

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt & Technik  
öS 38,- / sfr 4,90  
Lit 6000 / hfl 6,25  
dkk 26,- / fmk 22,-  
**DM 4,90**

# VIDEO GAMES

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR



## Super Konsole 3DO



## Rocket Knight Adventure



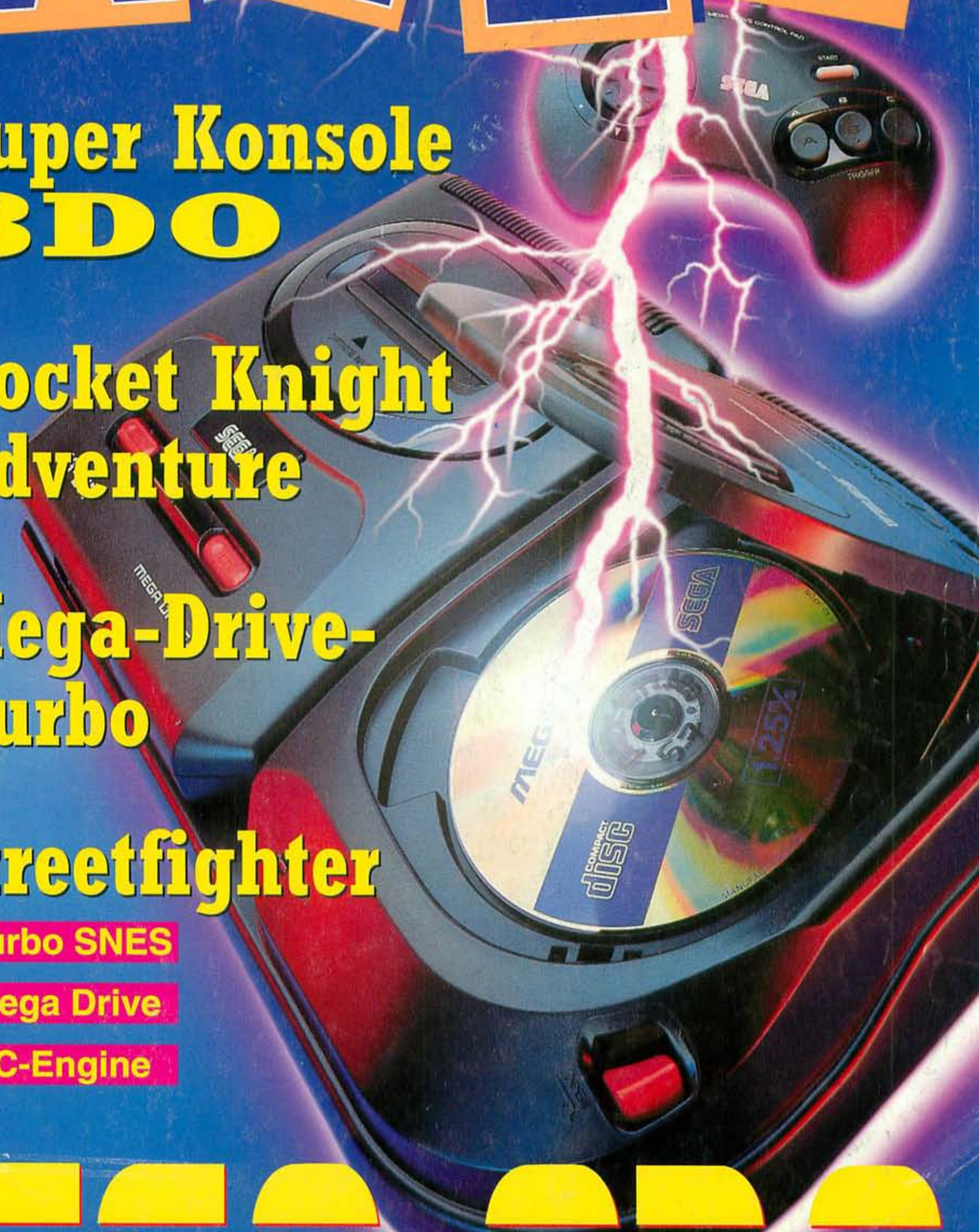
## Mega-Drive- Turbo



## Streetfighter

- Turbo SNES
- Mega Drive
- PC-Engine

# MEGA-CD



# Presenting

**TYRANNO-POWER**

**16 DINO-MEGABIT**

**SAURIER-SPANNUNG**

SEGA  
**MEGA DRIVE**



## **ACTION**

- Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

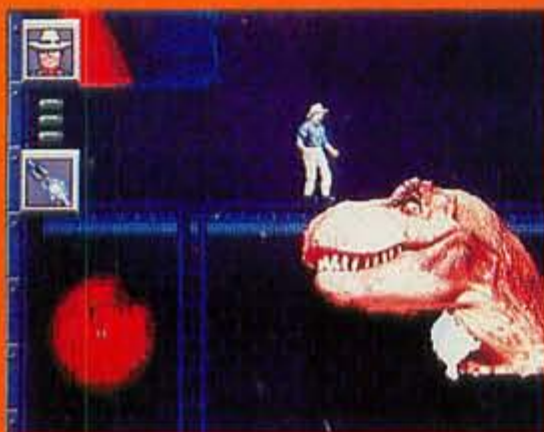
DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD

**JURASSIC PARK**

**16-BIT CARTRIDGE**  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

**SEGA**



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.

**SEGA**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

# Keine Panik

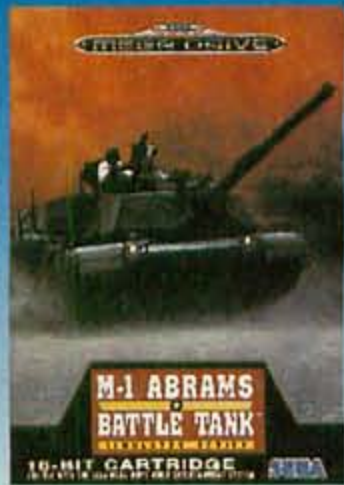
berall in der Videospielezene ist die Hölle los: Neue Konsolen und technische Standards kündigen sich an. Nach der "Capcom-Revolution" (trotz heftiger Drohungen von Nintendo bringt Capcom *Streetfighter 2* fürs Mega Drive) sollte sich Nintendo langsam Sorgen machen. Die Preise für Konsolen, Handhelds und Module sinken deutlich, Marketing-Strategen erleiden einen Herzanfall nach dem anderen — und Ihr als Zocker steht mittendrin im Chaos. Doch keine Panik: Über neue Trends, Spiele und was sich lohnt, halten wir Euch wie stets auf dem Laufenden (is' ja unser Job, nich'?). Eins steht jedoch jetzt schon fest: Der VIDEO-GAMES-Favorit des

Jahres ist und bleibt *Super Bomberman*. Kein anderes Spiel fördert die niedersten Triebe eines Redakteurs derart zu Tage wie Hudsons Granatenparty. Aus einer Schreibertruppe, die eben noch wie Pech und Schwefel zusammenhielt, werden erbitterte Gegner, die sich mit Flüchen und Ausdrücken beharken, die der Bundesprüfstelle

die Haare zu Berge stehen ließen. Die Böllerseuche hat sogar auf unsere Layouter übergegriffen. Die würde interessieren, was bei Euch bei einem Bomberman-Match so abgeht. Schreibt uns doch mal. Marcel freut sich schon über Eure Post. Die besten Stories werden in Mail-O-Mania abgedruckt. Nach einer fast weltweiten Odyssee ist inzwischen auch das letzte Paket mit Hartmuts Messe-News aus Chicago eingetrodelt (Reisezeit: vier Wochen; herzlichen Dank an die Post). So erfahrt Ihr noch mehr über 3DO, CD-ROM, Virtual Reality und Software. Noch ein Tip für Sammler: Demnächst gibt's das Sonderheft mit den besten Spielen für Eure Konsole. Also, viel Spaß beim Daddeln und allzeit Kohle für ein gutes Modul wünscht Euch

Euer Video Games Team





**M-1 Abrams Battle Tank (SM) 114.95**  
**Desert Strike (SM) 114.95**

**Joystick Proneo 1 prog. SV 336 (SN) 99.95**

**Bubsy (SM)**

**Das deutsche Videospieleangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mott**

### SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
bulls vs blazers dA	119.95
caveman ninja dA	114.95
desert strike dA	109.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
harleys adventure dA	109.95
jimmy conners tennis dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
king arthur's world dA	139.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
pga tour golf dA	129.95
powermonger dA	129.95
prince of persia dA	129.95
robocop 3 dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
sim city dV	94.95
spanky's quest dA	114.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

### NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power 1 sv 901 dA	49.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
best of the best dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
chessmaster dA	49.95
choplifter 2 dA	59.95
crash dummies dA	64.95
duck tales dA	59.95
firefighter dA	64.95
flintstones dA	74.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
grand prix dA	64.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mario & yoshi dA	54.95
megalit dA	64.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
populous dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
rodland dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
splitz dA	64.95
star wars dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tip off dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
universal soldier dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

### CPS-EINKAUFSFÜHRER

**HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN**

**DIE CASSETTE  
MARKT 13  
32423 MINDEN**

**COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD  
BLUMENSTRASSE 6  
42853 REMSCHEID**

**TELESPIELBÖRSE  
PERSEBECKER STR. 37  
44227 DORTMUND**

**CRAZY STORE  
ALTER MARKT 45  
50667 KÖLN**

**WORLD OF GAMES  
TURNSTRASSE 6  
75173 SAARBRÜCKEN**

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !**

**DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.**

### SONDERANGEBOTE NES + GAME BOY

<b>GAME BOY</b>			
alleyway dA	44.95	batman - return of the joker dA	59.95
flash the dA	39.95	bayou billy dA	44.95
golf dA	44.95	bionic commando dA	59.95
kick off dA	44.95	bubble bobble dA	49.95
killer tomatoes dA	44.95	dynablaster dA	59.95
kwirk dA	44.95	ghost & goblins dA	59.95
nemesis dA	44.95	home alone 2 dA	59.95
paperboy 1 dA	44.95	hook dA	59.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95	ice hockey / classic serie dA	44.95
pitfighter dA	39.95	little samson dA	59.95
super mario land 1 dA	44.95	mc donald land dA	54.95
tennis dA	44.95	mission impossible dA	44.95
<b>NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM</b>		panic restaurant dA	54.95
addams family dA	59.95	pinball / classic serie dA	44.95
adventures of lolo dA	49.95	puzznik dA	49.95
arch rivals dA	54.95	shatterhand dA	59.95
		ufauria dA	59.95

### ANKÜNDIGUNGEN

<b>SUPER NINTENDO</b>			
0893 amazing tennis dA	139.95	0893 yoshi's cookie dA	54.95
0893 bubsy dA	114.95	0893 darkwing duck dV	64.95
0893 congo's caper dA	114.95	0993 mortal kombat dA	74.95
0893 first samurai dA	129.95	0993 wwf superstars 3 dA	64.95
0893 mechwarrior dA	149.95	<b>NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM</b>	
0893 rummenigge player manager dA	129.95	0893 kirby's dreamland dA	74.95
0993 acclaims world cup soccer dA	129.95	0893 mario bros / classic serie dA	44.95
0993 mortal kombat dA	149.95	0893 yoshi's cookie dA	74.95
0993 mystic quest legend dV	94.95	0893 darkwing duck dV	94.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95	0893 mario is missing dA	94.95
0993 the last vikings dV	114.95	0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
<b>GAME BOY</b>		0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
0893 boxde 2 dA	59.95	<b>SEGA MEGADRIVE</b>	
0893 f-15 strike eagle dA	64.95	0893 bubsy dA	119.95
0893 spiderman 3 dA	64.95	0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 titus the fox dA	64.95	0893 robocop 3 dA	114.95
		0893 x-men dA	94.95



**BUBSY**  
ACCOLADE

99.95




**KONAMI**  
ROCKET KNIGHT ADVENTURES  
16-BIT CARTRIDGE

featuring  
**SPARKSTER**

Rocket Knight Adventures (SM) 104.95




**AGASSI**  
TECMAGIA

**JUNGLE STRIKE**  
ELECTRONIC ARTS

Andre Agassi Tennis (SM) 119.95  
Jungle Strike (SM) 124.95

der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

*Es muß nicht immer Import sein!*



**IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL. FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!**

**HÄNDLER SIND WILLKOMMEN**

**CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES**

**NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
blades of steel dA	94.95
blues brothers dA	99.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
dr. mario dA	74.95
duck tales dA	94.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
formula 1 sensation dV	114.95
hyper soccer dA	94.95
legend of zelda dA	94.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
nes open tournament golf dA	74.95
pirates dA	114.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
simons quest dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
snow brothers dA	79.95
star trek dV	114.95
star wars dA	109.95
super mario bros 2 dA	94.95
super mario bros 3 dA	94.95
super turrican dA	94.95
teenage mutant hero turtles 2 dA	114.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures dA	94.95
tom & jerry dA	109.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wwf steel cage challenge dA	109.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

**SEGA MEGADRIVE**

magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
mega drive + sonic the hedgeh. dA	259.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
profi koffer US	59.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
agassi tennis dA	119.95
another world dA	114.95
ball jacks dA	94.95
cool spot dA	114.95
david robinson basketball dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
european club soccer dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
global gladiators dA	114.95
james bond 007 - the duel dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mega lo mania dA	114.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
mickey mouse 1 dA	94.95
micro machines dA	94.95
muhammad ali boxing dA	114.95
mutant league football dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
rambo 3 dA	94.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splatterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
strider 2 dA	114.95
summer challenge dA	119.95
sunset riders dA	94.95
super kick off dA	114.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

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

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

**NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!**  
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).  
Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

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

**BESTELLANNAHME PER TELEFON**  
**0221/25 69 83, ...84 ...85**

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**  
**0221/25 69 86**

**BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!**

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

Modul  Zubehör  Gerät

Modul  Zubehör  Gerät

Konsolentyp  Kundenmagazin (kostenlos)

**AUFTRAGGEBER** VG 0993

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Kreditkartenfirma \_\_\_\_\_ Verfallsdatum \_\_\_\_\_

Kunden-Nr. \_\_\_\_\_ Kreditkartennummer \_\_\_\_\_



# SELECT

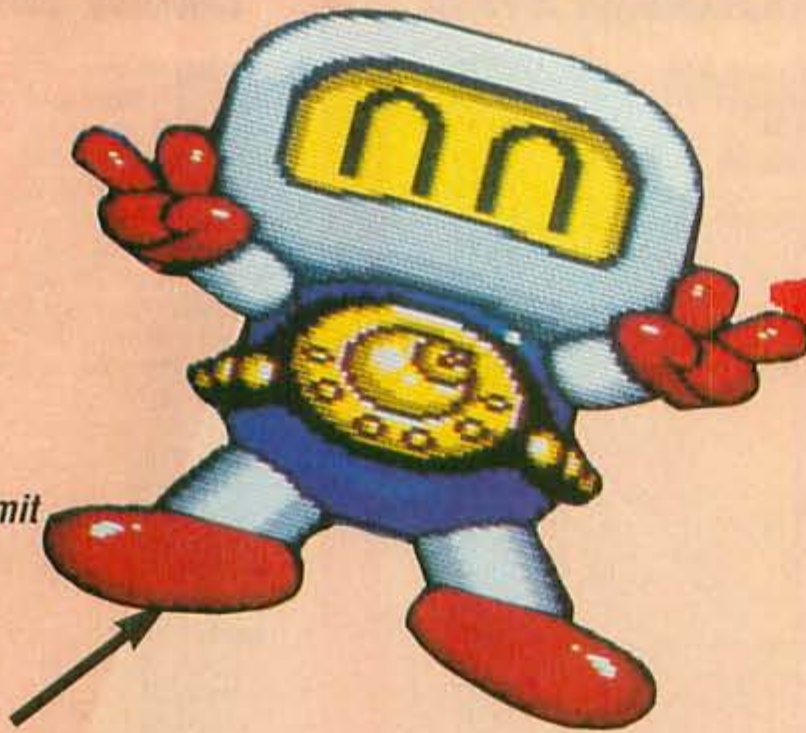


Grün, glitschig, kräftig: Die Kampfkröten sind auf dem Super Nintendo unterwegs

85

51

Ernsthafte Gefahr für die Redaktion: Super Bomberman mit Vierspieleradapter

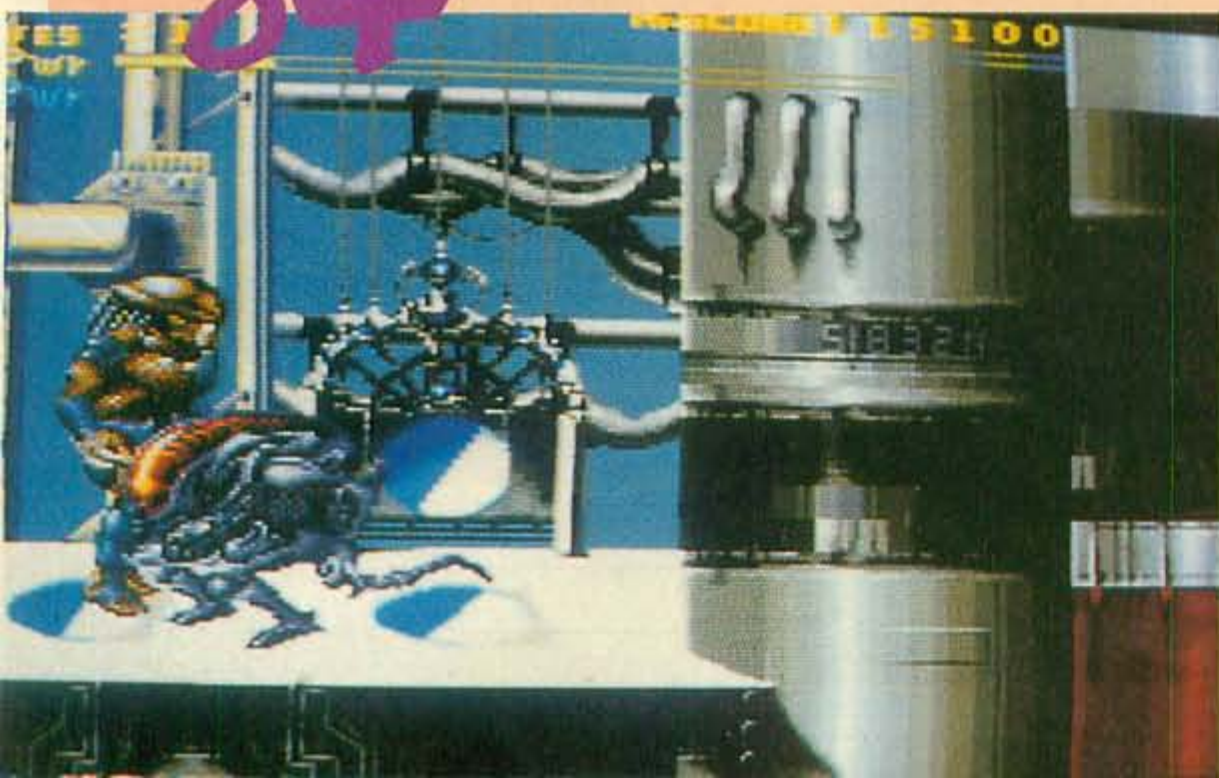


34

Endlich zu haben: Für deutsche Fans gibt's Mega Drive 2 und Mega CD 2 in neuem Gewand

84

Verspeisen Street Fighter zum Frühstück: Alien gegen Predator



## News

Street Fighter .....	10
<i>Erste Informationen über die Mega-Drive-Version</i>	
Ubi F1 .....	12
<i>Realistischer Formel-Simulator für Super Nintendo</i>	
Bubsy .....	16
<i>Wie der witzige Cartoons-Kater erfunden wurde</i>	
Neue Systeme .....	18
<i>Hat das 3DO das Zeug zum 16-Bit-Konsolen-Killer?</i>	
Backup-Systeme .....	18
<i>Eine wichtige Entscheidung in eigener Sache</i>	
Nintendo-News .....	21
Sega-News .....	24
PC-Engine .....	28
Neo Geo News .....	32

## Test

### SUPER NINTENDO

Alien .....	84
Battle Toads .....	85
Bio Metal .....	87
Bubsy .....	88
Grand Prix .....	92
Ice Hockey .....	96
Mario is Missing .....	89
Shadow Run .....	90
Street Fighter II Turbo .....	82
Super Bomberman .....	51
Super Off Road .....	93
Super Turrigan .....	81
Violent Sniper .....	97
Wolf Child .....	86
World Court Tennis .....	94

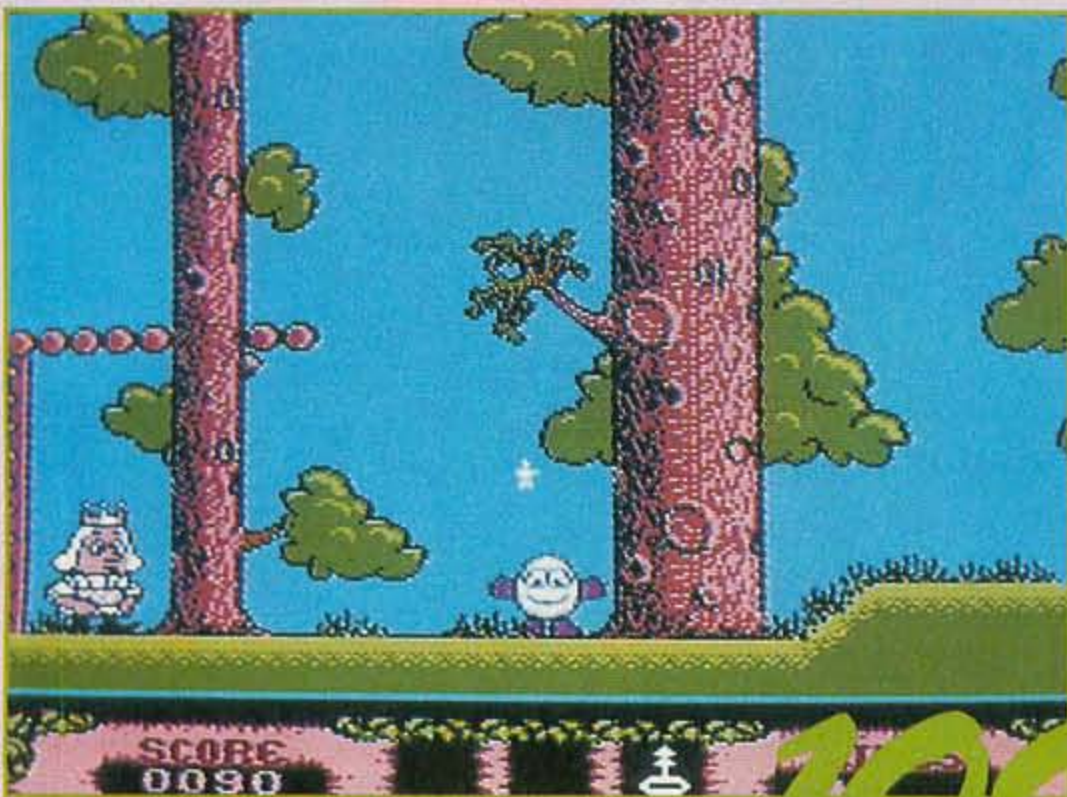
### MEGA DRIVE

Bull Jacks .....	102
Dizzy .....	100
F1 Grand Prix .....	104
Rocket Knight Adventure .....	98
Snow Brothers, Nick & Tom .....	101
Super Man .....	106
Ultimate Soccer .....	103

### NES

Racket Rivals .....	108
Super Man .....	107





Klein, bunt, niedlich: Hüpfender Eierkopf in Phantastic Adventures of Dizzy.

109

## MASTER SYSTEM

Super Man .....107

## GAME GEAR

Kick & Rush .....114  
Pusho Pusho .....115

## GAME BOY

Baby T-Rex .....110  
Dizzy .....109  
Dr. Franken .....110  
Dropzone .....113  
Mystic Quest .....112  
Soldam .....114  
Star Trek .....113

## Rubriken

Hitparade .....60  
Impressum .....61  
Inserentenverzeichnis .....61  
Leserpost .....53  
Rat & Tat .....56  
Sprite des Monats .....46  
Vorschau .....116  
Comic .....58

## Unter der Lupe

Mega CD 2 .....34  
Was hat das deutsche Mega CD zu bieten?



82

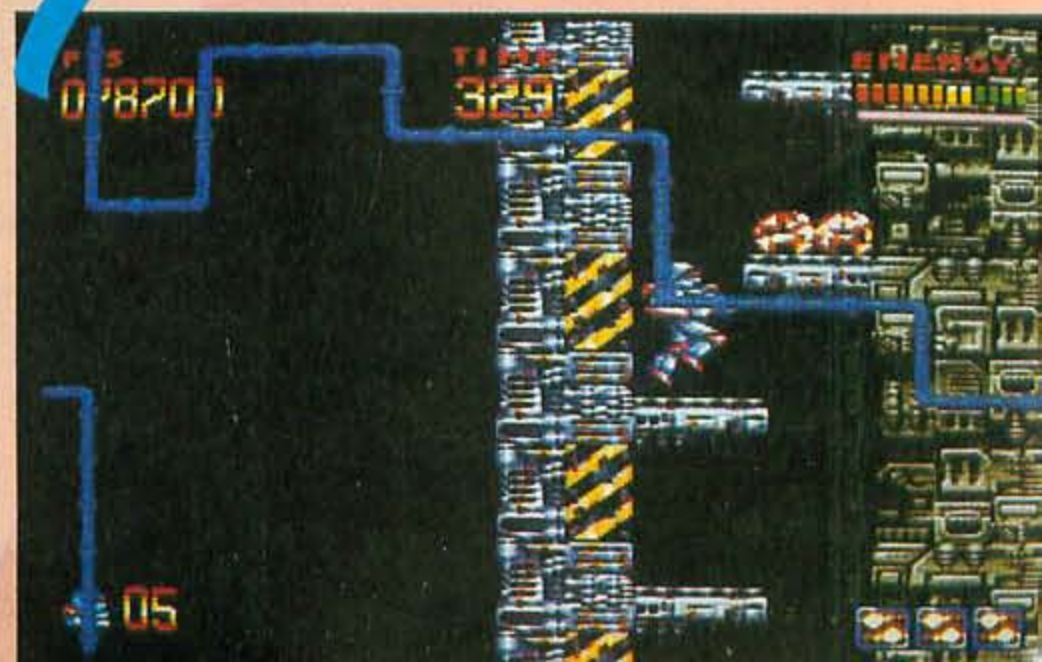
Prügel-Update:  
Lohnt sich's, 240 Mark für den brandneuen Streetfighter II Turbo auszugeben?

## Tips & Tricks

Banana Prince (NES).....76	Pop'n Twin Bee (SNES).....63
Batman — Revenge Of The Joker (MD).....76	Populous (SNES).....74
Batman Returns (MD).....76	Prince of Persia (SNES).....69
Bubsy (SNES).....62	Sonic 2 (MD).....74
Desert Strike (SNES).....76	Super Bomberman (SNES).....75
Godzilla (GB).....75	Super Castlevania (SNES).....75
King of The Zoo (GB).....74	Super Tennis (SNES).....74
Mario is Missing (SNES).....76	Super Turrigan (SNES).....74
Musya (SNES).....76	Tiny Toon Adventures (MD).....65

81

Jede Menge Vorschußlorbeeren:  
Wie gut ist Super Turrigan wirklich?



# Street Fighter II

## MEGA DRIVE

Auf der CES in Chicago hatten wir Gelegenheit, die Streetfighter-II-Championship-Edition fürs Mega Drive anzutesten. Den neuesten Informationen zufolge sieht aber alles schon wieder ganz anders aus – zumindest, was für Deutschland geplant ist...



**A**nfangs war's völlig unklar, ob Capcom sich überhaupt würde dazu durchringen können, das erfolgreichste Prügelspiel aller Zeiten neben der Automaten- und Super-Nintendo-Version auch auf anderen Systemen anzubieten. Im Rahmen der Palastrevolution gegen die unerbittlichen Bedingungen des Branchenriesen war aber schon bald klar, daß der Streetfighter nicht mehr als Titelbonus für Nintendo zu halten sein würde. Die US-Championship-Edition fürs Mega Drive ist ein 16-MBit-Modul. Und jetzt kommt's: Diese Version wird in Deutschland nicht offiziell erscheinen! Die deutsche Version bekommt noch ein paar Speicherbausteine draufgesetzt, soll satte 24 MBit (!) umfassen und Publikumsliebbling Chun Li soll Feuerbälle schleudern können. Wer den Streetfighter Turbo fürs Su-

per Nintendo schon zu Gesicht bekommen hat, weiß, was das bedeutet: Capcom bastelt für Sega an einer speziellen Version des Street Fighter Turbo, die vier MBit umfangreicher ist, als die Super-Nintendo-Version. Genaue Informationen über das Erscheinungsdatum und Details über dieses Spiel waren bis Redaktionsschluß aber beim besten Willen nicht zu bekommen. Ferner bleibt

unklar, ob dieser Street Fighter vielleicht als CD-Titel für Mega CD geplant ist. Da das Mega Drive nur 64 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann

*Obwohl die Grafik 1:1 umgesetzt wurde, sehen 64 Farben natürlich anders aus als 256...*

(gegenüber 256 auf dem Super Nintendo), wirkt der erste Blick auf die Umsetzung deutlich bescheidener als auf dem Super Nintendo, auch wenn die Bild-



*Alle bekannten Charaktere tauchen auf, lediglich an ihren Techniken hat sich hie und da etwas geändert.*



schirm-Auflösung und die Größe der darstellbaren Sprites der Nintendo-Konsole überlegen ist.

Zum Glück unterstützt die Championship-Edition Segas neues Sechs-Button-Joypad: Auch auf dem Mega Drive ist der Street Fighter kein Spiel, bei dem Ihr Euch durch sinnloses Bearbeiten der Feuerknöpfe in die "Hall of Fame" vorarbeiten könnt. Die Kollisionsabfrage und Steuerbarkeit machte wie immer einen perfekten Eindruck, Bewegungen und Animation fließen ohne Ruckeln. Allerdings bezieht sich diese Einschätzung auf die 60-Hz-US-Geräte, wie die 17 Prozent langsamere PAL-Version abschneidet, bleibt abzuwarten.

Noch ein paar Worte zu den Charakteren: Offensichtlich hat Capcom die Helden in ihrer Leistungsfähigkeit mehr aneinander angeglichen. Es kommt weniger darauf an, welchen Kämpfer Ihr wählt, sondern mehr auf



Eure taktischen Qualitäten und die Präzision Eurer Techniken. So macht der neue Street Fighter zu zweit mehr Spaß als je zuvor, dafür ist der Einspieler-Modus nicht mehr ganz so hart, wie er mal war. Allerdings: Von der geplanten 24-MBit-Version hat bisher noch keiner was gesehen... hu

LANG  
ERWARTET -  
HEISS ERSEHNT:

ENDLICH SIND SIE DA:

# DIE BATTLELOADS!



Kampfkröten sind hart im Nehmen: Wenn man sie herausfordert, werden sie rasend vor

Wut. Und genau jetzt sind die Toads in Hochform: in **Battletoads in Battlemaniacs™** – der 8-Level-Action nur für

Super Nintendo™. Ein Kröten-Coup mit traumhafter Grafik und einem Soundtrack der Spitzenklasse. Für 2 Spieler. Und wenn die flotten Kröten auf Speeder Bikes, Riesenschlangen und Raumrollbrettern reiten, kann man nur noch grün werden vor Neid, denn auch auf Game Boy™ bebt der Bildschirm. **Battletoads in Ragnarok's World™** – da wird kräftig aufgeräumt: Mit Battletoad-Kopfnuß, Big Bad Boot und Kiss-My-Fist bleibt kein Auge trocken. Achtung: Die Kröten kommen. Jetzt für Super Nintendo™ und Game Boy™: Battletoads at their best!

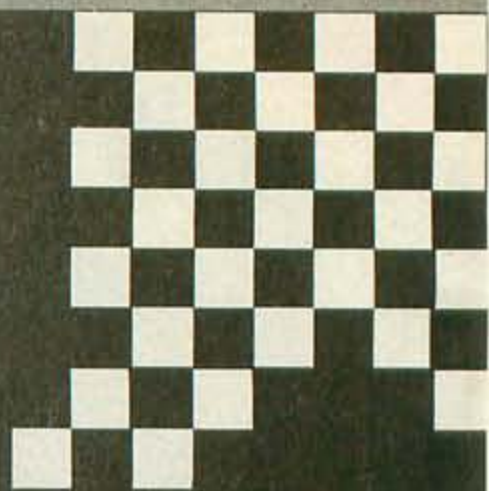


**Nintendo®**

I WANT IT ALL!

# F1

# Pole Position



Nach dem Mega-Hit *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* bleibt Ubi-Soft weiterhin sportlich: Das aktuelle Werk ist eine reinrassige Formel-1-Simulation.

Streckenmenü folgt die Auswahl des Rennteams und damit des Wagens. Gewöhnlich greift man zum Williams, da er die besten Daten bietet. Die anderen Fahrzeuge liefern quasi verschiedene Schwierigkeitsgrade ("Dich leder' ich ja noch mit'm Footwork ab!"). Wenn Ihr wißt, in welchen Rennstall Ihr gehört, sucht Ihr die Werkstatt auf. Dort schraubt Ihr

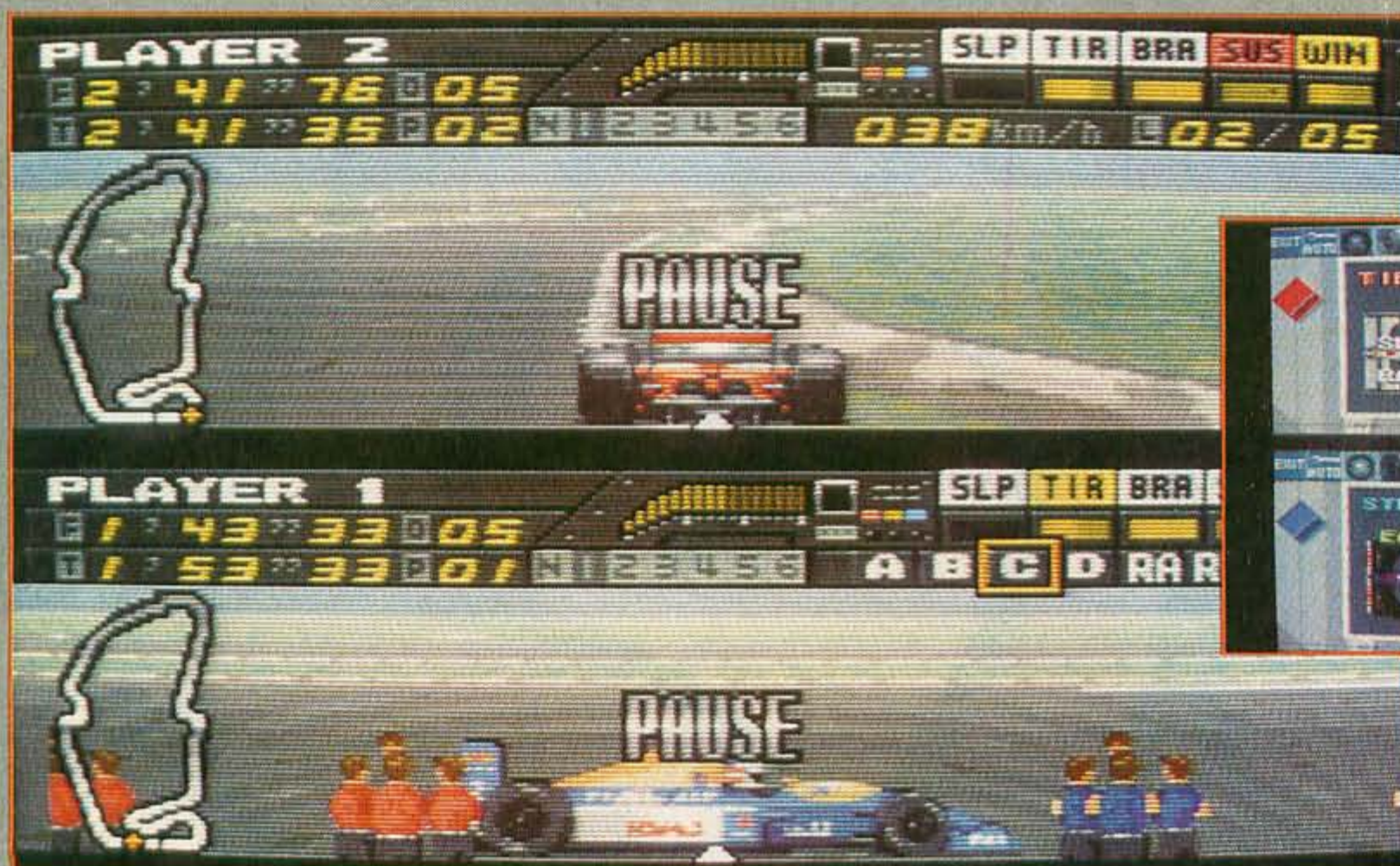
an allem, was nicht niet- und nagelfest ist: Spoiler, Getriebe, Rad- aufhängung, Lenkung und sogar das Team an den Boxen sucht Ihr aus. Wer möchte, darf seine persönliche Konfiguration abspeichern. Nun empfehlen sich einige Trainingsrunden auf dem Kurs Eurer Wahl. Unterschiedliche Kurse verlangen nach unterschiedlichen Konfigurationen.



**3**ur Zeit scheinen einige Firmen um den Pokal für das beste Rennspiel zu wetteifern. *F1 Pole Position* wartet dafür mit einer echten Formel-1-Lizenz auf, denn nur wer diese Lizenz besitzt, darf die echten Namen von Fahrern und Boliden aus dem Formel-1-Zirkus verwenden. Interessant ist bei *F1 Pole Position* schon das Drumherum. Neben den authentischen Meisterschaftsstrecken wählt Ihr die Wetterbedingungen, Rundenzahl und schaltet die "Trouble"-Option ein oder aus. Fahrt Ihr mit Trouble, dürft Ihr Euch mitwundern, wenn Euch bei rüder Fahrweise vorzeitig ein Maschinenschaden ins Aus schickt. Nach dem

*Das Beste am Modul ist wie üblich der Zwei-Spieler-Modus. Fahrt Ihr alleine, dient die obere Bildschirmhälfte als geräumiger Rückspiegel. Im Battle-Modus tretet Ihr gegen die Stars aus der Formel 1 an (ob ich Michael Schuhmacher den ersten Platz abnehmen kann?)*





Beim Boxenstopp behebt Ihr Schäden am Fahrzeug oder wechselt die Reifen. An der Box wie in der Werkstatt stehen verschiedene Reifentypen zur Wahl – vier Trocken-Schlappen und vier Regenreifen.

Brecht Ihr das Training ab, geht's also zurück in Werkstatt. Habt Ihr die richtige Zusammensetzung

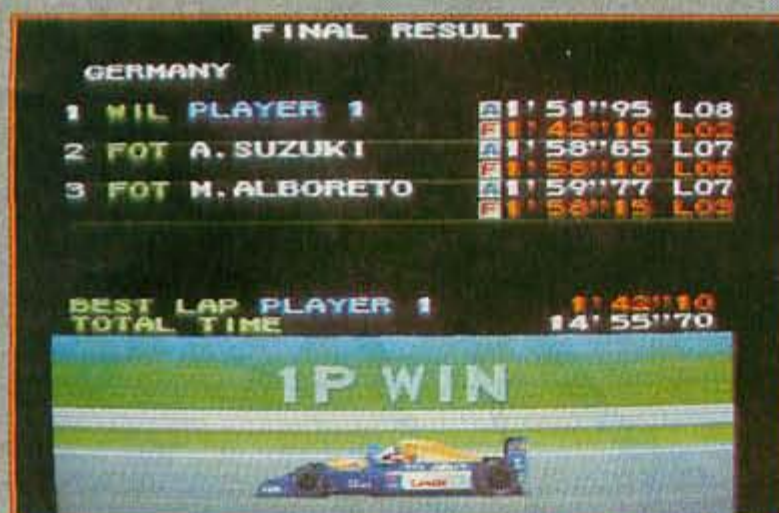
kommt Ihr ins Schleudern. Hier kommt eine echte Neuerung zum Tragen: Ein blaues Lämpchen zeigt Euch an, wann Ihr Euch im Windschatten des Vordermanns befindet.

Mit "Ransaugen" und Ausscheren fällt das zügige Überholen meist leichter. Ubi-Soft hat generell darauf geachtet, das Fahrverhalten der Boliden so natürlich wie nur möglich zu gestalten. Dementsprechend wirkt sich zum Beispiel Runterschal-

ten vor dem Beschleunigen aus einer Kurve heraus positiv auf die Geschwindigkeit aus. Wer vor einer Kurve nicht das Gas weg-



nimmt, wird genauso rausgetragen, wie ein echter Formel-1-Fahrer. Bei solchen Aktionen leiden freilich Reifen und Aufhängung. Übertreibt Ihr das "Über'n Acker fahren", verfärbt sich die Zustandsanzeigen schnell rot und der Boxenstopp wird unausweichlich. Spätestens jetzt merkt Ihr, wie sich die Wahl des Boxenpersonals auswirkt. Während die eine Truppe alles auswechselt und entsprechend lange braucht, nimmt sich ein anderes Team nur der kritischen oder komplett defekten Teile an – mit Zeitersparnis versteht sich. Eins steht schon beim Betrachten der Preview-Version fest: *F1 Pole Position* ist was für Könner. Einsteiger werden Schwierigkeiten mit dem Fahrzeug haben. Übrigens plant Ubi-Soft einen groß angelegten Wettkampf mit tollen Preisen, mehr dazu erfahrt Ihr in einer der folgenden Ausgaben. Renn-Freaks dürfen sich auf *F1 Pole Position* freuen, es zählt auf alle Fälle zu den besseren Rennspielen. *jb*



Statistik-Freaks kommen mit Durchschnitts- und Bestzeiten voll auf Ihre Kosten

ausgeknobelt, dürft Ihr Euch gestrost ins echte Rennen stürzen. Wieviele und welche Gegner antreten, stellt Ihr im Battle-Modus selbst ein. Fahrt Ihr im Championship-Modus, sind Gegner und Kurs vorgegeben. Egal, ob Ihr nun im Battle-Modus und eine Meisterschaft fahrt, es dürfen zwei Fahrer gleichzeitig hinterm Joypad Platz nehmen. Klarer Fall: Zu zweit macht's den meisten Spaß. Gegen viele Computergegner zu fahren, ist allerdings so eine Sache: Da die Widersacher grob heranrucken, ist zielgenaues Überholen schwierig. Touchiert Ihr einen Gegner,



Mit einer F1-Lizenz sind alle wichtigen Namen vertreten: Die sieben schnellsten Wagen und ein Dutzend Fahrer stehen zur Wahl



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**SUPER  
BOMBERMAN  
EUROPEAN-CUP**

9.10.'93-FRANKFURT  
ZEILGALERIE

16.10.'93-PARIS  
LA VILLETTE

23.10.'93-LONDON  
WHITELEYS



# SUPER BOMBERMAN™

SUPER NES  
MULTI 5  
PLAYER 5  
KOMPATIBEL

DEMNÄCHST  
BEI DEINEM  
HÄNDLER!

**EINMALIG**

EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT  
BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS  
NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!

**GENIAL**

DIE GENIALE MISCHUNG AUS  
TAKTIK UND ACTION, DIE DICH  
UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!

**BOMBASTISCH**

BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE  
BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST  
MITTENDRIN!

**WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!**



HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON  
HUDSON SOFT.

SAG DEINEN FREUNDEN BESCHIED  
UND DANN...NICHTS WIE RAN AN  
SUPER BOMBERMAN.

DAS SUPER MULTITAP IST BALD  
ÜBERALL ERHÄLTlich. BEI DEINEM  
HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

© 1993 HUDSON SOFT

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT®**

Wie das Action-Adventure aussehen sollte, davon hatte Mike Berlyn eine genaue Vorstellung. Bewaffnet mit Strichzeichnungen und Strukturplänen überzeugte Mike ausgerechnet das Softwarehaus Accolade. Jump'n'Runs waren dort ohnehin arg unterrepräsentiert, und die Idee der wolligen Invasion paßte gut ins Firmenkonzept. Das Schicksal wollte es, daß sich Boss John Skeel an diesen Tagen des Sommers 1991 jede Menge Warner Trickfilme reinzog und dabei über zwei Figuren ganz besonders lachen konnte: Bugs Bunny und Daffy Duck. "Eine echte Persönlichkeit mit Witz und Verstand, die lockere Sprüche klopft und eine unverwechselbare Mimik und Gesten besitzt", dachte sich Skeel, "die würde prima zu Berlins Cartoon-Spiel passen".

## Bugs Bunny

Eine repräsentative Marktumfrage, eine Aufstellung über Kosten, Entwicklungszeiten, Spielablauf und Levels sowie Skizzen der Hauptfiguren – so werden den Giganten Sega oder Nintendo üblicherweise Spielprojekte angeboten. Doch obwohl das Bubsy-Konzept von den Verantwortlichen mit Begeisterung aufgenommen wurde, wollten sich die Geburtswunden nicht so recht einstellen. Leidige Lizenzstreitereien mit Sega, die Accolade schließlich vor Gericht gewann, verzögerten immer wieder den Beginn der Produktion. Erst im Januar 1992 konnte es losgehen.

Im Mittelpunkt stand die Entwicklung von Bubsys Persönlichkeit: Er kann jede Menge verschiedener Grimassen schneiden – er rennt, springt, rutscht, quatscht und stirbt so schön wie kaum einer der Cartoon-Kollegen. Allein für Bubsys Abgang spendierten die Designer zwölf Animationen. Solche De-

# Ein STAR wird geboren

Bereits im Juli 1991 stand die Idee zur "unheimlich kralligen Begegnung der pelzigen Art", dem ersten Bubsy-Abenteuer. Zwei lange Jahre investierte das elfköpfige Team, bis aus Scribbles das fertige Jump'n'Run entstand.

tails, wie auch die Stimme – freilich spricht der Luchs nur englisch – oder die zahlreichen Bewegungsphasen erforderten einen beträchtlichen Aufwand. Natürlich wurde auch die

Konkurrenz unter die Lupe genommen und deren Module im doppelten Sinn des Wortes in sämtliche Bestandteile zerlegt. Stundenlang spielte und analysierte das Team die Gigahits wie

Sonic, Super Mario World, Castle of Illusion und Quackshot. Eins war klar, Bubsy sollte in jeder Beziehung besser sein: Die Levels sollten tiefer gehen als in Super Mario World, der Kater noch schneller rasen als der Sonic-Igel und die Cartoons noch beliebter werden als Walt Disneys Donald Duck. Das Spiel muß einfach zu bedienen und dennoch schwer zu meistern sein. Viele Geheimwege, versteckte Extras und zahlreiche Abzweigungen

realisieren diese – anfangs vielleicht etwas verwirrende – Tiefe. Ein weiteres Ziel war, die Möglichkeiten der Hardware maximal zu nutzen. Selbst wenn das

Mega Drive in Bezug auf Bildschirmrotation und Zoom nicht mit dem Super Nintendo mithalten kann, es wird jede Konsole – ohne Rücksicht auf Kompatibilität – mit Vollgas gefahren.

Sechs Grafiker erarbeiten auf dem Papier die Grafik, eine Welt voller Woolies, und übersetzen sie ins Malprogramm "D-Paint". Dort fügen sich Level für Level wie in einem Puzzle zusammen und können direkt in SNES-Code übersetzt werden. Ist die Arbeit an der Grafik abgeschlossen, schlägt die große Stunde des Matt Berardo. Er komponiert auf einem Roland MT-32-Synthesizer die Musik und wählt aus einer riesigen CD-Sound-Bibliothek passende Klangeffekte. Als letzter Schritt wird die Steuerung programmiert. Die erste lauffähige Vorabversion prüft ein Stab von Tester auf Herz und Nieren. Deren konstruktive Änderungsvorschläge verpassen *Bubsy, the Bobcat* dann den letzten Schliff. mn



*Bubsy verfolgt die Invasoren bis in die Stratosphäre*



*Der Filptrick: das Bild dreht sich um die horizontale Achse*





# Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



Der Klassiker auf Rasen.



Ein Vierer bringt Doppelspaß.



Bum-Bums Sandplatz-Challenge.

SEGA  
MEGA DRIVE

III

THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON

**SPORT**

- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich.
- Vier verschiedene Spielmodi.
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

NEU FÜR DAS

- MASTERSYSTEM:

WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.

**WIMBLEDON**

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

**16-BIT CARTRIDGE**  
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

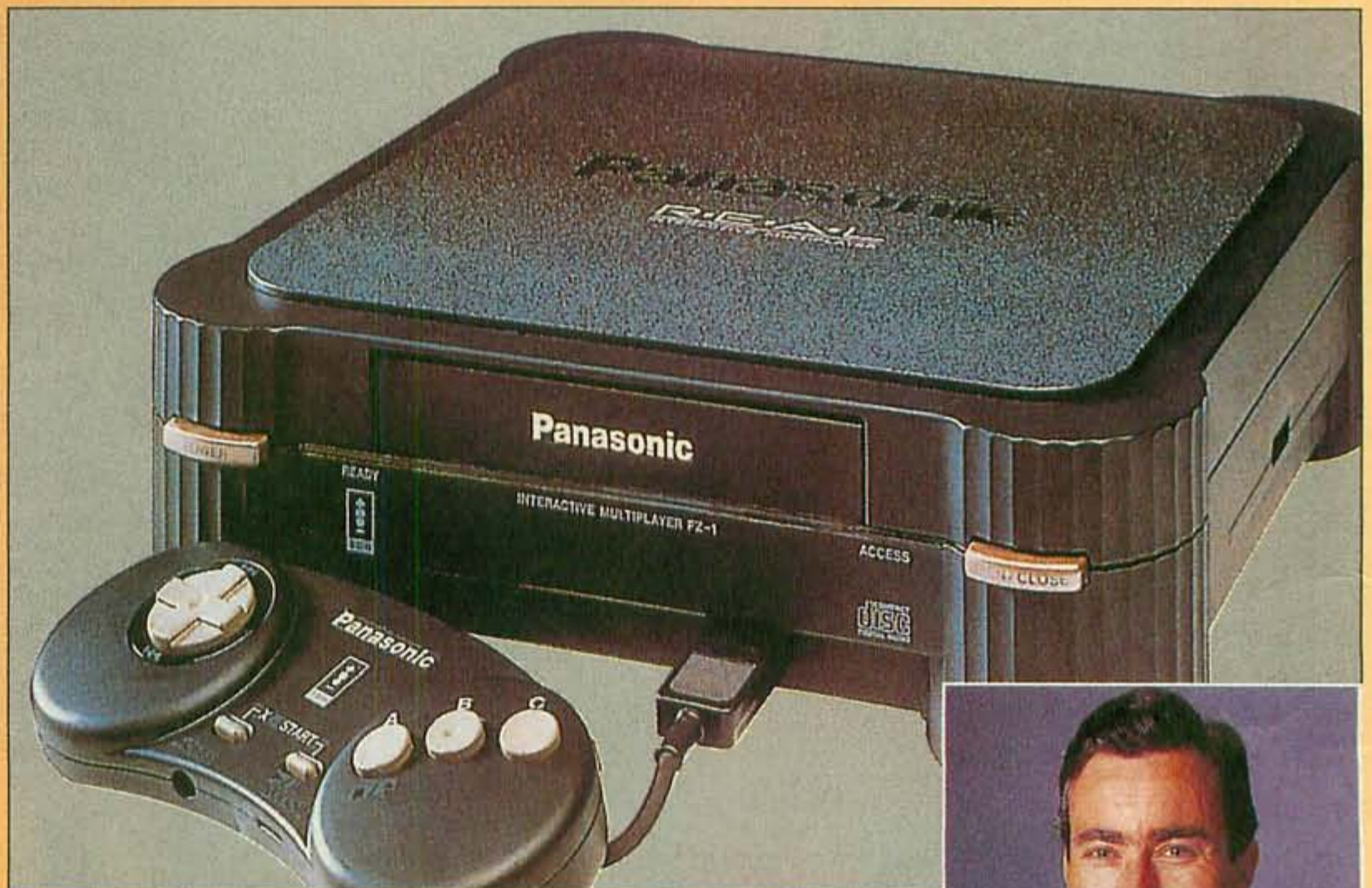
**SEGA**

**SEGA**

# OKTOBER REVOLUTION

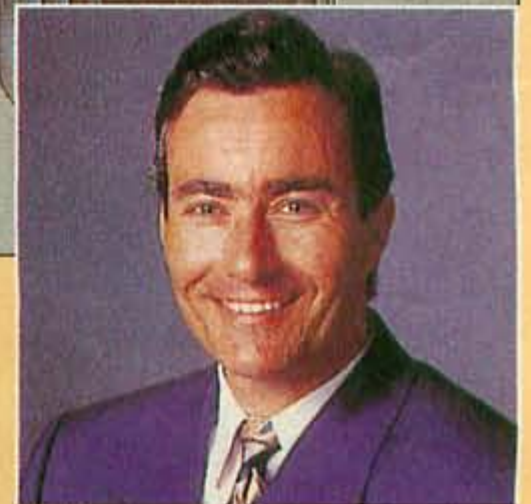
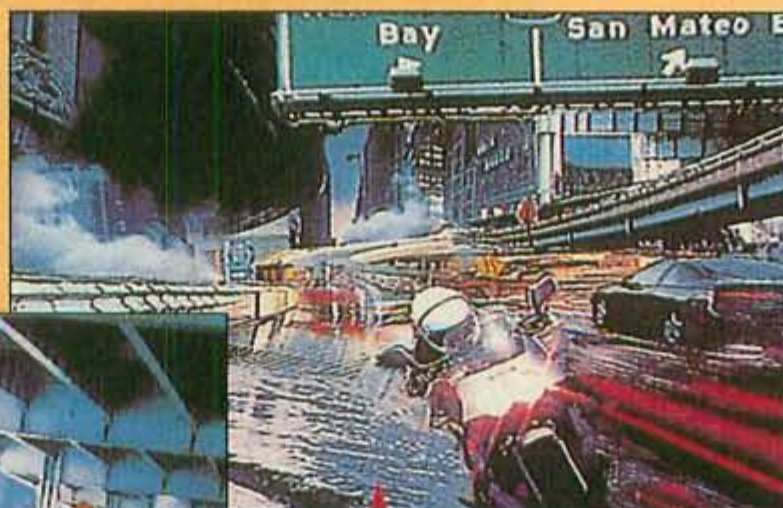
Noch vor der Chicago-CES schien alles in gewohnten Bahnen zu verlaufen: Nintendo herrscht und Sega sägt – der Kleinere am Thron des Großen. Vielleicht aber kommt der Thronsturz aus einer Ecke, mit der niemand gerechnet hätte: Von fünf, die auszogen, um Nintendo das Fürchten zu lehren.

Auch Amerika soll seine Oktoberrevolution bekommen – eine ganz und gar kapitalistische allerdings: Für Oktober '93 nämlich ist mit dem 3DO Interactive Multiplayer die US-Markteinführung eines Multi-Unterhal-



*Panasonics 3DO Interactive Multiplayer tritt an, um eine neue Generation der elektronischen Unterhaltung einzuläuten*

*Road Rash 3DO – die Grafik wird nahe an Spielfilm-Qualität sein*



*Der Macher: Trip Hawkins*

der größte Medienkonzern der Welt, MCA eine große Hollywood-Filmgesellschaft.

Der Revolutionsführer heißt Trip Hawkins. Bevor er 1982 Electronic Arts gründete, hatte er Apple Computer den Weg geebnet. Vier Jahre nach dem Start war EA zum weltweit größten Lieferanten von Computer- und Videospielsoftware aufgestiegen. Mit der 3DO-Company holt der Überflieger nun zum nächsten Schlag aus. Hawkins hatte es einfach satt, bei Sega oder Nintendo zu Kreuze kriechen zu müssen, um Lizenzen für seine Produkte zu erhalten.

tungssystems geplant, das man schon nicht mehr Spielkonsole nennen kann. Die Revolutionäre heißen Matsushita /Panasonic, MCA, AT&T, Electronic Arts und Time Warner. Panasonic/Matsushita kennt Ihr als Hersteller von Fernsehern, Videorecordern und Stereoanlagen, AT&T ist eine der größten Telefongesellschaften der Welt, Time Warner



Auch wenn Trip Hawkins ein reicher Mann sein mag: für die Entwicklung einer neuen Konsole reichte sein Kapital dann doch nicht. So holte er Geschäftspartner dazu – allen voran Panasonic. Weiterhin war es nicht allzu schwer, Mediengesellschaften und Filmkonzerne für das Projekt zu begeistern: Hollywood sucht schon seit längerem händelnd nach dem nächsten Schritt in die Zukunft. Die Einführung des Videorecorders

Die ersten Titel für 3DO werden ausschließlich auf CD erscheinen. Über mangelndes Interesse für sein Gerät kann sich Trip Hawkins gewiß nicht beklagen: Bei Redaktionsschluß hatten sage und schreibe 302 Softwarefirmen Lizenzvereinbarungen für den 3DO Interactive Multiplayer unterzeichnet, darunter bekannte Namen wie EA, Sierra On Line, Psygnosis/Sony Imagesoft, Sales Curve, Ocean, Bullfrog, Domark, Virgin Games

rund \$700 kosten, umgerechnet knapp 1200 Mark. Zum Lieferumfang wird ein Joypad und ein Softwarepaket gehören. Bleibt natürlich abzuwarten, ob der 3DO Interactive Multiplayer mit seinem relativ hohen Preis nicht am Massenmarkt vorbeigeplant ist. Wirft man aller-

MPEG2-Standard. MPEG2 erlaubt es, bis zu 72 Minuten bewegter Bilder in VHS-Qualität auf einer CD-Seite zu speichern.



Mit 16,7 Mio. Farben und einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten bietet das 3DO Grafikqualität vom Allerfeinsten...

Mitte der siebziger Jahre hatte das Kino gerade noch einmal vor dem Aus gerettet, doch seitdem hatte es keine bemerkenswerten Impulse mehr gegeben.

So muß man nur drei und drei zusammenzählen und das 3DO-Konzept ist fertig: Ein extrem leistungsfähiges Grundgerät auf CD-Basis, Kinofilme, Spielsoftware, Fernsehgesellschaften und Telekommunikation – das ergibt hochwertige interaktive Spiel-Filme (und zwar im wahrsten Sinn des Worts), die langfristig nicht mehr auf einem Datenträger gekauft werden müssen, sondern über Kabel und Pay-TV-Sender in eure Konsole kommen. Noch ist es nicht soweit, doch die wichtigsten Schritte sind bereits getan.

oder Argonaut Software. Sicherlich liegt die überwältigende Resonanz nicht nur am Hardwarekonzept des 3DO, sondern auch an der Lizenzpolitik der Company: Jede interessierte Softwarefirma darf entwickeln – ein krasser Unterschied zu Nintendos und Segas überaus harten Bestimmungen.

Wer auf 3DO programmieren möchte, zahlt einen Festpreis und erhält dafür ein Entwicklungssystem, eine Kiste Dokumentation und ansonsten den Segen der Company. Hier liegt allerdings auch die Gefahr: Wenn jeder entwickeln darf, wird auch eine Menge Schrott angeboten werden, der dem Überflieger des Geräts eher schaden als nützen kann. Das Gerät soll



dings einen Blick auf die technischen Daten, relativiert sich der Preis wieder, denn das Gerät hat in der Tat Faszinierendes zu bieten: Ein leistungsstarker Grafikprozessor ermöglicht die Darstellung von bis zu 16,7 Mio Farben bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten (!), während eine schnelle RISC-CPU das Management der Subsysteme übernimmt. Das eingebaute CD-Laufwerk liest neben den Softwareträgern auch herkömmliche CD-ROMs (300k/s), Musik-CDs, die Kodak-Photo-CD und sogar Laserdisks – vorausgesetzt, sie entsprechen dem

vor, auf denen Ihr Highscores, Spielstände, Bilder oder Musik speichern könnt.

So phantastisch das alles klingt: Erstens wird es noch eine ganze Weile dauern, bis das Gerät in Deutschland zu kaufen sein wird. Zweitens gibt es noch keine entsprechenden Kabelsender, 3DO wird also die nächsten Jahre nur mit CD operieren. Drittens schläft die Konkurrenz nicht und wird versuchen, das 3DO bei gleichem Leistungsangebot preismäßig zu unterbieten. Aber: Dieses Gerät gibt Euch eine Vorstellung, wie die Zukunft aussehen wird... hu



Alle drei Bilder stammen aus dem 3DO-Spiel Shockwave

Das 3DO könnt Ihr außerdem als Schnitt- und Effektgerät für Heimvideos benutzen oder als Sequenzer über ein zusätzliches MIDI-Interface. Über einen Pay-TV-Kabelanschluß wird es in nicht allzu ferner Zukunft möglich sein, Spiele, Filme und Einkaufskataloge zu laden oder bei-

spielsweise an interaktiven Fernseh-Game-shows teilzunehmen. Da CDs keine dauerhafte Speichermöglichkeit bieten, sieht das 3DO kleine Memory-Cards

## ORIGINAL STREET FIGHTER II PUPPEN

**RYU  
BRANKA  
E. HONDA**

Einzeln DM 20,-  
Satz DM 80,-

**CHUN-LI  
GUILLE  
BALROG**

(20 cm hoch)  
SFR 20,-  
SFR 75,-

## UMBAUTEN ÄNDERUNGEN REPARATUREN

von Video-Zubehör auf Anfrage

Tel./Fax Montag-Freitag 13.00-18.00 Uhr. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

## GT ELEKTRONIK

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

## RAGUZI

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

★ Super Nintendo (D)		★ Mega Drive (D)	
CONGO'S CAPER	115,00 DM	BOB	99,00 DM
MECHWARRIOR	145,00 DM	MIG 29	99,00 DM
MORTAL KOMBAT	135,00 DM	SHINING FORCE	119,00 DM
★ Gameboy (D)		★ Game Gear (D)	
ASTERIX	65,00 DM	GLOBAL GLADIATORS	80,00 DM
STEREO FM TUNER	35,00 DM	TOM AND JERRY	70,00 DM

Ab September führen wir das deutsche Mega-CD 2 zu einem  
★★★ sensationellen Einführungspreis. ★★★

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

Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren AGB

# MARRO

Videofilm mit 35 Demos  
inkl. Wrestling, Sengoku II,  
View Point, World Heroes 2,  
Super Sidekicks und  
Samurai Showdown

nur **DM 39,-**

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole	DM 699,-
Art of Fighting	DM 379,-
Super Sidekicks	DM 379,-

Kaufpreis **DM 1457,-**

oder mtl. **DM 90,-** (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%  
Finanzierung über Hausbank.

Trash Rally	DM 179,-
Mutation Nation	DM 229,-
Baseball 2020	DM 149,-



MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,  
71729 Erdmannhausen

Telefon 07144 / 3 99 24 od. 3 45 36

Telefax 07144 / 3 40 21

Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns  
täglich von 10.00 - 12.00 Uhr  
und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags  
von 9.00 - 12.00 Uhr.

**NEO  
GEO**  
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

## Heißes Eisen

# Videospielverleih & Backup-Systeme

Monatelang wurden die gesetzlichen Grundlagen zum Verleih von Videospielen heiß diskutiert, wir hatten jede Menge Anfragen zum Thema. Mittlerweile gibt es eine Gesetzesänderung<sup>1)</sup>, die die Rechtslage klärt. Danach liegt es im Ermessen des Rechtsinhabers<sup>2)</sup> (also des Spielherstellers), Vervielfältigung, Verbreitung und Verleih seiner Module vorzunehmen oder zu gestatten. Auf gut deutsch: Wer Module gewerblich vermieten will, darf dies, muß sich aber für jedes neue Spiel eine entsprechende Leih-Lizenz einholen. Spiele, die er vor dem 1. Januar 1993 zu Verleihzwecken gekauft hat, kann er auch ohne Genehmigung weiterverleihen.

Der eigentliche Sprengstoff an der Thematik ist die Tatsache, daß ein Verleih jedem Kunden die Möglichkeit eröffnet, aktuelle Spiele für eine geringe Gebühr auszuleihen und Module in aller Ruhe mit einem Backup-System zu kopieren. Im Gegenteil z.B. zum Musik- oder Videofilmverleih ist solch eine Kopie absolut identisch mit dem Original, es entsteht kein Qualitätsverlust. Dadurch ist sie beliebig oft reproduzierbar: Auch die zehnte Kopiergeneration ist immer noch mit dem Original identisch. Über den Schaden für die Branche ist hinreichend diskutiert worden.

Da das Änderungsgesetz dieser Tatsache nicht eindeutig entgegenwirkt, hat sich VIDEO GAMES zu folgender Haltung entschlossen: Der Verleih von Videospielen und der Verkauf sog. Backup-Systeme ist zwar nicht grundsätzlich verboten, jedoch umstritten. Durch den Verleih von Spielen und den Verkauf sog. Backup-Systeme wird nach Auffassung von VIDEO GAMES der Raubkopiererei Vorschub geleistet - wenn auch ohne Wissen oder Absicht der Anbieter! VIDEO GAMES wird aus diesem Grund ab einschließlich Ausgabe Oktober 1993 keine Beiträge mehr veröffentlichen bzw. abdrucken, die über den gewerblichen Verleih von Videospielen und den Verkauf sog. Backup-Systeme informieren. Dies gilt vor allem für Angebote, in denen für Videospielverleih und Backup-Systeme geworben wird. /hu

<sup>1)</sup> Zweites Gesetz zur Änderung des Urheberrechtsgesetzes, vom 9. Juni 1993, Bundesgesetzblatt, Jahrgang 1993, Teil I, Seite 910 ff. Dieses Gesetz dient der Umsetzung der Richtlinie 91/250 EWG des Rates vom Mai 1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (ABl. EG Nr. L 122 S. 42).

<sup>2)</sup> Alle unsere Aussagen beziehen sich auf oben genannten Gesetzestext.

# NINTENDO

## WARPZONE

Mit Volldampf rauschen die Neuigkeiten ein. Was in der nächsten Zeit passiert oder in der vergangenen Zeit geschehen ist, und welche neuen Module auf den Markt kommen, stellen wir Euch auf den folgenden zwei Seiten vor.

Endlich ist es einer großen Münchener Tageszeitung gelungen, in Zusammenarbeit mit Nintendo den ersten deutschen Gameboy-Cup auszutragen. Über 200 Kids trafen sich, um zu zeigen, wer der beste **Tetris**-Spieler ist. Nach fünf k.o.-Runden und einer Finalrunde stand der Sie-



*Tina freut sich über Pokal, Fernseher und Super Nintendo*

(20/21.11.93). Die besten vier Spieler jedes Turniers werden dann am 4./5.12.93 in Zürich um den Titel des Schweizer Meisters spielen. Infos bei Free Time, Grünaustr.1, CH-9053 Teufen.

Merchandising ohne Ende. Nach der **Streetfighter 2**-Uhr stellt GT Elektronik (Tel.:0041-614014224) jetzt die Original **Streetfighter 2**-Puppen vor. Die einzelnen Figuren kosten 20 Mark, der ganze Satz mit Ruy, Blanka, E. Honda, Chun-Li, Guile und Balrog ist für 80 Mark zu ergattern.

Die **Lemmings** sind wieder da. Ab sofort könnt Ihr die niedlichen Viecher als Anstecknadel

bei Selling Points (05241-24307) zum Preis von 7,95 Mark pro Stück bestellen.

Auch **Mario** zeigt sich wieder, und das gleich in zweifacher Ausführung. Zuerst erscheint



*Surfer, Ritter, Clown oder andere. Zwölf Charaktere stehen zur Wahl.*

*Einer wird gewinnen! Schweizer Meisterschaftsanwärter*



*Jetzt auch zum Schmusen. Streetfighter 2-Puppen*

**Super Mario All Stars** für das Super Nintendo. Auf einem Modul erhaltet Ihr die gesamten **Super Mario Bros.**-Titel. Somit könnt Ihr **Super Mario Bros. Teil 1 bis 3** und als zusätzlichen Titel **Super Mario Bros.: The Lost Levels** bis zum Abwinken spielen.

Im Dezember taucht der Klemmner bei **Mario & Wario**

*Gleich vier Spiele auf einem Modul! Super Mario All Stars*



ger fest. Gewonnen hatte die 12jährige **Tina Stich** aus München. Auch in der Schweiz gab es vor einiger Zeit einen großen Wettbewerb. Die erste echte Schweizer Meisterschaft für **Street Fighter** und **Eishockey 93**, das weder von Nintendo noch Sega organisiert war, fand größtes Interesse bei allen Beteiligten. Als erster Turnierort wurde St. Gallen ausgewählt. Die weiteren Orte sind Basel (14./15.08.93), Altdorf (4/5.9.93) und Fribourg

# WARPTZONE NINTENDO



Rettet den kleinen, blinden Handwerker bei seinem neuesten Abenteuer!



Rasend schnelle 3-D Vektorgrafik bei FX-Trax

Mit Spannung erwartet: NHL Stanley Cup

Rennspiel mit einem FX-Chip. Der Chip, der einfach auf das Modul gepinnt wird, ermöglicht eine rasend schnelle 3-D-Vektorgrafik. Somit verspricht **FX-Trax** ein interessantes Rennspiel zu werden.

Passend zur Winterzeit werden alle Super-Nintendo-Besitzer mit einem neuen Eishockey-Spiel beglückt. **NHL Stanley**

So, mehr News in der nächsten Ausgabe über **Zelda**, **Kirby's Pinball Land** und **Wario Land** für den Game Boy und **Tetris 2** für das NES. Ebenso könnt Ihr Euch auf **Battle Clash 2** und **Yoshi's Safari** für Euer Super Nintendo freuen.



**Cup** von Nintendo ist für November geplant und wird aus einer für das Eishockey ganz unüblichen Ansicht dargestellt. Laßt Euch überraschen...

Neues für das 8-Bit-System **NES!** Ab Oktober wird die Konsole in einem neuen futuristischen Design erhältlich sein. Außerdem plant Nintendo, den Preis für dieses Gerät drastisch zu senken.

Ab sofort gibt es neues Zubehör für den Game Boy. Mit dem **Master Pak** erhaltet Ihr zu einem vernünftigen Preis eine Menge nützliches Zubehör. Neben einer Tasche, einem Netzgerät und einem Akku findet Ihr zusätzlich ein Reinigungssystem mit entsprechender Flüssigkeit, eine Lupe und eine coole Screen-Umrandung für den Kleinsten von Nintendo. Außerdem ist das gleiche Set für das Game Gear zu ergattern. Erhältlich zum Preis von ca. 100 Mark (Game Boy) und 140 Mark (Game Gear). Bestellen könnt Ihr die Mega-Ausrüstung bei der Sowade GmbH (Tel.: 030-4825774)

auf. **Mario** wandert durch eine gefährliche Gegend, wobei er einige Fallen und Hindernisse überwinden muß. Das Problem bei der Geschichte ist, daß ihm irgendjemand einen Eimer über den Kopf gestülpt hat. Somit kann er nicht sehen, wo er hinläuft. Aber Ihr helft ihm doch bestimmt, oder? Ab September ist der neueste Mario-Hit für das Super Nintendo erhältlich und wird einschließlich der Super-Nintendo-Maus ausgeliefert.

Und schon wieder Mario. Die Langenscheidt KG stellte kürzlich das erste Wörterbuch für Kids vor. **Super Mario Super Englisch** mit einem vierfarbi-

gen Cover, bunten Comics und Daumenkino. Da macht das Lernen gleich doppelt so viel Spaß. Erhältlich in fast allen Buchläden.

Ein weiteres FX-Spiel kündigt sich für den Dezember an. Bei **FX Trax** handelt es sich um das erste



Raumschiff oder Konsole?

# Bereite Dich vor.

## Mortal Kombat kommt.



# MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

**Acclaim** Go for the game!



Während die "Großen" im Schlußtraining um die besten Startpositionen kämpften, ging's bei den Sega-Kids um den Titel des Videospiele-Meisters. Rechts die Preise.



**Was haben Sonic und Alain Prost gemeinsam? Beide sind verflüchtigt unterwegs, beide mischen in der Formel 1 mit. Allerdings ist Prost ein alter Hase, und der schnellste Igel der Welt noch neu im Geschäft...**

echte Freaks schwören, das ohrenbetäubende Brüllen der über 800 PS starken 3,5-Liter-Saugmotoren müsse man sich ungefiltert durchs Kleinhirn pusten und dazu etwas angebranntes Gummi, Öl und Benzin inhalieren. Wir allerdings wollen noch eine Weile ohne Hörgerät telefonieren können und nahmen Abstand vom ungeschützten Burn-Out. Sicherheitshalber gab's dicke gelbe Ohrstöpsel, um den zehnten Lauf zur Formel-1-Weltmeisterschaft live zu erleben. Live gab's aber nicht nur Formel-1-Power, sondern auch die Endausscheidungen zur Deutschen Videospielemeisterschaft, die Sega im Hockenheim Motodrom in einem Zelt neben der Zielgerade austrug. Vielleicht erinnert Ihr Euch ja an unsere kurze Meldung über den Sega Championship-

Train, der zwischen Mai und Juni quer durch Deutschland schiperte: Der quietschbunt besprühte Sonderzug hielt in 30 Bahnhöfen, um die Landessieger zu ermitteln. Und die waren, in zwei Altersgruppen geteilt, geschlossen in Hockenheim eingerückt, um den Besten unter den Besten zu ermitteln.

Da der flotte Igel die Heckflossen der Team-Williams-Renaults ziert und diverse Sega-Schriftzüge die feuerfesten Kombis der Piloten um weitere Aufnäher ergänzen, ließen es

sich die Superstars des Williams-Teams Alain Prost und Damon Hill nicht nehmen, den glücklichen Gewinnern Pokale und Preise persönlich zu überreichen. By the way: Da Sega mit *Formula One* inzwischen ein irre

schnelles Rennspiel für Mega Drive auf Lager hat (s. Test VIDEO GAMES 09/93), gab's keine Diskussionen, daß die Endausscheidung weder mit *Sonic* noch *Global Gladiators* noch *Ecco the Dolphin*, sondern

stilgerecht auf dem digitalen Hockenheimring stattfinden würde. Aus Sega-Sponsoren-Sicht sollten die beiden Williams-Renaults ganz vorne landen, die 200 000 Zuschauer waren aber natürlich in erster Linie nach Hockenheim gekommen, um Lokalmatador Michael Schumacher auf seinem Benetton-Ford gewinnen zu sehen. Dramatisch genug wurde das Spektakel dann auch: Schon beim Warm Up am Morgen war Derek Warwick von der nassen Fahrbahn gerutscht und hatte sich mit seinem Auto überschlagen.



Obwohl er meterweit auf dem Kopf mit dem Helm durch den Kies pflügte, kam er mit einigen Schrammen davon. Beim Start kam Prost dann nicht schnell genug von der Pole Position weg, Schumacher und Hill zogen am Favoriten vorbei. Einige Minuten später schubsten sich Ayrton Senna und Alain Prost von der Piste. Doch dann verbremste sich Schumacher und mußte mit eckigen Reifen an die Boxen, Prost nutzte die Chance und zog an Schumacher vorbei. Hill fuhr derweil unangefochten vorneweg, allerdings ohne die Reifen zu wechseln. Das war ein Fehler: In der letzten Runde platzte ihm der Hinterreifen, Prost, der auch keine Schlappen gewechselt hatte, stand mal wieder ganz oben auf dem Treppchen und der schnelle Michael wurde übergelücklicher Zweiter... hu



Die Superstars: Alain Prost (links) und Formel-1-Newcomer Damon Hill am Game Gear





# So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

## F-15 STRIKE EAGLE

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!

MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampffäger der Welt zu fliegen!

*Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!*

**MICRO PROSE**  
Seriously Fun Software

SEGA  
MEGA DRIVE

# SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung

SEGA



Nintendo

Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy  
An- und Verkauf • Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 46047 Oberhausen • Tel.: 0208/889409  
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la Sa 10.00-16.00  
Versand: Höhenweg 178 • 46147 Oberhausen • Tel. 0208/670762

NEU IN DÜSSELDORF

VIDEOSPIELE ..... UND MEHR !

MEGA DRIVE  
SUPER NES  
GAMEBOY



GAMESTORE

NEU IN ESSEN

Rüttenscheider Straße 181 (nahe Messe/Gruga)  
45131 Essen • Telefon 02 01/77 72 25

Laden & Versand  
Öffnungszeiten:  
Montag bis Freitag 10.00-18.30 Uhr, Donnerstag 10.00-20.30 Uhr, Samstag 9.00-14.00 (16.00) Uhr  
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

# GALAXY

CD Rom (amerik.)  
Cool Spot e/d  
Flashback e/d  
Golden Axe 3 j  
Gunstar Heroes e/j  
Monkey Island CDe  
Pirates Gold e  
Rocket Knight j/e/d  
Rolling Thunder 3 j/e

**MEGA DRIVE**  
Junge Strike e/d  
Shining Force e  
Sifpeed CDj  
Super Shinobi 2/3 j/e  
im September:  
Mortal Combat e/d  
Streetfighter 2 e/j

Bombeman & 4-in-1ap e  
Claymates j  
Final Set Tennis j  
Final Fantasy Adv.2 j  
Final Fight 2 e  
Pop'n Twinbee j/d  
Super Turrican e  
Super Mario All Stars e/j/d  
World Heroes e

**SUP.FAMICOM**  
Alien 3 e/d  
Asterix d  
EVO e  
Star Fox e/j/d  
Streetfight 2 Turbo j/e  
ab 13. September  
Mortal Combat e/d

Dirty Larry  
Dracula  
European Soccer Chall.  
Lemmings

**Lynx**  
Battle Wheels  
Dinolympics  
Powerfactor

Bubble Bobble 2 e  
F15 Strike Eagle e  
Speedy Gonzales  
Leg. of Zelda e /August

**GAMEBOY**  
Asterix d  
Mystic Quest d/e  
Raging Fighter e/d

Art of Fighting  
Fatal Fury 2  
Sengoku 2  
World Heroes 2

**NEO GEO**  
Samurai Showdown  
3 Count Bout  
Viewpoint

Batman returns j/e/d  
Defender of Oasis e/d  
Jurassic Park e/d  
Lemmings e/d  
Shinobi 2 d/e  
Sonic the Hedgehog 2 d/e  
Streets of Rage 2 j/e

**GAME GEAR**  
Battletoads e  
Global Gladiators d  
Mickey Mouse 2 d  
Tom & Jerry d  
WWF Steel Cage e

Turbo Doo RGB e  
Bombeman 93 e  
Cotton SCe  
Longraiser 2 SCj  
Rainbow Island Gj  
Sherlock Holmes 2 SCe  
Vastel SCe

**PC Engine**  
Bonk 3 e  
CD Denjin SCj  
Super Darius 2 SCj  
Power Tennis j  
Streetfighter 2j

Telefon 089/7605151  
Telefax 089/7898024  
Inh. Galaxy Plexus GmbH  
Anmerkung: Japanisch  
e: Englisch d: Deutsch  
Händleranfragen erwünscht

089/7605151  
089/7470689

Plinganserstr. 26 81369 München



Die Messe in Chicago hat weit mehr interessante Neuigkeiten in Sachen Videospiele zutage gebracht, als wir in der letzten Ausgabe überhaupt unterbringen konnten.

