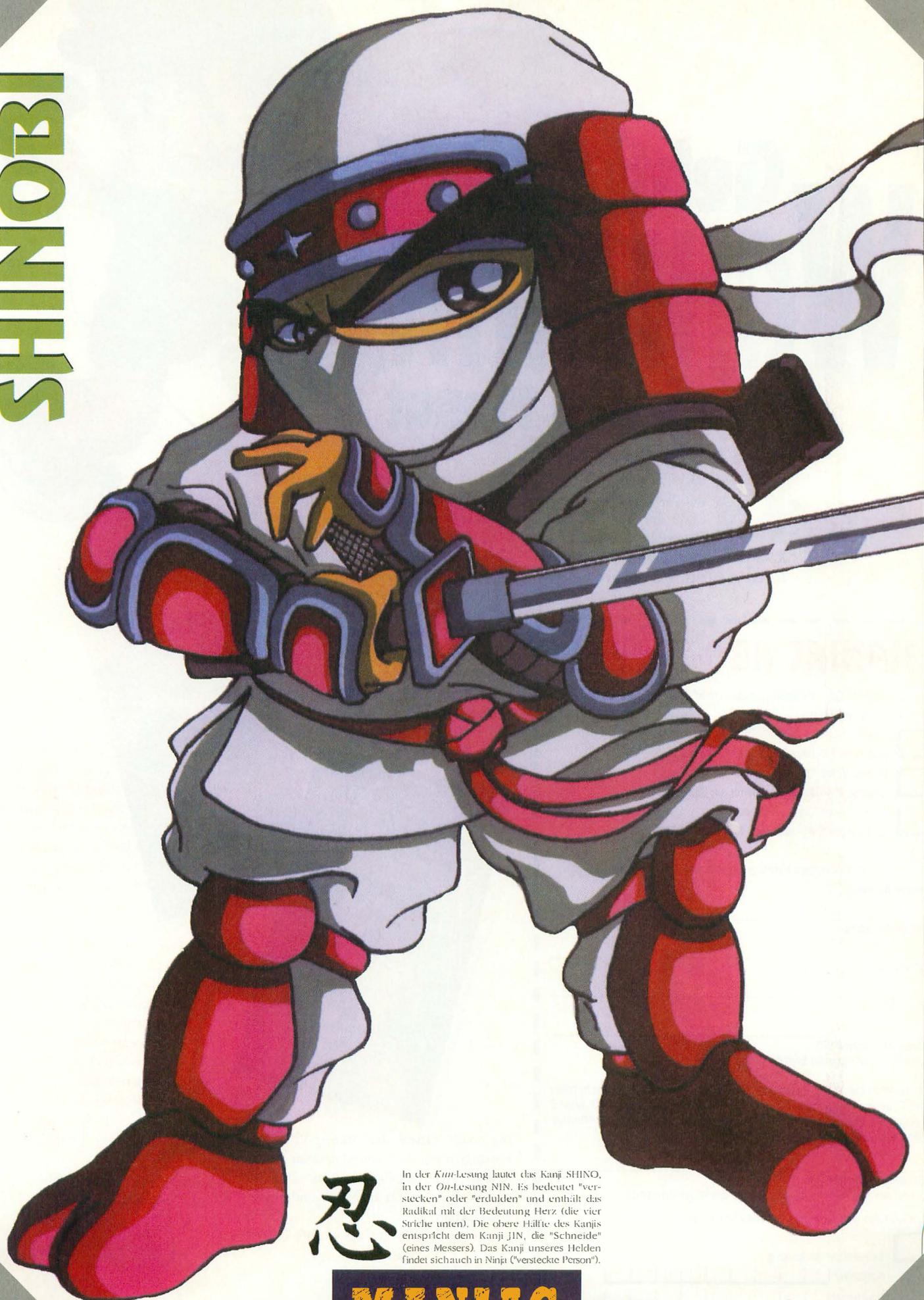
In Japan ist Yuzo Koshiro fast so populär wie der typische Popstar von nebenan. Der Jungstar komponiert nicht nur Soundchip-Tracks, sondern vertont seine Songs in profes-

SPIELOGRAFIE

1986	Shinobi (Arcade)
1988	Shinobi (Master System)
1990	Revenge of Shinobi (MD)
	Shadow Dancer (Arcade)
1991	Cyber Shinobi (Master)
	Shadow Dancer (MD)
	Shadow Dancer (Master)
	Game Gear Shinobi
1993	Game Gear Shinobi 2
	Shinobi 3 (MD)

sionellen Studios. Mehrere Musik-CDs mit seinen Synthesizer-Werken sind mittlerweile erbälllich – als Import auch in Deutschland. Zur Zeit widmet er sich "Actraser 2" auf dem Super Nintendo.

SHINOBI



忍

In der *Kun*-Lesung lautet das Kanji SHINO, in der *On*-Lesung NIN. Es bedeutet "verstecken" oder "erdulden" und enthält das Radikal mit der Bedeutung Herz (die vier Striche unten). Die obere Hälfte des Kanjis entspricht dem Kanji JIN, die "Schneide" (eines Messers). Das Kanji unseres Helden findet sich auch in Ninja ("versteckte Person").

MANIAC

Gebt Euch den WAHNSINN - jeden Monat



Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedie-

nen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Ihr erhaltet jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo auch Geld. Oder Ihr holt Euch das MAN!AC-Abo im Doppelpack mit dem neuesten Anime-Fetzer aus Japan. Zwei aktuelle Titel haben wir für Euch gesichtet und an Land gezogen – das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht.

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Ich entscheide mich für:

- Das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 59,90 Mark
Manga-Video "Ultimate Teacher"
- und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark
Manga-Video "Crying Freeman"
- und das **MAN!AC**-Jahresabo für nur 89,90 Mark

Das erste Heft (und meinen Video) erhalte ich nach Bezahlung der Rechnung.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

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

Datum/2. Unterschrift

(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen):

- Bequem per Bankeinzug
Konto-Nr.: _____
Bankleitzahl: _____
Kreditinstitut: _____
- gegen Rechnung



Hoffnungslos durchgeknallter High-Speed-Slapstick. Statt einer Handlung gibt's knochenharte Randalen ohne Verschau-pause – für alle, die eine doppelte Portion Schwachsinn vertragen können.

Der Super-Killer Crying Freeman weint um jedes seiner Opfer. Einer jungen Augenzeugin verrät er seinen Namen und spricht damit nach chinesischem Mafiabrauch ihr Todesurteil. Das Mädchen äußert einen letzten Wunsch. Hoch stilisierte Actionsequenzen in Extrem-Zeitlupe, viele Tränen, aber noch mehr Blut.

Ihr wollt **eines** der Manga-Videos zusammen mit dem unschlagbaren Jahresabo von MAN!AC haben? Dann schnell den Coupon ausgefüllt und eingeschickt an

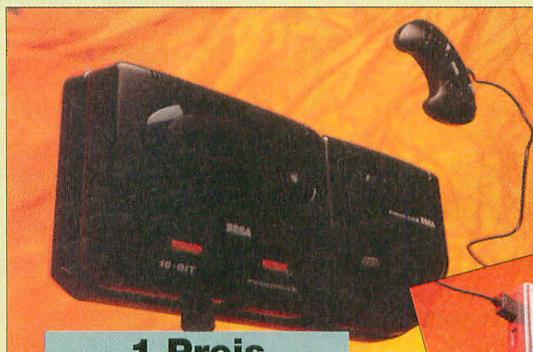
Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

In Zusammenarbeit mit...



Sag die Wahrheit!

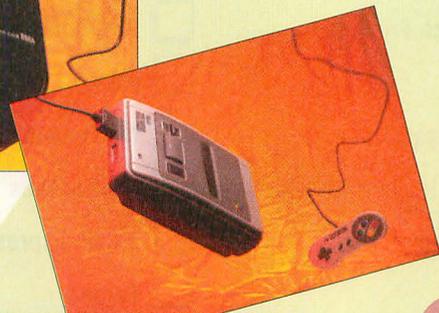
Wir wollen Eure Meinung: Wenn Ihr die folgenden Fragen beantwortet, tut Ihr uns damit nicht nur einen Gefallen, Ihr habt die Chance, schnuckelige Preise zu gewinnen: Als Belohnung winken mehrere Videospielkonsolen und ein Berg mit Spielmodulen, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CWM-Versand in Bad Harzburg** unter allen Einsendern verlosen. Eure Antwortbriefe müssen bis zum 20. November in der Redaktion eintreffen. Der Rechtsweg und sonstige Unannehmlichkeiten sind ausgeschlossen. Unsere Adresse lautet:



1.Preis

**Cybermedia Verlags GmbH
MANIAC-Umfrage
Wallbergstr. 10
86415 Mering**

CWM



2.Preis

1. Welche Konsole besitzt Du?

- Game Boy
- Game Gear
- Lynx
- Master System
- Mega CD
- Mega Drive
- Neo Geo

- NES
- Super Nintendo

2. Welche Konsole wollt Ihr Euch als nächstes holen?

- Atari Jaguar
- Amiga CD-32
- Game Boy

- Game Gear
- Lynx
- Mega CD
- Mega Drive
- Neo Geo
- Super Nintendo

3. Welches der folgenden HI-Tech-Geräte ist in

Deinem Haushalt vorhanden bzw. wird demnächst angeschafft?

- 3DO
- CD-I
- CD-Walkman
- Laserdisc-Spieler
- Personal Computer
- Videorekorder

4. Wie haben Dir folgende Rubriken gefallen?

super	gut	nett	mäßig	mies
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

- Titelseite
- Inhaltsverzeichnis
- Mega-CD-Bericht
- Cyberspace-Artikel
- Mortal-Kombat-Poster
- Alle Super-Nintendo-Spiele auf einen Blick
- Tests allgemein
- Tips allgemein
- "Zombies"-Player's Guide

super	gut	nett	mäßig	mies
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

- Technik-Know-How
- Shinobi-Portrait
- Handheld-Teil
- 8-Bit-Spiele-Round-Up
- Replay
- Sony-Portrait
- EA Sports-Bericht
- Messebericht
- Zelda & Link-Bericht
- Comic

Der erste Preis ist ein Mega Drive mit Mega CD und zwei Spielen im Wert von zirka 800 Mark.

Der Zweitplatzierte erhält ein Super Nintendo mit einem First-Class-Modul.

Als 3. bis 5. Preis stellt der CWM-Versand je ein Mega-Drive- oder Super-Nintendo-Spiel zur Verfügung.

5. Wie bist Du auf MANIAC aufmerksam geworden?

- Auslage am Kiosk
- Werbung bzw. Erwähnung in anderem Magazin oder Buch
- Empfehlung durch Freunde

6. Wie hat Dir diese MANIAC insgesamt gefallen?

- Super
- Gut
- Ganz nett
- Mäßig
- Mies

7. Welche drei Artikel haben Dir am besten gefallen?

1. _____
2. _____
3. _____

8. Welche anderen Spielzeitschriften liest Du regelmäßig?

- ASM
- Funvision
- Gamers
- Mega Fun
- Nintendo Club-Magazin
- Play Time
- Power Play
- Sega Magazin
- Sega Pro
- Total
- Video Games

9. Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- Cinema
- Kinohit
- Bravo
- Popcorn
- Pop Rocky
- Max
- Mc Donalds Kino-News
- Micky Maus
- Musik Express
- Tempo
- TV Spielfilm
- TV Movie
- Video Plus
- Wiener
- _____

10. Welche Hobbies hast Du außer Videospiele?

- Musik
- Kino
- Videofilme
- Computer
- Kino
- Live-Musik, Clubs und Discos
- Sport

11. Welche Sendungen schaust Du Dir gerne im Fernsehen an?

- Zeichentrickserien
- Spielfilme
- US-Krimi-Serien
- Seifenopern

- Sitcoms (Golden Girls & Co)
- Nachrichten
- Sportübertragungen
- Gameshows (Glücksrad & Co)
- _____

12. Welche Spielgenres gefallen Dir am besten?

- Ballerspiele
- Actionspiele
- Jump'n'Runs
- Rennspiele
- Abenteuerspiele
- Rollenspiele
- Simulationen
- Denkspiele

13. Helfen Dir die Anzeigen in der MANIAC, Dich für ein bestimmtes Spiel zu entscheiden?

- Immer
- Meistens
- Selten
- Nie

19. Persönliche Angaben

Alter _____ Geschlecht _____

Anschrift: (Nur interessant, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst.)

Name _____ Vorname _____

Straße _____

Postleitzahl _____ Stadt _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

14. Wo kaufst Du normalerweise Deine Spiele?

- Kaufhaus
- Videospiele-Fachgeschäft
- Versand

15. Leihst Du ab und zu Spiele in einer Videothek?

- ja nein

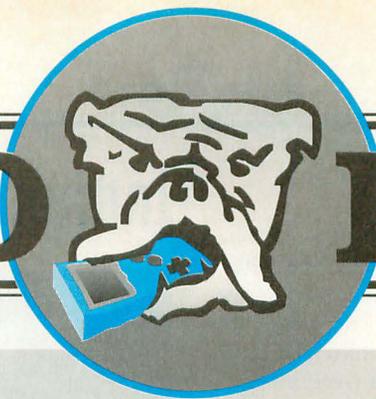
16. Wieviele Spiele kaufst Du im Jahr? _____

17. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby "Videospiele" aus?

- 10 bis 30 Mark
- 30 bis 100 Mark
- 100 bis 300 Mark
- über 300 Mark

18. Wieviele Personen, Dich eingeschlossen, lesen dieses Exemplar der MANIAC? _____

HAND HELD



Insel der Träume

London, mg/iz – Auf der European Computer Trade Show im Londoner Stadtteil Islington wurden etliche Handheld-Neuheiten präsentiert. Obwohl sich viele Firmen auf 16-Bit-Konsolen konzentrieren, haben wir interessante Modul-Frischlinge ausgegraben. So wird beinahe die komplette Palette der Sony-Titel (von "Cliffhanger" über "Dracula" bis hin zu "Sensible Soccer" und "Last Action Hero") für Game Boy und Game Gear erscheinen. Exklusiv für die Handhelds wurde das Puzzle-Spiel "Gear Works" gezeigt. Virgin wird Ihr Highlight "Jungle Book" ebenfalls für beide Systeme adaptieren – gleiches gilt für "Cool Spot". Die Glücksspielsammlung "Caesars Palace" und der Almetall-

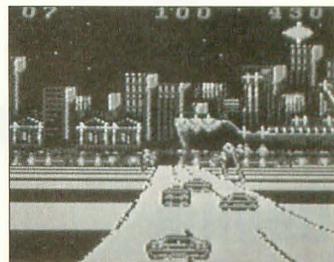
I N H A L T	
Dennis	74
Dr. Franken	76
Garfield	74
Indiana Jones 3	74
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	76
Raging Fighters	74
Spiderman 3	75
Teenage Mutant Hero Turtles 3	76
Tiny Toon Adventures 2	75
The Humans	75
ZEN – Intergalactic Ninja	76

Fight "Robocop vs Terminator" sollen dagegen nur auf Game Gear erscheinen. Auch U.S. Gold läßt den Game Goy links liegen und adaptiert die Spiele "Robocod", "Star Wars", "Strider Returns", "Winter Olympics" und "Road Rash" ausschließlich für Segas Farbhandheld. Weiterhin gesichtet: "Prophecy"

und "Tesseract" (Gametek für Game Boy), "Zool" (Gremlin für beide Systeme) und "World Cup Striker" (Elite für Game Boy). Eines der motivierendsten Mega-Drive-Rennspiele findet dank Ocean den Weg auf Nintendos Kleinsten: Road Rash zeigt hier dieselben Action-Qualitäten, wie das Electronic-Arts-Original.

Quo faxis, Atari?

Mering, mg – Ein schüchterner Anruf der MANIAC-Redaktion, wie es denn mit Modul-Frischlingen für Ataris Lynx bestellt sei, brachte keine Klarheit. Nachdem unser Redakteur an die Presseagentur verwiesen wurde, sollte er "in den nächsten Minuten" ein Fax mit der Neuheiten-Liste bekommen. Leider traf bis heute, etwa drei Wochen später, noch keines ein, und so wartet der Lynx-Fan tapfer neben dem Fax-Gerät. Wie lange er und andere Atarianer sich das gefallen lassen, bleibt fraglich..



Neu für Game Boy: Lamborghini von Titus

Nudelwahn dank Barcode-Clan: Japaner stürmen Supermärkte

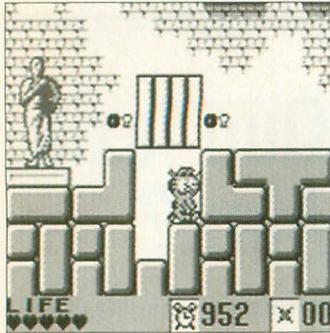


Durch das Leseteil an der Unterseite zieht Ihr eure Barcodes

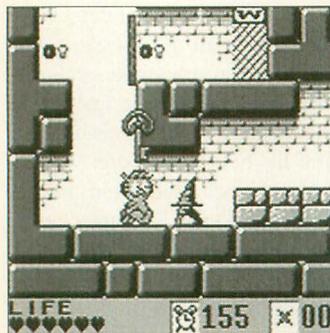
Big Tokyo, ak/mg – Während normalerweise das Hausmütterchen von nebenan den Supermarkt heimsucht, pilgern seit geraumer Zeit japanische Kicks in die Konsumtempel. Der Sinneswandel basiert nicht etwa auf kulturellen Veränderungen, sondern ist dem "Barcode Battler" zu verdanken. Das abgedrehte Stand-Alone-Videospiel arbeitet nicht mit Modulen, sondern liest Barcodes ein und wandelt diese in Spieldaten um. Je "besser" der Barcode, desto mehr Kraft, Magie oder Hit-

points erhalten die Spielfiguren. Als sich herumgesprochen hat, daß eine bestimmte Nudelsorte den ultimativen Barcode trägt, war's um die Supermärkte geschehen. Die schmackhaften Mittagsgesichte wurden im Nu ausverkauft und sind als Tauschobjekt in den Schulen heiß begehrt. In Deutschland ist der Barcode-Battler mittlerweile auch verfügbar (u.a. bei CWM in Bad Harzburg), hat aber noch keine Auswirkungen auf den Verkauf von Weichspülern oder Toilettenpapier gezeigt...

Garfield



Nur mit einem Schlüssel kommt Garfield an versteckte Extras



Der große Schlüssel öffnet den Ausgang in den nächsten Level

Beim Spielen bricht Garfield durch den Boden und findet sich in einer Ruine wieder. Um wieder ans Tageslicht zu kommen, muß er aus den verwinkelten Gängen herausfinden. Zum Glück hat er seine Bohrmaschine im Gepäck, mit der er verstopfte Gänge freilegt. Gegen Gespenster helfen herumliegende Bomben, nach Einsammeln aller Level-Sterne darf er den Raum verlassen.

"Garfield" ist ein langweiliges Labyrinth-Spiel, bei dem Ihr herumlauft und versucht, den Ausgang eines Raumes zu finden. Immerhin sind Grafik, Musik und Soundeffekte ordentlich, außerdem gibt's Paßwörter. Als kleiner Knobeltest für unterwegs ist's trotz der Wiederholungen gut geeignet.