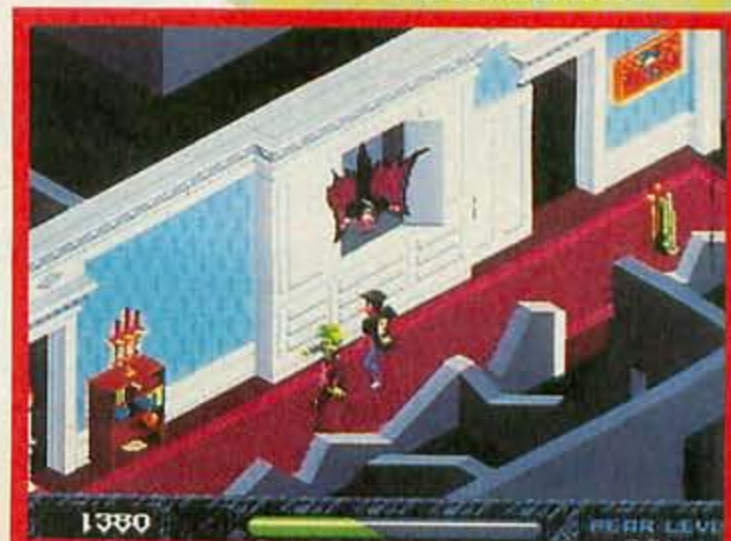
## Sega VR

Aufmerksame Leser haben den neuen Konsolen-Gag aus dem Hause Sega schon in der Ausgabe 5/93 entdeckt. Wie dort schon erwähnt, ist der Sega VR ein Virtual-Reality-Helm mit zwei farbigen LCD-Bildschirmen (vor jedem Auge einer, was echtes dreidimensionales Sehen ermöglicht). Für den passenden Sound sorgen eingebaute Stereo-Kopfhörer. Ein integrierter Positionsgeber registriert Eure Kopfbewegungen und leitet die Daten an das Mega Drive weiter. Dort wird dann der Bildausschnitt entsprechend weitergescrollt – Ihr habt also den echten 360-Grad-Blick. Zum Marktstart in den USA in diesem Herbst sollen vier Titel fertig sein, die den Sega VR unterstützen: Mit dem Gerät wird *Nuclear Rush* ausgeliefert. Als Pilot eines Luftkissenfahrzeugs flüzt Ihr in ferner Zukunft durch eine radioaktiv verseuchte Landschaft und bekämpft Roboter. In *Iron Hammer* steuert Ihr ein Raumschiff über verschiedene Planeten, auf denen Krieg herrscht. Mit der gegebenen Bewaffnung greift Ihr ins Geschehen ein. Euer Co-Pilot ist dabei Iron Hammer, der Euch mittels digitalisierter Stimme zur Sei-

te steht. *Matrix Runner* entführt Euch endgültig in den *Cyber-space* (sprich: in das Innere eines Computers). Im System sind Eure Kumpels verschwunden. Um sie zu finden, setzt Ihr Euch gegen feindliche Vogelkreaturen und andere Halbmenschen durch. Ein Autorennen gibt's natürlich auch: *Outlaw Racing* setzt Euch auf die Piste, wo sich bereits zwanzig weitere Fahrzeuge tummeln. In welcher Qualität und in welcher Geschwindigkeit die VR-Spiele daher kommen, teilen wir Euch natürlich sofort mit, wenn die Freak-Ware bei uns eintrudelt. Wir dürfen gespannt sein.

## Poltergeist

Von Electronic Arts kommt demnächst ein Mega-Drive-Spiel der besonderen Art. Hauptfiguren in *Haunting Starring Polterguy* sind die Familie Sardini und ein *Polterguy* vertreibt die Sardini aus seinem Haus



# WARPZONE

Poltergeist. Wer nun glaubt, Ihr müßt die Mitglieder der Familie steuern und den Geist vertreiben, der irrt.

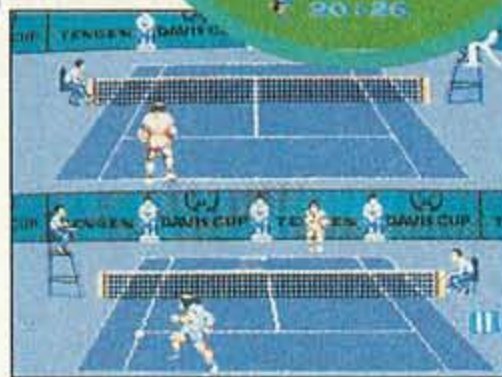
Im Gegenteil: Ihr spielt den Geist und vertreibt die Familie. In dem Grusel-Chaos dreht sich für Euch alles um möglichst abgefahrene Spuk-Ideen und um Ectoplasma. Dieses Geisterelexier müßt Ihr finden, um "am Leben" zu bleiben. Freilich gibt's auch Feinde: Übellaunige Monster machen Euch den Tod schwer. Entwickelt wurde das geistreiche Spektakel von den Erfindern von *Rampart*, *Paperboy* und *Cyberball*.



Vom Neo Geo auf das Mega Drive: *Super Baseball 2020*

## Super Baseball 2020

Der Neo-Geo-Hit *Super Baseball 2020* wird von Electronic Arts fürs Mega Drive umgesetzt. Im Gegensatz zu einem normalen Baseball-Spiel dürfen bei *Super Baseball 2020* auch Frauen und Roboter teilnehmen. Mit Preisgeldern bezahlt Ihr teure Power-Ups, die Eure Spieler stärker machen. Gags wie Minen im Außenfeld oder eine verbogene Perspektive sollen zusätzlich Pep ins Spiel bringen.



Neu von Tengen: *Tennis fürs Mega Drive* und *Fußball fürs Game Gear*

## Domark (ver)treibt Sport

Von jenseits des Ärmelkanals kommen zwei neue Tengen-Sportspiele: *Davis Cup World Tour* fürs Mega Drive und *Tengen's World Cup Soccer* für den Game Gear. Um den Davis Cup wird,

wie Ihr ja hoffentlich alle wißt, mit dem Tennisschläger gespielt. Das Modul enthält einen Trainingsmodus ebenso, wie natürlich den Davis Cup und sämtliche Grand-Slam-Turniere. Der Zwei-Spieler-Modus wird per Split-Screen realisiert. Wer an den Entscheidungen der Linienrichter zweifelt, darf sich den letzten Ballwechsel auch in der Zeitlupe wiederholen anschauen. – Fußball? Da brauch' ich wohl nicht viele Worte zu verlieren. Nur soviel: Gespielt wird mit Ansicht von schräg oben, während das Feld vorbeiscrollt. Zur Wahl stehen 24 Teams. Wer gut bolzt, erhält Erfahrungspunkte, die er auf seine Team-Kollegen verteilen kann. Ein Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel gehört zum guten Soccer einfach dazu.

INFOGRAMES  
**Laguna**  
präsentieren:

# Asterix®

Jetzt für  
Game Boy  
und SNES!

Panik in unserem kleinen gallischen Dorf: Obelix ist verschwunden!  
Der Dorfrat beschließt: Asterix muß sich sofort auf die Suche machen.  
Klar, daß er auf dem Weg zu seinem Freund viele Abenteuer bestehen muß, die ihn quer durch das ganze römische Weltreich führen. Unterwegs macht er, immer verfolgt von den Spionen Julius Cäsars, den römischen Legionen das Leben höllisch schwer. Ein tolles Abenteuer mit Asterix dem Gallier, Römern, Wildschweinen, Zaubertrank, Katapulten und den berüchtigten mittelfrischen Fischen!



WO IST  
OBELIX?



Auf der Game Boy-Packung: Gutschein für kostenlosen Eintritt in den ASTERIX-PARK!



FLASHPOINT  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80  
23845 Oering  
Tel. 0 45 35 / 22 22  
Fax 0 45 35 / 22 24

# FLASH POINT

*The Genius  
in Games*

**Star Treck GAME BOY**  
NUR DM 59,-

**Jungle Strike**   
DT NUR DM 109,-

**Game Converter**   
NUR DM 39,-

**Cool Spot**   
NUR DM 109,-

**SEGA  
MEGA-CD**

CD-ROM US incl. 5 Games  
NUR DM 649,-

**PRINCE OF PERSIA US**  
für SEGA CD-ROM  
NUR DM 99,-

WIR FÜHREN EIN BREITES ZUBEHÖR-  
PROGRAMM FÜR ALLE SYSTEME.  
FORDERN SIE UNSEREN  
ZUBEHÖRKATALOG AN.

BELIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL.

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.  
SEGA, und Mega Drive sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

# WARZONE

Wie gut ist das erfolgreichste Prügelspiel aller Zeiten auf der Exotenkonsole PC-Engine? Und vor allem: wie bringt man alle Funktionen auf dem Joypad unter?

## Street Fighter

Die Umsetzung des Prügelnallers *Streetfighter 2* vom Super Nintendo wurde von Capcom für die NEC-Konsole zur *Championship Edition* erweitert. Die Engine-Version ist weitgehend identisch mit der Championship-Edition für Super Nintendo, ergänzt durch einige zusätzliche Angriffsvarianten. Auf einstellbare Spielgeschwindigkeit hat Capcom zwar verzichtet, allerdings ist die Engine-Version schon von Grund auf schneller als die Ur-Super-Nintendo-Version. Der PC-Engine-Streetfighter paßt gerade so

Die Animation der glorreichen Zwölf steht der Super-Nintendo-Version in nichts nach, sogar die Hintergrundgrafiken können sich mit der 24-MBit-Variante messen. Überraschend, daß auch die Steuerung und das Gameplay so gut an die Engine angepaßt wurden, daß kaum Spielspaß verlorengeht. Natürlich werdet Ihr Euch fragen, wie Capcom die ganzen Sondertechniken auf das ziemlich begrenzte Engine-Joypad gequetscht hat. Zunächst unterstützt der Engine-Streetfighter das Six-Button-Joypad *Avenue Pad 6* und die Version mit drei Buttons



Zwei Endgegner gegeneinander? Typisch Championship Edition

auf die gewohnt scheckkartengroße, aber jetzt einen Millimeter dickere Hu Card. Kaum zu glauben, daß die flache Smart-Card eine Speicherkapazität von 20 MBit bietet...



Nach wie vor stark: Sagat und Vega schlagen zu



# ENGINE GAMES WARPTZONE

Avenue Pad 3. Vor allem mit sechs Knöpfen spielt sich der Streetfighter wie gewohnt. Wer solchen Luxus nicht besitzt, muß mit dem Original-Joypad vorliebnehmen und ein ganz neues Technik-Training beginnen: Der Run-Knopf und die Buttons 1 und 2 lösen leichte, mittlere und schwere Tritte oder Schläge aus, der Select-Knopf dient zum Wechseln zwischen Fuß- und Faustangriffen. Diese Lösung ist zwar vor allem für geübte Super-Nintendo- oder Automaten-Streetfighter haarsträubend gewöhnungsbedürftig, doch nach einigen Stunden



werden die Techniken mit dem Standard-Joypad allerdings nie gelingen...

Berücksichtigt man, wo die Leistungsgrenzen der Engine-Hardware liegen, verdient dieser Streetfighter ein ganz dickes Kompliment: Immerhin ist die Engine ein 8-Bit-System mit deutlich geringerer Bildauflösung als auf dem Super Nintendo. Trotzdem fallen die Unterschiede zur 16-Bit-Version nicht allzu sehr ins Gewicht. Sogar das Parallax-Scrolling des Untergrundes haben die Programmierer sauber gelöst. Die Engine-Version wirkt sogar noch etwas farbenfroher als die neue

**Erstaunlich, wie gut Streetfighter 2 für ein 8-Bit-System umgesetzt werden konnte**

bend gewöhnungsbedürftig, doch nach einigen Stunden

klappt die Umschalterei schon ganz ordentlich. So reflexartig schnell wie am Super Nintendo

**KID DRACULA**

Sei cool! Deine Fieberkurve steigt bis zum Anschlag.

Kid Dracula macht sie alle an. Seine Gags sorgen für Aufregung.

Du bist gefordert in 8 Levels und zusätzlichen 5 Zwischenspielen. Geisterritter, Frankenstein-Monster und bitterböse Fledermäuse bestimmen die Szene. Garamoth wartet auf Dich, wenn Du glaubst alles hinter Dir zu haben.

Strategischer Umschaltmodus: Laufen, Fliegen. Drac-Specials. Unbegrenzte Continues. Schrecklich stark, der Spaß mit Kid Dracula.

Das schreiben Experten: VIDEO GAMES 6/93: "...ein echter Superknaller... es stimmt rundum alles... der Sound liegt im Bereich der absoluten Oberklasse..."

**KONAMI**

Superstarker Videospiele Spaß

Turbo-Version für Super Famicom. Im Soundbereich schlagen die Grenzen der Hardware allerdings unbarmherzig zu: Die Hu-Card ist dem Super-Nintendo-Modul klar unterlegen. Hammerhart allerdings der Preis, den Ihr derzeit für die begehrten Cards berappen müßt: Er liegt auch für die Engine kaum unter den Preisen für die Importversion des Turbo-Streetfighter für Super Nintendo. Je nach Händler kostet die Super-Nintendo-Version zwischen 230 und 250 Mark, die Engine-Version zwischen 200 und 230 Mark. Die Testversion stellte uns übrigens ZAPP-Games zur Verfügung.

5-Star/hu

## Cotton

Es war schon spannend, welches Ballerspiel von Hudson wohl die Nachfolge des phantastischen *Lords of Thunder* antreten würde. Jetzt sieht es alles wenig anders aus als erwartet. Der Star



scherei, den "Willows", von denen sie nie genug bekommt. Für einen Riesen-Willow würde sie fast alles tun. So stürzt sie sich in den Kampf, stilecht auf einem Besen reitend und mit einer kleinen Fee als Satellit. Natürlich hat sie außer ihrem Fluggerät auch noch andere Waffen. Da wären z. B. der konventionelle Laserschuß, der sich durch Erfahrungspunkte in mehreren Stufen ausbauen läßt, sowie vier Magiearten (Drachenfeuer, Elektrolitz, Feen-Flammen und Schutzschild), deren Einsatz den Besitz der entsprechenden magischen Symbole voraussetzt. Schließlich könnt Ihr die unzerstörbare Begleitfee bei Bedarf von der Kette lassen. Die Gegner bilden ein Sammelsurium aus cartoonähnlichen-Figuren von recht unterschiedlichem Detaillierungs- und Animationsgrad, die leider teilweise nicht so recht zur tollen Grafik des Intros und der Zwischensequenzen passen wollen. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Sound, der die Kluft zwischen Intro und Spiel nicht zu überbrücken vermag. Beim Gewühle durch die Geg-

*Cotton ist ein knallbunter Horizontal-Scroller mit Feen und Hexen*



*Oft überwiegt planlose Hektik – Cotton geht hart 'ran*

nermassen offenbart der Horizontal-scroller außer einer leicht verzögerten Steuerung ein weiteres Manko: das Spiel ruckelt. Das Copyright enthüllt dann die Wahrheit: Ihr habt es hier mit einem Oldie der Firma Success aus dem Jahre 1991 zu tun, der

mit ein paar Ausschmückungen versehen und auf CD gepreßt wurde. Der mäßige Qualitätsstandard ist für Hudson so ungewohnt, daß *Cotton* oft einen ziemlich halbfertigen Eindruck hinterläßt. Durch die eingebaute Bremse und die massiv auftretenden Gegensprites werden einige Stellen unfair, so daß die insgesamt fünf Leben und drei Continues vor allem bei Anfängern schnell verheizt sind. Schade um die nette Idee!

5-Star/hu



des Spiels ist von Beruf eigentlich Hexe. Obwohl der "Böse Nebel" über der Feenwelt liegt und für ewige Dunkelheit sorgt, fühlt Cotton sich recht wohl und ihre einzige Sorge gilt ihrer Lieblingsna-

### Auf einen Blick

Titel:	Street Fighter Champion Edition
Genre:	Prügelspiel
Hersteller:	Capcom
Datenträger:	Hu Card, 20 MBit
Spielspaß:	88%
Titel:	Cotton - Fantastic Night Dreams
Genre:	Ballerspiel
Hersteller:	Hudson
Datenträger:	CD-ROM
Spielspaß:	65%

# Spielelen

## ...erster Klasse

**Quickjoy**

Raffinierte Joypads für erhöhten Spielgenuß.

**SV 334 SN PRO PAD**  
für SUPER NINTENDO  
Top aktuelles Design für  
das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIVE unter  
Art.-Nr. SV 434  
SG PRO PAD



**SV 337 PRONEO II**

Programmierbares Top-Joypad für SUPER NINTENDO mit LCD-Display  
Special-Attacken werden über eine einzige Taste abgerufen. Endlich gibt es die Möglichkeit, selbst den härtesten Gegner mühelos zu besiegen.

Für MEGADRIVE  
Art.-Nr. SV 437  
SG PRONEO II



**SV 900 HANDY POWER KIT**

Ladegerät und Transformer mit Ladebatterie für GAME BOY und GAME GEAR  
Ladezeit nur 90 Minuten!  
Spielzeit: 14 Std. bei Game Boy und 2 Std. bei Game Gear



Erhältlich überall da, wo es Nintendo und Sega gibt. In allen guten Warenhäusern, Versandhäusern, Fachgeschäften und Fachmärkten sowie bei Fa. Heidak, Köln. Händlerpreislisten nach Vorlage eines Gewerbenachweises.

**SV 336 SN PRONEO I**

Programmierbare TOP-Joystick-Konsole  
Digital-Action-Learning-System für SUPER NINTENDO



**Joyplus**

Phantasievolles, perfektes Zubehör für Ihren Game Boy SNES, Game Gear, Mega Drive.



"All in One"

**SV 907 HANDY BOY**

Das tolle Komplett-Zubehör-Set für den GAME BOY (Lupe, Licht, Sound, Joystick und Feuerköpfe)

# GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SORCERES KINDOM .....	119,-	MICRO MASHINES .....	99,-
AMAZING TENNIS .....	109,-	X-MEN .....	99,-
BATMAN RETURN CD .....	99,-	COOL SPOT .....	109,-
CYBORG JUSTICE .....	99,-	BRAMS STOKER'S DRACULA .....	119,-
BLASTER MASTER .....	105,-	JAGUAR XJ 220 CD .....	109,-
FLINTSTONES .....	109,-	OUTLANDER .....	99,-
AEROBIZ .....	129,-	F 15 STRIKE EAGLE .....	119,-
RISE OF THE DRAGON CD .....	109,-	MORTAL COMBAT .....	129,-
JUNGLE STRIKE .....	119,-	STREET FIGHTER 2 CE .....	139,-
JURASSIK PARK .....	109,-	PIRATES GOLD .....	119,-
FATAL FURY .....	119,-	ROCKET NIGHT ADV .....	109,-
FLASHBACK 12 MEG .....	129,-	SHINING FORCE .....	119,-
TIME GAL CD .....	99,-	MUTANT LEAGUE FOOTBALL .....	99,-
GLOBAL GLADIATORS .....	99,-	BUBSY .....	109,-

MEGADRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN  
ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER 599,-)

SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER WIDGET .....	119,-	KING ARTHURS WORLD .....	119,-
BATLETOADS .....	119,-	LOST VIKINGS .....	119,-
ALIEN 3 .....	119,-	MECH WARRIOR .....	119,-
SHADOW RUN .....	129,-	MARIO ALLSTARS DT .....	99,-
BUBSY .....	119,-	ROAD RUNNER .....	119,-
BATMANS RETURN .....	119,-	STAR FOX .....	119,-
POCKY & ROCKY .....	119,-	STAR WARS .....	119,-
BOMBERMAN 93 & ADP .....	159,-	SUPER TURRICAN .....	109,-
CONGOS CAPPER .....	109,-	E.V.O. .....	129,-
BLUES BROTHERS .....	119,-	NIGEL MANSEL .....	129,-
CYBERNATOR .....	119,-	NBA BASKETBALL TECMO .....	129,-
DUNGEON MASTERS .....	139,-	NINJA BOY .....	109,-
CHESTER CHEETHA .....	89,-	TAZ MANIA .....	119,-
WOLF CHILD .....	119,-	TUFF E NUFF .....	129,-
YOSHIE'S COOKIE .....	119,-	STREET FIGHTER TURBO .....	159,-
UTOPIA .....	119,-	COOL SPOT .....	119,-
FATAL FURY .....	129,-	MORTAL COMBAT .....	139,-
ININDO .....	129,-	ASTERIX .....	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 93 .....	119,-	MARIO IS MISSING .....	119,-
WWF ROYAL RUMBLE .....	129,-	u.v.mehr US KONS 1 SP 2 JOYP. 350,-	

Adapter AD-29: DM 39,-, Aktion Replay Pro: DM 129,-, SNES, MD

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe  
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

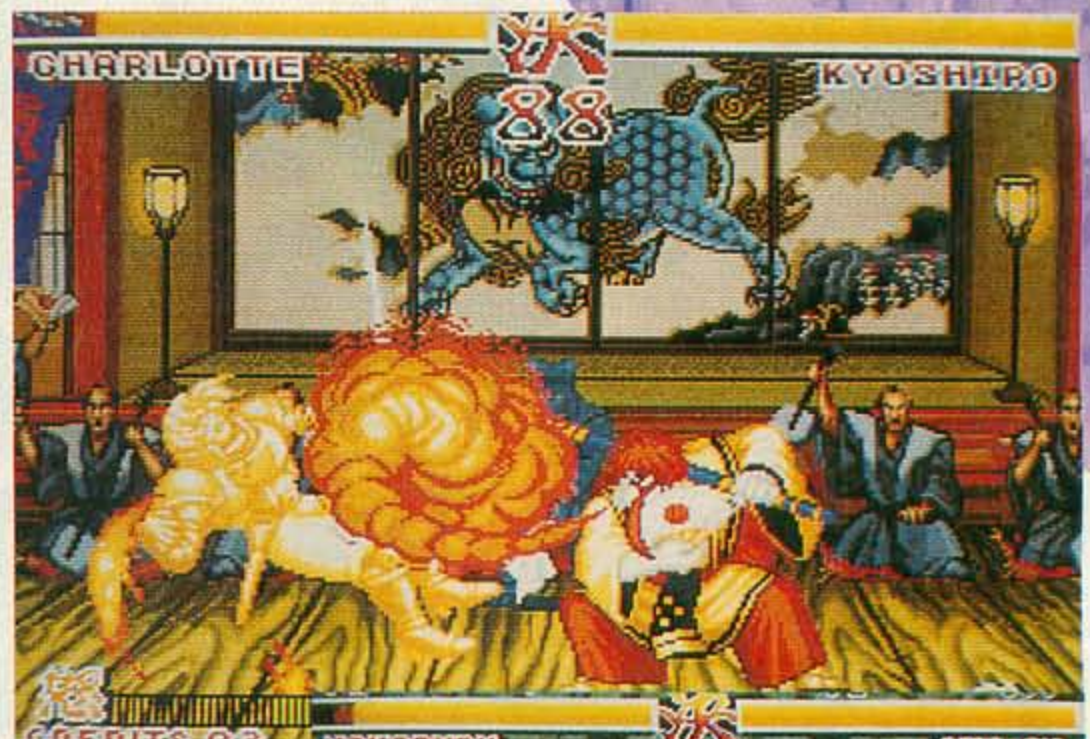
# WARPZONE

Aus der Reihe der "100-Mega-Schocks" für das Neo Geo erreichte uns unlängst das Zweikampfspektakel *Samurai Showdown*. Das jüngste Modul aus der SNK-Schmiede besticht durch vielfältige Charaktere und ausgefeilte Kampftechniken.

**3** wölf Kämpfer unterschiedlichster Statur und Bewaffnung stehen dem entschlossenen Joyboard-Warrior zur Verfügung. Von der geschulten Kampfmethodik der Ninjas bis hin zum wüst-groben Gedresche beliebter Zeitgenossen reichen die unterschiedlichen Arten der "Konfliktbewältigung". Das Ziel ist allen Varianten gemein: Möglichst schnell und grausam den Sieg über das verhasste Gegenüber zu erlangen, und somit im Championship-Finale mitzumischen. Egal, ob Ihr nun den grünhäutigen Freak mit den Scherenhänden oder einen der ehrenhaften Ninja-Fighter wählt, Ihr kommt



Waffensammler Haohmaru haut dem Inkakrieger Tam Tam eine vor den Latz. Wan-Fu flambiert Charlotte mit dem Feuersäbel.



Kabuki-Krieger Kyoshiro und Freak Gen-An kämpfen mit unlauteren Mitteln



## Video-Markt Ludwigsburg

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

★  
**SEGA**

**SUPER HIGH TECH GAME**  
**NEO-GEO**

**MEGA DRIVE**

**Unser Spezial-Service:**  
**ANKAUF ★ und ★ VERKAUF**  
von gebrauchten  
Modulen

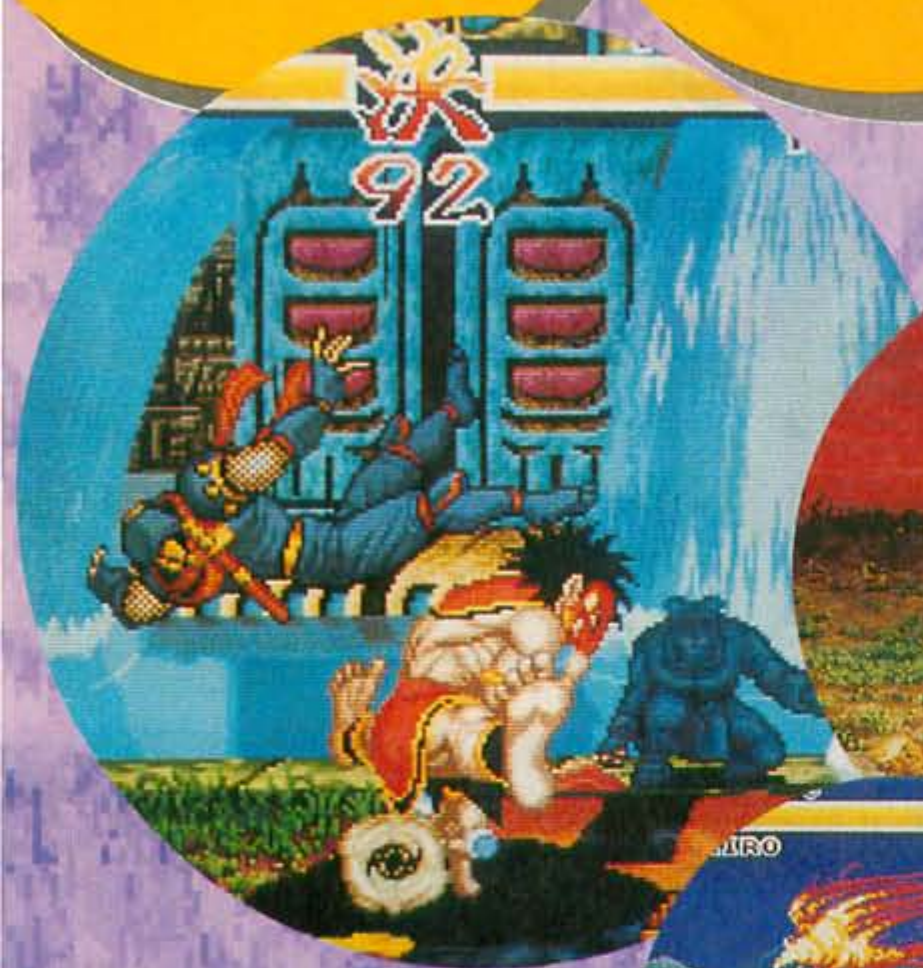
**ECHT ÄTZEND!**

Keiner kommt an uns vorbei und an den NEO-GEO Spielautomaten im Laden!  
Also...anrufen, schreiben oder faxen. ...Alles klar, Leute!

**Video-Markt**  
Solitudeallee 30/1 · 71636 Ludwigsburg  
☎ 0 71 41 / 90 31 91 · Fax 0 71 41 / 90 31 17



# BOOGIE



Hintergründe, Musik und Sounds mit stimmungsvoller Japano-Sprachausgabe wissen zu gefallen und unterstützen den guten Gesamteindruck

nicht umhin, eine Unmenge an Special-Moves zu erlernen. Doch habt Ihr in dieser Beziehung erstmal Eure Hausaufgaben gemacht, könnt Ihr selbst harmlos wirkende Persönchen zu ernstzunehmenden Gegnern machen. So vermag das Mädchen Nakoruru ihren Adler im

Sturzflug auf Feinde loszuschicken, während der smarte Galford gegnerischen Aggressionen begegnet, indem er seinen Hund auf den Kontrahenten hetzt. Selbstverständlich könnt Ihr alleine gegen den Computer oder zusammen mit einem Freund rangeln. Das technisch und grafisch exzellent verwirklichte Modul könnte einen vorderen Platz in der Rangliste der Prügel- und Zweikampfspiele einnehmen. fh

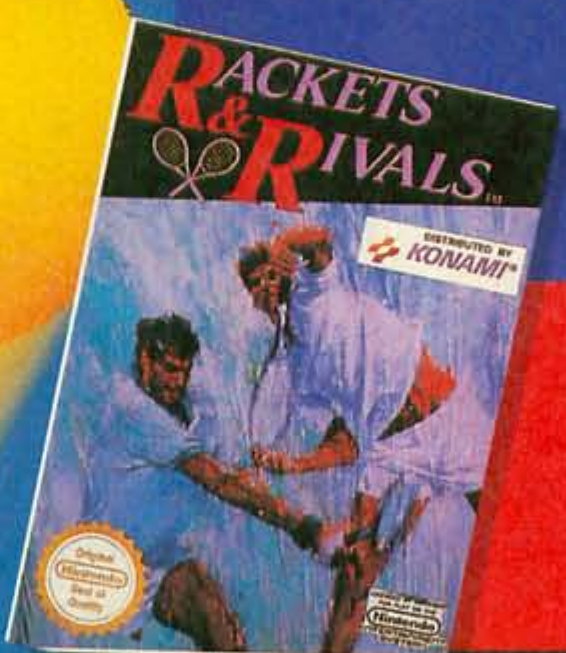
Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Samurai Showdown	Action	SNK	empfehlenswert

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft

# RACKETS & RIVALS™

## Das ist Dein Ziel: Tennis-Champion aller Klassen!

Die Tennis-Simulation der Spitzenklasse! Dein Aufstieg ist gigantisch. Dein Leben der Center Court. Immer und überall die Nr. 1. In der "High School", dem "College" als "Local Pro". Die höchste aller Klassen, das ist Deine Herausforderung. Im Training gibst Du Dein Bestes. Taktik, Raumaufteilung, Schlagvarianten. Im Turnier. Egal auf welchem Bodenbelag. Ob Sandplatz oder auf Rasen. In der Halle auf schnellem Teppich. Grundlinienschläge. Rückhand. Volley. Stopps. Die Balljungen flitzen über den Platz. Der Schiedsrichter reagiert souverän! Klar seine Entscheidungen und Ansagen. Digitalisierte Sprachausgabe. Sensationell: Vier Spieler im Doppel (mit Four Score Adapter). Rackets & Rivals. Tennis perfekt für Dein NES. Für 1 bis 4 Spieler.



# KONAMI®

Superstarker VideospieleSpaß



PALCOM SOFTWARE

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77  
 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. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

# Art of Entertainment

Was lange währt, wird endlich gut: Segas sehnsüchtigst erwartetes Mega CD 2 erreicht dieser Tage deutsche Kaufhäuser und Fachhändler. Lohnt es sich, dafür das Sparschwein zu schlachten?

**S**ensationell neu ist die Idee mit dem CD-ROM ja nicht gerade: In Japan gibt's das Zusatzgerät zum Mega Drive seit bald zwei Jahren unter dem Namen Mega CD, in USA als Sega CD. In England wurden seit April diesen Jahres bereits über 50000 Geräte verkauft, Hardware und verfügbare CD-Titel haben wir Euch bisher mehr oder weniger regelmäßig in den CD-News präsentiert. Da er so spät stattfindet, nutzt Sega den Deutschlandstart gleich für ein komplettes Design-Update: Mega Drive 2 und Mega CD 2 sind flacher und kompakter als die erste Generation. Wie bereits beim Importgerät wird das "Mutterschiff" über den ROM-Port an den CD-Player angedockt, wer noch kein Mega Drive besitzt, muß also für zwei Geräte sparen. Geliefert wird das Mega CD wahlweise "nackt" mit Netzteil und Anschlußkabeln (529 Mark) oder zusammen mit dem Trickfilmrennspiel *Road Avenger* (599 Mark). Das *Mega CD 2* gibt's mit Kabeln, Netzteil, zwei Joypads und *Sonic 2*. Im wesentlichen entsprechen die technischen

Daten des deutschen Mega CD 2 den bereits bekannten Maschinen, deshalb sind alte und neue Teile kombinierbar. Kompatibilitätsprobleme gibt's lediglich bei Import-CDs. Die Compact Disk hat sich im Heim-Audio-Bereich schon seit längerem etabliert. Musik wird in Form rein digitaler Daten gespeichert. Der gigantische Speicherplatz (bis zu 660 MByte)

machte die CD außerdem schnell als Datenträger für Computerprogramme interessant. Speziell für umfangreiche Grafikdateien eignet sich die CD ausgezeichnet (siehe auch "interaktive Filme"). Neben der Speicherkapazität ist der niedrige Herstellungspreis das wichtigste Kriterium für den Siegeszug der Silberscheibe. Durch die Massenproduktion der Daten-

träger ist eine CD inzwischen weit billiger zu haben als z. B. ROM-Chips. Der einzige (gravierende) Nachteil, den die CD gegenüber normalen ROM-ICs hat, ist die verzögerte Verfügbarkeit der Daten: Da der Abtastlaser immer noch mechanisch über die Platte gefahren wird, ergeben sich spürbare Zugriffszeiten. Außerdem ist die Übertragungsrate einer normalen CD im



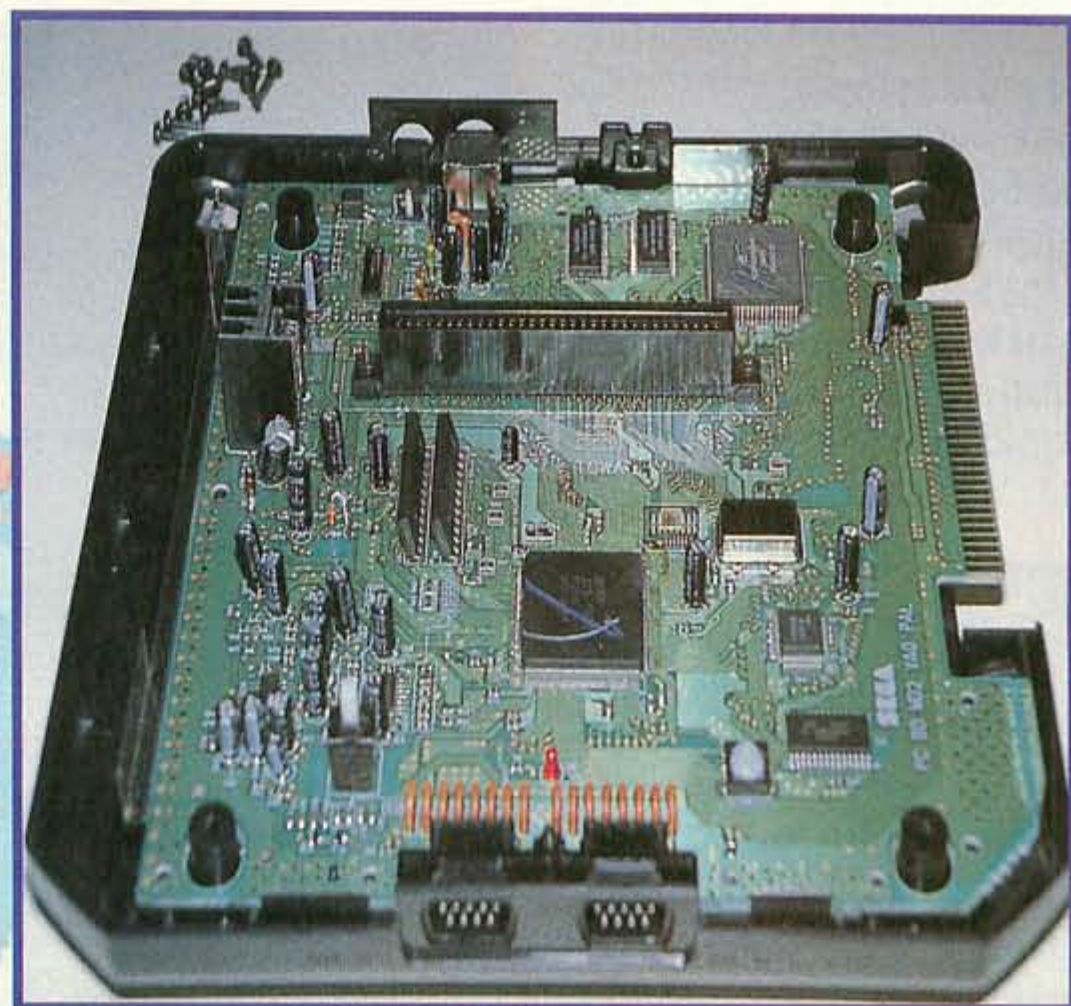
*Klein, stark, schwarz: Mega Drive 2 und Mega CD 2 mit kompaktem Redesign*

Vergleich zum IC relativ niedrig. Mit einer Datenübertragung von 44100 Bit in der Sekunde (wie beim Audio-CD-Spieler) bräuchte das Mega CD 2 beispielsweise über zwei Minuten, um den im Mega CD eingebauten 6-MBit-Zwischenspeicher mit Spieldaten zu füllen. Sind diese Daten aber erst einmal im Zwischenspeicher, verkürzen sich die Zugriffszeiten auf normales Modul-Niveau. Sind die Daten jedoch "verbraucht" (z.B., wenn Ihr ein Level durchgespielt habt), wird das nächste Paket

nachgeladen, und das dauert immer ein paar Sekunden. Idealerweise wäre ein Mega CD mit zwei Lesemechaniken ausgestattet, die die Speicher wechselweise mit Daten füllen, wie das bei einigen Laserdisk-Playern der Fall ist. Wer jedoch die Preise solcher Geräte kennt, weiß, daß dies leider ein absolut unrealistischer – weil zu teurer – Vorschlag ist. Etwa 860 (!) Datenpakete haben theoretisch auf einer CD Platz.

Um wilden Spekulationen gleich vorzubeugen: Spielt Ihr einen CD-Titel, wird das Hauptgerät Mega Drive nicht etwa schneller. Obwohl das CD-ROM eine eigene 68000er CPU und einen höheren Takt als die Konsole hat, dient es nur als erweiterter Datenlieferant (quasi als supergroßes Modul). Weder Auflösung noch Anzahl der Farben des Mega Drives werden gesteigert. Zusätzliche Grafik (z. B. Trickfilmsequenzen) ist natürlich möglich, kostet aber deutlich Ladezeit. Sounds und Musik lassen sich mit kristallklarem CD-Sound beeindruckend verbessern.

Allerdings werden die erweiterten Möglichkeiten der CD keineswegs immer voll genutzt: Viele Hersteller setzen die CD lediglich als preiswerten Datenträger ein, die Grenzen von Gerät und Speicherkapazität werden



**SMD-Bausteine sind zwar extrem flach und billig, dafür lassen sich Basteleien (z.B. an der CPU) kaum noch von Hand auflöten**

(bei 16 Bit) aufgelöstes Musiksignal voll zu hören. Auf dieser Behauptung basiert z.B. auch das DCC-Prinzip (Digital Compact Cassette), bei dem alle "überflüssigen" Musikdaten weggerechnet werden, um Speicherplatz zu sparen. Bei Platzproblemen auf der CD wird die Musik als PCM-Sound oder komprimiertes Sample auf der Scheibe abgelegt. Das Mega CD 2 kann allerdings auch ganz normale Musik-CDs abspielen. Dazu befinden sich an der Rückseite Chinch-Ausgänge, die Ihr mit der heimischen Stereo-Anlage verquicken könnt. Für weitere Anwendungen (wie das immer populärer werdende Karaoke) hat das Mega CD 2 auch einen Stereoeingang. Das eingespielte Signal darf mit dem Spiele-Sound gemischt werden. Da Ihr auf einer CD nicht selbst speichern könnt, enthält das Mega CD 2 einen batteriegepufferten 64-KBit-Backup-Speicher für Eure Spielstände. Laut Hersteller behält der Puffer die gespeicherten Daten auch bei ausgeschaltetem Gerät mindestens einen Monat lang. Sobald Ihr wieder einschaltet, lädt sich die Pufferbatterie wieder auf.

Das Spielen von CDs verpflichtet Euch allerdings zu zusätzlicher Sorgfalt: Während ein Krat-

zer auf einer Audio-CD für das Gehör weitgehend ausgebügelt werden kann, verursacht eine Schramme auf einer Spiele-CD schnell einen Programmabsturz. Also: Geht sorgfältig mit den CDs um und verstaut sie nach dem Spiel immer wieder in der Packung!

Das Mega CD 2 läßt sich problemlos mit einem "alten" Mega Drive (der selben Nationalität) verbinden. Da das alte Mega Drive etwas größer ist, als der auf dem Mega CD 2 vorgesehene Platz, liefert Sega eine sog. Erweiterungstafel mit, die die Stellfläche auf das benötigte Maß bringt. Habt Ihr ein Import-Mega-Drive, müßt Ihr es vor dem Betrieb mit dem deutschen Mega CD 2 erst umbauen bzw. umschalten. Genauso verhält es sich mit der Kombination "altes" Mega CD und Mega Drive 2.

Werfen wir nun einen kurzen Blick auf die Einsatzmöglichkeiten des Geräts: Das Mega CD 2 arbeitet ausschließlich mit einem Mega Drive zusammen, was wiederum nur mit Monitor Sinn macht. Schließt Ihr Mega Drive, Mega CD, Stereoendstufe und Bildschirm zusammen, ist der Weg zum Multimediastudio nicht mehr weit – auch vom Platzbedarf und Kabelsalat her. Leider lassen sich Audio-CDs



**Grundausstattung: Das Mega Drive 2 gibt's entgegen anderer Planungen mit nur einem Joypad**

lange nicht ausgereizt. Musik im normalen Audio-CD-Standard aufzuzeichnen, ist ohnehin Speicherplatzverschwendung. Experten behaupten nicht ohne Grund, das menschliche Gehör sei unfähig, ein in 65536 Stufen

nicht unabhängig von Mega Drive und Monitor abspielen, da die Bedienung der Hardware ausschließlich über Joypad und Steuersoftware erfolgt. Eine Schalterbedieneinheit am Gerät wäre wohl zu teuer gewesen. Gespart haben die Entwickler offensichtlich auch an der Mechanik: Während beim Mega CD 1



"Altes" Importgerät, japanische Version

Das CD-Fach beansprucht Platz nach oben



noch eine Schublade mit leisem Surren ausfuhr, um die silberne Scheibe aufzunehmen, springt Euch beim Mega CD 2 nur noch ein ziemlich wackeliger Plastikdeckel entgegen, geführt von einem wenig vertrauenerweckenden Draht. Erinnern wir uns an die robuste Art, mit der wir technisches Gerät in zarter Jugend behandelten, könnte diese Minimalmechanik zum Bumerang für Sega werden. So lassen sich derzeit folgende Punkte festhalten: Das Mega CD ist der erste vorsichtige Versuch, die CD als Medium für

Spielkonsolen zu etablieren. Verständlich also, daß das Gerät zunächst als vom Mega Drive abhängiger Zusatz erscheint.



Beide Geräteversionen lassen sich miteinander kombinieren



So billig wie möglich: Leider bietet auch das Mega CD 2 keine Bedienungsmöglichkeiten unabhängig von Mega Drive und Bildschirm



Anschlüsse für Audio und Monitor an der Rückseite beider Geräte

Der Zeitpunkt für den Deutschlandstart ist insofern extrem spät gewählt, als bereits Geräte auf CD-Basis im Anmarsch sind, die für ähnliches Geld wesentlich mehr Leistung versprechen: 3DO Interactive Multiplayer, Atari/IBM Jaguar, das, was Nintendo im stillen Kämmerlein auskocht und eventuell Commodore CD32. Außerdem sind bereits Informationen über Segas neues Saturn-32-Bit-Projekt durchgesickert. Das bedeutet, daß das Mega CD mehr oder weniger als Übergangsprodukt bis zum Saturn-Start irgendwann 1995 fungieren wird (wenn auch ursprünglich ganz anders geplant) und schlicht den Zeitvorsprung vor der Konkurrenz

nutzen soll. Angesichts dieser Tatsache werden die Softwarehersteller wohl kaum den maximal möglichen Aufwand in Mega-CD-Spiele stecken, lediglich Erfahrungen sammeln und sich ansonsten auf zukünftige 32- und 64-Bit-Konzepte konzentrieren, die statt mageren 64 Farben nicht nur True Color bieten, sondern auch schnellere Grafikprozessoren.

Mit rund 210 Mark für ein Mega Drive nebst Joypad könnt Ihr nichts falsch machen. Das Mega CD 2 steigert den Unterhaltungswert dieses Mega Drive ganz ohne Zweifel noch deutlich. Ob die Steigerung allerdings 530 bis 600 Mark wert ist, wagen wir derzeit zu bezweifeln... hu/jb

## Technische Daten

### Prozessor:

68000er CPU mit 12,5 MHz

### Speicher:

6 MBit RAM (768 KByte) für Bild-, Ton- und Spieldaten ("eingebautes Modul"), 512 KBit (64 KByte) Klangspeicher (PCM-Wellenform-Speicher), 128 KBit (16 KByte) (CD-ROM-Puffer "Cache"), 64 KBit (8 KByte) Reserve. 1 MBit Boot-ROM (128 KByte).

### CD-Spiele-BIOS:

CD-Spiele-Software, CD+G-kompatibel, Audio-CD

### Ton:

PCM-Tonquelle, 8-Kanal-Stereo, max. Sampling-Frequenz 32 KHz, 16-Bit-D/A-Wandler, 8fach-Oversampling, PCM- und CD-Tonmischung, Mischanschluß (Eingang für Karaoke oder sonstiges)

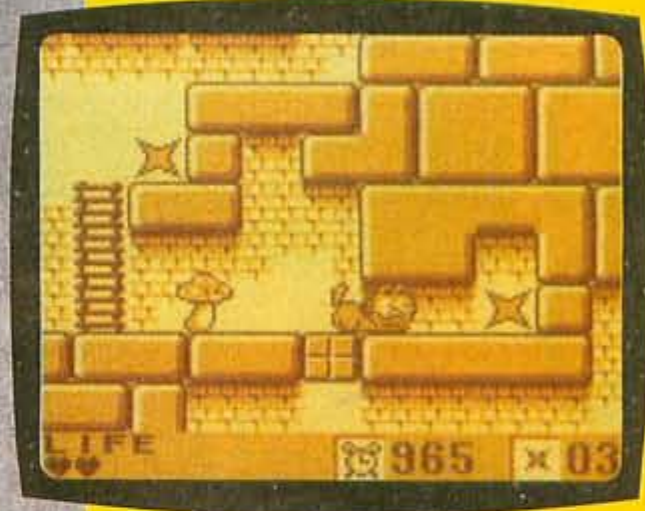
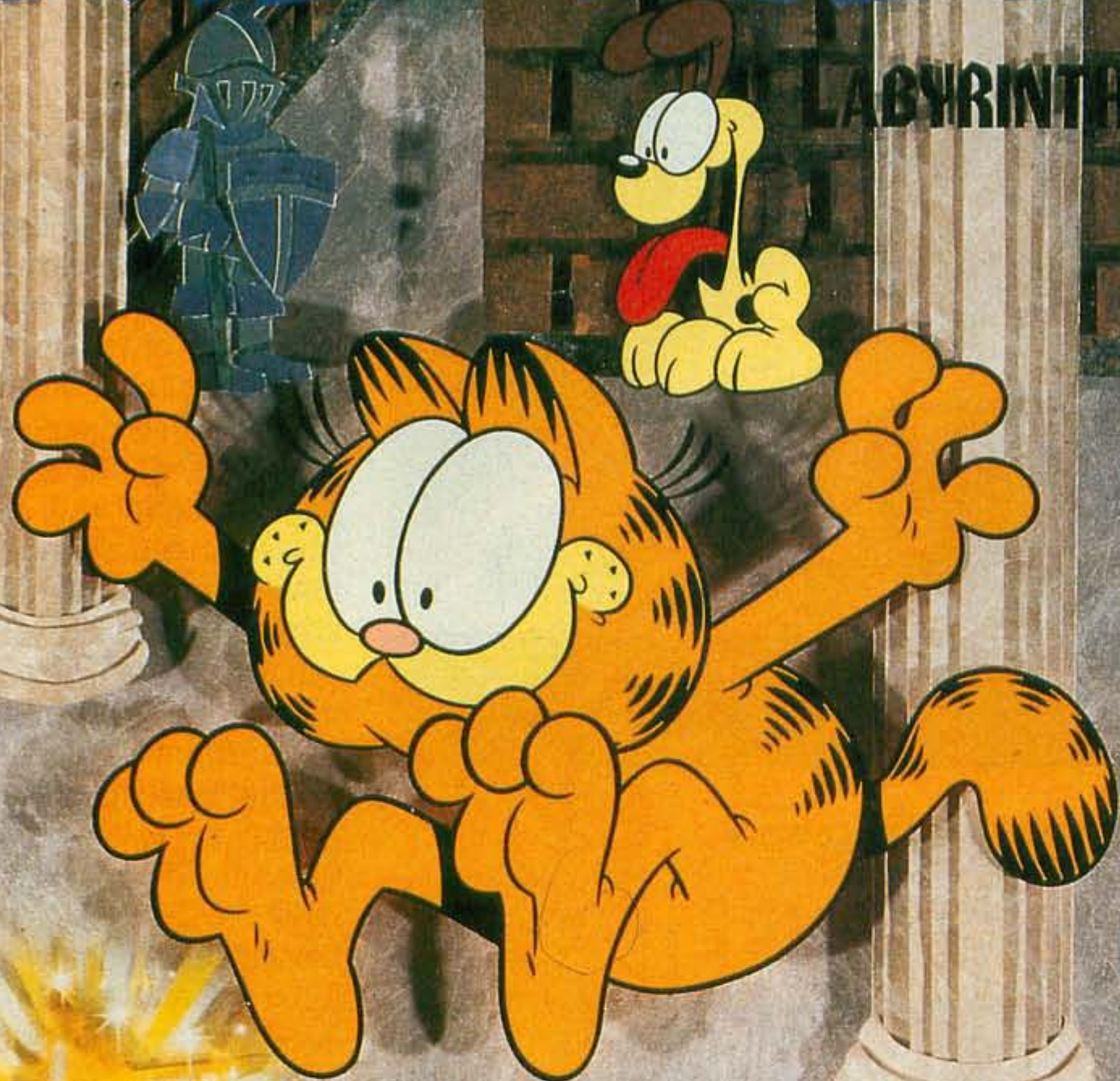
### Audio-Daten:

Frequenzgang 20 Hz bis 20 KHz, Signal-Rauschabstand über 80 dB bei 1 KHz (Line), Stereokanaltrennung (Übersprechdämpfung) über 90 dB (entspricht einem normalen CD-Spieler).

# GARFIELD

**POWER GAMES**

LABYRINTH



**KEMCO**



## » ... Freiheit! «

Während Ausgrabungsarbeiten in einer antiken Ruine spielen Garfield™ und Odie™ auf dem Gelände. Plötzlich bricht der Boden unter Garfields™ Pfoten ein und er stürzt in ein tiefes Loch. Während Odie™ ihm entgeistert nachschaut, findet sich Garfield™ in einem unterirdischen Labyrinth wieder. Wird er es schaffen, allen Gefahren und Feinden zu trotzen und dem Labyrinth zu entkommen?



**GAME BOY**  
COMPACT GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo for play on the  
**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:  
BUGS BUNNY Blowout: LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992  
MICKEY MOUSE: © The Walt Disney Co.



Nicht totzukriegen

## Batman Returns

**A**ls ob die Welt noch nicht genug Fledermäuse gesehen hätte, flattert Euch Kamerad Spitzohr nun auch vom Mega CD entgegen. Entweder Ihr kraxelt in Batmans schnittiges Fledermausmobil oder Ihr nehmt mit der Plattformversion vorlieb. Eine Kombination beider Spielformen sieht das Optionsmenü ebenfalls vor. Im ersten Fall präsentiert Euch die silberne Scheibe ein plattgedrücktes Batmobil, das Ihr per Joypad über die Straßen des düsteren Gotham City steuert. Die finsternen Schergen des Pinguin machen Euch dabei das Leben schwer. Ihr weicht Hindernissen aus, schubst Motorradfahrer in den Graben, feuert Raketen ab und gebt gleichzeitig kräftig Gas. Leider gibt's nur wenige Lenkraketen, und so müßt Ihr Euer karges Arsenal durch fleißiges Extrasammeln aufbessern. So balbert Ihr Euch Stage um Stage vorwärts. Falls Euch das Rennspektakel zu rasant ist, könnt Ihr es mit der Plattformversion versu-

chen. Hier hat Sega weitgehend die Modulversion auf CD gepreßt: Batman kämpft sich durch Horden gegnerischer Sprites, wobei ihm diverse Wurfgeschosse als Waffe dienen.

*gut*

**Ganz schön schwierig, das Spiel objektiv und nachvollziehbar zu bewerten: Unsere Endnoten aus zwei**



*Auf der Jagd nach den Gegnern müßt Ihr Euch entscheiden: Entweder Extrasammeln oder Drauflosballern. Beides funktioniert selten.*

Teilen zusammen. Die gelungene Rennspielvariante macht nämlich riesig Spaß, während das Plattformspiel durchschnittliche 1:1-Modulkost ist. Schnelle Grafik, realistische Steuerung, opulente Feuerbälle und ein treibender Sound verleihen dem Rennspiel Spannung, obwohl Ihr Euch bei gleichzeitigem Drücken von Gas- und Feuer- bzw.



*Schaurig-schöne Atmosphäre, schnelle Grafik, brillanter Sound – und einige Mankos...*

Raketenbutton ganz schön die Finger verrenken müßt. Entweder Ihr jagt Gegner oder sammelt Extras. Beim Plattformspiel kommt durch die etwas lieblose Gestaltung leider nicht unendliche Dauermotivation auf. Wie erwartet, sind dagegen Sound und Musik vom Allerfeinsten. Hier beurteilen wir, ob die Musik stimmungvoll die Atmosphäre ergänzt. Die Batman-Musik bietet echte Ohrwürmer – mit einem äußerst häßlichen Manko: Da schließt man das Mega-CD an die Stereoanlage an, reißt alle Regler auf – zehn Sekunden Hörgenuß – nein, die verdammte Hardware hackt während des Ladens jeden Ton ab, regelrecht schmerzhaft Löcher! Wenn denn schon längere Ladezeiten sein müssen, dann bitte nicht auch noch diese erbarmungslosen Cuts! Ein Manko, das einem den Spaß am Gerät ganz schön verderben kann! Alles in allem ein guter Titel, aber noch kein Grund, 530 Mark für ein Mega CD zu investieren... hu

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**  
 Testversion von: **Belhag AG**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **zwei Spiele, Continues**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **120 Mark**

**73%**  
 Grafik  
**93%**  
 Musik  
**72%**  
 Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **78%**

Zurück in die Zukunft

## Time Gal



Für Abenteuer aus 16 Zeitepochen ganz schön luftig bekleidet...

**T**ime Gal erzählt die Geschichte einer Zeitreise. Es geht um ein Mädchen, das in 16 verschiedene Zeitepochen die wahnwitzigsten Aufgaben und Gefahren überstehen muß. In der Steinzeit sind Neandertaler hinter ihr her, Dinosaurier und Kampfroboter wollen ihr ans knappe Höschen und in einer Arena des römischen Reichs muß sie sich gegen einen hünenhaften Gladiator zur Wehr setzen. Abenteuer mit Piraten, Weltraum-Ungeheuern und Sklaventreibern sorgen dafür, daß sich die Kleine ihre Rente ganz schön sauer verdienen muß. Hin und wieder erscheinen diverse Aktionsmenüs, um die Heldin aus bedrohlichen Situationen zu holen. Am Ende jedes Levels wartet ein Paßwort.

*geht so*

Wie in Cobra Command ist Time Gal ein Zeichentrickfilm für Mega CD, den Ihr durch gezielte Aktionen am Laufen haltet. Von Anfang an sind Joypad-Akrobaten mit blitzartiger Auffassungsgabe und schneller Reaktion gefragt, um auch nur einige Spielzüge wei-

terzukommen. Dieser Film hat verdammt viele Schlußszenen und nur eine davon ist das Happy-End! Time Gal eignet sich in erster Linie für Laserdisk-Freaks, die sowieso jeden Titel haben müssen und auf fernöstliches Supermarkt-Gedudel stehen. Die für solche Filme typische Mischung aus Gewaltszenen und Erotik werden verkapselte Digital-Spanner allerdings vergeblich suchen. Auch sonst ist Time Gal nicht eben empfehlenswert, weil kaum spielbar. Geschmackssache! hu

**Spielertyp:** **Hersteller:** Sega  
**Testversion von:** Belhag AG  
**Anzahl der Spieler:** 1  
**Features:** Paßwort, Continues  
**Geeignet für:** Fortgeschrittene und Profis  
**Ca.-Preis:** 100 Mark  
**Grafik:** 63% **Musik:** 56% **Soundeffekte:** 82%

**SPIEL-SPASS:** **51%**

## Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

### TV GAMES

Grunewaldstraße 81  
10823 Berlin

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner, besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19  
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spieleverleih/Verkauf · Fachberatung

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

## TOP-4 0711-2 62 42 09 VIDEOGAMES

VERSAND + LADEN · HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

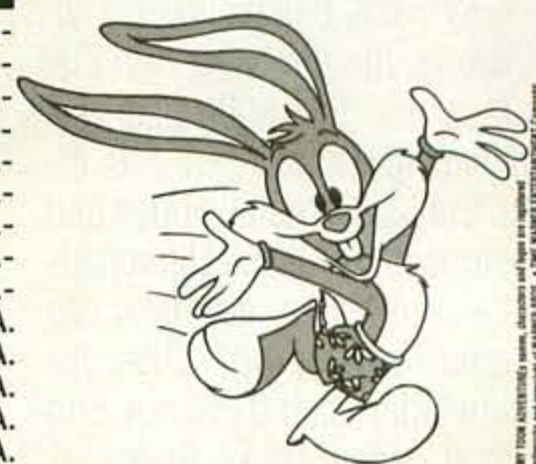


### MEGADRIVE

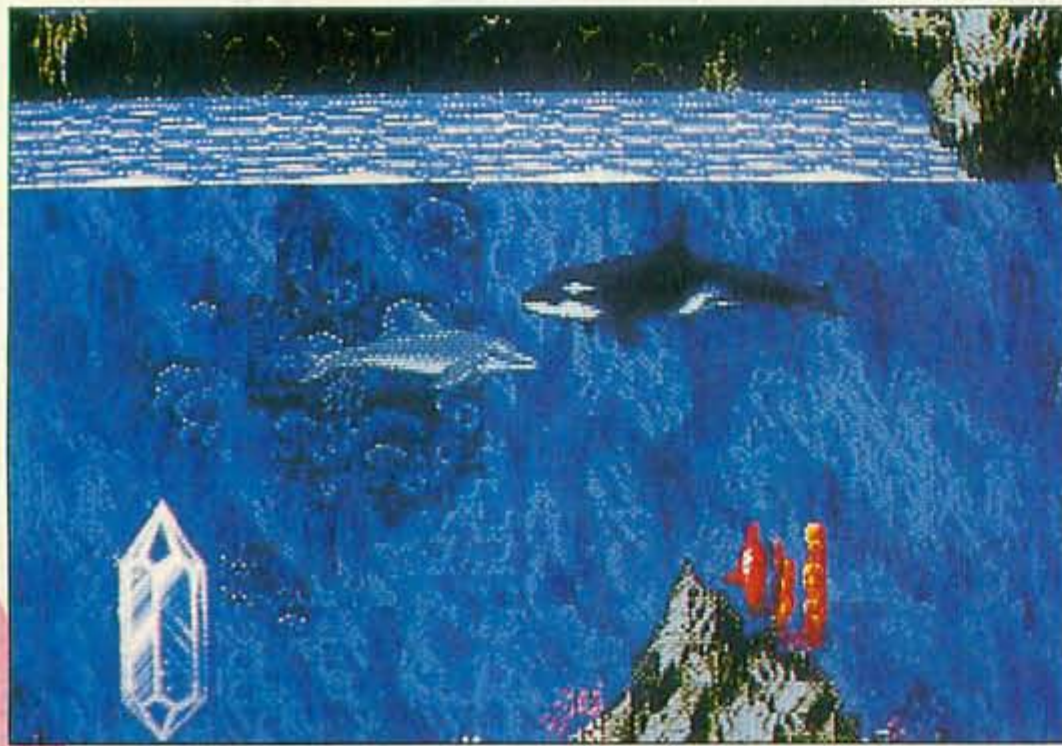
Fatal Rewind (DT)	49.-
J. B. Boxing (DT)	49.-
Cyberball (DT)	49.-
Out Run (US)	59.-
Cadash (US)	59.-
Batman Returns (US)	69.-
Zero Wings (DT)	69.-
Final Fight (US)	129.-
Shining Force (DT)	139.-
Sorcerer Kingdom (US)	a.A.
Micro Machine (DT)	a.A.
Ultimate Soccer (DT)	a.A.
Streetfighter 2 (US)	a.A.
Landstalker (US)	a.A.

### SUPER NINTENDO

Adams Family 2 (US)	69.-
Clue (US)	69.-
Lethal Weapon (US)	69.-
Monopoly (US)	69.-
Gunforce (US)	69.-
Desert Strike (DT)	89.-
Super Turican (US)	139.-
Mario is Missing (US)	139.-
Yoshi's Cookie (US)	139.-
Mortal Combat (US)	a.A.
Evolution (US)	a.A.
Streetfighter Turbo (US)	a.A.
Final Fight 2 (US)	a.A.
Dungeon Master (US)	a.A.



**TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM.** Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. An- und Verkauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubmagazin 5-Ster, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.-DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken). Bitte neue PLZ angeben!



Um von einem Stage in den nächsten zu gelangen, muß Ecco z. B. Kristallbarrieren überwinden. Dazu braucht er einen Code.



In der geheimnisvollen Unterwasserwelt warten zahlreiche Wesen auf den kleinen Delphin. Nicht alle sind friedlich...



Eine schnelle Bewegung und das Mittagessen ist sicher!



In unterirdischen Grotten atmet Ecco aus Luftkammern



Ecco benutzt seine Schnauze hin und wieder als Werkzeug



Ein beherzter Sprung aus dem Wasser über Hindernisse

Im Rausch der Tiefe

## Ecco the Dolphin



Die Geschichte vom Delphin, dessen Rudel bei einem Unwetter zerstreut wird, haben wir Euch schon vor über einem halben Jahr erzählt. Ihr macht Euch auf die Suche nach Eurer Familie. Trefft Ihr einen Artgenossen, haltet Ihr einen kleinen Ultraschall-Plausch mit ihm und tauscht Informationen aus. So erhaltet Ihr nützliche Tips und Hinweise. In der Unterwasserwelt stoßt Ihr immer wieder auf Hindernisse, beispielsweise auf Kristalle, die den Weg zum Ziel versperren. Ihr müßt also verschiedene Rätsel lösen, z. B. einen Schlüsselkristall finden und anstupsen, um einen Ultraschallcode zu erhalten, der dann das Hindernis beseitigt. Oder Ihr überwindet Steinbarrieren und kämpft gegen starke Strömungen an. Ein intelligenter Schwimmer setzt seine Schnauze ein und benutzt Muscheln und

Steine als Werkzeug. Da Delphine eine Lunge haben, müssen sie von Zeit zu Zeit an die Oberfläche, um Luft zu holen. In tiefen Grotten versorgt Ihr Euer Tierchen aus unterirdischen Luftblasen. Geht dem flotten Schwimmer trotzdem die Luft aus, sinkt seine Lebensenergie. Neue Power spendet ein Fischimbiß, den Ecco sich mit blitzartigem Sprint erjagt.

*super*

Ecco ist ein Spiel für Ästheten. Nicht gerade von rasanter Action geprägt, einfach nur friedlich, besinnlich und hinreißend schön. Ein gelungen animierter Delphin taucht in glasklare Unterwasserwelten, vorbei an liebevoll gestalteter Aquariumsszenerie. Ihr spürt regelrecht den Widerstand des Wassers beim

Schwimmen. Mit Phantasie löst Ihr die Rätsel und genießt das sanfte Schweben. Auf dem Mega Drive gefiel mir Ecco zwar schon sehr gut, es schaffte aber doch nicht so viel Atmosphäre, um mich lange fesseln zu können. Das CD-Ecco jedoch lebt ganz und gar von seiner Atmosphäre: Die Grafik ist zwar dieselbe, doch wie verändert wirkt das Ganze! Ein wirklich phantastischer Sound verzaubert Euer Gemüt – eine sphärische Melodie im Hintergrund, davor die digitalisierten Laute der Delphine, das Platschen im Wasser, wenn Ecco aus dem Naß springt, das blaue Leuchten des Meeres. Ecco wirkt plötzlich wie eine Meditationsstunde vor dem Aquarium, in seiner Stimmung vergleichbar mit Fil-

men wie "Abyss" oder "Im Rausch der Tiefe". Ohne den CD-Sound ist sofort aller Zauber verschwunden, zurück bleibt ein fast normales Videospiel. Da lohnt sich endlich einmal die Anschaffung des Mega CD! Natürlich muß man diese Art von Spielen mögen, in der richtigen Stimmung sein und wissen, was einen erwartet. Zur kreativen Entspannung ist dieses Spiel aber bestens geeignet! hu

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Belhag AG**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger**

**Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **140 Mark**

**78%**  
Grafik  
**96%**  
Musik  
**92%**  
Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **80%**



## Fiese Fallen

# Night Trap

**G**leich vorneweg: Night Trap wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen. In USA und England gab's eine Menge Wirbel, weil das Spiel angeblich jugendgefährdende Szenen enthielt. Die Story: Eine Gruppe junger Mädels ist aus ungeklärter Ursache wie vom Erdboden verschwunden. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe einer Spezialeinheit weiteres Unheil zu verhindern und eine neue Gruppe knackiger Weiblichkeiten vor ziemlich finsternen Gestalten zu retten. Ort des Geschehens ist ein einsames Landhaus, dessen Zimmer und Außenansichten von insgesamt acht Kameras ständig überwacht werden. Tauchen die ersten schwarzen Killer auf, schaltet Ihr sie aus, indem Ihr die eine oder

andere versteckte Falle im Haus aktiviert. Wer seine Bodyguard-Aufgabe erfüllen will, dem bleibt ziemlich wenig Zeit, bei den Schlafzimmer-Partys der Hübschen zuzusehen...

*gut*

Hier gilt Ähnliches wie für Cobra Command: Ein interaktiver Spielfilm funktioniert nur dann, wenn Ihr die richtige Bewegung zur richtigen Zeit ausführt. Im Gegensatz zu den artverwandten Trickfilm-Titeln war hier aber ein waschechter B-Movie die Grundlage fürs Spiel. Leider fällt der Bildrahmen trotz Platz auf zwei CDs etwas mickrig aus. Durch Umschalten zwi-



Am unteren Bildrand erkennt Ihr die Icons für acht Überwachungskameras

schen den acht Kameras habt Ihr echte Chancen, die richtige Entscheidung zur rechten Zeit zu treffen. So gibt's nicht nur einen einzigen Weg, die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Night Trap bietet Euch ein wenig Futter für die Spannerseele, eine freakige Story, passable Spielbarkeit und ein interessantes Spielprinzip. Eignet sich allerdings nur für Lebensretter mit fortgeschrittenen Englischkenntnissen, also auch nicht für ganz kleine CD-Fans! hu

Spielertyp:

Hersteller: **Sega USA**  
 Testversion von: **Belhag AG**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: -  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **140 Mark**



SPIEL-SPASS: **72%**

MEGA CD



## HIGH SCORE GAMES

### SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	199,-
Grundgerät Umbau 50/60Hz	30,-
Joypad	39,-
6-Button Pad	49,-
4-Spieler Adapter	59,-
Japan Adapter	29,-
NTSC-Converter	39,-
CD ROM mit 5 Spielen	us 649,-
CD Rom m. Road Av.	dt 579,-
CD Rom ohne Spiel	dt 499,-
CD Converter	us/jp 119,-
Silpheed	CD-jp 159,-
Afterburner 3	mega cd 99,-
Batman Ret.	mega cd 109,-
Cobra Com.	mega cd 119,-
Ecco	mega cd 119,-
Final Fight	mega cd 119,-
Jaguar XJ 220	mega cd 99,-
Time Gal	mega cd 109,-
Blaster Master 2	us 119,-
Bubsy	us 119,-
Cool Spot	dt 119,-
Desert Strike	us 99,-
Ex-Ranza	jp 119,-
Fatal Fury	dt 99,-
Flashback	dt 129,-
Flintstones	us 99,-
Hardball 3	us 119,-
Jungle Strike	dt 119,-
Landstalker	us 99,-
Klax	jp 49,-

### GAME GEAR

Game Gear mit Columns	dt 199,-
Batman Returns	us 69,-
Crash Dummies	us 79,-
Global Gladiators	dt 79,-
Land of Illusion	us 79,-
Olympic Gold	dt 39,-
Outrun	dt 39,-
Predator 2	us 69,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage 2	jp 79,-
Wimbledon Tennis	dt 39,-
WWF Steelcage	us 79,-
World Trophy Soccer	us 79,-

### Neo Geo

Gold Set RGB Spiel n. Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Fatal Fury 2	399,-
3 Count Bout	399,-
Art Of Fighting	399,-
Samurai Showdown	399,-
An- und Verkauf von gebrauchten Neo Geo Spielen	
Immer gebrauchte Titel auf Lager	

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München  
**Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377**

Kurwickstr.2 26122 Oldenburg

**Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42**

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

### SEGA MEGA DRIVE

Mazin Saga	jp 99,-
Mega lo Mania	dt 119,-
Micro Machines	dt 99,-
Moonwalker	dt 49,-
Populous	us 79,-
Rocket Knight A.	dt 99,-
Super Shinobi 2	jp 99,-
Shining Force	us/dt 129,-/139,-
Splatterhouse 3	jp 109,-
Strider 2	dt 79,-
Summer Challenge	us 109,-
Terminator	us 49,-
Warsong	us 79,-

### GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt 99,-
Asterix	dt 69,-
Battleloads 2	us 69,-
Bubble Bobble 2	us 69,-
Darwing Duck	dt 69,-
Ghostbusters 2	us 49,-
Joe & Mac	us 69,-
Kirby Dreamland	dt 59,-
Kid Dracula	dt 69,-
Mario Land 2	dt 69,-
Mr. Do	us 49,-
Mystic Quest (dt. T.)	dt 69,-
Out Of Gas	us 39,-
Qix	us 49,-
Spidy Gonzales	us 69,-
Star Trek	us 59,-
Star Wars	us 59,-
Tiny Toon	dt 69,-
Titus the Fox	us 69,-
Yoshi's Cookie	us 69,-

### SUPER NES

Mystic Quest Legend	dt 99,-
Mario All Stars	dt 99,-
Nigel Mansel GP	us 129,-
Shadow Run	us 139,-
Street Fighter 2 Turbo	jp 199,-
Sim City	dt 79,-
Starwing	dt 129,-
Super Turrigan	us 119,-
Super Air Diver	jp 139,-
Taz-Mania	us 109,-
Tecmo NBA Basketball	us 139,-
World Heroes	
WWF Royal Rumble	dt 139,-
Yoshi's Cookie	us 119,-

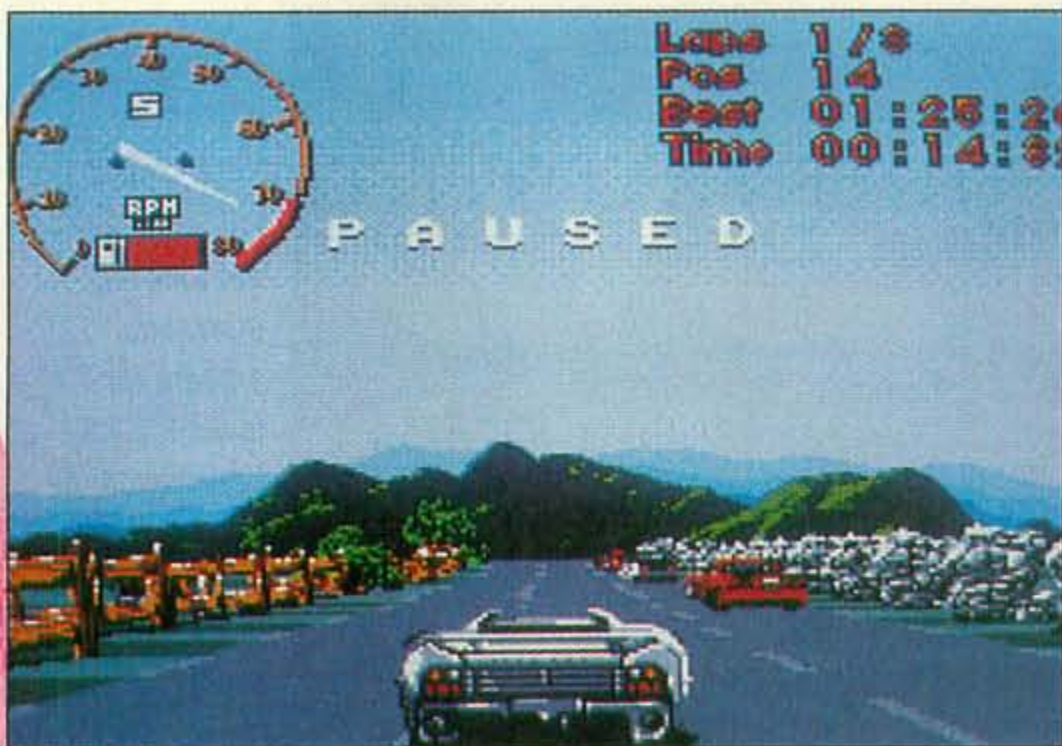


## HIGH SCORE GAMES

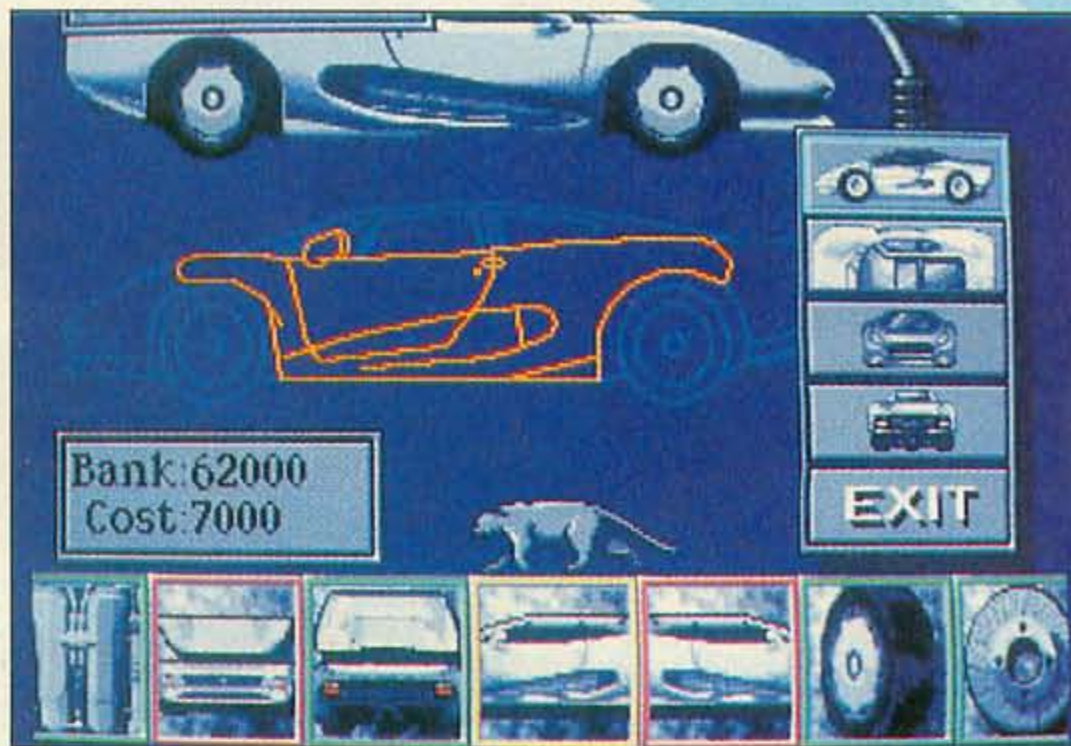
### SUPER NES

Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Super NES	us 249,-
Super Scope	us 139,-
Universaladapter	49,-
4-Spieler-Adapter	69,-
Umbau 50/60Hz	
Ascii Dauerfeuerpad	dt 59,-
Action Replay Pro	119,-
Aero the Acrobat	
Actraiser	dt 129,-
Alien 3	us 129,-
Battleloads	us 129,-
Blazeon	us 49,-
Blues Brothers	us 129,-
Bomberman	jp 139,-
Bubsy	dt 129,-
Congo's Caper	us 109,-
Cool Spot	us 99,-
Cybernator	dt 139,-
Dungeon Master	us 149,-
Desert Strike	dt 119,-
EVO	us 139,-
Fatal Fury	us 119,-
Final Fantasy 2	us 139,-
Final Fight 2	us 129,-
Kakoma Knight (Qix)	us 119,-
Kikikaikai	jp 99,-
Lost Vikings	dt 129,-
Mario Is Missing	us 119,-
Mortal Kombat	dt 149,-

Inh: A. Tölle



Eigentlich fahrt Ihr ein Modellauto: Tachometer und Fahrdaten werden am oberen Rand des Bildschirms eingeblendet



Jeder Dollar, den Ihr verdient, fließt in die Reparatur des Wagens. Sonst wird's nix mit dem nächsten Rennen...



Neger im Tunnel: Manchmal seht Ihr kaum etwas



Eine rechte Luxuskarosse hat auch einen CD-Player!



Wohl dem, der bei der Ehrung auf dem Treppchen steht...



Der "Financial Advisor" berät Euch vor jedem Rennen

MEGA CD

## Fixe Katze

# Jaguar XJ 220



Wer den Rennsimulator mit den flotten britischen Rennkatzen bereits vom Amiga kennt, der wird nicht unbedingt einen Reißer erwarten. Doch, oh Wunder, es hat sich eine ganze Menge getan, anscheinend haben die Jungs von Core Design einen Schwan aus dem häßlichen Entlein gezaubert. Nach dem für einen Rennsimulator eher unpassenden Vorspann müßt Ihr zunächst eine ganze Reihe von Einstellungen vornehmen. So wählt Ihr im Hauptmenü zunächst zwischen Grand Prix, World Tour, freiem Training, dem Streckeneditor und dem Options-Menü. Im Grand Prix müßt Ihr 16 Rennstrecken erobern. Ihr müßt so weit wie möglich nach vorne fahren, um Geld für Reparaturen zu verdienen. Clevere Fahrer wählen fünf bis neun Runden statt der drei, so bleibt später mehr Zeit, um Gegner zu

überholen. Im Trainingsmodus könnt Ihr die 32 fertigen Kurse antesten, der Streckeneditor gibt Euch zusätzlich die Möglichkeit, so viele Haarnadelkurven auf einem Kurs einzubauen, wie Ihr wollt. Natürlich gibt's auch einen Zweispielermodus, bei dem sich der Bildschirm horizontal teilt und beide Fahrer ihren eigenen Streckenabschnitt kontrollieren.

*super*

Wirklich hervorragend, was aus dem eher mäßigen Amiga-Schinken geworden ist. Auf den ersten Blick scheint die Simulation nicht viel dazugewonnen zu haben: Die Fahrzeuge sehen immer noch reichlich klobig aus, und auch die Hintergrundlandschaften erinnern eher an Legoland als an stimmungsvolle Ra-

cing-Atmosphäre. Jaguar XJ220 lebt jedoch von seiner guten Steuerbarkeit – auch wenn die Flitzer sich etwas eckig und steif in die Kurven werfen. Die Sprites vergrößern und verkleinern sich gleichmäßig und weich, das 3D-Scaling ist hervorragend gelungen, auch die Details am Streckenrand verbessern das realistische Geschwindigkeitsgefühl. Wie die meisten Rennsimulatoren eignet sich der Einspielermodus eher zum Training und zum Schnuppern, richtig ab geht die Katze jedoch erst im Zweispielermodus, wo Ihr gegeneinander antreten könnt. Hervorragend, daß sich Grafikgeschwindigkeit und Detailreichtum kein bißchen verringern. Alles in allem gehört dieser Simulator si-

cherlich zu den besten, die es momentan für Mega Drive gibt. Berücksichtigt man jedoch, daß zusätzlich ein Mega CD mit im Spiel ist, wäre sicherlich noch ein wenig mehr Pep dringewesen. So enttäuscht der quäkende Motorensound doch sehr und die von CD eingespielten Hintergrundmusiken (wählbar) passen nicht unbedingt zur Racing-Atmosphäre. hu

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**  
 Testversion von: **Belhag AG**  
 Anzahl der Spieler: **1-2**  
 Features: **Streckeneditor, diverse Konfigurationen**  
 Geeignet für: **Einsteiger Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **100 Mark**

**67%**  
 Grafik  
**90%**  
 Musik  
**52%**  
 Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **80%**





Der Flug durch den Grand Canyon könnte ein tolles Erlebnis sein, wenn nicht jede Bewegung haarklein vorgeschrieben wäre.



Auf der Jagd nach Terroristen kämpft Ihr in New York, im Grand Canyon, auf dem Meer, der Osterinsel, in Rom, in der Wüste, im Dschungel und einer riesigen Höhle, bis Ihr die feindliche Festung erreicht.

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Belhag AG**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Extraleben, Continues**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **100 Mark**

**72%**

Grafik

**70%**

Musik

**75%**

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **65%**

## Wie die Fliegen

# Afterburner 3

Über dieses Spiel müssen wir eigentlich nicht viel erzählen, denn der Spielautomat ist Euch sicherlich bekannt. *Afterburner III* ist ein actiongeladener Flugsimulator, der jedoch nur äußerlich mit einer Simulation zu tun hat. Afterburner ist ein rasantes Ballerspiel. Ihr sitzt in einer F14, die Ihr je nach Einstellung aus dem Cockpit steuert oder wie ein Modellflugzeug vor Euch herfliegt. Auf dem B-Knopf liegen die Raketen, auf C der Nachbrenner und auf A die Vulcan-Kanonen. Viel zu steuern und zu simulieren gibt's nicht, Hauptsache, die Wutz geht ab. Ihr dreht und wendet Eure Mühle, was das Joypad hergibt, der Kurs stimmt sowieso immer und ansonsten ballert Ihr auf alles, was sich in der Luft oder am

Boden bewegt. Denken müßt Ihr eh nix, denn die automatische Zielerfassung leistet schon ganze Arbeit.

*geht so*

Achtet Ihr auf die Grafik oder erwartet einen echten Simulator, dann ist Afterburner Oberschrott. Die einzige Möglichkeit, dieses Spiel zu genießen: Mega-CD an die Stereoa-



Wenn Euch ein Gegner verfolgt, gibt's automatische Außensicht.



Ihr ballert wahlweise in Cockpit- oder Außenansicht.

ge anschließen, Nachbarschaft mit dem Getöse erschrecken und sich an der Spielhallenatmosphäre freuen. Afterburner III ist nicht anspruchsvoll, nicht schön, nicht abwechslungsreich, sondern einfach nur rasant. Ihr könnt nicht besonders viel machen, zum Frust-Abreagieren für eine halbe Stunde bis Stunde eignet sich der Simulations-Verschnitt bestens, ansonsten besteht wirklich akute Verblödungs-Gefahr!

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Belhag AG**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continues, Verschiedene Schwierigkeitsstufen**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **100 Mark**

**23%**

Grafik

**93%**

Musik

**86%**

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **43%**

## Alle Titel auf einen Blick

Name	Genre	erscheint	Preis
<b>Sega-Titel</b>			
Afterburner 3	Flugsimulator	September '93	99,95
Black Hole Assault	Prügel-Action	September '93	119,95
Cobra Command	interakt. Film	September '93	99,95
Final Fight	Prügel-Action	September '93	99,95
Jaguar XJ220	Rennsimulator	September '93	99,95
M. my Video: INXS	int. Musikvideo	September '93	99,95
M. my Video: Marky Mark	int. Musikvideo	September '93	99,95
Night Trap (engl.)	interakt. Film	nur Import!	--
Prince of Persia	Jump'n Run	September '93	99,95
Road Avenger	interakt. Film	September '93	99,95
Robo Aleste	Action	September '93	119,95
Sherlock Holmes (engl.)	Adventure	September '93	129,95
Sol Feace	Baller-Action	September '93	99,95
Time Gal	interakt. Film	September '93	99,95
Wolfchild	Jump'n Run	September '93	99,95
Batman Returns	Action	September '93	119,95
Wing Commander	Space-Action	September '93	99,95
Ecco the Dolphin	Geschickl.	Oktober '93	99,95
Powerdrift	Action	Oktober '93	99,95
Sherlock Holmes 2	Adventure	Oktober '93	99,95
Silpheed	Space-Action	Oktober '93	99,95
Sonic CD	Jump'n Run	Oktober '93	99,95
Citizen X	Adventure	November '93	99,95

Name	Genre	erscheint	Preis
Jurassic Park	Action	November '93	99,95
Spiderman vs. Kingpin	Action	November '93	99,95
Joe Montana Football	Sportspiel	Dezember '93	99,95

### geplante 3rd-Party-Titel

Dracula (Sony)	Action	September '93	119,95
Hook (Sony)	Jump'n Run	September '93	119,95
M.m. Video: C&C Music	int. Musikvideo	September '93	99,95
M.m. Video: Kriss Kross	int. Musikvideo	September '93	99,95
Sewer Shark (Sony)	interakt. Film	September '93	119,95
Wonderdog (JVC)	Jump'n Run	September '93	119,95
Son of Chuck (Core)	Jump'n Run	September '93	119,95
Thunderhawk (Core)	Flugsimulator	September '93	99,95
Willy Beamish (Sierra)	Adventure	Oktober '93	119,95
Heimdall (JVC)	Adventure	Oktober '93	119,95
Microcosm (Psygnosis)	Action-Adv.	Oktober '93	119,95
Monkey Island (JVC)	Adventure	Oktober '93	119,95
Terminator (Virgin)	Action	Oktober '93	119,95
Dune (Virgin)	Action-Adv.	November '93	119,95
Dungeon Master Skull D.	Rollenspiel	November '93	119,95
Indiana Jones 4 (JVC)	Adventure	November '93	119,95
Powermonger (EA)	Strategie	November '93	119,95
Wing Commander 2 (EA)	Space-Action	November '93	119,95
Stellar 7 (Sierra)	Space-Action	Dezember '93	119,95



## MEGA POWER BY O.I.T. !!!!

Street Fighter Turbo US 149.90  
 Final Fight II JP 79.90  
 Super Power League JP 199.90  
 (Hudson Soft Baseball)

### MEGA DRIVE

Atomic Runner	JP 59.90
Another World	US 94.90
Battletoads	JP 69.90
Blo Hazard	JP 59.90
Bubsy	DT 99.90
Champion Bowling	US 109.90
Cool Spot	US 89.90
F-15 II	US 99.90
Fatal Fury	JP 84.90
Flash Back	US 94.90
Gods(RGB)	US 69.90
Golden Axe III	JP 89.90
Indy Jones	US 99.90
Killing Game Show	US 119.90
Kick Boxing	JP 89.90
Jurassic Park	US 99.90
Jungle Strike	US 89.90
Land Stalker	US 109.90
LHX Attack	US 69.90
Mazin Saga	JP 89.90
Nhpa Hockey	US 74.90
Nick & Tom	JP 119.90
PGA Golf II	US 79.90
RBI Baseball	US 99.90
Rocket Knight	US 109.90
Shining Force	US 99.90
Snow Bros.	JP 119.90
Starflight	US 79.90
USA TEAM Basket.	US 64.90
World of Illusion	JP 64.90
WWFII	US 109.90

### SUPER NES

Adams Family II	US 104.90
Allen III	US 99.90
Battletoads	US 104.90
B.O.B	US 104.90
Bubsy	US 104.90
Bulls vs Blazers	US 89.90
Congo's Caper	US 94.90
Cybermator	US 99.90
Exhausted H. II	JP 114.90
Fatal Fury	US 104.90
Final Fight II	US 79.90
F15-Strike Eagle	US 109.90
Formation Soccer II	JP 114.90
King Arthurs World	US 99.90
Mechwarrior	US 104.90
Nhpa Hockey	US 99.90
Nigel Mansell	JP 114.90
Road Runner	US 104.90
Shadowrun	US 104.90
Star Fox	US 94.90
Striker	US 109.90
Street Combat	US 119.90
Super Bomber Man	JP 119.90
Super Horse Race	US 189.90
Super Widget	US 119.90
USA Icehockey	US 109.90
Tecmo Basketball	JP 109.90
Twinbee	JP 109.90
World Hero's	JP 179.90
WWF II	US 109.90
World Soccer	JP 189.90

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 34.90

### Mega CD

Anette Again	JP 109.90
Batman Returns	US 99.90
Champion Chip Rally	JP 179.90
C&C Music Factory	US 99.90
Chuck Rock	US 89.90
Dolphin	US 99.90
Grambler II	JP 109.90
Hook	US 89.90
F1 Circus Race	JP 189.90
Final Fight	US 99.90
Inxs	US 99.90
Jaguar XJ 220	JP 109.90
Joe Montana	JP 149.90
Marky Mark	US 99.90
Night Striker	JP 139.90
Night Trap	US 99.90
Kriss Kross	US 99.90
Road Avenger	US 99.90
Ranma 1.5	JP 129.90
Rise of Dragon	JP 119.90
Time Gal	US 99.90
Sherlock Holmes II	US 99.90
Super SEGAS League	JP 179.90
Sim Earth	JP 129.90
Switch	JP 139.90
Orgel	JP 139.90

### Zubehör Megadrive

Arcade Power Stick	79.90
New Joypad SG8	29.90
Genpak more Live	79.90
Sonic II Arm. Uhr	29.90

### Game Gear

Chuck Rock	JP 49.90
Donald Duck	JP 49.90
Kick & Rush	JP 79.90
Kunichan II	JP 69.90
Lemmings	JP 69.90
Mickey Mouse II	JP 59.90
Pro Baseball	JP 79.90
Puyo Puyo	JP 79.90
Shinobi II	JP 59.90
Sonic II	JP 59.90
Super Monaco II	JP 59.90
Street Of Rage	JP 49.90
Tom&Jerry	JP 69.90

### Super NES

JB King Joystick	89.90
Street Fighter II Uhr	29.90
New Joypad SF3	29.90

### Konsolen

Mega CD + 6 Spiele	669.90
Super NES US	299.90

## O.I.T.

Order In Time  
 Schiltachstr. 36  
 78713 Schramberg  
 Fax 23643

NEU HONEY BEE 50/60 HZ ADAPTER MEGA DRIVE

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

# Tel.: 07422 - 2 10 71

# SPRITE

## des Monats



*Harte Bandagen wappnen die "Toadies" für die derbsten Auseinandersetzungen*

schützt, sind sie schon alleine durch ihre mächtige Statur bestens ausgestattet. Die verstehen sie auch mit Witz und List gegen jeden, der ihnen nichts Gutes will, gekonnt einzusetzen. Klar, daß so ein Krötenvieh mit einem Breitmaul von hier bis nach Bagdad, einem Arnold-mäßigen Brustkasten, dem Beckenumfang einer Maus und Latschen wie Schwimmflossen eine lustige Figur abgibt. Die schönsten Exzesse der Skandalkröten zeigen wir Euch auf dieser Seite. fh

Die einst als häßlich verachteten Kröten sind seit den bahnbrechenden Erfolgen der Schildkrötenkrieger *Teenage Mutant Ninja Turtles* regelrecht salonfähig geworden. Die Konkurrenz aus dem Lager der eigenen Verwandtschaft ließ nicht lange auf sich warten. Die *Battletoads* tragen ihr Haus zwar nicht auf dem Rücken, schicken sich jedoch an, den maskierten Recken den Rang abzulaufen.

Von Waffen scheinen die Toads im Gegensatz zu ihren grünen Artgenossen nicht so viel zu halten. Mit Nietenschnüren an Ellenbogen und Knien zusätzlich ge-



*Auf die Hörner genommen: Gegen die feisten Schweine-Wikinger helfen nur größste Mittel*



*Dicke Fäuste für ein Halleluja: Die Folgen einseitigen Hanteltrainings*



*Double-Knockout mit dem Knie-Nietenschnur: Die Schweine fliegen heute wieder extrem niedrig*

# RIESENAUSWAHL ZU SUPER- PREISEN!

Erhältlich  
ab  
November 1993!



SEGA  
JURASSIC PARK  
Erhältlich für Mega Drive  
und Game Gear, ab  
**8999**

Mehr als 400 Titel  
für alle  
Videospiele-  
Systeme!

NINTENDO  
STARWING  
Für SNES-System.  
**12999**



# TOYS "R" US

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

- Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen
- Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide
- Köln-Marsdorf • Neuss • Nürnberg • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin
- Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück • Würselen bei Aachen

## So testen

# WIR

### Wertungskasten

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Spiels und auch das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz mies) bis 100 (sehr gut) bewertet

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule



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

Spieletyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 130 Mark

66%

Grafik

72%

Musik

56%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

75%

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt



Action



Abenteuer- oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel



In der Video-Games-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat.

Die ist nämlich bei der Wertungskonferenz gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen VIDEO GAMES in den Handel kommt. Bei getesteten Importspielen machen wir Euch im Text zusätzlich auf die eventuellen Nachteile aufmerksam.

Jeder Test ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das Fazit auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik "Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter Spielspaß die wichtigste Wertung: Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird und wie die Spielbarkeit anmutet. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-CLASSIC-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet "Durchschnitt".







**Super Bomberman ist das Multi-Player-Modul schlechthin**

ne Mehr-Spieler-Freundlichkeit. Im Gegensatz zu den anderen Versionen, dürft Ihr auch im normalen "Solo-Modus" zu zweit gegen die Feinde losziehen. Die Krone des Moduls ist jedoch der "Battle Mode". Mittels Fünf-Spieler-Adapter tummeln sich bis zu vier Sprengmeister im Labyrinth. Euer Ziel ist's dabei, die gegnerischen Bombermänner mit geschickten Sprengungen auszuschalten. Wer zum Schluß übrigbleibt, erhält einen Siegespokal. Gespielt wird auf ein bis fünf Gewinnsätze. Damit keine Langeweile aufkommt (passiert eh nicht), gibt's im Battle Mode zwölf verschiedene Arenen. Auf jedem Spielfeld herrschen andere Bedingungen: Entweder regnet es vereinzelte Bomben, Ihr seid voll aufgerüstet, Förderbänder kutschieren Eure Granaten über's Feld, oder alle Mitspieler haben die "Rennkrankheit". Apropos Krankheiten; im Battle Mode verstecken sich unter einigen Blöcken Totenkopfsymbole. Wer diese aufsammelt, anstatt sie mit einer freundlichen Bombe in Rauch aufgehen zu lassen, steckt sich mit einer Seuche an. Da gäbe es beispielweise "Impotenz" (Ihr könnt eine bestimmte Zeit keine Bomben legen), den "Bombleger" (Ihr legt automatisch so viele Bomben wie Ihr könnt) und ähnliches mehr. Die Krankheiten heilen sich nach kurzer Zeit selbst, dürfen aber auch durch Kör-

Bombenwetter

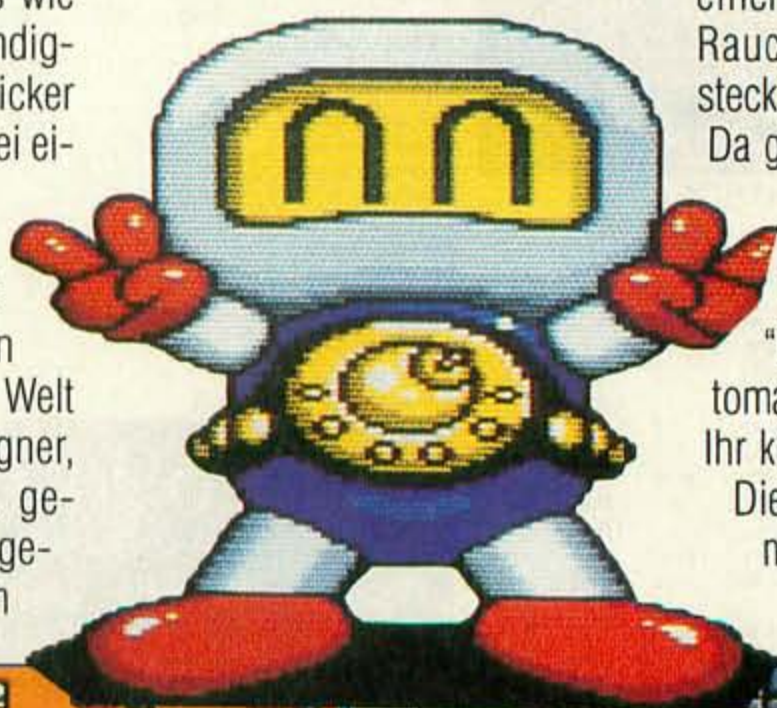


# Super Bomberman

Ende Oktober wird's wohl endlich soweit sein. *Super Bomberman* kommt in die Läden. Im Einzelspieler-Modus müßt Ihr Euch mittels Bombenlegen aus immer neuen Gefängnissen befreien. Dazu seht Ihr das aktuelle Spielfeld von oben. Freund und Feind erscheinen in perspektivisch verkürzter Darstellung. Die Arena ist mit allerlei Gerümpel zugemüllt. Neben festen Blocks, die Ihr auch mit größter Explosion nicht zerstören könnt, gilt's jede Menge "weiche" Steine zu sprengen. So macht Ihr Euch den Weg frei und findet Extras, die Euch den Granatenkampf erleichtern. Zu Beginn des Spiel besteht Euer Arsenal nur aus einer einzigen Zeitbombe, die eine wirklich mickrige Explosion erzeugt. Durch intensives Extrasammeln, werden die kleinen Kracher jedoch schnell zu kapitalen Böllern auffrisirt. Auch die Zahl der Bomben, die Ihr hintereinander ablegen könnt, steigt mit den entspre-

chenden Extras. Die Goodies für Größe und Zahl der Feuerwerkskörper sind allerdings die einzigen, die Ihr nach Eurem Ableben behaltet. Andere Tune-Ups wie Fernzünder, Hochgeschwindigkeitsrollschuhe, Bombenkicker oder -Schieber verpuffen bei einem abgegebenen Löffel. Habt Ihr alle Feinde aus einem Labyrinth gebombt, ist der Ausgang zum nächsten Level frei. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein Endgegner, den Ihr mit geworfenen, geschobenen oder einfach geschickt platzierten Bomben

erledigt. Nach sechs Welten à acht Levels steht Ihr dem finalen Obermottz gegenüber. Das Schöne an *Super Bomberman* ist sei-



Wer die Bombe nicht ehrt, ist den Pokal nicht wert. Das Gegnerverhältnis ist frei wählbar



Eine Bombe zerfetzte die letzten Spieler gleichzeitig: Unentschieden



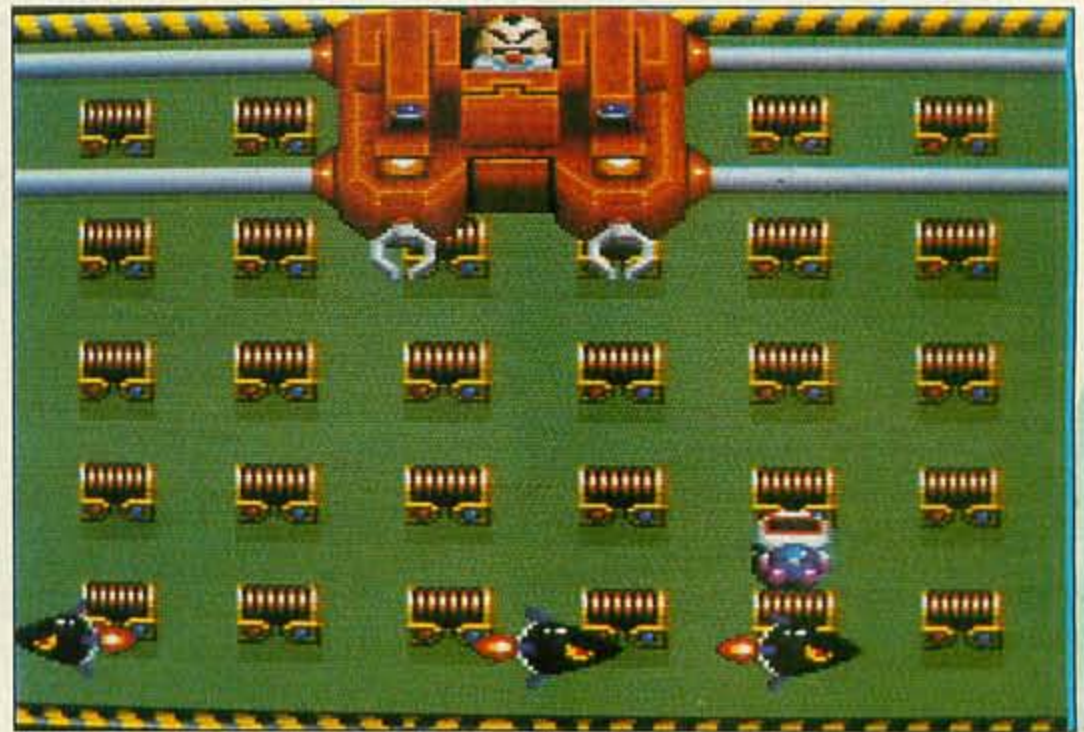
Da wird's warm im Helm: Die maximale Bombengröße schlägt durch

perkontakt übertragen werden. Wer gerade keine drei menschlichen Mitspieler hat, darf stattdessen auch gegen Computergegner antreten. Deren Intellekt stellt Ihr dazu auf einer Skala von eins bis zehn ein.

## super

Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich ein ungeheuer schadenfroher Typ bin. Wahrscheinlich bin ich gerade deshalb von *Super Bomberman* und sei-

nen Vorläufern so begeistert. Es ist schier unglaublich, wieviele Gemeinheiten man den Kollegen mit diesem relativ simplen Spielprinzip antun kann. Da sich die menschlichen Gegner nicht alles gefallen lassen (aua!) besteht bei uns inzwischen Helmpflicht bei *Super Bomberman*-Turnieren. Zur Zeit ist der "High Speed"-Level der beliebteste Austragungsort erbitterter Schlachten (nur hier gibt's nämlich Fernzündler). Ganz klar: Wer den



Mit den Endgegnern im Ein-Spieler-Modus ist nicht zu spaßen

Ein-Spieler-Modus spielt, ist selbst Schuld. Schon gegen Computergegner ist der Battle Mode ein prima Training für zukünftige Schlachten. Ich find's ein bißchen Schade, daß es nicht für den fünften Spieler gereicht hat (Hudson sprach von Rechenzeitproblemen). Trotzdem ist *Super Bomberman* das beste Granatenspektakel westlich der PC-Engine. Da gibt's nur eins: Modul und Fünf-Spieler-Adapter kaufen und sprengen, was das Zeug hält. *jb*

## super

*Super Bomberman* ist ein Muß für alle Super Nintendo-Besitzer. Schon die Version *Dynablasters* für das NES überzeugte, doch was hier auf dem Super Nintendo geboten wird, übertrifft einfach alles. Ihr solltet es auf keinen Fall versäumen,

Euch den Fünf-Spieler-Adapter zu besorgen. Beachtet nur dabei, daß sich Eure Noten in der Schule innerhalb kürzester Zeit verschlechtern werden, da Ihr ab sofort keine Zeit mehr für Hausaufgaben opfern könnt. Was im Ein-Spieler-Modus schon Spaß macht, ist mit vier Spielern nicht mehr zu schlagen. Hier in der Redaktion ist die Bomberman-Seuche schon ausgebrochen. Von durchgezockten Nächten gezeichnete Redakteure sind an der Tagesordnung. Was den Spaß ein wenig trübt, ist die Tatsache, daß dort, wo das Bomben-Modul im Schacht steckt, Jan nicht weit ist. Und bisher ist es noch keinem gelungen, ihm die Pokale abzujagen. Aber irgendwann kommt der Tag des Donners. *ma*

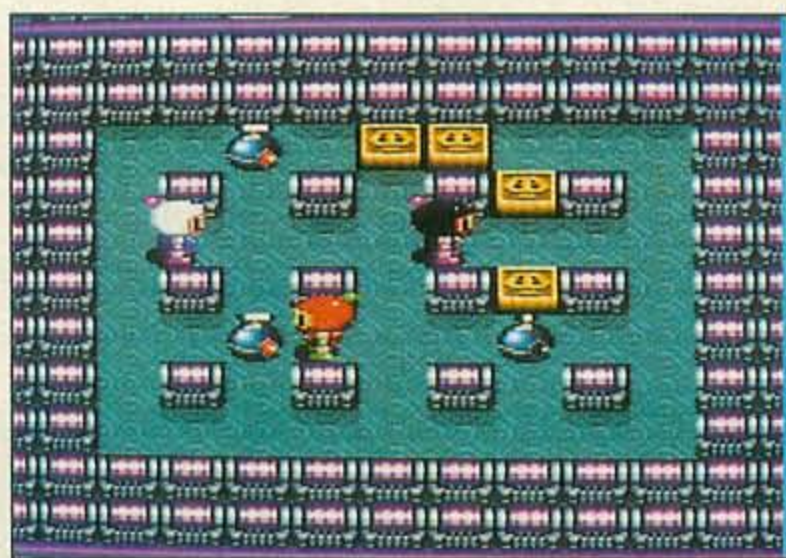
Spielertyp: 

Hersteller: Hudson  
 Testversion von: O.I.T.  
 Anzahl der Spieler: 1-4  
 Features: Paßwort  
 Geeignet für: Einsteiger  
 Fortgeschrittene und Profis  
 Ca.-Preis: 140 Mark

54%  
 Grafik  
 60%  
 Musik  
 22%  
 Soundeffekte



Wo laufen sie denn? Die Unsichtbarkeit grassiert. Wird das Feld klein, wollen Schritte überlegt sein.



SPIEL-SPASS: **90%**

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,-
SFX Konverter	37,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Alien 3	127,-
Axeley	127,-
Asterix	127,-
Another World	117,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Drakkhen	134,-
Fatal Fury	127,-
Hole in One	117,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mario Kart	87,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
NHPLA Hockey	127,-
Parodius	97,-
Pocky'n'Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Roadrunner	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-

### NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Senguko 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,-
Aquatic Games us.	117,-
Arcana us.	87,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Battle Toads 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,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Football Fury us.	127,-
Goof Troop us.	127,-
Humans us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	112,-
M. Johnson Super Slamdunk us.	127,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Soulblazer us.	117,-
Shadow Run us.	127,-
Super Turrigan us.	114,-
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,-

Gameboy PC Bitte Preisliste anfordern!

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

### SEGA MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	204,-
A. Battle Tank	97,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
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,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
Pirates of Gold	117,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	117,-
Shinobi 3	117,-
Thunder Force 4	107,-
Tiny Toons	97,-
Turtles: The Hyperzone	97,-
World of Illusion	94,-

### SEGA

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD's	597,-
Umbau Mega Drive	37,-
CDX Konverter	87,-
Batman Returns	117,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Hook	107,-
Indiana Jones	117,-
Jaguar	107,-
Joe Montana	117,-
Monkey Island	117,-
Prince of Persia	117,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Sewer Shark	117,-
Stokers Dracula	117,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Willy Beamish	117,-
Wolf Child	107,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage!

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

# MAIL-INTERFACE MANIA



## PROFI

**K**önnen Sie mir wohl bei einem für mich großen Problem helfen? Fast alle Super Nintendo-Module, die ich spiele, habe ich nach spätestens 12 Tagen komplett durchgezockt. Können Sie mir nicht einige SNES-Titel nennen, die echt schwierig sind?

Yassin Nachile, Simmerath

Deine Frage ist deswegen gar nicht ohne weiteres zu beantworten, da Du uns Dein Lieblings-Genre nicht verraten hast. Aber wie wär's denn mit Biometal, Shadowrun, Super Conflict, Super Probotector oder Parodius.

## GESCHMACKS-SACHE

**I**ch bin stolzer Besitzer eines Amiga 500, möchte mir aber in nächster Zeit eine 16-Bit-Konsole zulegen. Jetzt weiß ich allerdings nicht, ob ich mir ein Mega Drive oder ein Super Nintendo kaufen soll. Außerdem habe ich da noch ein paar Fragen: Sind beim Super Nintendo eigentlich Joypads dabei? Was ist ein Scart-Kabel und wozu benötigt man einen 50/60-Hz-Schalter?

Sebastian Keller, Söhle

Grundsätzlich haben beide Systeme Vor- und Nachteile. Es kommt immer auf den persönlichen Geschmack an. Schon al-

Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, wie schön es ist, sich in einer Wanne von Zuschriften zu wälzen! Dagobert Duck kann sich in seinem Taler-Bad nicht anders gefühlt haben. Und jetzt viel Spaß beim Lesen der neuesten Ausgabe und schwingt auch weiterhin die Stifte.

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion

VIDEO  
GAMES

MAIL-O-MANIA  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar/München

lein deshalb kann ich Dir keine konkrete Empfehlung geben. Aber blättere doch einfach 'mal in den Ausgaben 9, 10 und 12/1992 der Video Games. Dort findest Du Tests und Vergleiche der beiden Konsolen und vielleicht einige Anregungen. Zu Deiner zweiten Frage: Auch beim Super Nintendo werden Joypads mitgeliefert. Zum Thema Scart-Kabel ergeben sich folgende Vorteile gegenüber dem Koaxial- oder auch Antennen-Kabel. Beim Koaxial-Kabel werden die gesamten Farben codiert und über eine Leitung geschickt. Im Fernseher werden sie dann wieder decodiert und einzeln dargestellt. Wenn Du jedoch ein Scart-Kabel anschließt, findet keine Codierung statt, sondern für jedes Signal gibt es eine einzelne Leitung. Und zum Schluß noch die Beantwortung Deiner letzten Frage: Durch Umschaltung auf 60 Hz hast Du einen schnelleren Bildablauf, da der Bildaufbau um 20% gesteigert wird.

Der wichtigste Grund ist aber daß importierte RGB-Module nur mit 60 Hz spielbar sind. Deshalb ist es bei diesen Spielen unbedingt notwendig, einen solchen Schalter einzubauen.

## VERHUNGERT

**E**ine Frage zum Leserbrief des Herrn Wagemann aus Viersen (7/93). "Gebt Ihr Euer Geld eigentlich nur für die neuesten Geräte aus oder geht Ihr auch 'mal Essen?" Ich kann mir nämlich nicht vorstellen, daß Ihr nur vor den Bildschirmen sitzt und hungert.

Dirk Fiebiger, Dresden

Lieber Dirk, auch wir Schreiberlinge gehen gelegentlich etwas einwerfen. Um genauer zu sein, gibt's in der Re-

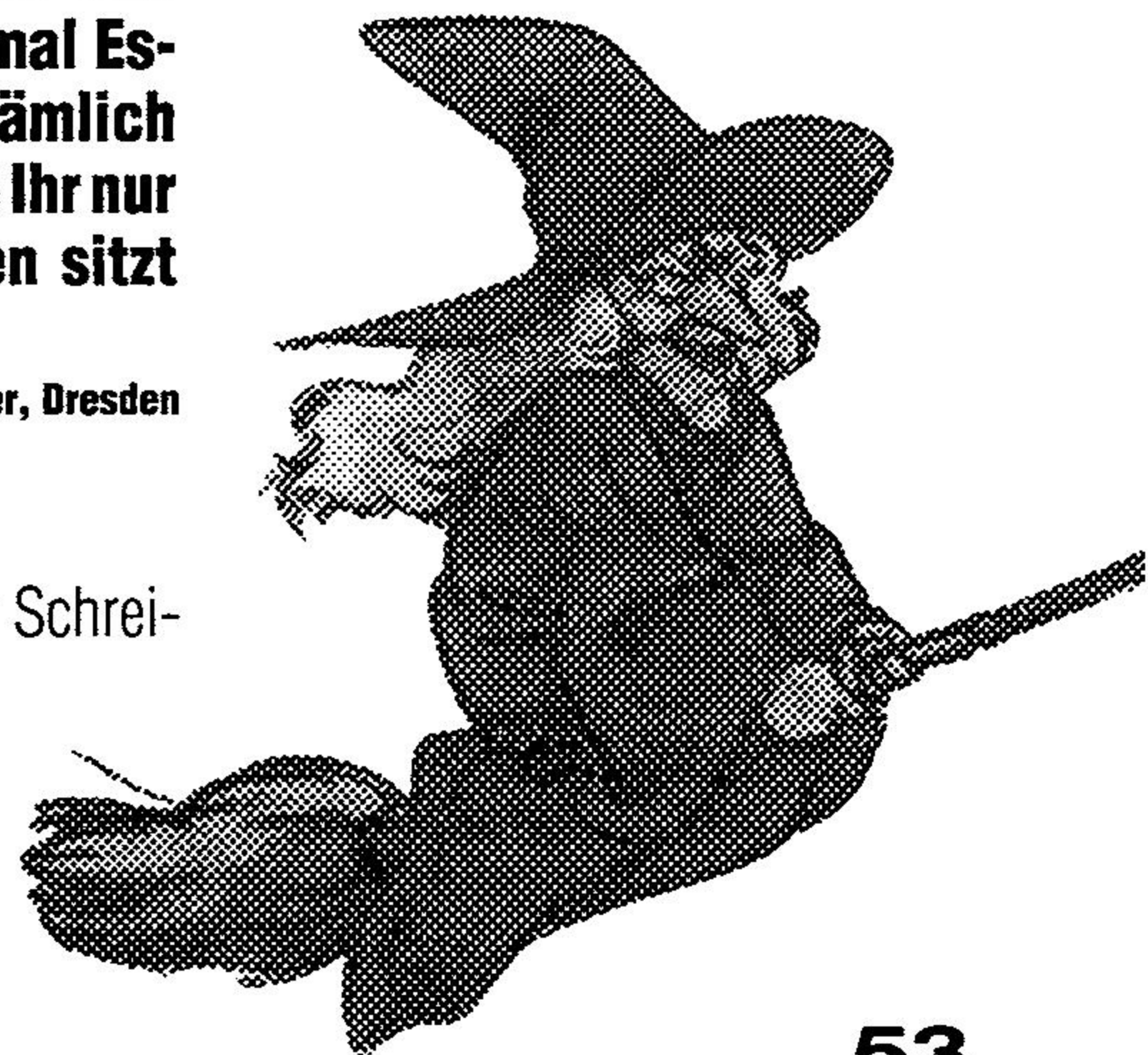
daktion zwei Jungs, die sich Mittag für Mittag mit Reis vollstopfen. Veränderungen in Hautfarbe bzw. Augenform haben wir jedoch noch nicht festgestellt. Ansonsten gibt's ja noch die gute alte Tupperware-Schüssel.

## KINDERKRAM

**W**ir sind 17 Turbo Duo-Besitzer, die es einfach nicht verstehen können, wieso Ihr so wenig über die Prachtkonsole schreibt. Außerdem ist uns Eure PC/Engine-Warpzone viel zu kurz. Berichtet außerdem weniger über die Kinder-Konsolen Mega Drive und Super Nintendo. Darüber schreiben schon genug andere Zeitschriften.

The Turbo Gang, Stuttgart

Natürlich habt Ihr recht, daß das Turbo Duo eine tolle Konsole ist – allerdings in Deutschland ein Exote. Jedoch müßt Ihr auch bedenken, daß es wesentlich mehr Leser gibt, die ein Mega Drive oder ein Super Nintendo besitzen. Beim Umfang richten wir uns nach der Verbreitung der Geräte in Deutschland – und den aktuellen Titeln. Natürlich werden wir Eure Lieblinge nicht aus dem Heft verbannen.





Hallo Daniel, leider gibt es keinen Adapter, mit dem Du Deine NES-Module auf dem Super Nintendo spielen könntest. Das liegt daran, daß das Super Nintendo vollkommen andere Chips besitzt als sein kleiner 8-Bit-Bruder. Auf dem Mega Drive ist das Spielen der Master-System-Module nur deshalb möglich, da auch eine Master-CPU im Mega Drive eingebaut ist. Zu Deiner Frage bezüglich der deutschen *Dungeon Master*-Version ist uns noch nichts bekannt.

## BABY-POWER

**S**chöne Grüße aus Flensburg. Ich wollte Euch einmal ein Foto meiner kleinen Jaqueline senden, die von der *Sonic-2*-Musik ganz angetan ist.

Jürgen Boska, Flensburg

## SONDERHEFT

**V**or kurzem blätterte ich in einigen älteren Video Games und fand in der Ausgabe 4/91 das Special "Die besten Spiele des Jahres 1991". Könntet Ihr so ein Heft nicht jedes Jahr bringen?

Olaf Eilers, Verl

Lieber Olaf, genau diesen Gedanken hatten wir auch schon. Schau' doch einfach 'mal kurz vor Weihnachten bei Deinem Zeitschriftenhändler ins Regal...

## ADAPTER

**K**önnt Ihr mir wohl sagen, ob es im Handel einen Adapter gibt, der es ermöglicht, NES-Spiele auf dem Super Nintendo zu spielen? Meine zweite Frage ist, ob *Dungeon Master* demnächst auch mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen wird.

Daniel Franke, Zschopau

## DEFEKT

**I**st es möglich, daß mein Super Nintendo schädigend auf meinen Digital-Fernseher wirkt? Ich besitze jetzt schon den zweiten dieser Art. Dieser hat aber genau die gleichen Macken wie der erste Fernseher. Bei beiden fing plötzlich das Bild an zu flimmern. Außerdem besitze ich einen VGA-Bildschirm (Highscreen SV 28/3). Ist es möglich, mein Super Nintendo an diesen Bildschirm anzuschließen? Und wenn ja, was benötige ich für den Anschluß?

So, nun zu meiner letzten Frage: Da ich begeisterter *Zelda*-Spieler bin, interessiert mich, ob in ab-

sehbarer Zukunft eine Fortsetzung zu erwarten ist oder ob es vergleichbare Spiele für mein Super Nintendo geben wird?

Jörg Fink, Berlin

Lieber Jörg, leider mußst Du den Fehler schon wieder bei Deinem Fernseher suchen, da Du Deine Konsole ganz problemlos mit einem Scart-Stecker anschließen kannst. Die Konsole mit einem Computermonitor zu verwenden ist leider nicht möglich, da der Monitor nur mit den VGA-Signalen arbeitet. Solltest Du jedoch noch irgendwo einen Amiga-Monitor 1084s mit Scart-Anschluß 'rumgammeln haben, kannst Du diesen problemlos einsetzen. Zu Deiner letzten Frage empfehle ich Dir, die Spiele *Dungeon Master* oder *Shadow Run*.

## QUALITÄTS-FRAGE

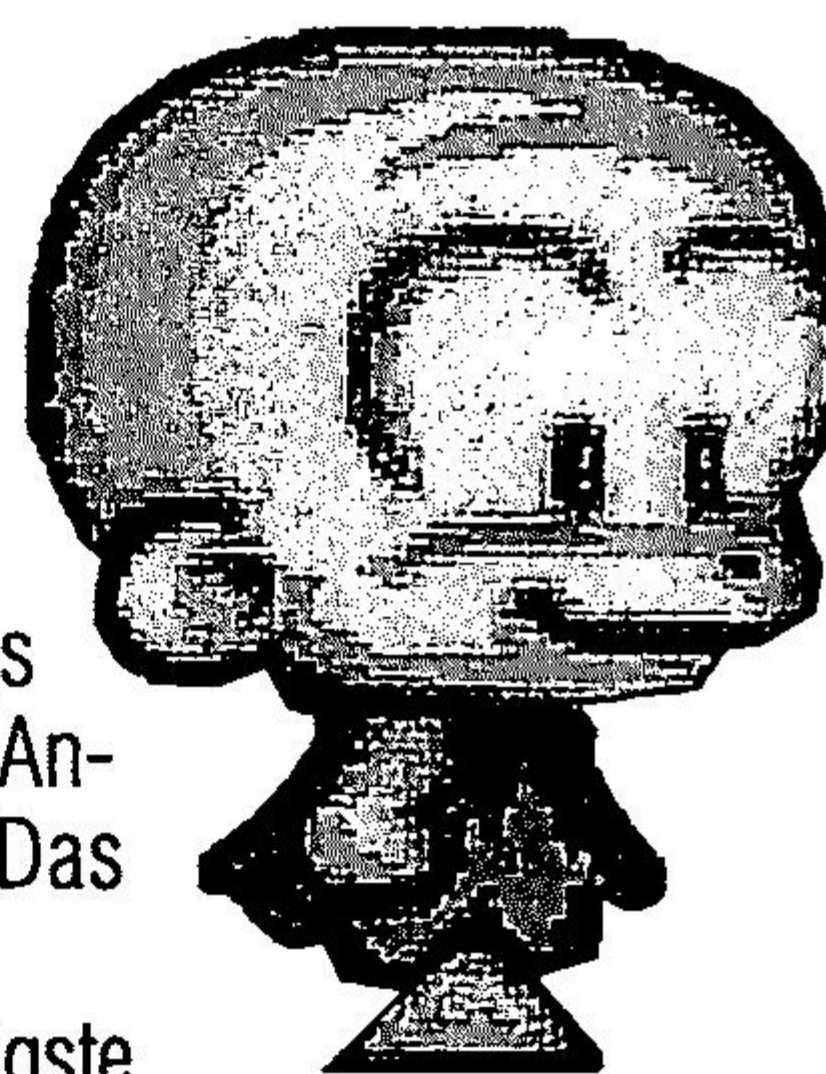
**I**ch hätte da 'mal ein paar Fragen zum Thema Super Nintendo. Wie testet Ihr eigentlich Eure Spiele? Verwendet Ihr einen Antennen- oder Scart-Kabel? Gibt es einen großen qualitativen Unterschied zwischen An-

tennen-, Scart- oder RGB-Anschluß? Und jetzt zu einem anderen Thema: Da ich in Österreich wohne (= unterentwickeltes Videospiel-Land) und die Spiele hier ca. 45 Mark teurer sind als in Deutschland, frage ich mich, ob es sich lohnt, die Spiele aus Eurem Land zu importieren? Und als letztes würde es mich noch interessieren, ob es sich auszahlt, *Royal Rumble* zu kaufen, obwohl ich schon *Streetfighter 2* besitze?

Manfred Disner, Kottschallings

Wir testen unsere Spiele durchwegs mit RGB-Anschluß. Das qualitativ hochwertigste

Bild hast Du mit einem Scart/RGB-Anschluß. Ein Antennenkabel anzuschließen, ist natürlich auch möglich. Dann hast Du aber eine schlechtere Bildqualität. Wo es die günstigsten Spiele zu kaufen gibt, siehst Du in den Anzeigen der einzelnen Händler. Du solltest jedoch beachten, daß Du außer dem eigentlichen Preis noch das Porto und die Verpackung bezahlen mußt. Weiterhin ist es bei den meisten Händlern nur möglich, Auslandssendungen per Vorkasse oder evtl. noch per Nachnahme zu bestellen. Somit schlägt auch die Nachnahmegebühr zu Buche. Trotzdem wird durch die zusätzlichen Kosten der Betrag von 45 Mark nicht überschritten. Aber ruf' doch einfach 'mal einen deutschen Händler an, für den Du Dich am meisten interessierst. Zu Deiner letzten Frage kann ich Dir *Royal Rumble* nur empfehlen. Wie Du in der *Video Games* 7/93 gelesen haben wirst, sind die Wrestler mit nur einem Prozent am *Classic* vorbeigerauscht.



# ARJAY

## 12h Service!

(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

# 0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

### Mega Drive

- Grundgerät dt 199.00
- incl. 50/60 Hz Umbau 239.00
- Sega CD-ROM II 599.00
- Umbau 50/60Hz 39.90
- RGB/AV Kabel umschaltbar 39.90
- 328-II Joystick mit Mikroschaltern 39.90
- UHF-Fernsteuerung für 328-II 89.00
- ASCII-Pad dt 59.00
- Action Replay Pro 109.90

### Super Nintendo

- Super NES us 199.00
- Super NES 50/60Hz dt 239.00
- RGB Kabel us/dt 599.00
- RGB Hifi-Kabel us/dt 39.90
- SFX-Fire-Adapter 39.90
- Standard Pad 4-Player Adapter 89.00
- Street-Fighter Stick dt 59.00
- JB-King Joystick dt 59.00
- Pad-Verlängerung 2.5m 109.90
- Mouse 99.90
- ASCII-Pad dt 109.90
- X-Terminator 109.90
- Action Replay Pro 109.90
- Superscope dt 109.90
- Umbau SNES dt 50/60Hz 109.90

### Super Nintendo (continued)

- Shadow Run 299.00
- Shanghai II 299.00
- Star Wars dt 39.90
- Starwing dt 49.90
- Street Fighter II Turbo Edition 29.90
- Soul Blazer 169.90
- Super Baseball 2020 139.90
- Super Battletoads 19.90
- Super Mario Allstar 59.90
- Super Turracan 89.90
- Tecmo NBA Basketball 109.90
- The Lost Vikings dt 139.90
- Tiny Toons dt 99.00
- Tuff Enuff 124.90
- Twin Bee dt 129.90
- Utopia 129.90
- WWF II Royal Rumble dt 109.90
- X-Zone (Scope) 109.90
- Zelda III dt 109.90

### NEO GEO

- Grundgerät PAL/RGB 739.00
- Joyboard 109.90
- Memory Card 119.00
- Gold-Set mit Spiel nach Wahl (außer Viewpoint) 55.00
- 3 Count Bout 159.90
- Art of Fighting 124.90
- Fatal Fury II 134.90
- Magician Lord 129.90
- NAM 75 119.90
- Samurai Showdown 129.90
- Super Sidekicks 139.90
- Thrash Rally 129.90
- Viewpoint 99.90
- World Heroes II 89.90
- Angebote schon ab Modulen.

### Turbo Duo

- Grundgerät RGB 799.00
- incl. 7 Spielen 89.00
- 328-II Joyboard 109.00
- Bombberman '93 us 119.90
- Cosmic Fantasy III 109.90
- Dragon Slayer 109.90
- Dungeon Explorer II 119.90
- Exile II 114.90
- Gradius II 99.90
- Lords of Thunder 109.90
- Shapeshifter SCD us 109.90

### Mo-Fr 10-22 Uhr

- Bestellannahme 89.90
- Kein Anrufbeantworter! 129.90
- Wer bis 16:30 Uhr anruft hat's morgen oder übermorgen! 139.90
- Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbr 129.90
- zzgl. DM 9,- Versandkosten. 129.90

### Versandkosten

- Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbr 129.90
- zzgl. DM 9,- Versandkosten. 129.90

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.  
 ARJAY Games & Entertainmentssysteme  
 Ebertplatz 2 50668 Köln  
 Telefax 0221-12 56 76

Händleranfragen erwünscht

WATCH PROMOTIONTEAM

# INTERFACE



## NEO GEO VS. 3DO

**I**ch besitze ein Mega Drive und habe von den fantastischen Möglichkeiten des Neo Geo gehört. Ich überlege, ob ich mir die SNK-Super-Konsole zulegen soll. Wird es für das Neo Geo ein CD-ROM geben? Was kosten Konsole und Spiele? Lohnt sich die Anschaffung?

Frank Weller, Velbert

Ein Neo Geo kostet als Grundgerät etwa 700 Mark. Die Spiele fangen bei 350 Mark an. Es ist also ein teures Vergnügen. Hardware-technisch ist das Neo Geo ein auffrischter 16-Biter. Eine Unmenge von Spezial-Chips ermöglichen den tollen Sound und die überragende Grafik. Softwaremäßig lohnt sich das Neo Geo eigentlich nur für Prügelspiele-Freaks. Auf keiner Konsole läßt sich's so gut kloppen wie auf dem Neo Geo. Zudem sind gerade in letzter Zeit nur noch Prügelspiele erschienen; die Ausnahme war der Spitzen-Shooter *View Point*, dessen Produktion jedoch erst einmal eingestellt wurde (die wenigen Module werden auf dem Schwarzmarkt schon bis 1200 Mark gehandelt). Das CD-ROM fürs Neo Geo ist nach wie vor nur ein Gerücht. Es wäre natürlich begrüßenswert, da die umfangreichen Spiele (teilweise über 100 MBit) bis heute nur auf den äußerst teuren Modulen Platz finden. Auf eine CD gebannt, könnte der Spielepreis erheblich gesenkt werden. Persönlich würde ich mit dem Kauf eines Neo Geo erst einmal abwarten, bis die 3DO-Konsole auf dem

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospiel-system haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

Markt ist. Mit mehr Software und besserer Grafik ist das CD-gestützte Gerät für mich erst einmal interessanter (siehe auch unsere Vorstellung des 3DO im News-Teil).

## LYNX ODER GAME GEAR

**I**ch besitze ein Super Nintendo und hatte auch schon ein Lynx. Nun spiele ich mit dem Gedanken, ein Game Gear zu kaufen. Dazu meine Frage: "Werde ich mit dem Sega-Handheld mehr Spaß haben als mit dem Lynx? Wie gut ist die GG-Software? Machen GG-Spiele auch einem 16-Bit-Besitzer Spaß?"

Johannes Thimme, Pottenkamp

Mit dem Lynx ist das so eine Sache; die wenigsten Leute wissen, daß das Lynx ein 16-Bit-Handheld ist. Es hat 4096 Farben und einen flotten 3-D-Chip. Das Game Gear dagegen ist ein 8-Bit-Gerät. Im Prinzip ist es genauso aufgebaut, wie das Master System – einziger Unterschied: das Game Gear ist in Stereo. Allerdings gibt's für das Game

Gear mehr Spiele, da die meisten Master-System-Titel einfach umzusetzen sind. Atari kocht zur Zeit auf Sparflamme, was neue Lynx-Module angeht. Sega bringt weiterhin die meisten Master-System-Titel auch für das Game Gear heraus. Hier liegt also das Dilemma: Das Lynx ist technisch besser, dafür liegt das Game Gear im Software-Angebot vorne. Ob Du Dir ein Game Gear zulegen sollst, mußst Du durch Probespielen von einigen GG-Titeln selbst rausfinden – als Technik-Freak würde ich persönlich beim Lynx bleiben.

## ACTION REPLAY

**V**or einigen Tagen habe ich mir das Spiel *Star Wing* gekauft. Als ich versuchen wollte, die Schildenergie mit dem Action Replay Pro festzusetzen, mußte ich entsetzt feststellen, daß das Spiel nicht läuft. Bei genauerer Betrachtung des Moduls entdeckte ich, daß sich die Kontakte in ihrer Anordnung von denen anderer Spiele unterschei-

den. Hängt das mit dem FX-Chip zusammen? Werden auch andere FX-Spiele nicht mit dem Action Replay laufen?

Alen Malek, Neunkirchen

In der Tat läuft *Star Wing* nicht mit dem Action Replay. Ebenso wie andere Module mit Zusatz-Chips (wie *Super Mario Kart*, *Pilot Wings* und andere) gibt's anscheinend Schwierigkeiten mit der Weiterleitung der Daten bzw. Spannungsversorgung der Zusatz-Chips. Man kann also davon ausgehen, daß auch zukünftige Spiele mit FX-Chip nicht mit dem Mogel-Modul laufen. Hier ist Datel Electronics gefordert: Hoffentlich bringt der Hersteller bald ein Action Replay, das zu den Custom-Chips kompatibel ist. Wie Du haben viele Leute Probleme mit ihren Modulen und dem Action Replay. Übrigens haben wir ein weiteres Spiel entdeckt, das zwar mit dem Action Replay läuft, sich aber nicht knacken läßt: Wie schon *Chuck Rock* ist auch das neuste Spiel von Core Design *Wolfchild* resistent.

## NACHSCHLAG

**I**ch habe noch einige Fragen zu Eurer Mega-Drive-Umbau-Anleitung: Welche Schalterstellung bewirkt denn nun welche Veränderung? Was ist mit "Überbrücken der Kontakte" gemeint? Kann ich mit dem Umbau irgendwelche Sicherheits-Chips und die automatische Spracherkennung überlisten? Ich dachte bisher, daß das nur mit einem komplett neuen Chipsatz möglich wäre.

Torge Ismer, Kiel

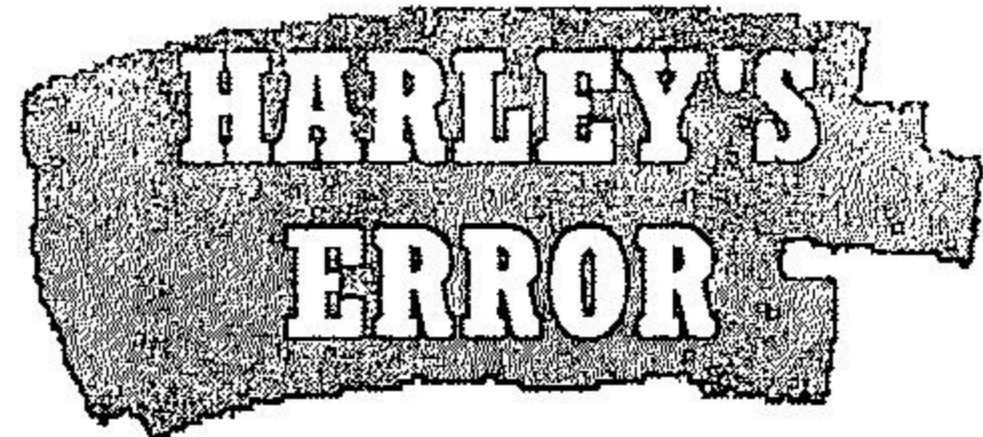


# RATZ FATAZ INTERFACE



Mit Fragen dieser Art bin diesmal nahezu zugeschüttet worden. Hier noch mal die genauen Funktionen: Der eine Schalter ist für die Spracherkennung zuständig, mit dem anderen wechselt Ihr die Hertz-Zahl. Bei welcher Schalterstellung welche Einstellung vorliegt, hängt davon ab, wie Ihr die Kontakte der Schalter belegt. Das müßt Ihr einfach ausprobieren. Steckt ein Japano-Modul in den Schacht und schaltet solange um, bis Ihr japanische Texte habt, dann kennt Ihr schon mal die Stellung des Sprachumschalters. Falls Ihr ein importiertes RGB-Modul besitzt (Thunderforce 4 o.ä.) läßt sich auch die Einstellung der Hertz-

Zahl auf diese Weise ermitteln. Läuft das Spiel nicht, steht der Schalter auf "50 Hz". Mit "Überbrücken" ist folgendes gemeint: Ihr unterbrecht ja auf der Grundplatte laut Anleitung eine Verbindung; mit dem Schalter wird diese Verbindung (je nach Schalterstellung) wieder geschlossen (überbrückt).



Im drittletzten Level von *Harley's Homungous Adventure* blieb Harley einfach stehen und es erschien der Schriftzug "Fatal Error" mit einer Num-

mer. Nach einem Reset lief das Spiel jedoch wieder ganz normal. Als ich beim Allan-Kundendienst anrief, erzählte man mir etwas von abgenutzten Kontakten. Um sicherzugehen telefonierte ich auch noch mit der Nintendo-Club-Hotline. Hier erfuhr ich, daß der Fehler nur am Modul liegen könne und daß ich das Spiel umtauschen soll. Dazu meine Frage: Ist es möglich, daß mein Super Nintendo Schaden genommen hat? Ich trau' mich kaum, ein anderes Spiel einzulegen, weil ich Angst haben, daß etwas kaputtgehen könnte.

Oliver Kuhn, Speyer

Du kannst weiterspielen, Deine Module werden nicht zerstört. Ich würde sagen, daß an beiden Antworten was Wahres dran sein könnte. Falls der Fehler noch einmal auftritt, wäre es interessant, ob's an derselben Stelle passiert. Wenn ja, würde ich das Modul umtauschen. Ansonsten müßte es helfen, das Modul kräftig in den Schacht zu drücken.

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion



Postfach 1304  
85531 Haar / München

## MEGA DRIVE

<b>SEGA-CD</b>	
Ecco the Dolphin	us 119.90
<b>Final Fight</b>	us 109.90
Jaguar XJ-220	us 109.90
<b>Monkey Island</b>	us 109.90
Rise of Dragon	us 109.90
Robo Aleste	us 104.90
Sherlock Holmes II	us 99.90
Sonic	us 119.90
Spiderman	us 109.90
<b>Stokers Dracula</b>	us 129.90
<b>weitere CD-Titel lieferbar</b>	
Another World	dt 109.90
Blaster Master II	109.90
<b>Bubsy</b>	124.90
Cool Spot	dt 109.90
Fatal Fury	dt 119.90
Flashback	dt 119.90
Global Gladiators	dt 109.90
<b>Jungle Strike</b>	dt 109.90
Landstalker	119.90
Micky & Donald	dt 89.90
<b>Pirates Gold</b>	129.90
Shining Force dt	dt 119.90
Sorcerer's Kingdom	us 129.90
Streets of Rage II	dt 89.90
<b>Strider Returns</b>	129.90
Mega Drive	dt 199.00
<b>inkl. 50/60 Hz</b>	239.00
Sega-CD-ROM II	us 599.00
<b>CDX-CD-Converter</b>	99.90
<b>328-II Joyboard</b>	89.00

## SUPER NINTENDO

Actraiser	dt 119.90
Alien III	dt 124.90
<b>Asterix</b>	dt 129.90
Axelay	89.90
Baseball 2020	134.90
Batman Returns	dt 129.90
Battletoads	129.90
Bomberman	dt 109.90
Bubsy	dt 119.90
Clay Fighter	139.90
Cybernator	dt 129.90
Dungeon Master	149.90
Equinox	129.90
<b>Evo</b>	139.90
Fatal Fury	dt 129.90
<b>Final Fantasy II</b>	139.90
FF Mystic Quest	99.90
Final Fight II	139.90
<b>Goof Troop</b>	134.90
Jimmy Connors PPT	dt 129.90
King Arthurs World	dt 129.90
Lost Vikings	dt 119.90
Magical Quest	dt 119.90
Mario Allstar	139.90
Mechwarrior	129.90
<b>Mortal Kombat</b>	dt 139.90
<b>N.F.L. Football</b>	129.90
<b>Nigel Mansell</b>	134.90
Parodius	dt 99.90
Pocky & Rocky	129.90
Rock'n Roll Racing	12990
Royal Rumble	dt 139.90
Shadowrun	129.90
Shanghai II	109.90
Sim City	dt 89.90
Star Wars	dt 119.90
Starwing	dt 109.90
<b>Street Fighter II</b>	
<b>Turbo Edition</b>	159.90
Super Turrigan	119.90
Taz-Mania	119.90
Tecmo NBA	129.90
Tiny Toons	dt 119.90
<b>Tuff Enuff</b>	139.90
Twinbee	dt 129.90
Wolfchild	119.90
World League Bask.	dt 94.90
<b>Utopia</b>	129.90
Zelda III	dt 89.90
<b>Super-NES</b>	
Super-NES 50/60Hz	dt 299.00
<b>RGB Kabel</b>	dt 39.90
<b>RGB Kabel HiFi</b>	dt 49.90
<b>5-Player Adapter</b>	59.90
Fire Maus	59.90
US/JP-SFX-Adapter	39.90
<b>Umbau 50/60Hz für Grundgerät dt.</b>	99.00
Capcom Power-Stick	dt 169.90
JB-King Joystick	dt 139.90
Pad-Verlängerung	19.90
<b>ASCII-Pad</b>	dt 59.90
Fire X-Terminator	89.90
<b>Action Replay Pro</b>	109.90
Super Scope	dt 139.90
<b>Street-Fighter FanSet:</b>	
<b>Uhr &amp; T-Shirt</b>	69.90

## NEO GEO

Grundgerät	dt 89.90
inkl. Joyboard	739.00
<b>Gold-Set mit Spiel nach Wahl (no Viewpoint)</b>	1149.00
Joyboard	119.90
Memory Card	55.00
<b>3 Count Bout</b>	359.00
Art of Fighting	359.00
Fatal Fury II	359.00
Golf	169.00
Magician Lord	199.00
<b>Samurai Showdown</b>	369.00
Super Baseball 2020	169.00
Super Side Kicks	349.00
Viewpoint	599.00
<b>World Heroes II</b>	359.00
<b>TURBO DUO</b>	
Grundgerät RGB	us 799.00
inkl. 7 Spiele	
Turbo Express	us 439.00
328-II Joyboard	89.00
Duo Pad	49.90
Duo Tap	59.90
<b>Bomberman '93</b>	109.90
Cosmic Fantasy III	119.90
Dragon Slayer	109.90
Dungeon Explorer II	109.90
Exile II	119.90
Gradius II	114.90
Lords of Thunder	99.90
Street Fighter II CE	139.90

ENTERTAINMENT CENTER

JUMP & RUN

0221-123393

10-22 Uhr  
Bestellannahme

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9.- Porto & Verpackung im festen Karton.

Alle angegebenen Preise sind Versandpreise - Ladenpreise bitte erfragen.

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Durch unterschiedliche Wechselkurse kann es bei Importspielen zu Preisschwankungen kommen

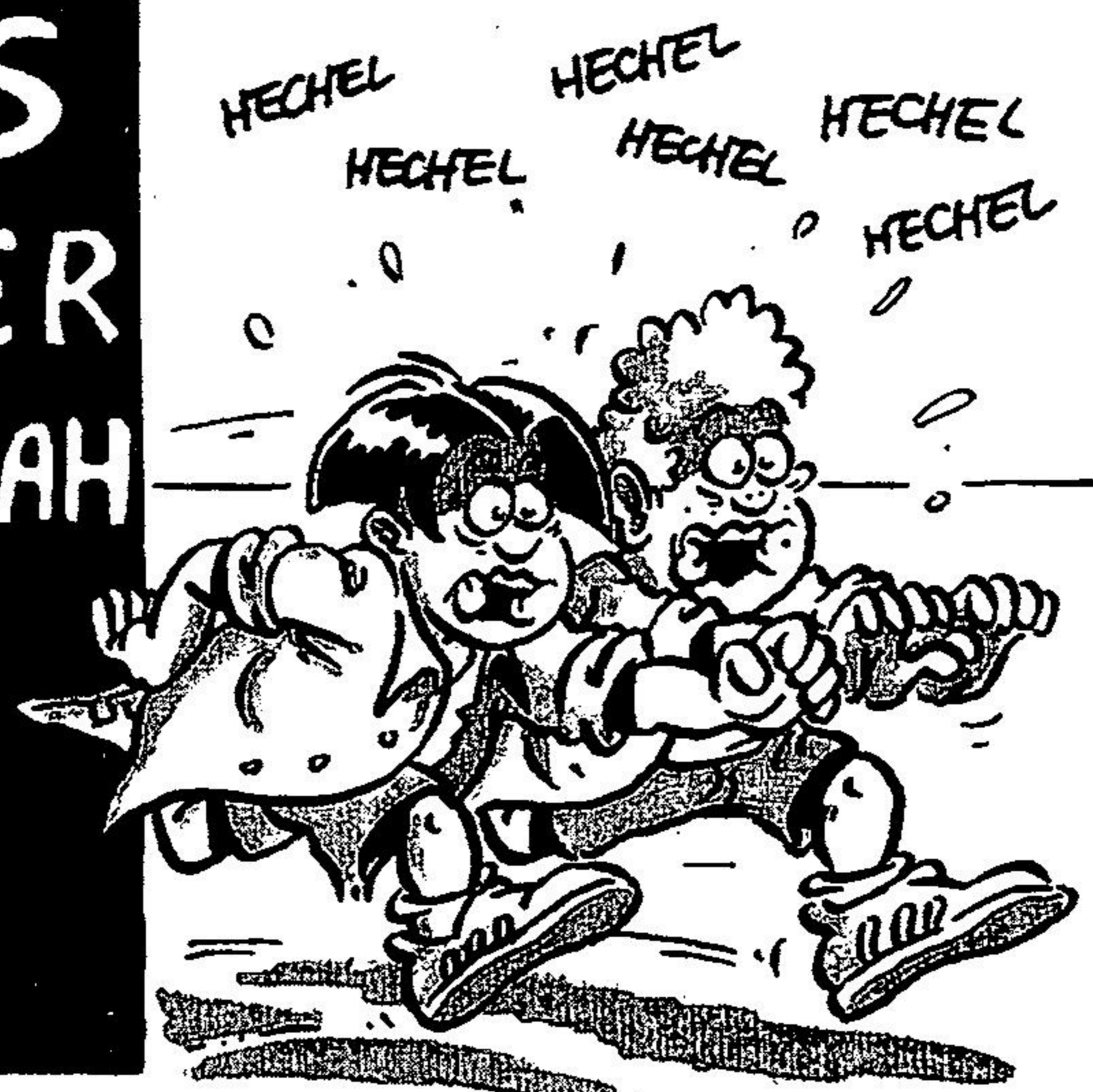
Händleranfragen erwünscht

Telefax 0221-125676

Ebertplatz 2

50668 Köln

# MODUL WAS BISHER GESCHAH



Alex und Bruno wurden beim Spielen mit einem neuen Video-Game in eine seltsame Gegend versetzt. Als ihnen dort eigenartige Figuren über den Weg laufen, rennen sie in Panik davon.

HAST DU AUCH GESEHEN WAS ICH GESEHEN HABE?

WENN DU DAS GESEHEN HAST WAS ICH GESEHEN HABE, DANN HABE ICH...

OH MEIN GOTT-DIE SAHEN AUS WIE AUS MEINEN VIDEO-SPIELEN!

WAS IST PASSIERT? WO SIND WIR? WAS TUN WIR HIER?

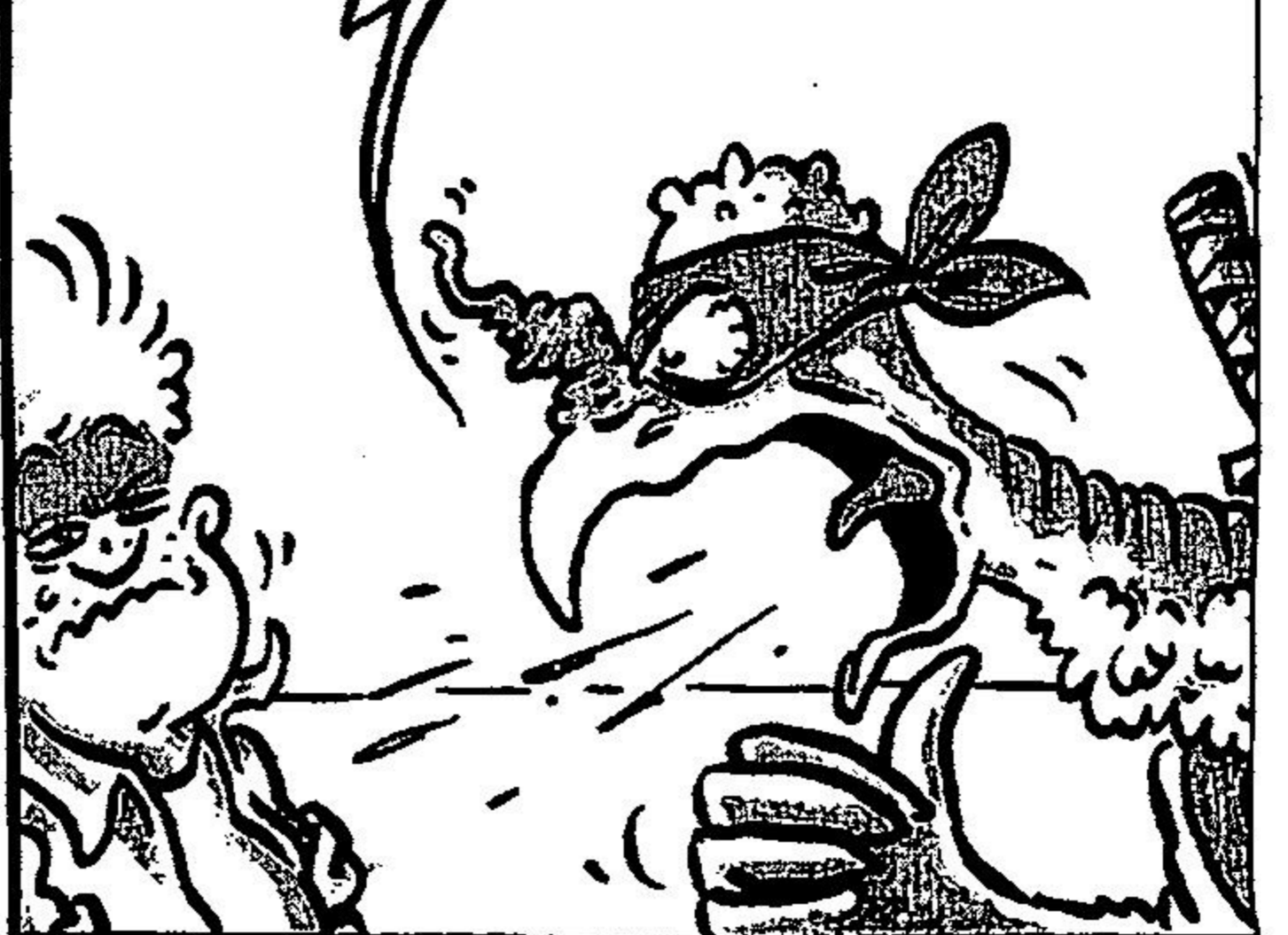
WAS IHR HIER TUT? IHR STEHT MIR IM WEG!!!



ZUR SEITE, BURSCHEN!

EIN TEENAGE-MUTANT-HERO-TURKEY!!!

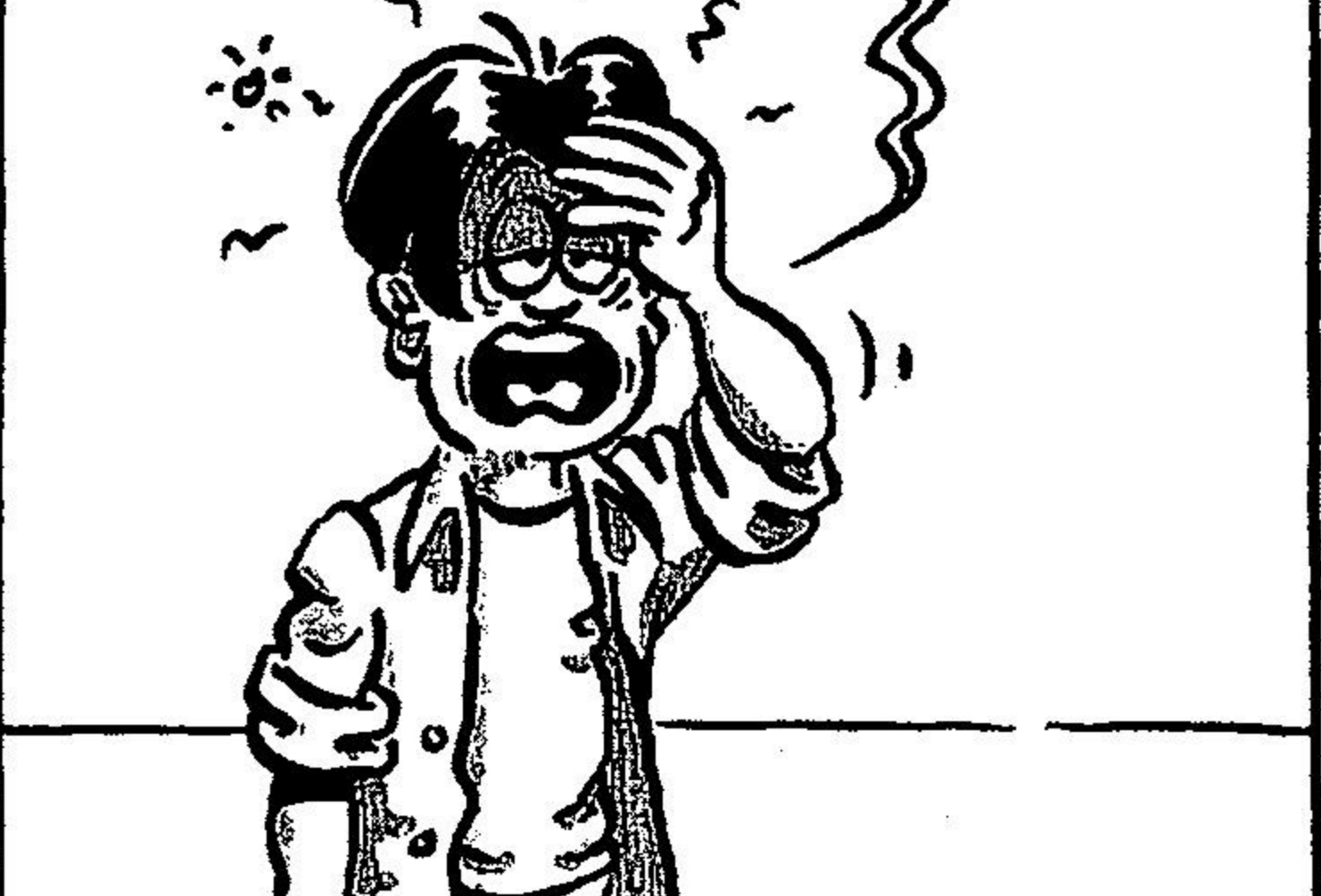
NEIN, EIN TEENAGE-MUTANT-TURKEY-HERO!!!



GESTATTEN: DONUTELLA! TOLLDREIST, VERWEGEN UND IMMER BEREIT, UNRECHT UND LASTER ZU VERTEI... ÄH, ZU BEKÄMPFEN!

KNEIF MICH, ICH TRÄUME ICH WÄR IN EINEM SPIELE-MODUL.

ABER IHR SEID IN MODUL - SO HEISST DIESES LAND!





Werden Alex und Bruno in Nintentown einen Ausweg aus ihrer Lage finden? Wird Donutella seine Hennen ...äh... Kumpel treffen? Dies und vieles mehr erfahrt Ihr in der nächsten Folge!

# HIGH SCORES CHARTS

## VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Street Fighter Turbo	Super Nintendo
2	90	Super Bomberman	Super Nintendo
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	86	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
5	86	Hardball 3	Mega Drive
6	86	Super Tiny Toons	Mega Drive
7	86	Tiny Toons	Super Nintendo
8	86	Sim City	Super Nintendo
9	85	PGA Tour Golf	Super Nintendo
10	85	King Arthur's World	Super Nintendo

Die britischen Charts sind aus der CTW entnommen (erstellt von Gallup). Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den VIDEO-GAMES-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

## Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ein Todesfall im Handheld-Markt?	
4			
5			

## Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Motocross Maniacs	Konami
3	▲	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Mega Man 2	Capcom
5	▼	Tiny Toon Adventures	Konami

## Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Kein Master spielt mehr?	
4			
5			

## NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ganz schön traurig, diesen Monat!	
4			
5			

## Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Streets of Rage 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	▲	Flashback	U.S. Gold
4	▲	Jungle Strike	Electronic Arts
5	▲	World of Illusion	Sega

## Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▲	Zelda 3	Nintendo
3	▲	Starwing	Nintendo
4	▲	Super Star Wars	Lucasfilm Games
5	▲	Tecmo NBA Basketball	Tecmo

## England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	79	Micro Machines	Mega Drive
2	79	Cool Spot	Mega Drive
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	80	Alien 3	Super Nintendo
5	83	Flashback	Mega Drive

## Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ist der Lynx wirklich schon am Ende?	
4			
5			

Hilfe! Diesen Monat wollen wir ein wenig provozieren. Wir bekommen für die 8-Bit-Systeme viel weniger Einsendungen (weniger als 20) als noch vor kurzem! Sind nur noch ein paar verschlafene 8-Bit-Freaks übriggeblieben? Daß das Software-Angebot für die kleineren Konsolen nachläßt, sollte Euch nicht dran hindern, Eure Lieblingsspiele aufs Treppchen zu heben. Vielleicht liegt's ja auch an unserer Hitparaden-Aufmachung? Vorschläge werden mit Orden nicht unter 3 cm Durchmesser belohnt!

# Impressum

**Chefredaktion:** Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh) Marcel Tippmann (ma)  
 Manfred Neumayer (mn)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Agentur 5 Star, Agentur Editorial Services  
**Redaktionsassistent:** Susan Sablowski  
**Sekretariatsassistent:** Angelika Rottner  
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzler  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel:** Laguna/Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene/Uderzo, Gosciny  
**Anzeigenverkauf:** Hannelore Schmidt (152)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (168)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602  
**USA:** M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709  
**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482  
**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572  
**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-85386 Eching, Tel.: 089/319006-0  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**Verkaufspreis:** DM 4,90  
**Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben):** DM 49,85  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)

#### Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice  
 Postfach 1163  
 74168 Neckarsulm,  
 Tel.: 07132/959-100, Telefax: 07132/959-105  
**Einzelheft:** DM 4,90  
**Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben):** DM 49,85  
 (inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 64,20  
 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
 Jahresabonnementpreis: öS 420,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,  
 CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
 Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

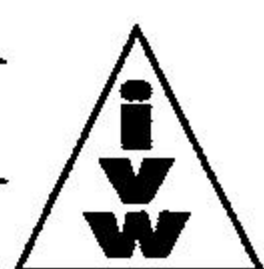
**Leitung Technik:** Wolfgang Meyer (887)  
**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall  
**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.  
**Anfragen an Klaus Buck,** Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.  
 © 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll,  
**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler  
**Produktionschef:** Michael Koeppel  
**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**  
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,  
 Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**  
 Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



## INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	23
aRJay	55
Baier Videospiele	109
Chaud Soft	107
Computer Business	108
CPS Heidak	6/7
CWM	73
Dataflash	3. US
Double Trouble	108
Dynatex	107
Flashback	68
Flashpoint	28
Future Soft	109
Galaxy Software	26
Game Express	91
Game Island	109
Game Syndicate	71
Gamecourier-Versand	32
Games Unlimited	67
Gamestore	26
Gnadenlos	43
GT Elektronik	20
High Score Games	41
Hudson	14/15
Jöllenberg	31
Jump'n Run	57
King Games	106
Konami	29, 33, 4. US
Theo Kranz Versand	102
Laguna	27
Markt & Technik Buchverlag	95
Markt & Technik Vertrieb	77-80, 111
Maro	20
Microprose	25
Mitsui	37
Nintendo	11
O.I.T. Versand	45
Raguzi	20
Rats	106
Sega	2. US, 17
Solar Games	26
Test 'n Take	65
Top 4	39
Toys 'R' Us	47
Tradelink	97
Traumfabrik	49
TV Games	39
Video-Markt Ludwigsburg	32
Videogame Center	107
Vision	52
Wolfsoft	65
Zapp Games	65

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Time Life International, 80799 München, bei.

# TIPS & TRICKS



## Des Rätsels Lösung

**K**omplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

## Bubsy (Super Nintendo)

Christoph Balzar aus Amberg, einer unserer Top-Tricklieferanten, sorgte dafür, daß Ihr die Katze nicht im Sack kaufen müßt und bescherte Euch Endgegner-taktiken mitsamt Zeichnungen.

### Level 1, Cheese Wheels Endgegner:

Springt gleich, wenn sie auftauchen, auf das rechte UFO, so daß Ihr nach rechts katapultiert werdet. Jetzt einfach nur noch Button Y und das Steuerkreuz nach links gedrückt halten, und Ihr fliegt immer gegen eines der beiden Raumschiffe, bis sie das Zeitliche segnen.

### Level 2, Funland Endgegner:

Rennt sofort nach links und springt auf das Raumschiff, wenn es auf Euch zukommt. Schwebt nun nach rechts, landet auf dem anderen UFO und gleitet nach links.

### Level 3, Wild Western Endgegner

Ein harter Brocken, aber zu schaffen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch in die Bildschirmmitte

Gierig werden nach den drögen Urlaubswochen mit Papi und Mami die daheimgebliebenen Konsolen abgestaubt und mit neuem Futter wieder aufgepeppelt. Damit die fetten Kästen ihre Modulnahrung nicht allzu lange bei sich behalten, sorgt Onkel Frank mit Tips & Tricks für regen Stoffwechsel. Wäre nämlich unschön, wenn jetzt Ihr nach tagelangen, vergeblichen Zock-Sitzungen an Auszehrung leiden müßtet. Also, gebt Lunte und zeigt's den Dingern!

*Frank*

und springt. Ihr landet direkt auf ihm. Gleitet nun nach rechts, landet sofort und springt gleich wieder nach oben. Fliegt jetzt nach links und er explodiert.

### Level 4, The River Endgegner

Die Torpedos, die er abschießt, zerstören jeweils ein Achtel Eures Floßes. Laßt Euch am Anfang ruhig Zeit und studiert erst einmal seine Flugrichtung (ein Kreis im Uhrzeigersinn). Nachdem er zum zweiten Mal aus dem Wasser kommt, springt Ihr im Gleitflug nach links oben. Ihr kracht dann immer gegen die Kuppel. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, landet Ihr automatisch auf der Plattform.

### Level 5, The Wood Endgegner

Gleich zu Beginn springt Ihr in einem hohen Bogen auf das rechte Raumschiff, so daß Ihr nach rechts geschleudert werdet. Fliegt dann gleitend nach links. Sind beide Ufos zerstört, müßt Ihr nur noch die Minigegner killen (Paßt auf, daß Ihr jetzt nicht noch draufgeht). Ohne ein Paßwort kommt Ihr in den letzten Level (nicht Welt)...