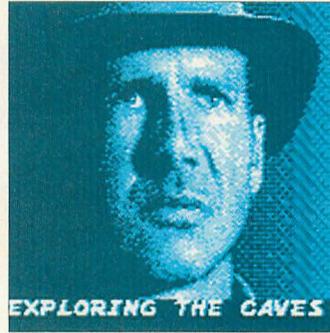
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	KEMCO
------------	-------

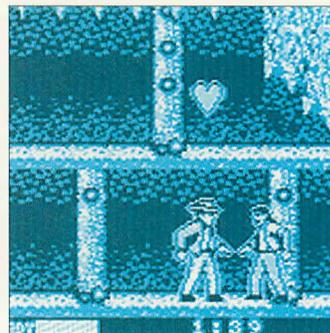
PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	61%
------------	-----

Indiana Jones 3



Titelheld Indy macht sich auf, die Katakomben zu durchstöbern.



Statt freundlicher Worte einen Magenschwinger: Indy ist nicht zimperlich.

Noch eine Umsetzung: U.S. Gold bescherte den Sega-Freunden vor längerer Zeit die Adaption von Spielberg's "Indiana Jones and the Last Crusade". Via Ubi-Soft werden jetzt die Game-Boy-Jünger bedient. Spielerisch hält sich die Umsetzung eng an das Vorbild, der Level-Aufbau wurde weitgehend übernommen. Mr. Jones schlenkert, ansehnlich animiert, durch die Landschaft, hüpf über Hindernisse hinweg, hangelt sich an Lianen empor und setzt seine Fäuste gegen Bösewichte ein. Leider stören etliche unfaire Stellen sowie eine grundsätzlich uninspirierte Level-Gestaltung die Jump'n'Run-Freuden. "Indiana Jones 3" mangelt es an Ideen, Überraschungen und spektakulären Effekten.

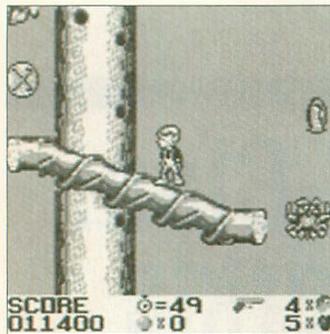
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	UBI-SOFT
------------	----------

PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	48%
------------	-----

Dennis



Game-Boy-Dennis hat nicht mehr viel mit dem Comic-Original gemein



Das Haus der Wilsons wimmelt von lebensgefährlichen Nagetieren

Ocean hat sich wieder eine Filmlicenz geschanappt: Der kleine Comic-Held "Dennis" macht den Sprung von der Leinwand auf den Game Boy. Der Alpträum in Jungengestalt wirbelt mit Zwille und Wasserpistole durch die Nachbarschaft. Ihr rennt durch Häuser, Gärten und Keller, sammelt Extras, weicht herumlaufenden Tieren aus und verläßt mit dem gefundenen Schlüssel den Level. Genauso originell spielt sich das Modul: Springen, Rennen, Ballern. Die Grafik ist ordentlich, verwischt aber leicht. Außerdem sind Gegner oft kaum zu erkennen – bei der ungenauen Steuerung und dem schnellen Scrolling kein Vergnügen. "Dennis" ist typische Dutzendware mit großem Namen.

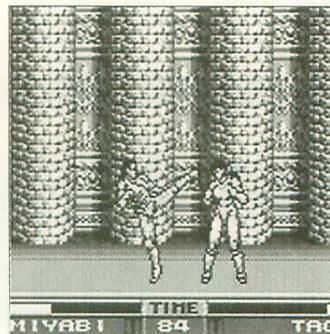
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	OCEAN
------------	-------

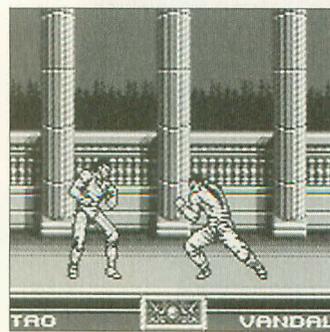
PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	50%
------------	-----

Raging Fighters



Hier fliegen die Zähne! Wenn Hiyabi richtig zulangt, wird's gefährlich.



Mit Spezialschlägen und gemeinen Techniken trickst Ihr den Gegner aus

Seit Tausenden von Jahren halten die Bewohner des Alpha-Imperiums einen alljährlichen Wettkampf im Trial Tower ab. Hier treffen sich die sieben besten Kämpfer der Welt, um gegeneinander anzutreten. Jede Spielfigur hat verschiedene Vorzüge und Schläge, die ihr während des Fights nützen. Natürlich ist neben den sechs männlichen Kampfsportlern auch eine Dame dabei. "Raging Fighters" ist ein durchschnittliches Prügelspiel in typischer "Street Fighter 2"-Manier. Verglichen mit der Game-Boy-Version von "Mortal Kombat" ist's trotz vernünftiger Grafik und passablem Sound nicht sonderlich gut um die Raging Fighters bestellt. Nur hartgesottene Fans greifen zu.

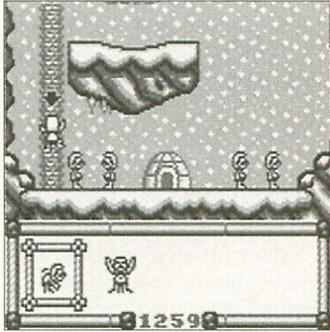
SYSTEM	GAME BOY
--------	----------

HERSTELLER	KONAMI
------------	--------

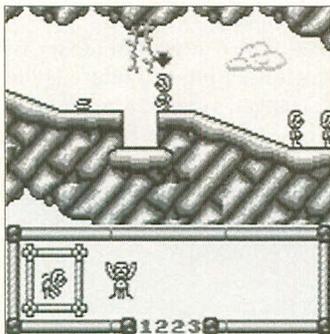
PREIS	70 DM
-------	-------

SPIELSPASS	58%
------------	-----

The Humans



Trotz des Schneegestöbers rennen die Humans kopflos in ihr Verderben



Jeder Neandertaler beherrscht ein wichtiges Talent zum Überleben

In diesem Denkspiel steuert Ihr Euren kleinen Neandertaler-Stamm, um den extrem unintelligenten Tölpeln beim Überleben und der Weiterentwicklung zu helfen. Ihr wählt jeweils einen der kleinen Steintaler an und laßt ihn eine Aufgabe wie Leitern bilden oder hin und her laufen ausführen. "Humans" ist ein witziges Modul für Spieler, die weniger Wert auf Action, dafür mehr auf Knobelarbeit legen. Per Paßwort könnt Ihr bereits gelöste Abschnitte überspringen – bei knapp fünfzig Levels kommt so schnell keine Langeweile auf. Die Animationen sind witzig und tragen zur guten Laune bei, dafür läßt die träge Steuerung hin und wieder zu wünschen übrig.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	GAMETEK
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **71%**

Spiderman 3



Im Central-Park verteidigt Ihr Euch gegen bewaffnete Halunken



Diesmal bekommt's Spidey mit den außerirdischen Spider-Slayers zu tun

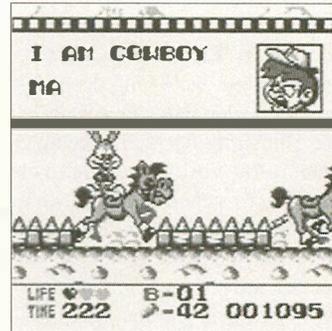
Spidey is back! In seinem dritten Game-Boy-Abenteuer, "Invasion of the Spider Slayers", kümmert er sich um die mit Lasern bewaffneten Mechanoid-Roboter, die sich überall in New York herumtreiben. In seinem hautengen Bodysuit macht er sich mit dem Spinnennetz bewaffnet auf, den Strolchen Einhalt zu gebieten.

Spiderman gehört langsam zum alten Eisen. Schon die ersten beiden Spidey-Spiele waren keine Meisterwerke, das dritte macht genauso wenig Spaß. Das Scrolling ist derart schnell, daß Ihr nicht mal bemerkt, wenn Ihr auf einen Gegner zurennt. Aufgrund der hakeligen Steuerung kommt schnell Frust auf – die Musik könnt Ihr sowieso vergessen.

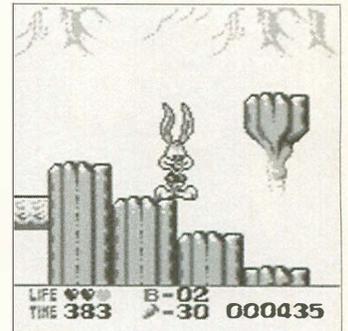
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	LJN
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **47%**

Tiny Toon Adventures 2



Trouble mit Montana Max: Überspringt seinen Cowboyhut und bleibt im Sattel.



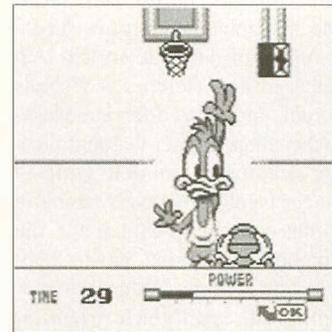
Der malerische Canyon-Grad führt in eine düstere Höhle

Keine Verschnaufspause für Buster & Co.: Nach Super-Nintendo-, Mega-Drive- und NES-Abenteuern verschlägt's die Tiny Toons zum zweiten Mal auf den Game Boy. Montana Max lädt ein zum Kinabend – für Buster Auftakt einer Reihe von wahnwitzigen Abenteuern rund um den Globus. Jeder Level beginnt vor der Leinwand und endet mit einem Duell gegen Montana Max.

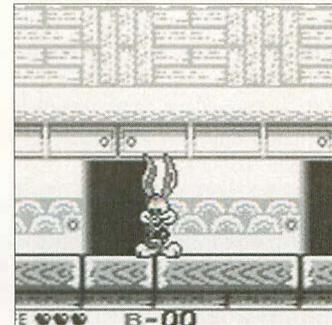
In der ersten Abendvorstellung ruft der Wilde Westen, der für Buster in der Geistersadt beginnt und ihn durch Canyons (Vorsicht Steinschlag!) und eine düstere Höhle (Achtung, Bonus-Versteck!) zum Montansy Ganster-Treck führt. Karotten pflastern seinen Weg;

außerdem erspähen aufmerksame Toontaktiker kleine Vögel, die Buster zu einem Bonusspiel einladen. Glück beim Roulette bedeutet weitere Karotten oder ein Energie-Herz. Hat Buster Pech, frißt ihm Dizzy Devil ein paar Möhren weg. Buster kann springen (mit Anlauf noch weiter) und seine zahlreichen Feinde lähmen und erhüpfen. Im Vergleich zum ersten Teil gibt's noch mehr Abwechslung und Intermezzi. Nach jedem Level folgt ein grafisch ansprechendes Geschicklichkeitsspiel wie das One-On-One-Basketball auf dem Bild links unten. Plucky Duck ist ein routinierter Gegner. Schafft Ihr's trotzdem, den Ball innerhalb des Zeitlimits dreimal einzudunken, gibt's ein Extraleben.

"Tiny Toon Adventure: Montana's Movie Madness" beginnt kinderleicht und zieht dann im Schwierigkeitsgrad tierisch an. Die knackige Herausforderung, die Euch Montana Max bietet, wird von wunderschönen Grafiken und furiosen Überraschungen versüßt; außerdem bewahrt Euch das Continue vor herben Frusterlebnissen. Sound und Aufmachung, letztere mit vielen Intro- und Zwischenszenen, liegen auf dem Niveau des ersten Teils. Game-Boy-Fans, die Buster vermißt haben, dürfen sich freuen: Die Toon-Clique hat die Game-Boy-Sommerpause bestens genutzt und präsentiert sich nun in voller Besetzung, ausgeschlafen und frisch.



Niemals war Plucky sportlicher: Drei Dunks und ein Extraleben ist Euer.



Welche Tür? Der zweite Abschnitt des China-Levels stellt Euch vor die Wahl.

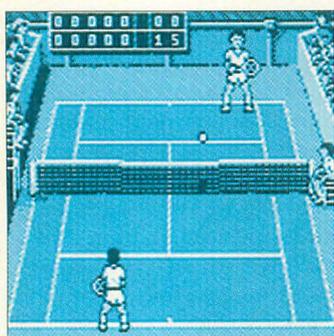
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **81%**

Jimmy Connors Tennis



Ihr nehmt an den 16 wichtigsten Tennisturnieren der Welt teil



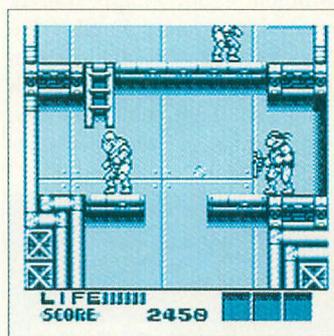
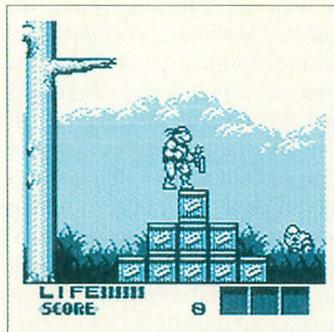
Das alltliche Nintendo-Tennis spielt sich besser als Connor's Game-Boy-Aufschlag

Neben dem Practice-Modus mit Ballmaschine steht die Turnier-Saison mit 16 Wettkämpfen auf dem Fahrplan. Zur Sicherung des Spielstandes werden Paßwörter gereicht. Die Steuerung hat sich gegenüber dem 16-Bit-Vorbild deutlich vereinfacht. Es stehen nur zwei Schläge zur Verfügung (normal und Lob), am Netz wird volliert. Je länger der Knopf bzw. die Richtungstasten gedrückt werden, desto fester bzw. crosser fliegt der Ball über die Netzkante. In der Praxis erweist sich die Steuerung als zweckmäßig, läßt aber wenig Freiraum für spielerische Kreativität. Optisch macht Jimmy Connors etwas mehr her, der Sound spielt keine Rolle. Dank Link-Modus ein noch solides Tennisspiel.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	UBI-SOFT
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **59%**

Teenage Turtles 3



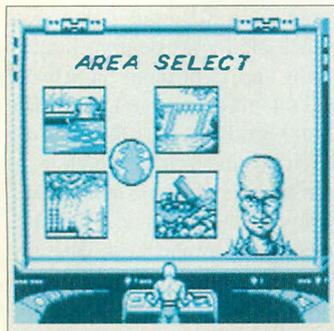
Shredder und die Panzerkröten sind wieder da: Diesmal haben die Schergen des Bösewichts einmal mehr April O'Neil geschnappt, und mit ihrer Hilfe drei Turtles in die Falle gelockt. Nur Michaelangelo kann seine Kollegen retten. Im Gegensatz zu den Vorgängern wird diesmal nicht nur der schnelle Finger für den Prügelknopf, sondern auch Geschicklichkeit und Orientierungsvermögen verlangt: "Radical Rescue" führt durch Höhlen und High-Tech-Labyrinth, in denen die Foot-Clan-Ninjas herumstreuen.

Das dritte Turtles-Abenteuer ist spielerisch interessanter als die Vorgänger, vermißt werden allerdings spektakuläre Überraschungen oder innovative Features.

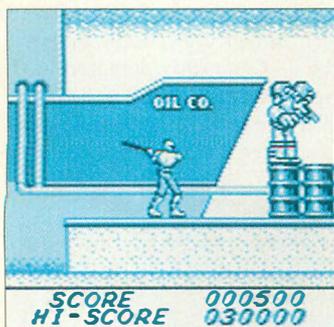
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	KONAMI
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **70%**

ZEN – Intergalactic Ninja



Die ersten vier Levels sind anwählbar: Danach folgen die harten Spielstufen.



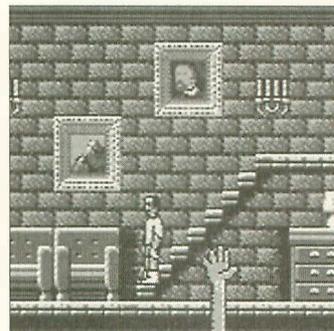
Mit Geschick und Waffen-Know-How kämpft sich der Ninja voran

Ein Ninja im Dienste der Natur: Die sich anbahnende Umweltkatastrophe auf der Erde spricht sich selbst in den Tiefen des Weltalls herum, und so wird ein intergalaktischer Ninja mit der Rettungsmission beauftragt. In den grafisch unterschiedlichen Levels nimmt er es mit typischen Feinden auf, die Bomben werfen, mit Säbeln fuchteln und sich als Endgegner präsentieren. Spielerisch orientiert sich "ZEN" an traditionellen Action-Jump'n'Runs. Die interessant gestalteten Abschnitte scrollen meist horizontal, wagen aber vertikale Abstecher. Der treibende Soundtrack tut ein übriges, daß "ZEN -- Intergalactic Ninja" deutlich aus dem Game-Boy-Mittelmaß heraussticht. Lohnt sich!

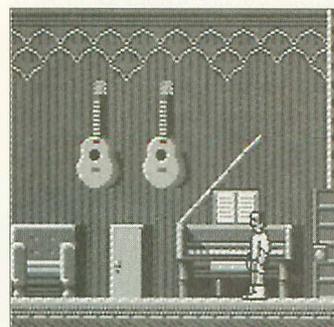
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	PALCOM
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **70%**

Dr. Franken 2



In der Horrorvilla greifen versteckte Hände nach der Spielfigur



Die Ruhe vor dem Sturm: Im Musikzimmer des Hauses sieht's noch ruhig aus.

Zum zweiten Mal macht sich Dr. Franken auf, eine Welt voller Gefahren zu erkunden. Wie beim ersten Teil wird das Spielgeschehen von der Seite gezeigt, jedoch beschränkt sich Dr. Franken nicht auf hüpfen und rennen: Per Tastendruck schaltet Ihr in ein Menü, in dem Ihr eine Karte des Levels anwählt oder in Eurem Inventar kramt. Ihr sammelt viele nützliche Utensilien, die Euch im Verlauf des Spiels helfen. Dort werdet Ihr nämlich mit mürrischen Kaffeetassen, aufdringlichen Besen und bissigen Mäusen konfrontiert. "Dr. Franken 2" ist ein spielerisch durchschnittliches Jump'n'Run mit ruckliger, aber detaillierter Grafik. Viele Gegner und komplexe Levels sorgen für Abwechslung.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	OCEAN
PREIS	70 DM

SPIELSPASS **52%**

Streets of Rage (Game Gear)

In das Option-Menü dieses Prügelknallers erweitert: Schaltet in das Menü, stellt den Sound-Test auf eine Zahl über "10" ein, drückt den Joypad nach rechts und dazu die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Jetzt erscheinen die Punkte "Damage Off" (Unverwundbarkeit) und "Start Stage" (Levelwahl) auf dem Bildschirm.

Talespin (Game Gear)

Wenn Ihr während des Spiels Pause drückt, beide Buttons drückt und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn bewegt, bis ein Geräusch ertönt, bekommt Ihr neun Leben. Bewegt Ihr das Steuerkreuz noch etwas länger, werden Kit oder Baloo zum Ende des Levels befördert.

Addams Family (Game Boy)

Extrapunkte und Leben gefällig? Dann ab in die Spielzeugkiste! Lauft gegen die Wand und springt gleichzeitig - Ihr landet auf einer Plattform in einem Raum voller Münzen.

Star Wars (Game Boy)

Mit diesem Tip bekommt Ihr unendlich viele Leben: Im Land der Sandleute laßt Ihr Euch in die zweite Schlucht fallen. Den Felsen entlang landet Ihr in einer Höhle. Hier liegen sieben Extraleben bereit - Ihr seht sie aber erst, wenn Ihr ein bißchen herumbalbert. Reichen Euch die Leben nicht, begeht Ihr Selbstmord und wiederholt das Spielchen so oft Ihr wollt.

Prince of Persia (Game Boy)

Wenn Ihr den Weg zum bösen Großvesir Jaffar abkürzen wollt, benutzt Ihr folgende Codes:

Level 2 06769075
Level 3 28611065
Level 4 92117015
Level 5 87019105
Level 6/7 58310135
Level 8 70914195
Level 9 68813685
Level 10 01414654
Level 11 32710744
Jaffar 98119464
Abspann 89012414

Chuck Rock (Game Gear)

Mit den Codes wählt Ihr die Levels einzeln an:

Level 2 7GO9M
Level 3 NN6E3
Level 4 84AKC

Sonic 2 (Game Gear)

Um Euch einen Level auszusuchen, müßt Ihr diesen kniffligen Cheat probieren: Wartet, bis das Sega-Logo erscheint und drückt gleichzeitig nach links-unten sowie die Buttons 1 und 2. Haltet alles gedrückt, bis das Titelbild erscheint. Sobald Tails das dritte Mal blinkt und seine Augen schließt, müßt Ihr START drücken. Habt Ihr das rechte Timing raus, erscheint ein Level-Select-Screen.

Home Alone (Game Boy)

Wenn Ihr schon zu Beginn von Kevins Abenteuer im Hotel Probleme bekommt, probiert doch einfach den Sessel hinter dem Staubsauger (kurz vor dem Lift) aus. Hüpfst solange darauf herum, bis Ihr die Decke erreicht. Oben findet Ihr Kuchen sowie eine Waffe.

Kid Dracula (Game Boy)

Level 5 5346
Level 6 7225
Level 7 5539
Level 8 7158

Game Boy

Gremlins 2
0102C5C0 unendlich viele Leben
080C6C0 unendlich viel Energie
Parodius
020397DD unendlich viele Leben
Batman - Return of Joker
080A8AFF unendlich viel Energie
Castlevania
030240C0 unendlich viele Leben
Dragon's Lair
040A38C3 unendlich viele Leben
Hunt for Red October
030232DC unendlich viele Leben
Robocop 2
020483C0 unendlich viele Leben
Spiderman 2
0103E0D0 unendlich viele Leben
0C32E2D0 unendlich viele Netze
0CFFDFD0 unendlich viel Energie
0304E1D0 Stärke 5

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Die Redaktion erreichen Sie unter Telefon 08233/7401-0
Telefax 08233/7401-47

Wir bedanken uns bei: Heinrich Lenhardt, Andreas von Lepel, Anatol Locker, Andreas Lutz, Michael Paul, Wolfram Rupp, Joe Schloz und Boris Schneider.

Layout: Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski
Fotografie: Joe Schloz
Titelcharikatur: Roger Horvath, nach den Motiven Sonic (© Sega) und Mario (© Nintendo)

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon 08233/7401-12
Telefax 08233/7401-47

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Abo-Service, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

Reprotechnik: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16,
86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Str. 17-19,
86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1993 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Inserentenverzeichnis

Acclaim	27, 33
CWM	53
Dynatex	17
Game Courier	79
Game Play	77
Game Syndicate	29
Korona Soft	11
Konami	U 4
Laguna Videogames	U 2
MARO	17
Softgold	65
Theo Kranz Games	39

TAUSCH-RAUSCH

BEI

Mega-Drive
+ S-NES +



Umbau-Mega-Drive
US/Japan Norm

Nur 50.-DM Verkauf+Verleih+Tausch

sofort Gratisliste Anfordern bei

Game-Play (gegen Frankierten Rückumschlag)

Österwieherstr. 70
33415 Verl

05246/81184

Fax: 05246/81270

Tiny Toons Cartoon Workshop



Familie: Wer von herkömmlichen Videospiele die Nase voll hat, widmet sich dem Toons-Construction Kit.

SYSTEM

NES

HERSTELLER

KONAMI

ZIRKA-PREIS

100 MARK

SPIELSPASS

55%

Ihr werdet zum Trickfilmregisseur und produziert die neuesten Zeichentrickabenteuer der Tiny-Toons-Sippe selbst. Kurzzeitig macht's Spaß, Drehorte und Darsteller auszusuchen, Musik und Texte zu wählen und schließlich den fertigen Clip anzusehen. Leider geht der innovativen Idee aber schnell die Luft aus. Wer mal etwas anderes und kreatives probieren möchte, kann zugreifen, wer Herausforderung und Unterhaltung will, sollte Abstand nehmen.

ZEN Intergalactic Ninja



Action: Der intergalaktische Ninja hüpfet und fightet durch kompetent designte und grafisch ansprechende Levels.

SYSTEM

NES

HERSTELLER

PALCOM

ZIRKA-PREIS

100 MARK

SPIELSPASS

74%

Die actionreichen Levels sind inhaltlich sowie optisch sehr verschieden und unterscheiden sich konsequent von den Game-Boy-Szenarien. "ZEN" fordert präzises Timing, geschickten Waffeneinsatz und eine gehörige Portion Mut. Farbenfrohe Optiken und ein fetziger Sound komplettieren die professionell gestalteten Levels; Dank fair postierter Feinde und gelegentlichen Überraschungen bleibt die Motivation langfristig erhalten. Ein hochwertiges NES-Spiel.

Tiny Toon Adventures 2 Trouble in Wackyland



Jump'n'Run: Die zweiten NES-Abenteuer der Toons-Sippe sind leider weniger amüsant als Teil 1.

SYSTEM

NES

HERSTELLER

KONAMI

ZIRKA-PREIS

100 MARK

SPIELSPASS

64%

Im Vergnügungspark müssen die Toons vier Attraktionen überstehen (Achterbahn mit Babs, Autoscooter mit Plucky, Wildwasser- und Eisenbahn mit Furrball und Hampton), damit Buster das Ticket ins Geisterschloß erhält, wo Montana Max schon wartet. Nette Mischung aus verschiedenen Geschicklichkeitsspielen, aber mit hohem Schwierigkeitsgrad und geringem Motivationsfaktor. Grafik und Musik sind gelungen, trotzdem das schwächste Toons-Modul.

Ultimate Stuntman



Action-Mix: Unser "Colt für alle Fälle" muß waghalsige Abenteuer bestehen.

SYSTEM

NES

HERSTELLER

CODEMASTERS

ZIRKA-PREIS

90 MARK

SPIELSPASS

72%

Die Codemasters-Spiele fürs NES sind zwar von Nintendo nicht offiziell lizenziert, doch die Qualität von "Ultimate Stuntman" kann sich sehen lassen. Euer Spielziel: Eine Handvoll unterschiedliche Prüfungen (u.a. Autorennen, Jump'n'Shoot und Tüftelspiel) zu bestehen. Präsentation und Grafik sind ansprechend, technisch gibt sich "Ultimate Stuntman" keine Blöße. Wer gerade Nachschub für seinen Modulschacht sucht, sollte zuschlagen.

Mortal Kombat



Prügelspiel: In der stickigen Grabkammer fightet Ihr mit dem "elektrischen" Zwischenwelter Rayden.

Indiana Jones and the last Crusade



Action-Jump'n'Run: Derr Mann mit Hut springt und kämpft als Videospieldheld weiter weniger Elegant als im Kino.

SYSTEM

MASTER SYSTEM

HERSTELLER

ARENA

ZIRKA-PREIS

120 MARK

SPIELSPASS

71%

Acclaim hat alle Systeme mit "Mortal Kombat" bedacht und auch das Master System nicht verschont. Leider sind nach der Umsetzung nur sechs der sieben Spielfiguren übrig geblieben, die Mensch-Maschine Kano bleibt außen vor. Mit dem gesparten Speicher haben die Designer aber etwas angefangen: Die Grafik ist eindrucksvoll, nur das Scrolling zuckelt. Auch die Steuerung könnte etwas besser sein. Auf jeden Fall ist's Klassen besser als "Pit Fighter".

SYSTEM

NES

HERSTELLER

UBI-SOFT

ZIRKA-PREIS

100 MARK

SPIELSPASS

37%

Ebenso wie die Game-Boy-Version, die wir parallel im Handheld-Teil vorstellen, orientiert sich die NES-Adaption am Master-System-Vorbild. Indy schlägt, läuft und hüpf durch grafisch bescheidene Landschaften, sammelt ab und zu ein Extra auf und ärgert sich über das lieblos zusammengeschusterte Spiel. Öde Musik, total einfalllose Levels und schwerwiegende Mängel im Feintuning (unfaire Stellen, Kollisionsabfrage, Steuerung): Nur für Hardcore-Fans.

TMHT Tournament Fighters



Prügelspiel: Im "Street Fighter"-Wahn müssen sogar die Turtles zu Duell-Fights antreten.

SYSTEM

NES

HERSTELLER

KONAMI

ZIRKA-PREIS

100 MARK

SPIELSPASS

60%

Prügelt Euch mit den vier Turtles bis zum ultimativen Kämpfertitel von New York. Im Turnier-Modus dürft Ihr außer den Turtles auch Shredder und Konsorten steuern. Die "Tournament Fighters" sind ein unterhaltsames Duell-Prügelspiel, das allerdings an zwei großen Mankos leidet: Vernünftige Spezialschläge sind mit zwei Feuerknöpfen kaum möglich, und das Sprite-Flackern vermiest mit ständig im Nichts verschwindenden Akteuren das Spielvergnügen.

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

SORCERES KINGDOM	129,-	MICRO MACHINES	99,-
AMAZING TENNIS	109,-	X-MEN	99,-
BATMAN RETURNS CD	99,-	COOL SPOT	99,-
GUNSTAR HEROS	109,-	BRAM STOKERS DRACULA .CD...	119,-
BLASTER MASTER	105,-	JAGUAR XJ 220 CD	109,-
RANGER X	99,-	SILPHEED.CD.....	99,-
AEROBIZ	129,-	F-15 STRIKE EAGLE	129,-
RISE OF THE DRAGON CD	109,-	MORTAL KOMBAT	129,-
JUNGLE STRIKE	119,-	STREET FIGHTER 2 CE	119,-
JURASSIC PARK	109,-	PIRATES GOLD	119,-
FATAL FURY	119,-	ROCKET KNIGT ADV	119,-
WWF ROYAL RUMBLE	119,-	SHINING FORCE	119,-
TIME GAL CD	99,-	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	99,-
MIG 29	109,-	BUBSY	109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN

ALLE NEUEN US-CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER 599,- ALTE VERS.)

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

ROCK & ROLL RACING	119,-	KING ARTHURS WORLD	119,-
BATTLETOADS	119,-	LOST VIKINGS	119,-
ALIEN 3	119,-	MECH WARRIOR	119,-
SHADOW RUN	129,-	MARIO ALL STARS.DT	99,-
BUBSY	119,-	THE 7TH SAGA	129,-
BATMAN RETURNS	109,-	PALADIN'S QUEST	109,-
POCKY & ROCKY	119,-	SUPER WIDGET	119,-
BOMBERMAN 93 & ADP.....	159,-	SUPER TURRICAN	109,-
CONGOS CAPER.....	109,-	E.V.O	129,-
BLUES BROTHERS	109,-	NIGEL MANSEL+ACT.REPLAY	199,-
CYBERNATOR .US.....	109,-	NBA BASKETBALL TECMO	129,-
DUNGEON MASTER	139,-	NINJA BOY	109,-
CHESTER CHEETAH	89,-	TAZ MANIA	99,-
MICKY MAGICAL QUEST	99,-	TUFF E NUFF	129,-
UTOPIA	119,-	STREET FIGHTER TURBO.US	149,-
FATAL FURY	119,-	COOL SPOT	119,-
ININDO	129,-	MORTAL KOMBAT	129,-
WWF ROYAL RUMBLE	129,-	JURASSIC PARK	129,-

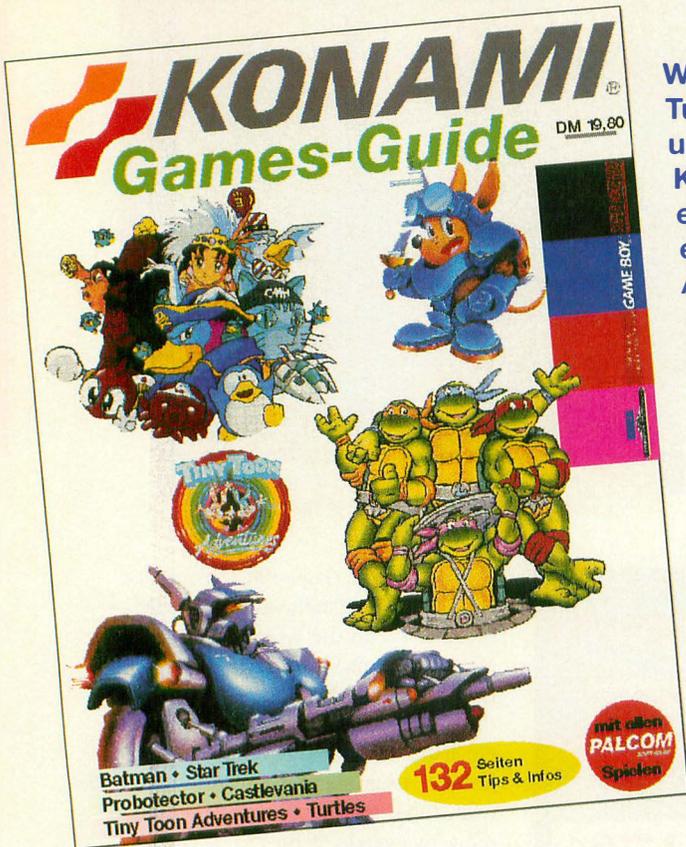
AN UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

ADP AD-29 & STREET F ADP DM 39,- ACT.REP.PRO: DM 199,- SNES, MD

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe
Tel.02359/6466 FAX.02359/6266

Superstarker Videospiele Spaß



Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probotectoren und den Raumjäger Vic Viper? Die bunte Welt der Konami-Spiele hat auch für Dich viel zu bieten – egal ob Du einen Game Boy, das Super Nintendo, ein NES oder ein Sega Mega Drive besitzt! Auf 132 Seiten präsentiert Dir das MAN!AC-Team alle Konami-Spiele und entführt Dich ins Land der tapferen Helden. Wir verraten Dir die heißesten Tips und Cheats und begleiten Dich mit umfangreichen Levelkarten durch alle schwierigen Spielsituationen. Du benötigst Extraleben, ein paar Continues oder eine geeignete Taktik gegen den Obermiesling am Ende des dritten Levels? Schlag doch einfach im KONAMI GAMES GUIDE nach – natürlich findest Du auch schon Tips zu den brandaktuellen Konami-Spielen!

Nachschlagen, durchblättern und schmökern – der KONAMI GAMES GUIDE ist für jeden Spielefan ein nützlicher Begleiter.

Tips, Tricks und Levelkarten zu allen Konami-Spielen



Wenn wir Euch den KONAMI Games-Guide per Post zuschicken sollen, schickt uns einen Verrechnungsscheck über 27,80 DM (19,80 DM plus 8 DM Versandkosten).

BESTELL-COUPON

Name: _____
 Adresse: _____
 Wohnort: _____
 Unterschrift: _____

Unsere Adresse:
 Cybermedia GmbH
 Wallbergstraße 10
 86415 Mering

Eine Produktion von

MANIAC



KNOW HOW!



Know How ist die Rubrik für alle, die sich auch für die technische Seite ihres Hobbies interessieren oder problemgebeutelt einen Rat suchen. Wir werden klären, warum Eure Konsole beim Einschalten kleine Rauchwölkchen ausstößt oder der Monitor pfeift, sobald Ihr Euch mit einem neuen Modul nähert. Know How ist die Seite der Adapter, Kabel und schmorenden Netzgeräte. Zum Einstieg widmen wir uns einem Thema, das vielen Videospield-Neulingen den Schlaf raubt: "Was zum Henker ist der Unterschied zwischen 50 und 60 Hz?". Wir erklären Euch, was der Begriff "Hertz" bedeutet und was er mit Videospieldkonsolen zu tun hat. Wenn Ihr technische Fragen habt, schreibt uns:

Cybermedia Verlags GmbH
 Redaktion MANIAC
 Know How
 Wallbergstraße 10
 86415 Mering

50 ODER 60 HZ?

In der Wissenschaft ist "Hertz" (Hz) die Maßeinheit für eine Frequenz. Heinrich Hertz definierte ein Hz mit einer Schwingung pro Sekunde. Übertragen auf die Fernsehtechnik, in der der Begriff häufig benutzt wird, steht Hz für die Anzahl der Bilder pro Sekunde. Noch vor wenigen Jahren gab es nur Fernseher mit 50 Hz "Bildwechselfrequenz", deren Bild 25 mal in der Sekunde neu aufgebaut wurde (50 Halbbilder).

Was hat die Hz-Angabe bei Videospielden zu suchen? Wie jedes Videogerät schicken auch Mega Drive und Super Nintendo Signale an den Bildschirm. Die Zahl der Halbbilder, die Eure Konsolen an die Elektrodenkanonen weitergeben, hängt von der Länderversion ab. In den USA und in Japan arbeiten Konsolen wie Fernseher mit 60 Hz, in Europa sind 50 Hz Standard. Solange Ihr einen Monitor oder Fernseher mit 60 Hz Bildwechselfrequenz benutzt, kann Euch das egal sein, doch mit älteren 50 Hz Geräten sind ausländische Konsolen mit Vorsicht zu genießen. Da ein 50-Hz-TV nicht mit den US- oder Japan-Versionen der Konsolen mithalten kann, bleibt der Schirm schwarz. Nur mit den deutschen Konsolen geht Ihr in diesem Fall auf Nummer sicher, wobei deutsche Geräte auch mit Fernsehern höherer Bildwechselfrequenz funktionieren.

Wollt Ihr Eure Konsole über den FBAS-Ausgang (Video) anschließen, spielt auch die Farbnorm eine Rolle. In den USA und Japan wird das Bild in NTSC übertragen, in Deutschland gilt die PAL-Norm. Empfehlenswert ist der Anschluß über den TV/Video-Ausgang jedoch nicht, da die Bildqualität nicht optimal ist. Stattdessen solltet Ihr Eure Konsole mit einem separat erhältlichen RGB-Scart-Kabel anschließen. RGB ist eine Norm, bei der das Signal unverschlüsselt in den drei Grundfarben rot, gelb und blau an die entsprechenden "Elektrodenkanonen" weitergegeben wird. So erreicht Ihr die maximale Bild-

qualität. Jeder moderne Fernseher ist mit einer Scart-Buchse ausgestattet, aber nicht zwangsläufig RGB-fähig. Um herauszufinden, ob die Scartbuchse an Eurem Fernseher nicht nur Videosignale (mit 50Hz) schluckt, schaut Ihr am besten in der Anleitung unter "Technische Daten" nach. Ist Euer Gerät serienmäßig mit zwei Scartbuchsen ausgestattet, könnt Ihr davon ausgehen, daß eine davon auch RGB "versteht". Viele dieser Fernseher kommen gleichzeitig auch mit 60 Hz zurecht.