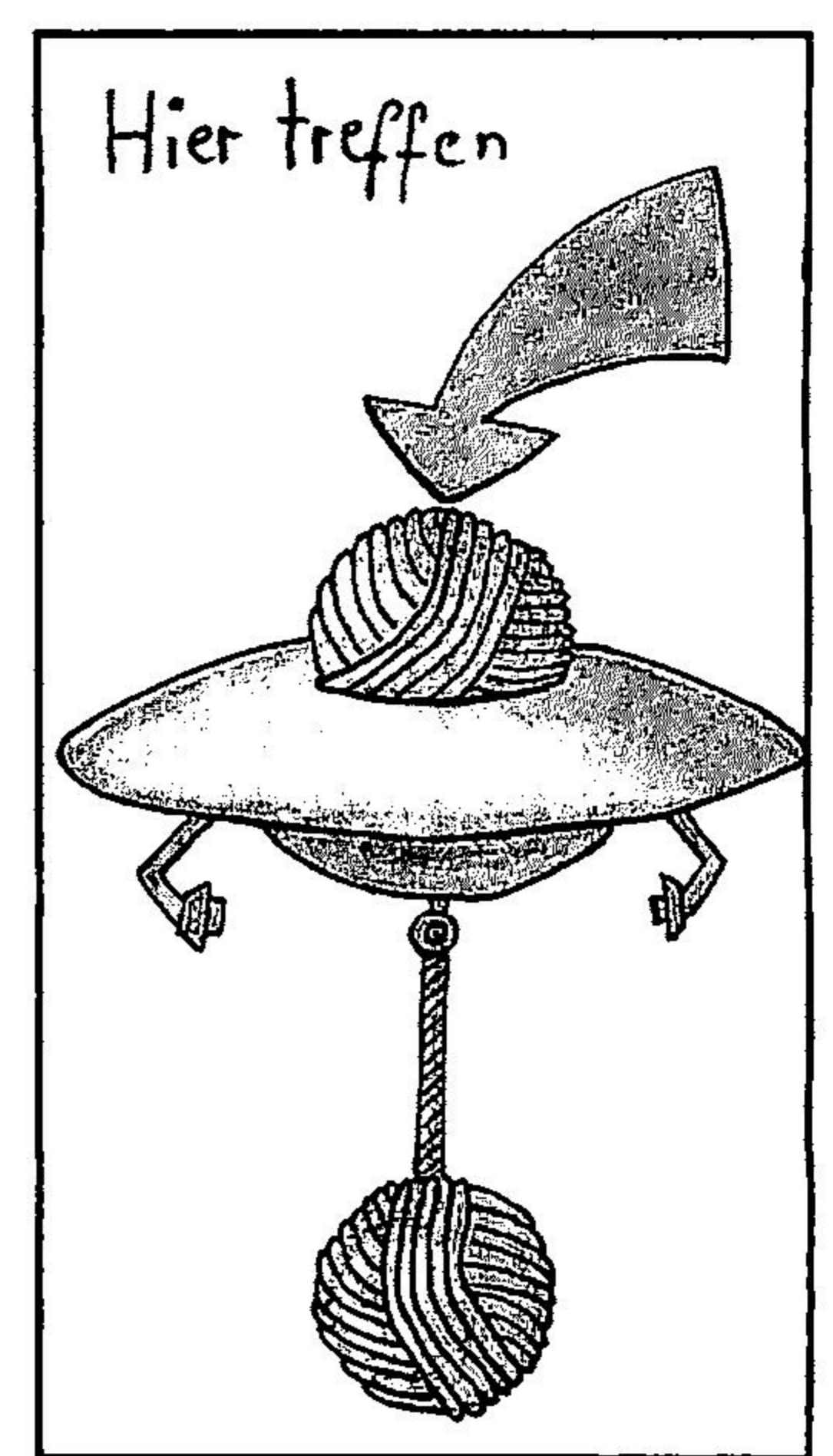
# WIE LÄUFT'S

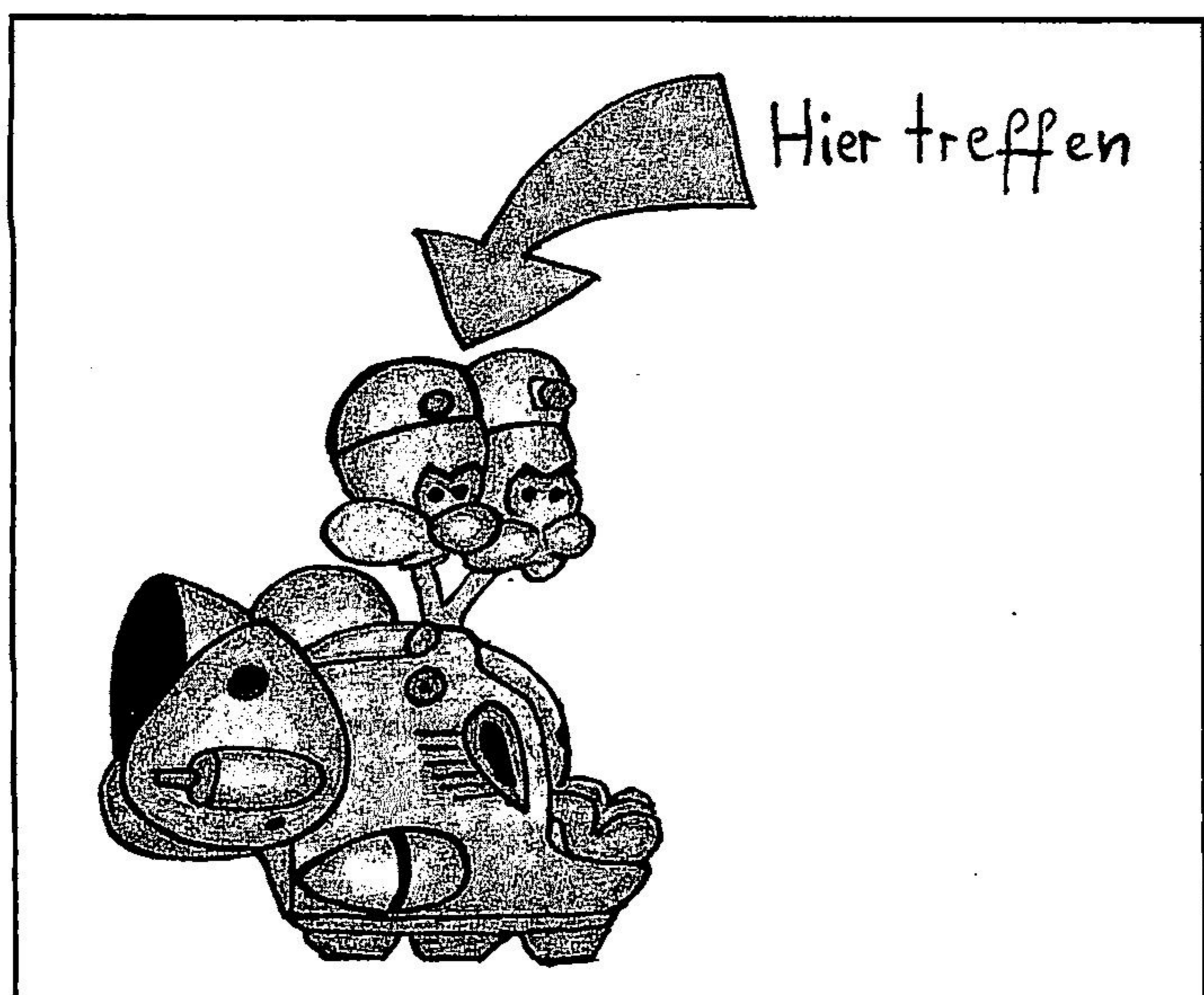
**W**er die folgenden Teilnahmebedingungen beachten erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden

Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** Konkurrenzblätter oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario**- oder **Megaman**-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic** und **Mickey Mouse** sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!** Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!): **Markt & Technik Verlag AG Redaktion VIDEO GAMES Stichwort: Tips & Tricks Hans-Pinsel-Straße 2 85531 Haar**





## Inside The Starship

Konzentriert Euch nicht auf das Sammeln von Garnbällen, sie bringen ja doch nur Punkte und halten Euch relativ lange auf. Gleich zu Beginn benutzt Ihr die erste Treppe, folgt dem Gang und geht dann die zweite Treppe hinauf. Den Teleporter benutzt Ihr, indem Ihr nach oben drückt. Auf der nächsten Ebene angelangt, aktiviert Ihr das Continue-Rufzeichen und geht nach rechts, bis Ihr zu einem Woolie auf einer höher gelegenen Plattform kommt. Er schießt in Intervallen aus seiner Laserkanone. In dem Moment, in dem er feuert, rennt Ihr los und springt auf ihn. Benutzt den dortigen Materie-Transporter und beamt Euch gleich wieder zurück. Ab geht's in eine Bonusstufe. Danach laßt Ihr Euch nach unten gleiten und legt dort den Schalter um. Lauft

nun nach rechts und hüpf mit Hilfe des Trampolins den Schacht nach links oben und betätigt den Hebel hinter dem Hüpf-Woolie. Noch einen Schalter dürft Ihr neben dem nächsten Transporter betätigen, bevor Ihr diesen dann auch benutzt. Springt nun mit Anlauf in einem kleinen Bogen über die Schlucht, rennt ein Stück weiter und gleitet dann nach links, daß Ihr die drei mordlustigen Aliens, ohne von ihren Laserstrahlen getroffen zu werden, von oben ins Nirvana befördert. Geht die Treppen hinauf und beamt Euch dann nach oben. Und zwar so lange, bis Ihr zu einem Raum kommt, in dem ein Woolie mit einer Pistole schießt. Dort seid Ihr richtig. In diesem Raum befindet sich ein Loch, randvoll mit Lava. Diese laßt Ihr ab, indem Ihr links oberhalb der sich bewegenden Platt-

form den Hebel betätigt. Dort wo die Lava war, ist jetzt ein Schacht, dem Ihr folgt. Ihr kommt jetzt zu einem weiteren, tieferen Loch, in dem ein Alien zwei Leben bewacht. Diese nehmt Ihr, geht wieder hoch und benutzt den Teleporter. Jetzt seid Ihr beim...

## Endgegner

Poly und Ester (na, habt Ihr den Gag kapiert) müssen gleich fünfmal getroffen werden. Verletzt werden können sie nur, wenn der Schutzschild offen ist. Achtet auch auf die roten Kugeln. Sie

sind neben den Emmentalern die einzigen Waffen der beiden Damen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch an den linken Bildschirmrand und attackiert sie. Weicht jetzt besagten roten Kugeln aus. Das wiederholt Ihr, bis Poly und Ester dreimal getroffen wurden. Jetzt geht Ihr wieder an den linken Bildschirmrand, segelt nach rechts, trifft die beiden einmal, geht in die Mitte, greift sie noch einmal im Sprungflug an und zerstört somit das Woolie-Imperium. Nun bekommt Ihr den Nachspann zu Gesicht.

## Pop 'n' Twinbee (Super Nintendo)

Die flotten Boxbienen Walter Kreis und Jens Kukla aus Mainz wissen, wie man Honig sammelt, ohne erwischt zu werden. Sie geben ihre Level- und Endgegnertips an alle Nachwuchs-Summer weiter.

### Level 1:

Dieser Level ist zum Einüben gedacht. Er enthält keine besonders hartnäckigen Feinde. Die Wassermelonen sind nur durch Boxen zu erledigen, ansonsten einfach ballern.

### Boß 1:

#### Phase 1

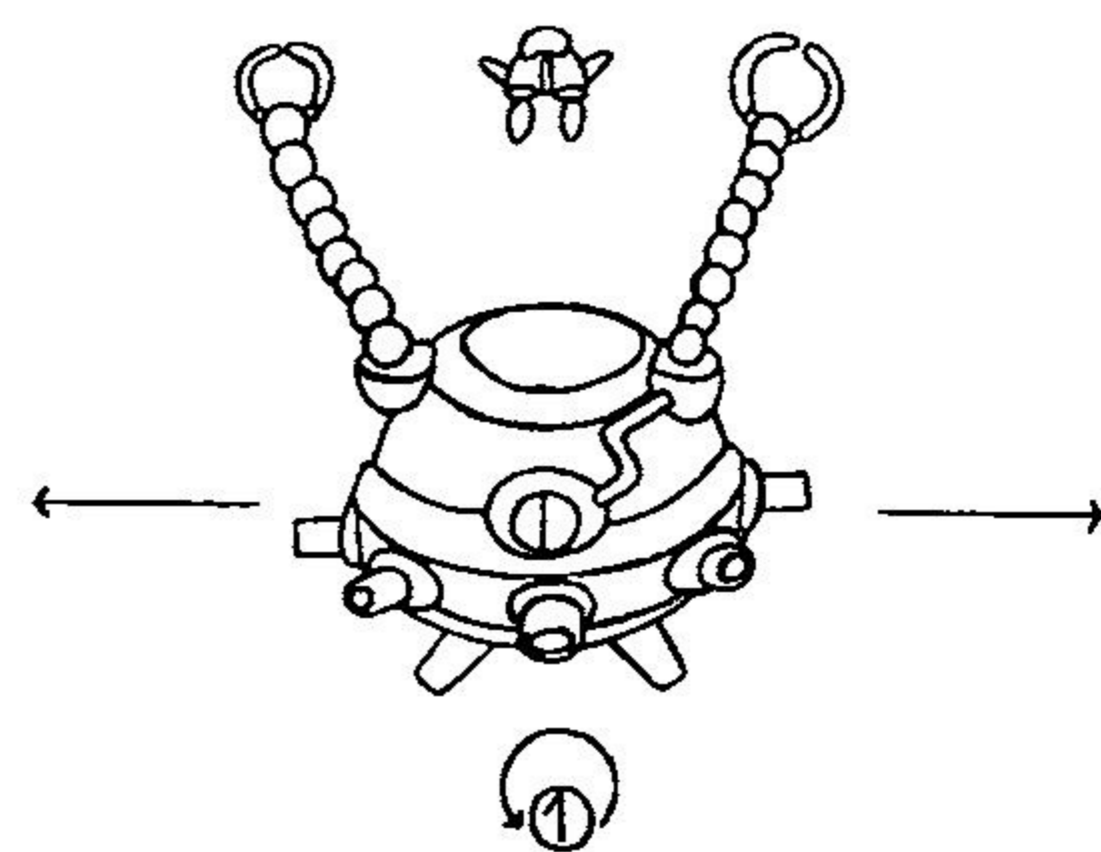
Kurz vor dem Auge stehenbleiben, in kleinen Kreisen fliegen, um den Schüssen auszuweichen. Falls das nicht ausreicht, die Schüsse wegboxen.

#### Phase 2

Die Kuppel explodiert, und ein Pirat mit vier Leibwächtern kommt zum Vorschein. Falls Ihr zu zweit spielt, schießt am besten einer die Leibwächter ab, während der zweite Spieler die Schüsse und Kanonenkugeln wegboxt. Wenn Ihr es Euch noch leisten könnt, also noch genug Energie habt, könnt Ihr ganz nah heranfliegen und boxen (ist wirkungsvoller und wehrt die Schüsse ab).

### Level 2

Im Gegensatz zum ersten Level hagelt es hier nur so auf Euch ein.



Dies liegt an den vielen Bodenfeinden, die immer zuerst beseitigt werden sollten. Zudem ist Boxen erste Pflicht für alle, die überleben wollen. Wenn der Schwarm der Südseefische auftaucht, einen gezielten Boxhieb austeilen. Sie wenden und kommen von der anderen Seite wieder; also erneut boxen, bis sie sich ganz verziehen.

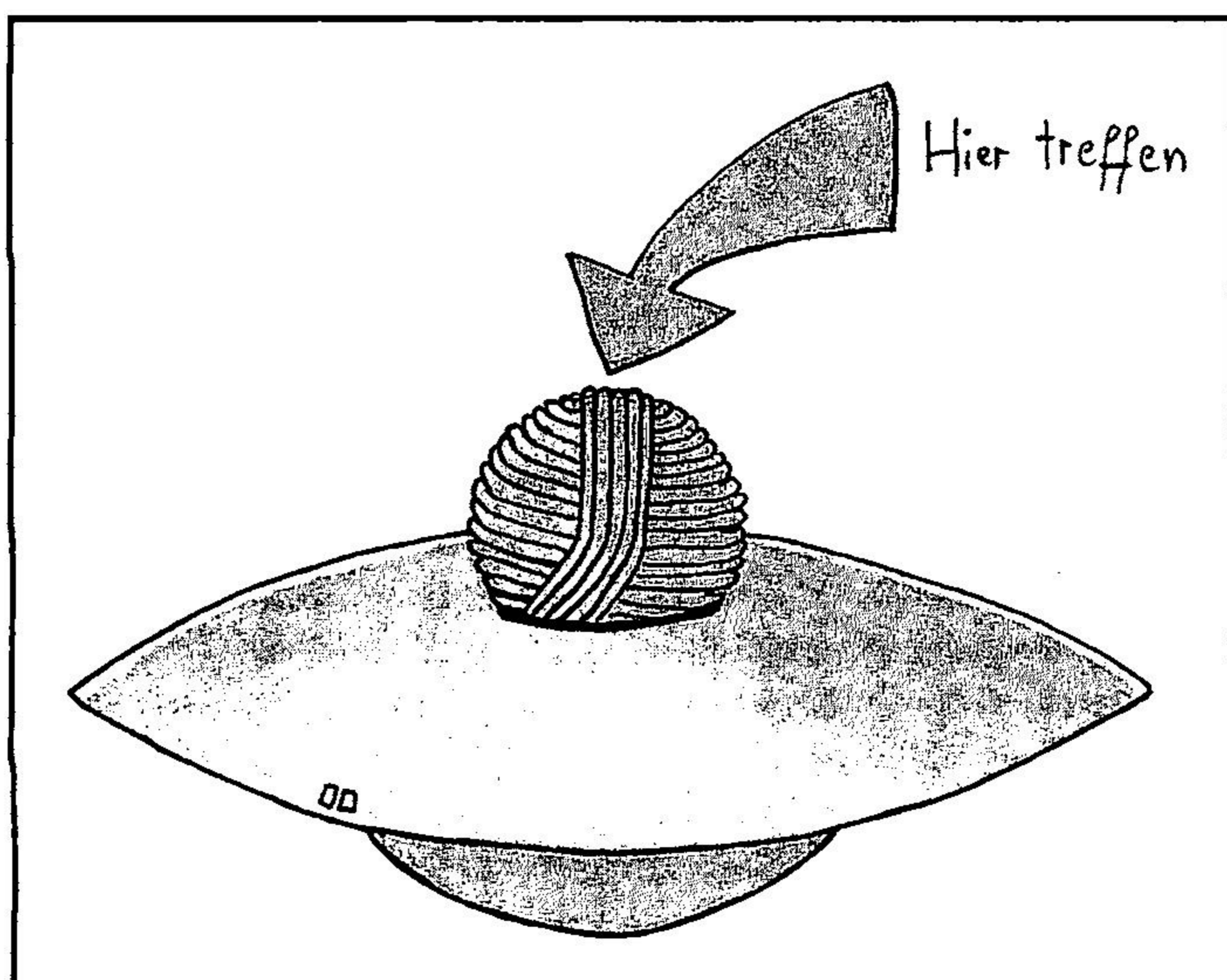
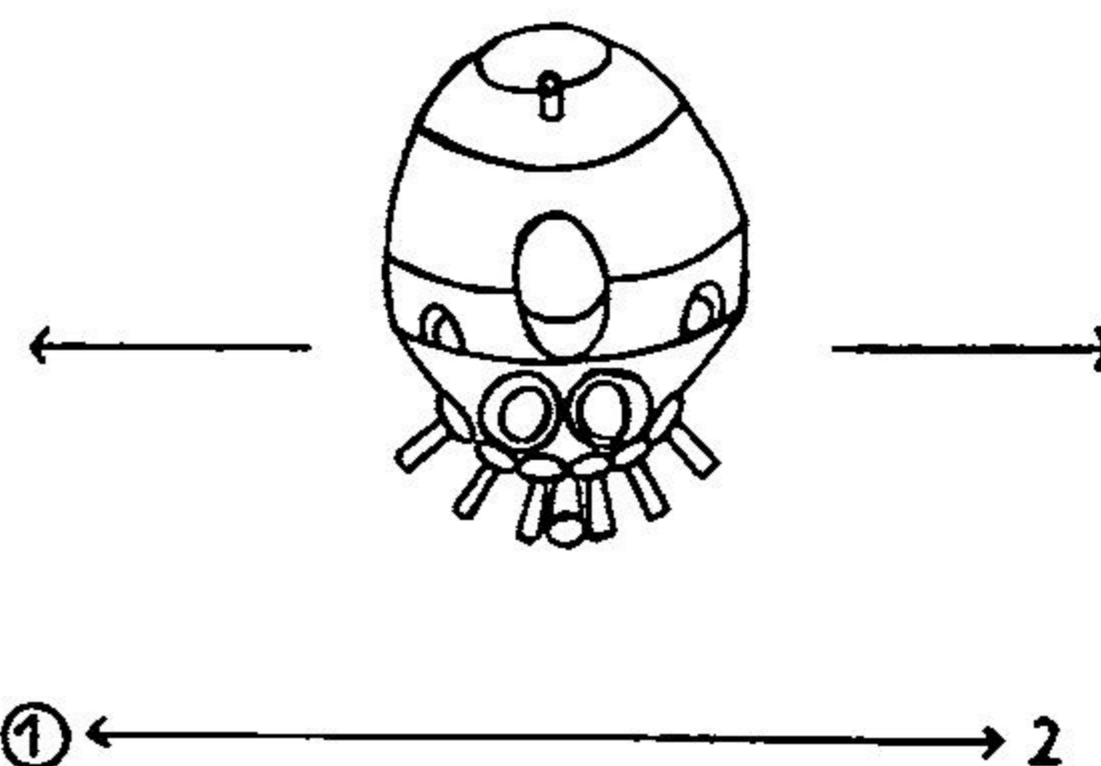
### Boß 2:

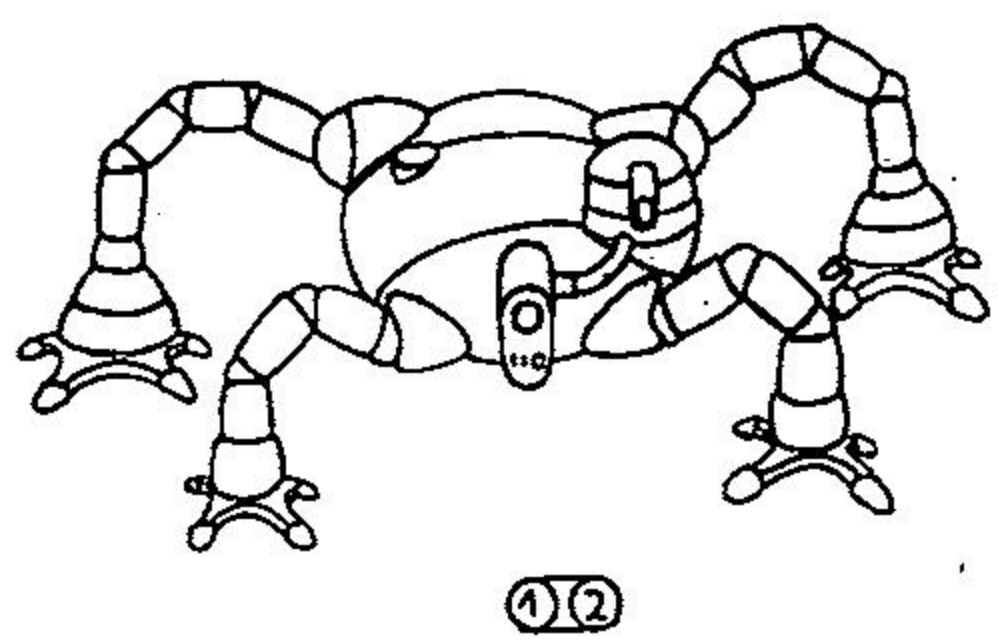
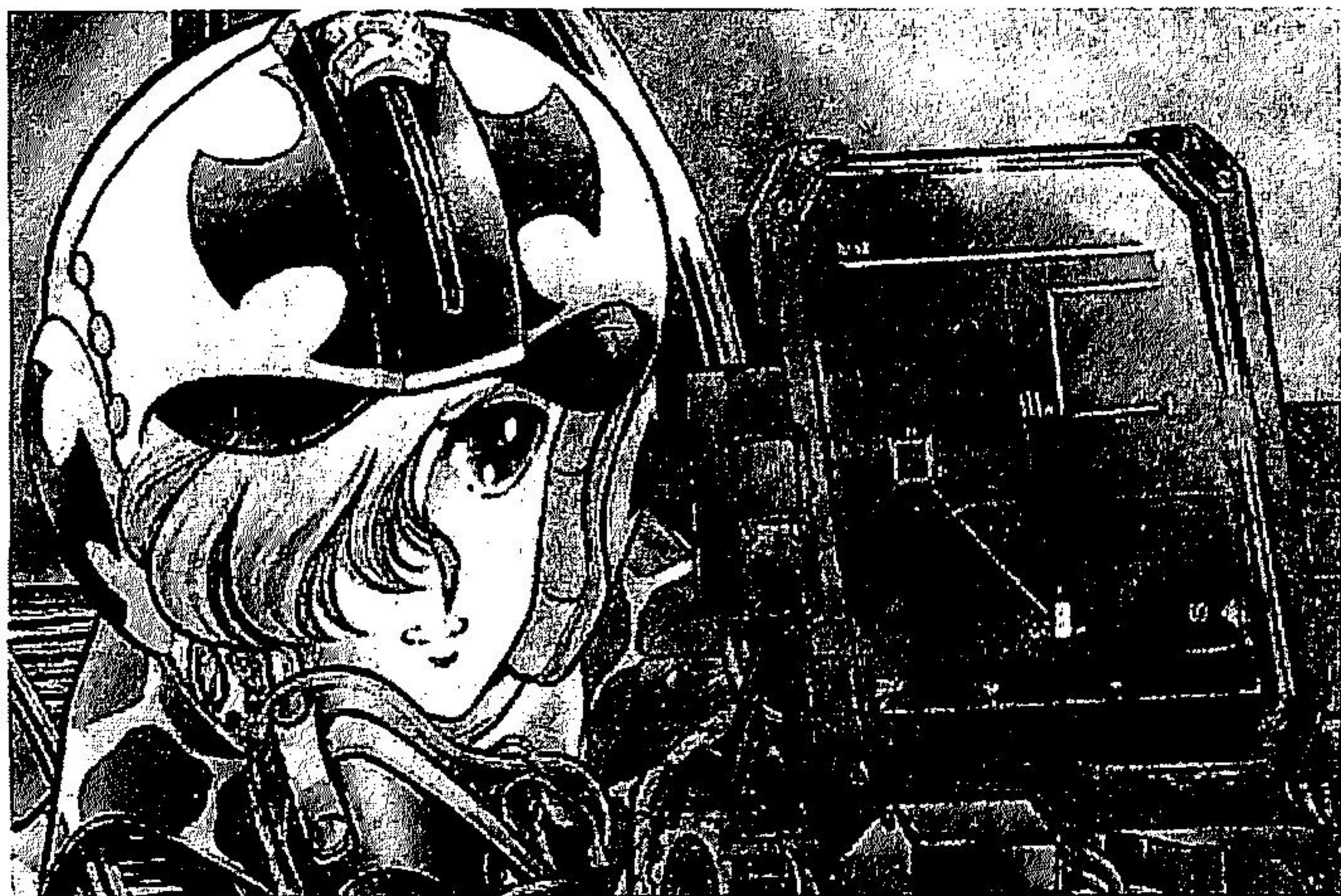
#### Phase 1

Einfach nur vor dem Raumschiff hin- und herfliegen und draufhalten.

#### Phase 2

Sein Kopf öffnet sich und eine Maschine kommt zum Vorschein. Nun etwas vorsichtiger





sein und zwischen den Lasern hindurchschlängeln. Wenn die Augen leuchten, ausweichen und weiterballern.

### Level 3:

Die plötzlich auftauchenden Ufos sofort wegboxen oder sich in einer sicheren Ecke verkriechen. An einer Stelle taucht ein Raumschiff auf, das sich aufteilt. Sofort zerstören, denn sonst wird's lebensgefährlich. Die Luftschlangen am Ende des Levels durch die Options oder durch Werfen des Freundes beseitigen.

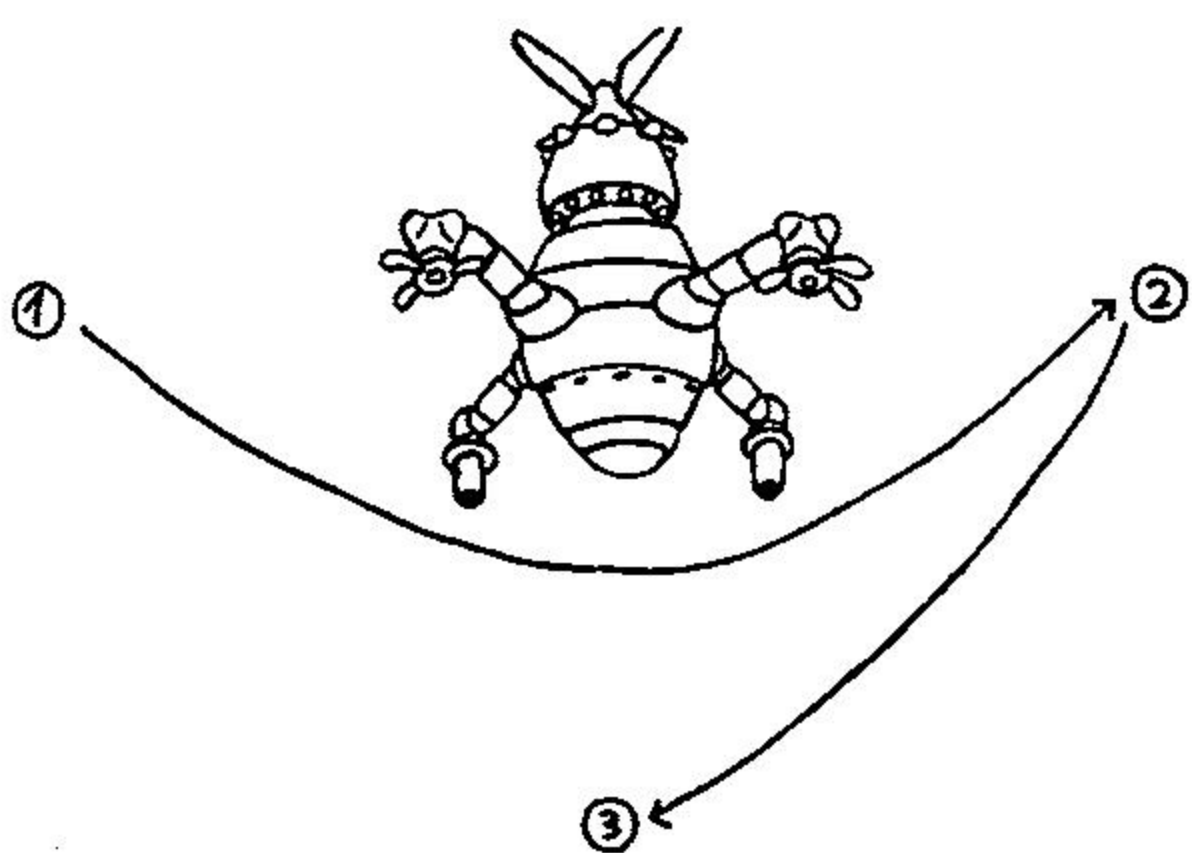
### Boß 3:

#### Phase 1

Haltet Euch auf Position 1 oder 2 und ballert (nicht direkt vor seiner Kanone stehenbleiben).

#### Phase 2

Aus den Beinen kommen Raketen heraus und der Beschuß wird heftiger. Trotzdem Position weiter einhalten (punchen, falls es zu heftig wird).



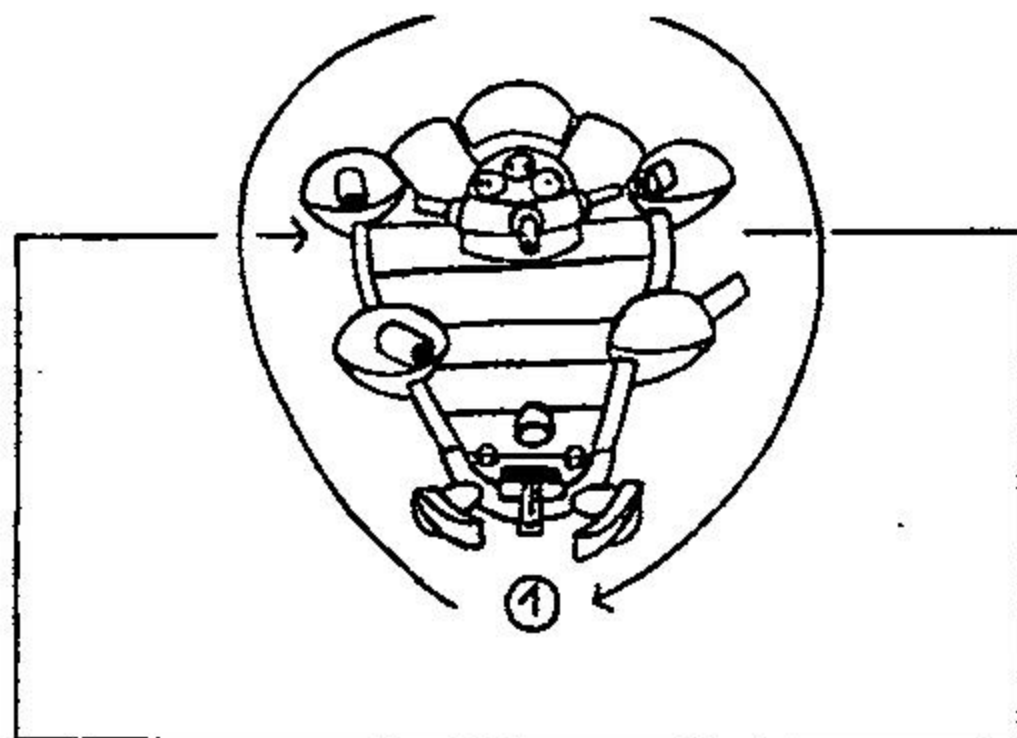
### Level 4

Kümmert Euch vor allem um die Bodenziele (bes. Kanonen). Auch solltet Ihr darauf achten, daß Ihr die Rotorblätter nicht berührt. Die Luftminen hinter dem Schiff wegboxen, bevor sie explodieren. Den Zwischenboß mit ein paar gezielten Boxhieben oder durch Schießen aus sicherem Abstand erledigen.

### Boß 4:

#### Phase 1

Wenn das Schiff absolviert ist, begeben Ihr Euch auf Position 1. Wenn der Boß an Euch vorbeischießt, fliegt Ihr auf Position 2. Passiert er Euch ein drittes Mal, dann ab nach Position 3.



#### Phase 2

Haltet Euch vor dem Boß. Wenn Ihr mutig seid, könnt Ihr an ihn heranfliegen und auf ihn boxen. Um größere Gefahren zu vermeiden, sollte sich einer der Spieler (oder der Einzelspieler) um die Flammenwerfer kümmern.

### Level 5

Wie auch im Level davor auf die Bodenziele konzentrieren. Die krabbelnden Gürteltiere zerschießen (viele Herzen). Aus dem Hintergrund tauchen Insekten auf. Unbedingt zerboxen, bevor sie zum Schießen kommen.

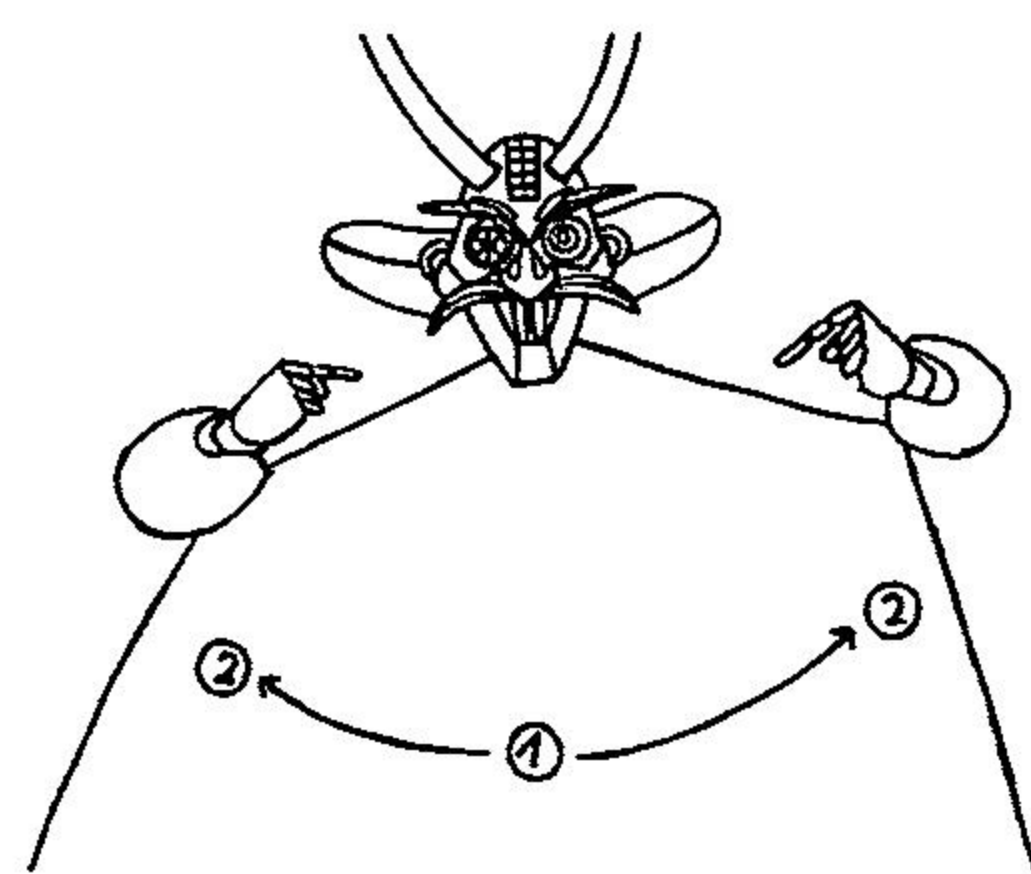
### Boss 5

#### Phase 1

Der Bug des Kanonenschiffes öffnet sich und eine Rampe erscheint. Diese schießt Ihr als erstes ab. Schafft Ihr dies nicht auf Anhieb, so umkreist das Schiff und boxt auf die Kanonen.

#### Phase 2

Ist die Rampe weg, haltet Ihr auf den Kanonenturm in der Mitte. Bei Mißerfolg wieder das Schiff umkreisen und die Kanonen zerboxen.



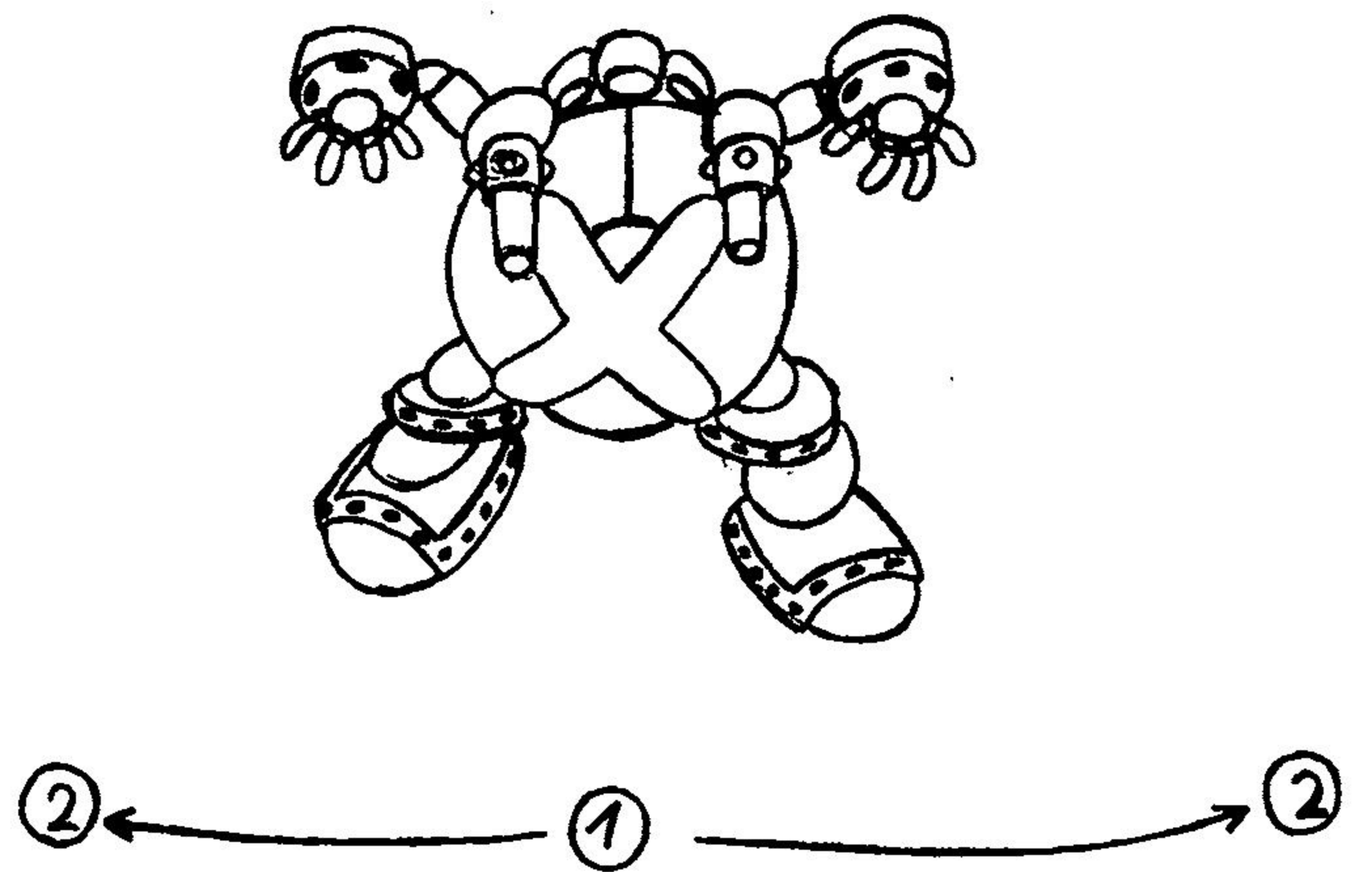
### Level 6:

Sich vorerst nie an den Rändern des Bildes aufhalten, denn von hinten fliegen immer Feinde heran, die Euch ziemlich nerven können. Da dieser Level nicht gerade leicht ist, empfiehlt es sich, jedes Bodenziel abzuschießen, um nach Herzen zu suchen. Kommen die raketenwerfenden Roboter, vernichtet sie durch zerboxen (ist am effektivsten). Hilft nichts mehr, dann zündet eine Smart-Bomb.

### Boss 6:

#### Phase 1

Auf Position 1 stehenbleiben und ballern (Bombenwerfen nicht vergessen). Wenn die



Hände anfangen zu leuchten, auf Position 2 ausweichen, dann auf 1 zurückkehren und den Prozeß wiederholen.

#### Phase 2

Nachdem die Hände explodiert sind, ist es ein leichtes, den Boß zur Strecke zu bringen.

### Level 7:

In diesem Level ist es empfehlenswert, flächendeckend vorzugehen (Three-Way oder Option). Wenn die Kreisel auftauchen, ganz nach rechts oder links fliegen und sich dort nur noch um die Geschosse kümmern (boxen). Bei den Babys gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schnell durch punchen vernichten oder einfach abschießen, was jedoch länger dauert. Wenn die Lanzenwerfer kommen, ist es besser, aus ihrer Schußbahn zu fliegen. Solltet Ihr mal zu langsam sein, dann boxt, was das Zeug hält. Zwischenboß: Erst die zwei Sonden zerstören, dann den richtigen Boß angreifen (Taktik wie gehabt).

### Boss 7

#### Phase 1

Sich vorerst um die Kanonen kümmern. Falls ein zweiter Mitspieler vorhanden ist, kann er auf das Kreuz in der Mitte schießen. Wenn zwischen den zwei Kanonen Energieblitze zu sehen sind, weicht nach Position 2 aus (der Strahl ist magnetisch).

#### Phase 2

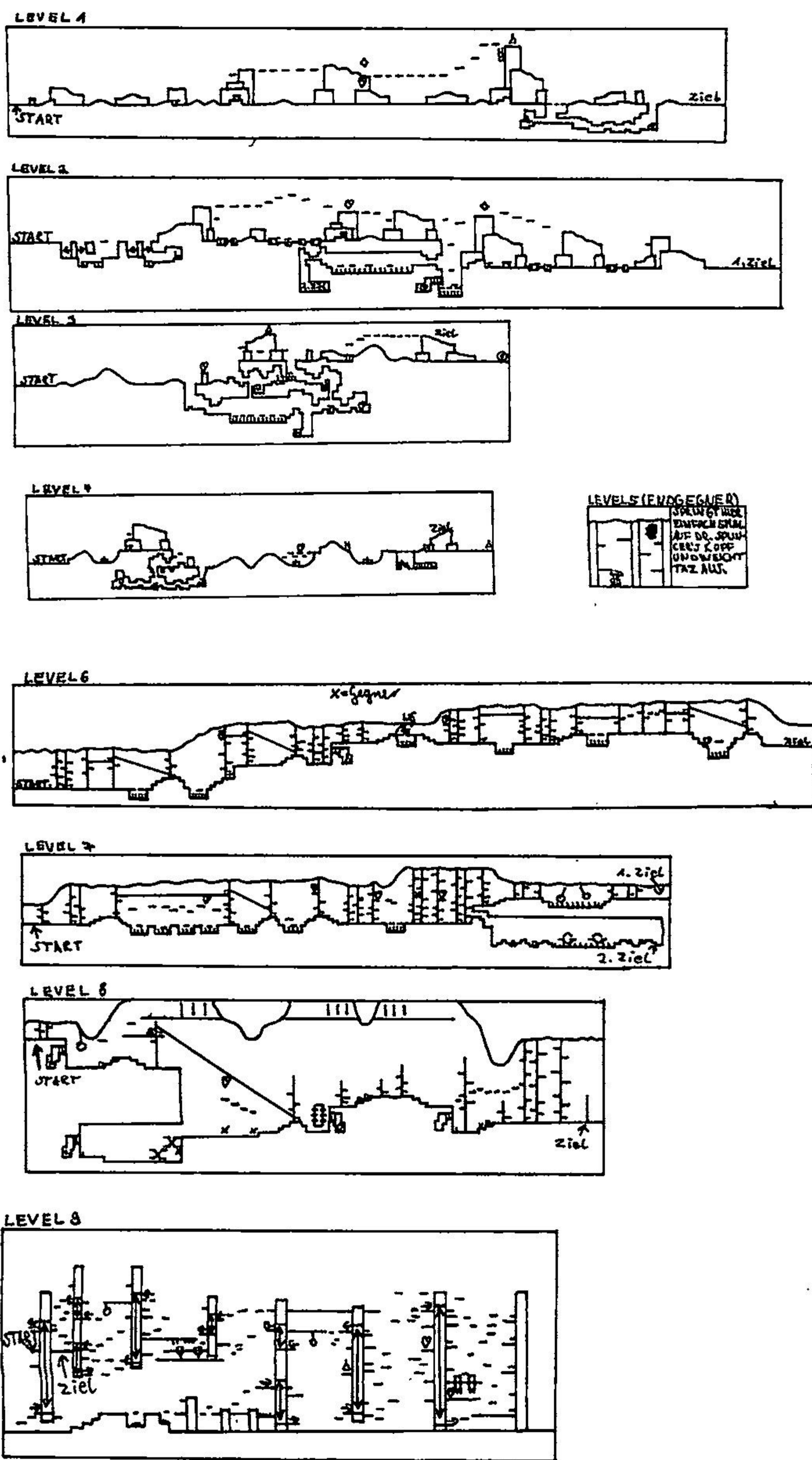
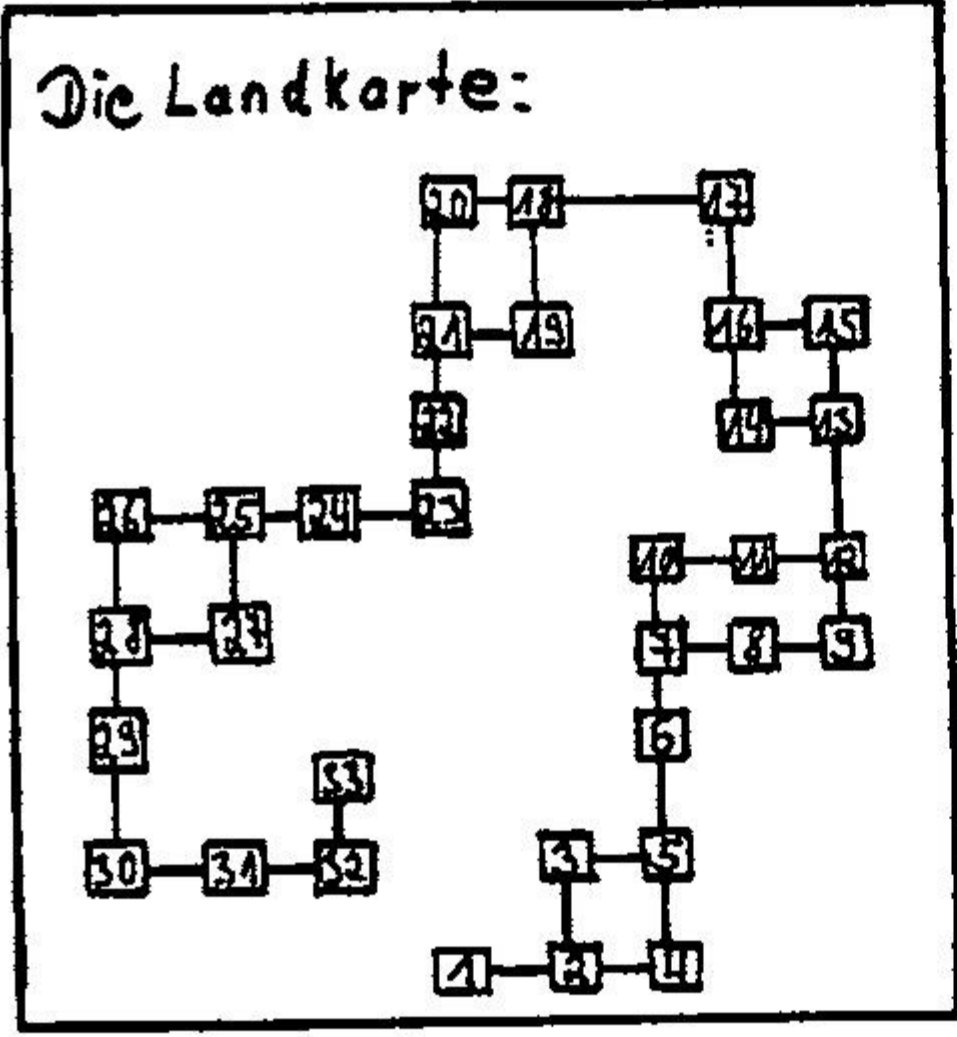
Wenn die Geschosse erledigt sind, solltet Ihr geschafft haben.



## Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Nico Stalev aus Frankfurt, Bundeszieger/Rheinland-Pfalz des Champion Trains, ist ein Kartenspezialist. Hier sein jüngstes Machwerk für Freunde der putzigen Comicfiguren.

- LEGENDE:**
- ⊙ = HERZ
  - ⊕ = GLOCKE
  - L = LEBEN
  - H = HELFER
  - || = STACHELN
  - ⊙ = BONUS LEVEL
  - ⊕ = KATAPULT
  - ⊕ = SCHALTER (BETÄTIGEN)
  - ⊕ = PLATTFORMEN
  - ⊕ = SPRUNGFEDER
  - ⊕ = HENGENDE KUGEL MIT STACHELN
  - ⊕ = " " " " OHNE " "
  - X = SICH IM KREIS DREHENDE PLATTFORMEN
  - H = AUFLÖSBARE PLATTFORMEN
  - B = TÜREN (EINGÄNGE)
  - ⊕ = STROMKREUZE
  - ⊕ = VON OBEN NACH UNTEN BEWEGENDE BLOCHE
  - ⊕ = SCHIEBBARE STEIN ODER FASS
  - ⊕ = FÄHRE/BÄNDER
  - ⊕ = ROLLENDE STEIN
  - ⊕ = FALLENDER " "
  - ⊕ = SUPER BUSTER
  - x = STACHELKREUZE
  - ⊕ = SICH IM KREIS NACH LINKS UND RECHTS DREHENDE PLATTFORMEN



**WOLF SOFT** Tel.: (0 26 22) 8 35 17

**Scart-Umschalter**  
**Scart-Umschalter**

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

3-fach Umschalter	159,99 DM
4-fach Umschalter	189,99 DM
7-fach Umschalter	269,99 DM

**Umbauten**

Japan Umbau us Engine/Duo	99,99 DM
Mega Drive Umbau 50/60Hz und Ja/Us. mit Schalter	55,55 DM

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

**Anschlußkabel**  
**Anschlußkabel**

SNES RGB Kabel dt.+ HiFi-Anschluß 79,99 DM  
SNES RGB Kabel us.+ HiFi-Anschluß 89,99 DM  
Neo Geo RGB Kabel Stereo III 44,99 DM  
Mega Drive RGB Kabel Stereo III 44,99 DM  
HiFi-Adapter für RGB Kabel 29,99 DM  
Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart 45,99 DM  
Spezialanfertigungen a. A.

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.

Mega Drive 3er Set	99,99 DM
PC Engine Hu Cards	29,99 DM

Jetzt NEU: Verleih von Videospielen An- und Verkauf von Gebrauchtwagen  
Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: 0 26 22 / 8 35 83

# Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD Mega Drive SuperNintendo GameGear GameBoy

Bei Vorkasse, Versand kostenfrei!  
Vorbestellservice für alle Systeme, auch Importspiele!

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup>

12053 Berlin (Neukölln) Mainzer Str. 11

Tel.: 030/6213018

Leihgutschein  
Für einen Geschäftstag  
1 Spiel nach Ihre Wahl!

NEW TEL. 06131-670608  
06131-604245  
FAX. 06131-670608

**SECOND - HAND - GAMES \* MICHAELA THIELEN**  
COLMARSTRASSE 6 \* 55118 MAINZ

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

**Angebot des Monats:**

SUPER NES:	
SPIDERMAN X MEN 59,-	FINAL FIGHT 2 79,-
MAGICAL QUEST 69,-	ROYAL RUMBLE 89,-
MARIO KART 69,-	MARIO IS MISSING 79,-
PROBOTECTOR 69,-	YOSHIES COOKIE US (NEU) 89,-
PRINCE OF PERSIA 69,-	OUT OF THIS WORLD US (NEU) 89,-
ROCKETEER 59,-	PARODIUS DT (NEU) 99,-
TINY TOONS 69,-	HARLEY HUMONGOUS US (NEU) 79,-
WING COMMANDER 69,-	ADDAMS FAMILY 2 US (NEU) 99,-
ZELDA 3 69,-	Titel ab 49,-

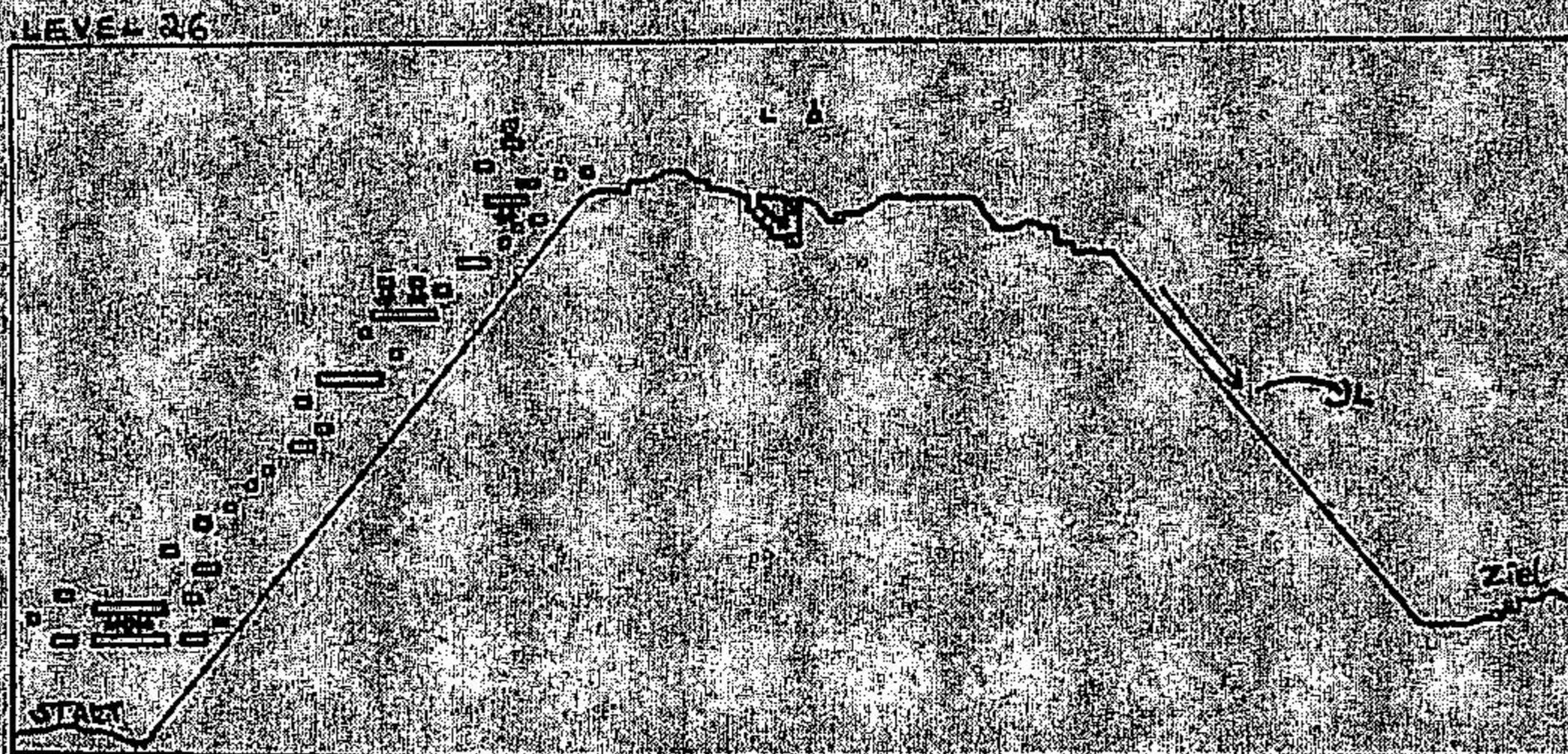
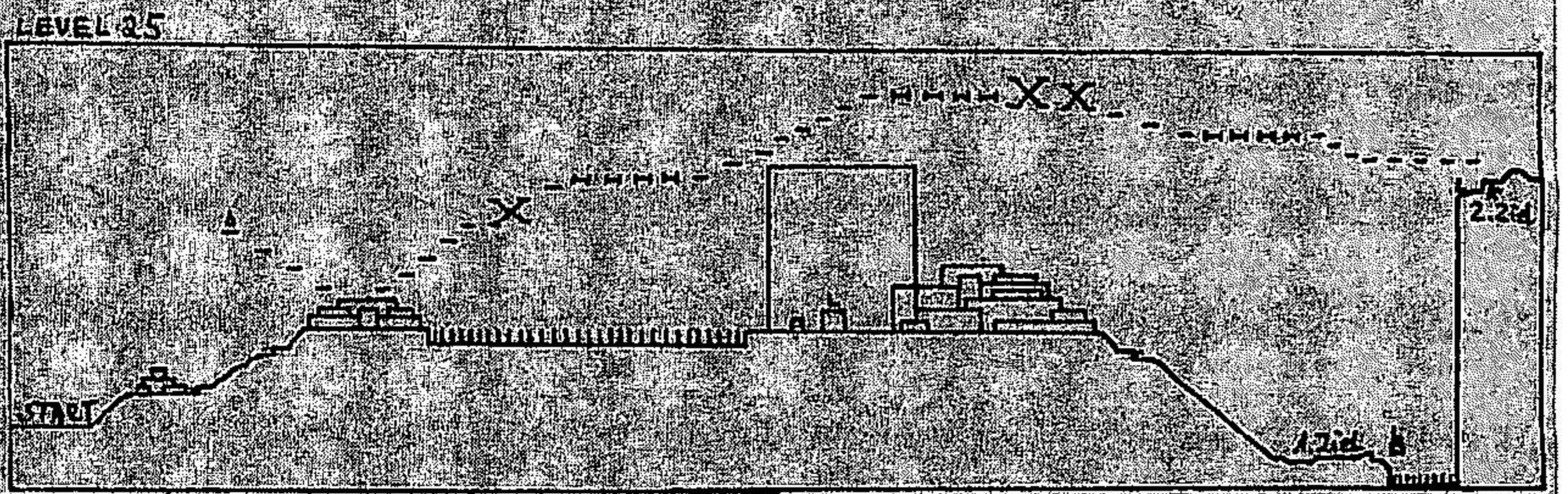
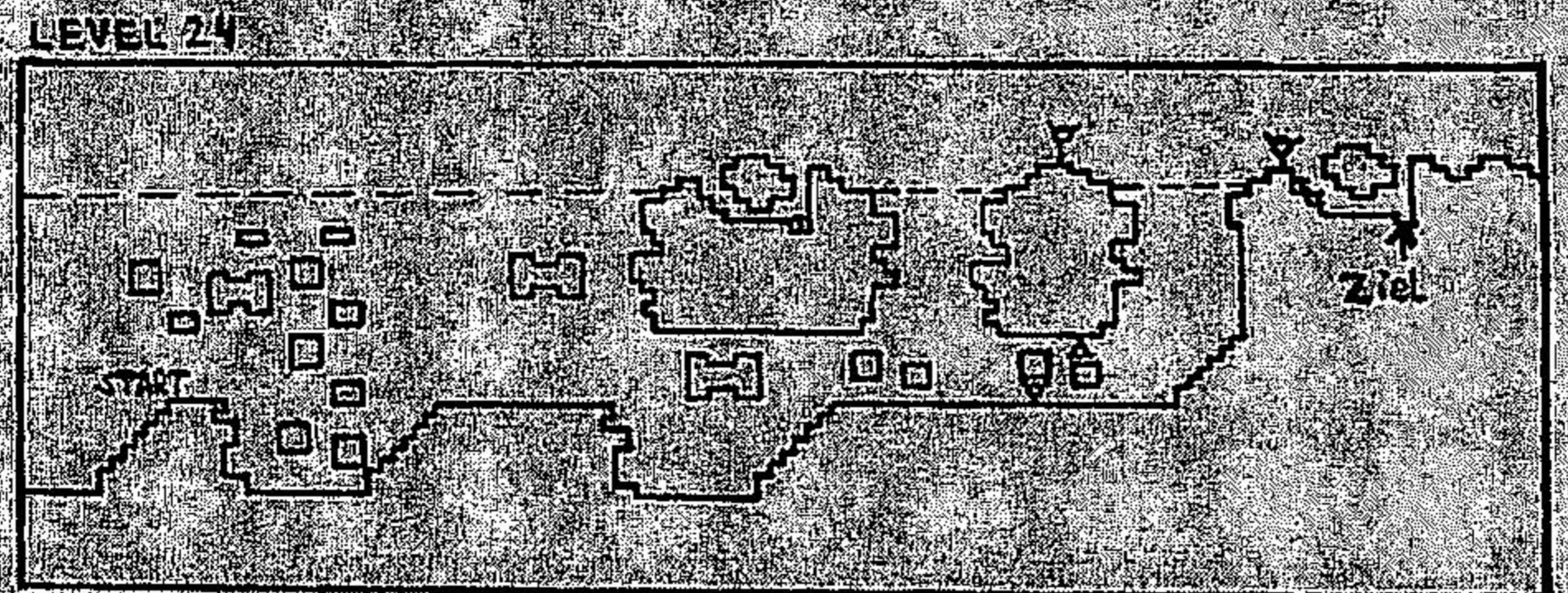
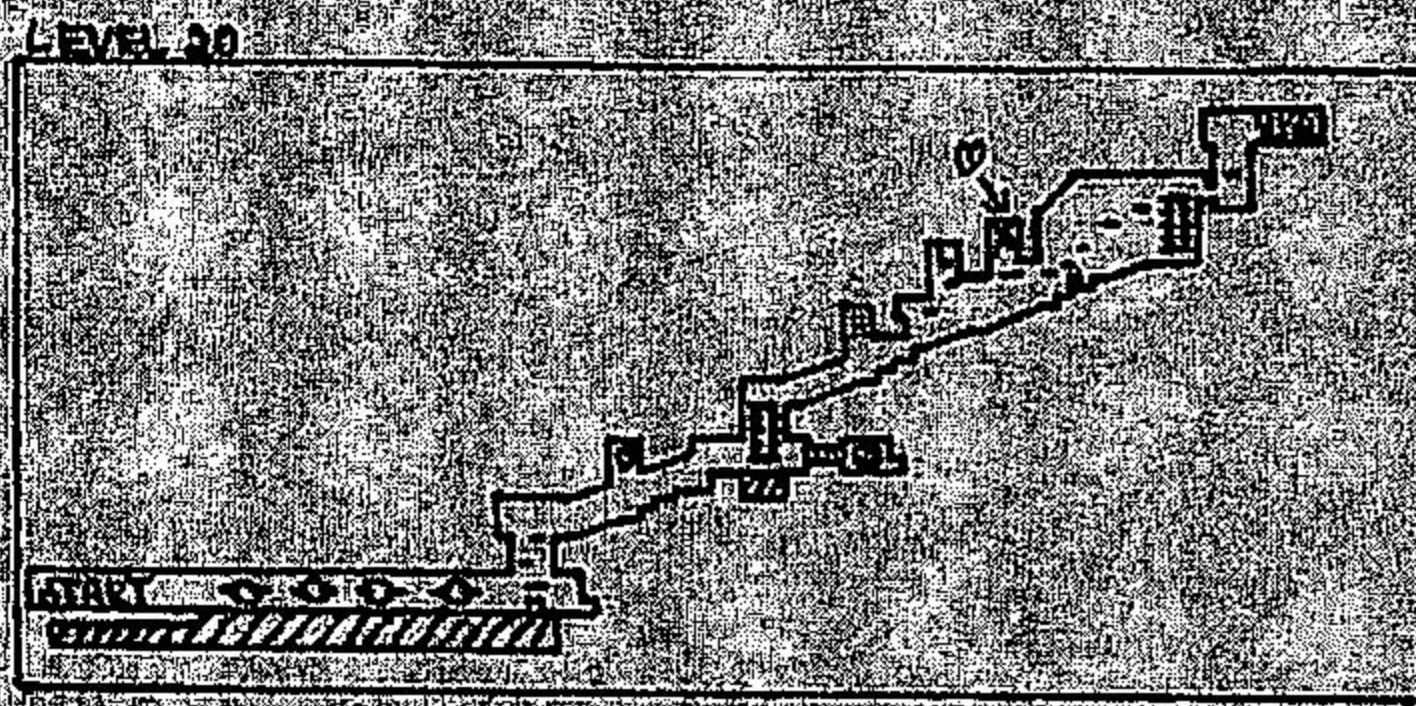
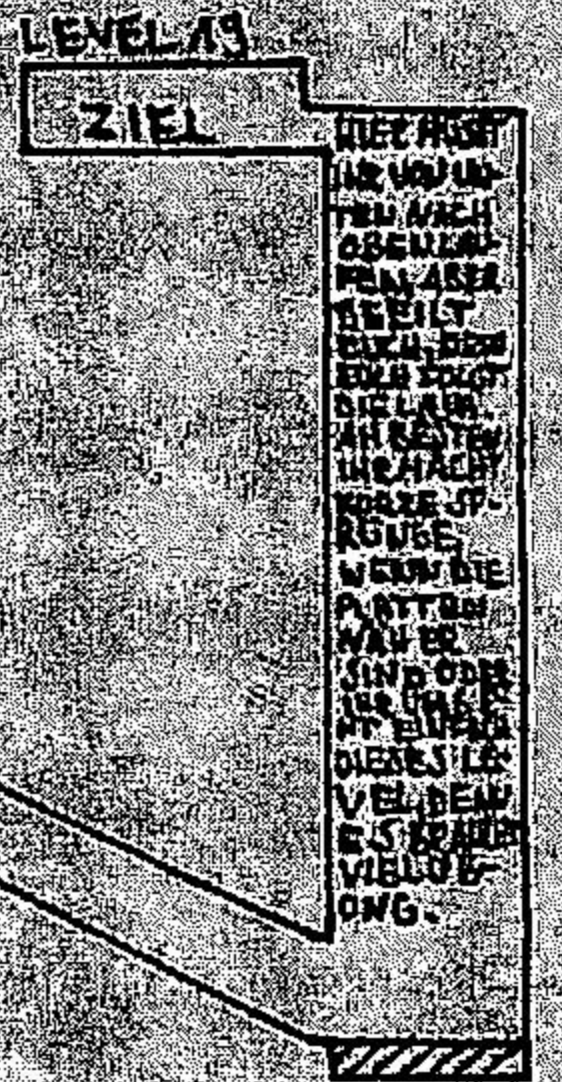
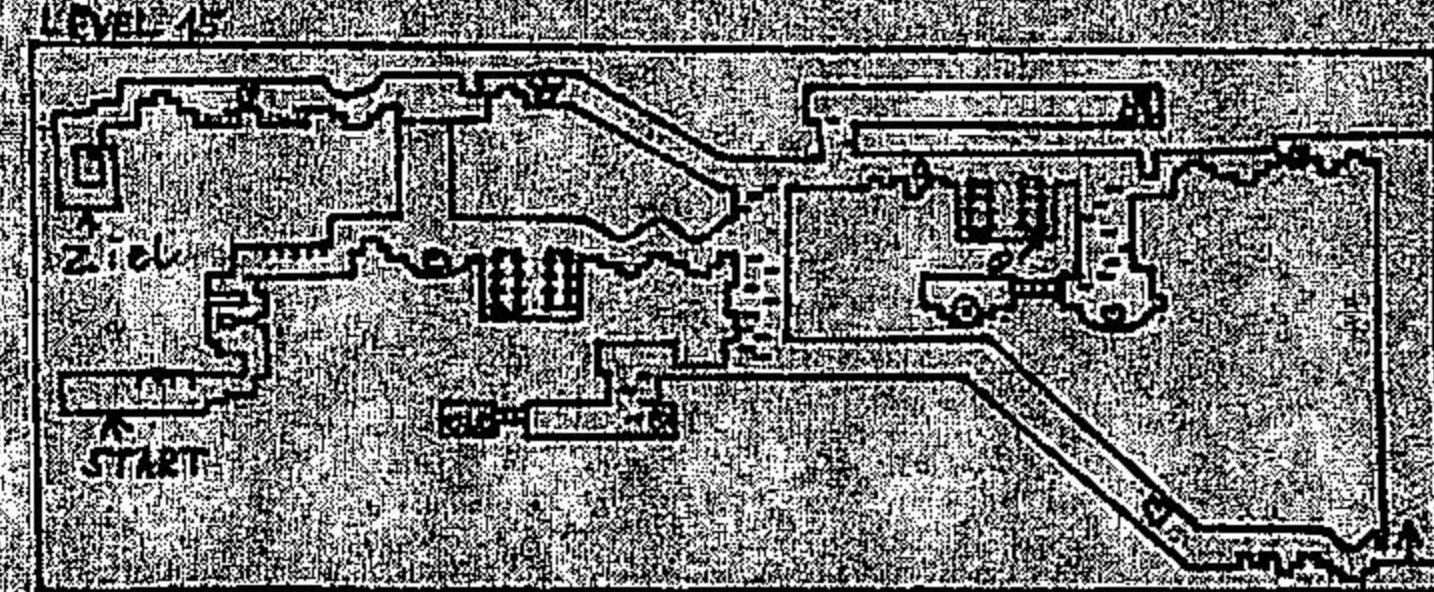
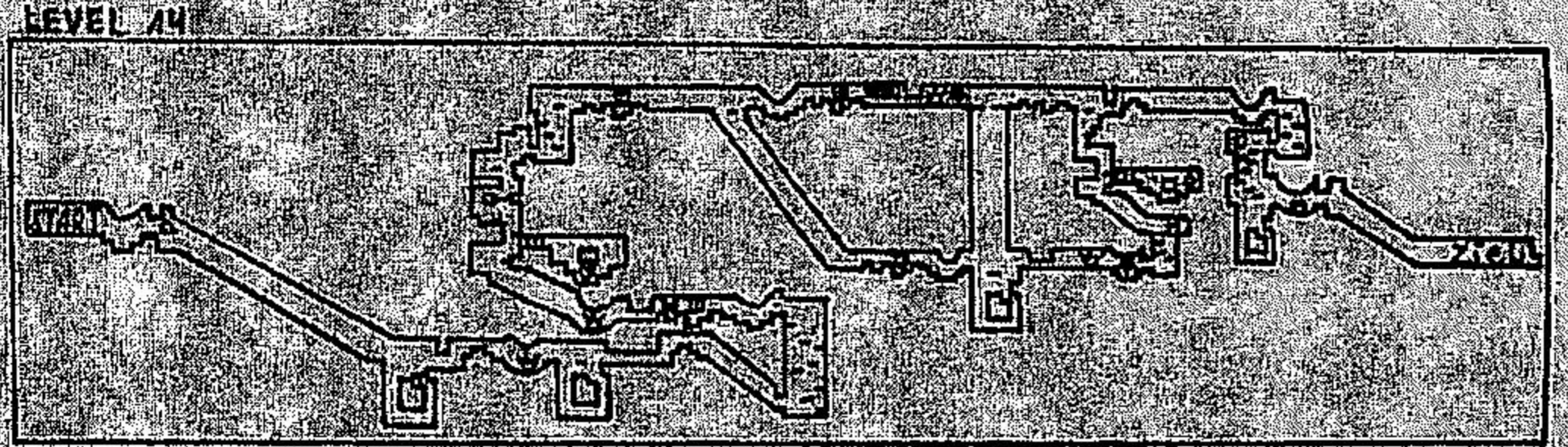
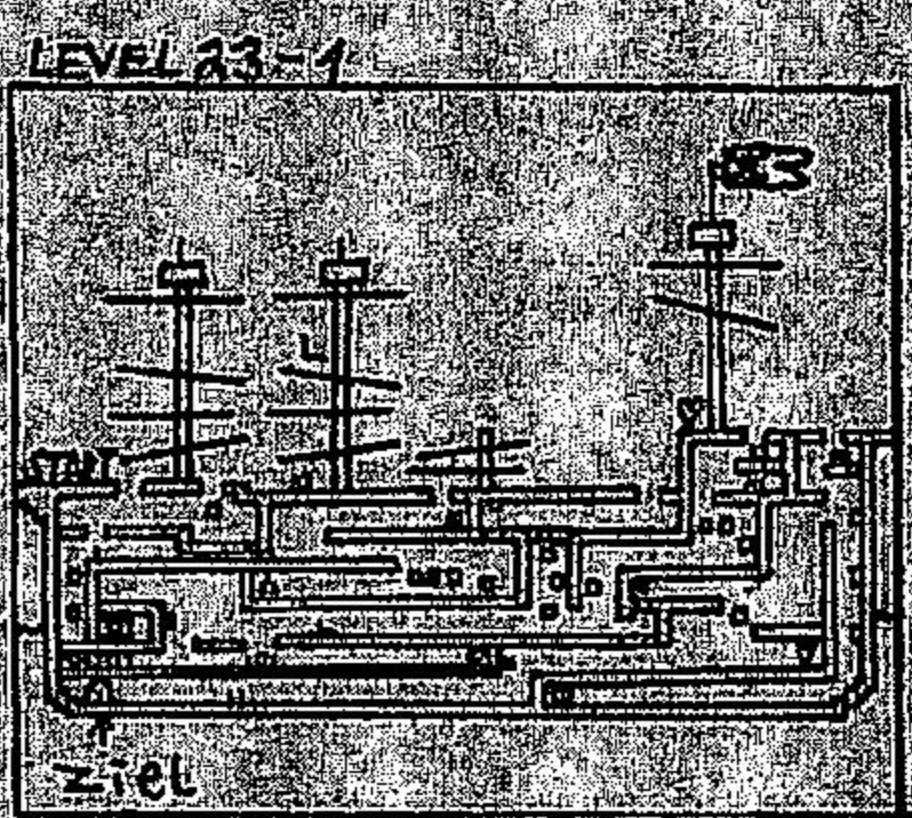
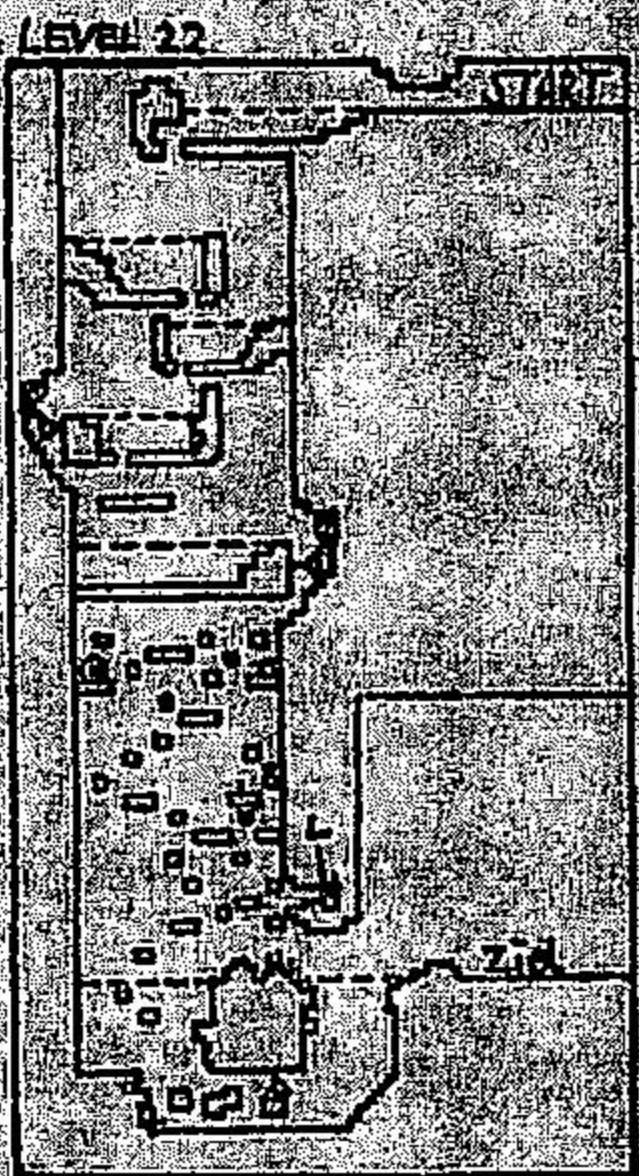
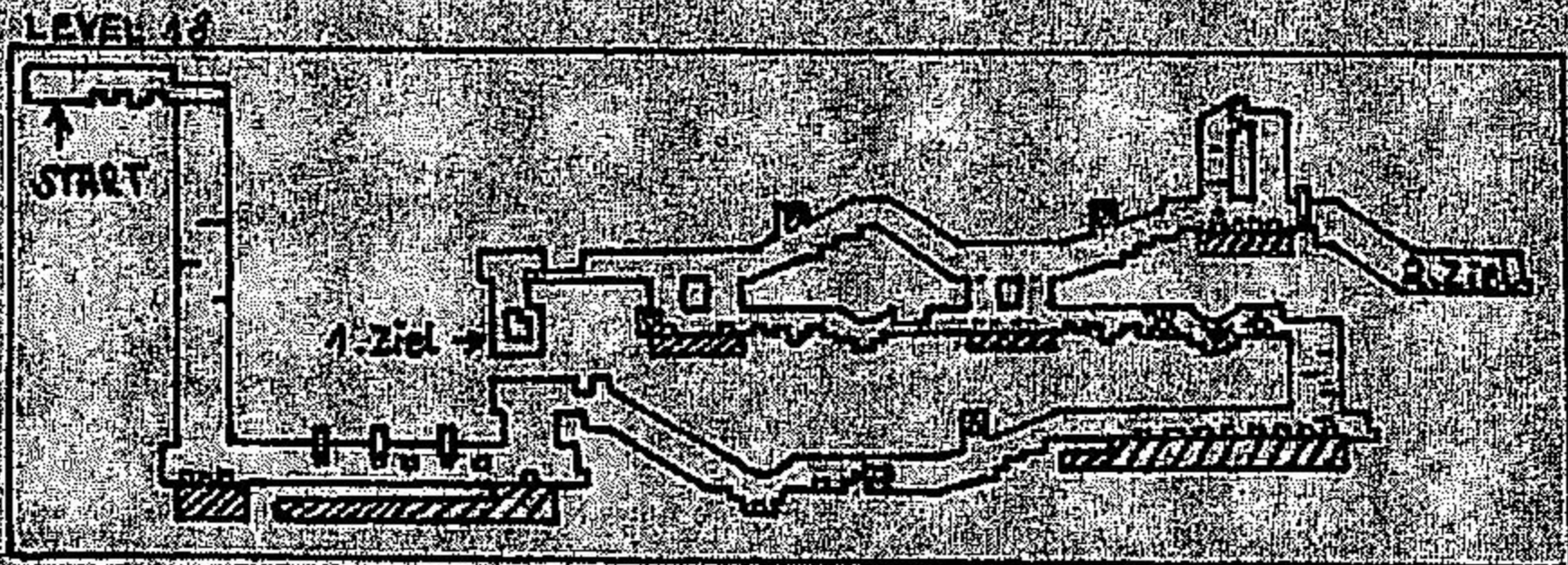
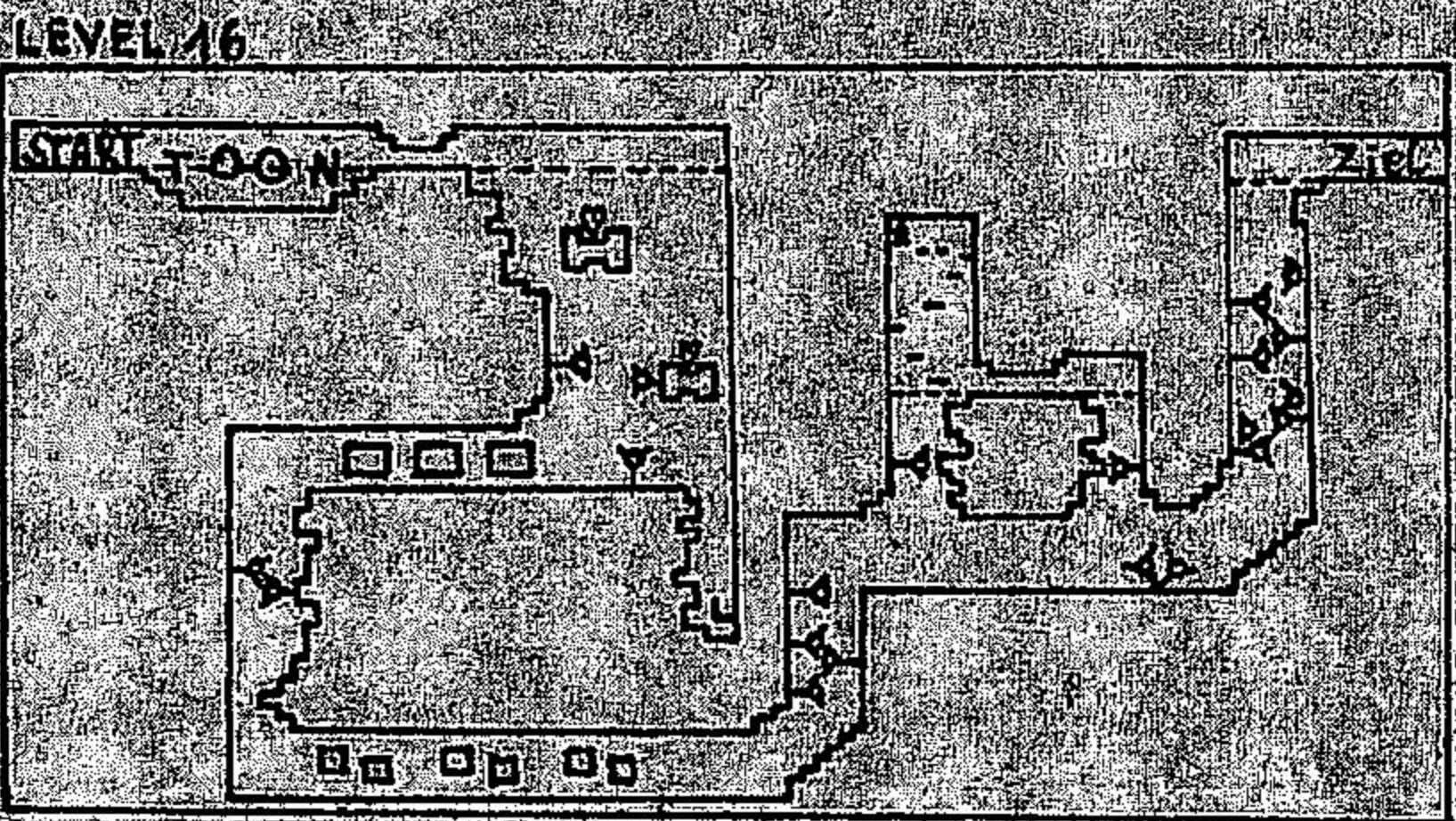
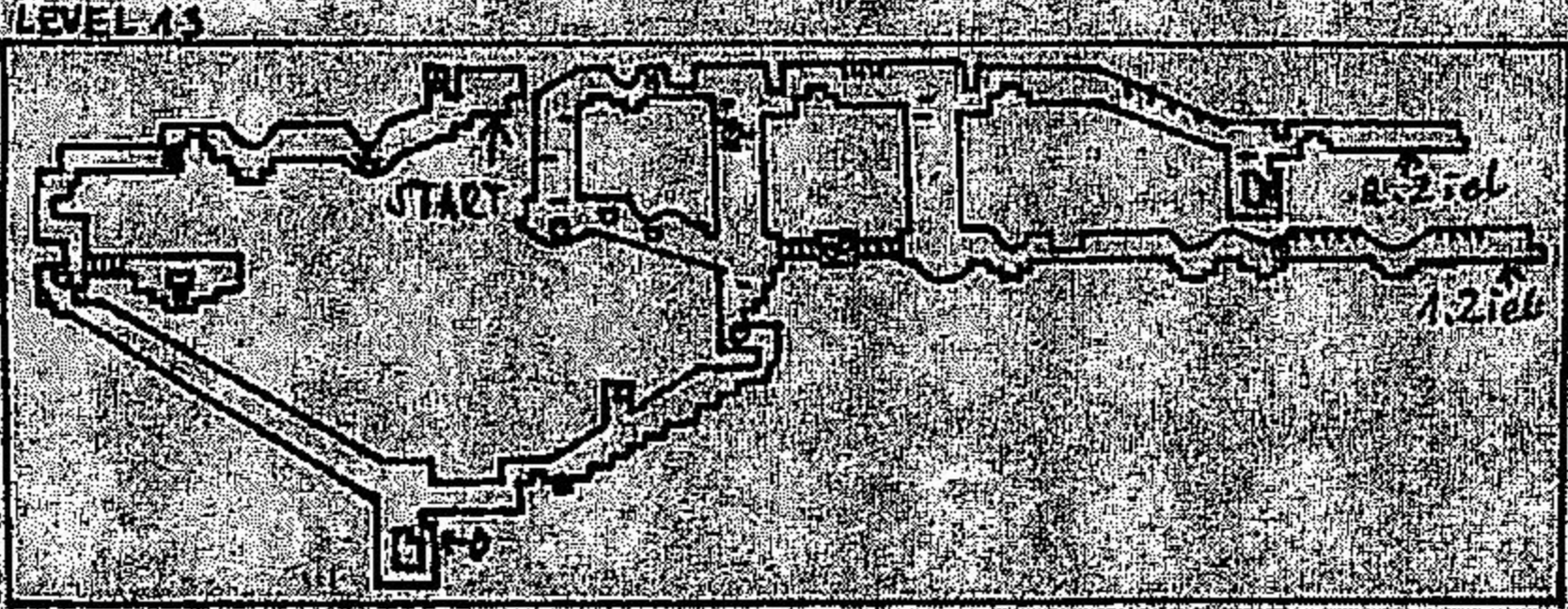
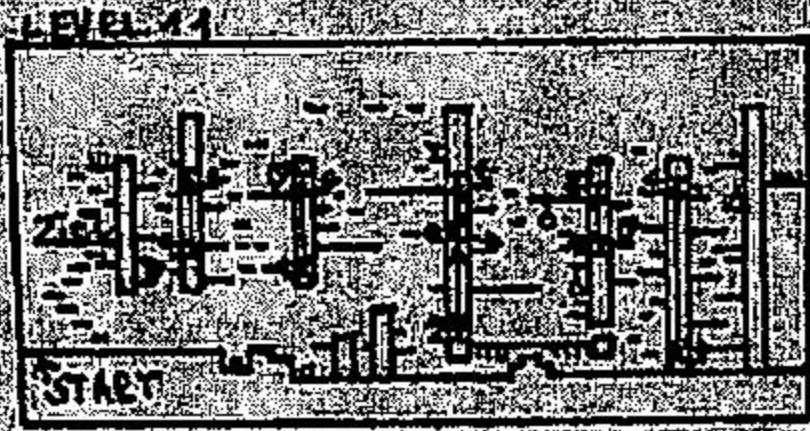
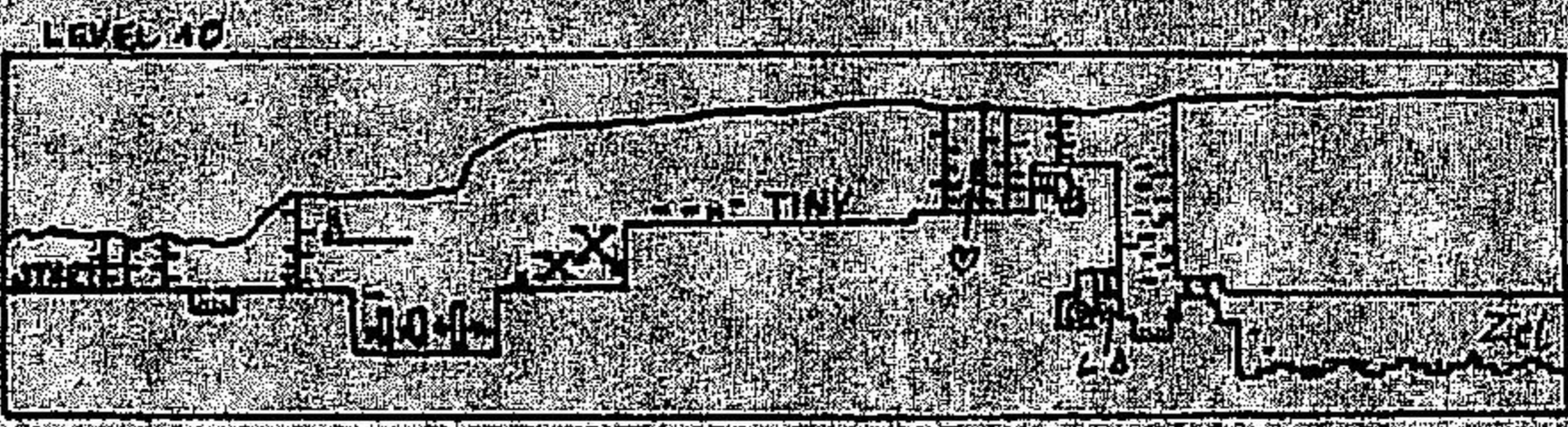
MEGA DRIVE	
QUACK SHOT 59,-	SONIC 1 NEU DT 19,-
TINY TOONS 69,-	HANG ON NEU DT 19,-
JUNGLE STRIKE 89,-	COLUMNS NEU DT 19,-
COOL SPOT 69,-	ITALIA 90 NEU DT 19,-
BATMAN REV. of JOKER US (NEU) 79,-	POWERMONGER US NEU 89,-
CHICKY BOYS (NEU) 79,-	HIT THE ICE NEU 79,-