Wie sieht es nun mit der Kompatibilität von Importspielen aus? Deutsche Mega-Drive-Grundgeräte mit 50 Hz spielen Module problemlos ab, die das Halbbild 60 mal pro Sekunde aufbauen wollen, doch geht durch die 10 Halbbilder Differenz etwa 18% der Darstellungsgeschwindigkeit verloren. Besonders deutlich fällt das bei Sportspielen wie "EA Hockey" auf. Leider sind die offiziellen deutschen Module nicht angepaßt, d.h. kein Spiel läuft genauso schnell wie ein Importmodul auf der Importkonsole. Abhilfe schafft hier nur ein Grundgerät, bei dem sich die Hz-Frequenz zwischen 50 und 60 umschalten läßt. Diese Geräte sind im spezialisierten Fach- und Versandhandel erhältlich. Mit ihnen läßt sich auch der Import-Schutz austricksen, bei dem die Hz-Zahl einer Konsole abgefragt wird. Für Super-Nintendo-Module gilt grundsätzlich das gleiche, jedoch sind diese schon per Sicherheitschip vor der Benutzung in anderen Ländern geschützt. Die Elektronik läßt sich nur mit speziellen Adaptoren oder dem Action Replay Pro austricksen. *ak*

Der Sonderfall:
 Wenn Ihr ein Mega Drive mit 50 Hz und ein Mega-CD mit 60 Hz oder umgekehrt kombiniert, bekommt Ihr zwar ein Bild, aber leider nur für kurze Zeit – dann brechen dem Mega CD die Chips durch. Game Over. Es ist wichtig, daß beide Sega-Geräte die gleiche Hz-Frequenz haben. Am besten kauft Ihr nur offizielle deutsche Ware und laßt die Finger von einer Importkonsole.

WAS LÄUFT WO?

Mega Drive Modul*	Deutschland	USA	Japan
Deutschland	ok langsamer als auf Importkonsolen	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit
USA	ok mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit
Japan	ok mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit
Super Nintendo Modul*	Deutschland	USA	Japan
Deutschland	ok manchmal angepaßt	nur mit Adapter angepaßte Spiele laufen nicht	nur mit Adapter angepaßte Spiele laufen nicht
USA	nur mit Adapter mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	nur mit Adapter in Originalgeschwindigkeit
Japan	nur mit Adapter mit Geschwindigkeitsverlust	ok in Originalgeschwindigkeit	ok in Originalgeschwindigkeit

* gilt nur für "ungeschützte" Module, die nicht abfragen, mit wieviel Hz das Grundgerät arbeitet.

Check

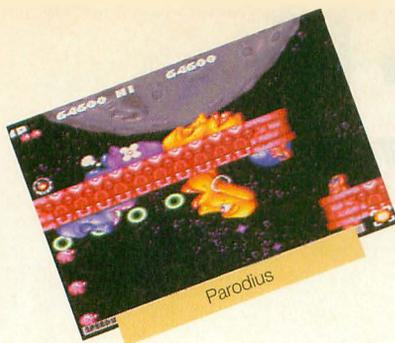
Auf den folgenden Seiten seht Ihr, was auf Eurer Konsole abgeht: Wir präsentieren alle in Deutschland offiziell veröffentlichten Module für das Super Nintendo – die Spiele für das Mega Drive liefern wir in der nächsten Ausgabe nach. Außerdem nennen wir das Original-Entstehungsjahr, Hersteller sowie Herstellungsland, und ob es sich um Titel handelt, die auf einem anderen Computer oder Videospielsystem entstanden sind.

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Actraiser	Enix	J 1991	Originalspiel	★★★★
Ungewöhnliche Mischung aus beinhardem Action-Jump'n'Run und cleveren Strategiespielelementen. Innovativ, optisch und dank des symphonischen Soundtracks von Yuzo Koshiro auch akustisch beeindruckend.				
Addam's Family	Ocean	GB 1992	Originalspiel	★★★
Gute Adaption des Kinohits mit abwechslungsreicher Comic-Grafik; umwerfende Überraschungen haben die Jump'n'Run-Levels aber nicht zu bieten.				
Alien 3	Ljn	GB 1993	Originalspiel	★★★
Düsteres Ballerspektakel: Die kahlköpfige Ripley röstet Aliens, rettet Zivilisten und löst eine Handvoll Mini-Missionen in einem einzigen Riesenlevel. Viele Waffen, viele Feinde, viel Atmosphäre.				
Another World	Interplay	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Touch und Filmdramaturgie. Blickfang ist die famos animierte Polygonen-Grafik, nervig sind hingegen die trägen Reaktionen Eurer Spielfigur. Hohe Frustgefahr für Anfänger!				
Asterix	Infogrames	F 1993	Originalspiel	★★
Unauffälliges Jump'n'Run mit den unbesiegbaren Galliern. Trifft den grafischen Stil der Comic-Serie, weiß aber spielerisch nicht zu beeindrucken.				
Axelay	Konami	J 1992	Originalspiel	★★★
Bombastisches (auch bombastisch schweres) Ballerspiel mit Perspektiven-Wechsel: Drei Levels scrollen klassisch horizontal, drei Levels sind in 3D. Macht Euch auf dicke Endgegner gefaßt.				
Bart's Nightmare	Acclaim	USA 1992	Originalspiel	★★
Acclaim verschenkt die TV-gerechte Zeichentrickgrafik an wirr aufgereichte Geschicklichkeitssequenzen. Bart geht als Godzilla auf Zerstörungstour, jagt Fremdkörper im eigenen Blut und kämpft als Superheld gegen einen Fesselballon. Einige Levels sind nett, andere nahezu unspielbar.				
Batman Returns	Konami	J 1993	Originalspiel	★★
Grafisch ansprechendes Prügelspiel zum gleichnamigen Kinoerfolg. Batman prügelt, hüpf, schwingt sich am Bat-Seil über feurige Abgründe und braust im nachtschwarzen Batmobil über Gothams Highway. Leider gibt's nur wenige Schlagvarianten und ständig wiederkehrende Feinde.				
Best of the Best	Loricel	F 1992	Computerspielumsetzung	★★
Authentische Umsetzung der härtesten Sportart der Welt. Ein- oder Zwei-Spielermodus, Übungslevel in der Trainingshalle – kein wildes Gekloppe à la "Street Fighter 2", sondern eine ruhigere, etwas unspektakuläre Sportsimulation.				
Blues Brothers	Titus	F 1993	Originalspiel nach Computervorbild	★★
Schweres Jump'n'Run für ein oder zwei Spieler: Die ersten Spielehelden im Anzug und Krawatte hüpfen, sammeln Schallplatten und verwandeln sich in muskulöse "Super Blues Brothers". Dazu gibt's bunte Grafik und Anklänge des Film-Soundtracks.				
BOB	Electronic Arts	USA 1993	Originalspiel	★★
Schwerfälliges Actionspiel vom Programmierer-Veteran Chris Gray. Grafisch eher schlicht, überrascht "BOB" mit einigen spielerischen Gags, kommt aber nicht maßgeblich über das Prädikat "Guter Durchschnitt" hinaus.				
Bubsy	Accolade	USA 1993	Originalspiel	★★★
Unterwelt: "Claws Encounter of the Third Kind". Buntes Jump'n'Run um einen selbstbewußten Kater, der seine Artgenossen aus den Klauen der bösen Woolies rettet. Vielfältige Fortbewegungsarten (fliegend, kletternd, in Achterbahn-Waggons und auf Flößen) und zahlreiche Comic-Animationen zeichnen das Spiel aus. Trotzdem wird der abgedroschene Spielablauf dem Presserummel nicht gerecht.				
Bulls vs. Blazers	Electronic Arts	USA 1993	Videospielumsetzung	★★
Basketball-Simulation mit offizieller NBA-Lizenz und den Playoffs der Saison 1991/92. Leidet an starkem Ruckelproblem.				
Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	USA 1993	Originalspiel nach Computerspielvorbild	★★
Baseballmodul um den "Iron-Shortstop" der Baltimore Orioles. Grafiken wurden vom Computerspiel "TV Sports Baseball" übernommen, witzig ist das Superteam, das aus neun Cal Ripkens besteht. Solide, aber langweilig.				
Caveman Ninja: Joe & Mac	Dataeast	J 1991	Automatenumsetzung	★★★
Knüppel-lastiger Steinzeitspaß für zwei Spieler. Wer auf Dinos und Jump'n'Run-Action steht, verzeiht die technischen Patzer und das monotone Spielprinzip.				
Chessmaster	Mindscape	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Lieblose Adaption des wenig spielstarken Computerprogramms. Schach-Freaks sind gelangweilt, Gelegenheits-Springer greifen mangels Alternativen zu.				
Congo's Caper	Data East	J 1993	Originalspiel	★★★
Zurück in die Steinzeit: Inoffizieller Nachfolger zu "Caveman Ninja". Grafisch noch eine Spur niedlicher, gut spielbar und witzig. Für zwei Neandertaler.				
Cool Spot	Virgin	GB 1992	Videospielumsetzung	★★★
Prima Geschicklichkeitsspiel mit sympathischem Helden, originellen Levels und grafischen Gags. Langfristig leider etwas ermüdend.				
Cybermator	NCS	J 1993	Originalspiel	★★★
Packende Roboter-Schlacht durch abwechslungsreiche Hi-Tech-Levels. Artet stellenweise in eine wüste Zerstörungssorgie aus, die selbst erfahrene Roboterpiloten kaum noch durchblicken. Gegen Ende wird's zudem unmenslich schwer.				
Darius Twin	Taito	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★
Weltraum-Action in der Galaxie der Fische. Technische Mängel und langweilige Feindtaktiken nerven, trotzdem macht das unbeschwertere Marathon-Geballere Spaß (vor allem im Zwei-Spieler-Modus). Sparsame Super-Nintendo-Besitzer warten auf das angekündigte "Darius 3".				
Desert Strike	Electronic Arts	USA 1993	Videospielumsetzung	★★★★
Beinharder Befreiungskrieg in Nahost: Die Mischung aus Action und Strategie fesselt, fordert höchste Konzentration und taktische Einsatzplanung. Der Nachfolger "Jungle Strike" ist bislang nicht fürs Super Nintendo angekündigt.				
Dino City	Irem	J 1992	Originalspiel	★★★
Knallbuntes Jump'n'Run im Saurier-Land. Dank putziger Grafik und niedlichem Ambiente für alle Altersklassen geeignet				
Earth Defense Force	Jaleco	J 1992	Originalspiel	★★
Weltraumgemetzel ohne Special-FX. Hat im Kampf gegen moderne Ballerorgien keine Chance: Lasche Grafik, gelangweilte Feinformationen, Düdel-Sound.				
Euro Football Champ	Taito	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Müde Fußballsimulation in Abstiegsnöten. Das actionlastige Gebolze hat gegen den Konkurrenten "Super Soccer" keine Chance.				

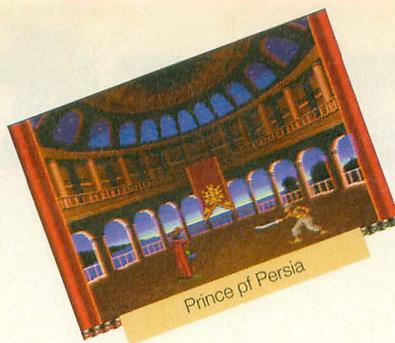
it out!

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Exhaust Heat	Seta	J 1992	Originalspiel	★★
Für das Hauptfeld qualifiziert, aber keine Spitzenposition: Die Autorennsimulation bietet nette 3-D-Grafik, aber spielerisch keine außergewöhnlichen Features. Die Fortsetzung "Exhaust Heat 2" ist deutlich besser, aber in Deutschland nur als Import erhältlich.				
F-Zero	Nintendo	J 1990	Originalspiel	★★★★
Futuristisches Rennspiel mit halsbrecherischen Kursen und vier unterschiedlichen Zukunftsvehikeln. Intelligente Computergegner, superschnelle 3-D-Grafik: Eines der ersten und besten Super-Nintendo-Spiele.				
Fatal Fury	Takara	J 1993	Automatenumsetzung	★★
"Street Fighter 2"-Nachzieher, der gegen das Original sowohl grafisch, als auch technisch in die Knie geht.				
First Samurai	Kemco	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★★
Atmosphärisch gelungenes Schwertkampf-Abenteuer in vier Levels. Viel Action, dezent eingestreute Rätsel und ansprechende Grafik runden die authentische Adaption des englischen Computerspielehits ab.				
George Foreman's KO Boxing	Acclaim	USA 1992	Originalspiel	★
Boxspiel ohne Schwung. Statt Sport-Realismus, hirnloses Gebolze: Nur für Faustkampf-Fetischisten.				
Gods	Mindscape	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★
Schlampige Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels. Technisch hinter dem Mond, spielerisch aber ganz interessant: Ihr lauft durch verzwickelt arrangierte Plattformwelten, öffnet Geheimtüren und bekommt es mit gerissenen Monstern zu tun.				
Home Alone 2	THQ	USA 1993	Originalspiel	★
Katastrophaler Geschicklichkeitstest mit Klein-Kevin. Miese Grafik, mieses Spiel.				
Hunt for Red October	THQ	USA 1992	Videospielumsetzung	★
Ab zu den Fischen: Niveauloses Actionspielchen mit katastrophaler Grafik. Kaum Bezug zum spannenden Kino-Thriller. Amerikanische Kids spielen's mit der "Super Scope"-Bazooka.				
Hyperzone	Hal	J 1992	Originalspiel	★
Baller-Geflitze im Tunnel-Format: Enge Fahrbahn, blöde Hindernisse und Feinde, die sich kaum Mühe geben, Euch zu überraschen. Lieb- und belanglos.				
James Bond Jr.	THQ	USA 1992	Originalspiel	★
08/15 statt 007: Der Junior-Spion blamiert sich in einem billigen Jump'n'Run ohne Effekte, Gags und neue Spielideen.				
Jimmy Connor's Pro Tennis Tour	Ubisoft	D 1993	Originalspiel	★★★★
Brillante Tennissimulation für bis zu vier Spieler. Highlight der deutschen Produktion ist die ausgeklügelte Steuerung.				
John Madden Football 93	Electronic Arts	USA 1992	Videospielumsetzung	★★★
Zweites Nintendo-Madden. Spielerisch gewohnt gut, aber durch zu schnelle Spieler und Flackereinlagen hektisch und unübersichtlich.				
Jurassic Park	Ocean	USA 1993	Originalspiel	★★★
Saurier-starkes 16MBit-Epos mit Dolby-Surround-Sound. Tadelloses Action-Adventure mit toller Atmosphäre und großen Levels. Eindrucksvoll: 3-D-Spielszenen mit schmucker Grafik und Angstschweiß-Bonus.				
Kick Off	Imagineer	J 1992	Computerspielumsetzung	★
Alles wie gehabt: Viele überflüssige Optionen, gewohnt undurchsichtige Steuerung und hektisches Gebolze auf dem Platz - selbst die Rote Karte ist zu gnädig.				
King Arthur's World	Jaleco	GB 1993	Originalspiel	★★★
Burgenschlacht im Mittelalter: Interessante "Lemmings"-Variation mit Dolby-Surround-Soundtrack. Mit der Nintendo-Maus steuern sich Bogenschützen, Schwertkämpfer und Magier gut, die Joypad-Steuerung soll jedoch schon einige Nintendo-Fans zur Verzweiflung getrieben haben. Am Spiel werkten übrigens die englischen Programmierer Argonaut, denen wir die 3-D-Technik von "Star Wing" verdanken.				
King of Monsters	Takara	J 1993	Automatenumsetzung	★
Japanische Filmmonster im Zoff: Wirre Riesenklöpperei, in jeder Beziehung unterdurchschnittlich. Wer's gerne hirnlos mag, ist zumindest kurzfristig unterhalten.				
Krusty's Super Fun House	Acclaim	USA 1992	Originalspiel	★★
"Lemmings"-Variante mit Bart Simpson in einer Neben- und dem Clown Krusty in der Hauptrolle. Mäuse werden in die Falle gelockt, geröstet und zerquetscht: Eintönige und geschmacklose Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeitselementen. Die monotone Levelgestaltung vertreibt selbst den letzten Tierquäler.				
Lemmings	Sunsoft	J 1992	Computerspielumsetzung	★★★★★
Perfekte Umsetzung des englischen Computerspielehits um hundert kleine Trottel: Faszinierendes Strategie/Action-Gemisch mit vielen Levels und überragendem Spaß-Faktor. Es darf zu zweit gespielt werden.				
Looney Tunes: Road Runner	Sunsoft	J 1993	Originalspiel	★★★
Gag-haltige Lehrstunde für Wile E. Coyote. Knackiges, schräg gezeichnetes Jump'n'Run rund um die Looney Tunes. Unglaublich schwer.				
Lost Vikings	Interplay/Nintendo	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Liebevoller Tüftlei um drei Wikinger, die ihren eigenen Kopf haben, aber von Euch simultan gesteuert werden. Spaßige Grafik, Gags und clevere Puzzles.				
Magical Quest	Capcom	J 1992	Originalspiel	★★★★
Eines der schönsten Disney-Spiele der letzten zehn Jahre: Traditionelles Jump'n'Run mit wunderhübscher Grafik und einsteigerfreundlicher Steuerung.				
Mortal Kombat	Acclaim	USA 1993	Automatenumsetzung	★★★★
Amerikanische "Street Fighter"-Variante mit neun digitalisierten Hauptdarstellern - davon können sieben von Euch in den Kampf geführt werden. Die Grafik ist ungewöhnlich, der Spielablauf gewohnt hart. Die brutalsten Stellen des Automatenbilds fielen jedoch der Selbstzensur zum Opfer.				
NHLPA Hockey 93	Electronic Arts	USA 1992	Videospielumsetzung	★★★
Fesselnde Eishockeysimulation mit ausgeklügelter Steuerung und vielen Statistiken. Wehmutstropfen: Scrolling und Animationen sind relativ ruckhaft. Somit deutlich schlechter als das Mega-Drive-Vorbild.				
Outlander	Mindscape	USA 1992	Originalspiel	★
Mad Max ist zurück: Rucklige und blutige 3-D-Autolevels wechseln sich mit stupiden Prügelabschnitten ab. Erst öde, dann langweilig.				
Paperboy 2	Mindscape	USA 1992	Originalspiel nach Automatenbild	★
Uninspirierter Aufguß eines hoffnungslos veralteten Spielprinzips: Als Fahrradjunge verteilt Ihr Zeitschriften, weicht frei herumlaufenden Rasenmähern aus und paßt auf, daß Ihr dabei nicht eindöst. Total daneben.				





Parodius



Prince of Persia



Pugsley's Scavenger Hunt

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Parodius	Konami	J 1992	Automatenumsetzung	★★★★★
Ballerspiel mit duschenden Pinguinen, weinenden Jungfrauen und tanzenden Sumo-Schweinen. Grafisch und inhaltlich gewagte, technisch und spielerisch aber ungeschlagene Persiflage mit Anspielungen auf andere Actiontitel. Sound, Animationen und Level-Design zeugen vom Fleiß hochmotivierter Programmierer.				
PGA Tour Golf	Electronic Arts	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Ansprechende Golfsimulation, die dank intelligentem Turnier-Modus besonders den Solo-Spieler unterhält. Nur optisch ist's etwas enttäuschend.				
Phalanx	Kemco	J 1992	Originalspiel	★★
Durchschnittliches Ballerspiel von links nach rechts. Solide Extrawaffen, mäßig beeindruckende Gegner-Armada – nur für Action-Freaks.				
Pilot Wings	Nintendo	J 1991	Originalspiel	★★★
Mit Fallschirm, Segelflugzeug oder Helikopter: Sport-Flugsimulation mit tollen 3-D-Effekten. Bis auf den letzten Level gib'ts bei Pilotwings keine Gewalt; ein Geheimtip.				
Pop 'n' Twinbee	Konami	J 1993	Automatenumsetzung	★★★
Vertikal scrollende Bonbon-Ballerei um den Konami-Helden Twinbee. Super-hektisch, aber technisch einwandfrei.				
Populous	Imagineer	J 1991	Computerspielumsetzung	★★★★
Götter haben's schwer: Ebnet Eurem Volk das Land und macht Berge zu fruchtbaren Feldern. Sind Eure Anhänger zahlreich genug, werden Kreuzritter ernannt, die brandschatzend durch das Reich Eures Gegners marschieren. Auch Erdbeben, Vulkanausbrüche, Massenschlachten und die Apokalypse sind in dieser Umsetzung des englischen Kultspiels grafisch dargestellt.				
Powermonger	Imagineer	J 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Eine Spur komplizierter und detailreicher als das bestechend einfache "Populous", das im Original vom gleichen englischen Programmiererteam stammt.				
Prince Of Persia	NCS/Konami	J 1992	Computerspielumsetzung	★★★★
Stilvolle Mischung aus Labyrinth- und Geschicklichkeitsspiel, wegen der realistischen Bewegungsabläufe des Helden ein internationaler Bestseller. Recht schwer: Spieler ohne Konzentration und Geduld haben vom persischen Prinzen (eine Erfindung des Amerikaners Jordan Mechner) schnell die Nase voll.				
Pugsley's Scavenger Hunt	Ocean	GB 1992	Originalspiel	★★★
Phantastisch bunte und einfallsreiche Level-Grafiken, unverschämte hoher Schwierigkeitsgrad und Ruckelprobleme: Nur Profis dürfen das Spiel genießen, alle anderen beißen vor Frust ins Joypad.				
Push Over	Ocean	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Cleveres Denkspiel, das auch die Geschicklichkeit fordert. Fans dieser Genre-Mischung kommen bei dem schlicht präsentierten Grubbelmodul (ein Held, ein paar Plattformen und viele Dominosteine) auf ihre Kosten.				
Rummenigge's Player Manager	Imagineer	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★
Verbessertes "Kick Off", das durch einen Managerteil aufgepeppt wird: Kaufen, verkaufen, wirtschaften und den Verein nach oben führen. Die Spiele führt der Computer aus, auf Wunsch dürft Ihr selbst die Stollen anschnüren.				
Sim City	Nintendo	J 1991	Computerspielumsetzung	★★★★★
Motivierende Mischung aus Strategiespiel und Simulation mit deutschen Bildschirmtexten. Sim City ist die leicht aufgepeppte Umsetzung eines amerikanischen Computerspiels und nutzt als bisher einziges Spiel die PAL-Auflösung; deshalb läuft's auf keiner 60Hz-Import-Konsole. Der komplexere, aber auch kompliziertere Nachfolger "Sim Earth" wird demnächst über Imagineer erscheinen.				
Spanky's Quest	Natsume	J 1992	Automatenumsetzung	★★
Mittelprächtiges Jump'n'Run im Affenland. Wenig neue Ideen, auf Dauer eintönig, unspektakulär.				
Spindizzy Worlds	Activision	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Kniffliger Geschicklichkeitstest mit einem Kreisel in der Hauptrolle. Feinfühliges Steuerung, Geduld sowie Köpfchen werden in 100 abstrakten Knobel-Levels gefordert. Exzentrischer Soundtrack.				
Street Fighter 2	Capcom	J 1992	Automatenumsetzung	★★★★★
Das beste Prügelspiel aller Zeiten. Capcom nutzte erstmalig 16 MBit Speicher, um die ungezählten Schlagvarianten der zwölf Kämpfer darzustellen. Beeindruckende, extrem überzogene Bewegungsabläufe.				
Street Fighter 2 CE Turbo	Capcom	J 1993	Automatenumsetzung	★★★★★
Action-Insider schwören: "Die Turbo-Variante ist ganz anders & viel besser als der Vorgänger." Tatsächlich sind die gesteigerte Spielgeschwindigkeit, eine großzügigere Farbwahl und eine Handvoll neuer Spezialschläge die einzigen Veränderungen gegenüber der originalen Zwei-Spieler-Prügelei.				
Striker	Elite	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★★★
Rasanter Spitzenklassefußball mit einfacher, durchdachter Steuerung und motivierender Soundkulisse. Mit Hallenoption und Dutzenden von Teams ein Zwei-Spieler-Hit ohne Verfallsdatum.				
Sunset Riders	Konami	J 1993	Automatenumsetzung	★★★
Her mit den Cowboy-Stiefeln: Wilde Büffelhorden, ungewaschene Banditen und langhaarige Bar-Mädels. Netter Pistolen-Zeitvertreib für den Neuzeit-Outlaw, spielerisch einen Tick besser als der mittelprächtige Spielautomat.				
Super Adventure Island	Hudson	J 1991	Originalspiel nach Videospieldvorbild	★★★
Etwas enttäuschende 16-Bit-Premiere der Jump'n'Run-Erfolgsserie um Master Higgins. Nur fünf Levels, kaum neue Ideen, aber gut spielbar.				
Super Castlevania 4	Konami	J 1991	Originalspiel nach Videospieldvorbild	★★★★
Laßt die Peitsche sprechen: Simon's 16-Bit-Debut ist eine erstklassige Fortsetzung der Geisterschloß-Serie. Musikalisch schrill, sehr umfangreich und fesselnd.				
Super Double Dragon	Tradewest	USA 1992	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★
16-Bit-Umsetzung des Action-Oldies. Im Vergleich zu anderen Prügelspielen hat der Rachefeldzug der Lee-Brüder schon etwas Staub angesetzt.				
Super Ghouls 'n' Ghosts	Capcom	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★★
In der Unterhose über den Friedhof: Spielerisch abwechslungsreiche Version der gleichnamigen Kultserie. Sehr schwer, aber enorm motivierend. Tolle Grafik mit Zombies, Geistern und Dämonen; Etliche Überraschungs- und Gruseleffekte, viel Action.				
Super James Pond	Ocean	GB 1993	Computerspielumsetzung	★★
Umsetzung des Jump'n'Run-Erfolgs "James Pond 2: Codename Robocod". Die unzähligen Levels sind noch immer so groß und uninspiriert wie vorher, während technisch ab und zu Zeitlupe angesagt ist.				



PGA Tour Golf



Super Push Over



Striker



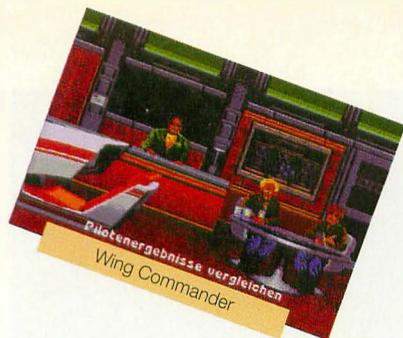
Powermonger



Sunset Riders



Super James Pond



Plotenergebnisse vergleichen
Wing Commander



Turtles in Time



Super Mario World

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Ursprung	Wertung
Super Mario All-Stars	Nintendo	J 1993	Videospielumsetzung	★★★★★
Die Krönung für Mario-Fans: Alle drei NES-Spiele wurden optisch und akustisch aufgemotzt und mit einer Batterie zur Spielstandspeicherung versehen. Als Zugabe winken die "Lost Levels": "Super Mario Bros I" mit knallharten Experten-Levels. Insider schwören: "Noch besser als Mario World!".				
Super Mario Kart	Nintendo	J 1992	Originalspiel	★★★★★
Rempel Donkey Kong von der Fahrbahn: Überragendes Go-Kart-Geflitze mit Zwei-Spieler-Modus (via Split-Bildschirm) und weltmeisterlichem Lach-Koeffizienten. In jeder Hinsicht perfekt durchdesigned. Für den rasanten 3-D-Effekt sorgt der integrierte DSP-Chip.				
Super Mario World	Nintendo	J 1990	Originalspiel nach Videospielvorbild	★★★★★
Würdige Fortsetzung zur meistverkauften Spieleserie aller Zeiten: Über 90 ausgeklügelte Spielstufen garantieren Langzeitunterhaltung – selbst nach Monaten gib'ts noch die ein oder andere Bonuswelt zu entdecken. Das beste Jump'n'Run für eine 16-Bit-Konsole.				
Super Off Road	Tradewest	GB 1992	Automatenumsetzung	★★
Turbulente Sandkasten-Rallye für ein oder zwei Spieler. Wer sich aufs Siegertreppchen rempelt, darf bessere Motoren, Stoßdämpfer und Reifen einkaufen.				
Super Probotector	Konami	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★★★
Untertitel: "Alien Wars", im Original "Contra Spirit". Das beste Super-NES-Actionspiel. Spielfilmwürdiges Level-Design, dramatischer Surround-Soundtrack und brillanter Zwei-Spieler-Modus. Mehr Effekte bietet Euch kein Konkurrenzintell. Die Grafik (von "Terminator", "Aliens" und dem japanischen "Appleseed"-Anime beeinflusst) wurde für den deutschen Markt dezent verändert.				
Super R-Type	Irem	J 1991	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★
Die Super-NES-Version des klassischen Horizontal-Scrollers bietet ordentlich gemalte Grafiken, aber einen unverschämten Schwierigkeitsgrad. Außerdem wird's höllisch langsam, sobald mehr als drei Sprites auf dem Bildschirm sind – und das ist meist der Fall.				
Super Shanghai	Activision	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Ein Denkspielklassiker kehrt zurück: Zeitlos fesselnde Tüftelei mit kleinen Schönheitsfehlern. Familiengerecht & entspannend.				
Super Soccer	Human	J 1991	Originalspiel	★★★★
Im Original "Super Formation Soccer": Brillante Fußballsimulation mit intuitiver Steuerung und sehenswerter 3-D-Grafik. Lediglich ein Liga-Modus wird vermittelt.				
Super Star Wars	LucasArts	USA 1992	Originalspiel	★★★
"Krieg der Sterne" zum Mitspielen: Grafisch, musikalisch und spielerisch gelungene Interpretation der Kinolegende.				
Super Swiv	Storm	GB 1992	Computerspielumsetzung	★★★
Zwei-Spieler-Action: Einer sitzt im Helikopter, der andere steuert den Jeep. Macht Spaß, wird aber im Verlauf des einzigen (!) Levels etwas ermüdend.				
Super Tennis	Tonkin House	J 1991	Originalspiel	★★★
Gelungene, wenn auch trockene Tennissimulation, die gegen "Jimmy Connors" kein Match gewinnt.				
Terminator	Mindscape	USA 1993	Originalspiel	★★
So düster, daß man kaum etwas von der brachialen Action mitbekommt: Konventioneller Sidescroller mit großkalibrigen Waffen, atmosphärischen Zwischensequenzen und unmöglichem Schwierigkeitsgrad.				
Test Drive 2: The Duel	Accolade	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Mächtig breite Highways, aber mächtig wenig Spielspaß: Langsames 3-D-Autorennen ohne PS-Power.				
Tiny Toon Adventures	Konami	J 1992	Originalspiel	★★★★
Untertitel "Buster Busts Loose". Das Comic-Meisterwerk des Videospiel-Routinier Konami fängt die Zeichentrick-Atmosphäre perfekt ein. Sechs verrückte Level und eine Handvoll unterschiedlicher Zwischenspiele verbinden sich zu einem feinen Jump'n'Run.				
Top Gear	Kemco	GB 1992	Originalspiel nach Computervorbild	★★★
Gute, etwas sterile Zwei-Personen-Raserei auf mächtig breiten Highways. Das zur Zeit empfehlenswerteste Real-Rennspiel entstand nach Vorbild des englischen "Lotus Esprit Turbo Challenge".				
Turtles in Time	Konami	J 1992	Originalspiel nach Automatenvorbild	★★★
Zu einfach, zu kurz. Davon abgesehen, sorgen die Turtles bei dieser Dauerpöbele in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft für unbeschwerte Action-Laune und viele grafische Gags.				
Wing Commander	Mindscape	USA 1992	Computerspielumsetzung	★★
Als Umsetzung des Computerspielehits mäßig berauschend, als seltene 3-D-Weltraumballerei empfehlenswert. Ein etwas anderes Actionspiel mit atmosphärischer Hintergrundgeschichte.				
World League Basketball	HAL	USA 1992	Originalspiel	★★★
Im Original "Super Dunk Shot". Dreamteam für daheim: Spannendes Basketballspiel für ein bis zwei Korbleger.				
WWF Royal Rumble	Ljn	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Bis zu sechs WWF-Größen tummeln sich in dieser "Super Wrestlemania"-Fortsetzung in und außerhalb des Rings. Ein wenig geistreiches, aber actionreiches Vergnügen mit den Original-Manövern der amerikanischen Wrestling-Liga. Für zwei Spieler.				
WWF Super Wrestlemania	Ljn	USA 1992	Originalspiel	★★★
Catch as catch can: Aufwendige Wrestling-Schlacht mit den Original-WWF-Stars. Viele Schlagvarianten, gute Animationen und eine durchdachte Steuerung erfreuen nicht nur Wrestlemania-Freaks.				
Young Merlin	Virgin	USA 1993	Originalspiel	★★★★
Zauberhaftes Action-Adventure aus den Westwood-Labors: Zauber-Azubi Merlin will zum Vorzeige-Magier aufsteigen und hat etliche Prüfungen abzulegen.				
Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	J 1991	Originalspiel	★★★★★
Link at his best: Atmosphärisch und spielerisch kaum zu übertreffendes Action-Adventure, das selbst die genialen 8-Bit-Vorbilder hinter sich läßt. Mit deutschen Bildschirmtexten und dank pflegeleichter Steuerung und kinderfreundlicher Story für alle Altersklassen geeignet.				
Zombies	Konami/LucasArts	USA 1993	Originalspiel	★★★
Parodie auf bekannte Horrorfilme. Spielerisch durchschnittlich, aber dank 55 Levels sehr abwechslungsreich.				

Anmerkung zu den Wertungen: 5 Sterne bedeuten "Schlichtweg genial – ein All-Time-Klassiker", 4 Sterne stehen für "Spitzenklasse", 3 Sterne beschreiben ein "Gutes Spiel", zwei Sterne verraten "Vorsicht, probespielen!" und ein Stern disqualifiziert den entsprechenden Titel schließlich zu "Altmüll".