**WIR FÜHREN AUCH GEBRAUCHTE NEO GEO SPIELE**

**WIR FÜHREN SÄMTLICHE AKTUELLEN NEUHEITEN!**  
**WIR FÜHREN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR ALLE SYSTEME!**  
Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspele absolute Höchstpreise.  
Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

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

## Fortsetzung Tiny Toon Adventures



# SUPERBILLIG

## United Games

Händler-  
anfragen  
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ · LADENGEWÄHR: KÖTHERHOFSTR. 3 · INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Endverbraucher (also Ihr): 0 61 31/23 80 85      Händler: 0 61 31/23 80 69      Fax: 0 61 31/23 80 62  
 0 61 31/23 80 27      0 61 31/23 80 17      0 61 31/23 80 67  
 0 61 31/23 80 29

<b>Alien 3</b> (DV)	<b>Game Boy</b> DM 29,90	<b>Star Wing</b> (DV)	<b>Super NES</b> DM 109,90
<b>World Heroes 2</b> (DV)	<b>Neo Geo</b> DM 379,00	<b>Super Turrigan</b> (US)	<b>Super NES</b> DM 99,90
<b>Shining Force</b> (US)	<b>Mega Drive</b> DM 109,90	<b>Super Conflict</b> (US)	<b>Super NES</b> DM 109,90
<b>Flashback</b> (DV)	<b>Mega Drive</b> DM 109,90	<b>Jungle Strices</b> (US)	<b>Mega Drive/SNES</b> a.A.

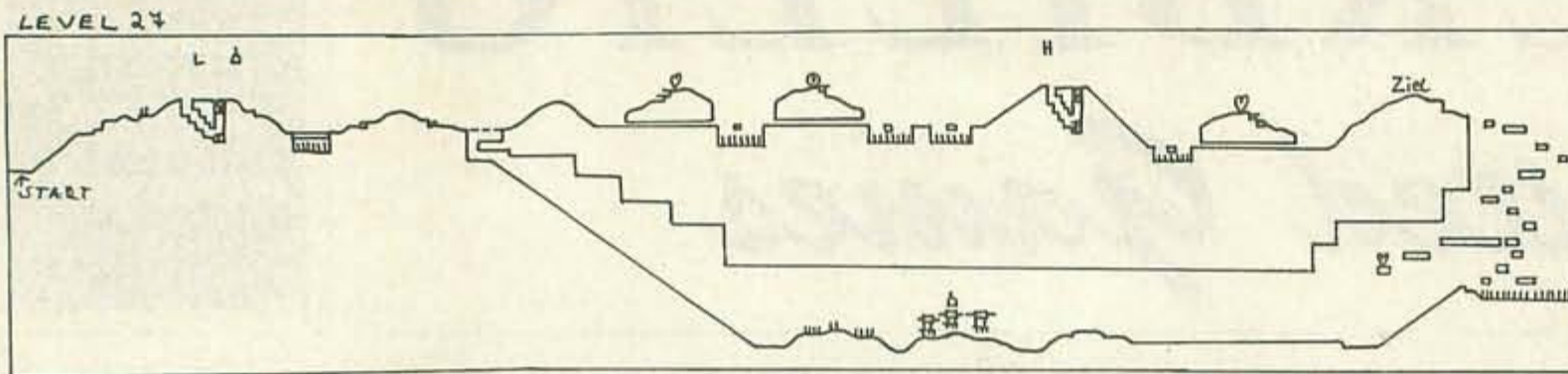
Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10-22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-ROM, C 64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenpreise variieren. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. NN + 9,90 zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
<b>Super NES</b>		Prince of Persia	DV 124,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRussa Baseball	US a.A.
Konsole mit Spiel	189,00	Push Over	DV 104,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrigan	US 94,90
Konsole ohne Spiel	179,00	Rampart	US 109,90	F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Action Replay	99,00	Road Runner's Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a.A.
Actraiser	DV 109,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a.A.	Warsong	US a.A.
Addams Family 2	US 114,90	Shanghai 2	US 99,00	Flashback	DV 109,90	Wayne's World	US a.A.
Alien 3	DV 119,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the World is	
Amazing Tennis	DV 124,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	Carmen ...	DV 99,95
American Gladiator	US 114,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a.A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Another World	DV 119,90	Starwing/Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a.A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Axelay	DV 114,90	Streetfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X-Men	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a.A.		
Battle Toads	US a.A.	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95	<b>Mega Drive CD</b>	
Best of the Best	DV 119,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95	Konsole	a.A.
Blues Brothers	US 114,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a.A.	Action Replay	a.A.
B.O.B.	DV 104,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	After Burner 3	US 99,95
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Batman Returns	US 99,95
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Probotector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	Black Hole Assault	US 99,95
Chuck Rock	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a.A.	C & C Music Factory	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Chuck Rock	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Cyber Spin	US a.A.	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a.A.	Criss Cross	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Hook	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Turrigan	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Valis 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Marki Mark	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle o. Illu.	DV 89,95	Munkey Island	US a.A.
Dragons Lair	DV 109,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World o. Illu.	DV 89,95	Night Trap	US 99,95
Equinox	US 119,90	Terminator 2-		NBA Allstar Challenge	US a.A.	Price of Persia	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Rise of the Dragons	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Road Avenger	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Sewer Shark	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Terminator	US 109,90
Final Fantasy Quest	US a.A.	Ultima 6	US a.A.	Phantasy Star 2	DV a.A.	Time Gal	US 99,95
Final Fight 2	US 114,90	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a.A.	Willy Beamish	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US 104,90	Powermonger	DV 99,95	Wolf Child	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	Predator 2	DV 69,95	Wonder Dog	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a.A.		
Harlays Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a.A.	<b>Neo Geo</b>	
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a.A.	Risky Woods	DV 99,95	Konsole	679,00
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	3 Count Bout	DV 369,00
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Royal Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	Alpha Mission 2	DV 189,00
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	Art of Fighting	DV 369,00
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Cyber Lip	DV 369,00
Jungle Strike	US a.A.			Shining Force	US 109,90	Eight Man	DV 189,00
Kick Off	DV 119,90	<b>Mega Drive</b>		Smash TV	US a.A.	Fatal Fury 2	DV 369,00
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	199,00	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	First Samurai	a.A.
Lemmings	DV 104,90	Action Replay	109,90	Sonic 2	DV 69,95	King of Monsters	DV 189,00
Lost Vikings	US 109,90	Aerobiz	US a.A.	Splatterhouse 3	US a.A.	King of Monster 2	DV 189,00
Mario Paint	DV 89,90	Alien 3	DV 99,95	Sports Talk Baseball	US a.A.	Magican Lord	189,00
Mario is Missing	US 119,90	Amazing Tennis	US 109,90	Starflight	DV 124,95	Mutation Nation	DV 189,00
Mech Warrior	US 109,90	Another World	DV 99,95	Steel Talons	US a.A.	Nam	DV 189,00
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Streetfighter 2	US 139,90	Sengoku 2	DV 369,00
Mortal Combat	DV a.A.	Arielle — Die Meerjungfrau	DV 89,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Super Sidekicks	DV 299,00
MVP Football	US 109,90	Batman Returns	DV 89,95	Strider 2	DV 99,95	Trash Rally	DV 369,00
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Battle Toad	US a.A.	Summer Challenge	US 99,90	Wing Combat	DV 369,00
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bubsy	US a.A.	Tale Spin	DV 89,95	World Heroes 2	DV 379,00
Parodius	DV 119,90	Bulls vs Blazers	US a.A.	Talmit's Adventure	DV 124,95		
Pierr le chef	DV 129,90	Chester Cheetah	US a.A.	Taz Mania	DV 79,95	<b>Magic Game</b>	
Pilot Wings	DV 89,90	Chuck Rock	DV 69,95	Team USA Basketball	DV 79,95	<b>Hunter (MGH)</b>	
Player Manager	DV 119,90	Cool Spot	DV 99,95	Terminator 2	DV 79,95	Mega Drive + SNES	679,00
Pocky Rocky	US 109,90	Corporation	DV 99,95	The Flintstones	US a.A.		
Populous 2	US a.A.	Cyborg Justice	DV 99,95	Thunder Force 4	DV 89,90		
Powermonger	DV 119,90	Desert Strike	DV 59,90	Tiny Toons	DV 94,90		
				Toejam & Earl	DV 99,95		

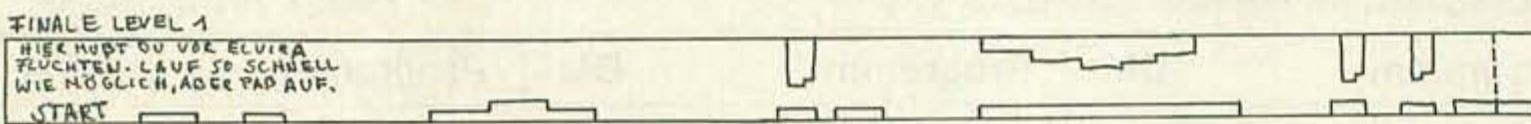
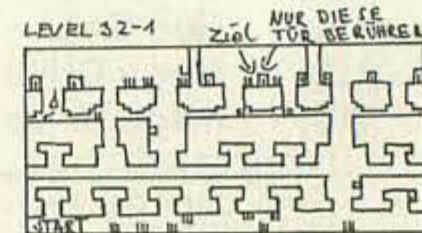
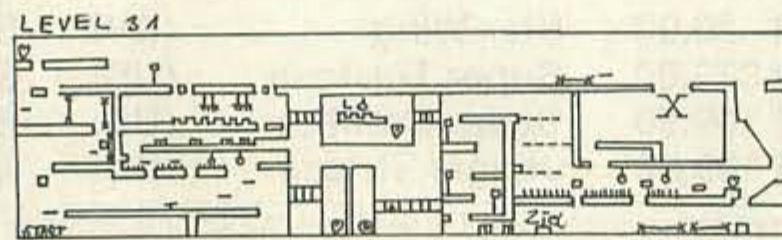
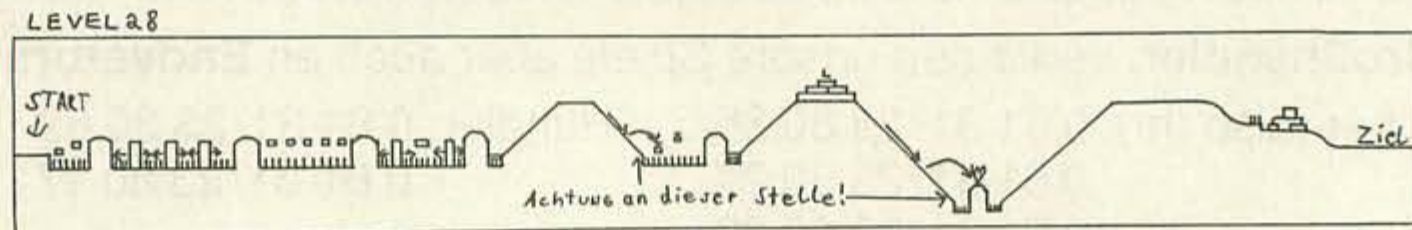
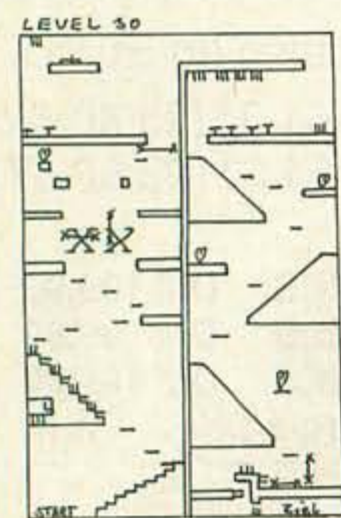
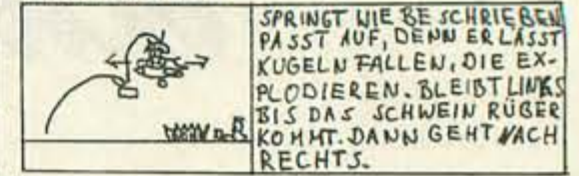
**WIR KAUFEN UND VERKAUFEN AUCH GEBRAUCHTE SPIELE!**

# INTERFACE

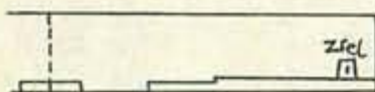
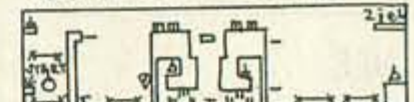
## Fortsetzung Tiny Toon Adventures



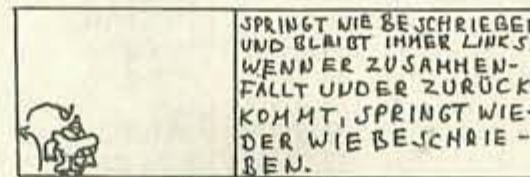
LEVEL 29 (ENDGEGNER)



LEVEL 32-3  
Die Schalter (b) berühren



FINALE LEVEL 2 (ENDGEGNER)



FLASHBACK - Videogames -, Inh. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen  
\*\*\* Tel.+Fax: 02307/61532 (24 Std. Bestellannahme) \*\*\*

### SUPER NINTENDO

### GAME BOY

Action Replay Pro dt.	109.95	Super Mario All-Star	97.95
Alien 3	125.95	Super Star Wars	128.95
Amazing Tennis	132.95	Super Strike Eagle	129.95
Asterix	125.95	Super Turrican	119.95
B.O.B.	117.95	Test Drive II	128.95
Babsy	117.95	The Lost Vikings	117.95
Batman Returns	125.95	Tiny Toon Adventure	125.95
CalRipken Jr.Baseball	133.95	Tom & Jerry	121.95
Congo's Caper	117.95	Wing Commander	133.95
Cosmo Gang	135.95	WWF Royal Rumble	133.95
Cybermator	125.95	SCORE MASTER Joy.	92.99
Fatal Fury	125.95	SV336 PRONEO I Joy.	89.99
First Samurai	125.95	SV338 TOPFIGHTER	129.99
John Madden Football	117.95	alle Spiele mit dt. Anleitung	
King Arthur's World	128.95	MEGA DRIVE	
Mechwarrior	149.95		
Mortal Kombat	141.95	Action Replay Pro dt.	129.00
NBA All-Star Chal.	117.95	B.O.B.	119.95
NHLPA Hockey 93	125.95	Fatal Fury	119.95
Outlander	133.95	Flashback	119.95
Pop'n Twin Bee	125.95	Jungle Strike	119.95
Populous	116.95	Mortal Kombat	129.95
Powermonger	125.95	NBA All-Star Challenge	109.95
Shadowrun	129.95	Robocop 3	109.95
Shanghai	143.95	Shining Force	139.95
Star Wing	117.95	Ultimate Soccer	119.95
Streetfighter 2 TURBO	139.95	SV434 SG PROPAD	39.99
Super Bomberman 93	119.95	weitere News lieferbar.	
Super Drivin SuzukiF1	131.95		

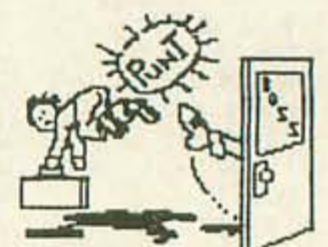
Action Replay	89.95	Wir liefern auch fürs: Atari 2600 Master System MEGA CD NEO-GEO NES
Asterix	69.95	
Mortal Kombat	79.95	
Mystic Quest	69.95	
NBA-All Star Chal.2	69.95	
Spiderman 3	69.95	
Titus the Fox	69.95	

### GAME GEAR HARDWARE

Global Gladiators	89.00	ATARI LYNX II	199.00
Mickey Mouse 2	89.00	GAME GEAR	249.00
Predator 2	89.00	MEGA DRIVE	199.00
Tom + Jerry	79.00	SUPER NES	199.00
WWF Steelcage C.	89.00		
TV TUNER	149.00		

### LYNX

Battlewheels NEU	89.00	An-und Verkauf von gebrauchten Spielen.
Dinolympics	79.00	
Dirty Larry	79.00	
European Soccer C.	79.00	
Gauntlet	39.95	
Joust	79.00	
Klax	49.95	
NFL Football	79.00	
Pitfighter	79.00	
Cleaning Kit	39.95	



Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware).  
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag DM 1.- (Bitte System angeben).

Versand per Vorkasse + 5 DM oder per Nachnahme + 10 DM. Auslandsbestellungen nur per Vorkasse + 15 DM.

**FLASHBACK**  
**VIDEOGAMES**  
**ATARI**  
**NEO-GEO**  
**MEGA DRIVE**  
**GAME BOY**  
**GAME GEAR**  
**LYNX**  
**SUPER NINTENDO**

## Prince of Persia (Super Nintendo)

Prinz Manuel Schrange zu Niederkassel geleitet den orientalischen Erbfolger sicher durch die Verliese des Palastes. Mit seinen Tips Karten im Gepäck sind Fallen und unliebsame Überraschungen kein Thema mehr.

### Allgemeine Tips:

Ihr solltet versuchen, Gegner so schnell wie möglich zu erledigen, indem ihr sie mit mehreren aufeinanderfolgenden Attacken angreift. Versucht, eure Feinde in Abgründe oder Fallen zu drängen. Wenn ihr es vermeiden wollt, selbst getroffen zu werden, solltet ihr nahe an den Gegner herangehen, einen Angriff von ihm abwehren und postwendend selbst zuschlagen. Diese Technik funktioniert bei jedem Gegner, nur der zu wählende Abstand variiert. Um einen starken Gegner schnell zu besiegen, solltet ihr ihn in eine Ecke drängen und dort mit schnell aufeinanderfolgenden Schlägen attackieren, da er so nicht parieren kann.

#### FALLEN & WEGE

	=	normaler Boden
#	=	lose Steinplatte
~	=	Lava
	=	Schalter
	=	Tür
	=	Levelingang
	=	Levelausgang
	=	Teleporter
	=	Spiegel
	=	Geheimgang
	=	Rollband (Pfeil in Laufrichtung.)
	=	Speere
	=	Guillotine
	=	Gewichtspendel
	=	Flammenwand
	=	Sichelpendel
	=	Stabfalle
	=	Todeszauber

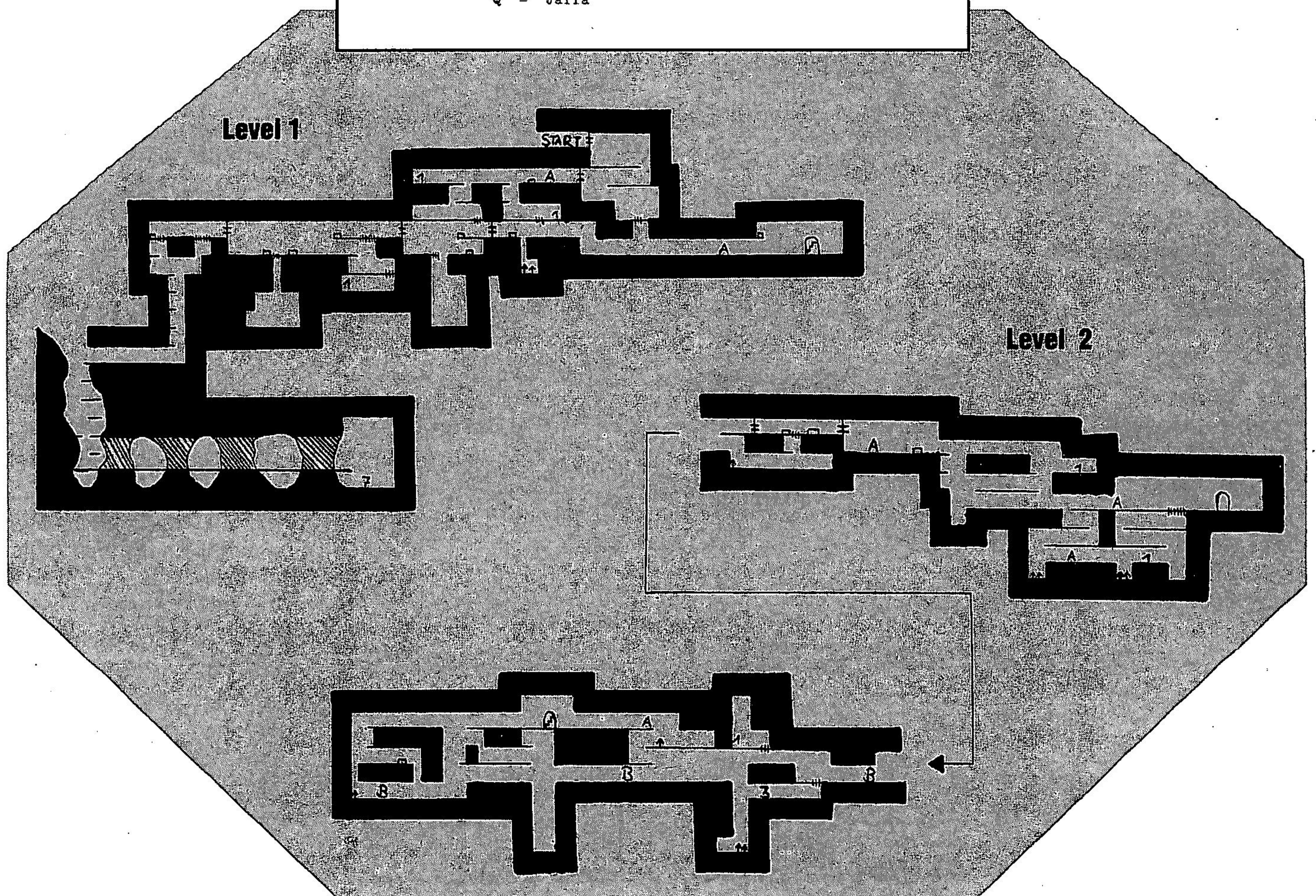
#### TRÄNKE & GEGENSTÄNDE

1	=	Kraft
2	=	Gift
3	=	Heilung (Maximum 15)
4	=	Schweben
5	=	Umkehrer
6	=	Todesgift
7	=	Säbel

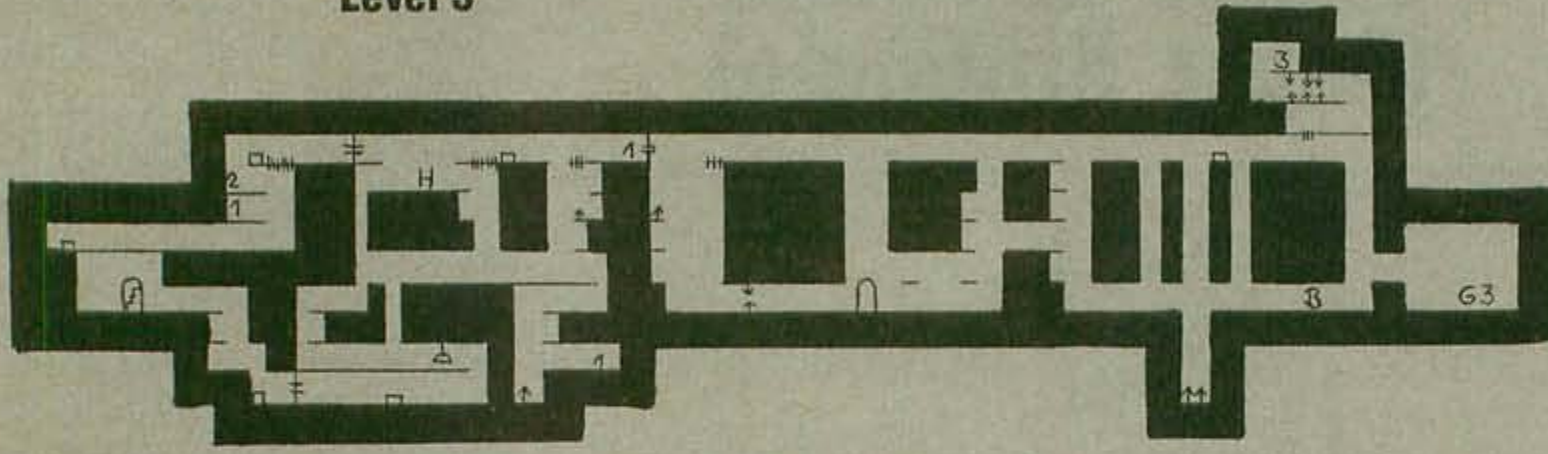
#### GEGNER & CHARAKTERE

A	=	Soldat (3)
B	=	Soldat (4)
C	=	Soldat (5)
D	=	Soldat (6)
E	=	Soldat (7)
F	=	Soldat (8)
G	=	Skelett (Zerfällt nach einem Treffer, steht bald wieder auf.)
H	=	Skelett (Kann nicht mit der Waffe besiegt werden.)
I	=	Skelett (Zerfällt nach neun Treffern, steht jedoch wieder auf.)
K	=	Amazone (6)
L	=	Politiker (8)
M	=	Ritter (10)
N	=	Ritter (12)
O	=	Dämon (13)
P	=	Schattenbruder
Q	=	Jaffa

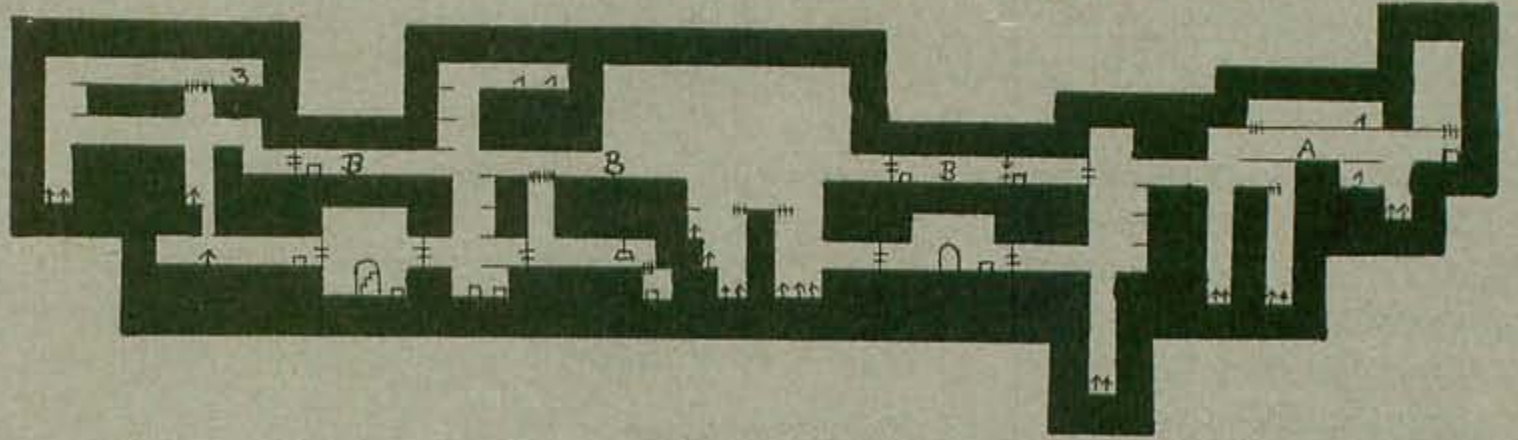
Um mit dem Dämon, der Euch in Stufe 17 heimsucht, fertig zu werden, solltet ihr ungefähr auf Säbellänge an ihn herangehen, zuschlagen und danach den von oben kommenden Totenköpfen ausweichen. Außerdem solltet ihr darauf achten, nicht unter den springenden Dämon zu geraten. Um schließlich den Entscheidungskampf gegen Jaffa zu gewinnen, müßt ihr bei dessen erstem Erscheinen schnell auf ihn zulaufen, den Säbel ziehen und danach den ersten Treffer landen. Anschließend solltet ihr seine Zauber mit der Klinge angreifen, um diese so zu neutralisieren. Dann auf ihn zugehen und ihm einen weiteren Treffer zufügen. Dies wiederholt ihr, bis er nur noch eine Energieeinheit besitzt. Sobald dies eintritt, schrumpft der treulose Minister, zieht sein Krummschwert und greift Euch mit 15 Energieeinheiten an. Nun müßt ihr ihn einfach in eine Ecke drängen und so kurzen Prozeß mit ihm machen.



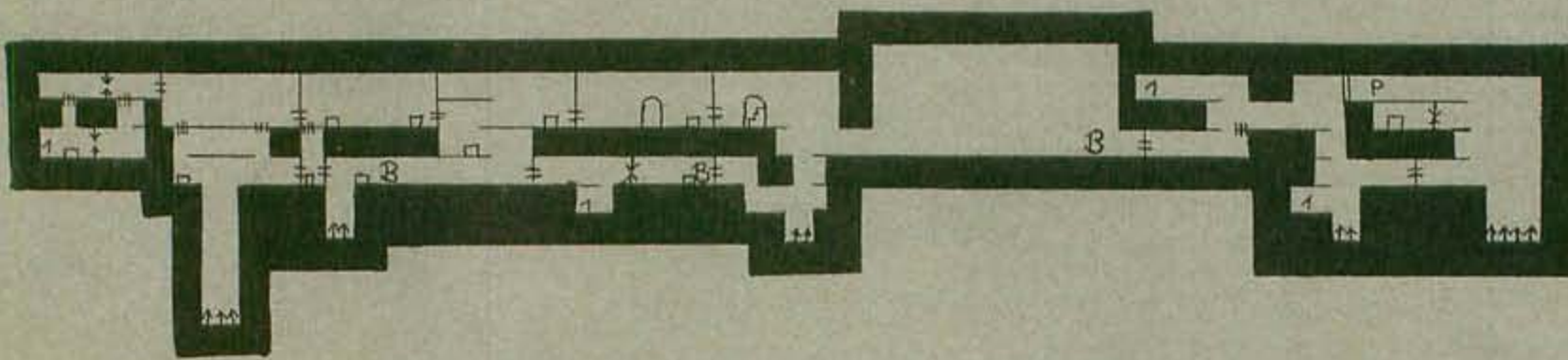
Level 3



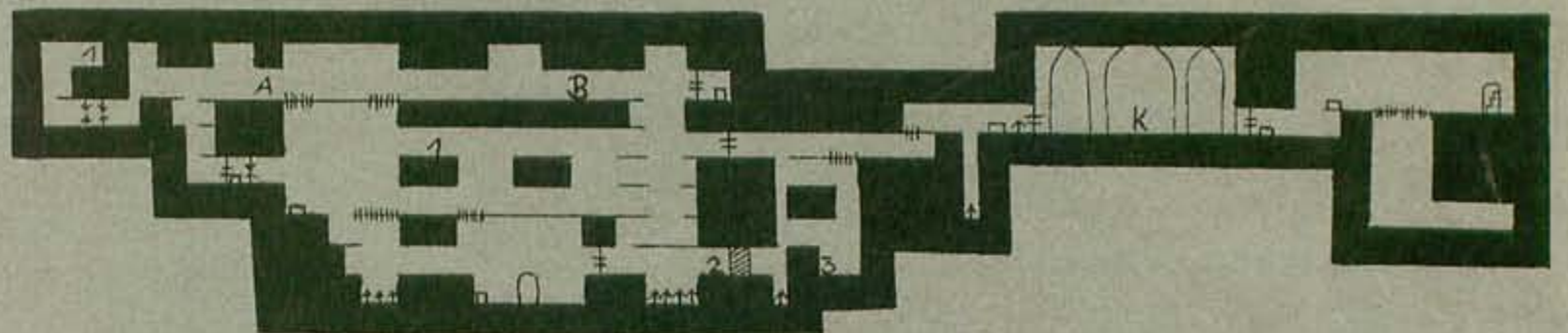
Level 4



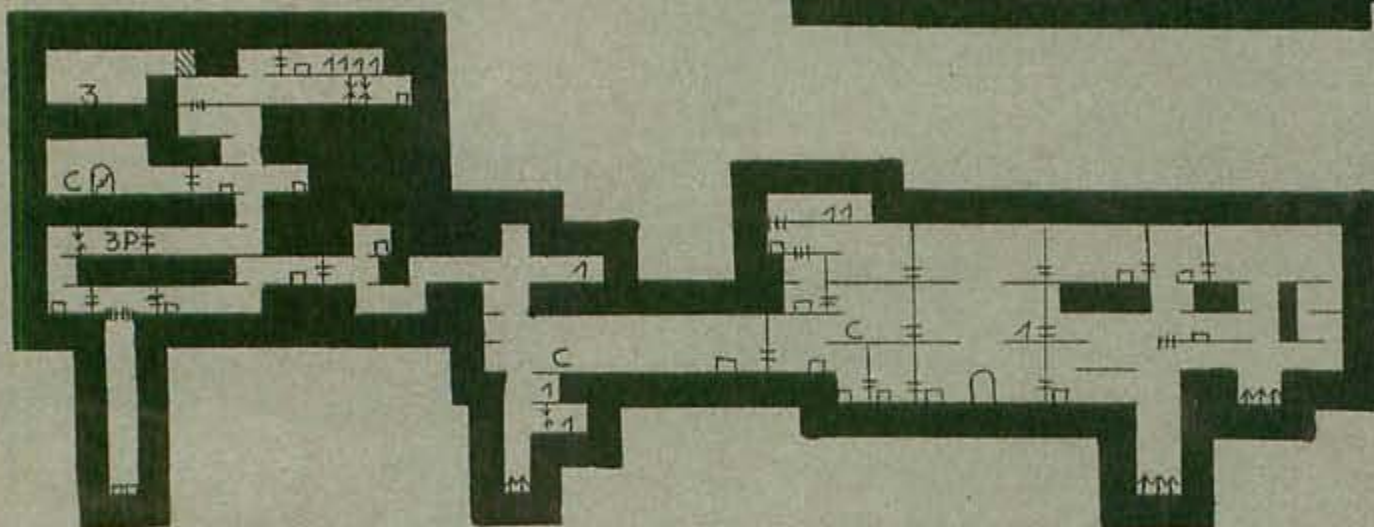
Level 5



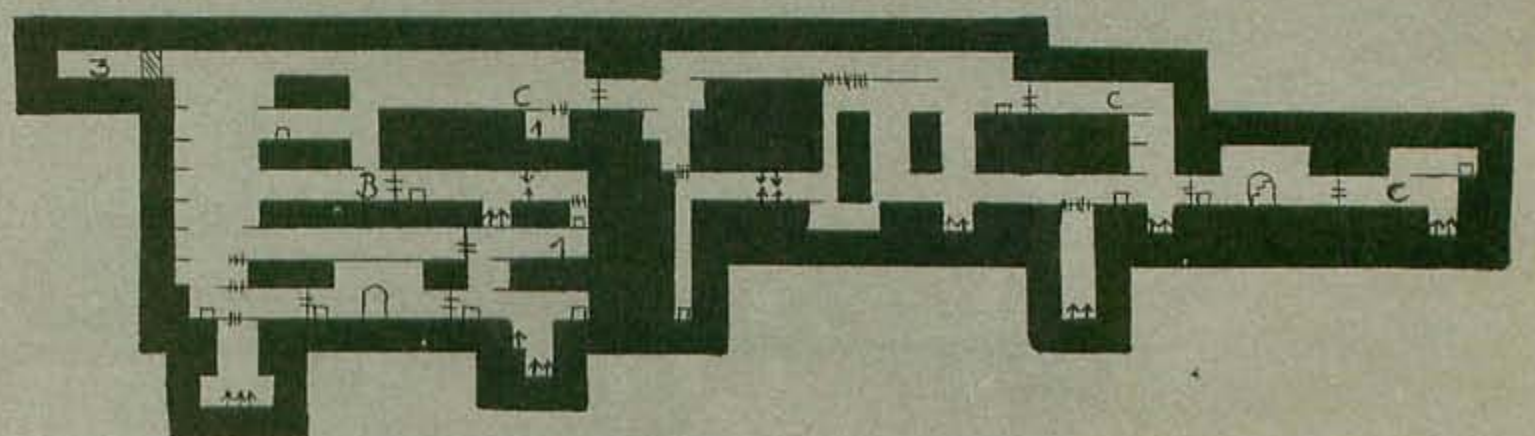
Level 6

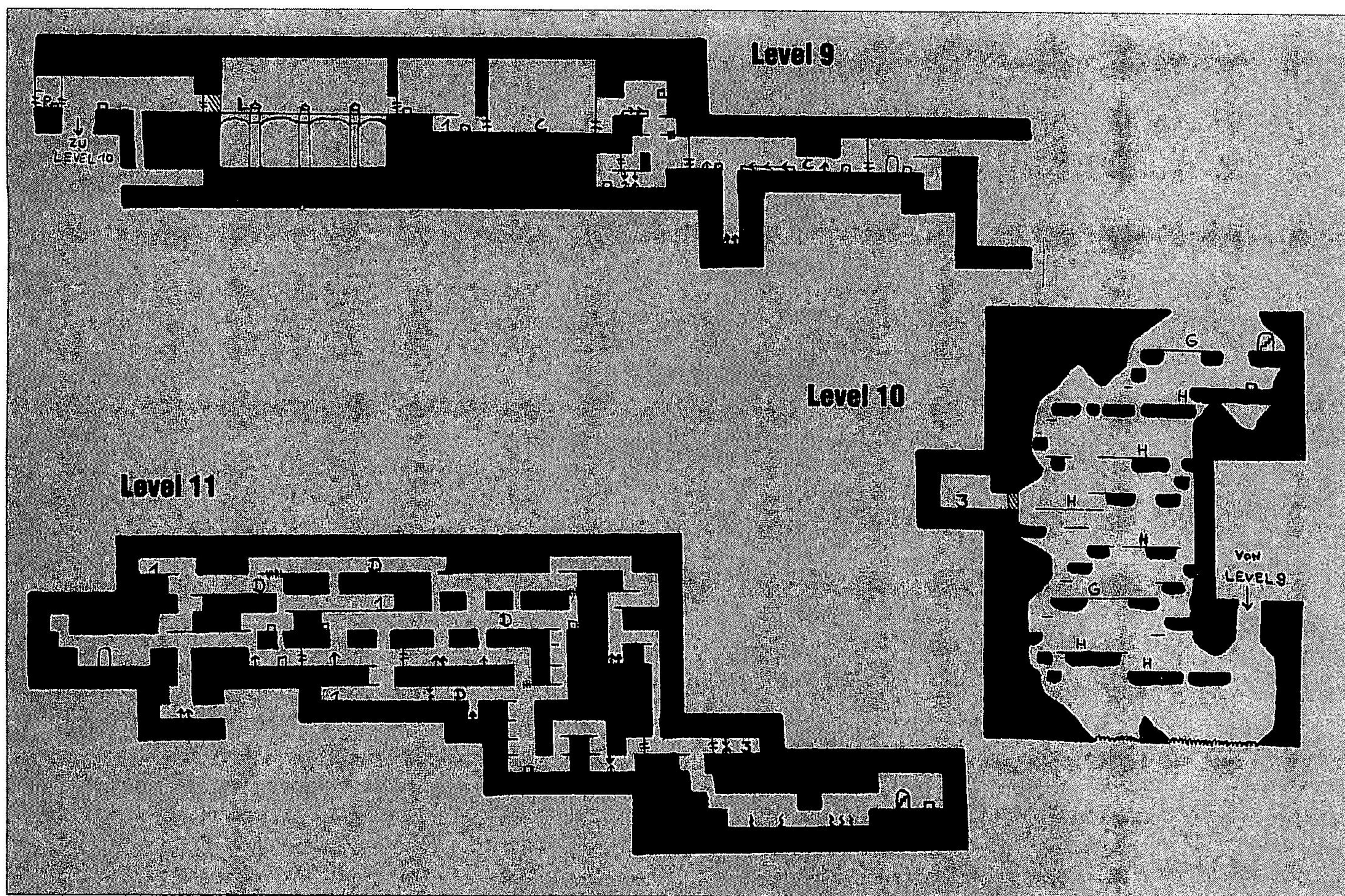


Level 7



Level 8





Wir grüßen den Landes-EH-Verband Essen & ein MITGLIED! auf Anfrage!

## ANGEBOT DES MONATS! (wegen des großen Erfolges!)

**198,98 DM**

**Action Replay Pro FX SNES mit Spiel nach Wahl aus folgenden Titeln:  
S. Star Wars - Parodius - Fixelay - Desert Strike - WING COMMANDER - POPULOUS ( dt. Versionen)**

Fordert kostenlose Anime-Club-Info's an! **ACOG!**

### JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.

Alle Kultfilme lieferbar!

**JETZT AB 39,99 DM!!!**

Titel:  
Legend of the Overfiend I & II je 59,99 DM  
Warriors of the Wind 39,99 DM  
Riding Bean 49,99 DM  
Fist of the Northstar 59,99 DM  
Bubblegum Crisis I bis VIII ab 59,99 DM  
Crying Freeman I 59,99 DM  
(über 50 Filme im Prg.! Call!)  
Komplettliste (auch Laser Disc) gegen  
Altersnachweis!  
Wir besorgen jeden Film!!!

### NEO GEO

Samurai Showdown 368,99 DM  
Art of Fighting II 389,99 DM  
Top Hunter 389,89 DM

### ACHTUNG!

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.  
Vorbestellservice mit Preisgarantie!  
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!  
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

### SEGA - CD!!!

PAL oder US ab 599,99 DM  
CDX-Adapter 89,99 DM  
Stoker's Dracula 111,11 DM  
Super Golden Axe 111,11 DM  
weitere News call ...!



Sreenshot aus Dominion Tank Police

### SUPER NES

Super Aleste dt. 127,99 DM  
Mario is missing dt. 129,99 DM  
Bubsy the Bobcat dt. 119,99 DM  
Super Shanghai II dt. 129,99 DM  
Starwing dt. 119,99 DM  
WWF II R. Rumble dt. 119,99 DM  
Alien III dt. 126,99 DM  
Batman Returns dt. 126,99 DM  
Mortal Combat dt. (limitiert!) 129,99 DM  
Joystick J.B. King dt. 119,99 DM  
Jurassic Park dt. 129,99 DM  
Asterix dt. 119,99 DM  
The Lost Vikings dt. Texte! 119,99 DM  
Super Mario Allstars dt. 94,99 DM  
Joypad SF-3 DF/Slowm. 29,99 DM  
RGB-Kabel 50/60 Hz. 49,99 DM  
über 100 dt. SNES-Titel lieferbar!!!  
Weitere Neuheiten call!  
Vorbestellservice für alle Neuheiten  
(Preisgarantie!)  
div. Hardwareumbauten call!!!

漫  
**MANGA**  
VIDEO

画

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr  
**GAME SYNDICATE** · Pf. 69 · 56239 Selters · **TEL 02626/1320 & 8658 · FAX 1281**

**LADENGEWÄHR:** HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 ( City-Arkaden), 65549 Limburg-Lahn

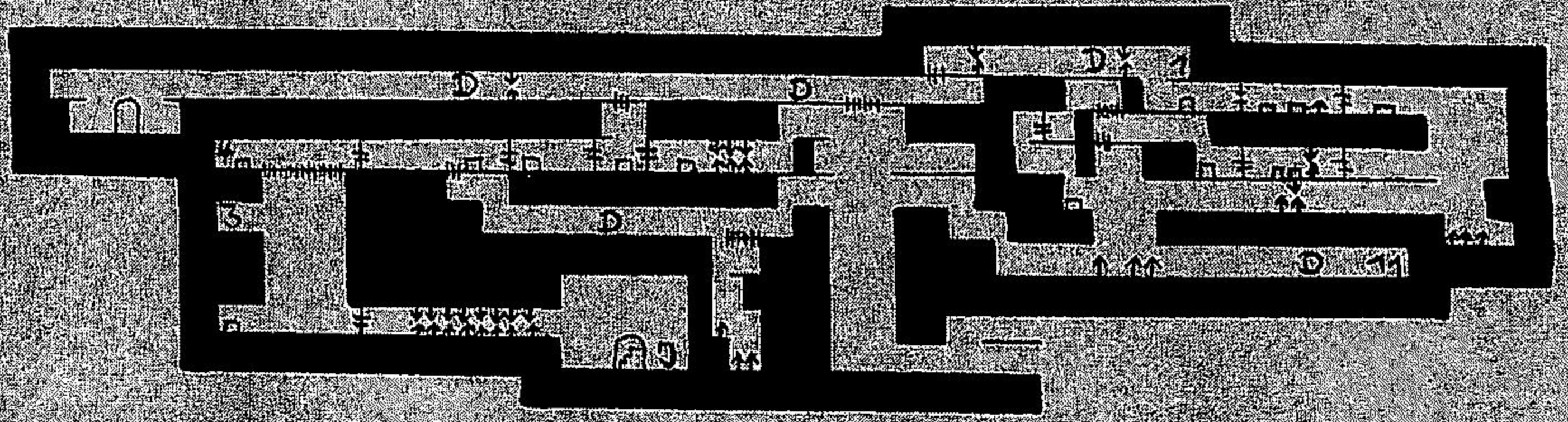
Dealers Welcome!!



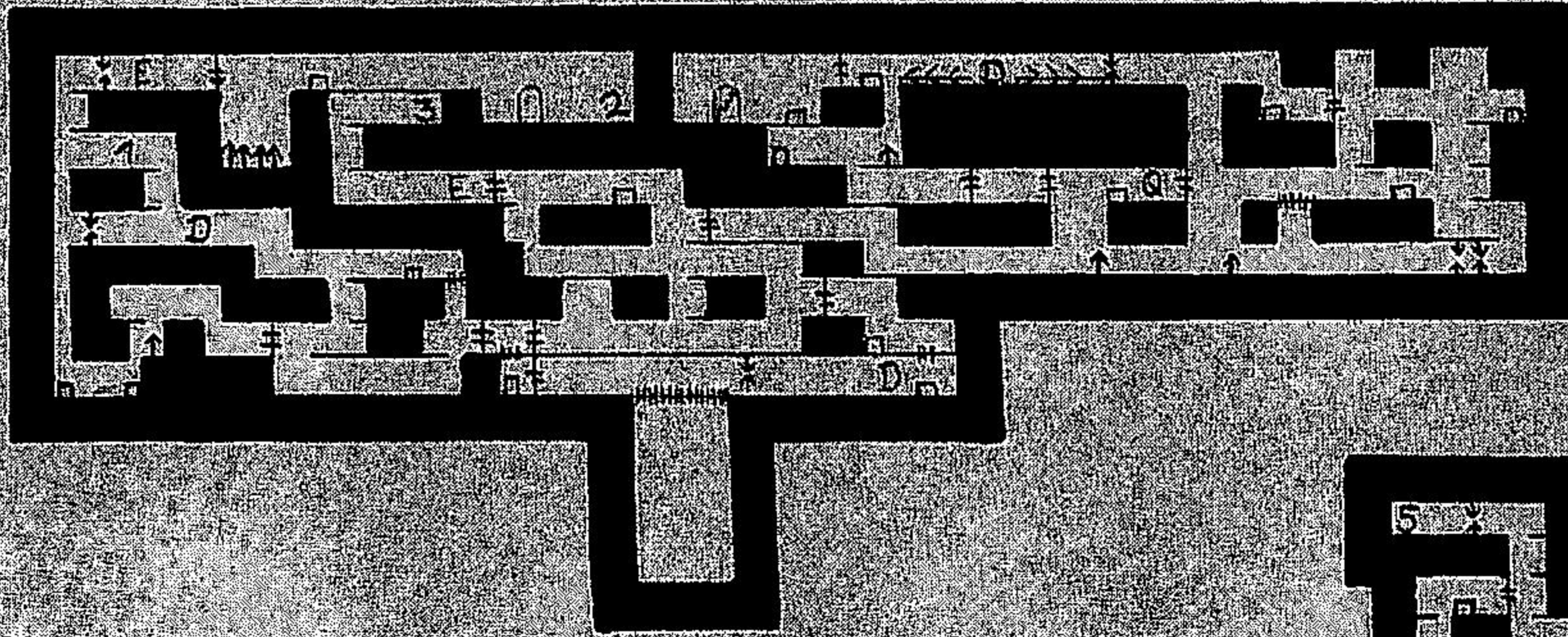
Anzeigen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung. (Kursnumm. PR 02626/75,99)

# INTERFACE

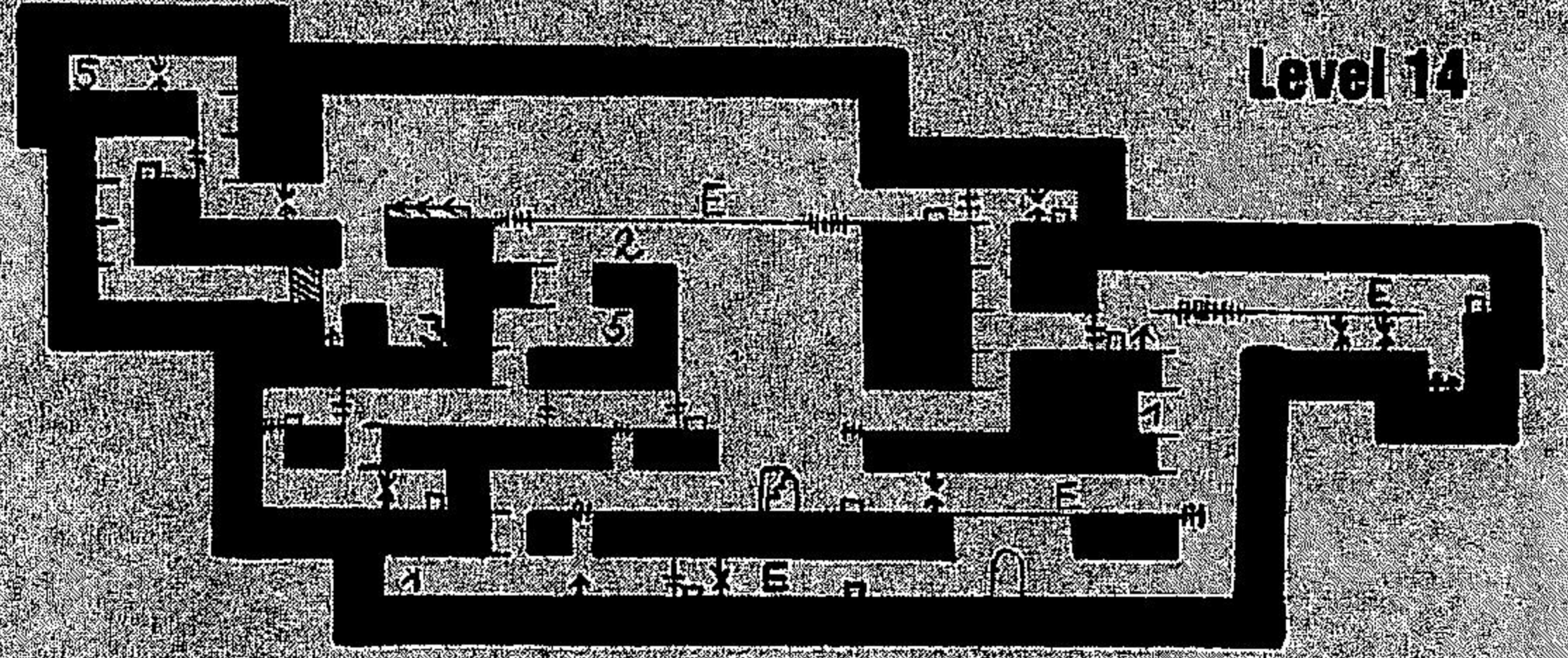
Level 12



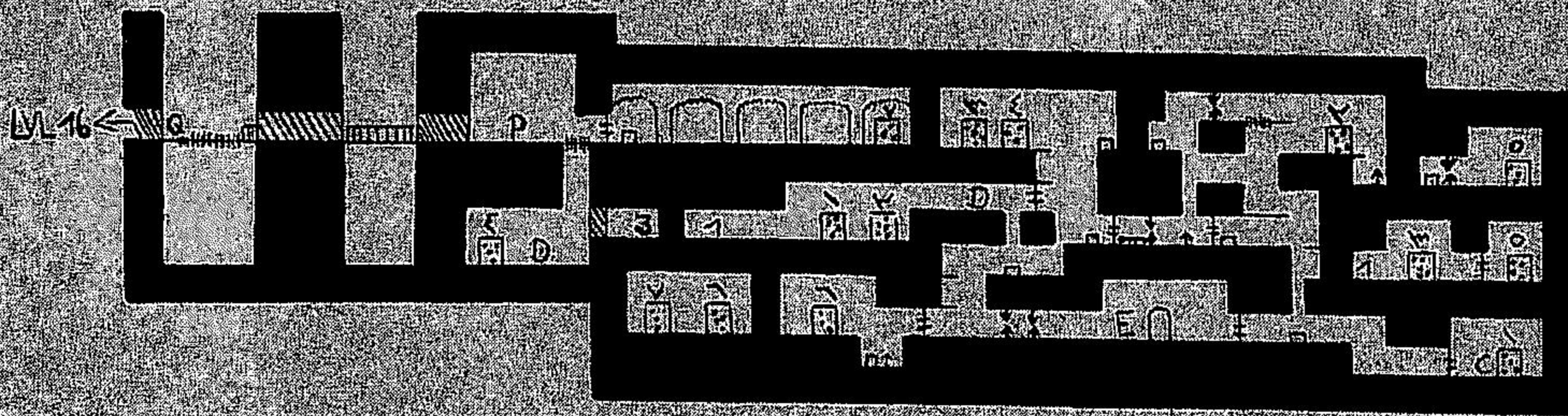
Level 13



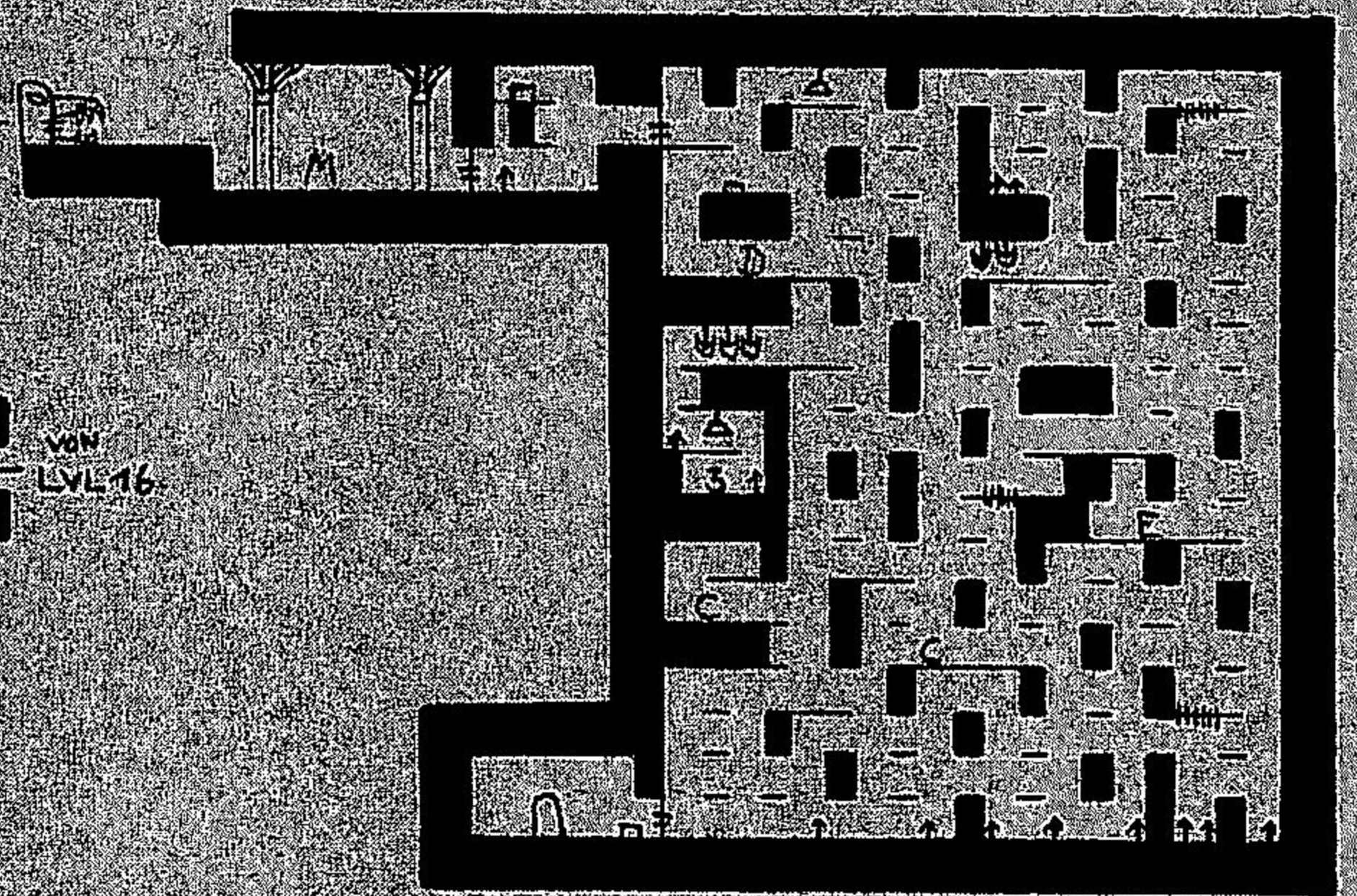
Level 14



Level 15



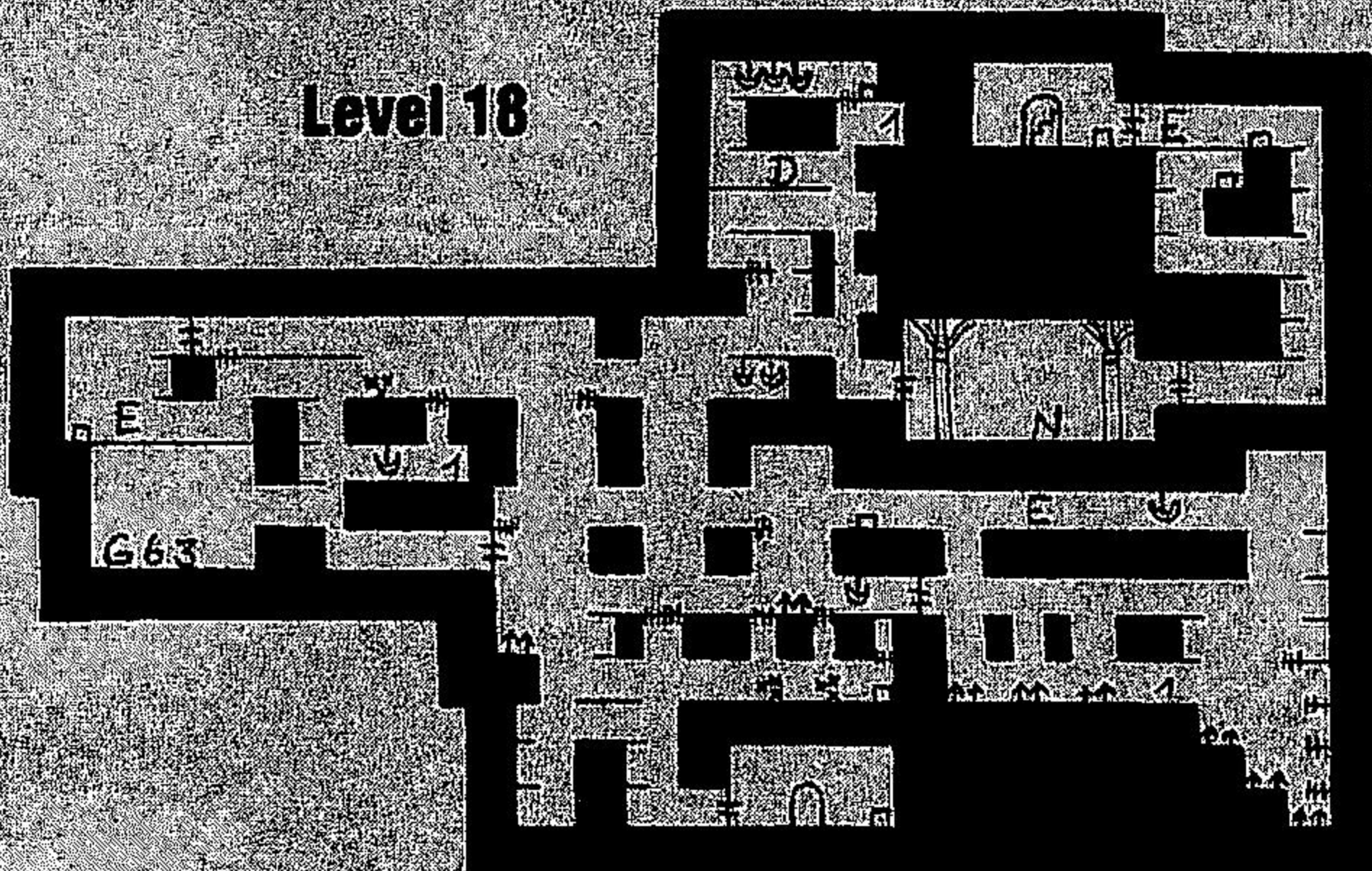
Level 16



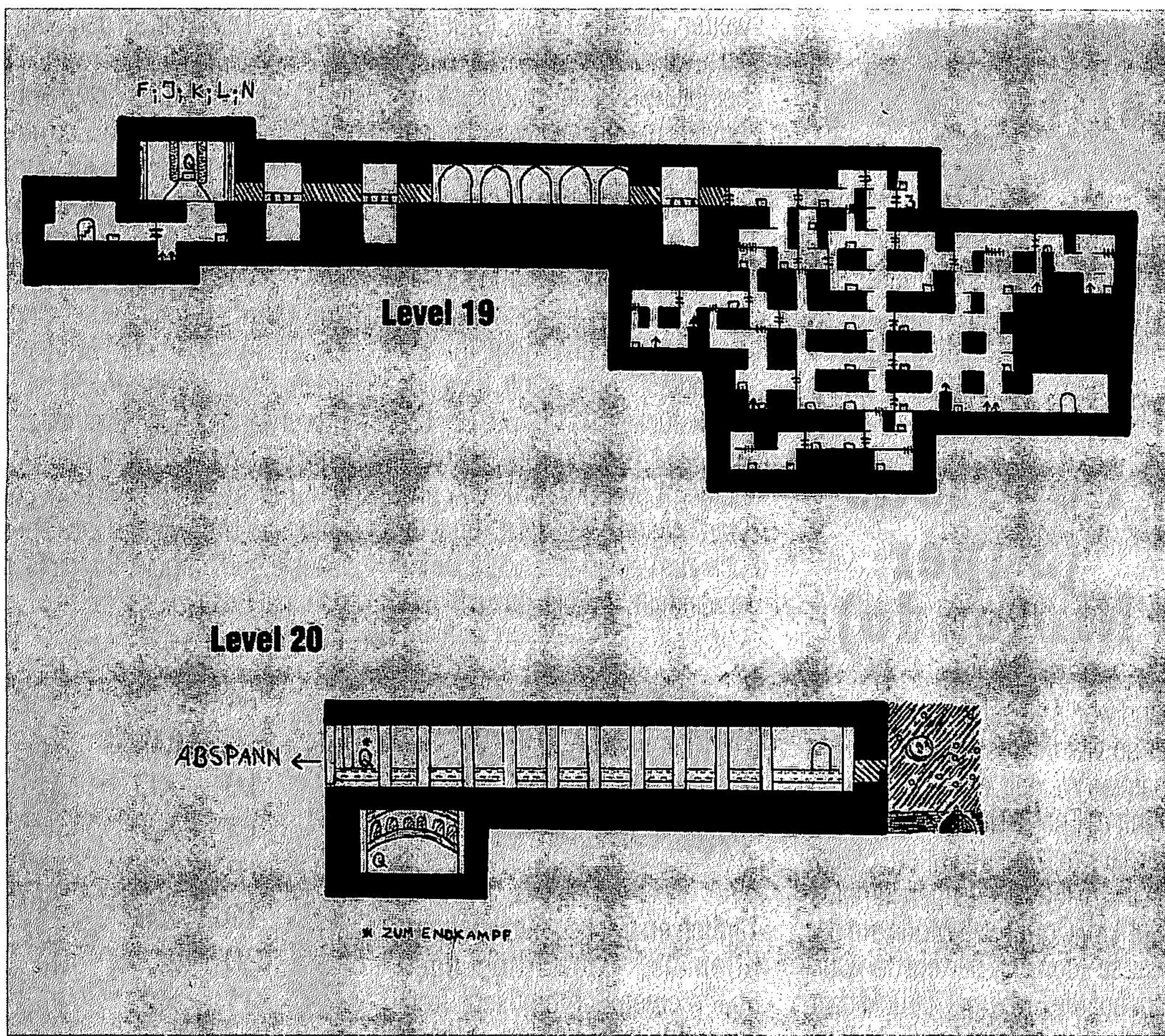
Level 17



Level 18







## Videospiele? Geräte? Neuheiten? e e e gimme all!! e e e

Alle lieferbaren Neuheiten aus diesem Heft bei uns erhältlich

**Manga Videos**  
Viele neue Anime's eingetroffen!

**Mega Drive:**  
M.Drive 2 Gerät 229,-  
Jungle Strike 129,-  
Shining Force 129,-

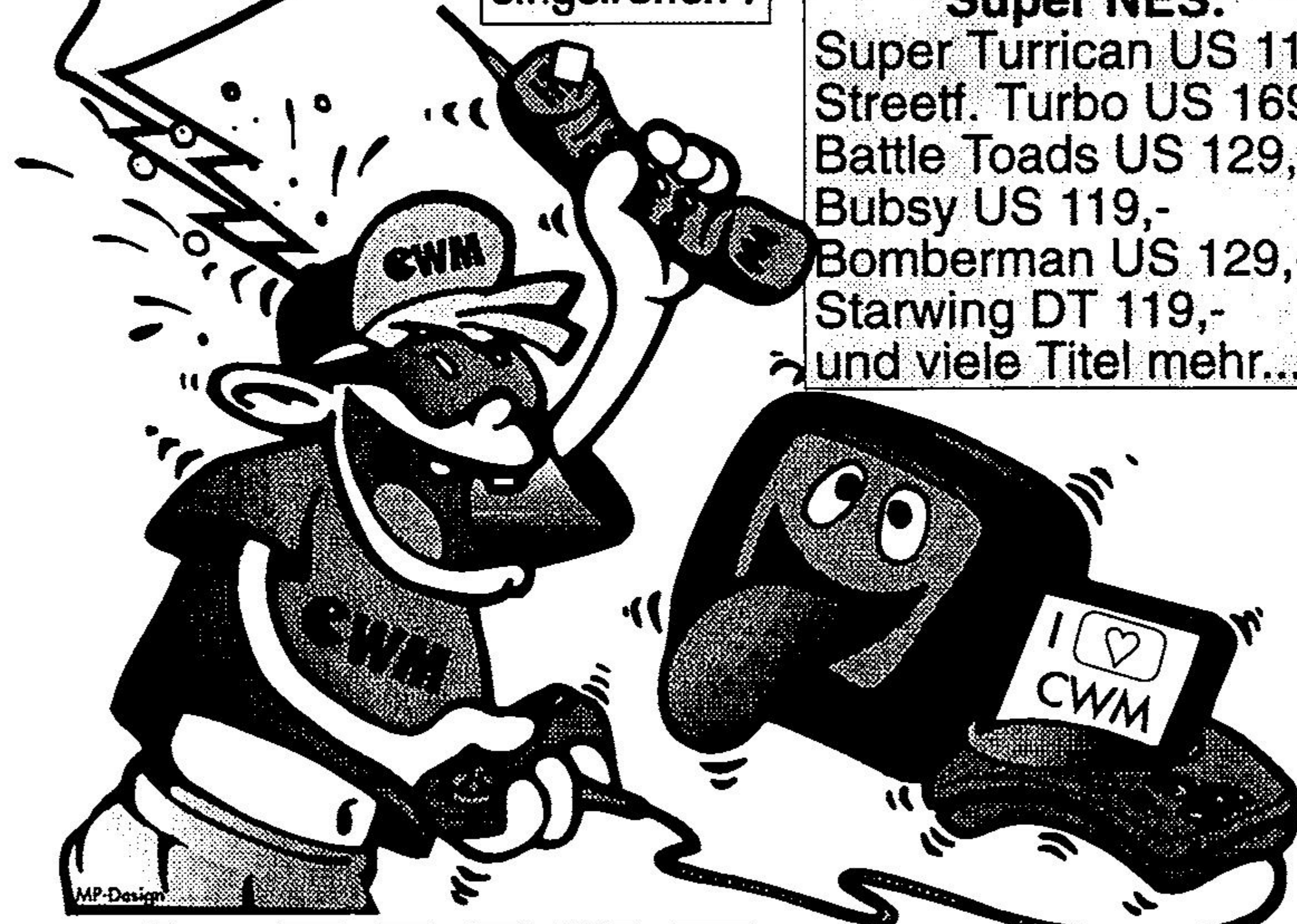
**Super NES:**  
Super Turrigan US 119,-  
Streetf. Turbo US 169,-  
Battle Toads US 129,-  
Bubsy US 119,-  
Bomberman US 129,-  
Starwing DT 119,-  
und viele Titel mehr...

**MEGA CD-ROM**



ab: 499,- DM

Wir führen ALLE Artikel für:  
SEGA MEGA DRIVE, NINTENDO SUPER NES,  
NEO GEO, TURBO DUO sowie ZUBEHÖR  
Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer  
vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine  
Gewähr für Kompatibilität von Importen, bitte vor Bestellung erfragen.



**CWM**  
Schmiedestraße 5  
38667 Bad Harzburg

**Computerversand und Shop**



tagsüber 05322-54081  
18-21 Uhr 06404-1296

**RUNDFAX-INFO!**  
kostenlos & unverbindlich!  
Sie haben ein Fax-  
Gerät, dann  
rufen Sie  
uns an!

## Flinke Finger

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

Null oben ist Eure "Energie" und die untere die des Gegners. Zum Ändern der Zahlen benutzt A. Um die Zeit anzuhalten, müßt Ihr L auf dem zweiten Pad drücken.

## Super Turrican (Super Nintendo)

Fans von Chris Hülsbecks Klängen warten sehnsüchtigst auf Christoph Simbecks (München) Cheat, um beim Robot-Tohuwabo in das Musik-Menü zu kommen.

Im Optionsmenü geht Ihr auf "exit", so daß es "highlighted" ist. Dann R,L,X und A gleichzeitig gedrückt halten und "select" betätigen. Nun sucht man sich das passende Musikstück aus.

## Super Tennis (Super Nintendo)

Und gleich noch mal Sebastian Weigelt: Mit diesen Tips und Cheats wird das Spektakel im Grünen gleich noch mal so interessant.

Gebt im Player-Select L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R und X auf dem zweiten Pad ein. Wenn nun die Musik wechselt, könnt Ihr einen beliebigen Spieler auswählen, der volle Kraft hat. Um die Chancen im Spiel zu verändern, drückt Ihr auf dem ersten Pad "select" und auf dem zweiten R, R, links, unten, B, A, L und noch mal L. Nun müßte ein Applaus zu hören sein. Drückt nun noch B auf dem ersten Pad. Die

## Populous (Super Nintendo)

Und weil's so schön war und weil er so viel Interessantes weiß: Sebastian Weigelt, die Dritte! Hier erzählt er Euch, wie Ihr bei der Götterdämmerung in einen Stage-Select-Modus gelangen könnt. Geht im Conquest-Mode auf das Pause-Icon und bewegt den Cursor auf die Erdkugel. Drückt dazu L, dann A, gefolgt von R, Y, B, X, A und Select. Laßt R los, drückt Select und gebt "Armageddon" gefolgt von Select ein. Wählt nun den Conquest-Mode.

## King Of The Zoo (Game Boy)

Stefan Kötke aus Rosche ist der ungekrönte König des aus den Fugen geratenen Tiergartens. Freie Levelwahl? Kein Problem: Geht auf den Charakterscreen und drückt links, B und A. Danach erscheint auf dem Boden der rechten "Handecke" eine Nummer. Mit "oben" und "unten" könnt Ihr jetzt frei agieren.

## Sonic 2 (Mega Drive)

Steffen Kasperavicius aus Hummeltal weiß noch was Nettes zum

zweiten Raseigel. Auf folgende Weise werdet Ihr zwar umständlich, aber interessant unverwundbar: Aktiviert die Levelwahl, indem Ihr im Optionsmenü folgende Soundtests abruf: 19, 65, 09 und 17. Als nächstes drückt Ihr "Start", geht auf "Player 1" und drückt dann "Start" und A gleichzeitig. Im Levelwahlmenü geht Ihr auf "Soundtest" und wählt folgende Musikstücke: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Geht nun auf einen beliebigen Level und drückt A und "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr Euch zum einen in andere Dinge verwandeln (drückt dazu B und

Sonic geht als Ring an den Start - drückt A für weiteres Verwandeln und C, um das gewünschte Sprite ins Spiel einzubauen). Zum anderen könnt Ihr, wenn Ihr ohne "Verwandlung" spielt und zum Springen nur A oder C verwendet, immer wieder ins Spiel einsteigen, wenn Ihr getötet werdet. Dazu geht Ihr so vor: In dem Moment, in dem Sonic stirbt, drückt Ihr B und verwandelt Euch in einen anderen Gegenstand. Damit habt Ihr dem Tod ein Schnippchen geschlagen. Um wieder ins Spiel einzusteigen, drückt Ihr einfach noch mal B.

## Code geknackt

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

## Battle Bull (Game Boy)

David "Skyblaster" Latotzky aus Berlin liefert seine Codes mit Bestausstattung: Alle Waffensysteme, Motoren, Jumps und Schaufeln sind inklusive!

- 01 BJ\*\*
- 02 BN\*\*
- 03 BS\*\*
- 04 BX\*\*
- 05 B2\*\*
- 06 B6\*\*
- 07 B\$\*\*
- 08 MD\*\*
- 09 MJ\*\*
- 10 MN\*\*
- 11 MS\*\*
- 12 MX\*\*
- 13 M2\*\*

- 14 M6\*\*
- 15 M\$\*\*
- 16 XD\*\*
- 17 XJ\*\*
- 18 XN\*\*
- 19 XS\*\*
- 20 XX\*\*
- 21 X2\*\*
- 22 X6\*\*
- 23 X\$\*\*
- 24 7D\*\*
- 25 7J\*\*
- 26 7N\*\*
- 27 7S\*\*
- 28 7X\*\*
- 29 72\*\*
- 30 76\*\*
- 31 7\$\*\*
- 32 GD\*\*
- 33 GJ\*\*
- 34 GN\*\*
- 35 GS\*\*
- 36 GX\*\*
- 37 G2\*\*
- 38 G6\*\*
- 39 G\$\*\*
- 40 RD\*\*
- 41 RJ\*\*
- 42 RN\*\*
- 43 RS\*\*
- 44 RX\*\*
- 45 R2\*\*
- 46 R6\*\*
- 47 R\$\*\*
- 48 2D\*\*

## Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Was lange währt, wird endlich gut: Durch die Übergabe der Tips-Ecke gingen die Codes zum großen Vampirpeitschen einstweilen verschütt. Gut, daß Jens Kruse nochmal einen Nachschlag parat hatte.

Ebene 2  
T       T  
A       H  
         
T        
S I M O N

Ebene 3  
T       H  
A       H  
         
H        
S I M O N

Ebene 4  
T        
A T    H  
     T    A  
     A     
S I M O N

Ebene 5  
T       T  
A       H  
        A  
T A     
S I M O N

Ebene 6  
T       T  
A T    H  
     T    A  
T A     
S I M O N

Ebene 7  
T        
A H    H  
     H    T  
     T     
S I M O N

Ebene 8  
T       T  
A T    H  
     T    T  
T T     
S I M O N

Juwelenfledermaus  
T       H  
A T    H  
     T    T  
H T   

Mumie  
T       A  
A H    H  
     H    H  
A H   

1. Dämon  
T       H  
A       H  
        H  
H H   

2. Dämon  
H        
A       H  
         
        A

3. Dämon  
H        
A A    H  
     A     
        A

Dracula  
H        
A T    H  
     T    A  
        A

## Godzilla (Game Boy)

Die Erde bebt, die Städte wanken, wir bibbern vor Godzillas Pranken. Roger Stettler aus Biglen, Schweiz, nicht. Er weiß, wie Ihr dem Kult-Saurier frühzeitig den Garaus macht. Mit dem Paßwort

4M7BNK634T3PS3RX4

müßt Ihr nur noch einen Level schaffen, um das Ende zu sehen.

## Bulls Vs. Blazers (Mega Drive)

Besten Dank Oliver Wegmann aus Mettmenstetten, Schweiz! Er begleitete die glorreichen Bulls bis ins Finale gegen die Supersonics.

**Bulls - Heats:**  
1:1 1XVBLCBF  
2:1 1XVBLBVC  
3:2 1XVBGCVF

**Bulls - Celtics:**  
0:0 1XZBGBBC  
1:0 1XZBGGBC  
2:0 1XZBGDBB  
3:0 1XZBGJBB

**Bulls - Pistons:**  
0:0 1XXCGBBH  
1:0 1XXCGVBH  
2:0 1XXCGLBG  
3:0 1XXCG2BG

**Bulls - Supersonics:**  
0:0 1XOCGBBG  
1:0 1XOCJBBJ  
2:1 1XOWHBBD  
3:1 1XOWKBBC

**Schluß:**  
1XWWGBBC

Level 2-6: 2063  
Level 2-7: 0034  
Level 3-1: 5453  
Level 3-2: 1405  
Level 3-3: 2445  
Level 3-4: 7414  
Level 3-5: 4422  
Level 3-6: 1462  
Level 3-7: 2432  
Level 4-1: 6154  
Level 4-2: 5102  
Level 4-3: 0142  
Level 4-4: 2113  
Level 4-5: 6123  
Level 4-6: 2162  
Level 4-7: 0135  
Level 5-1: 1203  
Level 6-1: 6655  
Level 6-2: 3605  
Level 6-3: 1642  
Level 6-4: 2612  
Level 6-5: 6622  
Level 6-6: 3662  
Level 6-7: 7632

## Super Bomberman (Super Nintendo)

Patrick Popitz aus Finsing ist mindestens so ein großer Bombenleger wie wir. Der Pyromane hatte sogar neben dem Luntezündern noch Zeit, alle Codes zu notieren.

Level 1-2: 6502  
Level 1-3: 4545  
Level 1-4: 6514  
Level 1-5: 2525  
Level 1-6: 7564  
Level 1-7: 2533  
Level 2-1: 6052  
Level 2-2: 4005  
Level 2-3: 7042  
Level 2-4: 3014  
Level 2-5: 1023

## Banana Prince (NES)

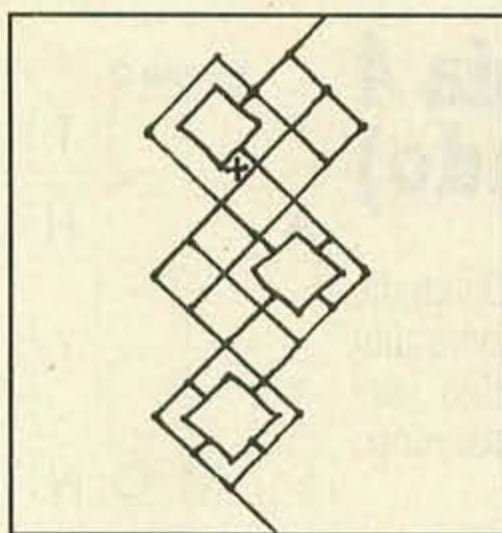
Christian Gottschow aus Bergheim macht sich wieder einmal mit nützlichen Codes beliebt. Alles Banane oder was?

Da die Codes mittels Zeichen eingegeben werden, hat sich Christian folgenden Schlüssel ausgedacht, um die Sache zu erleichtern:

B = krumme Banane  
K = halb geschälte Banane  
O = ganz geschälte Banane  
X = Bananenschale

**Level Code**  
1-2 KBBKBBBB  
1-3 XBBOBBBK  
2-1 BBBXKBBK  
2-2 XBKBBBKK

2-3	OBKKKOKK	5-2	OBXKOOKX
3-1	XBKOKOKK	5-3	BBXOOOKB
3-2	KBKXOOKO	6-1	KBXXOOKB
3-3	XBOBKKKX	6-2	XKBBKXKO
4-1	BBOKOKKX	6-3	KKBKOXOO
4-2	KBOOOKKX	7-1	OKBOOXOO
4-3	OBOXOKKX	7-2	XKBOXOXO
5-1	BBXBOKKX	7-3	OKKBOXXO



Im Level 1.2 solltet Ihr den zweiten Felsbrocken nicht zerschlagen, um durch das Abzugsrohr wieder an den Anfang zu gelangen. Jetzt sind alle Extraleben und -waffen noch einmal da! Wenn Ihr diesen Vorgang wiederholt, bekommt Ihr 9 Leben und beliebig viele Extrawaffen.

## Musya (Super Nintendo)

Daß bei diesem Spiel nicht nur die Aussprache des Namens Schwierigkeiten bereitet, hat auch Stefan Hartmann aus Ilvesheim gemerkt. Doch er wußte sich und damit auch Euch zu helfen:

Level	Ort	Code
2	Catacombs	MWTV
3	Palace Of Hate	KVSW
4	Cave Of Darkness	KVMW
5	Catacombs Of Akuma	RQNJ
6	Cursed Palace	VKX4
7	Hannya Shogun	NZ1N
8	Watery Prison	Z66F

## Mario Is Missing (Super Nintendo)

Moritz Allmaras aus Stuttgart hat sich in den grünen Luigi-Klempnerkittel geworfen und nach langer Suche seinen heißgeliebten Bruder Mario wiedergefunden.

Level	Code
1-1	WCLCNCW
1-2	TFD5PLC
1-3	22P5MBG
1-4	7H4S4PV
1-5	GPY14MX
2-1	CFQW46F
2-2	6BSZMDY
2-3	X18Z5F1
2-4	X*R95WK
2-5	*SKGNCF
3-1	YVBP52L
3-2	YV3SPS4
3-3	5Y4Z5K7
3-4	5567M28
3-5	29CSL*M

**Kurz, aber knackig**

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

## Desert Strike (Super Nintendo)

Fliegeras Andreas Brand aus Mannheim hat in den bleihaltigen Wirren des Golfkriegs eine interessante Entdeckung gemacht.

Bei der mit X gekennzeichneten Stelle in Mission 4 (siehe Karte), befindet sich ein ziemlich großer, weißer Stein, der sich mit der Winde aufnehmen läßt. Wenn Ihr nun Euren letzten Hubschrauber verliert, erscheint nicht etwa "Game Over", sondern Ihr habt wie durch ein Wunder wieder drei neue Leben erhalten.

## Batman Returns (Mega Drive)

Spitzohr Sebastian Scharpen aus Cuxhaven hilft frustrierten Blaumännern auf die Sprünge.

## Batman - Revenge Of The Joker (Mega Drive)

Freies Umherflattern in allen Levels verspricht Thomas Müller aus Königsbrunn mit seiner Levelwahl.

Im Paßwort-Screen gebt Ihr 5257 ein. Nun müßten am unteren Bildschirmrand Pilzsymbole erscheinen. Wenn Ihr jetzt z.B. 1200 eingibt, landet Ihr im Level 1-2.



Praxis-Wissen für den privaten User

PC go!

# PC go!

**PC-Tuning  
leichtgemacht**

So optimieren Sie das Setup  
Fallen beim Speicherausbau

SEITE 13

SEITE 14

**Der Multi-  
media PC**

**NEU**

## Auf die Plätze ... fertig ... PC go!

**Test: Festplatte  
unter 500 Mark**

Lohnen sich Billig-Platten?

SEITE 24

**Kurse zum  
Mitmachen**

MS-DOS 6.0 und  
Visual Basic

SEITE 65

**Bauanleitung:  
Lüftersteuerung  
unter 10 Mark**

SEITE 132

Das neue Magazin  
für den  
privaten User

# PCgo!

# = das neue PC - Magazin für die

## Die erste Ausgabe erscheint am 15. September

### PCgo!

heißt Faszination!  
Hobby! Aktiv sein!  
Mitmachen!

### PCgo!

PC ist Ihr Hobby?  
Lassen Sie sich  
überraschen von den  
vielen Ideen, die PCgo!  
Ihnen jeden Monat  
liefert!

### PCgo!

Aktiv werden?  
Legen Sie los!  
PCgo! ist das Magazin  
zum Mitmachen!

### PCgo!

Wollen Sie Know-How?  
Nutzen Sie die  
Erfahrungen der  
Spezialisten, die  
für PCgo! schreiben!

### PCgo!

PC noch schneller?  
Kein Problem! PC go!  
macht Ihnen  
Vorschläge, wie Sie  
Ihrem Prachtstück  
Spitzenleistung  
entlocken!

### PCgo!

PC optimieren?  
PCgo! hilft beim PC-  
Tuning! Schritt für  
Schritt.

### PCgo!

Angst vorm LötKolben?  
Große Ideen in PCgo!  
zum Basteln und Löten  
für den kleinen  
Geldbeutel.



Auch ältere  
Computer  
lassen  
sich für  
wenig Geld  
zu Höchst-  
leistungen anspornen.  
Ein neuer Quarz  
erlaubt eine bis zu 30  
Prozent höhere  
Geschwindigkeit

Moderne Programme verlangen immer schnellere Prozessoren. Während vor drei Jahren ein 386er mit 25 MHz noch State of the Art war, ist er nun deutlich überfordert. Komplexe und rechenintensive Anwendungen, wie CAD, oder Malprogramme unter Windows, beanspruchen den armen Prozessor so stark, daß der Anwender wie der Teilnehmer eines Sitzstreiks wirkt.

Soll man jetzt den, vor einigen Jahren teuer bezahlten, Computer wegwerfen und eine neue schnellere Maschine kaufen? Die Computer werden ständig leistungsfähiger und das bei sinkenden Preisen. Für den alten Computer bekommt man deswegen auch kaum noch Geld. Sieht man die Kleinanzeigen durch, finden sich dort solche Computer zuhauf. Es gibt aber eine Möglichkeit. Mit das alte System aufzupeppen. Mit ein wenig Geld, ca. 10 - 15 Mark und etwas Bastelarbeit, läßt sich die Performance Ihres alten Systems um bis zu 30 Prozent steigern.

## 30 Prozent schneller für 15 Mark

25 MHz Computer besitzt also einen Quarzoszillator mit 50 MHz. Im Computer wird dieser Takt einmal geteilt, um ein exaktes Rechtecksignal mit 50 Prozent Taktverhältnis zu erhalten. Die meisten Prozessoren können ohne weiteres mit einer höheren Taktfrequenz als angegeben betrieben werden. Sie werden zwar etwas wärmer, aber die Temperaturerhöhung liegt in den meisten Fällen innerhalb der zulässigen Toleranzgrenzen. Trotzdem sollte der Prozessor mit einem Kühlkörper ausgestattet werden.

### Tuning für den 386

Öffnen Sie zunächst den Computer. Auf der Hauptplatine, dem

Im Advanced CMOS-Setup wird die Hardware des Computers den neuen Taktverhältnissen angepaßt. Der Bus-Clock muß evtl. erniedrigt und ein Wait-State für den Speicherzugriff eingefügt werden. Für eine optimale Konfiguration sollte der Computer aber erst ohne Änderung hochgefahren werden.

Motherboard befindet sich der Quarzoszillator in einem kleinen silbernen Kästchen. Der Aufdruck beträgt bei unserem Modell 50.000 MHz. Nach Teilung durch 2 arbeitet der Prozessor also mit 25 MHz. Dieser Quarz ist in vielen Fällen gesockelt. Dann ist er mit einem Kabelbinder auf dem Sockel befestigt. Der Binder wird mit einem Seitenschneider durchgeknipt und der Quarz entfernt. Der Oszillator ist auf dem Gehäuse mit einem Punkt gekennzeichnet. Markieren Sie sich die Stelle an der der Punkt sitzt auf dem Motherboard mit Filzstift. Der neue Oszillator muß mit seiner Markierung unbedingt richtig herum eingesetzt werden. Für das Tuning benötigen wir einen Quarz mit ca. 66 MHz. Die exakte Frequenz ist

Setzen Sie zuerst das Motherboard wieder ins Gehäuse, schließen alle Steckverbinder an und starten den ersten Testlauf ohne das Gehäuse zu schließen.

### Der erste Start

Schalten Sie den Computer ein. In den meisten Fällen wird er ein wenig frei booten. Dann nehmen Sie ihn so ein, ohne irgendwelche Änderungen im vorzunehmen. Booten Sie einfach und wählen dort die "Advanced CMOS-Setup". In diesem stellen Sie den Takt tiefer. Bei einem Bootvorgang müßte ohne Probleme booten. dies noch immer vermindern Sie die Speicherbausteine in ein Wait-State. Nach diesem der Computer richtig booten



### Der Umbau: Schritt für Schritt

- 1 Öffnen des Computers
- 2 Alten Quarzoszillator aus dem Gehäuse ziehen
- 3 Neuen Quarz einsetzen
- 4 Booten des Rechners
- 5 Falls er nicht hochfährt, im Advanced Setup den Busstakt drücker setzen, eventuell ein Wait-State einfügen
- 6 Temperatur des Prozessors überprüfen: kann man mehr anlassen - Kühlkleber aufkleben
- 7 Fertig: Rechner zu

## Windows-

### CORNER

Windows ist ein so komplexes Betriebssystem, daß wohl kaum jemand alles darüber Ständig ersinnen kluge Köpfe neue Tricks, wie man das ein oder andere fast perfekten System verbessern kann besten finden Sie hier, in unserer Windows-Ecke.

#### Format im Hintergrund

Windows als Multitasking-Betriebssystem gestattet es ohne weiteres, neben dem Programm, mit dem man sich gerade selbst beschäftigt, auch eins oder mehrere im Hintergrund abzuwickeln. Dazu gehört auch der Format-Befehl.

Wenn man jedoch eine Diskette im DOS-Fenster formatiert und dabei das Programm wechselt (mit <ALT TAB>), stoppt das Floppy-Laufwerk. Woran liegt's? Ist der Format-Befehl nicht multitasking-tauglich?

Nein, die Ursache liegt ganz woanders: Der DOS-Eingabeprompt wird nicht einfach durch die Befehlszeile >Command.com< aufgerufen, sondern über eine PIF-(Programm Information File) Datei namens >dosprompt.pif<. Wenn Sie sich diese Datei mit dem PIF-Editor Hauptgruppe einmal anschauen, stellen Sie fest, daß der Hintergrundbetrieb nicht zugelassen wird. Sie dieses Feld an und Sie die DFatei erneut.

Wenn nun das nächste Mal ein Fenster formatieren, ohne Probleme in eine Diskette wechseln, der Formatlaufvorgang läuft weiter. Sie können sogar auf zwei Disketten formatieren, wenn das Laufwerk das Speichermedium nicht noch formatiert hat. Alle von keinem Sicherheitsmerkmal betroffen.



Mitten auf dem Motherboard sitzt der taktsichernde Quarz. Mit einem feinen Lötkeil wird der 50 MHz-Quarz ausgetastet. Der neue mit 65 MHz verspricht eine Leistungssteigerung von ca. 30 Prozent.

System einige Zeit laufen. Erwärmt sich der Prozessor oder erwärmen sich die Bausteine im Rechner so stark, daß Sie sie nicht mehr mit der bloßen Hand berühren können, muß ein Fachhändler her. Dieser muß im Fachhandel für ein paar Mark zu haben. In der Mitte des Kühlkörpers wird etwas Wärmeleitpaste und auf die Ecken jeweils ein Tropfen Sekundenkleber aufgetragen. Nun wird er schnell auf den IC gesetzt. Vorsicht! Sobald der Kühlkörper Kontakt mit der IC-Oberfläche bekommt sitzt er sofort fest. Nachträgliches Aus-

gene PIF-Dateien (z. B. Format 720 KB; dort als Programmat.exe, falls vorhanden). Unter setzen Sie kannnten werksbez /f:720 fü Vergesss grund-B Ansc Komfo gramm matier teien ren -- fachr im V

ge  
g  
F  
I



Die Highscreen PC-TV-Karte hat sogar einen TV-Tuner

Photo-CD. Die Bilder sind mit plastischen Schriften betitelt, die über den Monitor propellern und u einer Gleitschirmsequenz 'ater hat Mut gezeigt) fetzt -kiger Sound von Guns'n

er ähnlich können Film- hon heute ablaufen. Da mand mehr ein, da ist

erklären oder etwas nützliches beibringen möchte, ist Multimedia die ideale Hilfe. Aber selbst wenn nur vorgefertigte Multimedia-Konserven konsumiert werden, lohnt es sich seinen PC mit den notwendigen Gerätschaften auszustatten, denn jedes Spiel, jedes Lernprogramm (z.B. für den Führerschein), aber auch Reise-

Eindrucksvolle Grafik, Video, Sound und Animation werden künftig verstärkt bei Urlaubsfilmen, Lernprogrammen, aber auch Spielen das Publikum fesseln. Mit Multimedia sind viele Fragen verbunden, die wir hier klären wollen.



Der Videoabend beginnt amüsant: Der amerikanische Präsident Clinton begrüßt die Anwesenden, verwandelt sich dann in den russischen Präsidenten Jelzin, dieser avisiert die nachfolgenden Filme und nach einer Metamorphose zu Bundeskanzler Kohl verabschiedet sich dieser in breitem Pfläzisch. Die Urlaubsfotos und Filmsequenzen danach stammen natürlich nicht vom Videoband, sondern kommen direkt von der

niemandem mehr langweilig und wahrscheinlich muß man sogar Platzkarten für das nächste Sofa-Medienspektakel verteilen. Natürlich wurde Multimedia nicht primär für den Privatmann erfunden, im Vordergrund stand professioneller Einsatz in Form von Präsentationen und Schulungen, Informationssysteme und Trainingskurse, die früher immer unter ihrem starken Gähnfaktor litten. Doch auch der Privatmann kann mit Multimedia einsteigen anfangen. Da ist natürlich schon beschriebenes Urprogrammierspiel. Auch wenn man den Kindern die große Welt

führer, technische Unterlagen, Handbücher und bebilderte Dateien werden interessanter und informativer.

#### Neues Zubehör

Zu Multimedia gehören in gleichem Maße Hard- und Software. Auf der Hardwareseite unterscheidet sich ein Multimedia-PC von einem herkömmlichen durch eine Soundkarte samt zwei externen Stereolautsprechern, eine Videokarte, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Videokamera.

Das hört sich unterm Strich zunächst recht teuer an, was es auch durchaus werden kann, muß aber nicht. Auf eine Videokamera kann man oft verzichten, denn Bilder dürfen auch vom Videorekorder kommen. Außerdem gibt es z.B. bei Softline eine Menge Bild-CDs mit copyrightfreien Motiven. Soundkarten sind zum Glück recht preiswert geworden, außerdem gibt es Karten, die gleichzeitig den Anschluß für das CD-ROM beherbergen. Bei der Videokarte sollte man nicht sparen, denn sie ist das Herz des Bilderspielers. Es gibt übrigens Karten, wie die von Vobis,

die über einen eigenen Fernsehschirm verfügen und somit Fernsehbilder direkt in den Computer einspielen können. Alle anderen Videokarten haben wenigstens einen FBAS-Eingang, oft aber auch ei-

**Info** Highscreen PC-TV-Karte

Rombiarte VGA, Video und TV-Karte für Windows

Hersteller: Vobis

Preis: 300 Mark

Chipsatz: Philips C&T

Hardwarekompression: Nein

Videonorm: PAL, NTSC

externe Videoeingänge: zwei

Videospeicher: 768 kByte

max. Frame Größe: 30

Grafikdarstellung: Overlay

max. Auflösung: 640 x 480

256 Farben

Bildspeicher: 512 kByte

Audiounterstützung: ja

Anschlüsse: Sub-D, VGA, Cinch

Unterstützung Video für Windows: ja

## Hardware-CORNER

Erste Hilfe Hardware bei diesen beiden. Kleine Ursachen können gerade bei PC große Wirkung zeigen. Wir helfen Ihnen mit einfachen Mitteln, den Fehler auszutricksen.

ser abgespült. Obwohl die Tasten keinen elektrischen Kontakt bewirken, müssen sie vollkommen von der klebrigen Flüssigkeit freit werden. Die Tastenmechanik arbeitet r kurz oder lang die Tasten



## In Multimedias res



MULTIMEDIA

3 Ausgaben für nur DM 9,-

den privaten User

Markt Technik

PCgo!

### PC-Tuning leichtgemacht



SEITE 13

So optimieren Sie das Setup  
Fallen beim Speicherausbau

SEITE 14

## Der Multi- media PC

Die ideale Ausstattung:  
Soundkarten ▶ Videokarten ▶ Speicher



### Test: Festplatten unter 500 Mark

SEITE 24

Lohnen sich Billig-Platten?



### Kurse zum Mitmachen

SEITE 65

MS-DOS 6.0 und  
Visual Basic



### Bauanleitung Lüftersteuerung unter 10

SEITE 132

**NEU**  
ab 15.9.93

## Ihre PCgo! Start-Vorteile!

- Superpreisvorteile:  
nur DM 3,- statt  
DM 6,80  
(Einzelheftpreis)
- Programmdiskette  
im Start-Preis  
enthalten
- Sie erhalten PCgo!  
als erster, bevor Sie  
es im Handel kaufen  
können.
- Lieferung per Post  
frei Haus

#### Widerrufgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

### PCgo! Start-Coupon

Ja, ich möchte das Start-Angebot von PCgo! mit 3 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,- pro Heft, statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! nach dem Start-Angebot mit 3 Ausgaben dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 5,80 pro Heft statt DM 6,80 (Einzelverkaufspreis). Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (3 Ausgaben) kurz mit, daß ich keine weiteren PCgo!-Hefte möchte. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

#### Widerrufgarantie

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

PCgo93

Bitte einsenden an

PCgo!  
Abonnement-Service  
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 959244

Faszination pur,  
das ultimative  
Computer-Magazin für  
Freizeit und Hobby

Jeden Monat aktuell,  
jetzt zum Superpreis





Grafisch fulminant: Ein kompletter Level in feinsten Alien-Grafik. Spielerisch liegt Turrican im oberen Drittel.

## Stahlblech rostet nicht Super Turrican

Auf Home-Computern ist er bekannt wie Mickey Mouse: Der Blechkumpel Turrican treibt schon seit Jahren sein Unwesen in der Softwarelandschaft. Das Spielprinzip ist nach wie vor relativ einfach: Ihr rennt und springt in Seitenansicht durch die futuristische Umgebung und zerbröselst auftauchende Feinde mit großem Kaliber. Art und Durchschlagskraft Eurer Wumme hängt von den aufgelesenen Extras ab. Wer nur durch die Gegend rennt, findet allerdings kaum eines, die Extra-Container sind nämlich unsichtbar. Erst durch einen Treffer erscheinen sie und spucken die Goodies aus. Schießt Ihr zu oft auf einen Container, zerplatzt er. Da die Behälter meist zusätzlich als Treppchen zu Bonusgegenständen und versteckten Abkürzungen dienen, solltet Ihr Euch also gut überlegen, ob Ihr ihn zer-schießt. Eine Spezialität von Super Turrican ist der Freezer. Mit ihm friert Ihr Feinde kurzzeitig

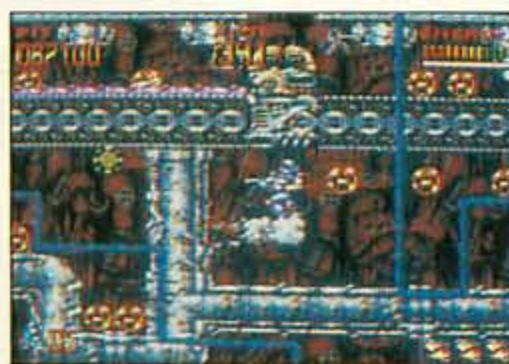
ein. Dann habt Ihr genug Zeit, den Widersacher mit der Wumme zu zerblasen. Wie in den anderen Turrican-Versionen kann sich Euer Android auch zum klassischen Rad zusammenrollen und auf Knopfdruck Minen verstreuen. Die Radenergie ist jedoch begrenzt und füllt sich auch nach einem verheizten Blechkumpel nicht mehr auf – Sparsamkeit ist also ratsam. Am

Ende jedes Levels lauert der obligatorische Endgegner, der die verschiedensten Bekämpfungstaktiken von Euch erwartet und überaus schwer zu besiegen ist.

*gut*

Gleich vorneweg: Super Turrican hinterläßt bei mir einen seltsamen Nachgeschmack. Ich werde den Eindruck nicht los, als sei das Spiel hingeschludert worden. Ich glaube kaum, daß die Jungs von Factor 5 viel Zeit zum Probespielen

investiert haben. Mit der immensen Zahl an versteckten Extras ist Super Turrican eigentlich ein klassisches Suchspiel (etwa in der Art wie Gods), das unbarmherzige Zeitlimit verbietet widrigerweise jedoch ausgedehntes Stöbern. Es wird deutlich, daß die Entwickler versucht haben, ein Such- und Rätselspiel mit einem Action-Jump'n'Run zu verknüpfen. Der Versuch ist jedoch bei Gods besser gelungen. Zudem gibt's in Super Turrican noch einige unausgereifte Stellen – wenn Ihr beispielweise in ein Loch fällt und nur noch auf den Ablauf des Zeitlimits warten könnt. Doch nun genug gemeckert – die Spielbarkeit hat Factor 5 prima hingekriegt, der Sound von Chris Hülsbeck bietet die gewohnte Qualität (in Dolby-Stereo) und die Grafik verdient ein Kompliment. Super Turrican hat keine Probotector-Klasse, macht aber dafür auch Einsteigern Spaß. Mit Paßwort oder Batterie hätt's eine echt runde Sache werden können. *jb*



Alles, was ein Action-Jump'n'Run braucht, findet Ihr auch in Super Turrican: Nette Geheimräume, fiese Gegner und große Kaliber

Spielertyp:	  
Hersteller:	Factor 5
Testversion von:	Traumfabrik
Anzahl der Spieler:	1
Features:	Continue, Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für:	Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis:	130 Mark
	73%
Grafik	65%
Musik	56%
Soundeffekte	

SPIEL-SPASS: **76%**

Next Generation

# Street Fighter II Turbo



Mit Streetfighter II war Capcom seinerzeit an die Grenze des Realisierbaren gegangen: 16 MBit reizten die Modulkapazität für Super Nintendo weitgehend aus, manch einer fragte sich, wie man ein solch teures Modul noch rentabel produzieren könne. Ein knappes Jahr später ist die Kapazitätsgrenze der Module dank noch kompakterer Speicherbausteine um eine weitere Stufe nach oben gerückt. Capcom geht folgerichtig den nächsten Schritt und packt volle 24 MBit in die Module, die die Neuauflage des Prügel-Meilensteins tragen.

In der *Street Fighter II Turbo Edition* haben sich im Vergleich zum "normalen" Vorgänger eine ganze Menge Details geändert, auch wenn das Spiel auf den ersten Blick unverändert scheint. Aber auch nur auf den ersten Blick. So bedeutet z. B. der Zusatz "Championausgabe", daß



Mit den Feuerbällen erhält Chun Li eine wirksame Distanzwaffe.



Zwei Sumo-Ringer in Las Vegas: Die Honda-Twins.



Kaum verändert: "Schönlinge" Ken und Ryu im Zweikampf.



Ihr könnt auch die Endgegner frei gegeneinander einsetzen.



Ja wo fliegen sie denn? Zweimal Vega als sportlicher Drachenflieger.



Direkter Zugriff auf alle zwölf Charaktere – in allen Spielmodi.

Ihr die letzten vier Endgegner (M. Bison, Balrog, Sagat und Vega) zu normalen Spielfiguren küren könnt. Beim Solospieler-Modus müßt Ihr gegen einen Kontrahenten mehr antreten – nämlich gegen Eure eigene Spielfigur, die Euch in drei farblichen Variationen begegnen kann. Ken erscheint beispielsweise einmal im roten Kampanzug (wie gewohnt) und einmal in Dunkelblau, Ryu einmal mit weißem Anzug und rotem Stirnband, einmal dunkelgrau mit blauem Stirnband etc. Gleiches gilt übrigens für den Zweispieler-

ler-Modus: Auch hier lassen sich zwei gleiche Charaktere ohne irgendwelche Cheats direkt auswählen.

Beim Kampf fällt sofort auf, daß die Helden sich noch ein Stückchen flüssiger bewegen als vorher und daß sie vor allem eine Reihe zusätzlicher Spezi-

alattacken beherrschen. Eine wesentliche Neuerung hilft z. B. den unzähligen Chun-Li-Fans: Das chinesische Mädels kann jetzt Feuerbälle schleudern, auch wenn die Sondertechnik einiger Übung bedarf, um sie in hohen Handicaps sicher "an den Mann" zu bringen (links, links

unten, unten, rechts unten, rechts, Schlagbutton). Dhalsim z. B. schwebt in der Luft (was er früher nur nach Siegen tat), kann sich unsichtbar machen und an eine andere Stelle teleportieren. Fast jede Figur wurde mit irgendwelchen neuen Techniken ausgestattet. Auch die Hinter-



*Dynamik des Schwebens: Dhalism beherrscht neue Yoga-Techniken.*



*Heute ganz in Blau: An Söldner Guile hat sich nicht viel geändert.*

grundgrafiken haben einige Details hinzugewonnen, wenn Capcom sich auch nicht von den bewährten Szenarios trennen wollte. Zumindest haben die Designer etwas tiefer in den Malkasten gegriffen und auch die Zuschauer bewegen sich ausgiebiger als vorher. Weiteren Speicherplatz haben die Entwickler an digitalisierte Spachausgabe vergeben – ob nun die Zuschauer begeistert jubeln, der Kommentator ein knackiges "you win" schmettert oder die Elefanten im Indien-Szenario Iostrompeten. Street Fighter Turbo bietet zwei grundsätzliche Spielkonfigurationen: Im "Normal"-Modus spielt sich das Modul wie früher. Keine zusätzli-

chen Techniken oder Spezialattacken, einfach nur der "alte" Streetfighter II. In der Turbo-Option ist alles anders: Zunächst entscheidet Ihr Euch, wie schnell das Spiel laufen soll. Vier Sterne hinter dem "Turbo"-Menüpunkt heißen maximale Geschwindigkeit. Wohlgermerkt: Die Turbo-Regelung gibt's zusätzlich zu altbekannten Schwierigkeitsabstufung in sieben Handicaps. Mit zwei Sternen wird's schon extrem schnell, auf maximaler Geschwindigkeit haben nur noch reflexstarke Profis eine Chance. Zwar braucht Ihr nur noch Bruchteile der bisherigen Zeit, um Spezialattacken auszuführen, doch die Maschine greift schneller an.



*Leider nur in Bewegung witzig: Bisons Headbanger-Technik.*



*Uff: 240 Kilo fliegendes Schnitzel direkt in den Magen.*

# ROM CHECK

sorgen schon dafür, daß niemand größenwahnsinnig wird). Der Zweispielermodus gewinnt erheblich an Leben, weil Ihr mit verschiedenen Charakteren chancengleich gegeneinander antreten könnt. 240 bis 280 Mark für das Importmodul sind allerdings ein Preis, der auch für Fre-



*Frauen-Catch: Chun Li gegen Zwillingschester macht Laune.*



*Urwald-Liebling Blanka hat ebenfalls Fliegen gelernt.*

## super

Die Turbo-Variante hat gegenüber dem Vorgänger zweifellos gewonnen, ohne auch nur einen Deut an Spielbarkeit zu verlieren. Die beeindruckende Kapazitätssteigerung auf 24 MBit wurde in erster Linie in opulenterer Grafik und zusätzliche Digi-Sounds investiert. Mit den neuen Spezialattacken verschiebt sich das gesamte Kräfteverhältnis der Kämpfer: Die flinke Chun Li wird fast unschlagbar, die vier Schlußgegner büßen eine gute Portion an Schrecken ein. Vor allem im Solomodus tut Ihr Euch damit leichter. (die schnellen Attacken mit drei oder vier Turbo-Sternen

aks an die Schmerzgrenze geht. Abschließender Kommentar? Wir haben uns wirklich ernste Gedanken gemacht, um wieviel wir mit der Wertung hochgehen müssen. Immerhin ist Streetfighter II besser als je zuvor. Doch erstens ist's immer noch dasselbe Spiel und die gleiche Idee und zweitens kostet das Modul so viel, daß wir nicht allzu viel raufgehen... 5-Star/hu

Spieltyp:

Hersteller: **Capcom**  
 Testversion von: **Game Express**  
 Anzahl der Spieler: **1-2**  
 Features: **Turbo-Option, Continues, einstellbarer Schwierigkeitsgrad,**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **250 Mark**

**63%** Grafik  
**50%** Musik  
**70%** Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **92%**

SUPER NINTENDO

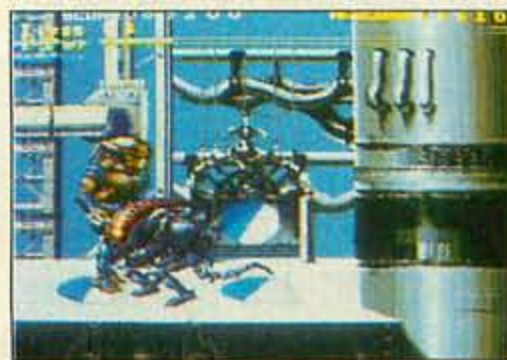


## Monsterduell **Aliens vs. Predators**

Ein Prügelspiel mit galaktischer Starbesetzung beamt uns Activision in die Redaktion. *Aliens vs. Predator* verschleißt gleich zwei Kinohits und vermengt die ursprünglichen Stories zu einer eigenen Handlung: Beim Tunnelgraben auf einem fremden Kolonialplaneten entdecken Arbeiter Eier der tödlichen Aliens-Brut. Auf diesen Moment haben die Chitinwesen nur gewartet. Rasch ist der gesamte Planet ein Opfer der fremden Lebensform. In höchster Not gelingt ein Hilferuf an die Lichtjahre entfernte Erde. Dieser S.O.S.-Ruf ist Musik in den Ohren einer anderen fremden Macht – nicht weniger gefährlich als die insektenartigen Schalentierchen – den Predators. Mit Arni Schwarzenegger als Ober-Predator lockten die galaktischen Raufbolde

Massen in die Kinos. Hitze und Gewalt braucht diese Kampfmaschine wie andere die Luft zum Atmen. Ohne Zögern nimmt der Predator die Chance zu einem gemütlichen Fight wahr. Zuerst werden mit Eurer tatkräftigen

Unterstützung alle Tunnels und unterirdische Gänge von Aliens befreit. Dabei bespucken Euch die Biester mit ätzendem Speichel. Neben knallharten Faustschlägen kämpft der Predator auch mit Speer, Diskus und Laser. Die Waffen materialisieren sich für wenigen Sekunden am Boden und müssen rasch berührt werden – ansonsten verschwinden sie wieder im Nichts. Die Aliens erweisen sich als eine recht zähe Spezies – überaus hart im Nehmen. Bis der Untergrund, die Stadt, die Raumstation und schließlich das Schiff frei von Aliens sind, habt Ihr sicher



*Sämtliche Aliens sind zu vernichten: sie stecken in Tunnels, in den Straßen, der Raumstation und sogar im Raumschiff*

*Der Ober-Alien bringt Euch ganz schön in Bedrängnis*

einen lahmen Trigger-Finger und ein heißgelaufenes Super NES.

*gut*

Das Spielprinzip lehnt sich an die großen Prügelspiele wie *Street Fighter* etc. an. Plakative Sprites füllen fast den gesamten Bildschirm. Allerdings fehlt dem Modul die Klasse der Vorbilder wie raffinierte Schlagkombinationen, die Geschwindigkeit und ein 2-Spieler-Modus. Die Gegner beschränken sich fast ausschließlich aufs Spucken – mit der Zeit wird das arg langweilig. Eintönig auch die langgezogenen Levels mit den immer gleichen Szenarien. Die Musik klingt zwar recht ordentlich – aber auch hier gilt: immer wieder das selbe alte Lied. Etwas Abwechslung – jedes Level hätte einen Song verdient – hätte dem Modul gut getan. Positiv das Konfigurationsmenü: **Variable Spielstärke von Novice bis Experte, Continue, abschaltbare Musik bzw. FX-Sounds und die Anzahl der Leben lassen sich einstellen.** mn

Spieltyp:

Hersteller: **Activision**

Testversion von: -

Anzahl der Spieler: **1**

Features: -

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **130 Mark**

**68%**

Grafik

**55%**

Musik

**53%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**



Gegenüber NES und Mega Drive hat die Krötenkloperei an Reiz verloren

## Froschschenkel Battletoads

Die härteste Konkurrenz der Turtles hat ihren Weg auf das Super Nintendo gefunden. Waren sich die *Battletoads*-Spektakel auf NES und Mega Drive spielerisch noch sehr ähnlich, haben die Entwickler in der Super-Nintendo-Version von neuem den Farbstift walten lassen. In bunter Umgebung prügelt Ihr Euch alleine oder zu zweit gegen die feindlichen Schweinekerle durch. Erst, wenn Ihr alle Feinde auf einem Streckenabschnitt zerklopft habt, dürft Ihr weiterlaufen. Neue Hindernisse wie abstürzende Landschaftsteile und Brücken sollen Abwechslung ins Spiel bringen. Wie schon bei den Vorgängern, ist der letzte Schlag, der dem Gegner den Garaus macht, mit einem netten Grafikgag garniert. Ihr schickt die Gegner mit der Hammerfaust, dem Mega-Treter oder einem riesigen Gehörn ins Jenseits. Zum Prügeln kommt Ihr mit einer Taste aus, Spezialattacken wie das Kloppen nach

beiden Seiten werden je nach Situation automatisch ausgeführt. Im Prügeln unterscheiden sich die beiden Teilnehmer "Rash" und "Pimple" nur geringfügig – während die Hauptfigur Pimple mehr die grobe Taktik an den Tag legt, nutzt Rash im Zwei-Spieler-Modus seine Karatefähigkeiten. Wie schon erwähnt, wurde das Spiel leicht umgebaut: Ihr findet am Level-Ende andere Endgeg-

ner vor, der "Abseil"-Level wird auf dem Super Nintendo mit einer schwebenden Plattform statt des Seiles realisiert. Am High-Speed-Level, in dem Ihr mit einem Hoover-Bike herannahenden Wänden ausweicht, ist gleich geblieben (er wurde nur schwerer gestaltet). Untermalt wird das fröhliche Krötenkloppen mit poppigen Musikthemen.

gut

Leider schlägt die Super-Nintendo-Version qualitativ eher nach der etwas



Abwechslungsreich ist das Modul nach wie vor, leider sind einige gute Ideen dem neuen Design zum Opfer gefallen



mißglückten Game-Boy-Ausgabe. Schade, daß die innovativen Ideen der NES-Version nicht übernommen wurden. Der erste Endgegner (Ihr bewert ihn mit seiner eigenen Munition) mußte schon einem verhältnismäßig einfallslosen Steinschwein weichen, dem Ihr einfach einige Schläge verpaßt. Blieben die Vorläufer durch die tollen Ideen und den Abwechslungsreichtum richtig spannend, habt Ihr dagegen auf dem Super Nintendo einmal alle Schlagvarianten gesehen, macht sich die Langeweile breit. Die Öde wird nur vom Frust unterbrochen, wenn Ihr in der Hochgeschwindigkeitsstufe nicht weiterkommt. So verdient sich das knapp überdurchschnittliche Modul gerade noch den Terminus "Nett, aber belanglos". Eine Konkurrenz für *Turtles in Time* ist's leider nicht geworden. Denkt vor dem Kauf des Moduls daran, daß bei den *Battletoads* der erste Eindruck der beste ist. Was zuerst unheimlich witzig aussieht, läßt nach längerer Spielzeit stark nach. *jb*

Spieltyp:   

Hersteller: Tradewest

Testversion von:

Game Express

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

63%

Grafik

73%

Musik

50%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **73%**



Der sich den Wolf tanzt

## Wolfchild

Core Design setzt nach und nach seine ganzen Amiga-Spiele für die Konsolen um. Nach dem Debüt von *Chuck Rock* auf Mega Drive und Super Nintendo kommt nun auch die Saga um den wandlungsfähigen Saul auf Nintendos 16-Bit-Konsole. Die Geheimorganisation Chimera entführt den Vater des Helden, der als genialer Genforscher ein Heer aus Mensch-Tier-Kreaturen erschaffen soll. Mit den Überresten aus Vatis Labor kann sich Saul, sofern er bei voller Gesundheit ist, in einen Werwolf verwandeln und statt normaler Faustschläge Energiebündel austeilen. Auf der Suche nach seinem Vater steuert Ihr Saul in Seitenansicht durch fünf plattformlastige Level und bekämpft die Mitglieder der Chimera. Erreicht Eure Energieleiste durch das Auflesen des entsprechenden Extras die volle Stärke von acht Einheiten, verwandelt Ihr Euch in den Werwolf. Steckt Ihr als Wolf mehr als vier Treffer

ein, werdet Ihr wieder zum Menschen. Neben Energie-Extras findet Ihr Smartbombs und Extra-Waffen (die Ihr jedoch nur als Wolf benutzen könnt). Taktisch in den Levels verteilt gibt's auch Pfeil-Symbole, die als Rücksetzpunkte dienen. Benutzt Ihr ein Continue, beginnt Ihr jedoch wieder am Level-Anfang. Mit etwas Geschick entdeckt Ihr neben den "offensichtlichen" Bonus-

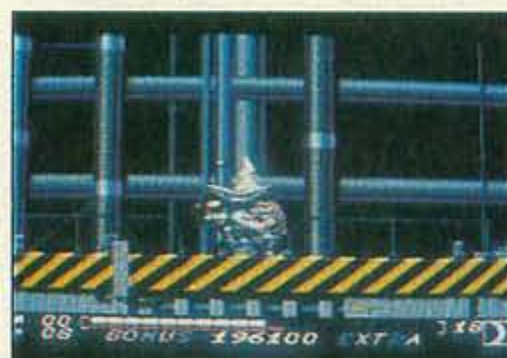
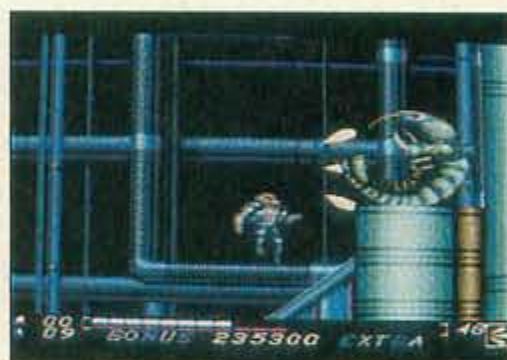
gegenständen auch jede Menge Geheimräume mit versteckten Extras. Wie üblich erwarten die Obermotze am Level-Ende unterschiedliche Bekämpfungsmethoden. Die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur darin, wie oft Ihr einen Feind treffen müßt, bis er den Löffel abgibt.

*geht so*

Auf dem Amiga war *Wolfchild* vor knapp zwei Jahren noch ein echtes Highlight. Meßt Ihr das Spiel am heutigen

Vor zwei Jahren noch ein Hit auf Computern sackt *Wolfchild* auf Konsolen-Mittelmaß ab

Standard der Super-Nintendo-Action-Jump'n'Runs, kommt *Wolfchild* jedoch über das Mittelmaß kaum hinaus. Besonders aufregend ist die ganze Geschichte nicht (vielleicht wäre mit den originalen Zwischensequenzen noch was zu retten gewesen). Dazu kommen Fehler im Level-Design: An einer Stelle im Wald gelangt Ihr beispielsweise auf eine Plattform, die nach dem Betreten explodiert. Schafft Ihr den Sprung auf die nächste Ebene nicht, gibt's keine weitere Möglichkeit, die Ebene noch zu erreichen. Die Plattform erscheint erst wieder, wenn Ihr ein Leben verwirkt habt. Außerdem enthält das Modul einige Logik-Fehler: Während Holzkisten generell Extras verbergen, stellen sich Kisten auf einem Förderband als feindlich heraus. Allein mit diesen beiden Ungereimtheiten verliert Ihr völlig unschuldig ein Leben und einen Gesundheitspunkt. Wer auf stupides Durchkämpfen steht, kann sich *Wolfchild* zulegen, andere Action-Fans finden leicht ein besseres Spiel. *jb*



Über fünf Level jagt Ihr die Chimera. Die Verwandlung ist die einzige Zwischensequenz, die vom Amiga übernommen wurde.

Spielertyp:

Hersteller: Core Design

Testversion von: Vision

Anzahl der Spieler: 1

Features: 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

62%

Grafik

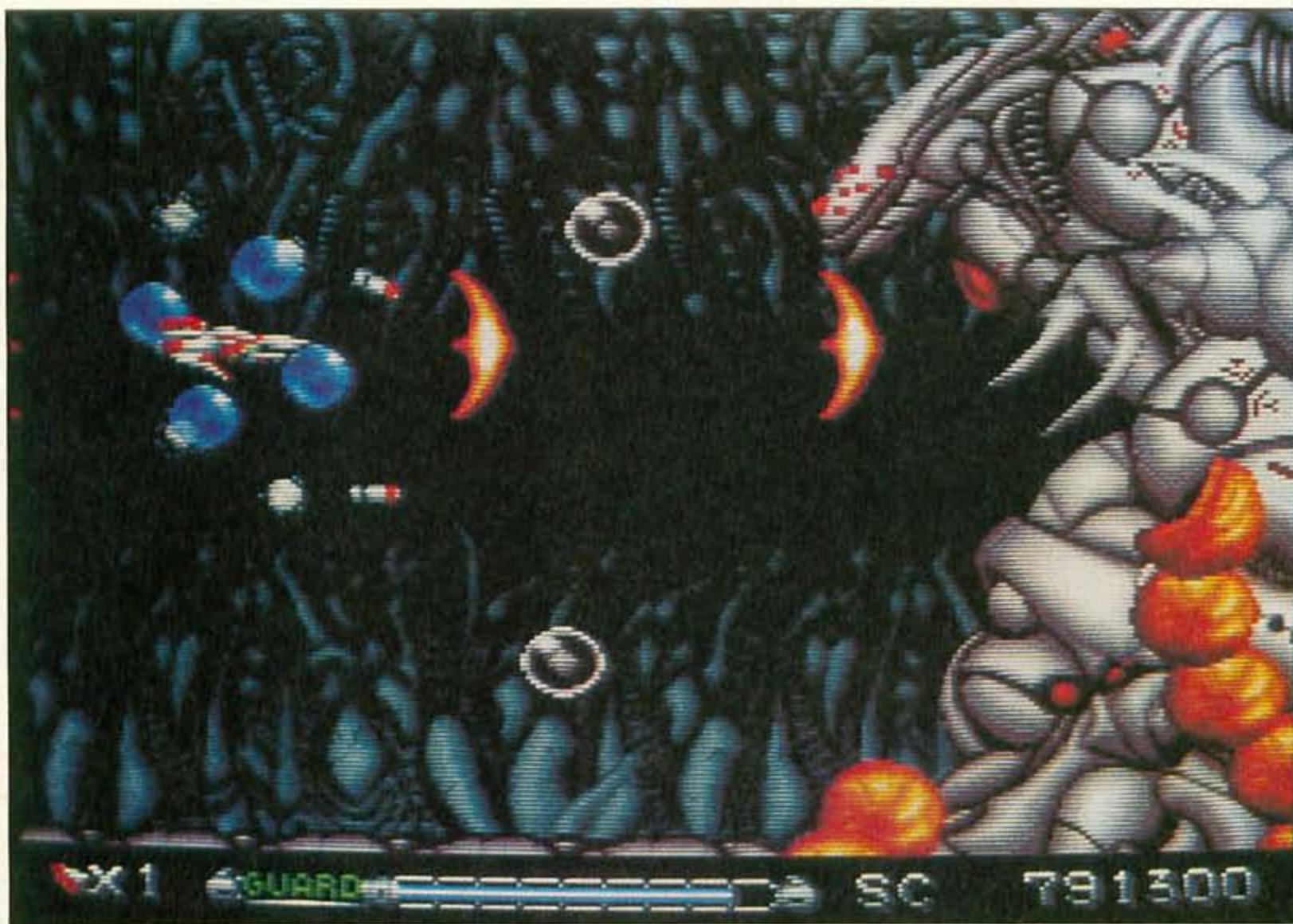
61%

Musik

59%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**



## Hart wie Stahl

# Biometal

**G**leich zu Beginn des Spiels prangt vor dem Title-Screen das fette Logo von "2 Unlimited". In der Tat ist die Begleitmusik des ersten Levels eine gute Umsetzung des bekanntesten Stücks des Dancefloor-Duos. Das Spiel selbst ist ein klassischer Horizontal-Scroller mit jeder Menge Feind und Action. Verglichen mit anderen Weltraumballereien wie zum Beispiel *Super Aleste* fällt das Extra-Waffen-System etwas mager aus. Drei verschiedene Schußarten sind über drei Stufen aufrüstbar. Die Standardwaffe darf zum Streuschuß ausgebaut werden. Der Laser wird mit aufgelesenen Extras durchschlagskräftiger und die "Wave" ballert aufgeböhrt auch nach hinten. Als Zusatzbewaffnung gibt's ebenfalls drei verschiedene Raketenwerfer. Ein kleines Schmanckerl ist der aktivierbare Schutzschild. Auf Knopfdruck kreisen blaue Kugeln um Euer Raumschiff, die feindliche Schüsse

abhalten. Mit einem weiteren Kommando dürft Ihr den Schild sogar als Waffe gegen den Feind schleudern. Da der Schild jedoch eine begrenzte Energie hat, die sich auch nur langsam wieder auflädt, ist ein sparsamer Umgang ratsam. Grafisch ist *Biometal* ein Sammelsurium aus bekannten Shootern. Hier eine Alien-Struktur, da eine Gradius-For-



*Auf die gelungene Grafik könnt Ihr bei dem ultraschweren Ballerspiel selten achten. Technisch ist's kein Highlight.*

mation und dort ein R-Type-Endgegner – das meiste kommt einem irgendwie bekannt vor.

*geht so*

Ich fühl' mich echt geehrt, wenn die Entwickler von *Biometal* glauben, ich könnte das Spiel auf Anhieb durchzocken. Ein derart schweres und feindreiches Ballerspiel ist mir noch nicht untergekommen. Der Spieler wird förmlich von Feinden überrannt (viele Gegner,



*Onkel R-Type läßt grüßen. Die meisten Feinde sind irgendwo geklaut.*

schnell und heftig). Die Spiel-Designer wollten wohl mal zeigen, wieviele Sprites das Super Nintendo verwalten kann. Daß die Konsole dabei stöhnend in die Knie geht und sich durch heftigstes Flackern etwas Luft verschafft, hat die Programmierer, so scheintes, nicht gestört. In der Masse der Gegner verschwindet das eigene Raumschiff oft komplett. Daß Ihr draufgegangen seid, merkt Ihr meist erst daran, daß Eure Bewaffnung wieder Stufe eins hat. Ich muß sagen, mir ist *Biometal* einfach zu heftig. Ich kann nicht einmal sicher sagen, ob's nun viele oder wenige unfaire Stellen gibt. Es ist auf jeden Fall eins der seltenen Spiele, die wir nur Profis empfehlen können. Ein Einsteiger hat nach Sekunden seine Schiffe verheizt, ein Fortgeschrittener kommt vielleicht sogar mit dem letzten Schiff am ersten Endgegner vorbei. *Baller-Freaks*, die gerne auf Granit beißen, sollten sich's mal geben, alle anderen wären wohl nur frustriert. *jb*

Spieltyp:

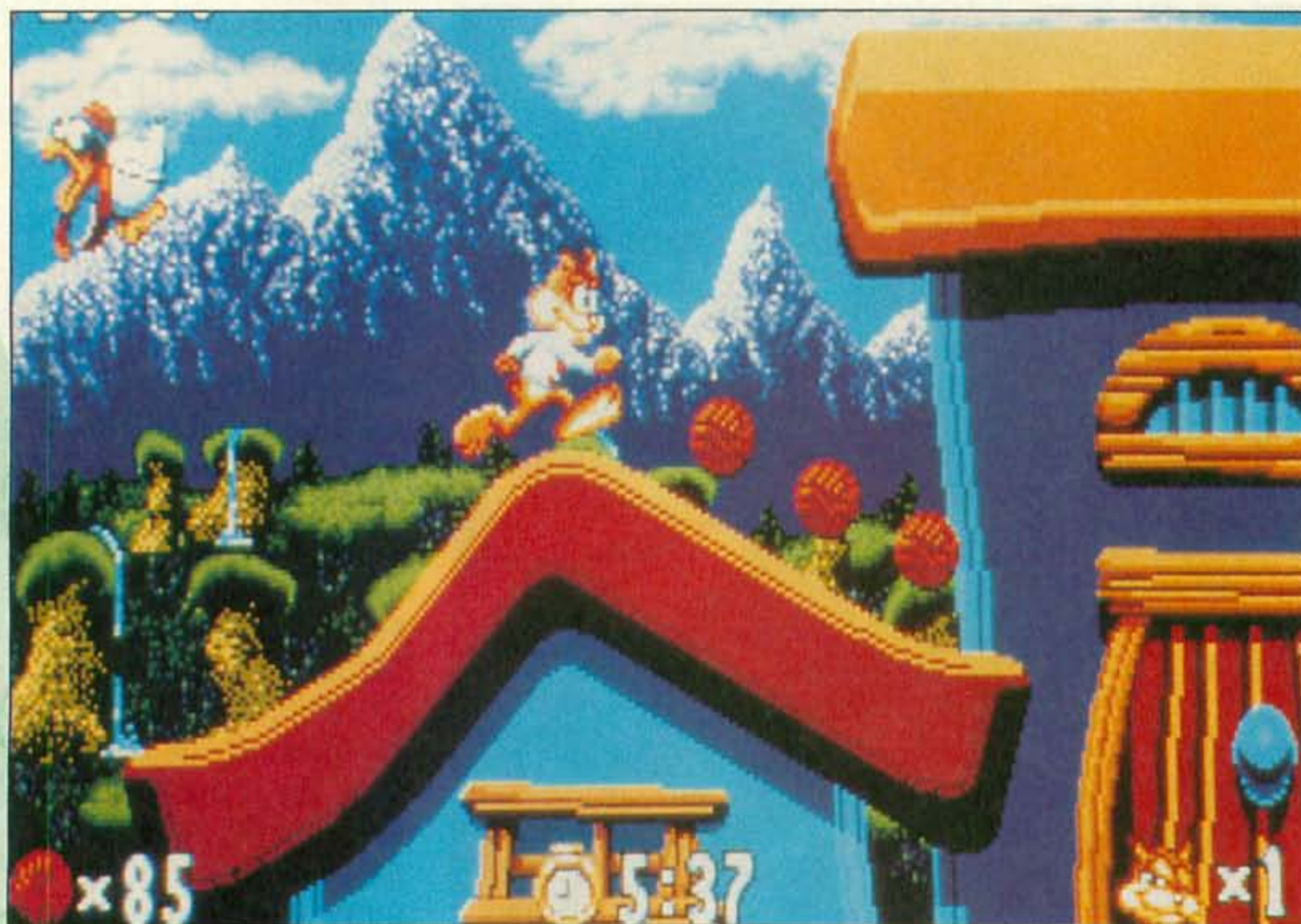
Hersteller: **Activision**  
 Testversion von: **Allan**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade**  
 Geeignet für: **Profis**

Ca.-Preis: **130 Mark**

**68%**  
 Grafik  
**72%**  
 Musik  
**58%**  
 Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **67%**



Selbst die frische Alpenluft ist alienverseucht. Da hat unser Kater tüchtig zu tun.

cher Bubsy mühelos mit-halten. Witzige Gesten und aufwendige Animationen, wie man sie bisher allen-falls in Trickfilmen gesehen hat, fesseln Jung und Alt am Joystick. Toll die High-speed-Passagen im Sonic-stil – kein Flackern oder Ruckeln beeinträchtigt das Spielvergnügen. Störend wirkt allenfalls die mitunter ungenaue Steuerung. Manchmal rennt der Luchs einfach weiter, wenn er laut Controller eigentlich still-stehen sollte. Viel Lob gibt's für die originellen Klangeffekte. Läßt man Bubsy beispielsweise zu lange warten, startet eine lustige Bildersequenz: nach ungeduldigem Füße-tappen springt uns Bubsy förmlich ins Auge und klopft von hinten auf den Monitor-bildschirm – untermalt von einem realistischen "tok-toktok"-Sample. Leider fehlen den beschwingt, lu-stigen Liedchen das Ni-veau. Die Begleitsongs sind bieder und altbacken, lassen sich aber auch ab-schalten. Fazit: Antesten, man hat ja ohnehin nicht viel zu lachen. *mn*

## Haarig Bubsy

Wer kann die Woolies stoppen, wenn nicht Kater Bubsy? Die Invasion der doppelköpfigen Königin und ihrem wollüstigen Alien-Volk ist voll im Gange, und nur Bubsy scheint das Verschwinden aller Wollknäuel dieser Erde zu bemerken. In letzter Not schafft der schlaue Luchs einfach jeden Wollball auf die Seite, und vergrault damit den ungebetenen Gästen den Aufenthalt im Sol-System. Aufgeräumt wird mittels gezielten Sprüngen auf den Kopf der Fremden – puff und es gibt ei-



Je wilder, desto lieber! Bubsy im Sonic-Tempo auf der Achterbahn.

nen wollefressenden Alien weni-ger. Im Schlepptau der Invaso-ren treiben allerdings weitere seltsame Gestalten ihr Unwesen: wildgewordene Klaviere poltern Euch entgegen, lichtscheue Monster bevölkern Geheimgän-ge und Höhlen – Wüstenhaie und Wildwesthamster machen die Gegend unsicher.

gut

Mit großem Tamtam und einem beachtlichen Werbeaufwand stürmt Accolade den Jump'n'Run-Olymp, um dort den einsamen Hel-den Mario und Sonic Ge-sellschaft zu leisten. Gra-fisch kann der kleine "Ach, ist der süß!"-Herzensbre-



Schwebend ist der liebe Luchs allen überlegen. In der Luft ist der Comicheld praktisch unbesiegbar.



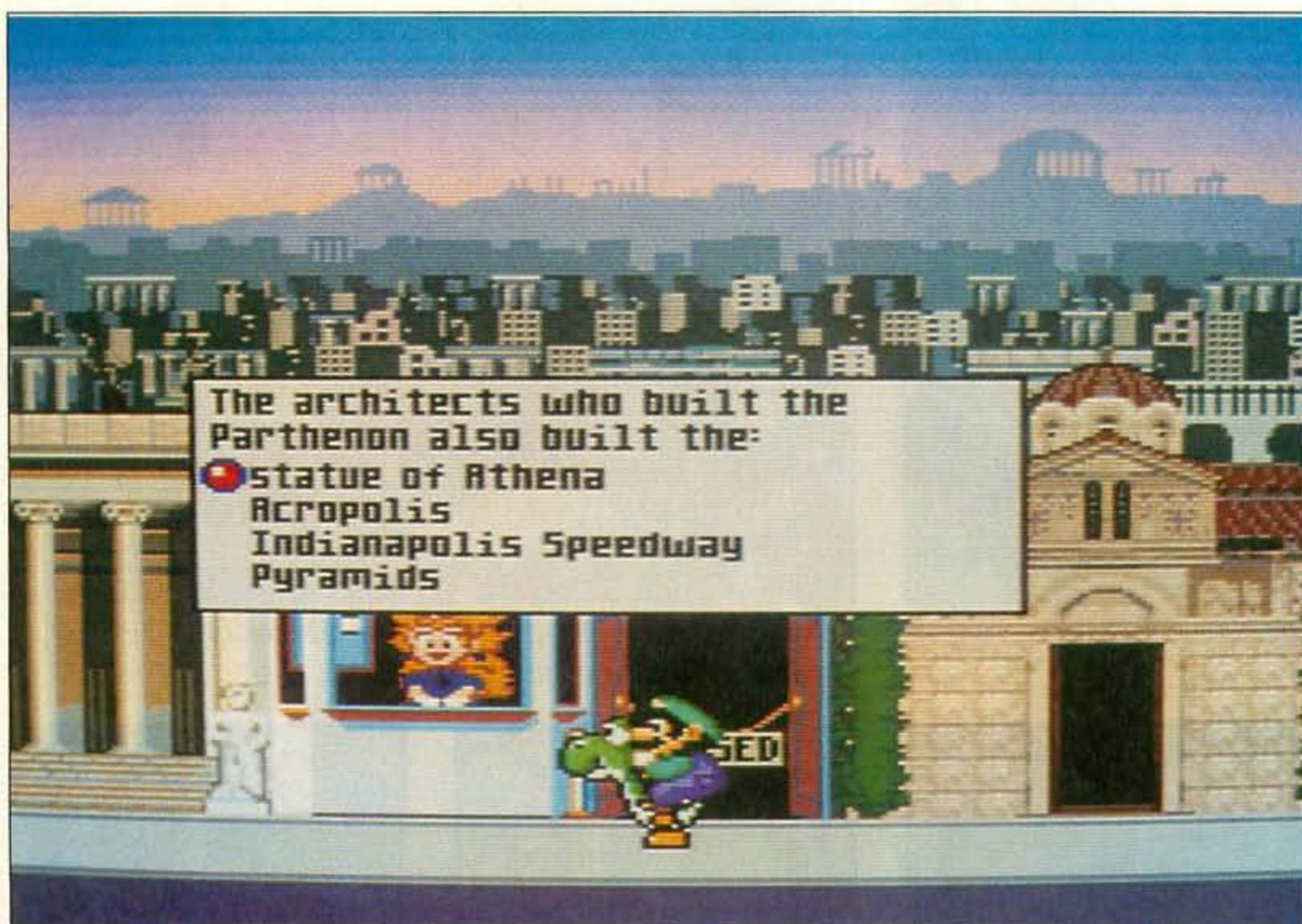
Spieletyp:

Hersteller: **Accolade**  
 Testversion von: **Accolade**  
 Anzahl der Spieler: **2**  
 Features: **Continue, Paßwörter, abschaltbarer Sound und Musik**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Profis**  
 Zirka-Preis: **130 Mark**

**80%**  
 Grafik  
**40%**  
 Musik  
**57%**  
 Soundeffekte

SPIEL-  
 SPASS: **70%**





Wenn's in deutsch kommt, ist Mario is Missing ein prima Erdkundetrainer für Kids

Nimm Unterricht

## Mario is Missing

Was sich anfangs nach einem Jump'n'Run aus der Super-Mario-Serie anhört, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als reines Lernspiel. Das Thema ist hier Erdkunde. Wie der Titel schon verrät, spielt Ihr nicht mit Mario, sondern steuert seinen Bruder Luigi. Um den entführten Mario zu finden, löst Ihr Rätsel. Betretet Ihr einen Level, befindet Ihr Euch in einer fremden Stadt. Durch das Befragen von Passanten sollt Ihr nun herausfinden, wo Ihr seid. Wißt Ihr's, steuert Ihr auf einer Landkarte Euer Reittier Yoshi zu eben dieser Stadt. Die nächste Aufgabe ist das Finden von drei Kulturgegenständen. Diese wurden von den in der Stadt herumlungernenden Koopas gemopst. Durch fleißiges Zerhüpfen bringt Ihr die Gegenstände an Euch. Diese tragt Ihr dann an die Stel-

len in der Stadt, an denen sie fehlen. Unterwegs sammelt Ihr Informationen zu den einzelnen Gegenständen. Bevor Ihr Euch der Fundsachen entledigt, stellt Euch Prinzessin Toadstool nämlich noch einige Fragen zum jeweiligen Objekt. Sind alle Kul-



Ihr erkennt Städte, lernt Wissenswertes über Sehenswürdigkeiten und das Lesen eines Stadtplans

turgüter wieder an Ihrem Platz, dürft Ihr die Stadt verlassen und die Rätsel beginnen an einem anderen Ort von neuem. Nach fünf Städten stellt sich ein Endgegner aus dem Koopa-Clan zum Kampf. Auch er wird in klassischer Mario-Manier zerhopst. Gesundheitspunkte oder Leben habt Ihr dabei nicht zu verlieren.

gut

Mario is Missing ist eigentlich kein Spiel in unserem Sinne. Es enthält keinerlei Geschicklichkeits-



anforderungen. Genauso wenig ist taktisches Geschick gefragt. Geeignet ist das Erdkunderätsel fast nur für Kids im Grund- und Hauptschulalter. Man lernt, Länder und Städte auf einer Weltkarte zu lokalisieren, was für Sehenswürdigkeiten es in den einzelnen Weltstädten gibt, und daß man Bürgersteige zu benutzen hat. Zudem müßt Ihr Euch die wichtigsten Infos über die Sehenswürdigkeiten merken, um die Fragen beantworten zu können und einen Stadtplan lesen. Von einem steigenden Schwierigkeitsgrad fehlt jede Spur. Viel Mühe hat sich Nintendo bei der Umsetzung des Spiels nicht gegeben. Ihr steuert einen grün gefärbten Mario, der sich nach denselben Routinen bewegt, wie in Super Mario World. Nur wirklich lerneifrige oder neugierige Kinder verspüren bei Mario is Missing eine gewisse Motivation. Als Geschenk an den lernfaulen Nachwuchs ist das Modul jedoch zu empfehlen. Es hält sich zwar nicht deutsche Lehrpläne, fördert aber die Allgemeinbildung. *jb*

Spieltyp: Hersteller: Nintendo  
Testversion von: Nintendo  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

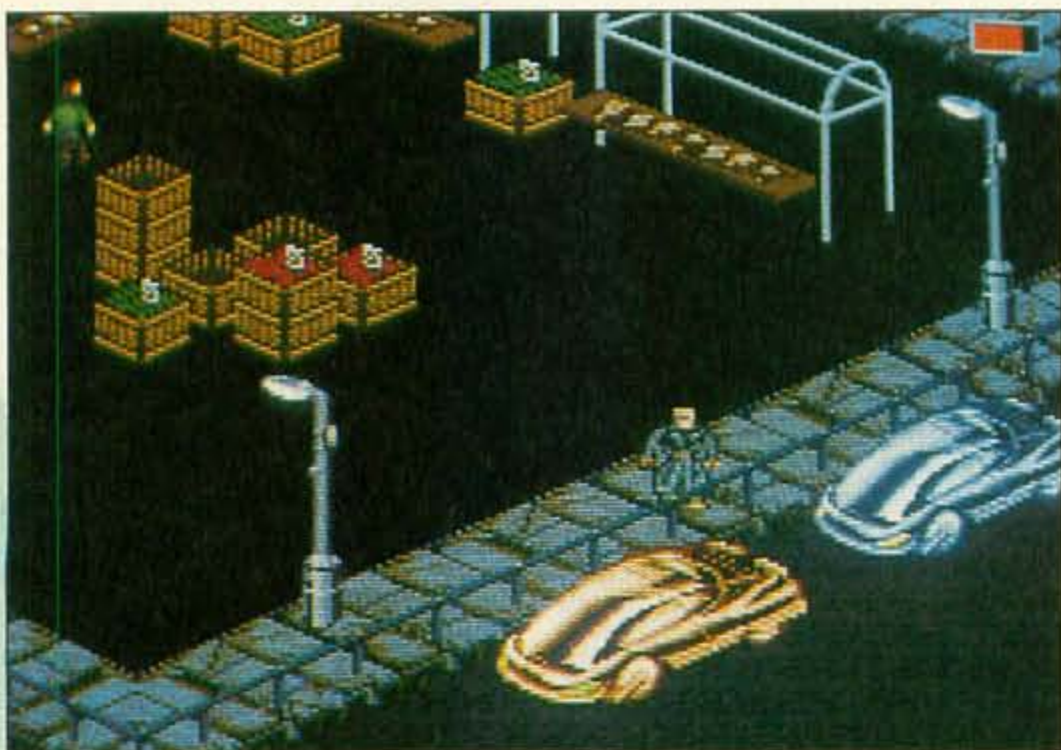
Geeignet für: Einsteiger

Ca.-Preis: 120 Mark

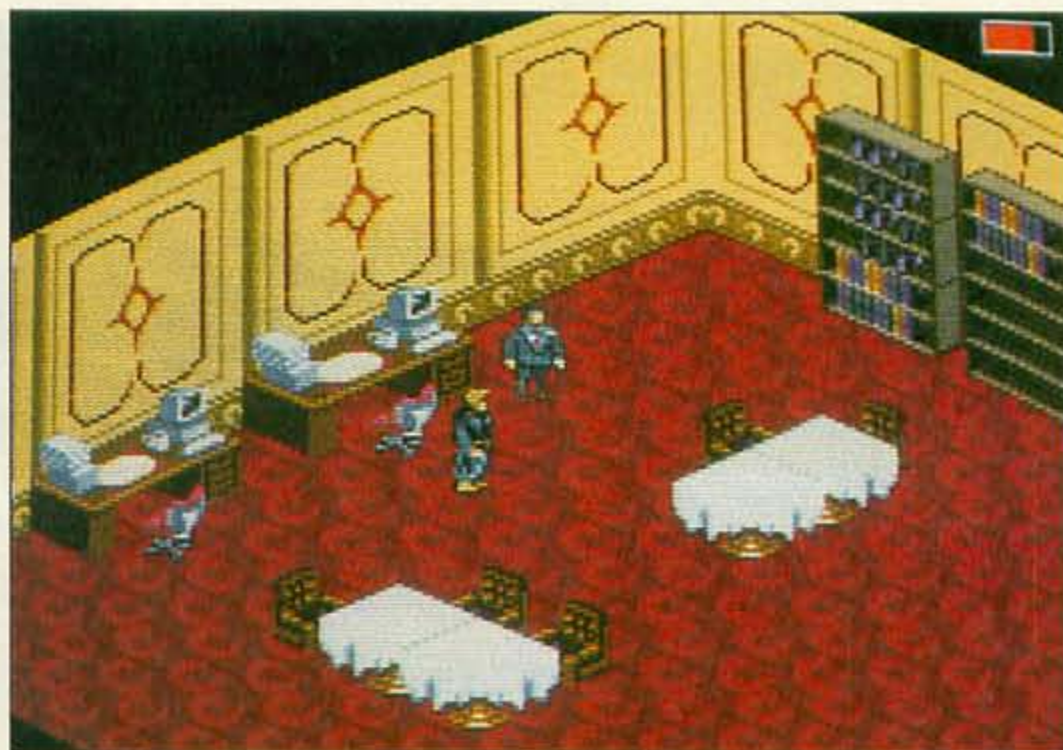
54% Grafik  
60% Musik  
30% Soundeffekte



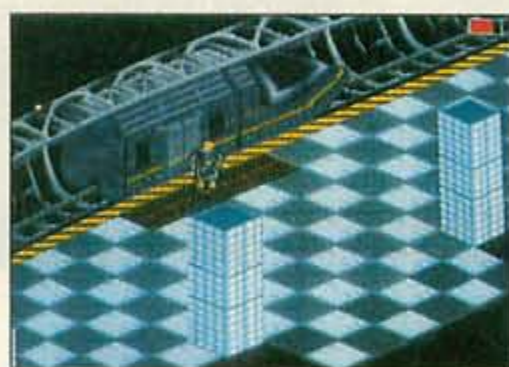
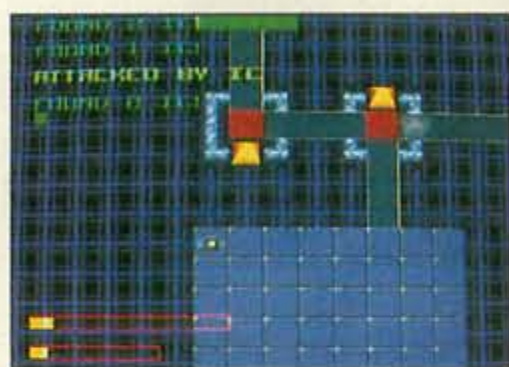
SPIEL-SPASS: **61%**



Markt & Technik: Mami fährt mit HighTech zum Einkaufen



Sogar höchst konservative Vampirfürsten arbeiten schon mit dem Pentium auf dem Schreibtisch



Die Erfolge Eurer Kämpfe, neue Errungenschaften und Fortschritte könnt Ihr auf dem Statusbildschirm verfolgen

**W**ir befinden uns inmitten einer wilden Zukunftsvision, 50 Jahre nach der Wende zum neuen Jahrtausend: Die Straßen von Seattle sind ein heißes Pflaster geworden. Shadowrunner erledigen für die richtige Summe jeden Auftrag. Diese skrupellosen Typen kommen in den verrücktesten Farben, Formen und Gewichtsklassen vor: Von Cyborgs über Orks bis hin zu Zauberern ist hier alles und jeder vertreten. Nach einem Jahrhunderte währenden Schlaf sind die Schrecken des Mittelalters, die Zwerge, Trolle, Orks und Halbwesen unserer Alpträume zu neuem Leben erwacht und nehmen ihren erbitterten Kampf gegen die Fesseln der Technologie auf.

In Eure Hände wird das Schicksal und die Steuerung von Jake Armatage, einem Shadowrunner, gelegt. Jake erwacht mit Gedächtnisschwund und schweren Schäden an seinem im Gehirn integrierten Cybersystem. Eure Aufgabe ist es nun, Jakes Geschichte aus diversen Puzzlestücken zusammenzusetzen und ihn seiner Bestimmung

zuzuführen. Ihr durchkämpft das Stadtgebiet Seattles auf der Suche nach Jakes Widersacher, dem gefürchteten Dämon Drake. In der gewitzten Mischung aus Adventure und Rollenspiel bestimmt Ihr die Formung Eures Heldenprites mittels eines Statusbildschirmes, auf dem durch Kampferfahrung gesammelte "Karmapunkte" in verschiedene Fähigkeiten investiert werden. Auf diese Weise können Widerstandskraft, Stärke, Charisma, Geschick im Umgang mit Waffen sowie magisches Können perfektioniert werden. Mit Nuyen, dem Zahlungsmittel der Zukunft, werden stärkere Waffen, Rüstung und neues Equipment für Euer Cybersystem erworben. Ihr könnt damit auch Söldner oder Decker anheuern und in Eure Dienste stellen. Decker besitzen die Fähigkeit, in Computersysteme einzudringen und

dem System wichtige Informationen zu entlocken. Mit der entsprechenden Ausbildung könnt Ihr diese abgedrehte Reise auch selbst wagen.

*gut*

Obwohl die Atmosphäre des Buches und des Papierrollenspiels einigermaßen eingefangen wurde, kann das Videospiel wegen Längen im Verlauf und Umständlichkeiten bei der Steuerung nicht voll überzeugen. Aufgrund des immensen Spielumfangs dürfen kleine Lieblosigkeiten in der grafischen Gestaltung verziehen werden. Musikalisch ist alles im Lot: Spannend bis hintergründig fies werden die Szenarien passend unterlegt. Sieht man

einmal von diversen Unzulänglichkeiten ab, bleibt ein für Konsolenverhältnisse recht ungewöhnliches Spiel mit "Bladerunnercharme", das alleine schon durch diese Tatsache Euer Interesse wecken sollte. fh

Spieltyp: Hersteller: Data East  
Testversion von: Bastion  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

69%

Grafik

71%

Musik

52%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **72%**

# GAME EXPRESS

## MEGA DRIVE

Jungle Strike dt	109.-	CD Ecco the Dolphin us	99.-
X-Men	Preis auf Anfr.	CD Final Fight us	99.-
Landstalker	Preis auf Anfr.	CD Hook	89.-
Pirates Gold	Preis auf Anfr.	CD Jaguar XJ220 us	99.-
Mortal Kombat	Preis auf Anfr.	CD Time Gal us	99.-
Royale Rumble	Preis auf Anfr.	CD Wonderdog us	89.-
Streetfighter II	Preis auf Anfr.	CD Spiele us/jp ab	79.-
Zombies Ate my Neighbours	Preis auf Anfr.	Chakan dt	99.-
Agassi Tennis nur RGB	89.-	Cool Spot dt	99.-
Alien III us	79.-	Crüe Ball us	69.-
Amazing Tennis	99.-	Desert Strike us/dt	79.-/89.-
Another World dt	99.-	Double Dragon dt	49.-
Aquatic Games us/dt	49.-	Dragons Fury dt	99.-
Ariel us	59.-	Eco Dolphin dt	99.-
Bad Omen jp	29.-	Euro Club Soccer dt	99.-
Batman dt	39.-	F22 us	79.-
Batman Returns us/dt	69.-/99.-	Fatal Fury us/dt	99.-
Battletoads	89.-	Firemustang jp	49.-
Block out jp	29.-	Flashback dt	99.-
Bulls vs Lakers dt	99.-	Flintstones us	89.-
Cadash us	39.-	G-Loc	49.-
Carmen San Diego	49.-	Galahad us/dt	49.-
CD Batman us	99.-	George F. Boxing us	69.-
CD Dracula us	99.-	Global Gladiator dt	99.-

Gods (nur auf 60Hz)	79.-	Shining Force (mit 60Hz Adapter)	109.- (149.-)
Golden Axe III	99.-	Shining i.t. Darkness	129.-
Grandslam Tennis dt	99.-	Shinobi II	99.-
Greendog dt	49.-	Side Pocket dt/us	99.-/89.-
Hardball 3	99.-	Sonic II jp/dt	69.-/89.-
Hit the Ice us	59.-	Splatterhouse III	99.-
Home Alone dt	49.-	Streets of Rage II dt	89.-
Indiana Jones dt	99.-	Strider II dt	99.-
James Bond 007	79.-	Summer Challenge	99.-
James Pond dt	39.-	Sunset Riders dt	99.-
Jewel Master us	39.-	Super Battle Tank us	89.-
Joe Montana 92	59.-	Super Shinobi dt	49.-
Joe Montana III us	89.-	Terminator II us/dt	89.-/99.-
John Madden 93 us	89.-	Terminator dt	89.-
Jordan vs Bird us	49.-	Thunderforce IV dt	99.-
Leaderboard Golf us	79.-	Tiny Toons dt	99.-
Lemmings dt	99.-	TMNT Turtles dt	89.-
LHX Attack Chopper us	89.-	Toe Jam & Earl jp	39.-
Lotus Turbo C. dt	99.-	Turbo Outrun dt	39.-
Marble Madness dt	49.-	Turrican dt	39.-
Mega lo Mania dt	99.-	Universal Soldier dt	39.-
Micro Machines dt	89.-	USA Team Basketball us	99.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-/99.-	World of Illusion dt	89.-
Mutant League Football us	89.-	WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
NBA-Allstar Challenge us	89.-	Streetfighter 6Buttons Pad	39.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Japan Converter	19.-
Outrun 2019	99.-	Converter us 60Hz auf dt	49.-
Pac-Mania us	89.-	CD Converter us/dt/jp	109.-
PGA Tour Golf I us	69.-	RGB Kabel	29.-
PGA Tour Golf II us/dt	89.-/99.-	Honey Bee Pad	39.-
Phelios dt	49.-	Manacer dt	129.-
Power Monger dt/us	99.-/89.-	Action Replay PRO	99.-
Predator II us	89.-	Magnum Set	349.-
Rambo III dt	49.-	Mega Drive o. Spiel dt	199.-
Risky Woods dt	49.-	CK us inkl. 6 Spiele	599.-
Road Rash II	89.-	Umbau Megadrive auf 60Hz	59.-
Role the Rescue dt	99.-		
Shadow o.t. Beast II us	69.-		
Thunderforce II dt	49.-		
Thunderforce IV dt	99.-		

Neu: T-Shirts Tiny Toons, Tazmania usw. ab 35.-

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

Mario Collection	Preis auf Anfr.	Gods us/dt	109.-/119.-
Streetfighter Turbo Chall.	Preis auf Anfr.	Harley Humongous	99.-
Super Slapshot	Preis auf Anfr.	Hat Trick Hero jp	79.-
Mortal Kombat	Preis auf Anfr.	Hit the Ice us	79.-
T2 Judgement Day	Preis auf Anfr.	Hook us	99.-
E.V.O.	Preis auf Anfr.	Ikari Warriors	119.-
World Heros	Preis auf Anfr.	Jaki Crush	119.-
Actraiser dt/us	119.-/109.-	James Bond jr. us	89.-
Addams Family II	109.-	Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
Alien III us/dt	109.-/119.-	Joe & Mac us	99.-
Another World dt	119.-	Joe and Mac 2 jp/us	89.-
Axelay jp/dt	69.-/119.-	John Madden 93 dt	119.-
Batman Return jp/us	89.-/119.-	King Arthurs World us	119.-
Best of the Best us	99.-	Krustys Super Funhouse dt	89.-
Blues Brothers jp	89.-	Lagoon us	129.-
BOB dt	109.-	Lemmings dt	119.-
Bubsy	119.-	Mario is Missing us	119.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Mario Paint dt/us	79.-/99.-
Cacoma Knights jp	69.-	Mech Warrior us	109.-
Castlevania dt	109.-	Mickey Mouse us	99.-
Combattribes us/jp	69.-	Mr. Suzuki F1 jp	69.-
Cool World	99.-	Mystic Quest us	79.-
Cosmo Gang jp	99.-	Mystical Ninja us	119.-
Cybernator us	109.-	NBA Allstar Challenge us	129.-
Dead Dance	139.-	NHLPA Hockey 93 dt/us	119.-/79.-
Desert Strike us/dt	99.-/109.-	Nigel Mansell nur us/jp	129.-
Doomsday Warrior us	79.-	Outlander us	79.-
Dragons Lair dt	89.-	Parodius dt/jp	119.-/99.-
Dungeon Master	129.-	Pocky & Rocky	109.-
Edono Kiba	69.-	Power Athlete jp	89.-
Exhausted Heat II	129.-	Powermonger	119.-
F-15 Strike Eagle	119.-	Prince of Persia jp/dt	59.-/119.-
Fatal Fury us	119.-	Rampart us	99.-
Final Fantasy II us	129.-	Road Runner us/dt	109.-/119.-
Final Fight 2 jp/us	139.-	Royal Rumble (WWF2) us/dt	129.-/139.-
Final Fight us	89.-	Shadow Run	119.-
Firepower 2000 nur us taugl.	49.-	Shanghai us	99.-
Formation Soccer II	139.-	Soul Blazer us	119.-

## SUPER NES

Star Fox us/dt	119.-	Yoshis Cookies	99.-
Super Battle Toads us	119.-	GP-1 Motorcycle	139.-
Super Battletank us	109.-	Congos Caper	89.-
Super Conflict us	109.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
Super Mario Kart us	99.-	AV Kabel dt	19.-
Super STARWARS dt/us	129.-/109.-	RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
Super Swiv dt/us	119.-/59.-	4-Spieler Adapter	69.-
Super Turrican us	99.-	Super Scope us	119.-
Taz-Mania	109.-	Verlängerungskabel Joypad	19.-
Tecmo NBA us	119.-	Topfighter QJ (Programmierz.) dt	139.-
Terminator us	79.-	Joypad dt Nint.	25.-
Tetris II	149.-	SN Pro Pad dt	29.-
The Lost Vikings us	119.-	Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Tiny Toons dt	109.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Tom & Jerry us	79.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
Toys us	89.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	239.-
Turtles 4jp/dt	99.-/119.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Twinbee	109.-	Umbau us SNES Uni-Adapter frei	59.-
Vegas Stakes us	99.-		
Waynes World us	99.-		
Wing Commander us/dt	119.-		
Wordtris us	79.-		

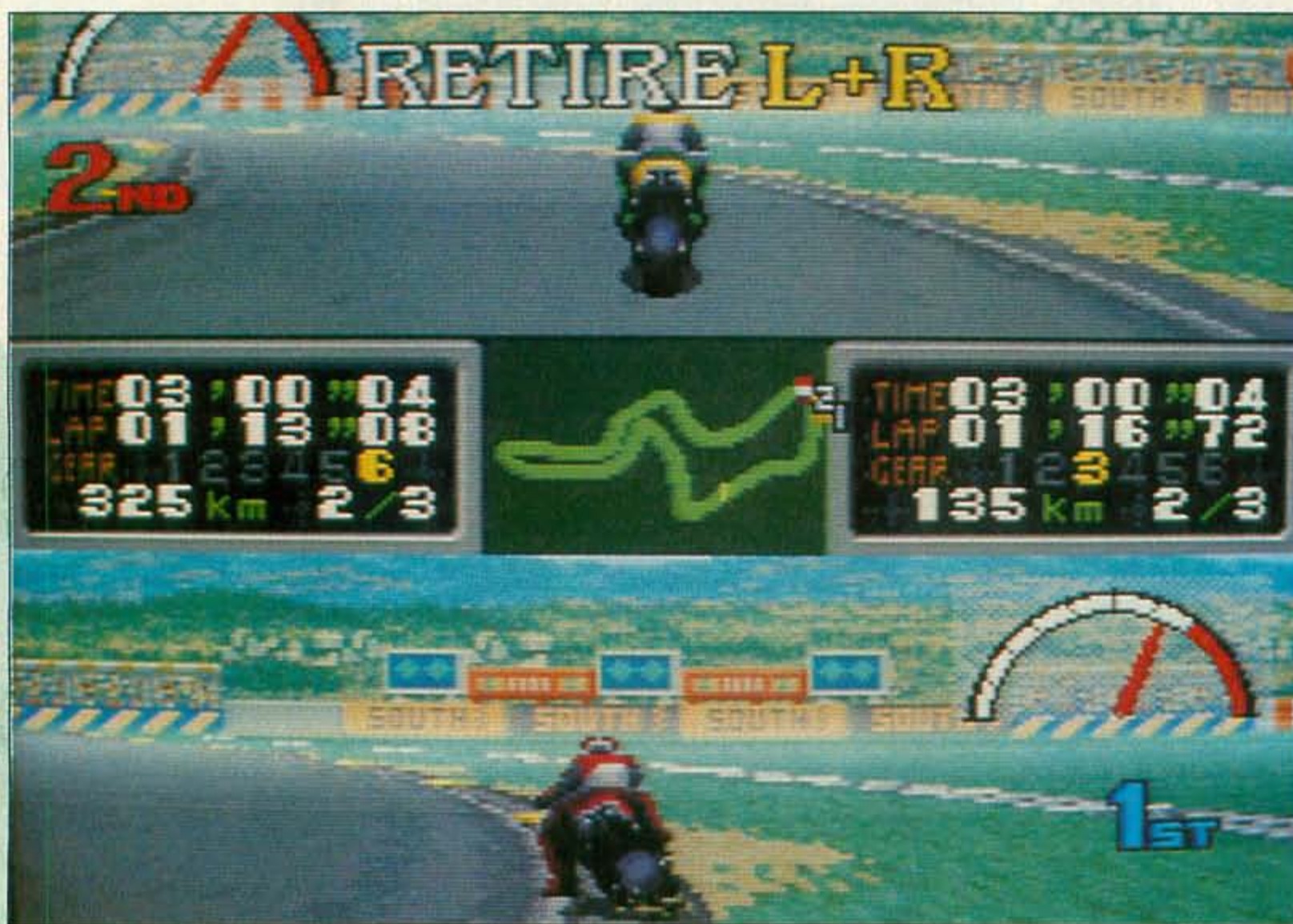
Neu: T-Shirts, Uhren, Anhänger, Poster Streetfighter usw. ab 9.-

**Tel. 089/54 38 088**

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

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

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!  
 Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.  
 Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •  
 Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



## Easy Rider GP-1

Die Nerven sind zum Zerreißen angespannt, die Augen auf die Startampel gerichtet, die Maschinen heulen auf, und Ihr habt nur ein Ziel vor Augen: Die Pole-Position zu erreichen und damit den Sieg zu erlangen. Da leuchtet das grüne Licht, und die Feuerstühle jagen über die Strecke. Mit dem Geruch von verbranntem Gummi in der Nase zieht Ihr an den ersten Gegnern vorbei, und schon startet die Jagd auf die Führungsposition.

So werdet Ihr Eure Rennen bei GP-1 erleben. Jedesmal mit einem neuen Rekordversuch im Kopf. Vorher jedoch warten eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten auf Euch. Ihr beginnt mit der Wahl des Motorrads. Sechs verschiedene Öfen der 500-ccm-Klasse sind im Angebot. Im Anschluß daran wählt Ihr ein Einzelrennen oder die Weltmeisterschaft, den Kurs und ob Ihr gegen den Computer oder einen Freund fahren wollt. Solltet Ihr Euch für einen menschlichen

Gegner entschieden haben, beobachtet Ihr das Rennen auf einem geteilten Bildschirm. Somit haben beide Fahrer eine optimale Übersicht der Strecke. Nach dem Start heißt es dann Gas geben. Vor jeder Kurve zeigt ein roter Pfeil die Richtung an, damit Ihr Euch auf die entsprechenden Manöver vorbereiten könnt. Solltet Ihr Euch zu stark in eine Kurve legen, werdet Ihr von der

Maschine geschleudert und Euch bleibt nichts anderes übrig, als den Hobel wieder anzuschleichen und die Verfolgungsjagd neu zu beginnen. Mit Euren Siegerprämien des Grand Prix solltet Ihr nicht versäumen, Euer Motorrad zu tunen. Das ist aber leider nur mit entsprechend viel Geld möglich.

*gut*

Trotz der Vielfalt an Rennsimulationen für das Super Nintendo, handelt es sich um eine interessante Alternative zu den her-



Nach der Auswahl des Kurses und der Maschine steht einem Einzel- oder Doppelrennen nichts mehr im Wege



Ob Reifenwechsel während des Rennens, oder Abdriften auf den Rasen, alles ist möglich

kömmlichen Autorennspielen. Gerade das realistische Verhalten der Motorräder im Kurvenbereich überzeugte mich schnell. Einziges Manko an der ganzen Geschichte ist eigentlich nur, daß die Motorräder offensichtlich alle gleich schnell sind und sich auch in der Hubraumgröße nicht unterscheiden. Außer der 500-ccm-Klasse stehen leider keine anderen Maschinen zur Verfügung. Somit bleibt Euch keine andere Wahl, als Euer Motorrad mit viel Geld zu tunen, sei es das Fahrgestell zu verändern, den Motor zu vergrößern oder die Stoßdämpfer umzubauen. Besonders gelungen ist die Einblendung der unterschiedlichen Richtungsanzeiger. Damit könnt Ihr Euch darauf vorbereiten, ob Ihr durch eine scharfe oder eine leichte Kurve heizen müßt. Vorsichtig solltet Ihr bei Überholmanövern sein. Meistens zieht der Gegner genau in dem Augenblick auf Eure Seite, wenn Ihr neben ihm seid. Somit könnt Ihr Euren Ofen dann auch gleich aus der Botanik ziehen und wieder neu anschleichen. *ma*

Spielertyp:

Hersteller: **Allus**

Testversion von:

**Game Express**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Batterie**

Geeignet für: **Einsteiger**

**Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **120 Mark**

**68%**

Grafik

**55%**

Musik

**35%**

Soundeffekte



SPIEL-  
SPASS: **69%**

Sombrero Wheels

# Super Off Road

Mit dem Beinahe-Klassiker *Off Road* hat diese mit *The Baja* untertitelte Version nur noch Rudimentäres gemeinsam. Das Rennen um die glitzernden Pokale und die willigen Bikinimädchen läuft nicht mehr rundenweise auf einer in sich geschlossenen "Endlosbahn" ab, sondern Ihr fahrt eine mehr oder weniger kurvenreiche Strecke von einem Punkt A zum Ziel B. Als Pilot eines aufgemotzten Pickups rast Ihr über die staubigen Pisten des mexikanischen Hinterlandes. Beweist Ihr genug Geschick, die auf der Strecke liegenden Extras zu überrollen, seid Ihr in der Lage, während der Boxenstops Euer Gefährt für den turbulenten Straßenkampf zu rüsten. "Nitros" werden gezündet, um auf geraden Streckenabschnitten dem Vordermann die Rück-

lichter zu zeigen und "Shocks" helfen Euch, beim Rammen der Gegner weniger Schaden zu nehmen. Außerdem können Bremsen, Motorleistung und Beleuchtung des Fahrzeugs verbessert werden. Während des Rennens dient Euch die "Straße" nur als Richtlinie, Hindernissen ausweichen oder Abkürzungen nehmen, könnt Ihr auch querfeldein. Im unplanierten Gelände geht Eurem Hobel allerdings einiges an Geschwindigkeit flöten. Klingt einfach, wenn da nicht die lästigen Wochenend-Trike-Fahrer wären, die Euch ständig mit ihrer lahmen Mühle im Weg sind. Rempelt Ihr diese, hat das ihren Tod, Abzüge auf Eurem Ausrüstungskonto und einen Zuwachs auf dem Schadenbalken zur Folge. Gegen einen Freund könnt Ihr nur nacheinander getrennt fahren, wobei Ihr Zeit und Position Eures Kon-

trahenten aus der Vorrunde anhand seines mitfahrenden "Schattens" verfolgen könnt. Insgesamt ist es möglich, in vier Kurs- und Qualifikationsvarianten über die Ziellinie zu sausen und sich danach in die Bestenliste einzutragen. Vor einer jeden Strecke gibt's altkluge Tips von Profis.

*gut*

Schade, daß man in der Zwei-Spieler-Option auf einen Split Screen verzichtet hat. Macht das Spiel schon alleine einen Höllenspaß, wäre das direkte Gerangel mit einem Opponenten aus dem Freundeskreis der wahre Knüller gewesen. Die "Schattenspieler-Funktion" läßt leider nur einen sehr geringen Ansporn in

Sachen Konkurrenzdenken zu. Die Bremsen aufzurüsten, könnt Ihr getrost vergessen, da man das ganze Spiel über nur vollen Stoff gibt. Trotz Geldabzug bei einem Crash ist es insgesamt zu einfach, schnell an viel Kohle zu kommen. Grafik, Sounds und Musik sind einfach nur "olé!", die etwas ruppige Steuerung geht auch okay, da bei der Querfeldeinhatz Feinarbeit nicht angesagt ist. fh

Spieltyp:

Hersteller: Tradewest  
 Testversion von: Allan  
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
 Features: Paßwort, Highscore-Liste  
 Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis  
 Ca.-Preis: 120 Mark

71% Grafik  
 69% Musik  
 65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**



Mit dem Pickup-Truck querfeldein durch Pfützen, Schlamm und unwegsames Gelände



Spread your little wings and fly away: Den Trike-Fahrer ereilt das Schicksal des Langsameren



Mit genügend Kohle könnt Ihr Eure Schüssel fein ausstatten



Zündet Nitros, um an den Computer-Gegnern vorbeizuziehen

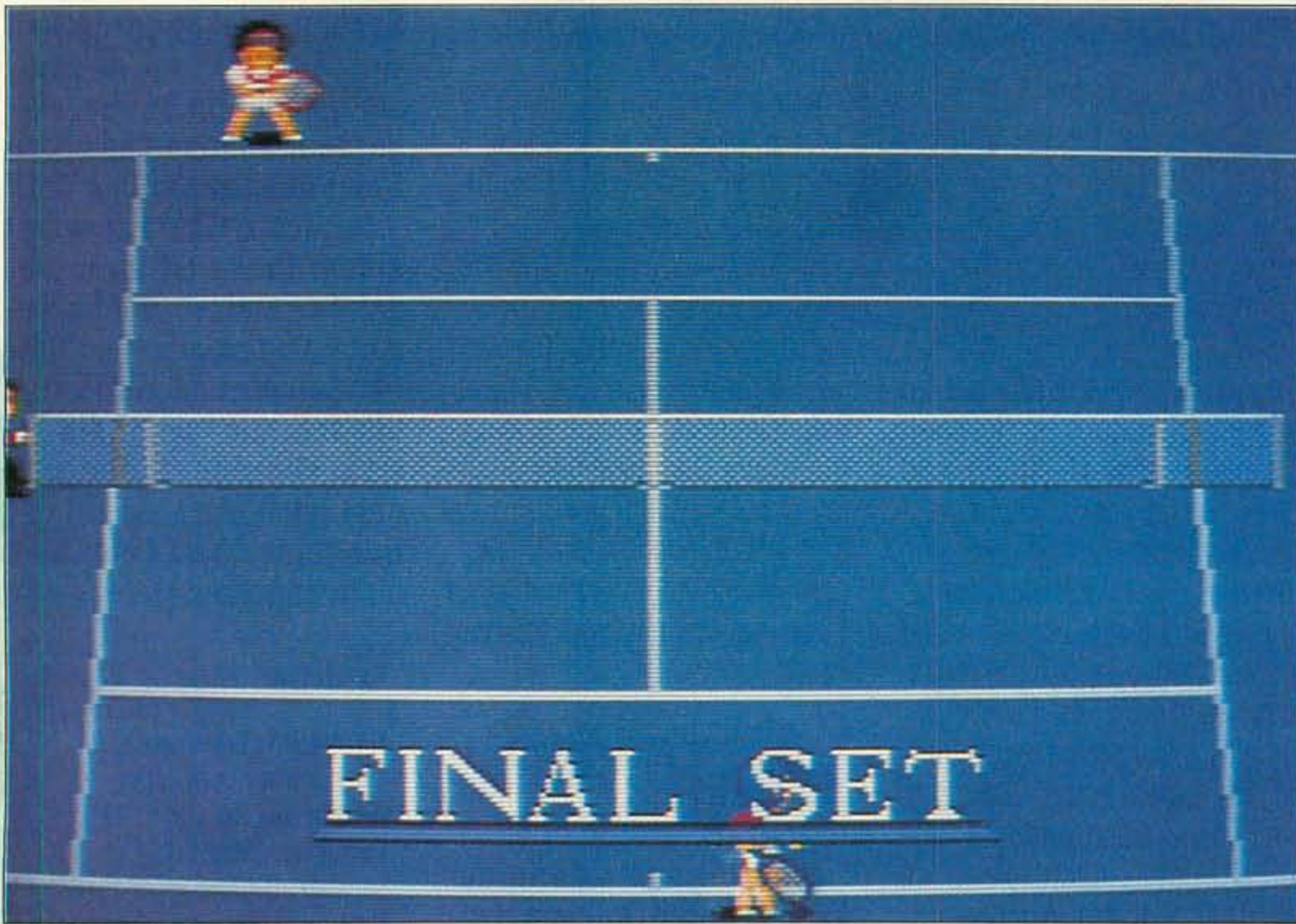


Der blonde Strahlemann zeigt Euch den Streckenverlauf



Vorbei an kümmerlichen Steinbehausungen durch die Pampa

SUPER NINTEENDO



Da alle Spieler einen Helm tragen, scheint Tennis doch recht gefährlich zu sein

normalen Platz zu langweilig werden, könnt Ihr auch in die Halle wechseln oder Euer Spiel in einem japanischen Garten austragen.

*geht so*

Als reine Tennissimulation würde ich *World Court Tennis* zwar nicht gerade bezeichnen, aber eine witzige Alternative zu den puren Tennisspielen ist es mit Sicherheit. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber schon nach einigen Trainingsrunden wißt Ihr, wie der Hase, sorry, der Ball läuft. Besonders viel Spaß bringen die lustigen Einlagen der einzelnen Spieler, wenn sie beispielsweise nach dem Ball hechten, sich dabei aber oftmals auf die Nase legen. Wenn Ihr jedoch auf reinen Tennissport steht, solltet Ihr Euch eher eine andere Simulation besorgen, da dieses Spiel anscheinend mehr als witzige Unterhaltung gedacht ist. Wenn ich mir die Spieler so ansehe, erinnern diese mich eher an Figuren aus *Super Bomberman*, als an berühmte Tennissasse. *ma*

Platsch!

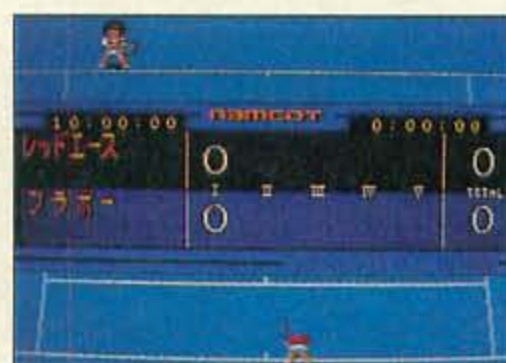
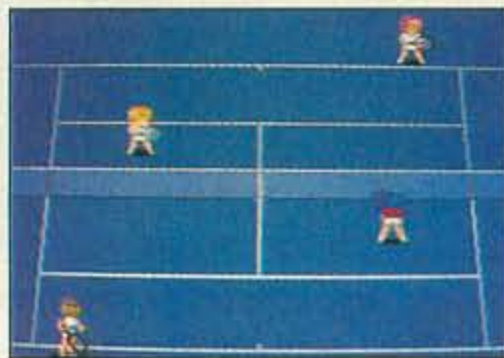
## World Court Tennis

Mit Tennisspielen scheint der Markt offensichtlich noch lange nicht gesättigt zu sein. Immer wieder entwickeln die Softwarefirmen neue Ideen, wie der weiße Sport neu umgesetzt werden kann. So sind bei *World Court Tennis* eine Reihe untypischer Animationen und Soundeffekte im Spielverlauf zu finden. Beispielsweise kann es Euch passieren, daß der Ball in einen nahegelegenen Teich fällt und sich beim Eintauchen in das kühle Naß mit einem freundlichem "Platsch" verabschiedet. Trefft Ihr Euren Gegner direkt an den Fingern, so reibt er sich vor Schmerz die Hand und guckt recht traurig.

Wie bei Spielen dieser Art üblich, beginnt Ihr in einem umfangreichen Menü Eure Mit- oder Gegenspieler einzugeben. Zur Auswahl stehen eine Reihe

unterschiedlicher Gegner. Ihr könnt Einzel- oder Doppelspiele wählen, wobei Ihr angeben müßt, ob Ihr alleine gegen den Computer spielen möchtet. Solltet Ihr mehr Spaß daran haben, ein Match mit drei Freunden zu bewältigen, ist das auch

kein Problem. Da bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können, steht einem sportlichen Nachmittag im Freundeskreis nichts mehr im Wege. Nach weiteren Einstellungen wie Spielstärke, Anzahl der Gewinnsätze, Court-Wahl, Turnier oder ein einzelnes Spiel, steht Ihr schon auf dem Platz. Aufgeschlagen wird vom unteren Bildschirmrand. Bei der Ansicht von schräg oben wird es Euch schon nach einer kurzen Übungsphase gelingen, die Bälle des Gegners zu retournieren, und das ein oder andere Spiel zu gewinnen. Sollte Euch das Match auf einem



Auch Statistiken, Turnierlisten, und Zwischenstände lockern die einzelnen Einzel- oder Doppel-Sätze auf

Spieltyp:

Hersteller: Namcot

Testversion von:

Game Express

Anzahl der Spieler: 1 bis 4

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 120 Mark

63%

Grafik

48%

Musik

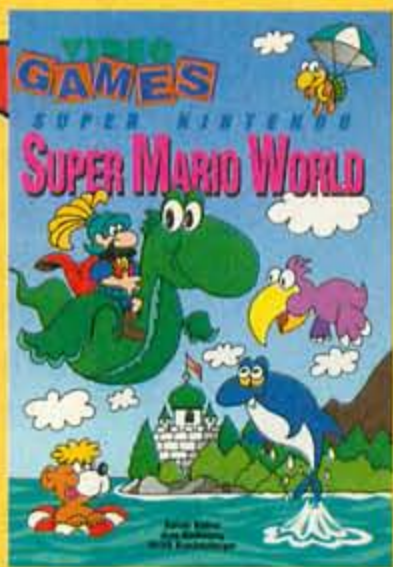
58%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **61%**

# SPIELE POWER



## SUPER MARIO WORLD

Super Nintendo  
 Rainer Babel, Ulrich Krockenberger,  
 Jens Matheuzig  
 Hier muß nicht viel gelesen werden: Raffiniert montierte, farbige Bilder ergeben ein vollständiges Sprung- und Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Dieses Buch garantiert den siebten Jump'n'Run-Himmell!  
 1993, ca. 150 Seiten  
 ISBN 3-87791-453-5, DM19,80



## DIE LEMMINGS 2 SPIEL-POWER

PC und Amiga  
 Rainer Babel  
 Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!  
 1993, ca. 150 Seiten  
 ISBN 3-87791-494-2  
 DM 19,80



## ADVENTURES

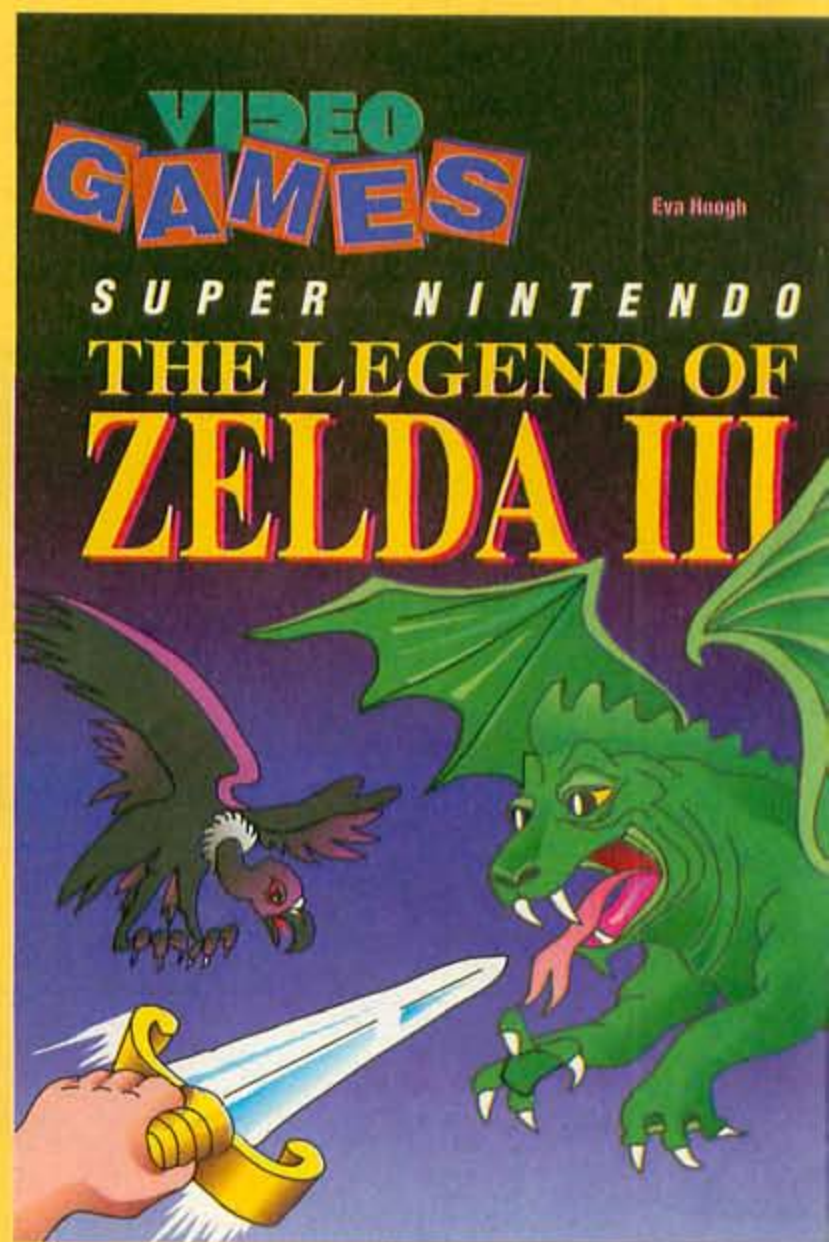
Rainer Babel and friends  
 Ein Genre-Buch der Spitzenklasse, die besten Adventures, die neuesten Adventures, Tips, Tricks, Lösungen, Stories etc. etc. Einfach alles, was der Adventure-Spieler braucht, um ganz vorne dabei zu sein.  
 Indiana Jones 4, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Monkey Island 2, Kyrandia, Larry 5, Sherlock Holmes u.v.a.  
 Juli 1993, ca. 220 Seiten  
 ISBN 3-87791-472-1  
 DM 24,80

## DIE ...QUEST-SPIELE-POWER

PC/Amiga/ etc.  
 Christian Rogge  
 Das Buch zu den Sierra-Dauerbrennern! Kings Quest I-VI, Space Quest I-V, Police Quest I-III, Eco Quest I-II, Quest for Glory I-III.  
 Juli 1993, ca. 220 Seiten  
 ISBN 3-87791-500-0  
 DM 24,80

## DIE X-WING-PILOTEN-POWER

PC  
 Richard Eisenmenger  
 Star-Wars- und X-Wing-Fans, Ihr braucht dieses Buch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier hilft Euch ein galaktischer Profi.  
 1993, ca. 220 Seiten  
 ISBN 3-87791-443-8  
 DM 24,80



## The Legend of ZELDA III

Super Nintendo.  
 Eva Hoogh  
 Das tolle Buch zum Kultspiel. Zelda-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die Story wird detailliert erzählt, alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden. Link besteht erfolgreich sein neuestes Action-Adventure. Hyrule, wir kommen! 1993, 250 Seiten,  
 ISBN 3-87791-413-6, DM 29,80

### IN VORBEREITUNG

## Die neue Mega-Drive-Spiele-Power

Die besten Spiele des Sega Mega Drive, brandaktuell serviert.

ZEILECK & NATZECK GMBH - DESIGN COMPANY



Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

GESAMT KATALOG

Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

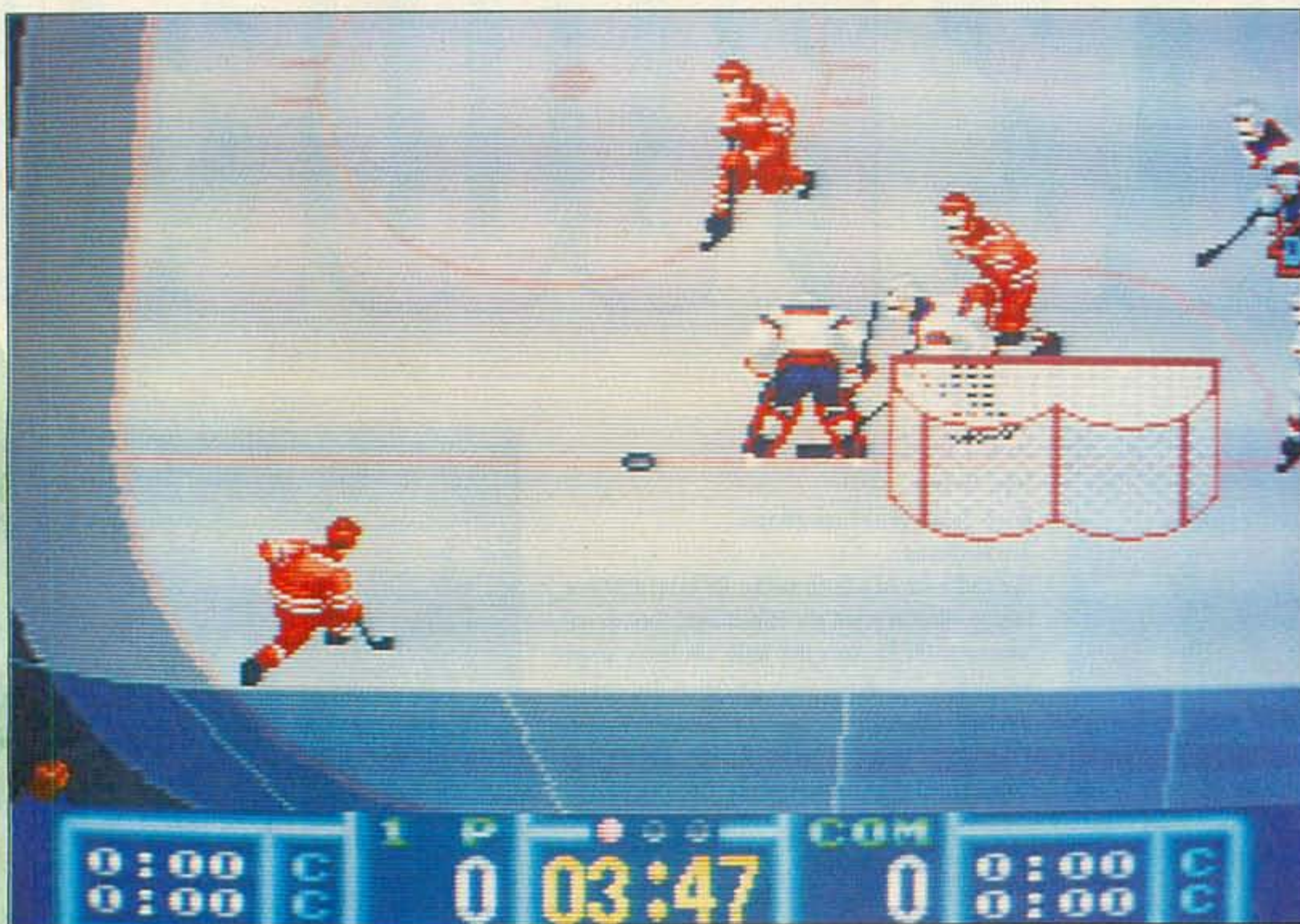
\_\_\_\_\_  
 Vorname, Name

\_\_\_\_\_  
 Straße, Nummer

\_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort

VG/SP 2

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co.,  
 Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar



Trotz der guten Vorlage wird es wahrscheinlich wieder nicht gelingen, ein Tor zu schießen

mulation zu Electronic Arts Hockey zu programmieren. Jedoch handelt es sich um eine durchaus spielbare Version des frostigen Sportes, da die Spieler nach einiger Übung gut zu kontrollieren sind. Als Nachteil empfinde ich die Probleme bei Torschüssen. Selbst wenn Ihr es geschafft habt, Euch passend vor dem Tor zu positionieren, gelingt es nur in den seltensten Fällen, den Torwart zu überlisten. Andererseits ist es für den Gegner auch nicht einfach, die Gummischeibe in Eurem Tor unterzubringen. Das Prügeltraining durchzuführen, kostet nicht nur Fingerfertigkeit, sondern auch Nerven, da es nahezu unmöglich ist, Euren Gegner zu schlagen. Ebenso dauert es eine längere Zeit, sich für die Strafstoßrunden zu begeistern, da es auch hier nur sehr selten klappt, die Scheibe durch die Beine des gegnerischen Torhüters zu schießen. Einfacher wird das Spiel allerdings, wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund spielt, da dieser eher einen Fehler macht, als der Computer.

ma

Frostig

## Ice Hockey

Eishockey entwickelt sich zu einem immer populärer werdenden Sport in Deutschland. Nach Electronic Arts und anderen stürzt sich jetzt Jaleco auf die frostige Spielfläche. Nach einigen reichhaltigen Menüs, in denen Ihr die Mannschaften, Spielstärken und Spielzeiten einstellt, könnt Ihr Euch erstmals auf das Eis wagen. Bevor Ihr es jedoch wagen könnt, in der Meisterschaft mitzuspielen, solltet Ihr einige ausgiebige Trainingsstunden absolvieren. Hierbei stehen Euch drei Möglichkeiten zur Auswahl. Als erstes dürft Ihr Euer Geschick bei Strafstoßen beweisen. Ihr lauft mit dem Puck auf das Tor zu, und versucht die Scheibe im Netz des Gegners unterzubringen. Nach einem mehr oder weniger erfolgreichem Abschluß solltet Ihr Eure Kräfte mit einem Gegner messen. Wie beim Eishockey üblich, gibt es richtige Schlägereien, die vor einem Spiel ausführlich trainiert werden sollten. Denn wenn

Ihr Euch erst einmal auf dem Eis befindet, gibt es kein Zurück. Solltet Ihr die ersten Erfahrungen auf dem Gebiet der Prügeleien gemacht haben, könnt Ihr Euch an Euer erstes Trainingspiel heranwagen. Wählt in der ersten Zeit einen leichten Trainingspartner, um die richtige Spieltaktik zu finden und genügend Spielpraxis für die Wettkämpfe zu sammeln. Sobald Ihr

Euch sicher genug für die Turniere fühlt, wählt Ihr Eure Gegenmannschaften aus. Anschließend beginnt die große Schlitterpartie auf dem Eis. Nach dem Anstoß gibt es für Euch nur einen Weg, nämlich den zum gegnerischen Tor. Austricksen könnt Ihr den Torwart allerdings nur, wenn Ihr ihm durch die Beine schießt, da er sonst nicht zu schlagen ist.

geht so

Leider ist es Jaleco mit diesem Spiel nicht gelungen, eine gleichwertige Si-



Nach der Auswahl der unterschiedlich starken Mannschaften solltet Ihr das Prügeln und die Strafstoße trainieren



Spieltyp:   
 Hersteller: Jaleco  
 Testversion von: O.I.T.  
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
 Features: -

Geeignet für: **Einsteiger**  
**Fortgeschrittene** und **Profis**  
 Zirka-Preis: 120 Mark

58%  
 Grafik  
 30%  
 Musik  
 28%  
 Soundeffekte



SPIEL-  
 SPASS: **55%**



## Trödelball

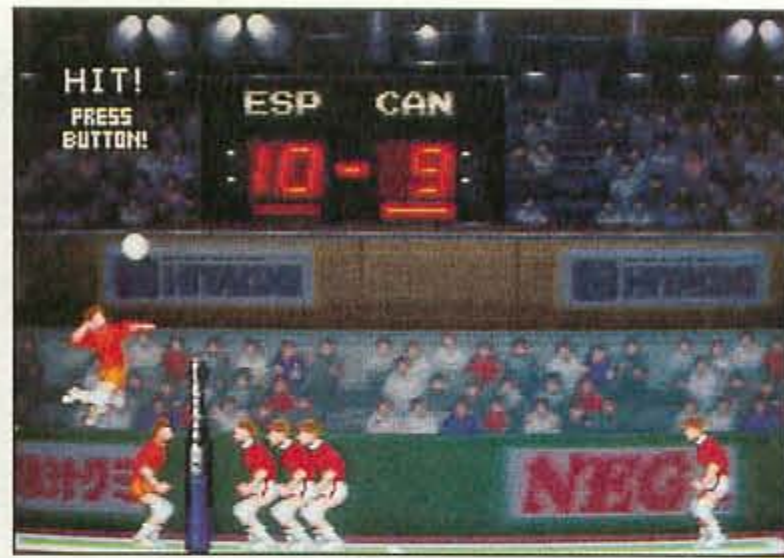
# Violent Sniper

**E**ine der seltensten auf Konsolen vertretenen Sportarten dürfte wohl Volleyball sein. Nach einer Auswahl aus den verschiedenen Mannschaften beginnt Ihr Euer Spiel mit dem Aufschlag. Leider sind die Mannschaften und einzelnen Optionen nur sinnvoll zu wählen, wenn Ihr japanisch lesen könnt. Eine gute Übersicht verspricht die scrollende Seitenansicht. Durch Drücken entsprechender Tasten werft Ihr den Ball hoch und durch nochmaliges Betätigen fliegt der Ball über das Spielfeld. Auf der anderen Seite des Netzes setzt der Gegner natürlich alles daran, den Ball zu retournieren. So geht das ganze Hin- und Hergeprellte von der einen Seite zur anderen, bis sich ir-

gendeine der beiden Mannschaften einen Fehler erlaubt. Nach 15 Punkten ist der Satz beendet, und Ihr freut Euch wie die Schneekönige oder stürzt wegen einer Niederlage in tiefe Depressionen.

*na ja -*

Die Firma Video System scheint noch nicht mitbekommen zu haben, daß es bei den meisten Sportspielen um Geschwindigkeit geht. Hierbei dachten sich die Entwickler offenbar, daß ein Ball mindestens eine Minute in der Luft bleiben muß, bevor er bei dem Gegner aufkommt. Spieltechnisch gesehen ist nichts Besonderes



Action ohne Satisfaction! Sieht schneller aus als es in Wirklichkeit ist

zu bemerken, da die Spieler nur baggern, blocken, prellen oder schmettern können. Alle vier Variationen sind leider nur mit einer Taste auszuführen. Somit stellt sich gleich die Frage, ob das Super Nintendo wirklich nur einen Knopf besitzt? Außerdem ist es schon schwer, sich durch die einzelnen Optionen zu arbeiten, da aber auch wirklich alles in japanisch erklärt ist. Das ist eben der Nachteil bei Importen. Alles in allem wirklich nur für ausgesprochene Fans. *ma*

Spieletyp:

Hersteller: Video System

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 140 Mark

38%

Grafik

21%

Musik

18%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **31%**



# Billiger geht's nicht!

## 0921-51 34 01

### Super Nintendo

Händler erwünscht

Addams Fam. II us.	108,95	Family Dog us.	104,95	Powermonger dt.	118,95	Tiny Toons dt.	108,95
Alien III dt.	118,95	Family Feud us.	114,95	Railroad Tycoon us.	Vorb.	Toys us.	113,95
Alien III us.	108,95	Fatal Fury us.	109,95	Road Runner dt.	109,95	Troddlers us.	109,95
American Glad. us.	113,95	Final Fight II us.	Vorb.	Rock & Roll Racing us.	119,95	Tuff n' Nuff us.	129,85
Asterix dt.	Vorb.	First Samurai us.	99,95	Rocky Rodent us.	119,95	Ultimate Fighter us.	129,95
Baseball 20/20 us.	124,95	Great Waldo Search us.	79,95	Rocky/Bullwinckle us.	113,95	Untouchables us.	127,95
Batman Returns dt.	118,95	Harley's Adventure dt.	99,95	Run Saber us.	125,95	Vegas Stakes us.	99,95
Batman Returns us.	109,95	High Impact us.	109,95	Seventh Saga us.	134,95	Wing Commander dt.	129,95
Battle Blaze us.	109,95	J. Connors Tennis dt.	108,95	Shadow Run us.	118,95	Wing Commander II us.	119,95
Blues Brothers us.	113,95	J. Madden 93us.	79,95	Slap Shot Icehockey us.	114,95	Wolfchild us.	109,95
Bubsy us.	118,95	James Pond II us.	114,95	Spanky's Quest dt.	119,95	World Heroes us.	159,95
Bulls vs. Blazers us.	74,95	Jungle Strike	Vorb.	Spell Craft us.	117,95	WWF Royal Rumble dt.	129,95
Cacoma Knight us.	89,95	Jurassic Park	129,95	Starfox us.	119,85	Yoshi's Cookie us.	108,95
Caesars Palace us.	119,95	Kawasaki Caribbean us.	109,95	Starwars us.	99,95	Yoshi's Safari us.	95,95
Carmen World dt.	124,95	Lord of Rings us.	123,95	Street Combat us.	109,85	Zombie us.	Vorb.
Clay Mates us.	117,95	Lost Vikings us.	108,95	Streetfighter II Turbo	Vorb.		
Congo's Caper	94,95	Mario & Wario us.	Vorb.	Strike Eagle	Vorb.		
Cool Spot us.	119,95	Mario All Stars us.	129,95	Super Battletoads us.	119,95		
Crash Dummies dt.	124,95	Mario is Missing us.	114,95	Super Bomberman dt.	Vorb.		
Cybernator us.	104,95	Mechwarrior	119,95	Super Conflict us.	108,95		
Daffy Duck us.	124,95	Mortal Combat dt.	134,95	Super Off Road II us.	Vorb.		
Darius Twin us.	54,95	NBA Tecmo Basketb.us	118,95	Super Shanghai II dt.	129,95		
Dead Dance us.	Vorb.	NFL Qback Club us.	149,95	Super Swiv dt.	138,95		
Dennis the Menace us.	126,95	Nigel Mansel Raceing us	125,95	Super Tetris jp.	189,95		
Dino City dt.	108,95	Operation L. Bomb us.	127,95	Super Turrican us.	88,95		
Dracula us.	107,95	Pierre le Chef dt.	129,95	Super Valis IV us.	108,95		
Dungeon Master us.	129,95	Pocky & Rocky us.	119,95	T-2 Judgement Day us.	122,95		
E.V.O. us.	119,95	Pop n' Twin Bee dt.	Vorb.	Tazmania us.	108,95		

Ruft an: 0921- 51 34 01  
Mo-Fr. 11-20 Uhr  
Sa. 10-14 Uhr

Vorb. = Vorbestellung möglich. Lieferbar ab Herbst 93.  
dt = deutsche Version  
us = amerikanische Version  
jp = japanische Version  
Importspiele ohne dt. Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Unverbindliche Preisempfehlung solange Vorrat reicht. Preise zzgl. UPS-NN-Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyright: All Characters & Names are Trademark of Their Respective Owners

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402



**Tolle Gegner und viel Abwechslung machen Rocket Knight Adventures zum Spitzentitel**

Attacke nutzt Ihr zum Demolieren von Feinden, zur schnelleren Fortbewegung oder zum Erreichen entlegener Level-Zonen. Da der Rocketknight zur Gattung der Nager zählt, hat er freilich auch den dazugehörigen Rattenschwanz. Mit Ihm klammert Ihr Euch kopfüber an Balken, Trägern und Ästen fest. Extras zur Auffrischung der Lebensenergie und zusätzliche Leben findet Ihr meist außerhalb des aktuellen Bildausschnitts – wer weiß, wo sich die Bonusgegenstände befinden, erreicht sie leicht per Raketenzündung. Äpfel bringen Euch eins von acht Energie-Herzen zurück, eine Bananenstaude



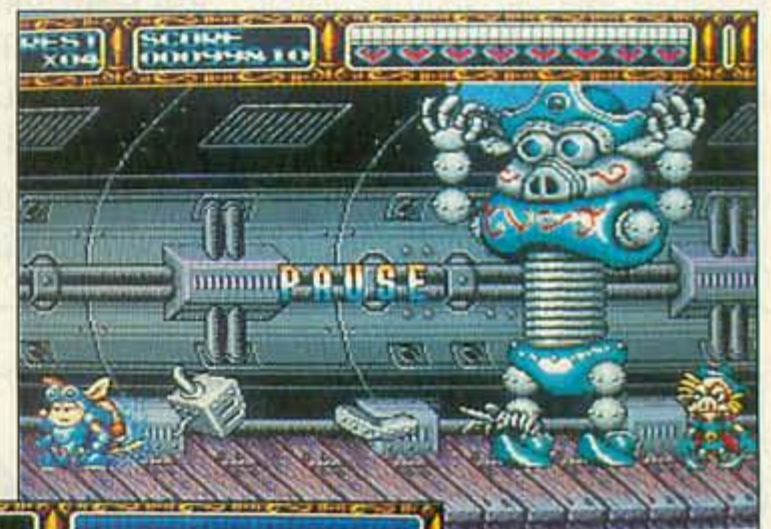
Feuerwerk im Rucksack

## Rocketknight Adventure

Ritter sind auch nicht mehr, was sie einmal waren. Nutzen die Recken der ersten Stunde noch Pferdestärken (in lebendiger Form) zur schnelleren Fortbewegung, muß heutzutage schon ein hochtechnisierter Raketen-

rucksack erhalten. *Rocketknight Adventures* ist ein fast klassisches Jump'n'Run mit Action-Einlage. Die Betonung liegt jedoch ganz klar auf Geschicklichkeits-Anforderungen. Ihr steuert den Raketenritter in Seitenansicht durch sehr abwechs-

**Schweinekerle:**  
Eure Gegner stammen aus der Gattung "Rüsseltier mit Ringelschwanz"



**Geniale Idee:**  
Im Spiegelsee seht Ihr, wohin Ihr springen müßt



Die Luftabwehr der Schweinestadt ist auf Zack

lungreiche Levels und verdrescht die feindlichen Schweine mit den Wellen Eures magischen Schwerts. Haltet Ihr den Prügelknopf länger gedrückt, lädt sich ein Energiebalken auf. Ist dieser vollgelaufen, führt Ihr beim Loslassen der Taste eine "Dash-Attacke" aus. Je nach Steuerkreuz-Kommando schießt Ihr mit gezücktem Schwert vorwärts, nach oben oder schräg oben. Tummelt Ihr Euch in einem Wasser-Level, darf auch mit Raketenantrieb abgetaucht werden. Die Dash-

gleich mehrere. Ab und zu lächelt Euch auch ein "1up" entgegen. Die Extras sind fairerweise meist vor oder direkt nach schweren Stellen zu finden. In den *Rocketknight Adventures* wimmelt es nur so von Zwischen- und Endgegnern. Oft ist es nicht mal auszumachen, ob's ein Endgegner ist. Jeder davon verlangt natürlich nach seiner eigenen Spezialbehandlung. Neben einer Unmenge von neuen Ideen findet sich aber auch der eine oder andere "Kenn' ich doch"-Gegner. Bei Konami hat



Gradius und Nemesis lassen grüßen: Konami klagt bei Konami.

man jedoch feste Prinzipien: Wenn schon irgendwas geklaut wird, dann bitteschön nur bei Spielen aus dem eigenen Hause. Ob Ihr nun einen zum bemannten Walker umfunktionierten *Nemesis*-Endgegner zerpfückt oder in *Super Protector*-Manier an einem Luftschiff herumhangelt, die Quelle der Idee sitzt immer bei Konami. Zum Spiel gibt's fetzigen bis theatralischen Sound, der dem aktuellen Geschehen angepaßt ist.

## super

Schön zu sehen, daß sich Konami wieder auf dem Weg der Besserung befindet. Nach *Intergalactic Ninja* hatte ich ja schon grobe Befürchtungen. *Rocket Knight Adventures* stellt sich schon nach den ersten Spielminuten als Highlight heraus. Es ist nahezu unfaßbar, wieviel Abwechslung Konami in das Modul



Feucht-fröhlich: Ihr hangelt auch beiden Seiten des Wasserfalls

An den meisten schweren Stellen warten freundliche Extras. So auch hier beim Fisch-Endgegner.



Ein Endgegner? Nein, dieser Kerl wartet zwischendurch

gepackt hat. Rennen, Fliegen, Hangeln, Schwimmen, Springen und Raketen-Sprints wechseln sich derart geschickt ab, daß keine Langeweile aufkommt. So sind wir's aus dem Hause Konami gewöhnt, so lieben wir's. Abgefahrene Ideen wie der Level mit dem spiegelnden Säuresee oder der Fisch-Endgegner machen die *Rocket Knight Adventures* zusätzlich spannend und motivierend. Daß die Grafik stellenweise unter einem bösen Flackern leidet,

doch um so unangenehmer auf: Keine Batterie, kein Paßwort! Kommt Ihr an einer Stelle einmal nicht weiter, müßt Ihr das Mega Drive schon eingeschaltet lassen, um bei erneuten Spielgelüsten nicht ganz von vorne anfangen zu müssen. Daß die Batterie irgendwelchen Sparmaßnahmen zum Opfer fiel, ist ja noch einzusehen, ein Paßwort hätte aber mit geringem Aufwand zu machen sein sollen. Trotz des Ärgers über das fehlende Paßwort schaffte *Rocket Knight Adventures*



Etliche Rätsel wie "Wo geht's lang?" würzen das Spiel

wird meistens von der gebotenen Action übertüncht. Ansonsten verdient die grafische Gestaltung der Hintergründe und Gegner volles Lob. Von ein paar fiesen Rücksetzpunkten einmal abgesehen ist die Spielbarkeit von *Rocket Knight Adventures* beispielgebend für zukünftige Jump'n'Runs. Nach unfairen Stellen könnt Ihr lange suchen. Eine ausgefeilte Steuerung und eine freundliche Kollisionsabfrage machen das Spiel über die gesamte Distanz sehr fair. Auch Einsteiger sind sicher nicht frustriert. Ich habe seit *Sonic 2* nicht mehr so viel Spaß und Spannung mit einem Jump'n'Run gehabt. Bei der hohen Güte des Spiels fällt ein Manko je-

ganz locker den Sprung über die 80%-Hürde. Jump'n'Run-Fans sollten unbedingt zugreifen. Eine solche Perle gibt's wahrscheinlich länger nicht mehr. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: 2 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 130 Mark

79%

Grafik 82%

Musik 56%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**



Weichgekocht

## Dizzy

Codemaster präsentiert Dizzy neben der 8-Bit-Nintendo-Variante auch als 16-Bit-Modul fürs Mega Drive. Das Spiel selbst ist weitgehend identisch – freilich mit einer feineren Bildschirmauflösung, mehr Farben und einem standesgemäßem Sound. Stimmungsvoll wirken die Hintergründe mit 3-D-Effekt, die wechselnden Tageszeiten mit samt Dämmerung oder die gelegentlichen Regenschauer. Das Grübel-Adventure startet in Dizzys Baumhaus, in dem der sympathische Eierkopf Schlüssel, Proviant und weitere nützliche Gegenstände aufbewahrt. Was Dizzy für die Befreiung der kleinen Daisy mit sich rumschleppen soll, sei wohl überlegt. Der Eiermann kann nämlich lediglich drei Objekte einsacken. Auf seinem Weg sammelt Dizzy 250 Zaubersterne, die ihn mit magischer Energie versorgen. Nur wenn Dizzy alle Sterne findet, ist er für die Entscheidungsschlacht auf Zaks' Wol-

kenschloß gerüstet. Beim Einspielen hilft Euch ein "Zauberfinger" auf die ersten Sprünge: "Achtung, dort ist ein Schlüssel – hier ist eine Tüüür!" Dizzys Stamm, die Yolksfolks, bewohnen in einem dunklen Wald hoch in den Bäumen ein geheimes Baumdorf. Doch an diesem Morgen erwacht Dizzy in einem verlassenen Dorf. Vor dem Haus erwartet Dizzy die heimatliche

Treppenwelt – an jedem Ende ein schier unüberwindliches Hindernis. Auch wenn Dizzy recht munter durch die Landschaft hopst, der Versuch, Gegner in Jump'n'Run-Manier plattzudrücken, scheitert. Um an einem wildgewordenen Nashorn, der Palastwache oder an einer fleischfressenden Pflanze vorbeizukommen, muß man sich schon etwas einfallen lassen. In der komplett untertunnelten Stadt der Unterwelt-Visagen leistet beispielsweise ein Sack Bestechungsgelder gute Dienste – den fiesen Piraten Blackheart beschäftigt man vorzugsweise



Dizzy auf der Suche nach den vorschollenen Bewohnern seines verträumten Baumdorfs



Wer sich in die untertunnelte Stadt wagt, sollte seine Landkarte griffbereit halten

mit einer Pulle Rum. Für Ausflüge unter Wasser braucht Ihr einen langen Atem – oder ein Sauerstoffgerät. Dort durchsucht Ihr Wracks und reitet auf Luftblasen im Sonic-Tempo zurück an die Oberfläche.

gut

Kein Spiel für Klopper- und Ballerfans – eher etwas für unsere Dichter und Denker! Da sind Bilder-Puzzles, in einem knappen Zeitlimit zusammensetzen und Plattformen mit Haken und Ösen und geschickt befestigten Seilen zu besteigen. Die witzigen Figuren und die Handlung sprechen besonders auch die jungen Videospiele an. Das Eiervolk strotzt ja auch vor originellen Typen: das Punk-Ei Denzil mit Sommerbrille, Walkman und Baseballmütze, das verträumte Hippie-Ei Dylan mit Stirnband oder das Cheerleader-Ei Daisy. Kinderleicht ist Dizzy allerdings nicht: An manchen Stellen kommen selbst gestandene Profis ins Grübeln. Auf eine Continue-Funktion haben die Spiele-Designer leider verzichtet. *mn*

Spielertyp:



Hersteller: Codemaster

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

73%

Grafik

65%

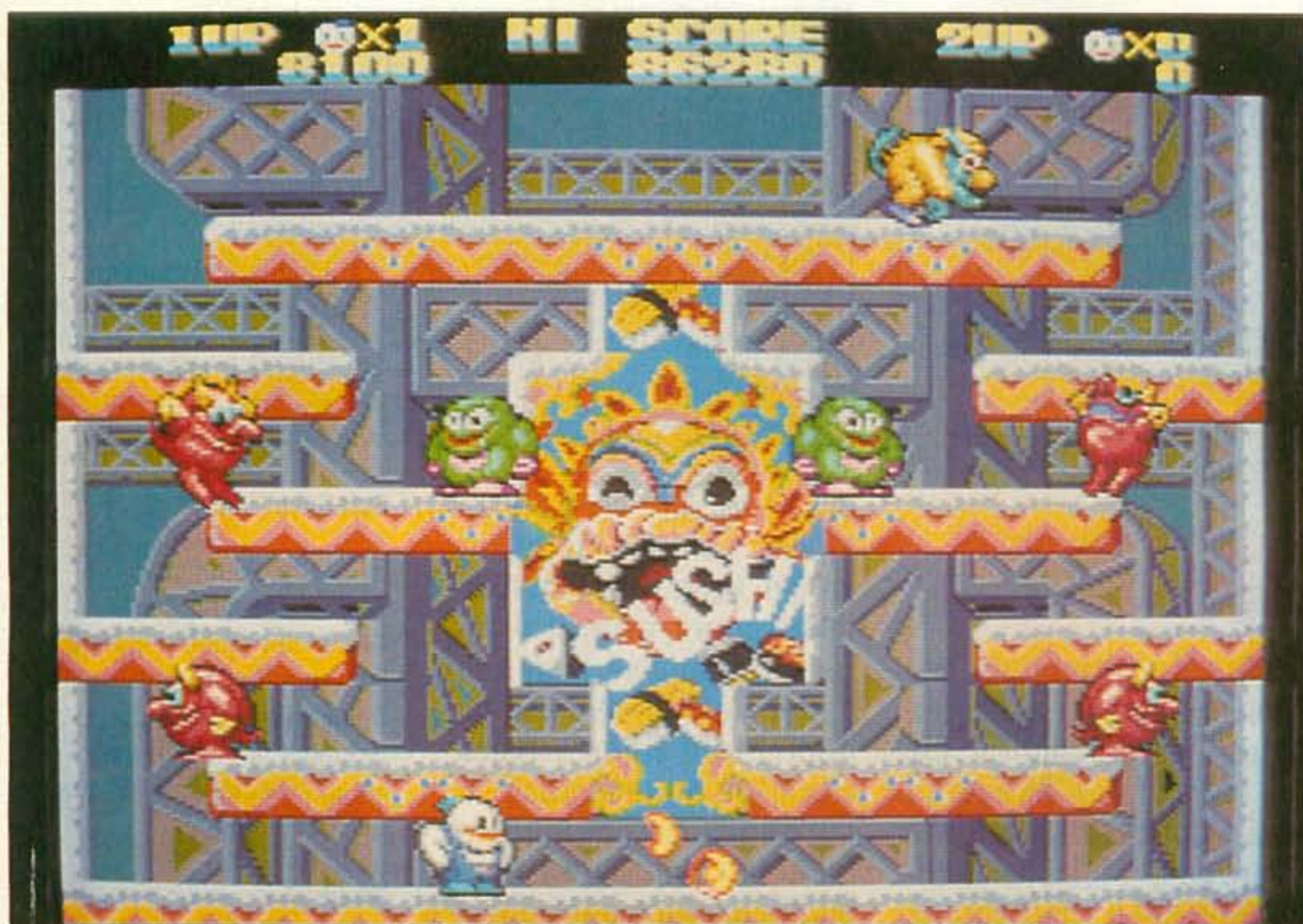
Musik

40%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

69%



*Koboldalarm auf allen Etagen: Schneebrüderchen Nick verpaßt den hitzigen Teufelchen einen eiskalten Händedruck*

Bewegen sich oft bis zu fünfzehn Sprites samt ihrer Wurfgeschosse über die Mattscheibe, so ist doch nicht das kleinste Ruckeln festzustellen. Die einprägsame musikalische Untermalung paßt mit ihrem bunt lautmalerischen Ohrwurm-Charakter ideal zum optischen Gesamterscheinungsbild.

Schön, daß im Zeitalter hochgeschraubter CD-Technologien mit aufgeböhrten Grafiken und Minimal-Spielinhalten, noch einfachste Spielprinzipien durch bloßen Spaß begeistern können. Die *Snow Bros.* sind ein gelungenes Beispiel für elementare Freuden ohne großen Aufwand. Mit dem richtigen Schwierigkeitsgrad versehen, begeistert die muntere Schneeballschlacht obendrein durch Continues und ein viel Ärger ersparendes Paßwortsystem. Sicher sind die *Snow Bros.* nicht jedermanns Sache, doch ehemalige Schneemann-Architekten und Freunde des unkomplizierten Zeitvertreibs sollten unbedingt zugreifen. fh

## Schneegestöber

# Snow Bros.

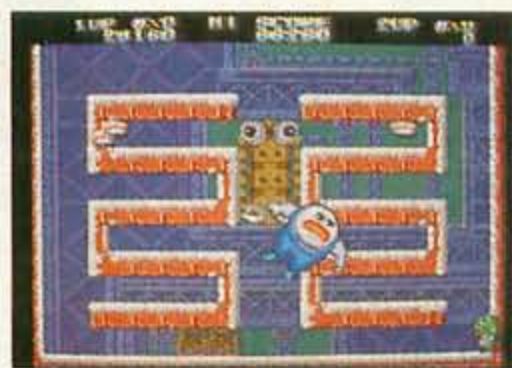
Die zwei Schneemannbrüder Nick & Tom haben eher menschliche Regungen und damit auch humane Probleme. Ihre Angebetete, übrigens mal wieder eine Prinzessin mit eher fleischlichen Formen, ist natürlich entführt worden. Ein echter Schneemann macht sich selbstredend sofort auf die Suche, bevor er vor Kummer dahinschmilzt. Doch ehe die beiden sich an ihrer Angebeteten erwärmen können, müssen sie etliche Tüftellevel bewältigen und unfreundlich gesonnene Hitzköpfe überwältigen. Dabei wird nach einer mit dem Spielprinzip von *Parasol Stars* stark verwandten Weise vorgegangen: Am unteren Bildschirmrand beginnend ist es Euer Ziel, die den Screen unterteilenden Etagen von Bösewichtern verschiedenster Machart zu säubern. Dazu bewirft Ihr die glühenden Teufelchen, feuerspuckenden Drachen, rennenden Rüpel, fliegenden Zauberer und granatenwerfenden Sumo-Ringer solan-

ge mit Schnee, bis sie zu einem massiven Ball anwachsen, der dann auf noch verbliebene Feinde geschleudert werden kann. Einige von ihnen hinterlassen Energie- und Waffenextras, mit einem Spezialtrunk wächst Ihr sogar zum fliegenden "Super-Schnee-Bruder" heran, der Gegner dann einfach durch Berührung ausschalten kann. Nach bewältigten Abschnitten

erwartet Euch jeweils ein gewaltiger Endgegner, dessen Oversize-Format Ihr mit geschickten Taktiken begegnen solltet.

gut

Was niedliche Bonbongrafiken anbetrifft, sind die zuckersüßen Japaner einfach unschlagbar. Keine Farbe ist ihnen zu bunt und kein Kontrast zu schrill. Trotz geringer Größe sind die Charaktere von Freund und Feind liebevoll gestaltet und witzig anzusehen.



Zum "Super-Schnee-Bruder" aufgeblasen, seid Ihr mit so großer Macht versehen, daß Ihr sogar den Endgegnern Mores lernen könntet

Spieltyp:

Hersteller: Tengen

Testversion von: O.I.T.

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort,

Continue

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 120 Mark

69%

Grafik

76%

Musik

60%

Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **75%**

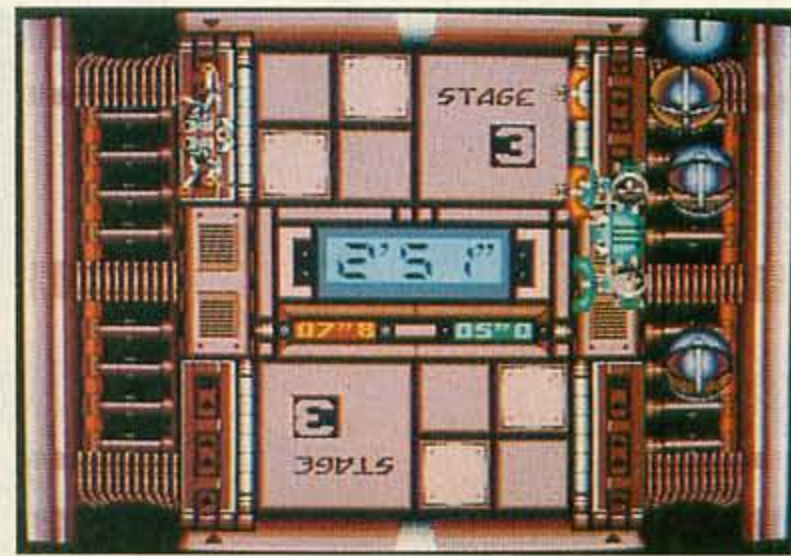
## Bala bala Ball Jacks

Schöne Aussichten für die Zukunft: Im Jahre 7650 soll es keine Kriege mehr geben, doch die "sportliche" Äquivalente der Konfliktbewältigung ist nicht minder tödlich: Zwei in krabbenähnliche Roboter gepackte Gegner stehen sich in einem quadratischen Raum gegenüber. Hinter jedem "Jacker" befindet sich ein Fließband mit darüberlaufenden Kugeln. Jeder Spieler beginnt den Wettkampf zunächst mit zwei Kugeln. Die mit jeweils zwei ausfahrbaren Teleskop-Greifarmen versehenen Roboter haben die Aufgabe, sich unter Zeitdruck möglichst alle Kugeln vom Fließband des Gegners zu schnappen. Wenn Ihr es schafft, direkt hinter dem Feindroboter

befindliche Kugeln zu ergattern, habt Ihr die Möglichkeit, diese mit etwas Geschick in den Blechkumpen des Kontrahenten zu schmettern.

*na ja*

Die den Visionen der Namco-Designer entsprungene Ersatzlösung für die Austragung von Streitereien ist genauso tödlich wie langweilig. Einfache Spielinhalte mit Primitivgrafik und Minimalmusik sind eben nur dann genial, wenn Gehalt, Motivation und Spielspaß stimmen. Uns präsentiert sich ein Häufchen Programmierelend,



Wenn die Zukunft so langweilig aussieht, dann lohnt es sich, noch heute zu sterben

das selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht für Aufregung sorgen kann. Der öde Aktions-Screen erfährt während des Spielverlaufs keinerlei Veränderungen, lediglich die Robotertypen wechseln unwesentlich ihr optisches Erscheinungsbild. Da sich damit Eure Möglichkeiten auch nicht erweitern, habt Ihr schon nach fünf Minuten den gesamten "Reiz" des Spiels erfaßt und könnt die Restzeit mit Gähnen verbringen.

Spielertyp:   
 Hersteller: **Namco**  
 Testversion von: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
 Features: **Continue**  
**3 Schwierigkeitsgrade**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **100 Mark**  
**34%**  
 Grafik **38%**  
 Musik **31%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **28%**

### SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



Mario All Stars (SN) 94,-

#### Hammerpreise nur 39,- DM

**Game Gear:** Chessmaster, Factory, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire Poker, Woody Pop  
**Master System:** Bonanza Brothers, Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness, Super Kick Off

#### nur 49,- DM

**Mega Drive:** Strider Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl Ghoul & Ghouls, Toki, Thunderforce 2  
**Master System:** Parlor Games, Sega Chess, Moonwalker, R-Type, World Games



Mortal Kombat ab 13.09.

#### Super Nintendo

Power Station .....	199,-
Amazing Tennis .....	129,-
Asterix .....	119,-
Bubsy .....	124,-
Star Wars .....	119,-
Star Wing .....	119,-
Road Runner .....	119,-
Royal Rumble .....	139,-
T-2 Arcade Game .....	129,-
Twin Bee .....	129,-
Lost Vikings dt. Texte .....	124,-
First Samurai .....	129,-
Mortal Kombat (13.09.) .....	139,-

#### Mega Drive

MD ohne Spiel .....	199,-
Mig 29 .....	104,-
Muh. Ali Boxing .....	104,-
Mortal Kombat (13.9) .....	119,-
B.O.B. .....	104,-
Cool Spot .....	104,-
Fatal Fury .....	109,-
Fred Feuerstein .....	104,-
Flashback .....	119,-
Global Gladiators .....	104,-
Jungle Strike .....	109,-
Shining Force .....	124,-

Thunder Force 4 .....	99,-
Tecmo Cup Soccer .....	104,-
Micro Machines .....	89,-
Ultimate Soccer .....	104,-
Bubsy .....	114,-
Rocket Knight Adv. (ca.14.9) .....	104,-
Racing Aces (ca. Sept.) .....	109,-
Shinobi 3 (ca. Sept.) .....	109,-

#### Game Gear

Game Gear mit Colu. ....	189,-
Streets of Rage 2 .....	84,-
Ultimate Soccer .....	84,-
Land of Illusion .....	79,-
Mortal Kombat (13.9.) 4Meg .....	89,-
Robocop 3 .....	79,-

#### NES

Mario Is Missing .....	94,-
Star Trek .....	119,-

#### Game Boy

Game Boy ohne Spiel .....	99,-
Asterix .....	69,-
F-15 Strike Eagle .....	69,-
Joe & Mac .....	69,-
Mortal Kombat (13.9.) .....	69,-

#### Master System

Global Gladiators .....	89,-
Land of Illusion .....	79,-
Mortal Kombat (13.9.) 4Meg .....	109,-
Robocop 3 .....	89,-
Ultimate Soccer .....	79,-
Wonderboy in Monsterw. ....	79,-

#### Neo Geo

Samurai Showdown .....	399,-
------------------------	-------

#### 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.

#### Unsere Monatsknüller für Super Nes:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Pilot Wings, Super R-Type je 79,-

Sonderpreise nur solange Vorrat reicht.

#### Mega CD 2

#### Deutsch

ohne Spiel 519,-  
mit Road Avenger 589,-

Theo  
**KRANZ  
VERSAND**  
& LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-



Richtung und Flugwinkel des Balls bei Freistößen und Abschlägen bestimmt Ihr über die gestrichelte Fluglinie des Balls



In der Halle wechselt die Bodenfarbe, die Mannschaftsstärke reduziert sich von elf auf sechs Spieler und Ihr könnt über Bande spielen



Ultimate Soccer bietet unterschiedliche Wettbewerbsmodi



Beim Elfmeterschießen hat der Torwart kaum eine Chance



Jedes Team verfügt über individuelle Leistungsmerkmale



Die Wahl der richtigen Strategie kann spielentscheidend sein

Der ersten Begeisterung über Segas *Ultimate Soccer* folgten ausgiebige Test-Partien. Für alle, die unseren Vorbericht in Ausgabe 8/93 verpaßt haben, hier nochmal die wichtigsten Informationen: *Ultimate Soccer* ist eine 12-MBit-Fußballsimulation fürs Mega Drive, die sich vom Solospieler bis zur Achterrunde eignet. Wollen sich allerdings mehr als zwei Spieler im digitalen Bolzen betätigen, benötigen sie ein bis zwei Multiplayer-Adapter, die an den beiden Joypad-Ports eingesteckt werden. Dann könnt Ihr die Kicker beider Teams auf alle Mitspieler verteilen. Im Hallenmodus reduziert sich die traditionelle Fußball-Elf auf sechs Spieler, außerdem gelten in der Halle andere Regeln, beispielsweise dürft Ihr über Bande spielen, also die Spielfeldränder wie beim Billard mitbenutzen.

Bevor es losgeht, müßt Ihr über die Platzbeschaffenheit entscheiden sowie über Wetterbedingungen, Windrichtung, Ballgewicht, die Sensibilität der Steuerung, Spielzeit sowie eini-



22 Rasenmäher

# Ultimate Soccer

*super*

ge Zusatzeinstellungen wie Replay-Funktion, Rückspiel-Regel oder Grafikgeschwindigkeit. Außerdem solltet Ihr Euch strategische Varianten zurechtlegen, mit denen Ihr den Gegner knacken könnt, z. B. die richtige Mannschaftsaufstellung bzw. Angriffsstrategie. Jedes der 64 internationalen Teams verfügt nicht nur über eine eigene Flagge und authentisches Trikotdesign, sondern charakterisiert sich auch durch Kondition, Technik und Kampfgeist. Anschließend geht's in Freundschaftsspiel, Pokalrunde oder K.O.-Turnier rund. Gesteuert wird immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Mit etwas Übung zirkelt Ihr herrliche Flanken, Freistöße oder Kopfbälle in Richtung gegnerisches Tor. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr dem Ball nach dem Schuß zusätzlichen Effekt verleihen.

Beim durchschnittlichen Spieler dauert es fünf Minuten bis er sich mit der präzisen Steuerung angefreundet hat. Dann beginnt auch schon die Trickphase mit angeschnittenen Bällen, Doppelpässen und Steiflanken. *Ultimate Soccer* bietet ein Maximum an Konfigurationsmöglichkeiten, spielt sich schnell und flüssig. Natürlich macht es gegen echte Spieler am meisten Spaß. Die Leistungsfähigkeit der Computer-Teams ist jedoch sehr fein abgestimmt und bietet daher auch Einzelkämpfern brillante Unterhaltung. Schwächen zeigt das Kickermodul bei der Steuerung des Torwarts: Er agiert

nur von der Torlinie aus. Außerdem gelten keine Abseits-Regeln. Da *Ultimate Soccer* kein Radar bietet, gehen Flanken oft ins Leere. Trotzdem: Mit Abstand die beste Fußballsimulation fürs Mega Drive! hu

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**  
 Testversion von: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1-8**  
 Features: **unterstützt Multiplayer-Adapter**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **120 Mark**

**74%**  
 Grafik  
**47%**  
 Musik  
**62%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**



Wer seinem Vordermann zentral draufrauscht, muß mit einem kurzzeitigen Fahrzeugstillstand rechnen



Die Kurse für die Meisterschaft stellt Ihr Euch selber zusammen. Nebenher gibt's Infos zu den Strecken.

MEGA DRIVE

**H**inter dem schlichten Titel verbirgt sich die neueste Konsolenrennerei mit Formel-Eins-Lizenz. Dabei blieben die Entwickler jedoch nicht bierernst — neben Formel-Eins-Piloten wie Schumacher oder Prost tauchen auch einige Namen aus dem Programmiererteam auf. Doch zum Spiel: Die Perspektive ist feinstes 3-D mit einer guten Blickposition aus der Sicht des Fahrers. Für das bessere Geschwindigkeitsgefühl sorgen Details am Fahrbahnrand wie Bäume, Schilder, Überführungen oder Tribünen. Ebenso wurde an Hügel und Täler gedacht. Vor der Fahrt wählt Ihr den Modus aus: "Arcade" bedeutet, daß Ihr eine vorgegebene Anzahl von Gegnern überholen müßt, bevor die fünf Runden gefahren sind. Löst Ihr die Aufgabe, geht's weiter zum nächsten Kurs, auf dem die Vorgabe steigt. Des weiteren stehen ein Meisterschaftsmodus und natürlich das Training zur Verfügung. Als nächstes wählt die Spielerzahl und den Schwierigkeitsgrad. Letzterer äußert sich in gesteigerter Höchstgeschwindigkeit und flotteren Gegnern. Als letztes geht's in die Werkstatt. Spoiler, Getriebe und Reifen werden je nach Können und Strecke konfiguriert. Analog zur kleinen Werkstatt fallen übrigens auch die Boxenstopps mickrig aus: Ihr könnt nur neue Reifen auf-

## Mega Drive Turbo

# Formula One

ziehen lassen. Habt Ihr den Meisterschaftsmodus gewählt, folgen nun einige Qualifikationsrunden auf dem ersten Kurs Eurer Wahl. Sobald die Platzierung Euren Wünschen entspricht, brecht Ihr das Zeitrennen ab und startet zur Meisterschaft. Auf den Kursen herrscht ein ziemliches Gedränge — zumindest am Start wird's genauso eng wie in Wirklichkeit. Dann habt Ihr jedoch erst mal Ruhe, bis Ihr die ersten Gegner überrundet. Rauscht Ihr einem Konkurrenten

zentral in die Karre, hat das für Euch einen kurzen Stillstand und somit Zeitverlust zur Folge. Erwischt Ihr das andere Fahrzeug

eher seitlich, setzt Euer Renner zum Sprung an. Auf gerader Fahrbahn geht das Hopsen meist gut und ist eine prima Methode, um an blockierenden Fahrern vorbeizukommen. Hebt Ihr jedoch in einer Kurve ab, endet Ihr meist auf der Wiese (ein Seitenruder gehört leider nicht zur Ausstattung). Genauso verhält es sich auch mit Objekten



Auch für F1 gilt: Zu zweit macht's am meisten Spaß.

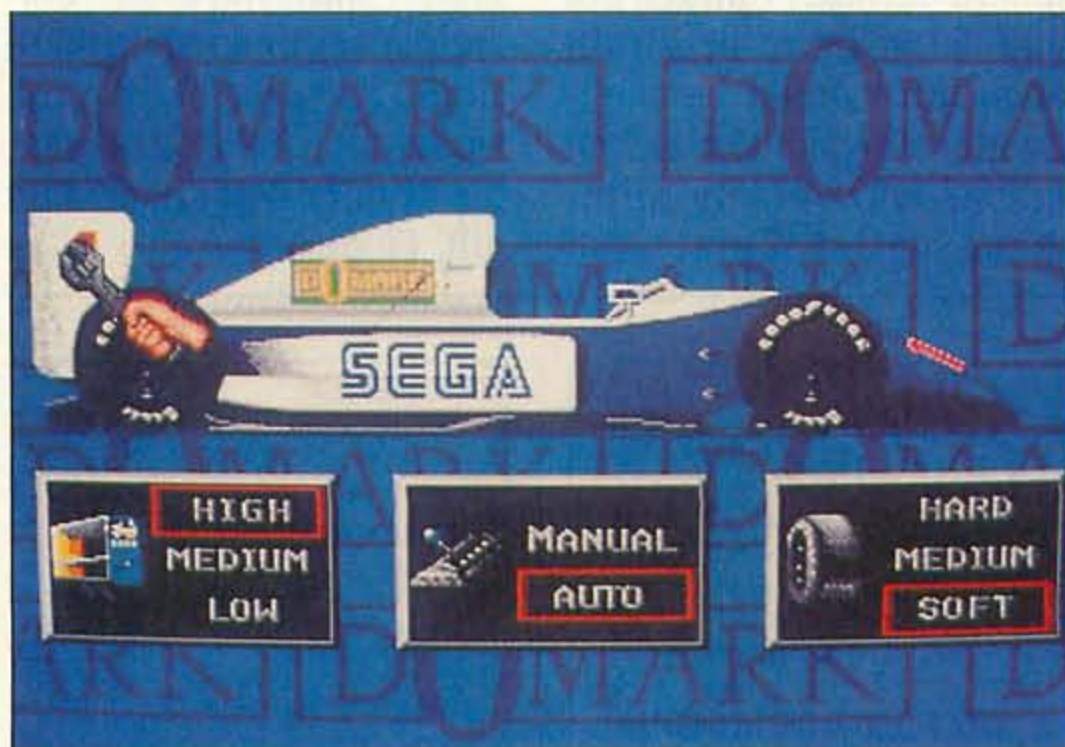
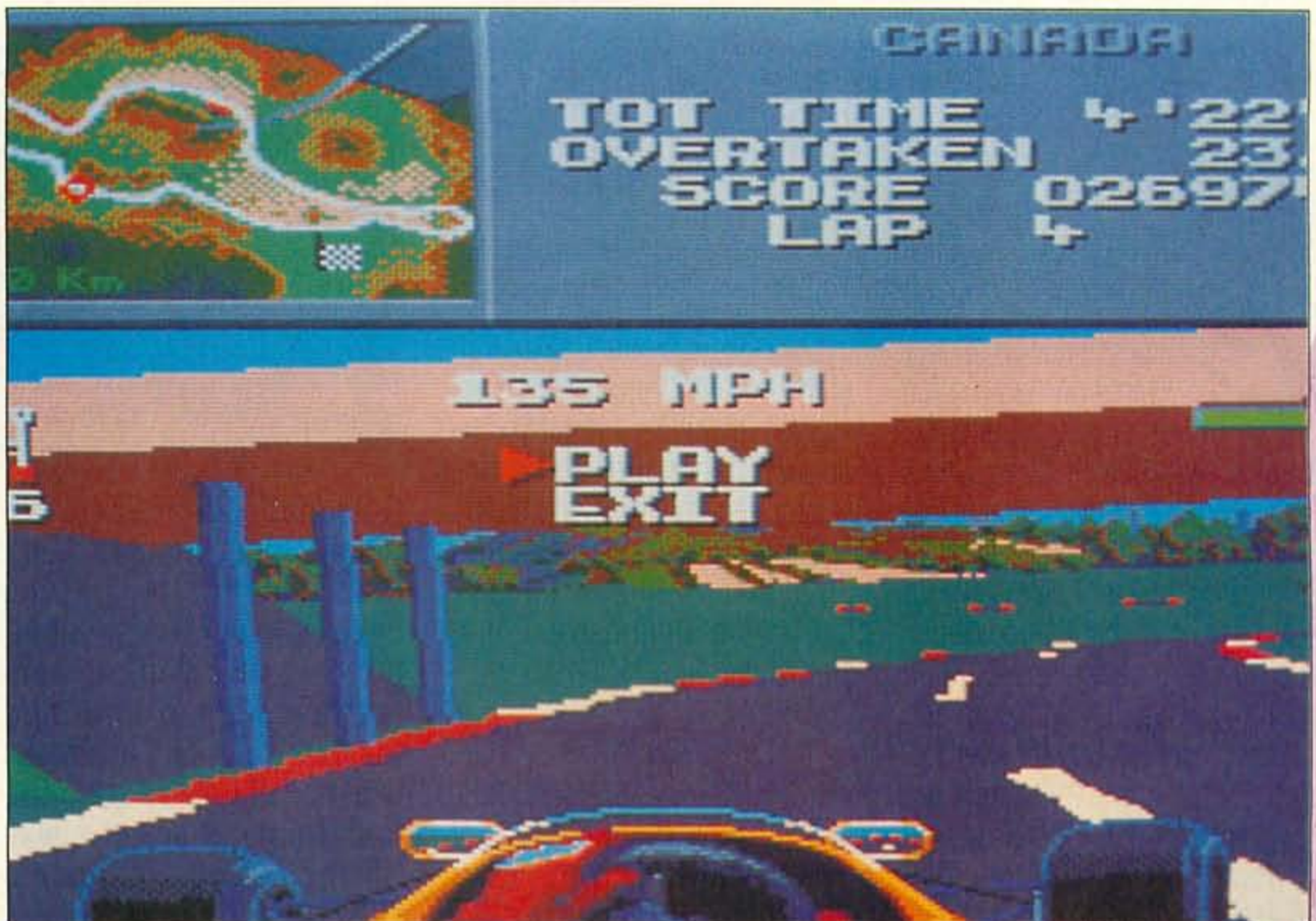
Im Turbo-Modus wird die Grafik ultraschnell



am Fahrbahnrand. An größeren Schildern bleibt Ihr hängen, über kleinere Richtungshinweise springt Ihr drüber.

**super**

Man hat sich ja schon fast dran gewöhnt: Der Tacho des Boliden lügt Euch eine Geschwindigkeit vor, die die Grafik einfach nicht vermitteln kann. Nicht so bei *F1*—Ihr glaubt mindestens so schnell zu rasen, wie es der Tacho behauptet. Der Speed ist einfach phänomenal. Was im Ein-Spieler-Modus an Rechenzeit übrig blieb, haben die Programmierer in den Turbo-Modus gepackt. Die Geschwindigkeit liegt hier schon jenseits von gut und böse (stellt Euch ein Formel-Eins-Rennen aus der Sicht des Fahrers im Zeitraffer vor). Wer mit Turbo und 220 Meilen pro Stunde in eine Kurve bügelt, merkt's meist erst, wenn er schon rausgeflogen ist. Anscheinend wollten die Entwickler mal zeigen, wie schnell man auf dem Mega Drive wirklich fahren kann (der Turbo-Modus ist reine Angabe). *F1* ist keine typische Rennsimulation, dafür fehlt's zu sehr an taktischen Feinheiten wie Benzinplanung, verschiedenen Maschinen oder Rennteams. Das Bleifußmodul soll vielmehr puren Fahrspaß bieten. Noch ein paar Worte zu den Gegnern. Im Vergleich zu Eurer Ge-



Drei Einstellungen – mehr Werkstatt gibt's nicht

windigkeit, sind die übrigen Fahrer die reinsten Schleicher (kommt mir vor, wie auf der Autobahn). In einer Kurve, die Ihr noch ganz locker mit 100 nehmt, zuckeln die Gegner mit 40

Sachen einher. Das macht sie fast zum stehenden Hindernis. Da ist der Gag mit dem Springen oft die letzte Rettung. Außerdem haben die übrigen Piloten einen ziemlich schlechten Cha-

*Durch viele Bauten und die hohe Geschwindigkeit kommt das 3-D-Gefühl prima 'rüber*

rakter: Sie wollen Euch absichtlich nicht vorbeilas- sen. Hier hilft meist nur ein schnelles Manöver und Bleifuß. Trotzdem ist *F1* genial spielbar und sorgt gerade im Zwei-Spieler-Modus für Spannung (kommt der Mitspieler genauso schnell durch die Schikane?). Wer mal richtig Gas geben will, kommt am schnellsten Rennspiel fürs Mega Drive nicht vorei. jb



Stilvolle Zwischenbilder und flüssig scrollende Gegner werten *F1* zusätzlich auf

Spielertyp:

Hersteller: Domark

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Batterie

4 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

Zirka-Preis: 130 Mark

70%

Grafik

15%

Musik

41%

Soundeffekte

SPIEL- SPASS: **80%**

Müder Krieger

## Superman

MEGA DRIVE

Clark Kent hat's nicht leicht: Beim Daily Planet muß er täglich über Entführungen in seiner Heimatstadt berichten. Zum Glück verwandelt sich der rasende Reporter nach einem Abstecher in die nächstbeste Telefonzelle in Superman. Im hautengen Neondreß mischt der Mann aus Stahl in fünf Levels die Kidnapper auf. Jeder Abschnitt umfaßt zwei Teile: Zuerst hüpfst du durch die Häuserschluchten der City. Auf Knopfdruck gibt Supie den Gangstern eins mit seiner begrenzten Spezialpower auf die Nase. Nach der Hüpfenlage schaltet der Held seinen Röntgenblick ein und ballert im Defender-Stil auf alles, was sich auf den Straßen so bewegt. Wo so-

viel Action lauert, dürfen extra dicke Obergegner natürlich nicht fehlen. Um auch als Einsteiger soweit ins Modul vorzudringen, gibt's drei Schwierigkeitsstufen mit unterschiedlich vielen Continues. Wer seine Rettungsaktion locker angeht, lauscht im Optionsmenü erst einmal den Soundeffekten.

*na ja*

Erst stellt Marvel meine Lieblings-Comicserie wegen zu geringer Auflage ein und dann betreibt Virgin auch noch dreist Leichenfledderei. Nach der teuren Lizenz war für ein stimmungsvolles Spiel kein



Nur Fliegen ist schöner!  
Langweilige Action im Heldenspiel.

Geld mehr übrig. Vor eintönigen Hintergründen hüpfst Clark durch aufgeblasene Level und verdrischt klobige Gegner. Außer dem feschen Helden sind alle Sprites genauso mißraten wie die dünne Musik. Die Ballereinlage bringt etwas Abwechslung, trotzdem stürzt Superman ins untere Modul-Mittelfeld ab. Einsteiger kommen beim niedrigen Schwierigkeitsgrad womöglich auf ihre Kosten, für Krypton-Fanatiker aber gilt: Finger weg!

Spieltyp:



Hersteller: Virgin

Testversion von: Virgin

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Sound-Menü

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Zirka-Preis: 100 Mark

32%

Grafik

29%

Musik

34%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

**25%**

# ZAPP

G · A · M · E · S

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



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

### SUPER NES

ADDAMS FAMILY 2	119,-
ALIEN 3	139,-
YOSHIES COOKIE	119,-
ROYAL RUMBLE	149,-
MECHWARRIOR	139,-
SHADOWRUN	149,-
EVOLUTION	149,-
DUNGEON MASTER	159,-
STREETFIGHTER TURBO	169,-
MORTAL COMBAT	159,-
MARIO ALLSTAR	JP 119,-/DT 99,-
FIRST SAMURAI	129,-
FINAL FIGHT 2	129,-
BOMBERMAN	149,-
WORLD SOCCER	149,-

### MEGA DRIVE

SHINING FORCE	129,-
JUNGLE STRIKE	129,-
BUBSY	119,-
SHINOBI 2	119,-
GOLDEN AXE 2	119,-
MICRO MASCHIENES	99,-
ULTIMATE SOCCER	119,-
LANDSTALKER	129,-

### SEGA CD

FINAL FIGHT	119,-
SILPHEED	JP 169,-
MONKEY ISLAND	129,-
DARK WIZARD	129,-

AB SEPTEMBER 93:  
DEUTSCHE CD-ROMS UND SOFTWARE LIEFERBAR !!!

### TURBO DUO

STREETFIGHTER 2	209,-
RAINBOW ISLAND	129,-
BONK 3 US	129,-
EXILE 2	129,-
MYSTIC FORMULA	129,-
SUMMER CARNIVAL 93	139,-
LONGRAISER 2	139,-
U.V.M.	

### NEO GEO

GOLD PACK PAL O. RGB 2 JOYBOARDS UND SPIEL NACH WAHL (KEIN VIEW POINT I)	1099,-
SAMURAI SHOWDOWN	389,-

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geol

## King Games

### SEGA-MEGA DRIVE

Konsole Dt inkl. 1 Spiel	239,00 Fr.
Konsole US RGB-Version	259,00 Fr.
Joypad Pro 2	39,00 Fr.
Action Replay Pro	99,00 Fr.
CD-ROM US-Version	549,00 Fr.
CD-ROM & Genesis im Set	779,00 Fr.

SEGA CD-ROM ADAPTER (ermöglicht die Benutzung des US-CD ROM mit dem europ. SEGA MEGA DRIVE PAL und allen CD-Spielen) 99,00 Fr.

MEGA DRIVE KEY 60-50 Hz Adapter zum Spielen aller US-Spiele 39,00 Fr.

### US- oder CH-Spiele:

Amazing Tennis	105,00 Fr.
Bubsy the Bobcat	a.A.
Davis Cup Tennis	a.A.
Flashback (CH)	114,00 Fr.
Flintstones	89,00 Fr.
F-15 Strike Eagle	a.A.
Golden Axe 3	89,00 Fr.
Jungle Strike	105,00 Fr.
P.T.O.	a.A.
Pirates Gold	a.A.
Shining Force	105,00 Fr.
Sorcerer's Kingdom	a.A.
Splatterhouse 3	109,00 Fr.
Strider Returns	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
usw.	

### US CD-ROM-Spiele:

Batman Return	99,00 Fr.
Dracula	a.A.
Ecco the Dolphin	94,00 Fr.
Final Fight	89,00 Fr.
Jaguar XJ 220	99,00 Fr.
Rise of the Dragon	a.A.
Time Gal	94,00 Fr.
usw.	

### SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad	259,00 Fr.
Action Replay Pro	99,00 Fr.
Konami Hyperbeam Contr.	99,00 Fr.
JB King Joystick	99,00 Fr.
Super Advantage Joystick	99,00 Fr.
Universal Adap. K4 + AD 29	29,00 Fr.

### US- oder CH-Spiele:

Alien 3	105,00 Fr.
Bubsy the Bobcat	119,00 Fr.
Dungeon Master	119,00 Fr.
E.V.O.	a.A.
Final Fight 2	a.A.
Flying Hero	79,00 Fr.
GP-1	124,00 Fr.
Gegege no Kitaro	109,00 Fr.
Goof Troop	a.A.
Mario All Stars	a.A.
Nigel Mansell	a.A.
Pocky and Rocky	109,00 Fr.
Pop'n Twin Bee	119,00 Fr.
Septentrion	114,00 Fr.
Shadow Run	119,00 Fr.
Star Wing	119,00 Fr.
Street Fighter 2 Turbo	a.A.
Super James Pond	a.A.
Super Turrigan	94,00 Fr.
Taz - Mania	109,00 Fr.
Vegas Stakes	99,00 Fr.
WWF Royal Rumble	129,00 Fr.
Yoshi's Cooki	99,00 Fr.
usw.	

ACHTUNG! Manga Videos zu billigen Preisen (englisch gesprochen): z.B. Akira, Akira Edition (2 Tapes), Dominion Tank Police 1 + 2, 3 \* 3 Augen, Dungeons & Dragons, Urotsukidoji 1 + 2, Vampire Hunter.

Bei uns werden Sie nicht mit Billigstangeboten von alten Spielen geködert und wir ködern Sie auch nicht mit stetigen Preisänderungen und mit nicht einhaltbaren Versprechungen!

**KING GAMES - NUMMER 1 in der Schweiz in Sachen Videospiele !!!**

**TEL.: 0 57/27 31 30**

Händleranfragen erwünscht!

# VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- ★ Mega Drive
- ★ PC Engine
- ★ Game Gear
- ★ Amiga
- ★ SNES
- ★ NEO GEO
- ★ MEGA CD-ROM
- ★ PC

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr  
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

## Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 90478 Nürnberg  
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

# CHAUD-SOFT

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

Neu!!! Ladenlokal Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz  
Öffnungszeiten Mo-Fr 17.00 bis 18.30 Uhr  
Mo-Fr ab 17.00 Uhr Tel./FAX 0041 (0)31 952 73 04

SNES  
Magical Quest  
STAR FOX!!  
Tiny Toons  
Super Star Wars I/II  
Batman Returns  
Parodius DT  
Axelay DT.  
Cybernator

Mega Drive  
Streetfighter  
Gynoug 48,-  
Terminator  
Desert Strike  
Ecco the Dolphin  
Streets of Rage II DT  
NHLPA Ice Hockey  
John Mad. Footb. II

Neo Geo Pal/RGB  
Baseball Stars II  
Art of Fighting  
Super Side Kicks  
Mutation Nation  
Viewpoint jetzt lieferbar!  
NeoGeo Games ab 175,-!!  
Verlangen Sie unsere  
Gratisliste!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

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

HAMMER-  
PREISE

Jetzt  
AUCH IN  
ESSEN

Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN  
Tel.: 0201/xxxxx

BRÜCKSTR. 42-44  
(BRÜCKSCENTER)  
44135 DORTMUND

Raft 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

HÄNDLER-  
ANFRAGEN  
ERWÜNSCHT!

## Flügellahm

# Superman

Nach der verkorksten Mega-Drive-Fassung hebt Clark Kent alias Superman auch auf Segas 8-Bit-Konsole ab. In der Heimatstadt des Superhelden verschwinden Kinder, hinter den Entführungen steckt wieder mal der teuflische Prankster. Mit wehendem Cape turnt der agile Held vom Planeten Krypton über die Häuserblocks von Metropolis. Roboter und böse Buben mit Jetpacks wollen Euch die knappe Lebensenergie abzapfen. Superman bearbeitet die Angreifer mit seinen Fäusten. Lest Ihr eines der beiden Extras auf, geht's für kurze Zeit mit Laserblick oder Super-schlag zur Sache. Auf Knopfdruck schwingt man sich in die Lüfte und düst über den Bild-

schirm, der munter in alle Richtungen scrollt. Bei seiner Befreiungsaktion verschlägt es die legendäre Comicfigur in eine unterirdische Festung, die U-Bahn, finstere Höhlen und auf den Heimatstern des Erzrivalen Brainiac. Jeder der fünf Level wird von einem extradicken Wächter gekrönt. Wer auf dem Weg zum Showdown nicht genügend Energieherzchen einsammelt und den Löffel abgibt, darf dank Continue im aktuellen Level weiter die Welt retten.

hilfe

Virgin kennt keine Gnade. Auch auf dem Master System entpuppt sich Su-



Superman als flügellahmer Flattermann - ein Modultiefflieger!

perman als flügellahmer Flattermann. Außer großen Levels und feschen Sprites bietet der Modul-Tiefflieger ziemlich altbackene Hausmannskost. Hüpfen und Prügeln steht auf der Tagesordnung. Mangels Abwechslung bleibt die Motivation leider schon nach dem ersten Obermütz auf der Strecke. Blasse Hintergrundgrafiken und einfalllose Musik - auch technisch ist der Geschicklichkeitstest wirklich alles andere als super... se

Spieltyp:



Hersteller: Virgin

Testversion von: Virgin

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Zirka-Preis: 80 Mark

28%

Grafik

21%

Musik

18%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS:

11%

Brech-Punkt

## Rackets & Rivals

Eine der beliebtesten Sportsimulationen scheint offensichtlich immer noch Tennis zu sein. Wie für dieses Genre üblich, startet auch dieses Spiel mit einem Menü, bei dem die Standardfragen nach Stärke, Einzel- oder Doppel-Match und Spiel-länge beantwortet werden müssen. Nach der Auswahl der Platzbeschaffenheit beginnt Ihr mit Eurem Aufschlag. Mit etwas Geschick werdet Ihr schnell merken, wie Ihr Euren Gegner am besten überlisten könnt. Bei anfänglichen Schwierigkeiten solltet Ihr Euch erst einmal in das

Trainings-Camp begeben, um dort ausführlich Eure Returns zu üben. Nach einigen Freundschaftsspielen kommt für Euch dann die Stunde der Wahrheit. Das Turnier ist nur etwas für die echten Profis. Wer ins Endspiel möchte, sollte reichlich trainieren und Erfahrung sammeln.

*na ja*

Vergleichsmöglichkeiten gibt es im Tennis ja mittlerweile genug. Deshalb fällt es mir auch nicht schwer, meine persönliche



Auch die Grafik zeigt einfach zu wenig Details

Meinung zu bilden. Die Sprachausgabe hört sich leider wie ein heiseres Krächzen an. Beim Blick auf die Grafik stellte ich nicht besonders viel Liebe zum Detail fest. Was die Spielbarkeit betrifft, ist das Spiel recht langweilig, da sich die Richtung der Filzkugel schlecht bestimmen läßt. Erwähnenswert ist lediglich der Vier-Spieler-Modus, bei dem ein klein wenig Spaß aufkommt. Schade, aber leider nicht empfehlenswert. *ma*

Spieletyp:

Hersteller: **Palcom Software**  
 Testversion von: **Konami**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
 Features: **Continue, Paßwort**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **100 Mark**

**55%**  
Grafik

**30%**  
Musik

**45%**  
Soundeffekte

**SPIEL-SPASS: 43%**

### The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

#### Das Videospiefachgeschäft in Berlin:

##### Was bieten wir?:

- × Eine große Auswahl an MEGA DRIVE und Super NES Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- × Amerikanische Videospielezeitschriften wie GamePro, Electronic Gaming Monthly etc.
- × Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- × Vorbestellungen von Neuheiten gegen 10 DM Anzahlung möglich!
- × Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (nur MEGA DRIVE und Super NES).
- × Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- × Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- × Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

##### Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr, Do.: 12.00 - 19.30 Uhr, Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Langer Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen jetzt auch Spiele!

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel.: 030/6188391. Fahrverbindung: z. B. U-Bahnhof Hermannplatz, dann in den 129er Bus, Station: Reichenbergerstr.

##### Kein Versand!

\*\*\*\*\*  
**Double Trouble** ... Deutschlands ältester und einer der größten Videospieleclubs für SEGA (Master System u. Mega Drive) u. Nintendo (NES u. Super NES) - ein Club für alle Wesen!  
 Fordern Sie noch heute Info-Material an (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen). Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816. Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!!

**Wir bieten nicht immer das BESTE ... aber immer ÖFTER!**



### Mega Drive News

#### Keine Import-Spiele

ALIEN 3	94,- DM
ANOTHER WORLD	94,- DM
ATOMIC RUNNER	79,- DM
BATTLETOADS	94,- DM
B.O.B.	94,- DM
CAPTAIN PLANET	79,- DM
CAPTAIN AMERICA	94,- DM
COOL SPOT	94,- DM
DOUBLE CLUTCH	94,- DM
FLASHBACK	105,- DM
F. FEUERSTEIN	94,- DM
JUNGLE STRIKE	105,- DM
MAZIN WARS	94,- DM
MICRO MACHINES	79,- DM
MIG 29	94,- DM
MUTANT LEAGUE FOOTB.	94,- DM
SHINING FORCE	109,- DM
STRIDER II	94,- DM
SUPERMAN	94,- DM
TECHNO CLASH	94,- DM
TECMO CUP SOCCER	94,- DM
ULTIMATE SOCCER	94,- DM
X-MEN	79,- DM

VERSAND PER NN ZZGL. 10,- DM



JETZT ANRUFEN UND BESTELLEN  
 WEITERE NEUHEITEN AUF ANFRAGE  
 0 22 36 - 4 00 04

## TABULA RASA?

Garten ist nicht gleich Garten. Kurzgeschorene Rasenflächen sind das Aus für viele Tier- und Pflanzenarten. Blumenwiesen hingegen bilden eine üppige Nahrungsquelle für Käfer, Wildbienen, Schmetterlinge und andere Insekten. Näheres in der Broschüre "Naturschutz ums Haus".



#### Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)  
 Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Naturschutz ums Haus" haben. 5,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_



NABU  
 Postfach 30 10 54  
 5300 <53190> Bonn 3

# GAME-*Island* Berlin

Ab sofort Verleih!

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy,  
PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 12043 Berlin  
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln  
Tel.: 0 30-6 8745 45 Fax: 0 30-6 91 38 38

## VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp
Metroid II 33,-	Battle Olympus 69,-	Japan Adapter 20,-	Chooaniki 105,-
R-Type 33,-	Probotector II 89,-	Joypad (Turbo) 29,-	Cotton 105,-
Nemesis 33,-	Turtles II 109,-	Sonic II 69,-	Power Tennis 105,-
Batman II 40,-		World of Illus. 69,-	Rainbow Island 105,-
Bubble Bobble 40,-	<b>SUPER NES</b>	CDs ab 75,-	Bomberman 93 105,-
Turtles 40,-	Univ. Adapter 29,-	Terminator II 85,-	PC-Kid III 105,-
Boxxle 45,-	Pad (Turbo) 29,-	Micro Mashines 85,-	Parodius 99,-
Gremlins II 45,-	Axelay 79,-	Golden Axe III 89,-	Dungeon Expl. II 99,-
Prince of Persia 45,-	Parodius 99,-	Tiny Toon 95,-	Gunhed 99,-
Bionic Commando 49,-	Blues Brothers 99,-	Cool Spot 99,-	Leg. HeroTonma 88,-
Home Alone II 49,-	Bubsy 119,-	Flashback 109,-	New Adv. Island 88,-
Hook 49,-	Congo Caper 89,-	Jungle Strike 109,-	Lords of Thunder 88,-
Kid Dracula 49,-	Dead Dance 115,-		SonSon II 77,-
Looney Tunes 49,-	Pop'n Twinbee 115,-	<b>GAME GEAR</b>	Fin. Match Tennis 77,-
Star Wars 55,-	Jaki Crush 115,-	Land of Illus. 50,-	S. Longn. Goblin 77,-
Flintstones 59,-	Final Fight II 115,-	Sonic II 40,-	Tiger Heli 66,-
Hunchback 59,-	Lost Vikings 119,-	Shinobi 2 40,-	Avenger 55,-
Starhawk 59,-	Starwing 109,-	Streets of Rage 45,-	Ninja Spirit 44,-
Darkwing Duck 59,-	Super Aleste 105,-		Bravoman 44,-
	Starwars 99,-	<b>MASTERSYSTEM</b>	Toilet Kids 33,-
<b>LYNX</b>	Mechwarrior 119,-	Chuck Rock 88,-	Armed F 33,-
Slime World 63,-	Shadowrun 119,-	Mickey Mouse 2 79,-	Mr. Heli 25,-
Crystal Mines II 66,-	Super Turrigan 99,-	Fantasy Zone 45,-	Gomola Speed 25,-

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Über 400 lieferbar!

## FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

### SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	119,90
Tiny Toon Adventures dt.	119,90
Mortal Combat dt.	149,90
Cool Spot US	129,90
Battletoads US	129,90
The Blues Brothers US	129,90
Lost Vikings US	129,90
Tecmo Super NBA Basketball US	129,90
Final Fight 2 US	129,90
King Arthur's World US	109,90
Exhaust Heat 2	129,90
Fatal Fury dt.	129,90
Wrestlemania 2 - Royal Rumble dt.	139,90
Bubsy the Bobcat US	129,90
Rock'n Roll Racing US	129,90
Super Turrigan US	129,90
Taz Mania US	129,90
Street Fighter II Turbo US	159,90

### SEGA MEGA DRIVE

Jungle Strike dt.	109,90
Micro Machines dt.	89,95
Cool Spot dt.	109,90
Flashback dt.	109,90
Shining Force dt.	119,90

### UMBAUTEN

SEGA MEGA DRIVE	50/60 Hz	60,00
NEO GEO	50/60 Hz	50,00
SUPER NINTENDO D	50/60 Hz	99,00

### SEGA CD (US)

Jaguar XJ 220 CD US	109,90
Ecco the Dolphin CD US	109,90
Final Fight CD US	109,90
Batman Returns CD US	109,90

Und vieles mehr zu Superpreisen!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO.  
Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an!  
Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 10 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.

**Bestellannahme: Montag-Samstag 10-22 Uhr**

FUTURE SOFT \* Kleine Klotzbahn 2 \* 42105 Wuppertal

TEL. 02 02/45 60 44 \* FAX 02 02/45 60 46

## Eierköpfe

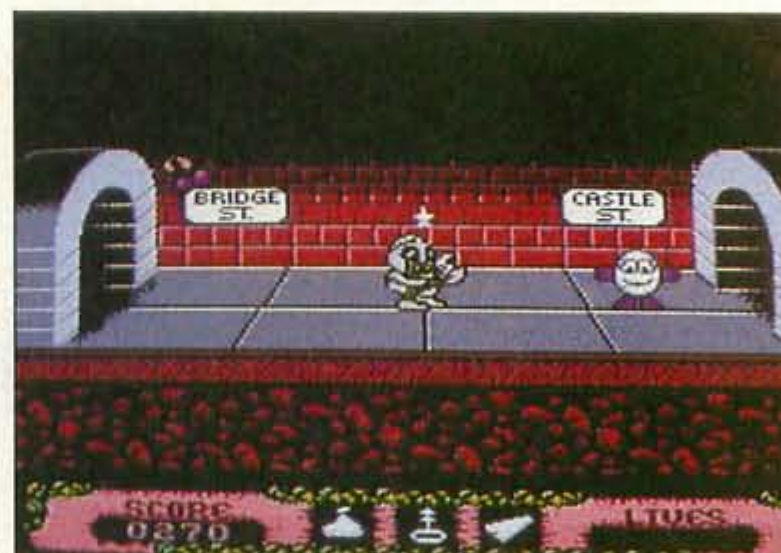
# Dizzy

Im Land der Eierköpfe ist der Teufel los. Der böse Zauberer Zaks terrorisiert das friedliche Volk der Yolksfolks nach allen Regeln der Kunst. Als der Versuch Grand Dizzy, den Chef der Eierköpfe, gefangen zu nehmen, scheitert, wird Dizzy Schöne Opfer des garstigen Hexenmeisters. In einem Luftschloß hoch über den Wolken hält er die süße Daisy gefangen und fordert von den Yolksfolks alle Diamanten des Landes als Lösegeld. Ihr geleitet Dizzy bei der schwierigen Rettungsaktion, die in seinem Baumhaus hoch über dem Wald startet. Dort sammelt Ihr Schlüssel, einen Talisman und andere brauchbar erscheinende Gegenstände. Um den Zauberer Parolie bieten zu

können, benötigt Ihr alle 250 schillernde Sternchen – sie repräsentieren magische Kräfte. Magie und scharfes Nachdenken sind dringend erforderlich, um alle Rätsel zu lösen, die Euch den Weg zum geheimnisvollen Wolkenschloß versperren.

gut

Ein ideales Abenteuer für Tüftelfreunde. Nachdem Zaks das verzauberte Land tüchtig durcheinander gewirbelt hat, ist nichts, wie es war: Schnecken stellen sich als todbringende Feinde heraus und die einst friedliebenden Trolle sind bewaffnet und voller un-



Die Stadt ist komplett unter-tunnelt. Ein Stadtplan leistet hier gute Dienste.

seeliger Machenschaften. Freilich braucht Ihr da die Unterstützung von Freunden, wie Prinz Clumsy, den liebestrunknen Adligen, den Zauberer Theodore oder den lustigen Iren Shamus. Handlung und Personen sind gut durchdacht und recht sympatisch umgesetzt. Die Eierköpfe rollen direkt ins Herz – besonders bei den jüngeren Spielern. Die Sounds sind luftig und pfiffig arrangiert – allerdings fehlt es etwas an harmonischen Tiefgang. *mn*

Spielertyp:



Hersteller: Code Master

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: -

Geeignet für: Einsteiger und Profis

CA.-Preis: 100 Mark

68%

Grafik

40%

Musik

40%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS:

65%

Verschlossene Türen

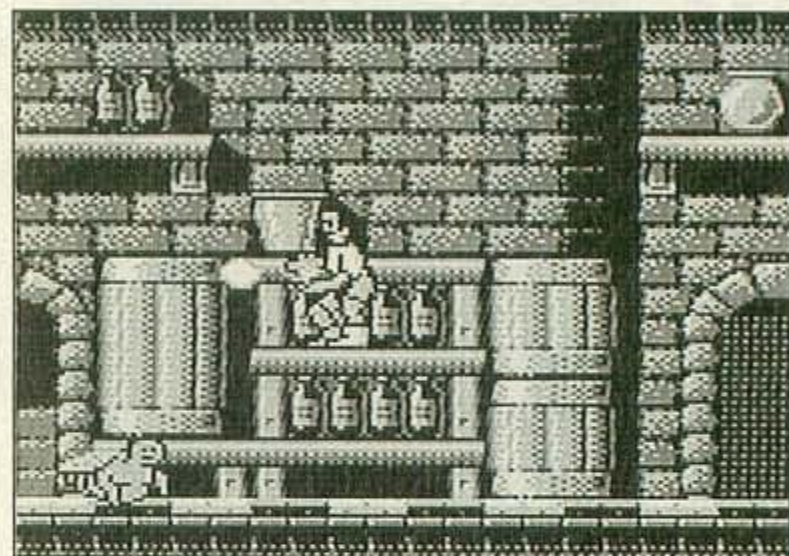
## Dr. Franken 2

Seit Frankies letztem Abenteuer (vergleiche VIDEO GAMES 10/92) ist das Monsterleben nicht leichter geworden. Die Freundin ist zwar wieder zusammengesetzt, es gilt jedoch, noch weitere Puzzles zu lösen. Im zweiten Teil der Frankensteinsaga ist Frankie auf Freigang – sofern Ihr überhaupt das Hintertürchen der Burg aufbekommt. Die neuen Monsterspielplätze sind diesmal der Wald, der Garten, ein Dorf, das Meer und (naheliegender) Ägypten. An Grafik und Spielprinzip wurde kaum etwas verändert. In Seitenansicht hopst Ihr durchs Gelände und sammelt Gegenstände. Leichter gepanzerte Gegner putzt Ihr mittels geworfener Energiekugeln

von der Platte, härtere Gegner erfordern schon stärkeres Geschütz. Per Übersichtsmenü überwacht Ihr dabei Lebensenergie und Sauerstoff (für den Fall, daß Frankie baden geht). Karten und Hosentascheninventar erscheinen ebenfalls erst nach dem Umschalten.

*na ja*

Ist die englische Formulierung "leave" zum Verlassen des Menüs ja noch nachvollziehbar, schütteln den geneigten Spieler bei der Übersetzung "abreisen" die ersten Lachkrämpfe. Wer bei "Speichern" auf eine Batterie hofft, wird von



Mal wieder voll für'n A...; derselbe Murks wie im ersten Teil

einem 16-stelligen Paßwort enttäuscht. Mußte ich beim ersten Teil noch über mangelnde Übersichtlichkeit meckern, ist dieses Manko sogar noch gesteigert worden. Derart konfuse Aufgabenstellung muß man lange suchen. Die Steuerung ist nach wie vor miserabel. Die pingelige Kollisionsabfrage und die Masse unfairer Stellen machen Dr. Franken 2 zum Frustmodul erster Güte. Mein Rat wie beim ersten Teil: Finger weg! *jb*

Spieletyp:

Hersteller: Elite  
 Testversion von: Elite  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Paßwort, acht Sprachen  
 Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis  
 Zirka-Preis: 70 Mark

68%  
 Grafik  
 58%  
 Musik  
 38%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **42%**

Dino-Power

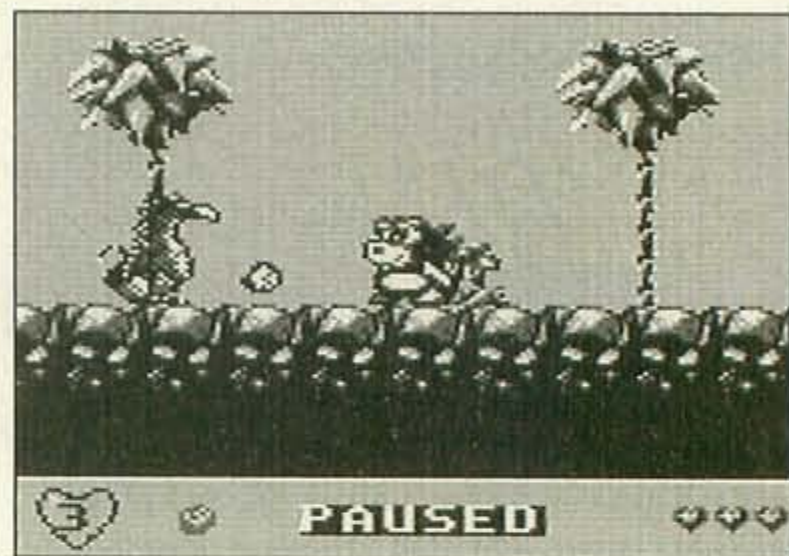
## Baby T-Rex

Wo Ihr geht und steht, ob in der Werbung oder im Kino – Ihr werdet zur Zeit mit Dinosauriern konfrontiert. Logisch, daß der Trend sich auch auf dem Game Boy fortsetzt. Baby T-Rex ist ein niedlicher kleiner Dinosaurier, der mit seinem Skateboard durch die Landschaft fährt. Dabei trifft er natürlich auf einige Hindernisse und Gefahren, die ihm einiges an Geschick abverlangen. So muß er zum Beispiel weite, gekonnte Sprünge über Gewässer und Schluchten auf seinem Brett zum Besten geben. Oftmals passiert es, daß er direkt auf einer Plattform landet, aber im gleichen Augenblick ein Flug-Saurier auf ihn zu-

fliegt. Dieser hat nichts Besseres zu tun, als T-Rex vom Brett zu werfen. Auch kommt er nicht um gewagte Sprünge von einer Wolke zur anderen herum. Ebenso bleibt es ihm nicht erspart, über Berge zu hüpfen und sich mit anderen, größeren Dinos auseinanderzusetzen. Zu Eurem Nachteil können die Jungs allerdings schießen. Da Ihr das Feuer aber erst erwidern könnt, wenn Ihr genug Munition eingesammelt habt, solltet Ihr bei Angriffen vorsichtig sein.

*gut*

Schon durch die niedliche Grafik, flüssiges Scrolling und viel Abwechslung



Nicht eine ruhige Minute wird Euch bei Baby T-Rex gegönnt. Besonders gemein sind die schießenden Dino-Feinde.

in den einzelnen Abschnitten wird Baby T-Rex nicht so schnell langweilig werden. Zwar ist der erste Level relativ schwierig, aber mit einiger Gewöhnung macht es sehr viel Spaß. Als einziger Nachteil ist zu bemerken, daß es leider keine Paßwortfunktion gibt. Somit müßt Ihr nach Abschalten des Game Boys immer wieder im ersten Level beginnen. Ansonsten ist der Baby-Dino ein Muß für jeden Jump'n'Run-Fan. *ma*

Spieletyp:

Hersteller: Beam Software  
 Testversion von: Bastion  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
 Zirka-Preis: 60 Mark

67%  
 Grafik  
 44%  
 Musik  
 43%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**



# HIER SIND

Jetzt **AMIGA-MAGAZIN** zum **Super-Preis** testen  
Coupon noch heute absenden!

# SIE IM VORTEIL!

Jeden Monat Tips&Tricks, direkt anwendbar  
Jede Menge Kurse, Listings, Power-Tips, Tests  
News aus der Szene für den optimalen Informationsvorsprung

**ES SPRICHT SICH RUM. WER AMIGA IM SUPER-MINI-ABO TESTET IST IM VORTEIL. UND ZWAR DREIFACH!**



## 1. Der Preisvorteil:

Für das Super-Mini-Abo zahlen Sie nur 15,- DM statt 21,- DM im Einzelverkauf.

## 2. Der Informationsvorsprung:

Sie bekommen das AMIGA-Magazin jeden Monat frei Haus, noch bevor die anderen es haben. Dazu brandaktuell den neuen großen Spieleleil.

## 3. Die Super-Verlosung

Im Super-Mini-Abonnement haben Sie einen zusätzlichen Vorteil: Jeden Monat verlosen wir 25 mal Software. Die Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Jetzt AMIGA-Magazin mit allen Vorteilen testen. So schnell wie möglich den Mini-Abo-Coupon ausfüllen und an AMIGA Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm absenden.

Coupon ausfüllen und einsenden an AMIGA-Abbonenten-Service, D-74168 Neckarsulm

## Mini-Abo-Coupon

Ja, ich möchte AMIGA-Magazin ausführlich testen und erhalte es drei Monate lang zum Super-Mini-Abo-Preis von nur DM 15,- statt DM 21,- per Post frei Haus. Will ich die Zeitschrift weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 79,-, statt DM 84,- per Post frei Haus. Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

Bequem durch Bankeinzug

BLZ

Konto-Nr.

Geldinstitut

Gegen Rechnung

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

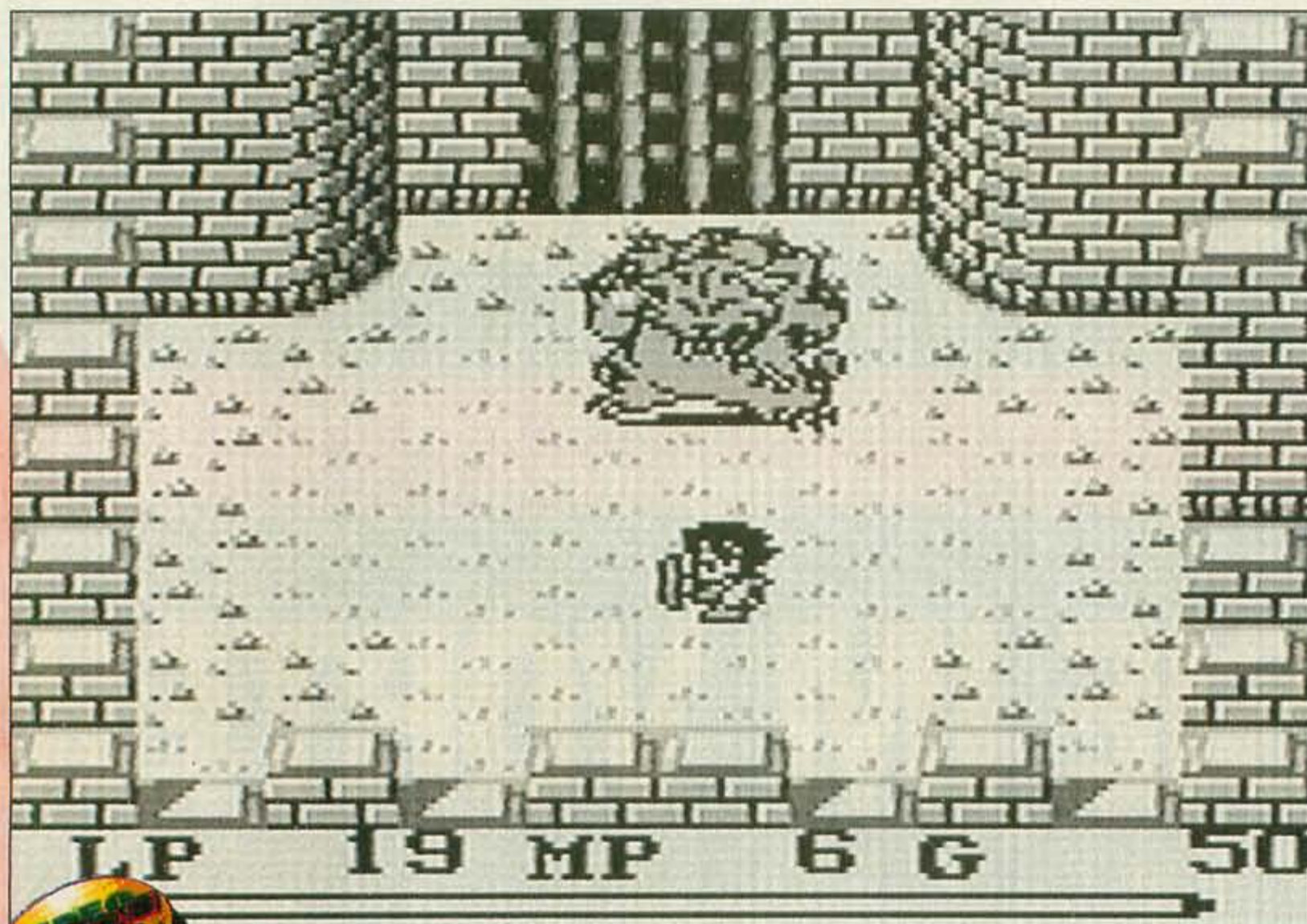
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim AMIGA-Abbonenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Die Super-Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Datum/2. Unterschrift

**ERST DAS AMIGA-MAGAZIN-ABO  
MACHT DEN AMIGA PERFECT!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei AMIGA-Abbonenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

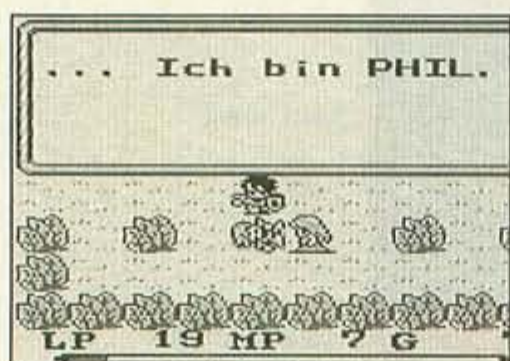
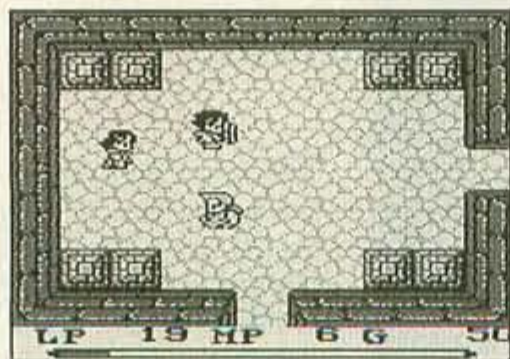


Der Zauberlehrling

## Mystic Quest

**A**uch auf dem Berge Illusia steht der Mana-Baum, wohlgeschützt in einem Schrein. Von ihm geht eine geheimnisvolle Magie aus, die sich in dem dort entspringenden Wasserfall entlädt. Für ihr Wohlergehen sind die dort lebenden Menschen quasi selbst verantwortlich, denn nur reine Gedanken ohne Haß halten das sonderbare Gewächs bei Laune. Wird der Baum allerdings schlechten Schwingungen ausgesetzt, schickt er nur fauliges Wasser zur Bevölkerung. Darauf reagieren die Anwohner natürlich wieder mit gereizter Stimmung und bringen somit einen wahren Teufelskreis in Gang. Dark Lord, der Herrscher von Glaive, hat erfahren, daß ein Berühren des Mana-Baumes zu gewaltiger Macht verhelfen soll. Verbündet mit dem bösen Zauberer Julius versucht er nun, die Magie des Baumes zu nutzen. Ihr verkörpert den Helden dieses Rollenspiel-Adventures,

der zur Vereitelung der bösen Machenschaften in die Burg des Dark Lord eindringt. Doch Euer Abenteuer spielt sich bei weitem nicht nur hier ab, sondern führt Euch durch ein gewaltiges Spielareal. *Mystic Quest* bietet Euch alle Möglichkeiten eines klassischen Rollenspiel-Epos: Gute, auf den Showdown hinarbeitende Story, etliche Läden und Händ-



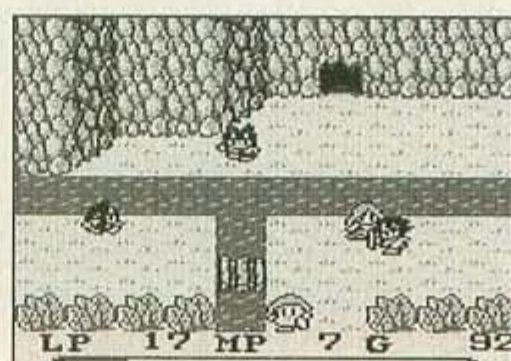
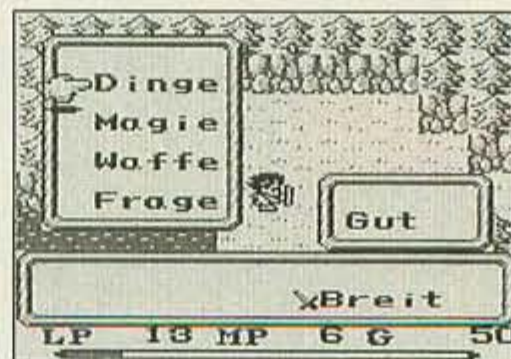
In den von *Zelda* inspirierten Außenlandschaften und Innenräumen tummeln sich allerhand Bösewichter und zwielichtige Gestalten

ler, Konversationen mit Freund und Feind, Erholungen und Übernachtungen in Oase und Hotel, düstere Dungeons, knifflige Puzzleräume und furiose Monsterhorden.

Erfolgreiche Kämpfe mit Handwaffen oder Magie bringen Erfahrungspunkte, auf Menübildschirmen verwaltet Ihr aufgesammelte Gegenstände, Rüstung und Waffen.



**Rollenspiele sind auf dem Game Boy schon al-**



Die Kerkerinsassen im Schloß des Dark Lord müssen Wasser und Brot durch Monsterkämpfe hart verdienen

leine des Umfangs und der Komplexität wegen dünn gesät. Wird die Realisierung so geschickt gelöst, wie bei diesem *Final Fantasy Adventure* für den deutschen Markt, kann man bedenkenlos zugreifen. Steuerung, Handhabung, Menüs und Grafik wurden prima gelöst und sogar an eine Automapping-Funktion hat man gedacht. Ein rollenspieltypisches Kampfsystem fehlt, dafür der Schwerpunkt mehr auf Action gelegt. Probleme und Sorgen können einem bei der Lösung des Abenteuers lediglich die Rätsel und Gegner bereiten und so sollte es ja auch sein, damit Ihr eine Weile beschäftigt und gut unterhalten seid. Da es schier unmöglich ist, das Monster-Spiel in einem Durchgang zu lösen, hilft Euch eine Batterie, den Spielstand zu bewahren. Ein Herz für Englischmuffel bewies man mit dem tadellosen deutschen Bildschirmtext, der keine Unklarheiten aufkommen läßt. fh

Spielertyp:

Hersteller: **Nintendo**  
 Testversion von: **Nintendo**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Batterie**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Zirka-Preis: **70 Mark**



**SPIEL-SPASS: 80%**



## Unendliche Weiten

# Star Trek

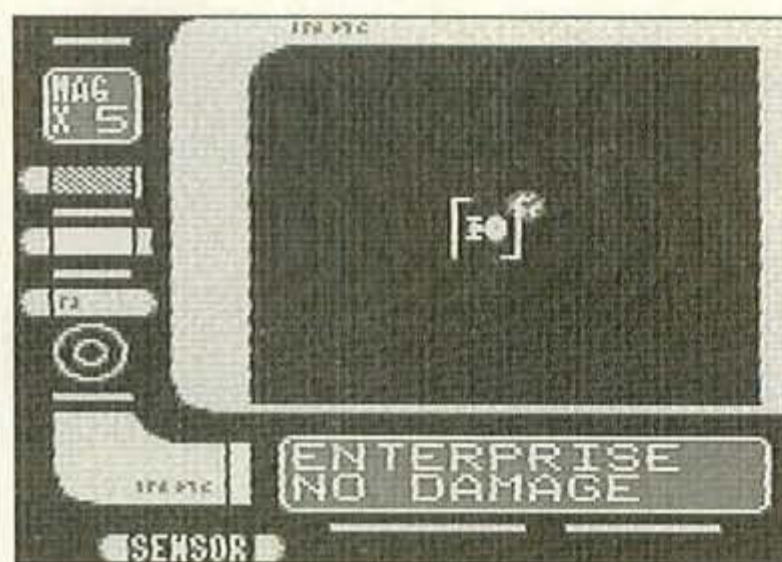
**W**er's noch nicht bemerkt hat: Die Tage von Kirk, Spock und Pille sind gezählt. Jüngere Abenteurer haben ihre Plätze eingenommen. Die alte Crew darf die Rente genießen und am Gameboy die Abenteuer ihrer Nachfolger spielen.

Im Spiel kommandiert Ihr folgende sechs Offiziere: Worf (Waffen/Schild), Data (Navigation), La Forge (Technik), O'Brien (Transporter) und Riker (Logbuch). Eure Missionen laufen alle nach einem ähnlichem Schema ab: Zuerst navigiert Ihr zum Ziel, ballert die Bösewichte weg und rettet dann die Opfer. Dazwischen müßt Ihr verschiedene Gegenstände zum Schiff beamten, die

angeschlossene Enterprise reparieren oder die Sensoren überprüfen. Hauptsächlich bewegt Ihr Euch auf der Kommandoebene, wo Ihr zwischen verschachtelten Menüs hin- und herschaltet. Actionmäßig geht's nur dann zur Sache, wenn ein Angreifer im Umfeld ist, dann blendet das Spiel auf eine 3-D-Weltraumperspektive um. Nach jeder Mission gibt's ein Paßwort.

*geht so*

Selten habe ich auf dem Gameboy eine so stimmungsvolle Grafik gesehen, die zusammen mit den überzeugenden Soundef-



In zahlreichen Menüs überprüft Ihr Status, Technik und Waffensysteme der Enterprise

fekten für eine derart gute Atmosphäre sorgt.

Leider sind die Missionen nicht übermäßig abwechslungsreich. Zum Glück schützen die Paßwörter vor akuter Wiederholungsgefahr. Im späteren Spielverlauf steigen Schwierigkeitsgrad und die Komplexität der zu erfüllenden Aufgaben deutlich an. Enterprise-Freaks sind sicher bestens bedient, alle andern sollten sicherheitshalber mal probespielden.

Spieltyp:

Hersteller: Absolute Entertainment

Testversion von: Allan

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 70 Mark

72%

Grafik

37%

Musik

58%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

## Nostalgie-Trip

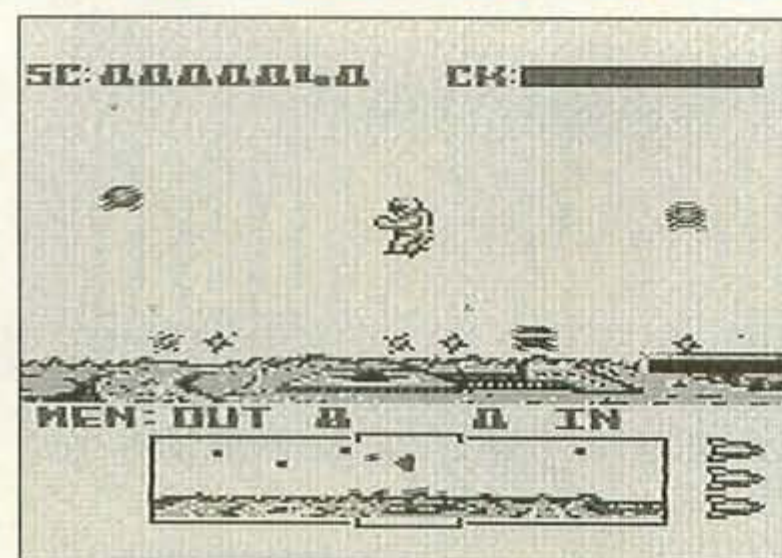
# Dropzone

**D**as Original-Dropzone programmierte Archer MacLean 1984 für den 64er, und fast zehn Jahre später räumt er immer noch damit ab -- mittlerweile auf dem Game Boy. Nintendos Handheld mit seinem mäßigen Display eignet sich ja auch wie kaum ein anderes Gerät dazu, dem Weltraumabenteuer sein nostalgisches Minimal-Feeling zu lassen. Ihr steuert einen Astronauten mit Jetpack über eine horizontal scrollende Oberfläche, um acht kugelige "Wissenschaftler" vor einfallenden Aliens zu retten. Unglücklicherweise könnt Ihr mit Eurem Jetpack immer nur eines der Kerlchen einsammeln. Falls die Wissenschaftler sich weitab der Station

herumtreiben, müßt Ihr zwischen beiden Punkten pendeln. Während Ihr mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad durch immer neue Levels Eure Kügelchen einsammelt, ballert Ihr auf die Gegner und weicht den schnellen Aliens aus. Bei Berührung mit den Gegnern explodiert Euer Held. Fünf Leben müssen genügen, um möglichst weit vorzustoßen.

*gut*

Dropzone für den Game Boy ist weitgehend identisch mit dem Original: Es steuert sich genauso und sieht auch so aus. Bei dem ultraschnellen Scrolling



Ein Laser sowie einige Smartbombs helfen Euch bei der Sammelaktion.

wirkt sich der für LC-Displays typische Nachlaufeffekt allerdings ziemlich störend aus: Gegner und Bodenstation sind teilweise nur mit Mühe zu erfassen, wenn Ihr über die Oberfläche fegt. Trotz des extrem hohen Schwierigkeitsgrads gehört Dropzone aber immer noch zu den Evergreens unter den Ballerspielen und bietet auf dem Game Boy allemal genügend Action für das eine oder andere Spielchen zwischendurch.

Spieltyp:

Hersteller: Mindscape

Testversion von: Mindscape

Anzahl der Spieler: 1

Features: High Score

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 70 Mark

43%

Grafik

8%

Musik

25%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**

Schon wieder!

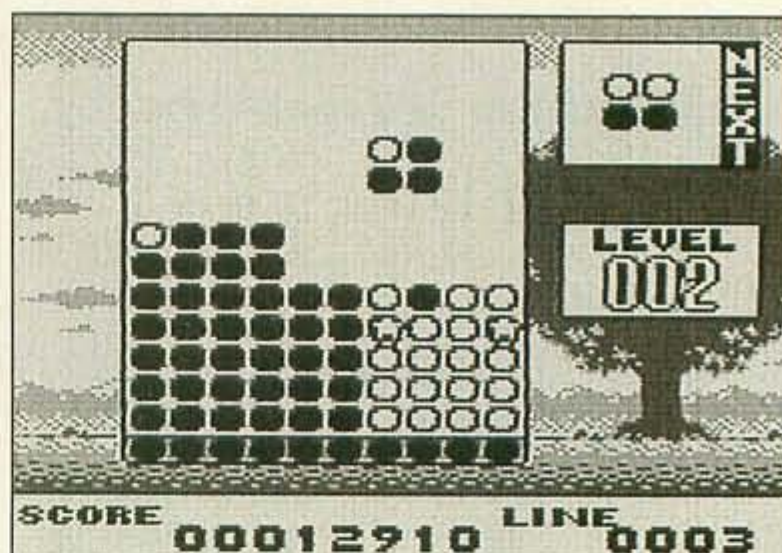
## Soldam

Was kommt raus, wenn ein berühmter Psychologe versucht, Tetris-Klötzchen-Junkies mit Reversispielen zu therapieren? Natürlich klappt der Entzug nicht ohne Komplikationen. Bei Jalecos Team hat die Kur beispielsweise etwas ganz anderes bewirkt. Ihr Produkt *Soldam* spielt im bekannten Tetrisszenario: Klötzchen fallen von oben in einen Schacht. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr Ihren Fall nach links und rechts, mit den Knöpfen dreht Ihr sie. Dieses Mal bestehen die Quader aus je zwei übereinanderliegenden Punkten, die drei verschiedene Farben annehmen können. Von diesen Vierpunkt-Quadraten passen genau fünf waagrecht ne-

beneinander. Ergeben die einzelnen Punkte eine einfarbige Linie, verschwindet sie und der Punktezähler tackert. Da das bei verschiedenen Farben gar nicht so leicht ist, gibt es den Reversi-Effekt: wird eine gleichfarbige Linie von andersfarbigen Steinen begrenzt, ändern die dazwischenliegenden Punkte die Farbe. Über Linkkabel könnt Ihr auch gegeneinander spielen.

*geht so*

Die Tetris-Idee ist so abgelutscht wie ein prähistorischer Lolli. Um da noch einen Motivationsfunken zu entfachen, muß man sich schon was besonders Ori-



Das kommt uns doch irgendwoher bekannt vor: Viererklötzchen bevölkern den unvermeidlichen Tetris-Schacht

ginelles einfallen lassen. Yoshi hat es noch geschafft, *Soldam* definitiv nicht. Sobald die Geschwindigkeit zunimmt, bleibt keine Zeit zum Denken. Anders als bei *Columns*, wo sich der Zufall meist angenehm bemerkbar macht, zeigt er sich bei diesem Spiel von seiner unbarmherzigen häßlichen Seite. Der Zweispielermodus rettet das Modul vor dem totalen Reifall. Haben muß man es deswegen aber trotzdem nicht. Ich bevorzuge das Original. se

Spieltyp:     
 Hersteller: Jaleco  
 Testversion von: Allan  
 Anzahl der Spieler: 2  
 Features: 2 Spielmodi, Levelanwahl, Continue  
 Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis  
 Ca.-Preis: 70 Mark  
 48%  
 Grafik  
 44%  
 Musik  
 25%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**

Pfeilschnell

## Kick & Rush

Anpfiff zu der neuesten Fußballsimulation für das Game Gear. Schon nach dem Einschalten zeigt sich, was an Grafik auf dem Game-Gear-Screen möglich ist. Ein Menü fragt vor dem eigentlichen Spielbeginn nach der Schwierigkeit, dem Sound, Spiellänge und Geschwindigkeit. Bei der anschließenden Auswahl zwischen einem Freundschaftsspiel oder der Weltmeisterschaft wählt Ihr Eure Nationalität. Auch eine Edit-Funktion steht zur Verfügung. Hierbei steigert Ihr hier die Spielstärke, die Geschwindigkeit oder die Taktik. Ein flüssiges Scrolling, die Ansicht von schräg oben und die Kennzeichnung durch einen Pfeil über dem

gerade aktiven Spieler erleichtern die Übersichtlichkeit ganz erheblich.

*gut*

Fußball für das Game Gear – das kann ja wohl nichts sein. So oder ähnlich waren meine ersten Gedanken. Doch weit gefehlt! Schon die übersichtlichen Einstellungsmöglichkeiten versprechen einen gelungenen Zeitvertreib. Auf dem Rasen zeigt sich dann, was ein gutes Soccer-Spiel auf dem Game Gear ausmacht. Gerade wegen des kleinen Displays wurde besonders darauf geachtet,



Auch bei gefährlichen Szenen und Gerangel vor dem Tor verliert Ihr nicht so schnell die Übersicht

die Schnelligkeit des Spieles mit Übersichtlichkeit zu mischen. Sollte Euch während einer Weltmeisterschaft mal etwas dazwischenkommen (z.B. eine entnervte Mutti, die verlangt, daß Ihr Eure Bude aufräumt), steigt Ihr später ganz beruhigt wieder mit einem Paßwort ein. Noch ein kleiner Tip am Rande: Torschüsse solltet Ihr möglichst von der Strafraumgrenze abziehen, dann trifft Ihr (fast) immer das Tor. ma

Spieltyp:     
 Hersteller: Sims  
 Testversion von: O.I.T.  
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
 Features: Paßwort  
 Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis  
 Ca.-Preis: 80 Mark  
 59%  
 Grafik  
 30%  
 Musik  
 34%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**

## Strike GG League

**D**a ist sie nun, die erste Baseball-Simulation für das Game Gear.

Wie üblich, begrüßt Euch ein Auswahlsscreen, der sechs Wahlmöglichkeiten zur Verfügung stellt. Neben den gewohnten Möglichkeiten wie z.B. Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, Liga-Spiele und die Wahl der geeigneten Spieler könnt Ihr noch Daten über die jeweiligen Spieler abrufen. Nach der Stadionwahl beginnt Ihr das Spiel aus der üblichen Ansicht, indem Ihr Eurem Spieler über die Schulter schaut. Sobald Ihr den Ball getroffen habt, wechselt die Ansicht zur Vogelperspektive über, damit Ihr das gesamte Spielfeld im Überblick habt. Während der Ball durch die Luft fliegt, laufen Eure

Spieler zum jeweils nächsten Inning. Sollte der Ball von Euren Gegnern gefangen werden, bevor Ihr dort angelangt seid, müßt Ihr entweder zurück zum letzten Ausgangspunkt oder wieder von vorne anfangen. Nach dem Wechsel seid Ihr der retournierende Sportler. Während Ihr den Ball zurückschlagt, solltet Ihr die Kugeln möglichst so lenken, daß Euer Gegner diese möglichst nicht fangen kann.

*geht so*

Im Grunde genommen ist das Spiel nicht schlecht gemacht. Besonders gut gelungen ist der Wechsel der unterschiedlichen Per-



Entscheidet Euch für die richtige Wurfart und reißt dem Knaben die Keule aus der Hand

spektiven. Einziger Nachteil des Spieles ist, daß es nur schwer möglich ist, den Ball mit dem Schläger zu treffen, da die Flugbahn im letzten Augenblick noch verändert werden kann. Deshalb ist das Flugverhalten nur schwer einzuschätzen. Grafisch ist eigentlich nichts auszusetzen, da der komplette Spielverlauf relativ übersichtlich gestaltet wurde. Umfangreiche Statistiken lockern die Sportveranstaltung auf. Fazit: Nicht nur für Fans. *ma*

Spieletyp:

Hersteller: **Sega**  
Testversion von: **O.I.T.**  
Anzahl der Spieler: **1-2**  
Features: **Batterie, Continue, Paßwort**  
Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
Zirka-Preis: **80 Mark**

**65%**  
Grafik  
**27%**  
Musik  
**31%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**



## Der Tetris-Virus

# Pusho Pusho

**O**b der offensichtlich resistente Tetris-Ableger *Pusho Pusho* ähnlich verheerende Epidemien auslöst, wie seinerzeit das originale Virus, wird gegenwärtig von einer zuständigen Bundesprüfstelle untersucht. Der Erreger wurde wahrscheinlich über – als sicher eingestufte – Drittländer aus dem fernen Osten eingeschleppt und präsentiert die berühmte Klötzchenstapelseuche in einer bislang unbekanntem Variante. Wirksam läßt sich der Infektionsherd nur bekämpfen, wenn ständige Überprüfung der geistigen Vitalität des Patienten – insbesondere sind Kombinationsgabe und Reaktionsschnelligkeit gefragt – gewährleistet ist. Im Kampf gegen den Rechner, die Zeit oder

einen menschlichen Herausforderer begegnen dem Infizierten drei unterschiedliche Spielszenarien. Ähnlich wie in *Tetris* und *Columns*, fallen bunte Zellen im Duett in ein Spielfeld und sammeln sich dort am Boden. Position und Anordnung der Muster lassen sich im freien Fall steuern. Gelingt es, vier identische Zellen in einer geometrischen Figur zu ordnen, gibt's Punkte und die bedrohliche Geschwulst löst sich auf, was wieder Platz für neue Zellen schafft. Wächst einer Eurer Stapel allerdings bis zum oberen Rand des Spielfelds, ist der Patient unwiederbringlich dem Tod geweiht. Anfänger lernen bei einer Einführung – Lektionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad – Strategie und Taktik.



In Pusho Pusho kämpft Ihr gegen einen der drei Computergegner um High-score-Plazierungen

*gut*

Ich hatte schon ganz vergessen, wie suchtbildend das "Steinchen ordnen" doch ist. Das Modul kann man allenfalls aus der Hand legen, wenn die Batterien alle sind oder der High score gesprengt wurde. Wer in seiner Spielekiste noch immer keines der tetrischen Geschicklichkeitsviren verkrämt hat, kann sich von *Pusho Pusho* infizieren lassen. *mn*

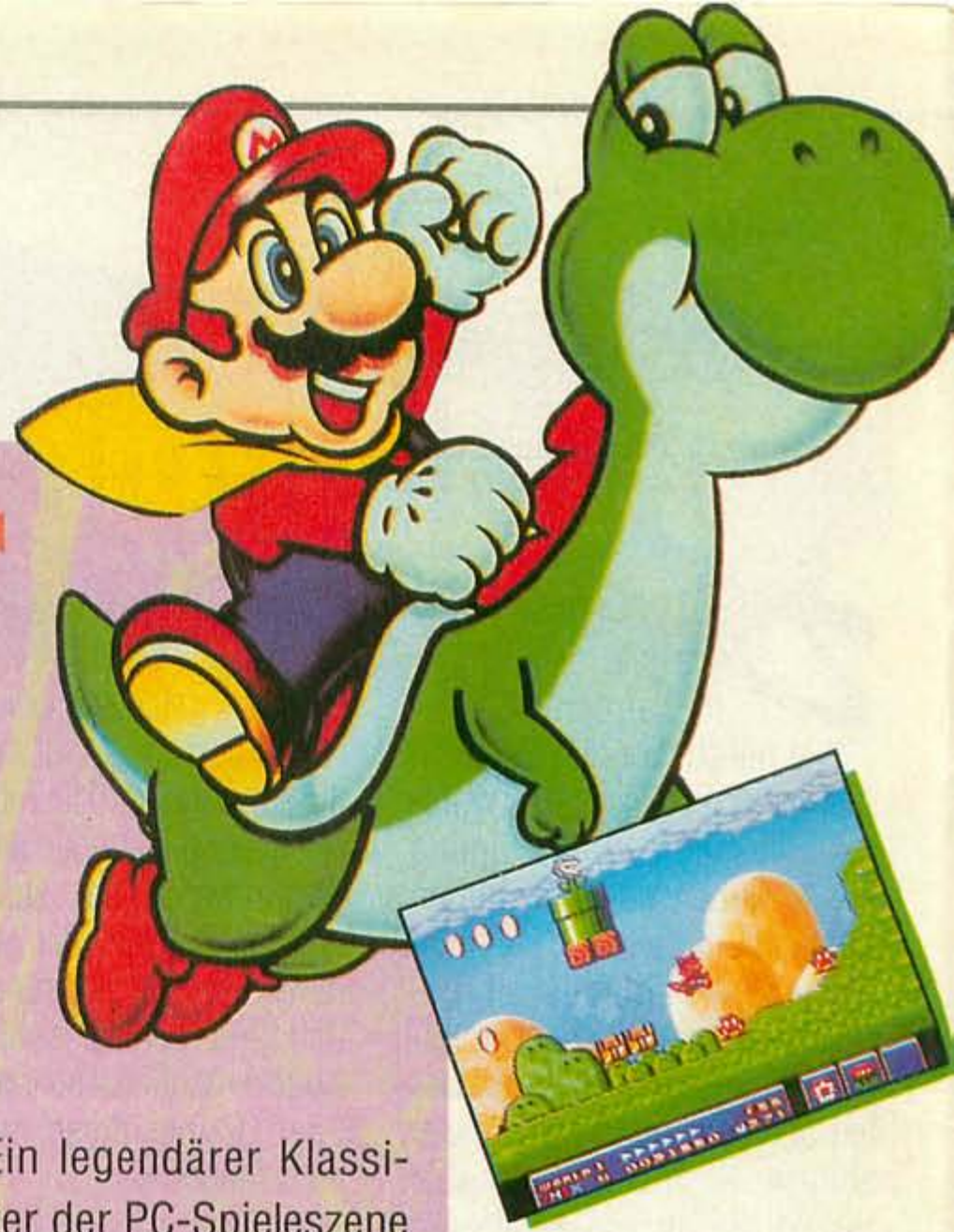
Spieletyp:

Hersteller: **Sega**  
Testversion von: **Sega**  
Anzahl der Spieler: **2**  
Features: **Highscore**

Geeignet für: **Einsteiger und Profis**  
Zirka-Preis: **70 Mark**  
**55%**  
Grafik  
**35%**  
Musik  
**25%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**





## Super Mario All Stars

Über 6 Millionen Mark für intensive TV-Werbung investiert Nintendo für den Start der ersten Mario-Spielesammlung. Drei Klassiker und ein bislang unveröffentlichter Titel auf einem Modul sollen die vielen neuen Fans, die der Mario-Film lockt, zu echten Videofreaks machen.

## Pirates! Gold

Ein legendärer Klassiker der PC-Spieleszene entert im neuen Gewand nun auch die Super-NES-Konsolen. Wie sich die Umstellung von Maussteuerung zum Nintendo-Controller auf das Leben eines Seebären auswirkt, verraten wir Euch in der nächsten *Video Games*.

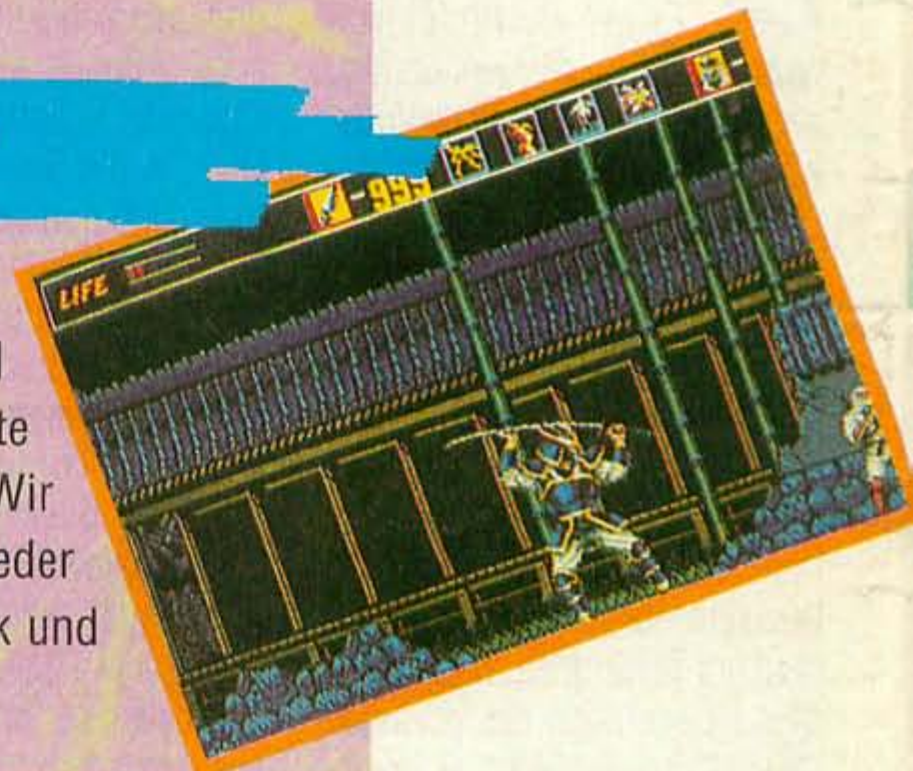


## Evolution

Zeit ist Illusion! Ihr durchquert Jahrtausende mit einem Knopfdruck und bannt die gesamte Menschheitsgeschichte in eine Handvoll Bits und Bytes. Ein neues Modul für die Götter unter den Super-NES-Freaks.

## Shinobi 2

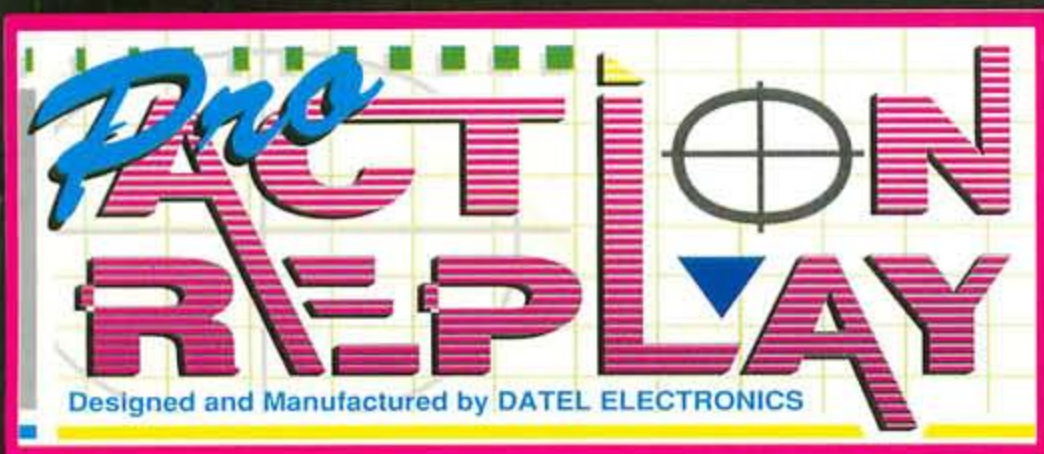
Actionfans aufgepaßt: Nach den beiden erfolgreichen *Shinobi*-Klassikern *Revenge Of Shinobi* und *Shadow Dancer* von Joe Musashi fordert der rote Ninja wieder Bösewichter zum Schwertkampf. Wir testen, ob auch der dritte Teil der *Shinobi*-Saga wieder technisch erstklassige Grafik und gnadenlose Action bietet.



Heft

10

erscheint am 29.9.1993



# DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

**MEHR**

**LEVELS**  
**ENERGY**  
**LIVES**  
**POWER**

**JE NACH SPIEL :**  
**UNENDLICHES LEBEN**  
**ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN**  
**UNBEGRENZTE POWER**  
**HÄRTER ZUSCHLAGEN**  
**HÖHER SPRINGEN**  
**IN JEDEM LEVEL STARTEN**  
**UND VIELES MEHR**



**FANTASTISCHE**  
**SPECIAL**  
**EFFECTS**

**SPECIAL FX™ SYSTEM**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU  
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM  
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE  
CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:  
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**Duo ACTION REPLAY CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER  
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS  
HOTLINE, NEUIGKEITEN  
ANGEBOTE U.S.W.

**ACTION REPLAY FÜR SNES**  
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.  
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-  
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN  
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE  
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR**  
**GRAUIMPORTEN!!!**  
Mit original deutscher Anleitung,  
Action Replay Club-karte,  
deutscher Verpackung und  
Eurosystems-Garantie

\*SEGA\*, \*MASTER SYSTEM\*, \*GAMEGEAR\* & \*MEGADRIVE\* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
\*NINTENDO\*, \*GAMEBOY\*, \*NES\* & \*SUPER NES\* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



FÜR GAME BOY™  
NUR DM 99,-

FÜR SUPER NES™  
NUR DM 149,-

FÜR NES™ NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE**  
**MOGEL**  
**CHEATS**  
mit  
EINGEBAUTEM  
CHEAT-FINDER

FÜR SEGA MEGA™  
NUR DM 149,-

FÜR GAME GEAR™  
NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEM™  
NUR DM 99,-

**WICHTIG**  
ACTION REPLAY IST NICHT  
ENTWICKELT, WIRD NICHT  
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN  
DURCH NINTENDO INC.  
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI



UND BEI ALLEN **allkauf**  
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN



**DIREKT-BESTELLSERVICE:**  
TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**  
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....  
**ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND**  
**DATAFLASH GMBH**  
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH  
FAX 02822 68547  
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN  
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

# BATMAN™ RETURNS



Nintendo  
Entertainment System

NEC  
SUPER NINTENDO

## Du bist Batman.™ Der Retter von Gotham City™!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!  
Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und  
Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen  
die Stadt in Ihre Gewalt bringen.

Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™

Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und  
Geschick durch alle Gefahren und Schikane.  
Einfach spitze die SNES Version, mit Super  
3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner  
Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.

Du bist Batman.™

Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:

PLAY TIME 5/93 zu "BATMAN RETURNS" für das  
Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game  
allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind  
hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:  
**Brandheiße  
KONAMI-Infos**  
auf Videotext Tafel 745  
im **SUPER  
CHANNEL**



Screen: Nintendo  
Entertainment System



Screen: Super Nintendo  
Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System



**KONAMI**

**Superstarker Videospiele Spaß**

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. 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.

F&P 93/163