Super Mario Kart



Tiny Toons



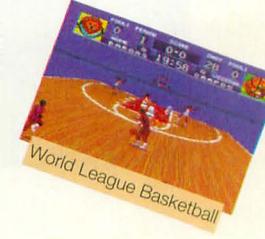
Zombies



Terminator

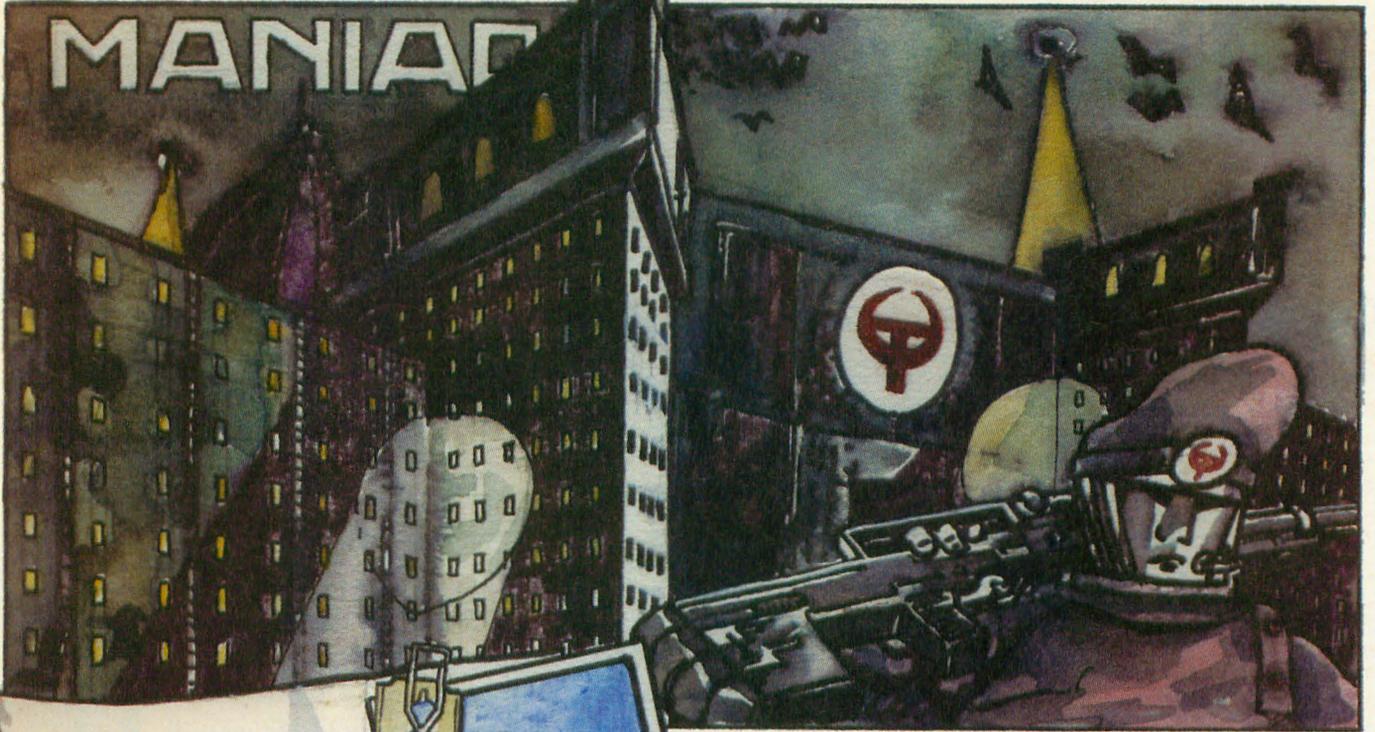


Young Merlin



World League Basketball

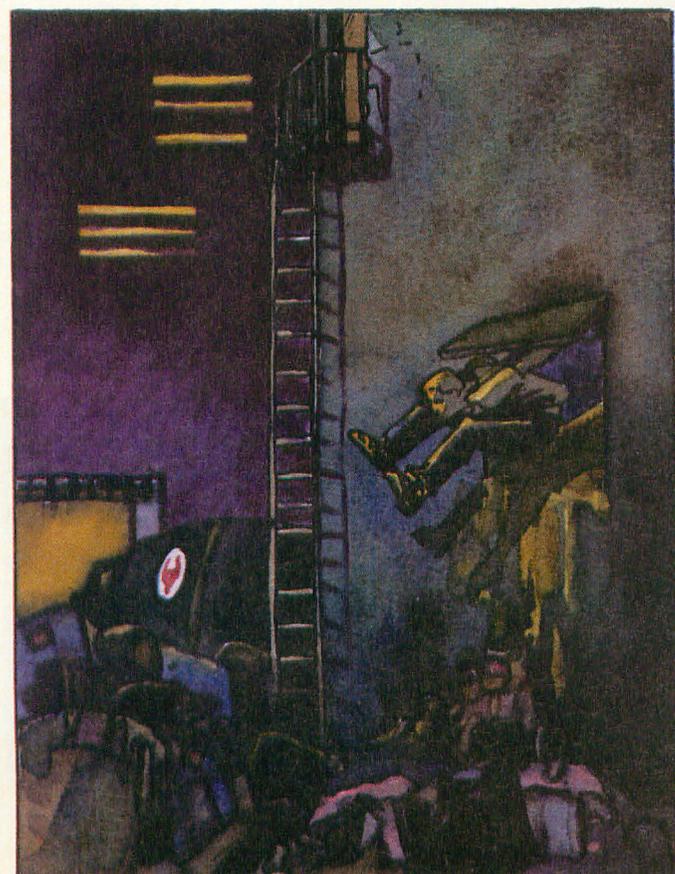
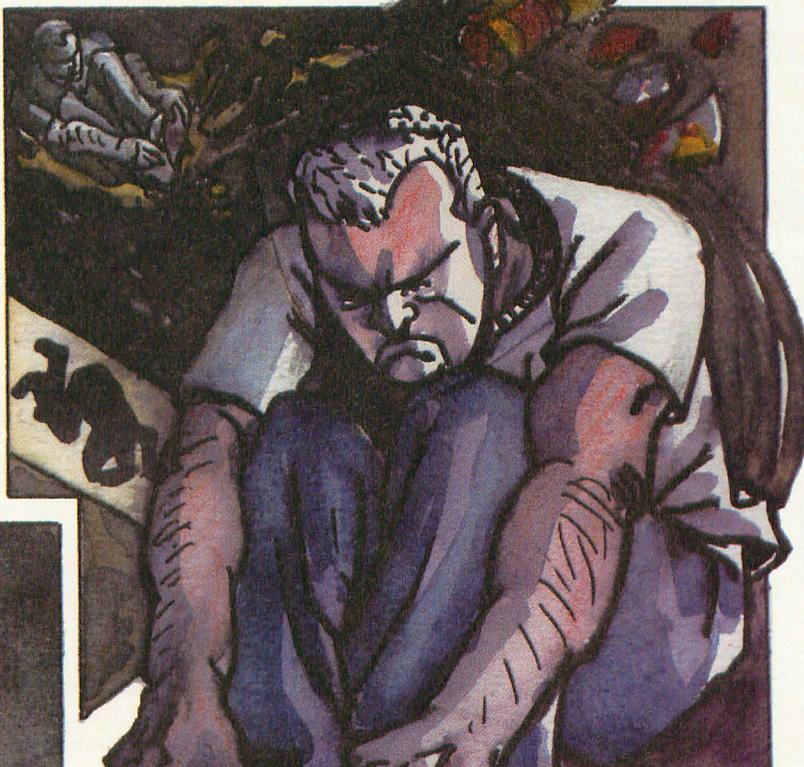
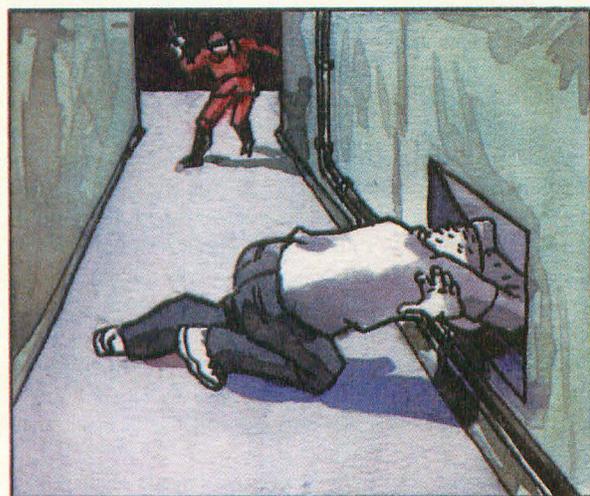
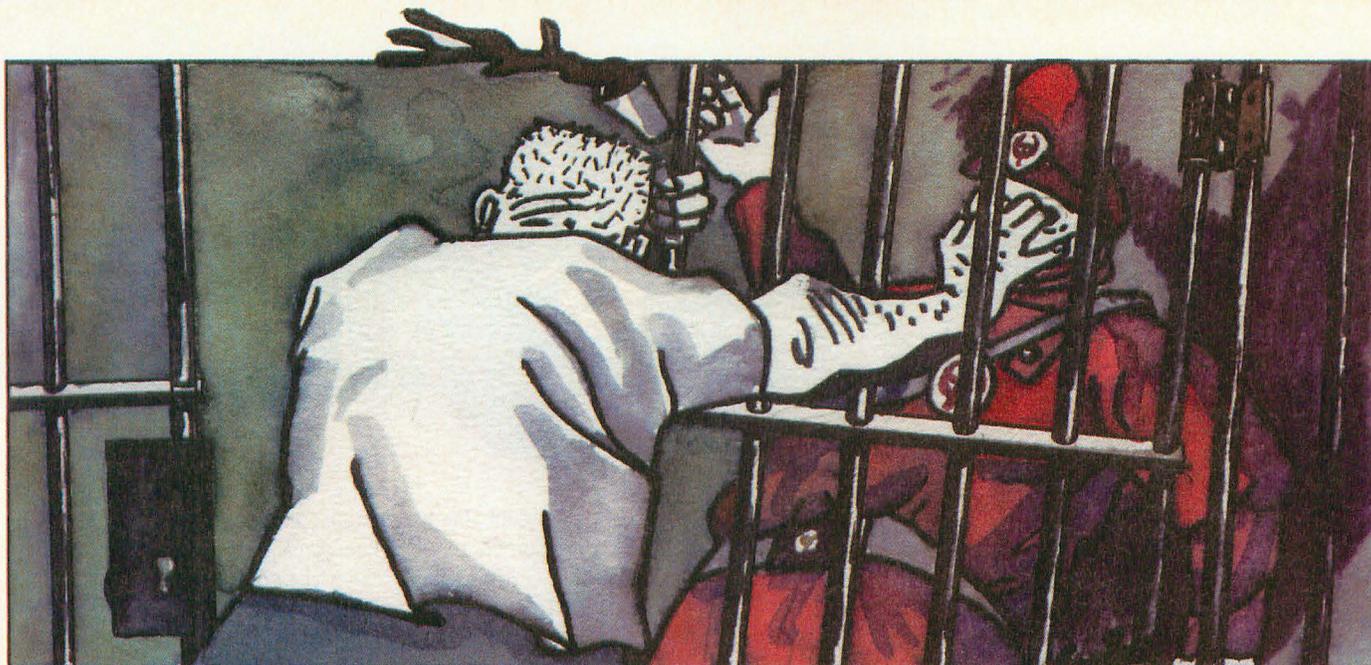
MANIAC



wir haben deine
tochter. ruf wie
jede woche am mon-
tag um 21. uhr bei
ihr an. für die
beute lebt sie
weiter. ein feh-
ler und sie ist tot! XXX

HE,
FRANK!





CYBER SPACE



Auf diesen Seiten informieren wir Videospiele, die weiter blicken, als bis zur nächsten Sonic-Fortsetzung, Leser, die an Technik und Inhalten neuer Unterhaltungsmedien gleichermaßen interessiert sind. Der Cyberspace beginnt beim DSP-Chip und endet bei der Reality Engine des Hardware-Herstellers **Silicon Grafics**. Alles, was brandneu, digital und interaktiv ist wird hier vorgestellt und besprochen. Dabei beschränken wir uns auf Anwendungen, die Spaß machen, auf Spielautomaten der nächsten Generation, spektakuläre **Computer-Filmtricks** und **Video-Spielerlebnisse** von Übermorgen.

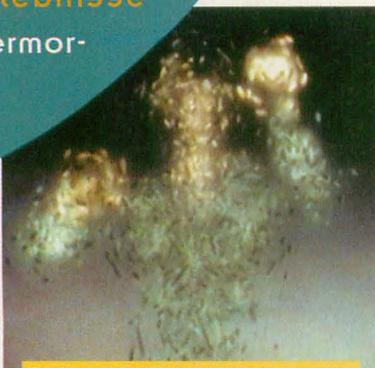
Spätestens seit dem Händedruck zwischen Nintendo und Silicon Grafics, dem Videospiel-Hersteller und dem momentan heißesten Lieferanten von Grafik-Workstations, weiß die Softwarebranche, woran einige Vordenker schon seit Jahren glauben. Videospiel ist zu einem der wichtigsten Unterhaltungsmedien der Gegenwart herangewachsen. Das Know-How in Sachen Interaktion macht dabei die Spieleentwickler zu gefragten Fachleuten und hilft anderen digitalen Medien über die Startschwierigkeiten hinweg. Wie motiviert man den Laien, zu Joypad oder Maus zu greifen? Wie präsentiert man komplexe Inhalte verständlich und überzeugend? Wie wird Arbeit und Lernen am Bildschirm zum Spaß? Anwenderfreundlichkeit und Interaktion – daran feilen die Spieleerfinder seit "Pong" und "Adventure". Jetzt werden die beiden Eigenschaften bei den verschiedensten Anwendungen in Wissenschaft, Forschung und Ausbildung, und nicht zuletzt auch in der "Virtual Reality" benötigt. Die Entwickler der Spielebranche liefern seit Jahren Trickfilme, Romane und Lehrbücher zum Mitmachen. Gegen ihre komplexen Rollenspiele, Adventures und Simulationen wirken "Interactive TV" und "Digital Comics", die außerhalb der Spielebranche entstehen, unhandlich und unflexibel. Nintendo wäre der geeignete Her-

steller von Lernsoftware, der Rollenspielerprofi Origin wiederum der beste Entwickler für virtuelle, begehbare Welten. Ein anderer Spielehersteller schlägt aus seinem Know-How schon seit Jahren doppelt Kapital: Die Flugsimulationen von Spectrum Holobyte fesseln nicht nur den PC-Spieler, sondern werden auch zur Ausbildung von Piloten verwendet.

Zwischen Film, Computerspiel und High-End-3-D-Animation läßt sich kaum mehr eine klare Linie ziehen. Während in den letzten Jahren Hollywood die Unterhaltungsindustrie beherrschte, sieht's nun so aus, als ob Silicon Valley den Ton angibt. "Terminator 2" wurde durch das Zusammenspiel von Superstar Schwarzenegger und den Computerticks von ILM ein Hit; in "Jurassic Park" regieren ausschließlich die digitalen Effekte.

In einer Zeit, wo digitale Medien ältere Ausdrucksformen verdrängen, ist das Videospiel kaum zu schlagen. Zudem sich High-Tech-Konzerne wie AT&T, Matsushita, Silicon Graphics und Time Warner eine Kooperation mit den Spieleherstellern wünschen.

Auf diesen Seiten berichten wir regelmäßig über Produkte und Entwicklungen, die für den Videospieleer interessanter sind, aber dennoch nicht in den Modulschacht gesteckt werden. Eines der aufwendigsten PC-Spiele des Jahres macht den leichtverdaulichen Anfang.



Dank dem Computer tanzen leuchtende Partikel nach dem Vorbild eines Schauspielers: Pacific Data Images, USA..

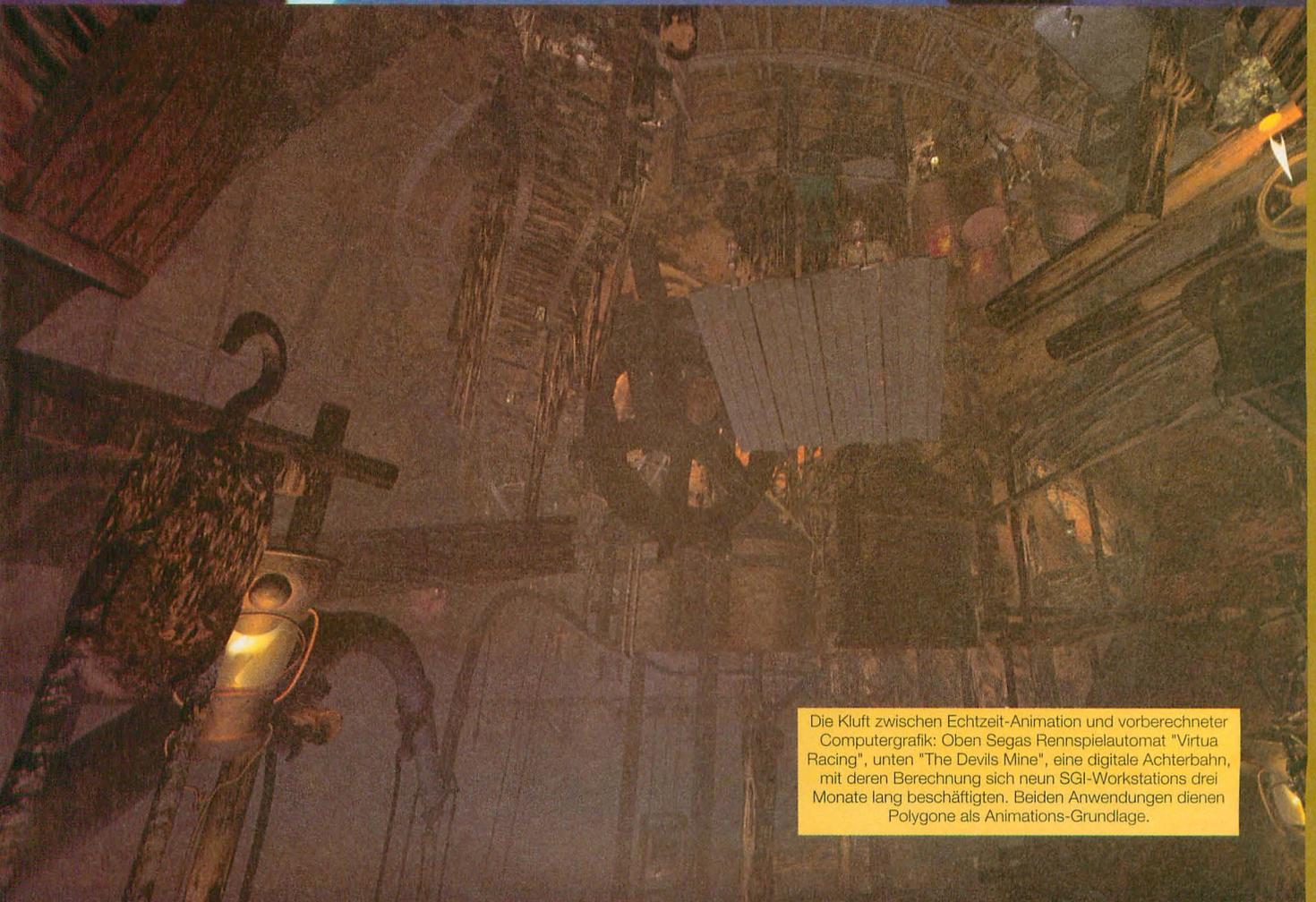
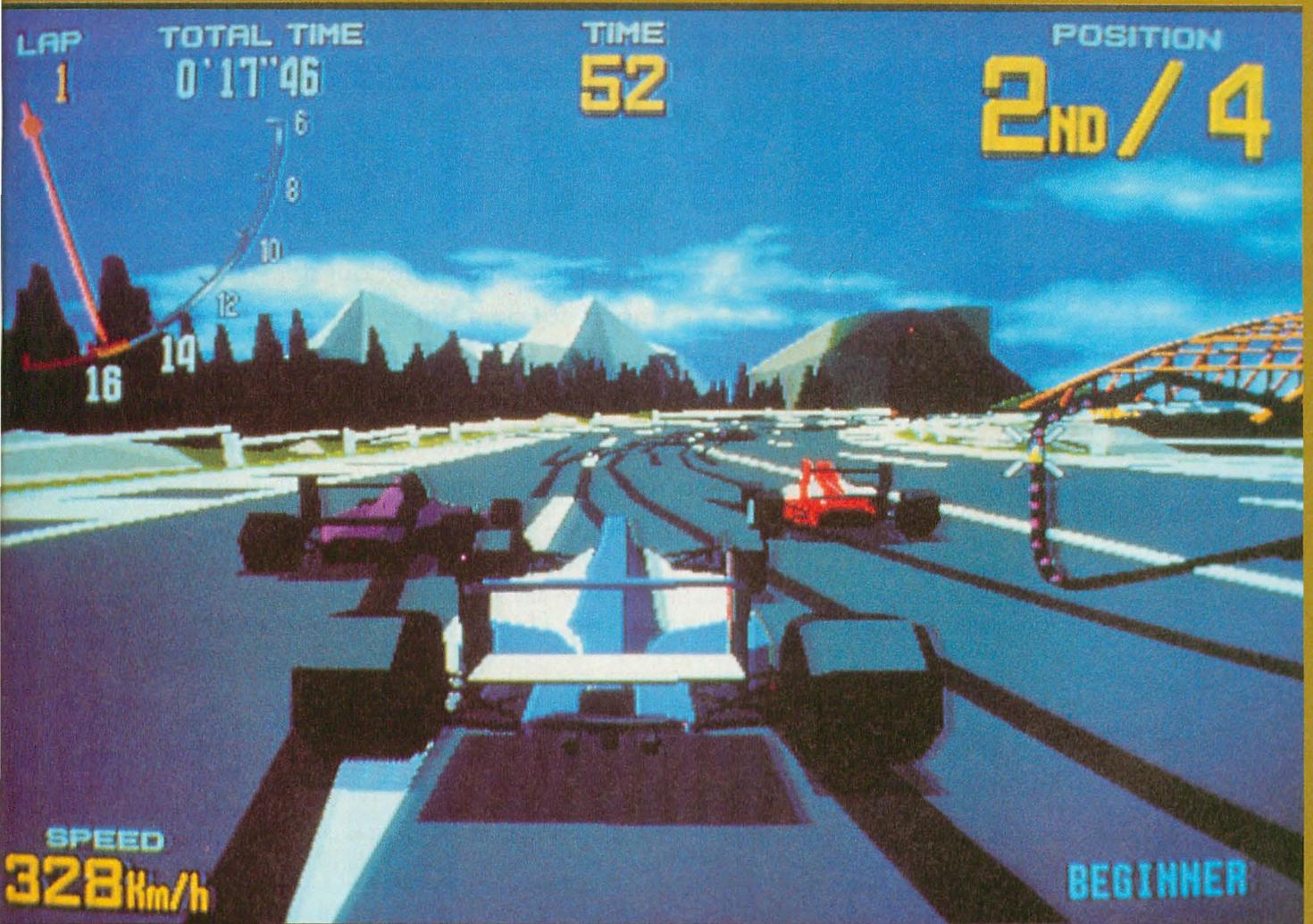


Neben 3-D-Animationen und Filmtricks liefern SGI-Rechner begehbare Welten: Virtueller Raum der Firma Art & Com, Berlin.



Spiele von Übermorgen: Hält das 3DO, was die technischen Daten versprechen, beginnt die Spielezukunft noch 1993.

• INTERACTIVE FULL MOTION VIDEO



Die Kluft zwischen Echtzeit-Animation und vorberechneter Computergrafik: Oben Segas Rennspielautomat "Virtua Racing", unten "The Devils Mine", eine digitale Achterbahn, mit deren Berechnung sich neun SGI-Workstations drei Monate lang beschäftigten. Beiden Anwendungen dienen Polygone als Animations-Grundlage.

REALTIME TEXTURE MAPPING • TELEGAMING

MULTI USER ENVIRONMENTS • 6DOF

PRIVATEER

GESTERN:



Flucht ins All: Mit "Privateer" wird ein Menschheitstraum wahr.

1984: Der Programmierer David Braben katalpultierte sich mit einem außergewöhnlichen 3D-Spiel an die Spitze der internationalen Verkaufshitparaden. **Elite**, eine wohltdosierte

Mischung aus Action- und Rollenspiel bot atemberaubende Gefechte in mehreren Galaxien, einen komplexen Handelspart und interessanter Sonderaufträge. Intergalaktischer Handlungsreisender, Kopfgeldjäger oder Asteroidensammler – bei Elite konnte man eine Laufbahn eigener Wahl einschlagen.

Nur ein 3-D-Spiel mit Science-fiction-Hintergrund sollte ähnlich bekannt werden: **Wing Comander** kam aus den USA und war ein reinrassiges Kampfspiel. In Bezug auf die realistische Bewegung im dreidimensionalen Raum und die dichte Atmosphäre glich es "Elite". Designer Chris Roberts leitete danach die Entwicklung für Zusatzdisketten und Nachfolger und wandte sich kürzlich mit "Strike Commander" einem irdischen Szenario zu. Jetzt startet er wieder in den Weltraum durch und verspricht mit "Privateer", sowohl die eigenen Spiele, als auch Elite zu schlagen.

HEUTE:

1993: Take Off für den "Privateer". Nach drei "Wing Commander"-Actionsimulationen fesselt uns Origin mit "Privateer" ein weiteres Mal vor dem Monitor. Roberts erschuf eine von "Elite" inspirierte Handelssimulation auf Basis der Grafik- und Kampftechnologie von "Wing Commander 2".

Die Story: Meist tobt Krieg im All. Herrscht für eine kurze Phase galaktischer Frieden, macht's kaum einen Unterschied, denn dann kreuzen

Es gibt Spiele, die weder auf dem Mega Drive noch auf dem Super Nintendo laufen und trotzdem tierisch Spaß machen. Mit "Privateer" veröffentlicht die US-Firma Origin ein PC-Spiel, das technisch jede Konsole überfordert. MANIAC gehört zu den ersten, die einen Testflug mit dem fertiggestellten 160MBit-Koloss wagen durften.

Schmuggler, Freibeuter und Fanatiker durch den Weltraum. Überleben ist angesagt, Cash kommt kurz danach. In diesem Universum lebst Du, ein junger waghalsiger Pilot, der sein Gehalt auf dem Handelsraumer Scarab verdient. Als die Scarab bei einem Überfall der fanatischen "Retros" schrottreif geschossen wird, steht unser Held mit einer mickrigen Abfindung auf der Straße. Von seinem Onkel erhält er einen abgetakelten Tarsus-Handelsraumer – einer Karriere als einsamer Weltraum-Wolf steht nichts mehr im Weg.

Credits verdienen: Geld regiert den Raum. Es gibt legal und illegale Wege um abzusahnen. Die einfachste Methode ist der Handel auf eigene Rechnung.

Kauft Ihr auf einem Agrarplaneten Lebensmittel und verschachtet diese an eine Förderstation im Asteroidengürtel, hält sich Euer Risiko in Grenzen. In jedem Raumhafen lassen sich außerdem verschiedene Aufträge von einem Zentralcomputer abrufen und "buchen": Sei es eilige Fracht, die in ein anderes System transportiert werden muß, oder eine gut bezahlte Kopfgeldjagd auf einen gefürchteten Kilrathi-Piraten. Leider bürgt niemand dafür, daß Ihr für einen durchgeführten Auftrag auch abkassieren könnt. Tretet Ihr einer Handels- oder Söldnergilde bei, versorgt Euch diese mit Aufträgen und garantieren auch für eine korrekte Bezahlung.

Credits ausgeben kann man überall. Die Bars sind gut besucht, und es wimmeln vor Leuten mit lockerer Zunge. Manchmal läßt sich zwischen zwei Drinks auch ein lohnender Deal abschließen. Das meiste Geld schlucken Reparatur und Ausrüstung des eigenen Raumschiffs, das in einwandfreiem Zustand gehalten werden muß. Es gibt Nachbrenner, Panzerungen, einen größeren Frachtraum, stärkere Triebwerke,



den wichtigen Hypersprungantrieb, Scanner, unterschiedliche Geschütze und Raketen. Die verschiedenen Ausrüstungsniveaus sind für jeden Piloten spürbar. So ist es ohne Nachbrenner fast unmöglich, einem Piraten-Hinterhalt zu entschlüpfen. Mit dem nötigen Kleingeld läßt sich ein Raumschiff in einen waffenstarrenden Schlachtkreuzer verwandeln, der freche Piraten mit einem milden Phaserszucken zu Asche zerbläst.

Die Kämpfe: Wer "Wing Commander" kennt, weiß was abgeht: Der Autopilot chauffiert Euch gerade zum nächsten Navigationspunkt, als der Bordcomputer um Aufmerksamkeit bittet. Um Euch herum sind ein paar ungemütliche Gesellen aufgetaucht. Direkt gesagt: Ihr befindet Euch mitten in einem Pulk von gegnerischen Kampfschiffen, die bereits aus allen Rohren feuern. Einer Eurer Phaser ist zerschmolzen, im Schacht liegen noch kümmerliche drei IR-Raketen, und zu alledem ist der Kaffee gerade in die Zielerfassung geflossen. Ihr seht schwarz.

Da ausgefüllte und schattierte Polygone oder gar Bitmap-Texturen von der 8Bit-Hardware der 80er-Jahre noch nicht bewegt werden konnten, war "Elite" in monochromer 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Neben unzähligen Computervarianten ist eine NES-Version erschienen.

Wing Commander gibt's dezent abgepeckt auch für das Super Nintendo. Eine Fortsetzung mit sechs "Secret Missions" erscheint in diesen Tagen.



Was darf's denn sein? Dem intergalaktischen Händler erwarten gutgefüllte Lager.



Gegen harte Credits erwerbt Ihr Navigations-Software und Scanner

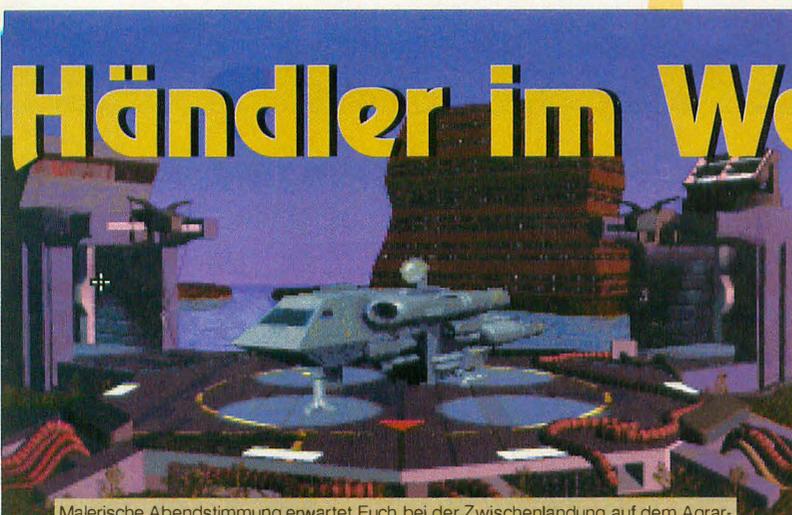


Mit Blick auf den Strand: Können Ihr Euch auf diesem Planeten wirklich erholen?



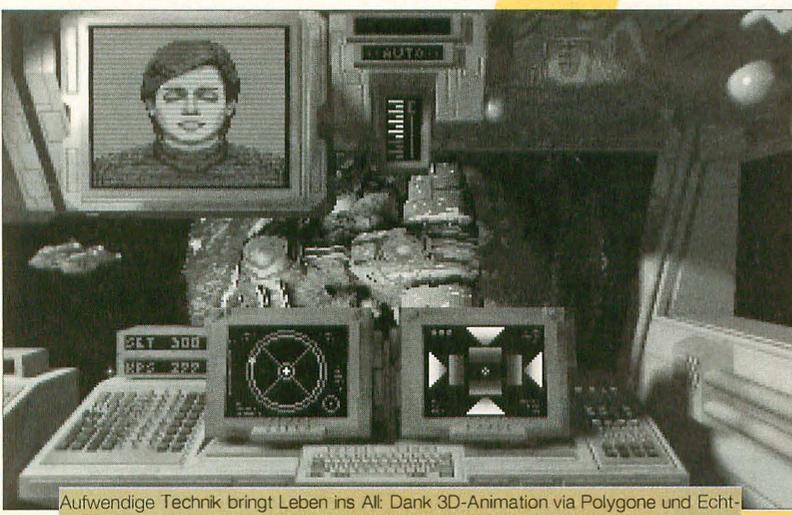
Euer Abenteuer beginnt auf einem Asteroiden im hintersten Winkel der Galaxis

JUMP NOW INTO HYPERSPACE



Händler im Weltraum

Malerische Abendstimmung erwartet Euch bei der Zwischenlandung auf dem Agrarplaneten Helen. Zeit für einen letzten Check vor dem Sprung in den Hyperraum.



Aufwendige Technik bringt Leben ins All: Dank 3D-Animation via Polygone und Echtzeit-Texture-Mapping seid Ihr von anderen Händlern und Piraten umgeben.

Auch Eure Gegner verfügen über Panzerung und Schutzschild. Letzteres regeneriert sich mit der Zeit, die einmal angekratzte Panzerung jedoch nicht. Um einen Gegner zu erledigen, müßt Ihr also dranbleiben und beharrlich auf die selbe Stelle feuern. Falls Ihr dabei noch ein paar Hände frei habt, könnt Ihr Schadensberichte abrufen, mit den Gegnern Beleidigungen austauschen oder Eure Fracht ins endlose All auskippen. Letzteres empfiehlt sich bei illegaler Ware, wenn die freundlichen Herren von der Raumpatrouille aufkreuzen. Im Vergleich zur Gefechts-Optik der "Wing Commander"-Spiele linst Ihr als Privateer-Pilot aus einem bescheidenem Cockpitfenster, das zudem von Monito-

ren und Armaturen verbaut ist. Erst mit dem Kauf eines neuen Raumschiffes erhaltet Ihr auch ein größeres Blickfeld. **Die Präsentation** ist gelungen. Allein durch den stimmungsvollen Vorspann wünscht man sich via Kälteschlaf ins 4. Jahrtausend. Grafik, Soundeffekte und Musikbegleitung bewegen sich in gewohnter Origin-Qualität, fordern dafür aber 22 MByte auf der Festplatte, das getrennt erhältliche Speech Pack miteingerechnet. Die Ladezeiten sind erträglich, die Benutzerführung intuitiv erfassbar. Leider ist der Thrustmaster, die beste Steuereinheit der PC-Welt, für Privateer-Helden tabu. "Privateer" läuft zwar auch auf einem 40MHz-386er-PC noch

ordentlich, bietet Besitzern eines leistungsfähigeren PCs jedoch mehr Spaß: Die für 3D-Simulationen typische direkte Proportionalität zwischen Rechnerpreis und Spielspaß gilt auch bei "Privateer".

Kritik Selbst Spiele-Opas, die treu zu "Elite" stehen, werden sich mit "Privateer" anfreunden. Nach dem Studium der unterhaltsamen Anleitung samt Science-Fiction-Novelle, führen Euch die ersten Trips zu beschaulichen Planeten. Die Kämpfe, in die Ihr als Anfänger verwickelt werdet, sind hart, aber kaum tödlich. Wenn Ihr auf dem Zielflughafen nach Abzug der Landegebuhr und knackigen Reparaturkosten Euren Verdienst zusammenrechnet, bleiben meist noch ein paar überschüssige Credits. Der Beginn einer glänzenden Karriere vom galaktischen Deckschrubber zum Credit-Milliardär? Wie in "Elite" erkämpft Ihr Euch eine Existenz in Form eines leistungsfähigen Raumschiffes. Das Rollenspielelement und das unüberschaubare **Spieluniversum** sorgen für die Motivation. Warum in den grauen Alltag zurückkehren, wenn das All im Computer noch so viele Herausforderungen und Überraschungen bereithält?



Eure Aufträge "bucht" Ihr über öffentliche Terminals oder Gilden-Computer



Euer Oldtimer muß regelmäßig zum Weltraum-Kundendienst

Mehr als 50 Weltraumbasen in 90 verschiedenen Sonnensystemen warten auf Euren Besuch. Bis auf die Planeten sind alle 3-D-Objekte aus Polygonen zusammengesetzt und mit einer Textur verkleidet. "Privateer" ist damit zwar langsamer, grafisch aber wesentlich beeindruckender als z.B. Nintendos "Star Wing".

MORGEN:



1994: Sieht ganz so aus, als ob ein verspätetes "Elite 2" (schon seit 1986 angekündigt) dem Origin-Spiel in den Hyperraum folgen wird. 3-D-Spezialist Braben tastet sich langsam an die Fertigstellung heran – statt von Konami wird das PC-Spiel aber nun vom US-Hersteller Gametek im Katalog geführt. Wir bleiben 'dran und werden Euch rechtzeitig informieren.



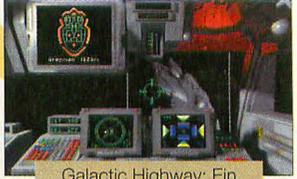
Feuer frei: Ein feindliches Kampfschiff der Talon-Klasse will Euch ans Leder.



Der Gildenchef hat garantiert Zeit für ein kleines Gespräch



Beim Raumschiffhändler warten schnittige Luxus-Kreuzer auf einen Piloten



Galactic Highway: Ein Drayman-Frachter kreuzt Eure Route.

COME BACK

**Wenige Spiel-
designer setzen
Einschlagkrater
detailliert in
Szene: In Irems
"Moon Patrol"
(1982) und
Rares "Lunar
Jetman" (1983)
binterließen
Bomben und
abstürzende**

Alle Landungen punktgenau und sauber vollbracht? Motivation am Ende? Wie wär's hiermit: Blast die ergatterten Lizenzen und Auszeichnungen in den Wind und meldet Euch bei der International Stunt Diving Association (ISDA). In kameradschaftlicher Atmosphäre wagt Ihr den freien Fall aus 1000 Meter Höhe, bohrt den abgetakelten Doppeldecker in fremde Zielmarkierungen oder schaltet todesmutig die Triebwerke Eures Düsenrucksacks aus. Mit-crashen kann jeder flugerfahrene "Pilotwings"-Besitzer! – alle Anstands-Piloten und Fluglehrer verhalten sich während des Landebetriebs ruhig!

SKYDIVING



Dem sorgfältig verpackten Nylon-Laken auf Eurem Rücken schenken wir keine Beachtung – ein Fallschirm ist bei ISDA-Wettbewerben nur für Special-FX notwendig. An Variantenreichtum ist

das Skydiving seinen beiden Konkurrenten überlegen: Ob "Kopfüber ins Erdreich", "Fahrwerk voraus" oder Figur-Fliegen ("Sterbender Schwan", "Toni Tornado"), wer neben einer gegliückten Eintrittsphase noch den mittleren Zielring durchbricht, zählt zu den Furchtlosen..

SPECIAL FX: Diese Spezial-Technik ist von Sprites der "Space Invaders"-Gattung inspiriert: Öffnet ein Stunt-Diver den Fallschirm in 50 Fuß Höhe, trägt der Abdruck im Erdreich die Merkmale des klassischen Bildschirm-Aliens. Seit offizieller Einführung des "Space Invader" auf der 3. Trümmerparade der ISDA, dominiert der extravagante Aufschlag jede Wettbewerbsveranstaltung.



Stunt-Dives: Links seht Ihr den legendären "Space Invader", in der Mitte klappt "Der Aerodynamische", rechts die "Volle Breitseite".



Alles Gute kommt von oben: Wir jagen den ordentlichen Flugbetrieb von der Piste – ab sofort kontrollieren die tollkühnen Stunt-Diver den Flugraum.



Mal-Matrix: In die Glaskuppelfläche könnt Ihr mit peniblen Manövern Molive stampfen.

ROCKETBELT



Die Links/Rechts-Taster kommen zum Einsatz: Steigt auf 800 Fuß, peilt z.B. einen Schornstein-schlot der Flughafenbaracke an und bringt Euren Himmelsstürmer punktgenau auf den Boden der Realität zurück. Erlebt Ihr die Bruchlandung aus der Draufsicht, blickt Euch der verkokelte Pilot in Rückenlage an. Verfolgt Ihr das Material-verschleißende Manöver von der Seite, blinzelt Euer mitgenommener Held aus der Sitzposition.



Bonusrunden: Landet bei Rocketbelt (Butterfly) oder Skydiving (Penguin) auf der beweglichen Plattform.



Hersteller: Nintendo
Umfang: 4MBit
Jahr: 1991

Bemerkung: Erstes Spiel mit DSP-Chip

LIGHT PLANE



"...halt mein Netzteil immer schön warm und vergiß nicht, die Module zu füttern!" – das waren die letzten Worte unseren jungen Fliegerass Jimmy Osaka, dipl. Trümmerexperte. Doch Bildschirmschicksale schmerzen nicht, und Ersatzpiloten gibt es wie Sand am Meer: Beim Light-Plane-Crashing steuert Ihr die Landemarken der Fallschirmspringer an. Denkt 'dran: Nur wer verfrüht aufschlägt, schlittert nicht über das Ziel hinaus.



Auf den Spuren von Quax, dem Bruchpiloten: Peilt den Aufprall vor dem Mittelpunkt an, sonst schlittert Eure Trümmerlawine über das Ziel hinaus.

ZERSTÖRUNGSWUT

Habt Ihr jemals ein Muster in eine Spiellandschaft gebombt? Gibt's weitere Spiele bei denen Hinter- oder Untergrund zerschoßen, gesprengt oder sonstwie demoliert werden? Schreibt uns unter dem Stichwort "Abbruchkommando".

**Spielfiguren
Krater im Bo-
den. Auch die
"Lemmings" zau-
bern beim Suizid
variantenreiche
Löcher in die
Landschaft.**



"Have a break, have a Sitzbad" (mitte & rechts): Der Strandausflug beschert Abzüge in der B-Note.



LAST RESORT

Keine Chance beim Action-Abenteuer "Gunstar Heroes"? Zu wenig Leben, um den dritten Endgegner von Konamis "Batman Returns" zu knacken? Oder sind Euch die Abenteuer des Rocket Knight ganz einfach zu leicht? Ein Fall für Last Resort, die Tips & Tricks-Rubrik in MANIAC...



WIR BIETEN

Fünf Seiten Tips & Players Guides haben wir diesmal zusammengestellt. Logischerweise sind noch keine Tips von Euch dabei – also los: Wetzt die Kugelschreiber, spitzt den Bleistift und bringt Eure Tips, Paßwörter und Karten zu Papier. Wenn Ihr Euch dabei an die drei nebenstehenden Richtlinien haltet, kommt neben der riesengroßen Publicity, in MANIAC erwähnt zu werden, eine Belohnung von maximal 500 Mark hinzu!

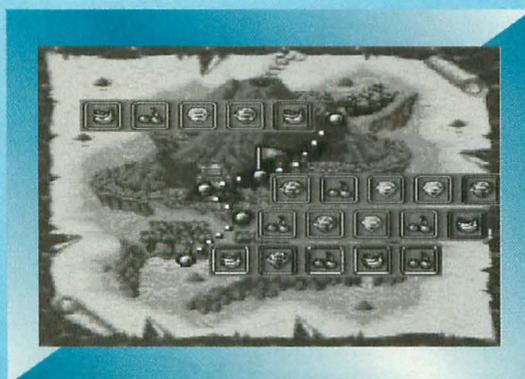
WIR ERWARTEN

...daß Ihr Eure Karten auf unliniertes Papier zeichnet (auch farbig).
 ...daß Ihr Kontonummer, Kreditinstitut und Bankleitzahl angebt.
 ...daß Ihr keine Tips einschickt, die schon mal abgedruckt wurden.

Tips & Co. gehen an:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MANIAC
Tips & Tricks
Wallbergstraße 10
86415 Mering

GOOF TROOP

SN Goofy und sein Neffe bekommen es auf dem Super Nintendo mit Seeräubern zu tun. Sie müssen eine Pirateninsel durchqueren und dabei Geschicklichkeit und Kombinationstalent beweisen. Wir haben uns das nagelneue "Goof Troop" schon mal vorab abgeschaut und alle Paßwörter erspielt. Mehr zu dem Spiel erfahrt Ihr in der nächsten MANIAC.



STREET FIGHTER 2 TURBO



Bei der Turbo-Version von "Street Fighter 2" könnt Ihr die Geschwindigkeit in vier Stufen einstellen. Wenn Euch "Street Fighter 2" jetzt immer noch zu langsam ist, gebt folgende Kombination mit Joypad 2 ein, sobald der "Turbo"-Schriftzug von rechts nach links über den Bildschirm scrollt:

↵ R ↗ LYB

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Konamis actionhaltige Geschichte um den tapferen Sparkster ist nicht besonders schwierig. Wenn Ihr die folgenden Kombinationen mit Joypad 1 im Bild mit dem Konami-Logo eingibt, verändert sich der Schwierigkeitsgrad:

Very Hard Mode:

6 mal ↵, 2 mal ↗, 2 mal ↵

Crazy Hard Mode:

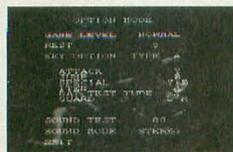
4 mal ↵, 4 mal ↗, 7 mal ↵,

1 mal ↗, 1 mal ↵

BATMAN RETURNS



Zwei interessante Tips zur Batman-Prügelei von Gerhard Koros aus Haslach.



↵ X ↗ Y ↵ B
↗ A ↗ X



↵ ↵ ↵ ↵ ↵ B A

SUPER BOMBERMAN



Wenn Ihr bei Hudsons Suchtspiel den Code **5656** eingibt, erwartet Euch eine Überraschung!

COOL SPOT



Eine nützliche Idee hatten die Designer des niedlichen Spot. Um das fidele Männchen in den nächsten Level zu jagen, benutzt Ihr den "Level Skipper". Drückt zuerst Pause, danach drückt Ihr:

A B C B A C A B C B A C

COOL SPOT



Auch für das nagelneue Super-Nintendo-Abenteuer von Cool Spot haben wir einen prima Cheat parat: Sobald das "Virgin"-Bild erscheint, haltet Ihr die Buttons L und R gedrückt und drückt 30 mal auf SELECT. Es erscheint ein Bildschirm, in dem Ihr Euch einen der Levels aussuchen dürft.

MARIO PAINT



Eine kleine Spielerei ist im Titelbild versteckt: Klickt das "P" von "Mario Paint" an und wartet, bis ein Stern erscheint. Klickt Ihr ihn an, gibt's eine Überraschung!

ACTION REPLAY



Axelay

7E1E6004 unendlich viele Credits

7E005E03 unendlich viele Leben

Gods

7E015318 unendlich viel Energie

Hook

7E1F1455 unendlich viel Zeit

7E058403 unendlich viele Leben

Magical Quest

7E02B102 unendlich viele Herzen

7E037202 unendlich viele Leben

7E035F08 unendlich viel Zeit

Prince of Persia

7E050803 Schutz vor Verletzung

Road Runner

7E086202 unendlich viel Energie

7E1F2002 unendlich viele Leben

7E1F1D20 unbegrenzt Speed

Super Mario World

7E0DC101 neuer Yoshi pro Level

Super R-Type

7E16E102 unendlich viele Leben

Super Swiv

7E609A03 Unsterblichkeit

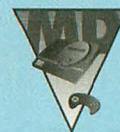
Wrestlemania

7E06EC30 unendlich viel Energie

Zelda 3

7EF34309 unendlich viele Bomben

7EF3771E unendlich viele Pfeile



Batman Returns

FFFE320003 unendlich viele Leben

FFFE34000A ...Batarangs

FFFE380002 ...Super Batarangs

FFFE350003 ...Rauchbomben

FFFE360002 ...Fledermäuse

Rolo to the Rescue

FFC51D0003 unendlich viele Leben

Sonic 2

FFFE120003 unendlich viele Leben

FFB02B0007 unverwundbar

9 Credits:

Im Optionmenü auf Joypad 2 **oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, oben und X**

9 Leben:

Wie oben, aber **oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, Button B, A**

BATMAN RETURNS

 Wählt im Option-Menü "Driving only" und drückt \blacklozenge und B. Geht eine Zeile runter und wiederholt die Kombination. Wenn Ihr ganz unten angekommen seid, geht Ihr wieder auf "Driving only" zurück. Jetzt drückt Ihr nochmal \blacklozenge und B, dann ertönt ein Soundeffekt. Im Spiel könnt Ihr die Levels jetzt mit Pause und C skippen.

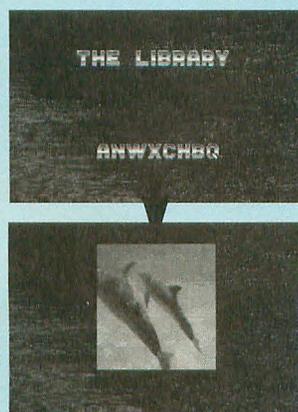
CHUCK ROCK

 Vier Paßwörter zu Chuck Rock auf dem Mega-CD hat unser Mega-Drive-Profi Ingo erspielt:

Level	Code
2	GJ FKFN
3	PDPKKN
4	JWNTXF
5	TSFNVP

Ecco CD

 In der CD-Version von "Ecco the Dolphin" sind im Level "The Library" zwei Kurzfilme über das Leben im Meer versteckt. Wenn Ihr die letzten beiden Kristalle in der Höhle mit dem Sonar trifft, belehrt Euch eine sonore Stimme über die Delphine und ihr Leben – natürlich inklusive Full-Motion-Video.



BUBSY

 Bei Accolades Geschicklichkeitsspiel könnt Ihr die einzelnen Kapitel über Paßwörter auswählen. Dafür müßt Ihr im Titelbild SELECT drücken und mit SELECT in den Paßwort-Screen schalten. Gebt das Paßwort ein, drückt nochmal SELECT und dann START.

Kapitel 1	JSSCTS
Kapitel 2	CKBGMM
Kapitel 3	SCTWMN
Kapitel 4	MKBRLN
Kapitel 5	LBLNRD
Kapitel 6	JMDKRK
Kapitel 7	STGRTN
Kapitel 8	SBBSHC
Kapitel 9	DBKRRB
Kapitel 10	MSFCTS
Kapitel 11	KMGRBS
Kapitel 12	SLJMBG
Kapitel 13	TGRTVN
Kapitel 14	CCLDSL
Kapitel 15	BTCLMB

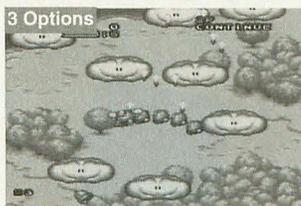
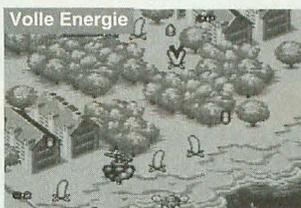
TEAM USA BASKETBALL

 Mit den Paßwörtern zu diesem Basektballspiel schafft Ihr es zur Not direkt bis zur Siegerehrung – ohne zu spielen.

Begegnung	Code
USA - Angola	4SGCRBY
USA - Jugoslawien	4RJCRM4
USA - Niederlande	4TKCRJO
USA - Canada	4Q1WRD1
USA - Kroatien	4S13RBR
USA - Spanien	4T17RKH
USA - Italien	4QT7RD5
USA - GUS	4ST7RBR
USA - Slowenien	4RT7RHF
Siegerehrung	PHRHRBH

POP 'N TWIN BEE

 Wenn Euch das Spiel um die beiden niedlichen Twin-Bees zu schwierig ist, solltet Ihr eine der Kombinationen ausprobieren. Ist's Euch zu einfach, wählt Ihr den achten Schwierigkeitsgrad an.



8. Schwierigkeitsgrad:

Im Optionmenü

\blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge B A

Unzerstörbarkeit

Im Spiel Pause drücken, dann
A Y A Y L R R L R X B B

Volle Energie

Im Spiel Pause drücken, dann
SELECT A Y A Y X B X B
R R SELECT

9 Leben

Im Spiel Pause drücken, dann
 \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge
 \blacklozenge B A B A B A

4 Options

Im Spiel Pause drücken, dann
 \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge \blacklozenge
B B X X \blacklozenge \blacklozenge A Y

PLAYERS GUIDE



Zombies ist ein komplexes Spiel, bei dem Ihr viele unterschiedliche Levels durchqueren müßt. Für alle, die nicht über die ersten zehn Level hinauskommen oder einfach nur wissen wollen, wie so ein "Zombie"-Level aussieht, haben wir drei der

umfangreichen Anfangslevels komplett kartographiert. Diese Karten werden Euch helfen, alle Lehrerinnen, Soldaten, Babies und Cheerleaders zu finden. Achtet auch auf die Geheimgänge, die Ihr ab und zu durchqueren müßt, um

an Extras zu kommen. Ihr erkennt diese Durchlässe bei genauerem Hinsehen. Auch in Zukunft werden wie Players Guides in dieser Form veröffentlicht. Was haltet Ihr davon? Schreibt uns Eure Meinung und vergeßt nicht zu erwähnen, zu welchem Spiel Ihr Euch einen Players Guide wünscht.



Vor lauter Freude an seinen brutzelnden Steaks, hat der nette Herr hier nichts von der Zombie-Attacke bemerkt.



In vielen "Freiluft"-Levels findet Ihr die Schotenpflanze. Sie spuckt rosa Schleim herum und breitet sich am Boden aus.



Die Erste-Hilfe-Kästen sind lebenswichtig! Aktiviert sie, sobald Eure Energiereserve am geringsten ist.



Zombie



Mörderpuppe



Mumie



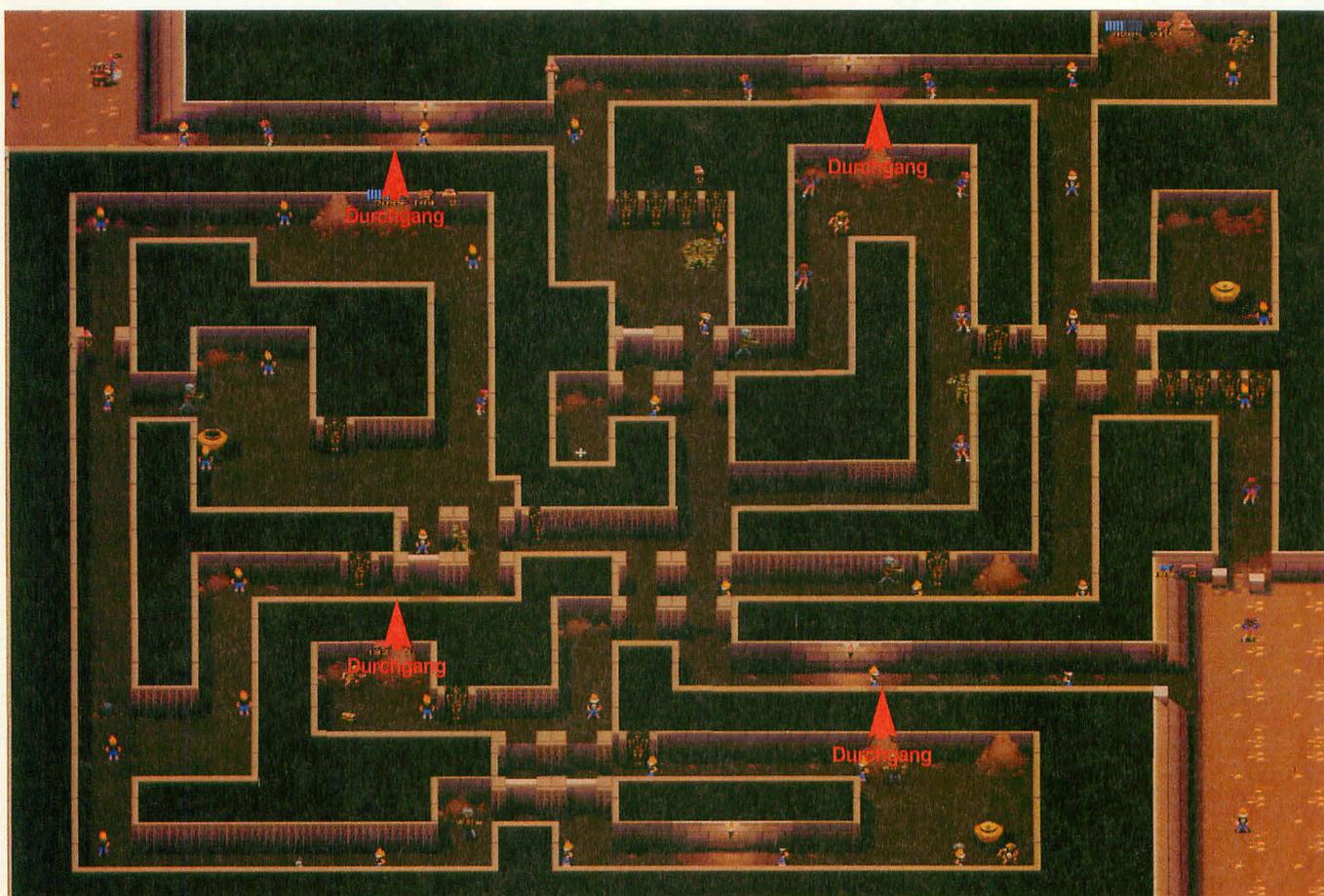
Schotenpflanze



Blob



Eure erste Begegnungen mit der kleinen Horrorpuppe geht noch glimpflich ab, doch schon beim nächsten Aufeinandertreffen stürzen sich gleich Dutzende der aufdringlichen Kerlchen auf Euch.



EXTRAS & GEGENSTÄNDE



NEXT 12 TIME

93

MANIAC NO.12 ERSCHEINT AM 10.11.93

ALADDIN

Street Fighter-Erfinder Capcom inszenierte "Aladdin" fürs Super Nintendo – wir haben's getestet. Außerdem stellen wir Euch die besten Computerticks des neuen Disney-Films vor: Das sprechende Löwenmonument und Aladdins Flug durch die Lavahölle.

Namco: Porträt mit 300.000 Polygone

Namco, Erfinder von "Galaxians", "Pac-Man" und "Final Lap", verhielt sich in den letzten Jahren ruhig. Plant der Automaten- und Computergigant eine Rückkehr in Zeichen von Mega CD und 3DO?

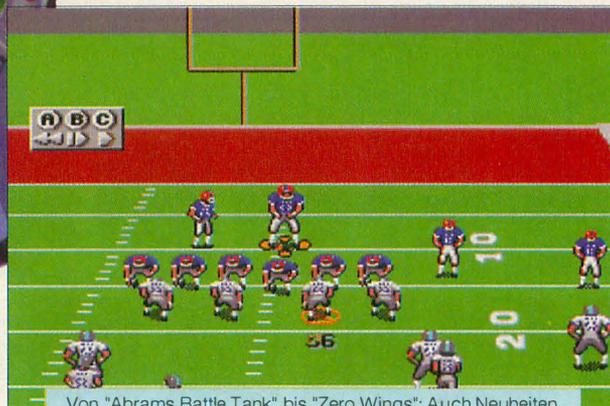


MERLIN'S GUIDE

Die Bergwerke im Action-Adventure "Young Merlin" stecken voller Geheimgänge und verborgener Räume. MANIAC bringt Licht ins Dunkel.

MEGA LISTE

Jetzt sind die Sega-Fans 'dran: Wir haben mehr als 200 offiziell erhältliche Mega-Drive-Module unter die Lupe genommen. In dieser Riesentiste (mit Kurzkritik) fehlt nichts.



Von "Abrams Battle Tank" bis "Zero Wings": Auch Neuheiten wie "Madden NFL '94" sind aufgelistet.

BIG MOUTH

Segas neue Spielkonsole "Saturn" (32-Bit-RISC, was sonst?) läuft bereits als Prototyp, wird aber zugunsten des Mega CDs und verbesserter FMV-Software in den nächsten zwölf Monaten noch nicht veröffentlicht. Davon abgesehen, scheinen die Sega-Manager ihre Zeit mit "Bomberman"-Gefechten zu verbringen... • Für das Super Nintendo befinden sich "Young Merlin 2" und eine Fortsetzung zu "Super Turrigan" in Planung. Fast fertiggestellt sind "Super Street Fighter 2" (mit vier neuen Helden) und eine Umsetzung des ultra-derben Nazi-Gemetzels "Castle Wolfenstein 3D". Alles ohne Gewähr & bis zum nächsten Mal

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt!

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	185,-
Super NES + Mario	285,-
60 Hz Konverter	44,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Asterix	127,-
Aladin	127,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Cool Spot	137,-
Captain America	147,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Fatal Fury	127,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
Nigel Mansell	137,-
Pocky'n Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Pop'n Twinbee	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
Turtles Tournament	147,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-
Young Merlin	154,-
Zombies	137,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl	1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Sengoku 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	277,-
Super Scope	127,-
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
Dead Dance jp.	97,-
Dragonball Z jp.	157,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	124,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Operation Logic Bomb us.	127,-
Prince of Persia jp.	87,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Rushing Beat jp.	87,-
Shadow Run us.	127,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff 'e' nuff us.	127,-
Yoshi's Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-
World Heroes jp.	187,-

SEGA MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	204,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Barb Nightmare	97,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
F 1 (incl. Batterie)	117,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Landstalker	127,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
NBA Allstars	117,-
Pirates of Gold	117,-
PGA Tour Golf 2	87,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Rocket Knight Adventure	117,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	137,-
Shinobi 3	117,-
Tiny Toons	97,-
Ultimate Soccer	117,-
World of Illusion	94,-

SEGA WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD's	547,-
CD ROM II incl. Sewer Shark	547,-
CD ROM dt. incl. Road Avenger	547,-
Umbau Mega Drive	37,-
CDX Konverter	97,-
Cyborg 009	147,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Indiana Jones	117,-
Joe Montana	117,-
Jurassic Park	117,-
Keio Space Fling	147,-
Monkey Island	117,-
Night Striker	147,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Ramma 1/2	147,-
Sewer Shark	117,-
Stokers Dracula	117,-
Sonic	107,-
Silpheed jp.	147,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Wonderdog	107,-

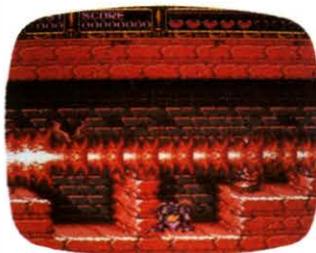
Weitere CD Titel auf Anfrage!

Gameboy PC Bitte Preisliste anfordern!

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.: 0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer



Neu! Sparkster Superstar!

Jetzt wird's eng für alle Heldentypen in den Videokonsolen. Sparkster ist da! Die neue Nr.1! Dieses schwimmfliegspringrennstärke Opossum mit Rucksackdüsentrieb und Zauberschwert setzt neue Maßstäbe. Sparkster gehört zu den Rocket Knights, der Elite-Mannschaft des fernen Königreichs Zebulus. Durch 7 Levels geht's. Jedes eine knallharte Herausforderung. Traumhafte Animation. Spitzengrafik. Jede Menge Gags und neue Ideen.

Gamers 5/93 meint:
 Rocket Knight Adventures erhielt in der Gesamtbewertung die Note 1-
 „...Das Game strotzt nur so vor Farbenpracht...!“
 „...Bereits das dritte Level ist knallhart und ein Fall für echte Joypad-Profis...“



Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
 auf Videotext Tafel 745
 im **SUPER CHANNEL**



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

F&P 93/304

KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß