

GAMES

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



Sim City



Starfox



Global Gladiators



CD-News



TIPS & TRICKS →



SUPER SONIC

Das ist Maxx.
Maxx bringt
Spiele mit
Spaß-
garantie!



LAGUNA
VIDE

Spielespaß

Die Super-Spiele mit der neuen LAGUNA-Spaßgarantie:
gibt's bei LAGUNA ein neues.

Another World
Superheißes
Jump'n'-Run-
Spiel. Extraklasse:
3D-Grafik!



B.C. Kid
Bei Bonk, dem coolen
B.C. Kid, geht wieder die
Post ab. Mit Top-Musik
und Super-Grafik!

1 Spieler Game Boy



Lemmings
Das Mega-
Strategie-Kult-
spiel. Oft prämiert,
z.B. 'Strategiespiel des
Jahres' (Video Games 2/93)



1-2 Spieler Super Nintendo Game Boy



GAME BOY

SUPER NINTENDO

Nintendo



LAGUNA

OGAMES®

NEU!

Maxx, das Kerlchen links, ist LAGUNAs leicht abgefahrener neuer Spaßbeauftragter. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



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

garantiert!

Wenn Ihr mit einem Spiel nicht absolut zufrieden seid, Das geht ganz einfach!*



Star Wars
Schlechte Karten für Darth Vader: Mit Han Solo, R2D2 und Co. heizt Ihr dem schwarzen Lord höllisch ein!



1 Spieler
Game Boy
(ab Mai 93)



The Flintstones
Familie Feuerstein in Not: Fiese Mieslinge haben die Dinos ins 3. Jahrtausend entführt. Gebt ihnen Saures!



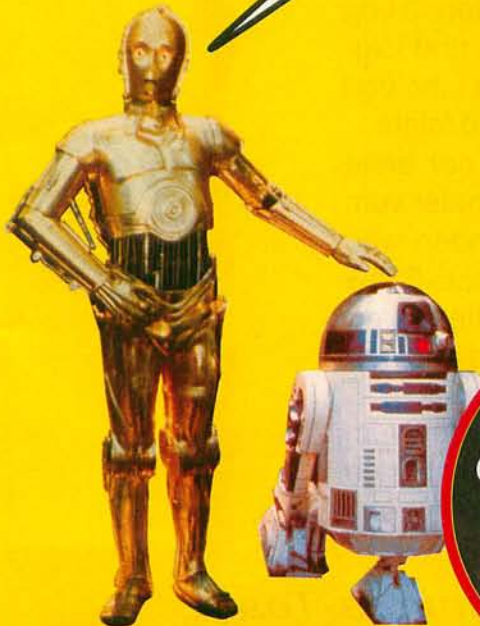
1 Spieler
Game Boy

Dino City

Rettet Dino City und die Dinosaurier! Schnelle Action für Dino-Fans.



1 Spieler
Super Nintendo



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

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.

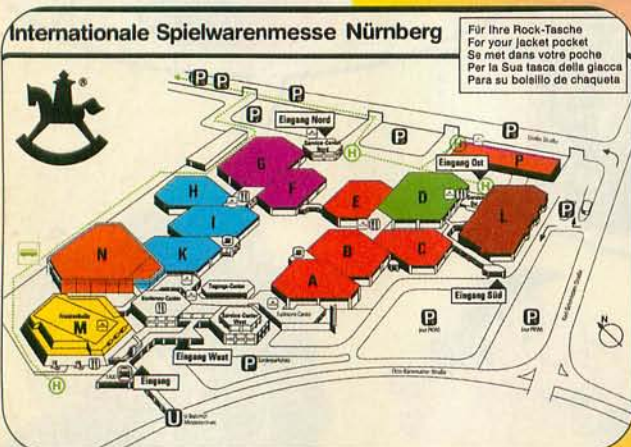
Mut zur Messe

Am Samstag morgens machten sich drei tapfere Redakteure auf den Weg von Augsburg nach Nürnberg. Ziel des Wochenendausfluges: die Nürnberger Spielwarenmesse. Mit Bedacht wurde das erste Messe-Meeting auf 10 Uhr gelegt – bei 90 Minuten Fahrtzeit sollte 8 Uhr Abfahrtszeit in Ordnung sein. So näherte sich das Trio gegen 9:20 gut gelaunt dem Messestützpunkt und richtete sich brav nach den Verkehrsschildern "Hier lang geht's zur Messe!". Dasselbe dachten sich auch eine Menge anderer Autofahrer – und schuppdwupp bildete sich ein Stau. "Das ist ganz normal" philosophierte Martin selbstbewußt, während sich Ingo und Andreas langsam Sorgen um ihren ersten Talk-Termin machten. Nach etwa fünf Minuten Stop-and-go-Verkehr deutete schließlich ein Verkehrsschild "Messe nach links!". Dem Nürnberger Verkehrsamt treu ergeben folgte die Autokolonne dem Hinweis. Ein fataler Fehler. Die Blechlawine landete so nämlich in einer Tempo-30-Wohngegend inklusiv Sackgasse. Nach drei Minuten hatten die ersten den Irrtum erkannt und versuchten verzweifelt zu wenden, während von hinten ein Auto nach dem anderen heranschlich – und mitendrinnen das VIDEO-GAMES-Trio. Nach etwa einer halben Stunde Chaos und Panik traf endlich die Polizei ein und beseitigte den Beschilderungs-Faux-pas.



Seht Ihr am Horizont das verschwommene Gebäude? Dort in der Nähe stand unser Auto. Nur etwa vier Kilometer vom Messeingang entfernt.

Kurz nach 10 Uhr sichtete unser Trio schließlich die ersten Messe-Parkplatzschilder. Mit einem erleichterten "Noch 'mal Glück gehabt!" auf den Lippen bog man in die Parkplatzzone ein und folgte den Lotsen, und folgte, und fuhr, und folgte, und stand, und fuhr, und folgte... bis schließlich gegen 10.40 der erste freie Parkplatz rund vier Kilometer vom Messeingang entfernt gefunden war. Als die geschundene Messe-Crew schließlich gegen 11 Uhr die Messe betrat, stellte sie erleichtert fest, daß die verschiedenen Videospieleanbieter nicht etwa in einer Halle zu finden waren – Wozu auch?... Nein, Sega, Nintendo, Konami, Yeno und Co. wurden vom Organisator jeweils in anderen, nicht gerade benachbarten Hallen untergebracht ... Herzlichen Glückwunsch!



Die Videospieleanbieter waren in den Hallen P, M, N und I untergebracht. Unsere Erkenntnisse der anstrengenden Lauferei wurden in den einzelnen Warpzone-Rubriken verarbeitet.

Euer Video-Games-Team

NEUER, FANTASTISCHER 16-BIT SPIELE-SPASS NUR FÜR SUPER NINTENDO.®

So geheimnisvoll war Disney World noch nie:

The Magical Quest

Starring **MICKEY MOUSE**

Power Play 2/93 urteilt: „Das bisher beste Disney Videospiel.“ Mit deutschen Texten. Nur für Super Nintendo.® Wieder eine neue, unglaubliche Reise in die magische 16-Bit Spielewelt von Nintendo.®: Mickey öffnet das Tor zu einem fantastischen Reich voll riesiger Kletterpflanzen und geheimnisvoller Kreaturen. Pluto ist verschwunden, aber Mickey ist ihm dicht auf den Pfoten. Als Zauberlehrling fliegt Mickey auf einer Riesenkirsche und besiegt die Leibwächter von Emperor Karlo. Die Suche nach Pluto wird zu einem magischen Erlebnis! Phantastische 16-Bit Grafik und ein traumhafter Soundtrack: ein Jump'n'Run-Spiel der Spitzenklasse. Schöner kann die Disney Welt nicht sein.

Für 2 Spieler. Nur für Super Nintendo.®



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



12

Geisterstunde Teil 2:
Die Addams Family auf
dem Super NES



Gehe nicht über Los, sondern lese unseren
Monopoly-Test

85



30

Die Engine-Fans freuen sich auf ein
furioses Ballerspiel



Die Tiny Toons wuseln nun auch auf
dem Mega Drive

88

News

Starfox	8
<i>Alles über das sensationelle 3-D-Spiel</i>	
Addams-Family 2	12
<i>Die Horror-Familie kehrt zurück</i>	
King Arthur's World	14
<i>Ein Grübelspiel in Lemmings-Manier</i>	
Evo	16
<i>Das neue Taktik/Aktion-Gemisch von Enix im Blickpunkt</i>	
Congo's Caper	20
<i>Ein Affe macht Rabatz auf dem Super Nintendo</i>	
Sega Spezial	21
Sonic Cheat	24
Nintendo-News	26
Mega-CD-News	30
PC-Engine	34

Test

SUPER NINTENDO

Brawl Brothers	44
Clue	85
Drakkhen	42
Exhaust Heat 2	46
Hit the Ice	86
Leathal Weapon 3	84
Monopoly	85
Sim City	40
Super Boxxle	84
Vikings	45

MASTER SYSTEM

GP Rider	103
James Bond	104

MEGA DRIVE

Another World	92
Chakan	93
Global Gladiators	94
Mega-lo-Mania	90
Muhammad Ali Boxing	87
Sunset Riders	96
Tiny Toons Adventures.....	88
Talespin	91

GAME BOY

Avenging Spirit	108
Crash Dummies	106
Home Alone 2	107
Starhawk.....	110
Universal Soldier.....	109

NES

Barbie	100
Bartman	98
Widget	97
Zanac	102

Unter der Lupe

Superhelden	112
Cyber Media.....	122

Mind Machine

Tips & Tricks

Bad'n 'Rad	69
Battleclash	71
Chuck Rock	72
Ecco the Dolphin	72
Faceball 2000.....	71
Jaki Crush	72
Magical Quest	62
Sim City	71
Skülljagger	71
Sonic 2	66
Sonic Blastman	71
Super Buster Bros.	71
Super Dragons Lair	72
Super Mario Kart	71
Super Star Wars	57
Super Star Wars	60
Super Tiny Toons	55

Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick	73
Hitparade	38
Impressum	54
Inserentenverzeichnis	121
Leserpost	49
Rat & Tat	52
Sprite des Monats	36
Vorschau	126

21

*André Agassi Tennis
ist eine der Neuheiten
für Sega-Konsolen*



34

*Der Kino-Knüller Hook
debütiert auf dem Mega-CD*



STARFOX

Wenn es nach den Nintendo-Bossen Shigeru Ota und Minora Arakawa ginge, steht die Videospielekonkurrenz auch in diesem Jahr im Schatten von "Big N". Just erschien mit dem 3-D-Spiel *Starfox* ein innovatives Spiele-Schmankerl aus den Entwicklungslabors von Argonaut Software. Ende des Jahres soll die CD-ROM-Erweiterung für Aufregung sorgen. Was dran ist am Wunderchip in *Starfox*, haben wir auf der Nürnberger Spielwarenmesse geprüft: Der **Super FX** ist ein spezieller Custom-Chip, der in Module integriert wird um die Rechengeschwindigkeit im Bereich der Echtzeit 3D-Animationen und beim Texture Mapping zu erhöhen. Im Gegensatz zu handelsüblichen Bausteinen hat sich die *Star Glider*-Schmiede Argonaut Software der fortschrittlichen RISC-Technologie (für **Reduced Instruction Set Computer**) verschrieben. Ein RISC-Chip versteht nur wenige Befehle, die er schneller ausführt als jeder andere Prozessor. Die reduzierte Befehlspalette bedeutet mehr Arbeit für die Programmierer, sorgt aber für eine erhöhte technische Leistung: Der Baustein kann Sprites drehen und in Windeseile beliebig große Polygon-Objekte berechnen. Die **3D-Polygon-Animation** ist das beeindruckendste Feature des Super FX: Der Chip erzeugt dreidimensionale Polygone (Vektoren) und rotiert sie in Echtzeit und um drei Achsen: Stellt Euch einen Würfel vor, vor dem

Alles dreht sich um Nintendo: Mit dem neuen 3-D-Chip, der räumliche Berechnungen in Windeseile durchführt, ist der japanische Hersteller auch in Sachen Hardware obenauf. Was der neue Chip leistet, haben wir uns auf der Nürnberger Spielwarenmesse angesehen.

sich Euer Sprite bewegt. Der FX sorgt dafür, daß der Würfel aus jedem Blickwinkel anders aussieht. Dadurch sparen die Grafiker sogar Speicherplatz: Normalerweise werden speicherintensive Sprites im RAM abgelegt, jetzt zeichnen die Designer nur die wichtigsten Phasen eines Objekts. Der Chip berechnet später selbständig, wie das Objekt in Bewegung und aus anderen Perspektiven aussieht.

Auch die Funktion des **Texture Mapping** ist neu. Da der Super FX alle Objekte aus Polygonen konstruiert, können Grafiken auf die Polygone projiziert (einkopiert) werden. Stellt Euch dazu eine gemusterte Tapete vor, die z.B. auf einen Würfel geklebt wird. Dabei wird die Grafik so stark verzerrt, bis sie genau in das Polygon paßt. Auf diese Weise werden aus den vektorisierten Objekten detaillierte Gegenstände, vergleichbar mit einem herkömmlichen Sprite. Letztlich ist der **Schatteneffekt** sehr interessant: Bislang war es sehr aufwendig, den Schatten eines Objekts zu berechnen. Der Super FX generiert und verändert von selbst den dem Blickwinkel entsprechenden Schatten eines Polygons. *ak*



Mit Eurem Starfox-Gleiter ballert Ihr Euch durch Hochhausschluchten



Ist ja irre! Die tollen Videospiele-Systeme!



A.

Sega

A. Mega Drive Magnum-Set
Mit 16-Bit-Technik, 10 Kanal-Stereo-Sound, 2 Control-Pads und 4 Super-Spielen.

369⁸⁷

Nintendo

B. Super-NES-Spielkonsole
Mit 16-Bit-Technik für Super 3D-Grafiken, digitalem Stereo-Sound und Action-Controller (Ohne Spiel).

197⁸⁷



B.



C.

Sega

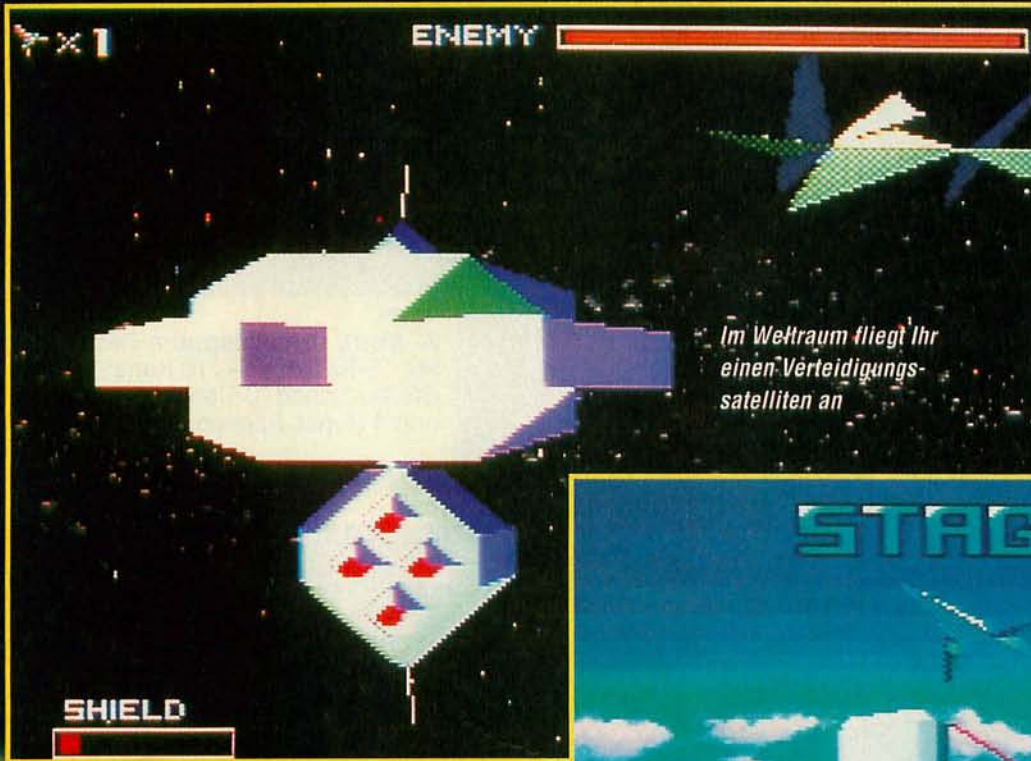
C. Master System II Plus X
Komplette Spielkonsole mit 2 Controll-Pads und Netzteil. Inkl. 3 tollen Spielen.

199⁸⁷

TOYS 'R' US[®]

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

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



Im Weltraum fliegt Ihr einen Verteidigungs-satelliten an

eine Militärbasis auf. Als die Verteidigungskräfte von Corneria Manöverübungen auf Venom registrieren, ist es schon zu spät: Imperator Andross erklärt den Krieg und rückt mit einer gigantischen Sternflotte an. Seine Streitkräfte haben den Auftrag, alle Planeten des Systems gefügig zu machen und zu unterwerfen. Der oberste Rat sieht nur einen Ausweg: Das Starfox-Team in ihren flinken



Im hitzigen Luftkampf kommunizieren die Freunde miteinander



Planeten, Raumbasen und Sternfelder trennen Euch von Andross

rechtweist, gefährdet er weiterhin das Leben der Cornerianer. Er wird verbannt und zieht sich auf den Planeten Venom zurück. Dort baut er sich in kurzer Zeit

Arwing-Raumschiffen. Fox McCloud ist der Anführer des Geschwaders, das aus vier Schiffen besteht. Er und seine Kollegen fliegen durch eine ge-

Star Fox

Star Fox, das erste Spiel mit dem neuen Prozessor im Gepäck, zeigt, was mit Super-FX-Power möglich ist. Die Story der Nintendo/Argonaut-Koproduktion erinnert an die der "Star Wars"-Trilogie: Das Sonnensystem Lyat besteht aus vielen Planeten, auf denen sich die Einwohner friedlich die reichhaltigen Bodenschätze teilen. Auf dem vierten Planeten des Systems, Corneria, arbeitet



Die Joypad-Belegung stellt Ihr im Option-Menü ein.

der junge Wissenschaftler Andross. Nachdem er einen revolutionären Antrieb für Sternkreuzer entwickelt hat, führt er in der Hauptstadt des Planeten gefährliche Experimente durch. Obwohl ihn der oberste galaktische Rat mehrmals zu-

32-Bit-CD-ROM

Zusammen mit dem Super-FX-Chip, der auch auf der CES in Amerika vorgestellt wurde, hat Nintendo das Schweigen um das geplante CD-ROM-System gebrochen. Peter Main, Nintendos Vizepräsident in den USA, gab bekannt, daß das neue Nintendo-Stück mit dem erweiterten CD-ROM-Format "XA" arbeitet und von einem 32-Bit-Prozessor angetrieben werde. Angesichts der großen Anzahl junger Käufer soll das CD-ROM für umgerechnet 500 Mark auf

den Markt kommen, Spiele werden weniger kosten als Nintendo Cartridges. Abschließend bemerkte Main: "Ich kann nicht versprechen, wann das Gerät auf den Markt kommt, dafür wird's mit Sicherheit unser bestes Produkt." Wenn wir jüngsten Angaben auf einer Nintendo-Tagung in Seattle Glauben schenken, ist es dieses Jahr leider nicht mehr so weit. Von Entwicklern erfahren wir, daß das CD-ROM voraussichtlich erst nächstes Jahr veröffentlicht wird.

Ms-Dos

Amiga

Super-Nes

Sega-Mega

Gameboy

Game Gear

Apple Mac

Neo Geo

Turbo Grafx



TRADING G.m.b.H. Ettrichgasse 18, A-6020 Innsbruck, tel.: 0512/364262, fax.: 0512/364355

KEY TRADING - Ihr Schlüssel zum Erfolg

Wir beliefern ausschließlich den Fachhandel

fährliche Vektoren-Landschaft, in der sie Gegner abräumen und Gebäuden ausweichen. McCloud führt die Staffel an, die Kollegen geben Rückendeckung. Wenn sie selbst in Schwierigkeiten kommen, melden sie sich via Monitor und fordern Eure Hilfe an. Alle Kameraden müssen überleben, sonst könnt Ihr die Etappen nicht beenden. Drei Wege führen zum Planeten des Imperators, jeder besteht aus vier bis sechs Abschnitten. Entscheidet Ihr Euch für den ersten Weg, kommt Euch unter anderem die beeindruckende Sternenerstörer-Flotte entgegen. Ihr fliegt in die Schiffe hinein, weicht Hindernissen und Jägerfeuer aus und zerstört den Reaktor à la "Star Wars". Militär-, Basisstationen und Asteroidenzerstörer stehen ebenfalls auf der Abschußliste.

Spielerisch ist *Star Fox* nicht mit dem grafisch ähnlichen

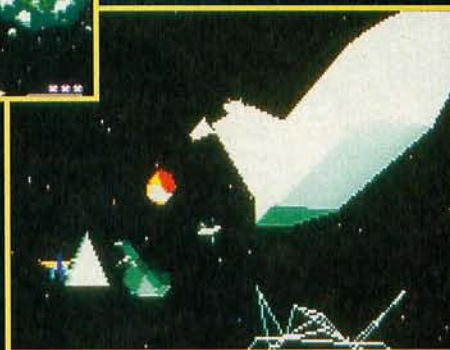


Ein unheimliches Sternfeld liegt vor Euch...

...Alarm! Die imperialen Sternenerstörer greifen an.



Die Schergen von Andross haben's auf Euch abgesehen



Spielautomaten *Star Blade* zu vergleichen. Bei *Star Fox* steuert Ihr nicht nur ein Fadenkreuz, Ihr könnt den Raumer um seine Achse drehen und in einem begrenzten Aktionsfeld frei manövrieren. So kommt es auch

vor, daß Ihr Eure Flügel an Hindernissen oder am Boden reibt. Werden sie zu heiß, verliert ihr sie und die Steuerung ist erheblich erschwert. Im Gegenzug gibt's Doppelschuß und Smartbomben. *Star Fox* spielt Ihr aus



Am Ende jedes Levelabschnitts erscheint ein fieser Endgegner

zwei alternativen Perspektiven: Aus dem Cockpit heraus oder von hinten à la *After Burner*.

Bei der offiziellen Version von *Star Fox* werden alle Bildschirmtexte in Deutsch angezeigt. Außerdem wird das Spiel aus Lizenzgründen *Starwing* heißen. Erscheinen wird es im Mai, spätestens im Juni. Danach sollen noch in diesem Jahr zirka vier weitere Nintendo-Spiele mit "Super FX inside" erscheinen. ak



Die Addams Family ist eine sehr unkonventionelle Bande, das Gegenteil der amerikanischen Durchschnittsfamilie. Familienvater Gomez steht darauf, von seiner Frau Morticia auf spanisch angemacht zu werden, während sich die Kinder Pugsley und Wednesday gegenseitig umbringen wollen: Wer außer Wednesday könnte auf die abstruse Idee kommen, ihren Bruder im Gewitter in den Garten zu schicken - mit Blitzableiter auf dem Kopf. Ferner sind da noch Onkel Fester und Granny, zwei nicht weniger ob-

skure Gestalten. Im ersten Teil

habt Ihr den ehrenhaften Gomez gespielt, der seine Lieben aus den Händen des heimtückischen Zauberers Abigail befreien

mußte. In *Addams Family 2 - Pugsleys Scavenger Hunt* macht sich Pugsley auf die Suche nach seiner Familie. Pugsley ist der kleine, vollschlanke Sohn der Addams, der seine Gegenspieler (genau wie Papa zuvor) mit dem Hosenboden ausschaltet. Später findet Ihr auch Schußwaffen und andere hilfreiche Extras, mit denen Ihr auf die Feinde losgeht.

Eure Reise durch die Räume des Addams-Geisterschlusses ist trotzdem gefährlich: Im Inventar der Horrorvilla treiben sich Blutegel, Gnome, laufende Ritterrüstungen, Geier und Magier herum. Lebensgefahr droht auch durch Hackebeile, Kanonen und Dynamitstangen. Bevor Ihr eine Tür des Hauses betretet (und damit den dahinterliegenden Level), gibt ein Famili-

Obwohl Hollywood die Fortsetzung zu "Addams Family" noch nicht auf Zelluloid bannte, ist das passende Videospiel schon in Sicht. *Addams Family 2* ist die Fortsetzung eines der besten Jump'n'Runs aus dem Hause Ocean.



Vor Levelbeginn bekommt Ihr

ermittelt Tips: Von Wednesday, Morticia oder "Dem Ding" erfahrt Ihr, welchen Gegenstand Ihr finden müßt oder wie Ihr am besten vorgeht. Jedes wichtige Utensil nehmt Ihr mit, um es bei Bedarf in der Inventory-Liste (erscheint mit Select) anzuwählen. Boxhandschuhe, Heiltränke, Unterwäsche und Waffen stehen bereit.

Addams Family 2 verbindet noch mehr Abwechslung und noch bessere Grafik mit der erstklassigen Spielbarkeit des Vorgängers: Ob im Luftblasenlevel, in der gigantischen Kugel einer Magierin oder der Waffenkammer des Hauses - nirgendwo



In der Inventory-Liste wird Eure Ausrüstung angezeigt



trefft Ihr auf bekannte Grafikelemente. Jede Menge Feinde, Rätsel und Gags lockern das Jump'n'Run-Spielprinzip auf. Da zu Anfang des Spiels fünf der sieben Räume zugänglich sind, werden auch Anfänger und Gelegenheitsspieler mit unterschiedlichen Hintergründen bedient. Fans knackiger Soundtracks kommen gleich in zweier-



r Tips

lei Hinsicht auf ihre Kosten: Für *Addams Family 2* sind nicht nur schwungvoll-witzige Gruft-Rhythmen eingespielt worden, Musik und Soundeffekte sind sogar in Dolby Surround codiert: Wenn Ihr den passenden Verstärker habt und vier Boxen rund um Euch aufstellt, erlebt Ihr den Sound räumlich aus vier Richtungen.

Genau wie der erste Teil hält sich auch *Addams Family 2* nicht an den kommenden Film. In dem ist's nämlich Morticias Aufgabe, Ihre Familie zu retten – Stoff für Spiel Nummer 3. Die Produktion des Streifens beginnt im Frühjahr, das Spiel bekommt Ihr



Teil 1 haben wir in VIDEO GAMES 6/92 mit 73% bewertet



In diesem Level geht eine wilde Ente auf den kleinen Pugsley los



Pugsley spielt die Hauptrolle in der Fortsetzung von "Addams Family"



"Addams Family 2" sieht noch besser aus als der ansehnliche Vorgänger



Gefährliche Geister attackieren Euch auf dem Weg durch das Gruselschloß

schon bald über Importhändler. Zum offiziellen Start werden wir einen ausführlichen Test abdrucken. ak



Glückwunsch!

Ein Glückwunsch geht an den englischen Lizenznehmer Nummer 1:

Das Softwarehaus Ocean ist bekannt dafür, Filmhits auf Computer und Videospiele umzusetzen. Waren das zu 64er Zeiten Titel wie *Miami Vice*, so sind es heute *Lethal Weapon 3* oder *Robocop 3*. Leider boten Oceans Lizenzen bislang kaum spielerischen Tiefgang und auch technisch nur Durchschnittliches. Mit *Addams Family* hat Ocean den Durchbruch auf dem Super Nintendo geschafft und gleich das packende Geschicklichkeitsspiel *Push Over* nachgeschoben. Warten wir ab, was Ocean nach dem zweiten *Addams Family* in petto hat.

King Arthur's World

Metzeln ist angesagt! In *King Arthur's World* regiert das Schwert. Als eben dieser König Arthur dirigiert Ihr eine Armee, die sich aus verschiedenen Einheiten zusammensetzt. Die Trüppchen und Ihre Aufgaben steuert Ihr mittels einer Menüleiste. Ziel eines jeden Levels ist das Meucheln des gegnerischen Regenten. Nach uralter Sitte darf jedoch nur ein König einen König prügeln, also müßt Ihr Euch höchstpersönlich zum Feind begeben. Da dieser

Ihr habt von den Lemmings die Schnauze voll? Ihr grinst breiter, wenn 100 Tierchen explodieren, statt sie durch den Ausgang watscheln zu sehen? Dann freut Euch mit uns auf Jalecos neuen Lemmings-Clone fürs Super Nintendo.

natürlich nicht tatenlos 'rumsitzt, sondern Euch mit seinen eigenen Schergen nach dem Leben trachtet, rollt Ihr mit Eurer Truppe quasi erst den roten Teppich aus, auf dem Ihr unbeschadet als Thronräuber einerschreitet. Gegnerische Einheiten werden mit Schwertkämpfern, Bogenschützen und Zauberern dezimiert. Die feindlichen Krieger sind jedoch nicht Euer einziges Problem, der Weg ist meist mit verrammelten Türen, Fallen und anderen Unannehmlichkeiten gespickt. Für solche Aufgaben schickt Ihr Euren Bautrupp ins Feld. Die Jungs fürs schwere Gerät hantieren trefflich mit Rammbock und Katapult oder errichten Palisaden, die als Brücken und Leitern dienen. Als Hilfestellung zum Bautrupp dienen die Sprengmeister: Mit einem Pulverfaß auf dem Rücken ziehen sie gegen Hindernisse. Neben dem heereigenen Kampfexer, der Feinde mit Blitzschlag, Lähmung und Smartbomb traktiert, führt Ihr meist einen Medizinmann mit, der nach einem Gefecht die königlichen Gesundheitspunkte auffrischt. Die einzelnen Truppenteile und Ihre Jobs sind leider von Level zu Level in ihrer Zahl unterschiedlich begrenzt. Wie schon in *Lemmings* ist taktische Einteilung von Nöten. Bevor Ihr einen Level angeht, dürft Ihr jedoch die diversen Truppenstärken umschichten. Auf dem Weg zum Gegner stoßt Ihr auf vereinzelt Schätze, mit denen Ihr Continues bezahlt. Die Spieldauer übersteigt bei einigen Levels ganz locker die Einstunden-Grenze, an ein Paßwortsystem wurde jedoch gedacht. Soundeffekte und Musik sind in Stereo, Hi-Fi-Freaks dürfen sogar auf echtes Dolby-Surround umschalten. *jb*



Verheerende Bogenschützen: Heute gibt's gespickten Troll.



Hoppla, ein Geheimraum – denn deren sind es viele!



Mit dem Katapult wird der Weg für die Schwertkämpfer freigeschossen.



Solche Super-Ritter entleibt Ihr am Besten mit Magie.



Die Mission schlug fehl und Ihr liegt in Ketten.

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

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

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS.

SPECIAL **FX**™ SYSTEM

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS



FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-

FÜR SUPER SNES™
NUR DM 149,-

FÜR NES™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY HOTLINE

INFORMATION UND NEUE CODES
02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-

FÜR GAME GEAR™
NUR DM 99,-

FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

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.

UNBEGRENZTE MOGEL-CHEATS
mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

*** WICHTIG**
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

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.

ERHÄLTlich wo es NEIBE SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- (BEI BESTELLUNGEN MITTE KONNOL-DATY ANNEHMEN!)

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTE!!!

Mit original deutscher Anleitung, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

AUCH ERHÄLTlich BEI

TOYS 'R US

DATA Flash
G m b H

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301

Kleine Evolutionenlehre

Enix ist für eine Überraschung gut: Nach dem brillanten *Act Raiser* und dem ansehnlichen Nachfolger *Soul Blader* haben sich die Japaner ein völlig neues Storygerüst einfallen lassen. Bei *Evo* kämpft Ihr weder gegen den bösen Zauberer, der Eure Freundin geschnappt hat, noch gegen einen Clan von Außerirdischen. Auch die Rolle eines Gottes bleibt Euch verwehrt, Ihr spielt einen kleinen Fisch, der sich zu höherem berufen fühlt. Über die Zeitalter hinweg muß er sich weiterentwickeln, um nicht einzugehen. Zu Beginn seines

Wenn die Act Raiser-Schmiede Enix ein neues Modul ankündigt, erwarten die Fans ein höchst innovatives Spiel mit neuen Features und außergewöhnlichem Inhalt. Auch *Evo* macht keine Ausnahme: Erstmals greift Ihr in die Evolution ein.

Daseins schwimmt er durchs Wasser: In Tümpeln, Teichen und Grotten bedrohen Euch hitzige Aale, Schwertfische, Haie, Polypen und andere Lebewesen - sogar Erdbeben und Vulkan-

ausbrüche. Durch den Kampf mit Euren Zeitgenossen und die Aufnahme von Nahrung sammelt Ihr Erfahrungspunkte, außerdem hinterlassen die Gegner sogenannte Evo-Punkte. Auf



Am Ende des Zeitalters wartet der Endgegner



Enix ist hierzulande unbekannt und trotzdem eines der größten Softwarehäuser Japans. Immerhin haben die Japaner die weltweit erfolgreichste Rollenspiel-Serie *Dragon Quest* (geht bald in die sechste Runde auf dem NES) auf dem Kerbholz. Als die ersten Super Nintendos bereit standen, engagierte Enix das Programmiererteam Quintet. Diese Crew programmierte das mittlerweile zwei Jahre alte Kult-Modul *Act Raiser*, eine schmackhafte Mischung aus *Sim City* und actionlastigem Jump'n'Run. Ihr spielt einen Gott, der im *Sim-City*-Stil

"Act Raiser" und "Soul Blader" waren die beiden ersten Enix-Spiele



Markant: Viel Spielspaß, exzellente Grafik

Straßen baut, seine Einwohner ansiedelt und Katastrophen verhindert. Habt Ihr einen Strategie-Level entschieden (genug Erfahrungspunkte sind

beisammen), geht's in der Action-Welt weiter: Ihr streitet Euch mit frechen Monstern, zertrümmert Extrakanister und beharkt Endgegner.

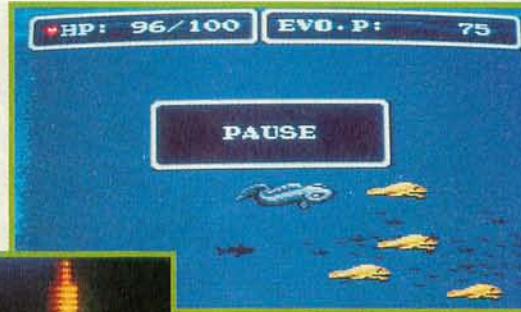
Die Enix-Story

Ähnlich klingt die Geschichte von *Soul Blader*: Wieder schlüpft Ihr in die Rolle eines Gottes, der bei dem Aufbau einer zerstörten Welt behilflich ist. Ihr betretet Dungeons, erledigt Monster und bevölkert die Einöde mit neuem Leben. Im Gegensatz zu *Act Raiser* liegt das Augenmerk des Nachfolgers auf Action, nur selten stellt Ihr Euch den *Zelda*-ähnlichen Elementen.

Act Raiser wurde in VIDEO GAMES 12/92 mit knackigen 86% bewertet, für den Japan-Import von *Soul Blader* gab's in Ausgabe 2/92 76%. In Deutschland ist bislang nur *Act Raiser* offiziell über die Firma Laguna erhältlich, *Soul Blader* kommt demnächst..



Bei "Evo" entwickelt Ihr Euch vom Fisch bis zum Menschen



Pflanzen und Fische sind nahrhaftes Futter

dümpelt Ihr in trübem Wasser, später streift Ihr durch saftige Wiesen. Leider habt Ihr bei jeder Endgegnerschlacht eine Portion Glück nötig – als Reptil mit 40

Health-Points ist schon der dritte Levelwächter schwer zu knacken.

Wenn Ihr Euch für das Spielprinzip interessiert, laßt Euch nicht von den japanischen Texten abschrecken. Nach einer halben Stunde habt Ihr alle wichtigen Funktionen 'raus: Die Zwischentexte versteht Ihr zwar nicht, dafür könnt Ihr nach Herzenslust einkaufen. Das 12-MBit-Modul mit Batterie für drei Spielstände ist im Import bereits erhältlich. Ob und wann die deutsche Version erscheint, ist unklar. ak



Unter Wasser lauern gefährliche Biester und schmackhafte Nahrung

diese Weise werdet Ihr nach gewisser Zeit "befördert": Der Fisch entwickelt sich zu einem Reptil, das an Land und Wasser lebt, schließlich nehmt Ihr die Form eines Menschen an. Bevor Ihr Euch in den Kampf mit den rivalisierenden Tiergruppen stürzt, klickt Ihr auf einem Übersichtsplan den Einsatzort an. Stationen, an denen Ihr schon herumgepaddelt seid, werden rot gekennzeichnet – trotzdem könnt Ihr sie erneut anwählen um Evo-Punkte zu sammeln. Die Evo-Punkte sind das A und O des Spiels: Select ruft ein Menü auf, in dem Ihr die Punkte gegen neue Fähigkeiten (Schlagkraft, Geschwindigkeit oder Körper-

form) eintauscht. Besonders viel Evo hinterlassen die fiesen Geschöpfe am Ende jedes Zeitalters – im Fachjargon Endgegner genannt.

Evo verbindet zweckmäßige Grafik, unterhaltsame Musik und packendes Spieldesign: Mit viel Freude verfolgt Ihr den kleinen Fisch, der langsam heranwächst. Mit Eurer Gestalt verändert sich auch die Umwelt: Erst



Auf der Übersichtskarte klickt Ihr rote und grüne Punkte an

Das nette Mädel erklärt Euch Euren Auftrag auf japanisch



Jimmy Connors

PRO TENNIS



Das Hauptmenü



Aufschlag auf Gras



Eine Hechtrolle auf Sand

Schlüpfen Sie in die Rolle von Jimmy Connors, dem größten Tennisspieler aller Zeiten.

Ihr Ziel ist es, die Nummer eins der Welt zu werden. Treten Sie gegen 16 herausragende Gegner auf den berühmtesten Tennisplätzen der Welt an.

Fünf professionelle Trainer werden Sie auf Ihrem Weg zur Spitze begleiten. Trainieren Sie mit Ihnen Vorhand, Rückhand, Aufschlag, Smash, Volley und Lob.

Auch Schaukämpfe sind möglich. Sie können Einzel oder Doppel gegen einen Ihrer Freunde oder den Computer spielen. In allen Kombinationen können Sie Ihr Glück versuchen.

Spiel, Satz und Sieg für Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Eine unglaublich realistische Sportsimulation.

- drei Schwierigkeitsgrade. Vom Amateur bis zum Profi.
- zwei Steuerungsarten. Sehr einfach oder extrem realistisch.
- Einzel oder Doppel
- Spielen Sie auf Gras, Sand, Teppich oder Beton. Selbst in der Wüst oder in der Antarktis können Sie die Bälle fliegen lassen.
- Paßwort-System, um ein ganzes Turnierjahr zu spielen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo



CONNORS

TOUR

Jimmy Connors Pro Tennis Tour ist die Tennissimulation von UBI Soft im Vertrieb von Laguna. Jimmy Connors, das einmalige Sporterlebnis für zu Hause.

UBI SOFT GmbH

Aktienstr. 62
4330 Mülheim/Ruhr
Tel : 0208 44 52 05



Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Kollege Jan B. hat's vorausgesagt: Steinzeit, Saurier und Co. sind ein etabliertes Szenario für Jump'n'-Run-Titel. Grund genug für Data East, den bewährten *Joe & Mac*-Hintergrund beizubehalten – mit *Congo's Caper* kündigt sich ihr zweites Fossil-Modul an. Inoffiziell als *Joe & Mac*-Nachfolger bemunkelt, hat das neue Spiel nur wenig mit dem Vorgänger zu tun. Hauptdarsteller sind zwei kleine Schimpansen, die vor Tausenden von Jahren glücklich im Monk-Land hausten. Eines Tages fielen zwei magische Kugeln vom Himmel und verwandelten das traute Affenpärchen in menschliche Geschöpfe. Die Verwirrung der High-Speed-Evolution nutzt ein

CONGO'S CAPER

Data East lockte vor einem Jahr die Geschicklichkeitsjünger mit *Joe & Mac* in die Vorzeit – *Congo's Caper* setzt den prähistorischen Trend fort.



bodenattacken außer Gefecht – die Feinde sind dann für wenige Augenblicke betäubt und lassen sich ohne Widerstand zum Bösewichte-Plätten mißbrauchen. Rennt Ihr in einen Gegner oder werdet von einem Geschoß getroffen, verwandelt sich Euer Heldensprite zurück zum Affen. Nur die magischen Kugeln transformieren Congo wieder in seine menschliche Hülle und verpassen ihm den wärmenden Lendenschurz. Sammelt ihr noch drei zusätzliche Magieku-

geln, färben sich Haare und Haut gelb und "Supercongo" tritt ins Rampenlicht – mit dem getunten Jüngling könnt Ihr feindlichem Gesindel ohne Energieverlust auf den Pelz rücken. Außerdem hat Klein-Congo Salti-Experte Sonic über die stachelige Schulter geschaut: Dank spektakulärer Flugrollen rotiert Ihr grimmige Sprites im Joypad-Umdrehen von der Bildfläche.

Heiterte *Joe & Mac* das Single-Dasein mit einem stimmungsvollen Zwei-Spieler-Mo-

modus auf, muß Euer Zockerkollege bei *Congo's Caper* brav auf Euer Ableben warten – ob der Solodauerbetrieb entzückt, erfahrt Ihr in einer der nächsten VIDEO GAMES. pa



zufällig vorbei-

kommender Urzeitdämon schamlos aus und kidnappt Congos Freundin.

Bevor Congo seinen Schwarm wieder in den Armen hält, liegen vier knallharte Levels vor ihm. Seine Gegner erledigt er mit einer Holzkeule, die in drei verschiedenen Positionen für Reichweite und Durchschlagsvermögen sorgt. Wie Konsolengenosse und Diplomklemptner Mario setzt Congo seine Widersacher mit Hosens-



Vom Satan gesandt: Endgegner Nr. 2 heizt Euch kräftig ein.



Im Unterwasserlevel packt Congo seine Schwimmllossen aus



Tyrannosaurus & Co. wollen Euch an die knapp bemessene Wäsche – der Balken links unten zeigt den Gesundheitszustand des Obermotz an

Igel-Salto: Congo kopiert Sonics bewährte Flugrolle.

Über die Kletterpflanzen schwingt Ihr Euch zum nächsten Ausgang



SEGA

WARPZONE

Spezial

Neben vielen neuen Mega-Drive-Spielen ist diesmal auch einiges für Segas 8-Bit-Master-System angekündigt. Auf den folgenden Seiten erfahrt Ihr mehr.

Hatte sich Sega in den letzten beiden Monaten eher zurückgehalten, kommt diesmal um so mehr auf uns zu. Außerdem startet Virgin eine Spieleoffensive für alle Sega-Systeme. Durch beide Hersteller kommt auch das Master System in den nächsten Wochen zu neuen Ehren.

16-Bit-Feuerwerk

Drei neue Sega-Spiele stehen in den Startlöchern für den Frühling: In **Cyborg Justice** prügelt Ihr mit Kampfrobotern gegen Cyborgs die Halb-

leiter aus dem Blech. Neben dem Arcadespiel mit scrollenden Levels gibt's auch einen Duellmodus. **Captain Planet** ist ein Jump'n'Run in High-Tech-Labyrinth und unterirdischen Kanalsystemen. Als jugendlicher Superheld befreit Ihr Eure Freunde aus den Händen einer bitterbösen Geheimorganisation. **Best of the best** wurde vom französischen Softwarehaus Loricel konzipiert und von Electronic Brain veröffentlicht. Die Umsetzung dieses Homecomputer- und PC-Engine-Titels entführt Euch in die rabiate Welt der Kickboxer. Das Spiel versteht sich aber nicht als Kloppermodul, sondern als ernsthafte Simulation. Populous-Fans sollten aufhorchen: Der Nachfolger des faszinierenden Götterstreits kommt aus dem Hause Virgin und heißt **Two Tribes**. Mit vielen neuen Naturkatastrophen ebnet Ihr Euerem Volk den Weg zum Sieg. Neben ausgebauten Spielmöglichkeiten haben die Designer vor allem an der Grafik gearbeitet.



Two Tribes ist die Populous-Fortsetzung



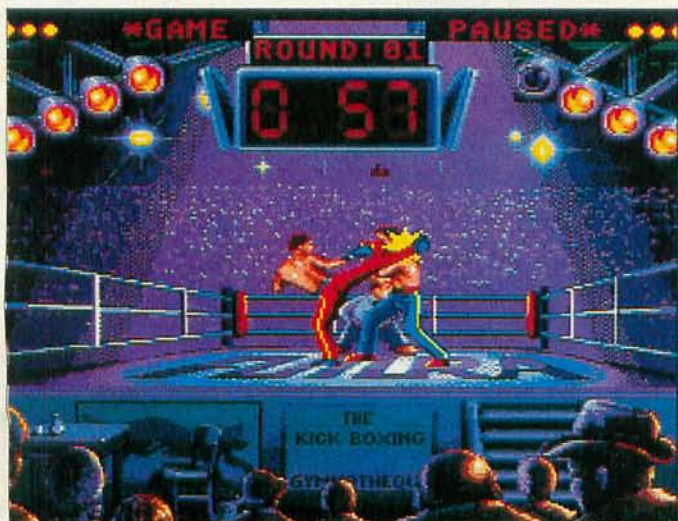
Im Infobildschirm erfahrt Ihr etwas über Cyborg Justice



Captain Planet rettet seine Freunde



Batman Returns kommt auf CD



Kickboxen könnt Ihr in Best of the Best

8-Bit-Attacke

Mit den **Battletoads** kommt ein langerwartetes Hitmodul auf das Game Gear. Die chaotische Krötenclique wird sich auch in der Handheld-Version knackige Prügelschlachten mit den Handlangern der dunklen Königin liefern. Schon veröffentlicht ist **Chakan** für das Mega Drive. Die Game-Gear-Variante bietet ähnlich stimmungsvolle Grafiken aus dem Reich der Untoten. Um zur verdienten Ruhe zu kommen, kämpft Ihr Euch durch viele Levels voller ekeliger Monster und gemeiner Fallen.

Sega bringt für das Master System mit Rainbow Island einen Arcadeklassiker auf den Markt. Mit Bub sammelt Ihr regenbogenwerfend Extras und befreit Euer Inselreich von niedlichen, aber gemeinen Bösewichtern.

WARPZONE SEGA

Spezial

Ein Nachfolger aus der beliebten Epyx-Sportreihe ist **California Games 2**. Hier stehen ungewöhnliche Sportdisziplinen wie Drachenfliegen oder Snowboarding im Mittelpunkt. Von Virgin kommen für Game Gear und Master System zwei potentielle Hits: **Superman** läßt Euch spannende Abenteuer mit dem stählernen Mann von Planeten Krypton erleben. **Global Gladiators** entführt Mick und Mack ins McDonald-Land. Erst wenn sie den Planeten von Dreck und Müll befreit haben, können sie in die "normale" Welt zurückkehren.



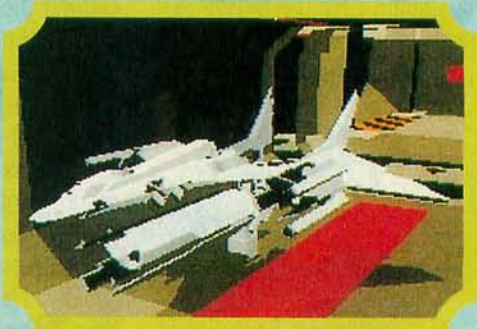
Bub befreit die Rainbow Island (Master System)

CD-ROM im Anmarsch

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wurde das Mega-CD nun auch dem deutschen Fachpublikum vorgestellt und ein Deutschlandstart festgelegt: Im Spätsommer kommen die Sega-Freaks in den Genuß von CD-Zauber mit Realfilmspielen, Zoom-Effekten und brillantem CD-Sound. Als Demo schon zu sehen war **Silpheed** aus dem Hause Game Arts. In der furiosen 3D-Ballerei seht Ihr Euer Raumschiff von schräg hinten, während sich fantastische Landschaften unter Euch wegdrehen und rotieren. Riesige Weltraumstationen und bunte Planeten werden teils



Die grandiose 3D-Ballerei heißt Silpheed



Virtual VCR

● Das Mega-CD erstaunt die Spielerschaft in den Vereinigten Staaten mit Realfilmspielen, genannt Full-Motion-Video. Das Virtual VCR geht einen Schritt weiter: Hier werden komplette Spielfilme auf CD angeboten, die Ihr per Joypad nach Lust und Laune bearbeiten könnt. Die Laufzeit der CD-Movies wird durch Datenkomprimierung und kleinem Bildausschnitt auf neunzig Minuten gestreckt. Die ersten Silberscheiben dienen der Unterhaltung: Klassische Warner-Cartoons mit Daffy Duck und Bugs Bunny machen den Anfang. Aber auch Lern- und Bildungsfilme vom berühmten Time-Magazin sollen Verkaufsschlager werden.



Daffy Duck im Virtual VCR

in Vektor- und teils in Pixelgrafiken dargestellt. Die CD-Version von **Batman Returns** glänzt mit rasanten Verfolgungsjagden in 3D. Mit dem Bat-Mobil brettet Ihr über die Straßen von Gotham

City und verfolgt den Pinguin. Neu in Amerika ist **Sherlock Holmes 2**, wobei Ihr als Sir Conan Doyle's Superdetektiv weitere drei Fälle um Mord und Totschlag in Realfilm löst. iz

Genie-Gewinner

● Die Lösungen zum Game-Genie-Gewinnspiel aus der *Video Games* 1/93 lauten a) Altered Beast, b) Green Hill Zone und c) Sega Genesis. Hier sind die glücklichen Gewinner: Mechthild Lepping (Gronau), Daniel Hett (München), Ch. Wendt (Dresden), Nils Krempien (Sinsheim), Christoph Nowara (Badenheim), Konrad Wohlig (Höchststadt/Aisch), Jörg Hauke (Berlin), Tomasz Misztal (Ludwigsburg), Alexander Schwab (Freigericht), Luu Chan Dien (CH/St. Gallen). Der tolle Sonic stammt übrigens von Roger Horvath (Vielen Dank!) aus der Schweiz.



Andre-Agassi-Tennis

● Das Tennismodul mit dem Sonnyboy aus Las Vegas ist in den USA längst zu kaufen. Um auf dem anspruchsvollen Europa-markt erfolgreich zu sein, hat Tecmagic beschlossen, die spie-lerischen Schwächen der Amerika-Version auszumerzen. Neben Agassis Erfolgsturnier in Wimbledon könnt Ihr noch Champions-nate auf drei anderen Bodenbelägen bestreiten. Geldgierigen Ten-nisprofis wird beim Skins-Tournament ein Leckerbissen geboten: Jeder Punkt bringt harte Dollars. Digitalisierte Sounds und schö-ne Spieleranimationen lassen auf ein finalwürdiges Ten-nisspiel hoffen. Mit der Veröffentli-chung für das Mega Drive ist im Mai zu rechnen, während die Master-System-Variante erst im Ju-ni erscheinen soll.



ne Spieleranimationen lassen auf ein finalwürdiges Ten-nisspiel hoffen. Mit der Veröffentli-chung für das Mega Drive ist im Mai zu rechnen, während die Master-System-Variante erst im Ju-ni erscheinen soll.

Master Update

In der VIDEO GAMES 2/92 wurden von uns die Master-System-Spiele *Strider 2* und *Godfather* getestet. Aufgrund der mangelnden Qualität der aktuellen Versionen hat sich der Hersteller U.S. Gold entschlossen, beide Programme noch einmal zu überarbeiten. Nach Aussagen der Entwickler sollen sich die finalen Versionen, die in absehbarer Zeit noch nicht erscheinen, deutlich von den getesteten Varianten unterscheiden.

Sobald wir verbesserte Versionen vorliegen haben, werden wir darüber berichten und die beiden Spiele erneut einem kritischen Test unterziehen. Bis es soweit ist, könnt Ihr unsere Kommentare zu *Strider 2* und *Godfather* aus Eurem Gedächtnis streichen.

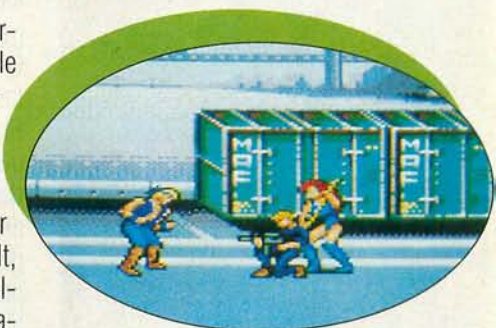
Game-Gear-Action



Die Global Gladiators erobern das Master System

Bisher war das Sega-Handheld mit Prügelspielen schlecht bestückt. Das wird jetzt anders: Virgin dreht mit **Double Dragon Xtra** gewaltig auf. In unzähligen Levels wird Euch das grafisch beste Game-Gear-Abenteuer aller Zeiten geboten. Ihr prügelt Euch durch unzählige Levels einer riesigen Stadt, die von Gangstern beherrscht wird. Alles, was irgendwann als Kulisse einer Prügelei diente,

ist auf dem kleinen Modul vertreten: Düstere Straßen, dunkle Bars und trostlose Hafenanlagen laden zum Raufen ein. Besonderer Höhepunkt ist das Level, bei dem Ihr die Bösewichter auf dem Dach einer fahrenden U-Bahn vermöbelt, während der Hintergrund parallax vorbeifliegt. Neben einfacher Bedienung begeistern vor allem die großen Helden-Sprites. Ende April soll das Spiel in den Läden stehen.



Oben und unten: In den Straßen der Stadt wird schwer geprügelt.





Die Verwandlung: Habt Ihr den letzten Chaos-Emerald kassiert...

NOW SONIC CAN CHANGE INTO SUPER SONIC

SCORE 1956000
SONIC RINGS 0
MILES RINGS 0
GEMS BONUS 0

...kann sich Sonic verwandeln...



...und wird zum gelben Super Sonic...



...der fliegen kann...



...und gegen Feinde immun ist.

Super Sonic Attack



Super Sonic posiert als griechischer Held. Die Cheats sind übrigens KEIN Aprilscherz!

Wir verraten Euch, was Ihr schon immer über *Sonic 2* auf dem Mega Drive wissen wolltet: Die lebenswichtigen Cheats für Igelanbeter sind "Super Sonic" und "geheime Levelwahl"

Die geheimnisumwitterte Levelwahl könnt Ihr so erreichen: Geht ins Optionsmenü und wählt folgende Sondtests an: 19, 65, 09 und 17 (jeweils den C-Knopf betätigen, um den Sound zu starten). Danach solltet Ihr das Ringgeräusch hören. Nach dem Drücken der Start-Taste gelangt Ihr wieder ins Titelbild. Wählt "1 Player" und drückt A und Start gleichzeitig. Wunder über Wunder - im Cheatmenü könnt Ihr nun alle Zonen frei anwählen! Um aus dem gewählten Level aussteigen, pausiert Ihr einfach und drückt A, B und C gleichzeitig.

Wenn Ihr Sonic in andere Sprites verwandeln wollt, gebt Ihr im Levelwahlmenü folgende Soundtests ein: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 und 04. Wählt ein beliebiges Level an und drückt A und Start gleichzeitig. Drückt Ihr B, verwandelt sich Sonic in ein anderes Sprite (A wechselt danach Sonics Gestalt). Mit C könnt Ihr das gewählte Sprite ins Spiel einbauen, mit B geht das Spiel als Sonic weiter.

Das bestgehütete Geheimnis im Leben von Sonic ist seine Fähigkeit, sich in einen gelben Punk-Igel zu verwandeln. Super Sonic sieht nicht nur cooler aus, er hat auch neue Fähigkeiten: Er

Die Levelwahl versetzt Euch in die gewünschte Spielstufe

EMERALD HILL	1 2	METROPOLIS	1 2
CHEMICAL PLANT	1 2	SKY CHASE	1 2
AQUATIC RUIN	1 2	WING FORTRESS	1 2
CASINO NIGHT	1 2	DEATH EGG	1 2
HILL TOP	1 2	SPECIAL STAGE	1 2
MYSTIC CAVE	1 2	SOUND TEST *17*	1 2
OIL OCEAN	1 2		

kann höher springen und fliegt, statt durch die Zonen zu rennen. Obwohl gegen Feindberührung immun, ist er nicht unverwundbar: An einigen Stellen verliert Ihr auch als Super Sonic noch Leben.

Wenn Ihr Sonic verwandeln wollt, spielt die erste Zone, sammelt 50 Ringe und geht an einer Laterne in den Bonuslevel. Kassiert den Chaosdiamanten und drückt Reset. Wählt Options, drückt auf Start und wiederholt die erste Zone bis zum Bonuslevel - zur Eurer Überraschung habt Ihr noch den ersten Diamanten und könnt im Bonuslevel den nächsten verdienen. Wiederholt das, bis Ihr alle sieben Diamanten habt, und Sonic verwandelt sich im Sprung in den gelben Punk. Weil diese Methode sehr schwer ist, könnt Ihr auch anders zum Super Sonic werden: Aktiviert die Levelwahl und wählt die

Soundtests: 04, 01, 02, 06 und drückt Start. Aktiviert erneut die Levelwahl (mit A und Start) und wählt Chemical Plant Zone 1. Drückt A und Start, sammelt 50 Ringe und Ihr könnt mit Super Sonic weiterspielen. iz



Fliegend dringt Ihr schnell zum finalen Endgegner vor

CAPCOM®

Die Welt gehört mir! Ha-ha-ha!

Und
MEGA MAN 6
folgt ihm auf
dem Fuß!



Gesucht: Bösewichte für MEGA MAN 6!!

Der Weltfrieden ist in Gefahr!



Die weltweite Suche nach Bösewichten für MEGA MAN 6 hat begonnen:

Vorschläge für Dr. Wily's Vollstrecker kommen aus allen Ecken der Welt! Eine tolle Gelegenheit zum Mitmachen – schick uns Deinen UNSCHLAGBAREN Original-Super-Schurken-Entwurf!

Teilnahmebedingungen

■ Einen Brief mit einem Bild Deines Comic Bösewichts an die unterstehende Adresse einsenden. Unbedingt seinen Namen und die Art der Waffe vermerken. ■ Jeder Brief darf nur einen Vorschlag enthalten - die Anzahl der eingesandten Vorschläge pro Absender ist jedoch unbegrenzt. ■ **Letzter Einsendetag ist der 14. April 1993.** ■ Schicke Deine Ideen an "MEGA MAN 6 Sinister Character Contest 20", c/o Nishi Ward Post Office, Osaka 550, Japan. ■ Die Gewinner erhalten einen Super-Preis: die ersten 8 von uns ausgewählten Einsendungen werden mit dem Dr. Wily-Preis ausgezeichnet und erscheinen in MEGA MAN 6. Außerdem werden 32 Dr. Right-Preise vergeben; die Namen dieser Einsender werden am Ende des Spiels aufgeführt – eine weltweite Auszeichnung. ■ Jeder Gewinner wird von uns direkt benachrichtigt. * Erhaltene Einsendungen werden nicht zurückgeschickt. ■ Alle Einsendungen müssen den Namen, Adresse, Postleitzahl, Geburtsdatum und Telefonnummer des Teilnehmers enthalten.

* Denke daran, daß Deine Kreation aus eigenen Ideen hervorgegangen sein muß und noch nicht veröffentlicht oder durch ein Urheberrecht in irgendeiner Form geschützt sein darf. * CAPCOM erwirbt die Urheberrechte der preisgekrönten Abbildungen, einschließlich des Rechts, die Originalfiguren zu modifizieren, sowie die ursprünglichen bzw. die abgeänderten Figuren in anderen Formen oder Medien zu verwenden. Das Urheberrecht schließt alle Abbildungen der preisgekrönten Bilder ein, sowie alle Rechte, die sich auf den Namen, die Darstellung usw. dieser Figuren beziehen. Bei Minderjährigen ist eine schriftliche Einverständniserklärung des Erziehungsberechtigten erforderlich, die der Einsendung beigelegt werden muß.



LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Bald kommt
MEGA MAN 5!

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CAPCOM CO.,LTD.

* CAPCOM Hauptbüro Osaka: 2-2-8, Tsurigane-cho, Chuo-ku, Osaka 540, Japan
Büro Tokyo: Shinjuku Sumitomo Bldg. 43F, 2-6-1, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 163-02, Japan
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

WARPTZONE NINTENDO

Rollenspielgigant FASA startet seine Super-Nintendo-Offensive: Neben einem historischen Rückblick präsentieren wir Euch erste Bilder der Konsolenversionen von *Shadowrun* und *Mech Warrior*.

In Japan und den USA herrscht das Faustrecht: Ob *Street-Fighter-2*-Clones, *Final-Fight*-Verschnitte oder *Double-Dragon*-Neuaufgaben – Beat'em-Ups sind der ungeschlagene Kassenrenner. Irem's **Street Combat** spielt

sich komplett im Interlace-Modus vor Euren Augen ab. Wahlweise allein oder zu zweit tretet Ihr gegen wilde Straßengangs, verrückte Möchtegernherrscher und abgedrehte Söldnerroboter an. Die Szenarien sind vielfältig: Neben finsternen Hinterhöfen und luftigen Stahlträgergerüsten warten düstere Bruchbuden und Straßenecken auf Euren durchschlagskräftigen Besuch. Extraschläge wie z.B. ein Flame-Punch oder der Mega-Fireball bringen unvorsichtige Bösewichte zur Strecke. Weitergekloppt wird in **Psycho Dream** und **Brass Numbers**, beide von Telenet. Während sich *Psycho Dream* am Duellprinzip orientiert, klappert Ihr in **Brass Numbers** im Laufstil die Kampfschauplätze ab. WWF-mäßige Auseinandersetzungen bietet **Fire Pro Wrestling 2**. In Humans neuem Sport/Action-Kombi dürft Ihr via Multispieler-Adapter zu viert zwischen den Ringseilen hantieren – rein "menschliche" Tag-Team-Besetzungen sind somit keine Uto-



Kloppen ist Trumpf: In Telenets "Psycho Dream" fürs Super Nintendo kämpft Ihr zum x-ten Mal gegen Bösewicht & Co.

Kabel-Connection

Stecker stöpseln nervt: Kaum ein Multi-Konsolist besitzt einen Fernseher oder Monitor, an dem sich all seine Systeme gleichzeitig betreiben lassen. Die Konsequenz: Will er von *Super Mario Kart* zu *Thunder Force 4* wechseln, wird der eine Scart-Stecker rausgezogen, und der andere eingesteckt. Diese Prozedur schadet der Monitorbuchse genauso wie dem Scart-Stecker.

Wie wäre es also mit einem **Scart-Umschalter**, an den Ihr all Eure Kabel anstöpselt und via-Schalter hin- und herwechselt? Die Firma Wolfsoft in Neuwied bietet seit geraumer Zeit Drei-, Vier- und Siebenfach-Umschalter an, die eben diesen Zweck erfüllen. Das handwerklich solide gefertigte Zubehör ist intern so aufgebaut, daß Ihr jedes eingeschleuste Gerät anlassen könnt, ohne daß es andere aktivierte Systeme stört. Ihr dürft natürlich nicht nur Konsolen, sondern auch Laserdisc-Player oder Videorekorder anstöpseln. Zu-

sätzlich befinden sich am Scart-Umschalter zwei Cinch-Buchsen, über die Ihr den Sound an Eure Stereoanlage weiterreicht. Leider sind die überaus praktischen Scart-Umschalter nicht ganz billig: Von 160 Mark für den Dreifach-Adapter, bis zu 260 Mark für das Siebenfach-Monster müßt Ihr anlegen.

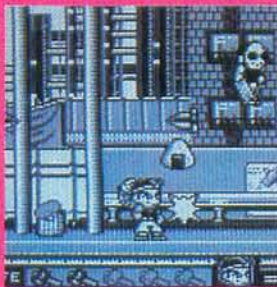
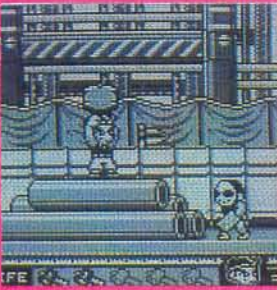
Die findigen Bastler von Wolfsoft haben auch einige hilfreiche Kabel im Angebot, nach denen etliche Rat & Tat-Frager Ausschau hielten.

So werden unter anderem RGB-Kabel und Adapter veräußert, mit denen Ihr das Super Nintendo an alle Commodore 1084S- und Philips CM 8833-2-Monitore anschließen könnt. Dabei werden die beiden Audioleitungen via Cinch-Stecker zum Anschluß an die Hi-Fi-Anlage herausgeführt. Preislich liegen die Kabel, die es für deutsche, japanische und amerikanische Grundgeräte gibt, zwischen 45 und 90 Mark. mg



Rechts und oben seht Ihr Szenen aus "Fire Pro Wrestling" – unten machen sich die "Brass Numbers" breit





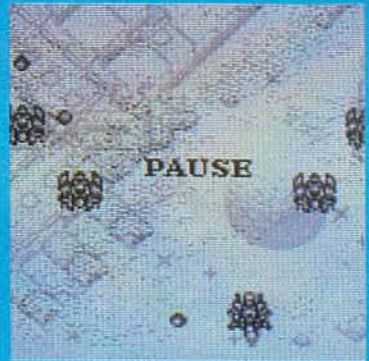
"If I had a hammer" – Harry haut den Lukas (Hammerin' Harry/Game Boy)



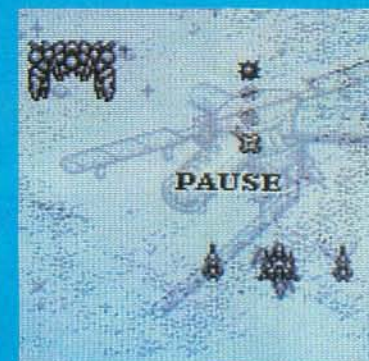
Kommt bald offiziell: "R-Type 2" für den Game Boy

pie mehr. Was gibt' neues in der Handheld-Corner? Mit **ZAS** lockt Euch T&E-Soft ins feindgespickte Weltall. Das Waffensystem und vereinzelte Gegnerformationen erinnern stark an *Moon Guardian*, einem Uraltautomaten, der Anfang der achtziger Jahre die Freaks zum Münzeinwurf bewegte. Besonders auffällig bei dem neuen Baller-Knaller sind die hochauflösenden Hintergründe, die durch eine Interlace-verwandte Technik die Flüssigkristalle des Game-Boy-Bildschirms zum Rotieren bringen. Einen wesentlich höheren Bekanntheitsgrad genießt der Titel **R-Type 2**. Er

verschafft sich mit netter Grafik, vielen Gegnern und innovativen Extras wie Sidekick und Beam-Laser Respekt bei angriffslustigen Aliens. Geschicklichkeitsfanatiker mit Hang zum Makabren freuen sich auf **Hammerin' Harry**. Mit einem Holzhammer



"ZAS" von T&E-Soft beeindruckt mit aufwendigen Hintergründen. Ob der neue Shooter auch spielerisch überzeugt, erfahrt Ihr in einer der nächsten VIDEO GAMES.



TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES



SEGA MEGADRIVE-Mega Lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, Another World, Global Gladiators, Flashback, Monopoly, Cluedo, Rolo to the rescue, King Salmon, Gods, Landstalker, Batman-Return of the Joker, Muhammed Ali, u.v.m.

Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

SUPER-FAMICON-Super Star Wars (Dt.), Adams Family 2, Fatal Fury, Harley Humongus, Might & Magic 2, Popolus 2, Super Shanghai, Songmaster, Super Boxxle, Sim Earth, War Strategy, King Arthur, Vikings, Humans, Exhaust Heat 2, 3 x 3 Eyes, Airmanager, Full Metall, Cosmo Gang, Digital Deud, Herkules 3, Lennus, Ultima 6, Super Strike Eagle, Super Valis 4, Cool World, Combat Tribes, u.v.m.

Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen!

PC-ENGINE/TURBO GRAFX-Die neuesten CDs und Cards sind lieferbar. Große Auswahl an lieferbaren Titeln.

Viele Spiele mit zusätzlich deutscher Anleitung! Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung.

Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 7 Spiele: Gates of Thunder,

Bombberman, Ninja Spirit, Bonks Revange, Y's 1 + Y's 2 + 1 Stereokabel extra.

Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,-DM).

Erklärung: (Dt.)= Importmodul mit deutscher Spielanleitung!

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests!

NEU

WARPZONE NINTENDO



Die rauhen Bur-schen aus "Street Combat" protzen mit vor-lauten Sprüchen und Gesten



Keine atembe-raubenden Gra-fiken – warum Irem den Interlace-Modus wählt bleibt ungeklärt



Die Szenarien in "Street Combat" reichen vom schwindelerre-genden Stahlträ-gergerüst bis zur Hinterhofidylle

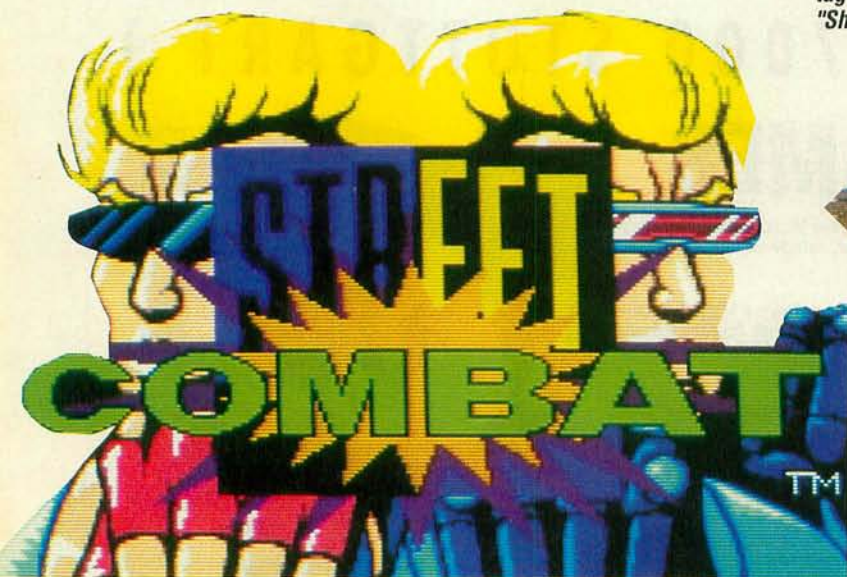
der Marke "Hau-den-Lukas" patrouilliert Harry durch Vorstadtstraßen und Hochhausghettos. Schmalspurverbrecher und furchteinflößende Jason-Sprites mit Eishockeymasken ("Freitag, der 13.") trachten nach seinem Bildschirmleben.

wurde 1980 die FASA gegründet, eine reine Brett- und Rollenspielfirma, mit der sich Jordan und Ross das Geld für den Wunschsimulator verdienen wollten (Weisman: "Es ist billiger Papier zu bedrucken, als Computer zu bauen."). In den Folgejahren entwickelte sich FASA vom kleinen Brettspielmacher zum zweitgrößten Rollenspielproduzenten nach TSR. Mitte der 80er Jahre nahm dann das *Battletech*-Universum Gestalt an. Mittlerweile existieren verschiedene Strategiebrettspiele, unzählige Romane und einige Computertitel. 1986 beschloß die FASA endlich, etwas Geld vom Gewinn abzuzwacken, um den angestrebten Simulator auf die Beine zu stellen. Zwischendurch wurde noch das Rollenspieluniversum **Shadowrun** geboren (in der angekündigten Videospielumsetzung steuert Ihr Shadowrunner Jake Armitage durch die Neuzeit-Bronx von Seattle und rührt

FASA

Im Jahre 1980 hatten die beiden College-Studenten Jordan K. Weisman und Ross Babcock eine zündende Idee: Wir bauen einen Rollenspiel-Simulator ohne komplizierte Regeln, um der breiten Öffentlichkeit dieses Genre zugänglich zu machen. Anfang der 80er kosteten professionelle Simulatoren, wie sie zum Beispiel das Militär benutzte, satte 50 Millionen Dollar - unerschwinglich für die beiden Studenten. So

In der Mitte blickt Ihr aus dem "Mech Warrior"-Cockpit und rechts unten trabt Jake Armitage durch "Shadowrun"



gegen einen Verschwörungsring auf). Diese Mischung aus Gibsons/Sterlings Cyberpunk-Welt und reinrassiger Fantasy heimste bis heute zahlreiche Preise ein - etliche Romane (Heyne) und Quellenbücher (Fantasy Productions) erschienen. 1990 war das erste Battle-tech-Center in Chicago fertig. In zwei Teams zu je vier Leuten

kämpft Ihr Euch im Cockpit eines waffenstarrenden Riesenroboters durch eine virtuelle Welt. Neben neuen Szenarien ist übrigens auch ein Battletech-Center in Deutschland geplant. Auf dem Super Nintendo (Titel: **Mech Warrior**) unternimmt Ihr mit Eurem High-Tech-Vehikel einen Soloausflug in die künstlichen Landschaften.



"Mech Warrior" spielt sich in futuristischen Szenarien ab

Über die Menüs erfahrt Ihr in FASAs "Shadowrun" genaueres über Eure Gegner und Gönner



Kunststoff-König

Ein "alter Hase" der Kunststoffindustrie widmet sich dem Nintendo-Zubehör: Die Forty-Four GmbH aus Mönchengladbach ist einer der größten Anbieter für nützlichen Videospiele-Schnickschnack. Ob Gürteltaschen mit oder ohne Modulhalter, "Super Mario Bros."-Koffer, Game-Boy-Setzboxen oder -Lupe - bei Forty-Four seid Ihr an der richtigen Adresse.



Immer top Aktuell!

Hard & Software - Versand

Schulstraße 3
5450 Neuwied 22
Fax: 0 26 22 / 83583

Tel.: 0 26 22 / 83517

PC-Engine Spiele
3er Set 99,99 DM

MEGADRIVE

CD ROM us. incl. Spiele	849,-
Sega Umschalter 50/60 Hz und jap./engl.	70,-
Shinobi 2	119,-
Tiny Toons	119,-
Module ab	29,-
3er Set M-Drive Spiele	99,-

PC-ENGINE

Turbo Duo + 7 Spiele	
Jap.-Kompatibilität	869,-
Super Grafx	349,-
Wings of Thunder 2 SCD	119,-
Cotton SCD	119,-
Tiger Heli	69,-
Cardsab	19,-

SUPER NES

S-NES dt. incl. RGB Kabel	359,-
RGB Kabel dt./us.+ HiFianschl.	89,-
SNES us. RGB inc. Booster	339,-
StarFox	a.A.
Bubsy	139,-
Streetfighter 2	99,-
Axelay	119,-

NEOGEO

Grundgerät incl. Schalter	
50/60 Hz	799,-
Gold Set (Spiel + 2 Stick)	1099,-
Art of Fighting	399,-
Super Side Kicks	399,-
Fatal Fury 2	449,-

MAK The Original

Automatenkonsole MAK	549,-
MAK inc. Stick + Spiel	799,-
Top Platinen lieferbar z.B.	
Splatterhouse, Bells & Whistles, King of Dragons, Galaga 88, Streetfighter 2, Aero Fighter, ...	ca. 100 Titel ab Lager

Acessoires

An- u. Verkauf von Gebrauchtwaren	
Reparaturen	
Anschlusskabel für Comm. 1084	
Monitore u.a.	
RGB Umschalter für Videospiele	(endlich kein umstöpseln mehr)

Preisänderungen vorbehalten!

U.S.A.

NEW POINT GmbH

Der Computer und Videospiele Direkt Import in Hamburg
Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

Japan

SEGA-MEGA-DRIVE

Streets of Rage II US.	109,00 *
Global Gladiators US.	119,00 *
Bio Hazard Battle US.	109,00
Power Monger US.	119,00
Road Rush II US.	109,00
Alien III US.	89,00
Predator II US.	99,00

Weiter TOP GAMES auf Anfrage!

Super Angebote für NES und Game-Boy

Game-Boy Spiele für 39,00
NES Spiel Super Mario II für 49,00

Nur solange der Vorrat reicht!

SUPER NINTENDO

Super SWIV JP.	99,00
Out of the World JP.	99,00
Power Athlete JP.	99,00
Human GP JP.	89,00
Gun Force US.	89,00
Warp Speed US.	129,00 *
Power Moves US.	109,00 *
California Games II US.	119,00 *
Pushover US.	119,00 *
Street Fighter II JP.	89,00 +
Super Joypads DT.	39,90

Keine lästigen Türme mehr. Wir Bauen Ihre Super NES (USA Konsole) für 50,00 DM um. So das jegliche Arten von Adaptern wegfallen. Bei Abnahme von einem US-Spiel was mit einem Stern gekennzeichnet ist reduziert sich der Umbau auf 35,00 DM.

Weiter TOP GAMES auf Anfrage! * nur solange der Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Tel. 040/7890108
Fax 040/7890138
Händleranfragen erwünscht

Ende November '92 war es soweit: Das CD-ROM-Laufwerk für das Mega Drive kam mit riesigem Erfolg in die Geschäfte: 70000 verkaufte Exemplare in zehn Tagen sprechen eine deutliche Sprache. In Sega-CD umgetauft, wird es in den US-Läden mit fünf CDs für 299 \$ angeboten – das entspricht einem Preis von gut 500 Mark. Leider gehören zum Lieferumfang Uralt-Ballereien wie das mittelprächige **Sol-Feace**.

Im Preis enthalten ist auch die Computerspielumsetzung **Sherlock Holmes Consulting Detective**: Ihr spielt den berühmten Londoner Detektiv, der wie alle anderen Protagonisten als "echter" Schauspieler vorgeführt wird. Ihr seht dem Digi-Realfilm zu, schnappt bei den Dialogen allerlei Hinweise auf, um alle Verdächtigen zum Ende in den Gerichtssaal zu bitten. Hier entlarvt Ihr nach messerscharfer Analyse den Täter. Drei Fälle haben die Macher auf die CD gebannt. Die Auflösung auf dem kleinen Bildschirmabschnitt ist nicht sehr hoch, außerdem sind nur wenige Farben im Einsatz. Animationen in Fernseh-Qualität hätten selbst den üppigen CD-Speicherplatz gesprengt.

Der heimliche Höhepunkt der mitgelieferten CD-Sammlung ist die **Arcade Collections**. Hier sind vier Sega-Klassiker auf eine Silberscheibe gepackt: *Columns* ist ein Tetris-Verschnitt mit bunten Edelsteinen, die geordnet werden müssen, damit sie sich auflösen. Ihr spielt al-

MEGA-CD News

In diesem Monat wollen wir Euch das Sega-CD vorstellen, das momentan in den USA alle Verkaufsrekorde bricht. Die interessantesten Neuerscheinungen gibt's hier im Überblick.

Joe Montana
überrascht mit
sensationeller Grafik



lein oder zu zweit und genießt die neue Musikbegleitung, die von CDs abläuft. *Streets of Rage* ist das beste und erfolgreichste Prügelspiel auf dem Mega Drive. Als Adam, Blaze oder Axel

säubert Ihr wahlweise mit einem Kumpel die gangsterverseuchten Straßen der Neonstadt. Neben den abwechslungsreichen Kampfeinlagen begeistert die Musik von Yuzo Koshiro. In einer archaischen Fantasywelt ist *Golden Axe* angesiedelt. Mit Kampfwerg, wehrhafter Amazone oder Muskelmann vertrimmt Ihr die Monsterhorden von Bösewicht Death Adder. Simultan- und Duellmodus überzeugen immer noch durch vielfältige Taktiken. *Revenge of Shinobi* war eines der ersten 16-Bit-Spiele. Viele halten das innovative Ninja-Spektakel noch heute für das beste Mega-Drive-Modul. CD-Besitzer können sich an

besserem Sound und an Obergegner wie Godzilla, Spiderman oder dem Terminator erfreuen. Eine CD-G und eine Audio-Compact-Disc liegen der Hardware ebenfalls bei. Die CD-G bietet Musik, zu der Bilder und Text eingeblendet werden. Bei der abwechslungsreichen Musikauswahl, die von County über Rap bis Heavy Metal reicht, kommt jeder auf seine Kosten.

Amerikanische Videospiele, die das Basis-Set besitzen, können bereits auf eine ansehnliche Zahl anderer Spiele renommierter Hersteller zurückgreifen. Von Sony/Imagesoft kommt die Filmumsetzung **Hook**. Mit dem erwachsenen Peter Pan fliegt Ihr ins Nimmerland, um Eure entführten Kinder aus der Hand des Piratenkäpt'n Hook zu retten. Die kleine Fee Tinkerbell und die Lost-Boys stehen Euch hilfreich zur Seite, wenn Ihr das Land der Phantasie erkundet. In Jum'n'Run-Manier hüpfet und fliegt Ihr durch die zahlreichen Levels. Außer bunter Pixelpracht wartet das CD-Abenteuer mit animierten Pausenfüllern und Realfilmsequenzen aus Steven Spielbergs Kinohit auf. Begleitet

Und Deutschland?

Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wurde der Termin für den Deutschlandstart bekanntgegeben. Im Spätsommer ist es soweit: Das modifizierte Mega-CD-2 kommt in teutonische Kaufhäuser. Außer dem neuen Design ist die eine oder andere technische Änderung wie die Erweiterung des RAM-Speichers (in Moment 6 MBit) im Gespräch. Zusammen mit drei bis vier CDs soll das Paket 599 Mark kosten. Bis Mitte '94 werden über 50 Spiele erhältlich sein.



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES



Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Experten im Turtle-Fieber: POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel". POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...". Play Time 10/92 zu "Turtles in Time": "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor." VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved, Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. 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.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

PALCOM SOFTWARE



WARPZONE

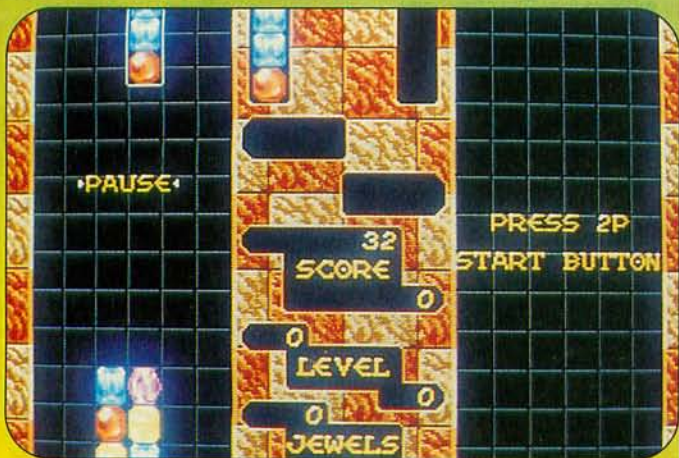
wird Euer Weg von den Orchesterklängen des Originalsoundtrack. Eindrucksvolle Musik bietet auch die CD-Version von Cores **Chuck Rock**. Die flippigen Themen der "normalen" Fassung wurde komplett mit Instrumenten eingespielt. Am Spiel selbst wurde ebenfalls einiges verändert: Durch grafische Kosmetik sieht das Spiel bunter de je aus, während im Hintergrund schöne Parallaxebenen

vorbeisrollen. Neun zusätzliche Levels und umgebaute Spielstufen überraschen auch den Steinzeitprofi. Eine witzige Übersichtskarte und Paßwortfunktion runden die Luxusausgabe der Neandertalermär ab. Das Spiel wurde vom Originalhersteller Core für Sony programmiert. Ebenfalls ein Produkt der kreativen Spieleschmiede aus England ist **Wolfchild**, das über JVC veröffent-

Kompatibilität – nein danke

Wer sich den Import eines CD-ROMs überlegt, sollte gewarnt sein: US-CD-ROMs laufen nur mit einem Mega Drive mit 60 Hz und englischem Chipsatz, während das Japano-Mega-CD nur 60-Hz-Geräte mit japanischen Innereien Beine macht. Die Verwirrung wird komplett, da einige Importhändler umgebaute PAL-Ver-

sionen des japanischen Mega-CD anbieten, die auch mit deutschen 50-Hz-Konsolen funktionieren. Sicher ist auf jeden Fall, daß die CDs aus Amerika nur auf US-Geräten laufen, und beim Einlegen von Japan-CDs nichts passiert (und umgekehrt). Auch die deutschen CD-Spiele werden nicht auf Japan- oder US-CD-ROMs funktionieren. Alle Klarheiten beseitigt?



Vier Sega-Hits sind in den Classics zusammengefaßt



Chuck rockt jetzt auf CD



Bunte Pixelpracht erwartet Euch in Hooks Nimmerland

licht wird. Das ungewöhnliche Jump'n'Run entführt Euch in eine dunkle Schauerwelt voller Gefahren. Als Sohn eines getöteten Nobelpreisträgers wollt Ihr Euch an den Mördern rächen. Dabei nutzt Ihr die Erfindung Eures Vaters, die den Helden in eine Mischung aus Mensch und Wolf verwandelt.

Auf das erste Sportspiel für das US-Sega-CD müssen wir noch warten: **Joe Montana NFL Football** erscheint erst Anfang Mai. Soviel ist bekannt: Die außergewöhnliche 3-D-Spielperspektive soll neue Stan-

dards setzen. Über 600 digitalisierte Animationen, alle Stadien der NFL-Clubs und 38 wählbare Teams versprechen realistische Football-Schlachten. Zwischendurch gibt's Kommentare von Joe Montana, die dem Spiel neben vielen Kamerawinkeln den Flair einer Fernsehübertragung geben.

Alle Testmuster wurden uns von Belhag Handels AG in Bantigerweg 3, CH-3123 Belp (Schweiz) zur Verfügung gestellt. Unter der Nummer 031/819-70-67 könnt Ihr Sega-CD und Spiele bestellen. iz

dynatex

MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN...



FINAL FIGHT II (SNES)



FATAL FURY (MD)

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Might & Magic II • Batman Returns
Starfox • Dragon's Lair • Equinox
California Games II • Sim Earth
Tom & Jerry • Top Gear II • Cool World
Tecmo Basketball • Addams Family II
Super Strike Eagle

SEGA
MEGA DRIVE

Battle-Toads • Heavyweight Boxing
Out of this World • Flashback • Hook
Fatal Fury • Double Dragon 3 • Humans
Dracula • Flintstones • Strider II

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

Krusty's Fun House • Dracula
Hook • Battle-Toads • Double Dragon
Terminator • Chakan • Streets of Rage



Sengoku II • Fatal Fury II
Super Sidekicks • Wrestling
Viewpoint • Art of Fighting



TINY TOONS (MD)



SUPER TURRICAN (SNES)

LYNX

Dirty Larry • Dracula
Joust • Pinball Jam
Double Dragon

GAME BOY

Marioland II • Zelda • Mega Man 3
Empire Strikes Back • Sumo Fighter
Joe & Mac • Bonk's Adventure



COOL SPOT (MD)



BUBSY (SNES)

Tiefstpreise für ALLE Konsolen Tel. erragen!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX: 02 31 / 52 15 53
ACHTUNG: Jeder 1000ste Besteller bekommt 1000 DM in Bar!



STARFOX (SNES)



FATAL FURY II (NeoGeo)



SUPER SIDEKICKS
(NeoGeo)



BUBSY (MD)

**DEIN VIDEOSPIELEVERSAND
MIT GALAKTISCHER POWER**

ÜBER 1000 SPIELE

+++ ANRUF GENÜGT +++

ÜBER 1000 SPIELE

+++ ANRUF GENÜGT +++

ÜBER 1000 SPIELE

+++ ANRUF GENÜGT +++

ÜBER 1000 SPIELE

+++ ANRUF GENÜGT +++

Versandanschrift: Brückstraße 42-44
4600 Dortmund
Versandkosten: Inland +10,-DM

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9:30 - 17:30



dynatex



TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1
Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

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

ILLUSTRATIONEN: ALLE CHARAKTERE SIND EIGENTUM IHRER RESPEKTIVEN VERLEHNER.

Was lange währt, wird endlich gut: Nach jahrelanger Wartezeit erscheint der ersehnte Nachfolger des Konsolen-Evergreens **Bomberman**. Was die aufgemotzte '93-Variante außer neuen Extras und Levels bietet, erfahrt Ihr hier...

Die Entwicklerteams der Firma Hudson Soft programmieren einen Erfolg nach dem anderen und machen damit den Begriff Hudson zum Qualitätssiegel. **Bomberman '93** macht keine Ausnahme, immerhin ist der Kleine mit dem Helm einer der größten Videospielden weltweit: Abertausend PC-Engine-, NES- und Game-Boy-Besitzer amüsieren sich zusammen mit Freunden bei knifflig-hektischen *Bomberman*-Duellen (bei uns heißt's *Dynablasters*, in den USA kennt man den Knirps als "Atomic Punk"). Das Ziel des Spiels ist einfach beschrieben aber schwer zu erreichen: Ihr



Es gibt noch Karten! "Bomberman '93" schlummert auf einer HuCard.

und maximal vier andere Bombermänner lauft durch verschiedene Labyrinth und versucht, die anderen in die Luft zu sprengen. Dazu legt Ihr Bomben ab, deren Explosionsfeuer alle Mitspieler, sowie herumstehende Mauerstücke vom Bildschirm fegen. Natürlich lassen auch Eure Rivalen (Freunde oder Computerspieler) Bomben fallen, verstecken sich hinter Mauern oder klauen Euch die Extras weg. Von letztern gibt's zwei ver-

schiedene: Mit einem vergrößert Ihr die Reichweite der Explosionskörper, mit dem anderen erhöht Ihr Eure Bomben-Abwurf rate - maximal könnt Ihr bis zu fünf Bomben hintereinander auf

den Boden legen. Leider liegen auch Negativ-Extras in den Gängen, die die Steuerung verdrehen oder Eure Laufgeschwindigkeit verändern. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's in **Bomberman '93** auch Teleporter, außerdem könnt Ihr die Bomben mit dem Fuß wegstossen. Fernzünder, Extraleben und Speed-Ups sind ebenfalls im Angebot. Im achten Level eines Planeten befaßt Ihr Euch dann mit dem Endgegner.

Beim neuen *Bomberman* kommen nur die Puristen nicht auf Ihre Kosten: Wer einen handelsüblichen Nachfolger sucht, wird sich mit dem extraüberladenen '93er Remix nicht anfreunden. Alle anderen pyrotechnischen Joypadakrobaten, die bis zu vier Freunde aus den verschiedensten Labyrinth sprengen wollen-



Hämische Schadenfreude kommt auf, wenn sich die Bombermänner gegenseitig sprengen

In verschiedenen Labyrinth-Typen steigt die Bomben-Action



Dieser Alien macht's Eurem Männlein nicht leicht



WARPZONE



Ein neues Erotik-Spiel made in Japan. Solche Optiken bekommen wir leider nicht zu Gesicht.



"PC-Kid 3" von Hudson erscheint am 2.4. in Japan



Gigantische Schachfiguren machen Euch im Weltall zu schaffen

belnden Händen und verrosteten Robot-Samurais. Untermalt wird die sehr farbenfrohe Reise mit Musik, die sofort ins Ohr geht – ob Hawaii-Rhythmus oder Orgelspiel mit verhaltenem Gesang. Zwei Nachteile fallen erst bei genauem Hinsehen auf: Zum einen ist *Chooaniki* technisch nicht ganz ausgereift, zum

anderen gibt's während des ganzen Spiels nur zwei Extrawaffen (Power Up und Sidekick). Ansonsten ein fabelhaftes Ballerspiel, das neue Akzente setzt.

Wer sich für eines der beiden Spiele interessiert, wende sich an den Galaxy-Spielevertrieb in München. ak



Hier seht Ihr den ersten Entwurf der neuen Duo

len, machen mit dem Kauf der Card mit Sicherheit keinen Fehler. Wer's lieber abgedreht und actionlastig mag, bestellt sich das neueste Ballerspiel aus dem Hause NCS, **Chooaniki – Super Brothers**. Das multidirektional scrollende Shoot'em up erinnert stark an NCS' Mega-Drive-Spiel *Gynoug*. Flatternde Kampfengel, schießende Handschuhe und aufgeregte Fischmonster nähern

sich Eurer (nicht weniger ungewöhnlichen) Spielfigur. Besonders bemerkenswert sind die riesigen Schachfiguren (Spinger) im zweiten Level, die mit Bauern auf Euch werfen. Unorthodox wie die Gegner sind auch die Level: Auf je eine kurze Spielstufe mit gewöhnlicher Hintergrundgrafik (Stadt, Meer, Weltall) folgen drei Mittel- sowie ein Endgegner. Ihr begegnet einer feuerroten Riesenforelle, krab-

Ein "Gynoug"-Verschnitt auf CD-ROM kommt von NCS



Abgedrehte Endgegner geben sich bei "Chooaniki" die Klinke in die Hand

Titel	Genre	Hersteller	Datenträger	Spielspaß
Bomberman '93	Geschicklichkeit	Hudson Soft	CD-ROM	86%
Chooaniki - Super Brothers	Ballerspiel	NCS	CD-ROM	83%

Genau wie bei den Tests im ROM-CHECK gibt's auch in der WARPZONE Spielspaßbewertungen in Prozent.



SPRITE

des Monats

Ein Zug aus der Helium-Flasche macht das Unmögliche möglich – ein fliegender Elefant

"Lesen bildet", dachte das Karnickel und griff zum Buch



Wo will der Hut mit dem Elefanten hin?

Diesmal fiel die Wahl zum Sprite des Monats gleich auf fünf Teilnehmer. Leider läßt sich das Geschehen von *Rolo to the Rescue* nicht anhalten. Da die Rasselbande auch in unbewegten Momenten die ganze Zeit 'rumhampelt, war's mir leider nicht möglich, die besten Animationsphasen für Euch einzufangen. Trotzdem sind einige nette Fotos entstanden, die Euch einen ungefähren Vorgeschmack darauf bescheren, was Euch in *Rolo to the Rescue* grafisch erwartet. Die oben erwähnten fünf Teilnehmer sind jedoch untertrieben. Eigentlich sind's sogar sechs Mitglieder des Sieger-Clubs: Der Baby-Igel schließt sich Euch ebenfalls an – vorausgesetzt, Ihr kennt den richtigen Trick. Mit wechselnder Landschaft werden auch die Sprites leicht verändert. So trägt Rolo beispielsweise in der Wüste einen schmackhaften Tropenhelm. Da dieser jedoch bei einem Vollwaschgang im Gegensatz zum Rüsseltier nicht einläuft, ist die Sicht des Mini-Rolo leicht beschränkt.



Die James-Pond-Entwickler haben mit Grafik-Gags nicht gespart



Puste Baby-Igel zur Mami und die Igel werden Deine Freunde



Der Helm ist wohl eine Nummer zu groß ausgefallen

In ihrem neuesten Jump'n'Run stellt uns Electronic Arts einen Dickhäuter vor. Rolo, so der Name des Rüsseltiers, ist jedoch nicht der alleinige Held des Spiels. Ihr

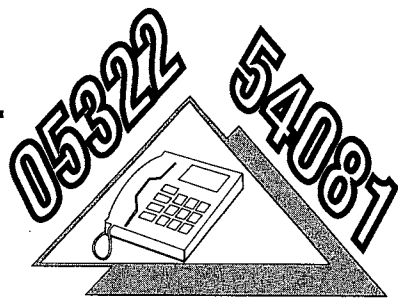
steuert ebenso ein Eichhörnchen, einen Maulwurf, einen Hasen und einen Biber. Die Abenteuer der lustigen Sippe finden in kaum überbietbarer Schnuckelgrafik statt.



Auch wenn die Grafik einen leichten Benjamin-Blümchen-Stich hat, mit Rolo habt Ihr sicher mehr Spaß, als mit dem Hörspielelefanten

EWM COMPUTERVERSAND

Der Spezialist für Videospiele seit 1986.
Anruf genügt. Spiel kommt.



SEGA



The better One calls **EWM**

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm

Joypad Pro, Dauerfeuer 39,-
Mega Drive Grundgerät deutsch ohne Spiel 209,-

Welcome to the next Level:

MEGA CD inkl. 5 Spielen u. 2 Musik CD's 699,-

Diverse Spiele auf CD erhältlich, bitte erfragen

MEGA Drive Spiele

Micky & Donald DT	99,-
Sonic 2 DT	99,-
Streets of Rage 2 DT	99,-
Super Shinobi 2	a.A.
Turtles Hyperstone DT	a.A.
Tiny Toons DT	109,-



Wir führen ebenfalls Master-System und Game Gear.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm für Super NES:

Joypad QJ Pro, Dauerfeuer 39,-
Super NES Grundgerät, deut. Multiversion, auch f. Importspele geeignet ab 239,-
Joystick J.B. King 159,-
der Referenz-Joystick



Wir führen Game Boy u. NES:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sim City DT	99,-
Micky Mouse DT	119,-
Parodius DT	129,-
Mario Kart DT	99,-
Tiny Toons DT	129,-
Super Star Wars DT	149,-
Starfox DT	a.A.

You want it all? We have it all!

TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm:

Turbo Duo Grundgerät RGB Set US 799,-
mit 6 Spielen und deutschen Anleitungen
Turbo Express Handheld 399,-
Super Grafik und Sound
Parasol Stars 69,-

Über 70 weitere Spiele lieferbar!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für

**Super NES, MEGA DRIVE
u. NEO GEO**

nach telefonischer Absprache.

Rufen Sie uns an unter: **(05322) 54435**

Alle
Geräte Spiele Neuheiten

Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Versand per Post oder UPS Nachname, Portokosten DM 10,-, Expressaufschlag DM 6,-.
Bestellannahme Versand: Mo. - Fr. 9.30 - 13.00 und 14.00 bis 18.00 Uhr,
sonst Anrufbeantworter. Versionen der Spiele: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch.
a.A. bedeutet: auf Anfrage. Bei Importen: evtl. Adapter notwendig, keine Gewähr für
Kompatibilität. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

**Alles
Zubehör**



Computerversand u. shop

Schmedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. 05322 / 54081 / 82 Fax 50878



CHARTS

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	91	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	90	Jimmy Connors Pro Tennis	Super Nintendo
5	90	Parodius	Super Nintendo
6	90	Super Probotector	Super Nintendo
7	89	Super Mario Land 2	Game Boy
8	88	NHLPA Hockey	Super Nintendo
9	86	Super Tiny Toons	Super Nintendo
10	86	Actraiser	Super Nintendo

Die U.S.-Charts entstammen dem aktuellen Famicom-Magazin, die britische Hitparade wurde von Gallup und der CTW entnommen. Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitsmachkarten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	●	Taz-Mania	Sega
4	▲	Castle of Illusion	Sega
5	▲	Lucky Dime Capers	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	WWF Superstars 2	Ljn
3	▼	Tiny Toons	Konami
4	▲	F-15 Strike Eagle 2	Microprose
5	●	Parodius	Konami

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic 2	Sega
2	▼	Asterix	Sega
3	●	Sonic	Sega
4	●	Castle of Illusion	Sega
5	●	Alien 3	Flying Edge

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	●	Tiny Toons	Konami
3	▲	WWF Steel Cage Challenge	Ljn
4	▲	Zelda 2	Nintendo
5	▲	Bart vs. the World	Acclaim

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	World of Illusion	Sega
2	▼	Sonic 2	Sega
3	▲	Quackshot	Sega
4	▲	NHLPA Hockey	Electronic Arts
5	▲	Streets of Rage 2	Sega

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Street Fighter 2	Capcom
2	▲	Super Mario Kart	Nintendo
3	▲	Zelda 3	Nintendo
4	▲	Super Mario World	Nintendo
5	▼	Super Probotector	Konami

USA

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	83	Sonic 2	Mega Drive
2	89	Super Mario Land 2	Game Boy
3	84	John Madden Football '93	Mega Drive
4	---	Spiderman vs. the X-Men	Super Nintendo
5	78	Sonic 2	Game Gear

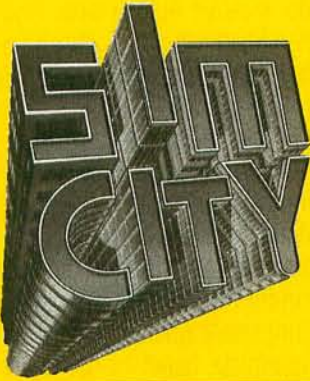
Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Shadow of the Beast	Atari
2	●	Baseball Heroes	Atari
3	▲	Slime World	Atari
4	▲	Hard Drivin'	Atari
5	▼	Viking Child	Atari

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	89	Super Mario Land 2	Game Boy
2	83	Sonic 2	Mega Drive
3	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
4	82	World of Illusion	Mega Drive
5	80	Sonic 2	Master System

Superstarker Spiele Spaß



dt DM 99,-



Mega CD us incl. 5 Spiele
sofort lieferbar
DM 699,-



dt DM 109,-

Super NES

Super NES incl.	us	379,-
Super NES deutsche Version		279,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
4-Spieler Adapter		79,-
Action Replay Pro		149,-
Actraiser (deutsche Texte) dt		129,-
Adams Family	dt	129,-
Aerobiz	us	139,-
Bubsy	us	a.A.
Blues Brothers		a.A.
Bulls vs Blazers	us	129,-
Castlevania 4	dt	129,-
California Games 2	us	129,-
Chester Cheetah	us	99,-
Desert Strike	us	129,-
Dark Sword	jp	119,-
Dino City	jp	89,-
Dragons Lair	dt	129,-
Dungeon Master		a.A.
Exhaust Heat	dt	129,-
Final Fantasy Mystic Quest us		99,-
Final Fight	us	119,-
Gods	us	99,-
Harley's Adventure	us	129,-
Joe & Mack 2	jp	119,-
Jimmy Connors Tennis	us	129,-
Lethal Weapon	us	129,-
Lemmings	jp	79,-
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	us	139,-
Monopoly	us	119,-
NCAA Basketball	us	109,-
NHLPA Hockey	us	129,-
Out of this World	us	129,-
Pilotwings	dt	99,-
Probotector	dt	129,-
Push Over	dt	129,-
Ranma 1/2 2	jp	129,-
Rushing Beat 2(Rival Turf 2) jp		139,-
Road Runner	us	129,-
Super Battletoads	us	a.A.
Soul Blazer	jp	69,-
Sim City	dt	99,-
Starfox		a.A.
Star Wars	us	a.A.
Star Wars	jp	129,-
Space Megaforce	us	129,-
Street Fighter II	dt	99,-
Super Strike Eagle	us	a.A.
Super Tetris 2		a.A.
Super Pang	jp	99,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Ghouls'n Ghosts	dt	99,-
Super Soccer	dt	99,-
Terminator 2	dt	a.A.
Tiny Toons	us	139,-
The Combatribes	jp	139,-
Wing Commander	us	139,-
Warp Speed	us	79,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
 Kurwickstr.2 2900 Oldenburg
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42
 Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

EINER SPIELT IMMER

SEGA Game Gear

TV Tuner		189,-
Carry All Deluxe		39,-
Alien 3	us	79,-
Batman Returns	us	79,-
Chuck Rock	us	69,-
Chakan	us	69,-
Defender of Oasis	dt	99,-
Lemmings	us	89,-
Off Road	us	79,-
Predator 2	us	79,-
Prince of Persia	us	69,-
Shinobi 2	us	79,-
Spiderman	us	79,-
Sonic 2	jp	59,-
Streets of Rage	us	79,-
Tazmania	us	79,-

NEO GEO

Grundgerät RGB		699,-
Baseball Stars 2		299,-
Fatal Fury		279,-
World Heros		349,-
Sengoku 2		a.A.
Fatal Fury 2		a.A.
Super Sidekicks		459,-
Art of Fighting		399,-

Achtung, Achtung, Achtung
 An- und Verkauf von gebrauchten
 NEO GEO Spielen.
 Immer gebrauchte Titel auf Lager.

Game Boy

Adventure Island 2	us	69,-
Alien 3	us	69,-
Ariel Little Mermaid	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
Bionic Commando	us	49,-
Bonk's Adventure	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Ghostsbusters 2	us	59,-
Glücksrad	dt	69,-
Jetsons	us	49,-
Lemmings	dt	74,-
Looney Tunes	us	69,-
Mega Man 3	us	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mr.Do	us	69,-
Mystic Quest(deutsche Texte) dt		69,-
Out of Gas	us	49,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Top Gun	us	69,-
Tiny Toons	us	69,-
T2 Arcade	us	69,-
Tom & Jerry	us	69,-
Track and Field	dt	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

SEGA Mega Drive

Grundgerät deutsch		199,-
Grundgerät mit Sonic		279,-
Magnum Set		359,-
Joypad		39,-
Japan Adapter		29,-
Grundgerät-Umbau 50/60Hz		30,-
CD ROM mit 5 Spielen us		699,-
Cobra Command	Mega CD	119,-
Chuck Rock	Mega CD	129,-
Hook	Mega CD	129,-
Night Trap	Mega CD	129,-
Road Avenger	Mega CD	119,-
Sewer Shark	Mega CD	129,-
Wonder Dog	Mega CD	119,-
Alien 3	us	109,-
Atomic Kid	jp	49,-
Batmans Returns	dt	99,-
Batman Revenge o. t. Joker us		109,-
Bio Hazard Battle	dt	119,-
Block Out	jp	49,-
Chakan	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeon & Dragons	us	129,-
Ecco the Dolphin	dt	119,-
Grand Slam Tennis	dt	99,-
Gaiars	jp	49,-
Jennifer Capriati Tennis	us	99,-
John Madden 93	us	109,-
Lemmings	us	109,-
Lotus Turbo Challenge	us	109,-
LHX Attack Chopper	us	99,-
Mickey & Donald	dt	99,-
Ninja Gaiden	us	a.A.
NHLPA Hockey 93	us	109,-
Phantasy Star 2	us	99,-
Predator 2	us	99,-
Power Monger	dt	119,-
Road Rash 2	us	109,-
Rolo to the Rescue	us	109,-
Risky Woods	us	109,-
Strider	jp	49,-
Sonic 2	dt	99,-
Smash TV	us	79,-
Super Shinobi 2		a.A.
Steel Talons	us	109,-
Streets of Rage 2	dt	99,-
Sunsetriders	dt	99,-
Super Monaco GP 2	jp	79,-
Super WWF Wrestling	dt	119,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Talespin	dt	99,-
Tiny Toons	dt	109,-
T2 Arcade	us	109,-
Turtles Hyperstone Heist	dt	119,-
Thunderforce 4 (PAL)	dt	119,-
Warsong	us	79,-
World Class Leaderboard	dt	119,-
WWF	us	109,-



Welt am Draht

SimCity



In Untermenüs lassen sich weitere Tabellen abfragen. Neu sind die Superwolkenkratzer und Einkaufszentren, die sich aus doppelten Gebäudekomplexen ergeben.



Schiffe, Flugzeuge, ganze Industriezentren liegen in Schutt und Asche. Bei den Aufräumarbeiten solltet Ihr stets mit System ans Werk gehen. Statt ein gesamtes Gebiet niederzureißen und neu aufzubauen ist Sanierung meist der bessere Weg. Teilweise zerstörte Gebäude regenerieren sich nämlich von selbst, sobald Bruchstellen mit dem Bulldozer beseitigt wurden. Sind dann

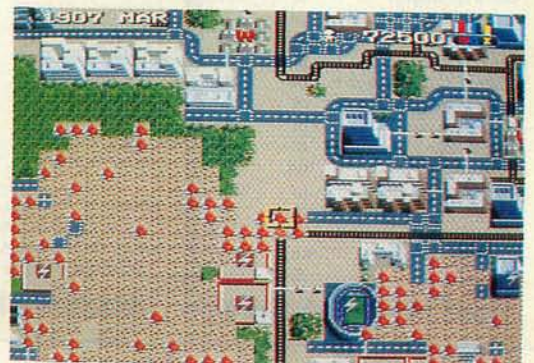
suchungen auf einmal auslösen. Mehr Spaß macht allerdings der kreative Aufbau einer eigenen Stadt. Wie im richtigen Leben benötigt auch *SimCity* (=Sim(ulated)-City) seine Wohn-, Industrie-, und Handelsgebiete, eine sinnvolle Infrastruktur und ein vernünftiges Wirtschaftswachstum. Mit Steuern und Wahlgeschenken, wie einem Zoo, einem Vergnügungspark oder einem neuen Sportplatz, haltet Ihr das Leben in Eurer Stadt im Gleichgewicht. Ziel in *SimCity* ist es, das winzige Dorf zu einer Mega-Metropole auszubauen und 500000 Einwohner anzulocken. Aus 1000 verschiedenen Landschaften sucht Ihr die für Euer Unternehmen richtige Umgebung. Ihr installiert ein Kraftwerk zur Energieversorgung, steckt Industriegebiete ab und verlegt Stromleitungen, Straßen oder Schienen. Eure Einwohner verlangen auch nach Sicherheit. Eine Feuerwehration und ein Polizeirevier schützen dazu die nähere Umgebung vor Kriminalität und Unfällen. Damit die Kasse stimmt, müßt Ihr die Steuerrate sorgfältig wählen. Sind die Abgaben zu hoch, verlassen die Bewohner die Stadt – sind sie zu gering, geht das Geld für Baumaßnahmen und Instandhaltung aus. Um die Stimmung in der Bevölkerung richtig einzuschätzen, existieren mehrere Informationstafeln, Karten und Tabellen. Dort erfahrt Ihr, wie sich Eure Popularität in der Bevölkerung entwickelt, wo die größten Probleme in der Stadt liegen, wie hoch die aktuelle Einwohnerzahl ist und wie der Computer Eure Leistung als Bürgermeister be-

SUPER NES

Die klassische Städte-Simulation aus der Maxis-Software-Schmiede ist fürs Super NES nun auch mit deutschem Handbuch und Bildschirmtexten erhältlich. Eine neue Comic-Figur, der Verkehrsminister Dr. Wright, gibt dabei Anleitungen zum Städtebau und führt sicher durch die aufpolierte Programmversion. Als Bürgermeister einer Stadt habt Ihr mehrere Möglichkeiten Euch mit dem *SimCity*-Modul vertraut zu machen: Ihr startet entweder mit einer völlig neuen Siedlung oder wagt erstmal ein Übungsspiel. Ihr könnt aber auch einen der vordefinierten Schauplätze inspizieren und in einer festgelegten Zeit konkrete Probleme, wie etwa die

Stadt Bern mit seinem Verkehrschaos, bewältigen. Dabei müßt Ihr als Krisenmanager oft zu ungewöhnlichen Mitteln greifen. Um in Tokio 1961 neue, bessere Wohngebiete zu schaffen, bleibt nichts anderes, als ganze Stadtteile dem Erdboden gleichzumachen. Monster Godzilla aus früheren *SimCity*-Programmen hat in der neuen Super NES-Version übrigens ausgedient. Bei einem Monsteralarm meldet sich jetzt ein alter Bekannter: die mutierte Riesenschildkröte Bowser aus *Mario Super World* sucht in Eurer Stadt nach den beiden Erzrivalen Mario und Luigi – die, wie ja jeder weiß, in Brooklyn wohnen. Dabei trampelt das Monster alles nieder, was gut und teuer ist:

Stromversorgung und Zugangsstraßen wieder repariert, beginnt Eure Stadt schon wieder vor Leben zu pulsieren. Wer Lust an Katastrophen hat, wird prompt bedient. Auf der Speisekarte stehen Großbrände, Überschwemmungen, Tornados, Erdbeben und Flugzeugabstürze – wer will kann alle diese Heim-



Ein Stadion erfreut die Bevölkerung. Vorsicht: die laufenden Kosten sind recht happig.

wertet. Andere Karten zeigen die Stadt unter verschiedenen Aspekten und geben eine Übersicht über Wohngebiete, Stromleitungen oder Bevölkerungsdichte. Wächst die Stadt, entstehen immer neue Probleme: Umweltverschmutzung, Verkehrsstaus, Infrastruktur, Kriminalität und Abgase. Es wird immer schwieriger, die Balance zu halten, die einzelnen Faktoren richtig gegeneinander abzuwägen und die passenden Lösungen zu finden. Unterschreitet Euer Kontostand einen bestimmten Betrag, bietet eine Kreditbank Hilfe an. Mit wachsender Einwohnerzahl wird *SimCity* zunehmend spendabel: Ihr bekommt einen Stadtpark, eine Windmühle, die Bücherei, ein eigenes Bürgermeisterhaus oder ein wertvolles Mario-Denkmal geschenkt. Insgesamt gibt es 15 verschiedene Geschenke, wobei manche allerdings auch einen Haken haben.

super

Wer den Science-fiction-Klassiker "Welt am Draht" gelesen oder die 4stündige Buchverfilmung von Rainer Faßbinder gesehen hat, kann mit *SimCity* diese Horrervision nachfühlen bzw. -spielen. Freilich, noch wandert der Akteur nicht wirklich in den Straßen seiner elektronischen Stadt. So



Karten, Dialogboxen und Tabellen zeigen, wie Ihr Euren Job als Bürgermeister einer Stadt beherrscht. Die Verteilung von Bevölkerung, Handel und Industrie wird farbig dargestellt.

besteht auch kaum die Gefahr, daß Anwender Realitäten durcheinander bringen und verwechseln.

Die neue Super-NES-Simulation hält sich weitgehend an das beliebte Original. Gegenüber den bekannten Versionen, die am Mac, Amiga und IBM-Rechner bereits für Furore sorgten, wurde nur wenig geändert. Das Spiel läßt sich auch ohne Maus prima per Controller steuern. Die Tasten "Start" und "Select" aktivieren dabei die beiden Menüleisten. Die Grafik wurde durch neue Dialogboxen und Gags, wie die Bildschirmschreibmaschine, bereichert und um einige neue Symbole, wie der Super-Wolkenkratzer und

das Super-Einkaufszentrum, ergänzt. Auch die Soundpalette ist bunt und originell. Stets begleitet Euch eine abschaltbare Musik beim Rundgang durch die Stadt. Die Kompositionen sind künstlerisch hervorragend, prima arrangiert und mit tollen Natursounds instrumentiert – ein wahrer Musikgenuß.

Darüber hinaus haben sich die Maxis-Designer mit Dr. Wright eine neue witzige On-line-Hilfe einfallen lassen. Der Verkehrsexperte weiß auch bei kritischen Situationen immer Rat.

Außerdem neu: sogar die vier Jahreszeiten verändern nun das Erscheinungsbild einer Stadt. An vordefini-

nierten Landflächen bietet das Modul nun nicht nur Inseln, für Mega-Metropolen sind große Landflächen mit Flüssen vorgesehen.

SimCity macht mir vor allem deshalb so viel Spaß, weil sich unbegrenzt viele verschiedene Spielarten ergeben. Man kann mit Hilfe einer Landkarte beliebige Städte nachbauen, ein anderes Mal beschränkt man sich freiwillig auf eine kleine Stadt und versucht trotzdem alle 15 möglichen Geschenke zu erkämpfen. Man kann Mega-Metropolen durch Katastrophen vernichten und wieder aufbauen oder in fertigen Szenarien unter Zeitdruck bestimmte Problemstellungen lösen. Die vordefinierten Schauplätze stellen Euch dabei vor interessante Herausforderung: da wird beispielsweise in der Bonusrunde Las Vegas von UFOs angegriffen; San Francisco von einem Erdbeben heimgesucht und in Rio steigt wegen des Treibhauseffekts der Meeresspiegel bedrohlich an.

Was Ihr nun letztendlich mit *SimCity* macht, liegt letztendlich an Euch. Das Modul ist ein flexibles Spielzeug, ähnlich wie ein Ball. Welches Spiel Ihr damit spielen wollt, das bleibt Euch überlassen. *mm*



Ein Flughafen bringt den Handel in Schwung



Zwei Menüleisten, jeweils oben und rechts außen, dienen zur Steuerung von *SimCity*



Spieltyp:

Hersteller: **Maxis**

Testversion von: **Nintendo**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Levelanwahl, Batterie**

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

CA.-Preis: **100 Mark**

78%

Grafik

79%

Musik

65%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**



Nur wenige Drakkhen-Monster sind so beeindruckend groß

Ohne Feuer Drakkhen

Menschen und Drachen liegen im Zwist: Einst wurden die zwei Völker von den Göttern getrennt um jahrhundertlanges Blutvergießen zu vermeiden. Die Götter haben nur einmal kurz nicht hingesehen und schon rücken die aggressiven Echsenwesen den braven Menschen wieder auf den Leib. Zum Glück kennen Fantasy-Rollenspieler auf solche und andere Probleme eine traditionelle Lösung: Eine Gruppe Abenteurer muß von A nach B gehen und den allmächtigen Gegenstand So-

undso finden; schaffen es die Helden sich dabei allerlei bösewillige Monster vom Leibe zu halten, ist die Sache geritzt und ewiger Frieden wiederhergestellt.

Auch im französischen Rollenspiel *Drakkhen* geht der Spieler nach diesem Standartschema vor. Vier Abenteurer (im Normalfall je ein Zauberer, ein Priester, ein Kämpfer und ein listiger Scout) machen sich auf die Socken um Landschaften und Gebäude nach vier Kleinoden zu durchsuchen. Die Umgebung sieht die Gruppe aus der Ich-Perspektive, Häuser, Bäume und Seen scrollen also auf

die Helden zu. Neben den Rätseln und Kämpfen (hier kann der Spieler nicht aktiv eingreifen) in den Dungeons, ist auch die Überlandreise aufgrund zufällig auftauchender Monster gefährlich. Klar, daß die Zauberer eifrig hexen und die Priester heilen – werden genügend Erfahrungspunkte erkämpft, warten Beförderungen und erhöhte Fähigkeiten. Außerdem gibt's im Land der Drachen viele Waffen und magische Gegenstände zu finden oder zu erbeuten.

na ja-

Die mit der Nintendo-Version nahezu identische Computervariante von *Drakkhen* war schon vor

Jahren als mäßig spielbares Pseudo-Rollenspiel berücksichtigt. Auch auf dem Super Nintendo hat es schon gut zwei Jahre auf dem Buckel, aber erst jetzt einen deutschen Vertreiber gefunden. Laguna hätte besser die Finger davon lassen sollen, denn *Drakkhen* prellt den Videospieleler um sein Geld: Von der ersten Spielminute an wird der Spieler durch unfaire Monsterattacken frustriert; eingreifen kann der Spieler in die langweiligen Schlagwechsel nicht – zumindest darf er zuschauen, wie seine Gruppe ein weiteres Mal zerstückelt und er um all seine Mühen betrogen wird. Zu weiteren Versuchen kann das Spiel aufgrund billiger Grafik, lahmen Sound und grunzender Sprachausgabe nicht motivieren. Auch die Benutzerführung ist lieblos; außerdem verwirren unlogische und konfuse Spielsituationen. Die Pluspunkte? Hier fallen mir nur der nett realisierte Tag- und Nachteffekt, die annehmbare Anzahl an Zaubersprüchen und die eingebaute Batterie zum Abspeichern von zwei Spielständen ein. *wi*

Spieltyp: Hersteller: Infogrames/Kemco
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 120 Mark

58%

Grafik

45%

Musik

39%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**



Die lieblosen Statusbildschirme töten die Fantasy-Atmosphäre; rechts die Überlandansicht

GALAXY

Magnum Set	379.-	Fighter Stick	119.-
Action Replay d	149.-	Another World e	109.-
Aristle e	99.-	Batman returns d	99.-
Bio Hazard d	99.-	Denim Aleste Cj	129.-
Desert Strike e	99.-	Ecco d	119.-
Hook Ce	129.-	J.Madden 93 d	119.-
Jaguar XJ220 Cj	129.-	Lemmings d	119.-
Lotus Esprit e	99.-	NHLPA Hockey d	119.-
Menacer e	149.-	Menacer + T2	219.-
Muhammad Ali e	109.-	PGA Golf 2 e	109.-
Powermonger e	109.-	Roadavenger Ce	129.-
Rolo to Rescue e	89.-	Sonic 2 d	99.-
Sewer Shark Ce	129.-	Sonic 2 e	69.-
Splatterhouse 3j	119.-	Street.o.Rage 2 d	99.-
Sunset Riders d	99.-	Talespin e	99.-
Terminator e	99.-	Terminator 2 d	119.-
Thunderforce 4 d	99.-	Tyrants e	109.-
Wolfchild Ce	129.-	World o.Illusion d	99.-

MEGA DRIVE

CD Rom amerik. a.A.	
Final Fight Cj	129.-
Flashback e	119.-
Glob.Glad.d	119.-
Gold.Axe 3 Cj	129.-
Tiny Toons d	109.-
T.M.N.T. d	119.-

Empire strback e	59.-	Final Fant.Adve	59.-
Flintstones e	59.-	Lemmings d	79.-
Lemmings e	59.-	Looney Tunes e	59.-
Mario Land 2 d	69.-	Mystic Quest d	79.-
Star Wars e	59.-	T2 Arcade e	59.-
Tiny Toons e	59.-	Ultima e	79.-

GAMEBOY

Bonks Adv.e	59.-
Mario Land 2 e	59.-
Mega Man 3 e	59.-

Konsoli RGB/Pal	749.-	Fighter Stick	119.-
Gold Set	1099.-	Art o.Fighting	399.-
Baseball Stars 2	329.-	King o.Monst.2	329.-
Last Resort	329.-	Magician Lord	199.-
Mutation Nation	299.-	Ninja Commando	299.-
Sengoku 2	a.A.	World Heroes	349.-

NEO GEO

Fatal Fury 2	449.-
Sidekick	399.-
Viewpoint	a.A.

Lynx 2	199.-	Comlynx Kabel	19.-
Baseball Heroes e	69.-	Basketbrawl e	69.-
Hydra e	69.-	Joust	69.-
NFL Football e	69.-	Pinball Jam e	69.-
Rampart e	75.-	Shad.o.t.Beast e	75.-
Steel Talons e	75.-	Switchblade 2e	79.-

LYNX

Dirty Larry e	79.-
Dracula e	79.-
Pitfighter e	79.-

Alien 3 e	69.-	Axo Battler d	79.-
Batman returns j	59.-	Batman returns e	69.-
Chakan e	69.-	Chuck Rock j	59.-
Chuck Rock d	79.-	Lemmings d	79.-
Olympic Gold d	79.-	Paperboy e	59.-
Prince o.Persia e	69.-	Prince o.Persia d	79.-
Shinobi 2 d	79.-	Sonic 2 e	69.-
Sonic 2 d	79.-	Space Invaders e	69.-
Spiderman d	79.-	Streets.o.Rage d	79.-
Sup.Monaco GP2 d	79.-	Tazmania d	79.-
Terminator d	79.-	Wake o.Vampire j	39.-
Wimbledon d	79.-	WCI.Leaderb.d	79.-

GAME GEAR

Def.of Oasis e	79.-
Lemmings e	69.-
Mick-Mouse 2 j	59.-
Shinobi 2 j	59.-
Street.o.Rage e	69.-

SuperNES RGB e	299.-	SuperNES PAL d	199.-
Superscope e	149.-	Cap.Fight.Stick e	179.-
Universal Adapt	49.-	Datel Univ.Adaptor	59.-
Fighter Stick j	119.-	Ascii Joystick e	119.-
Top Fighter e	179.-	4 Player Adaptor j	69.-
Aerobiz e	129.-	Axelay j	109.-
Battle Tech j	149.-	Bio Metal j	149.-
Chest. Cheetah e	129.-	Chuck Rock e	129.-
Cool World e	129.-	Desert Strike e	129.-
Exhaust Heat 2 j	159.-	F15 Strik.Eagle e	139.-
Gods e	129.-	Harleys Adv.e	129.-
Jaki Crush Pinb.j	149.-	Mystic Quest e	89.-
NHLPA Hockey e	129.-	Pugsley e	129.-
Push Over e	129.-	Shanghai 2 e	129.-
Sim City d	109.-	Streetfight.2 d	109.-
Super Conflict e	129.-	Sup.Star Wars e	129.-
Tom & Jerry e	129.-	Unchart.Waters e	149.-
Vikings e	129.-	Wingcommand.e	139.-

SUP.FAMICOM

J. Connors e	129.-
Mario Kart d	109.-
Mickey Mous.d	139.-
Parodius d	149.-
Star Fox j/e	a.A.
Star Wars d	139.-
Tiny Toons d	149.-

Turbo Duo + 7Sp.	799.-	Turbografx	149.-
Turbo Express	499.-	Bat.Loderunner j	109.-
Blazing Lasers e	59.-	Buster Broth.SCe	109.-
Cho Aniki SCj	119.-	Darkwing Duck e	99.-
Devil Crush e	59.-	Dragon Slayer S.Ce	119.-
ForgWorlds S.Ce	119.-	Lemmings SCj	99.-
Loom S.Ce	119.-	Motoroad.MC SCj	109.-
Military Madness e	59.-	Neutopia 2 e	99.-
Parasol Stars e	39.-	Prince o.Pers.SCe	119.-
Vorankündigung März/April:			
Dung.Explor.2 SCj	119.-	Rainbow Isl. SCj	119.-
Sup.Darius 2 SCj	119.-	Sim Earth S.Ce	119.-

PC ENGINE

Bomberm.93 j	109.-
Cotton SCj	119.-
Cr.o.Wulf SCj	119.-
PC Kid 3 j	109.-
W.o.Thund.SCj	119.-

Versandbedingungen: Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
 Telefon:089/7470689
 Inh.Galaxy Plexus GmbH
 Anmerkung: j=japanisch* e=englisch* d=deutsch
 Angebote gültig solange Vorrat reicht!

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70



Fünf Spielfiguren stehen zur Wahl, bis zu zwei agieren gleichzeitig im Team.

geht so

Mir reicht's langsam! Eine unüberschaubare Schwemme von Prügelspielen sucht die Super-Nintendo-Besitzer seit einiger Zeit heim, und bei den meisten Vertretern kloppen wir uns auf dem untersten Niveau. Keines der bislang erhältlichen Beat'em ups kommt nur annähernd an das augenscheinliche Vorbild *Final Fight* heran – da nützt auch der Zwei-Spieler-Modus nichts. *Brawl Brothers* gehört zu den besseren Vertretern des Mittelfelds, gefällt mir aber nicht so gut wie der Vorgänger. Bei *Rushing Beat* habt Ihr Euch durch leicht modifizierte *Final Fight*-Kulissen gekämpft, diesmal macht Ihr eine futuristische Großstadt samt Unterwelt und Kanalisation unsicher. Die Animationen sind nicht besser und wirken teilweise sehr unsauber. Trotz des größeren Feind- und Spielfigurenangebots verspricht es weniger Spaß als *Rushing Beat*. Die Hintergründe ändern sich selten und auf die Endgegner wartet Ihr ewig. **ak**

Starke Männer

Brawl Brothers

apcoms Evergreen *Final Fight* hat schon fast fünf Jahre auf dem Buckel, trotzdem erscheinen immer mehr Spiele, die sich hautnah an dem Knüller a.D. orientieren. Vor gut einem Jahr tauchte der Clone *Rushing Beat* im Importhandel auf, zum Jahreswechsel prügelte sich die Fortsetzung *Brawl Brothers* durch die Redaktionsräume. Wie beim Vorgänger (und bei *Final Fight*) könnt Ihr auch diesmal zu zweit gleichzeitig aufmarschieren. Angewachsen ist die Auswahl an Spielfiguren, die neben handelsüblichen Prügeleigenschaften besondere Fähigkeiten mitbringen: Karatekünstler Lord J. erzeugt einen Feuerteppich, während sich der Ninja Kazan á la Super Shinobi in zwei Teile teilt. Die vollbusige Wendy versucht's mit einem Fußfeiger, Hack bringt einen Blitzpunch an und Guns'n'Roses-Gitarrist Slash (leicht aufgeschwemmt) ver-

pulvert seinen Feuerball. Wie gehabt verfügt jedes Männchen über einen Energiebalken, der am oberen Bildrand schwebt. Die Energie der Gegner erscheint darunter und ist zu dezimieren: Mit Schlägen, Tritten, Sprüngen und Waffen bearbeitet Ihr das Fußvolk der Obermacker. Neben den Schlägerknitchen Typ Suicide kreuzen

auch stärkere Charaktere Euren Weg: Messerwerfer geben sich die Messer in die Hand, andere Arbeitslose schleudern Kanonenschlägen, die folgenden attackiert Euch aus ihrem gepanzerten Roboteranzug. Bis zu vier Rivalen gehen gleichzeitig auf Euch los.

Wie bei *Final Fight* könnt Ihr auch Euren Mitspieler vertrimmen: Wer noch eine Rechnung offen hat oder gerade gut drauf ist, wird's genießen. Netterweise dürft Ihr das im Optionmenü – neben vielen anderen Einstellmöglichkeiten – ausschalten.



Der Roboter hat Euch am Kragen: Solche Gags gibt's leider nur selten.

Spieltyp:

Hersteller: **Jaleco**
 Testversion von: **Yeno**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **2 Spielmodi, 3 Schwierigkeitsgrade**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**
 Ca.-Preis: **120 Mark**
65%
 Grafik **60%**
 Musik **52%**
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**



Vicky und die starken Männer

The Lost Vikings

Könnt Ihr Euch noch an die Zeichentrickabenteuer von "Vicky und den starken Männern" erinnern? Ich zumindest war vor gut zehn Jahren ein Stammkunde dieses Zeichentricks der mich kürzlich wieder einholte: *The Lost Vikings* ist das neueste Spiel von Interplay, in dem die drei Knilche Erik, Olaf und Baleog die Hauptrollen spielen. Die Jungs mit den Stahlhelmen lebten bis vor kurzem fern des Fortschritts, ohne TV und Mikrowelle. Eines Tages schippern sie mit ihrem Kahn herum und stoßen auf eine Zeitmaschine. Die Gebrauchsanleitung fehlt, so fingern die drei auf eigene Faust daran herum. Ergebnis: Die Helden müssen durch verschiedene Zeitzonen reisen um in ihr Zeitalter

zurückzukommen. Ihr Trip beginnt in einem modernen Hochhauskomplex, in dem aufgeschreckte Roboter, Laserkanonen und Teleporter lauern. Ihr



Wenn Ihr eine Etage nach oben oder Hindernisse überwinden wollt helfen die Freunde

findet Energiesperren, Computersysteme und Erste-Hilfe-Kästen. Jeder Recke besitzt andere Fähigkeiten. Erik kann springen, schnell laufen und durch poröse Wände hindurchbrechen. Olaf schützt die beiden Freunde mit seinem Schild, auf das Erik auch klettern kann und Baleog bedient Schalter, die Türen öffnen oder Fallbrücken herunterlassen. Mit den beiden Joypad-Tastern wechselt Ihr die Spielfigur. Um einen Level zu lösen liegen Extras aus, die Ihr einsammelt und anderswo einsetzt – je vier Gegenstände passen in die Tasche einer Spielfigur.



Bei Vikings kommt's auf Gedächtnis, Kombinationsgabe und Teamwork an

super

Nach *Another World* noch ein innovatives Modul aus dem Haus Interplay. Im Gegensatz zu vergleichbaren Suchspielen müßt Ihr gleich drei Spielfiguren bedienen – es sei denn, Ihr spielt zu zweit. An vielen Stellen des Spiels sind die Teamwork-Fähigkeiten gefragt: Ihr heckt einen Weg aus, der an Feinden, Fallen und Türen vorbeiführt. Spielerisch bietet *Vikings* auch auf Dauer viel Abwechslung. Die Grafik ist gut, obwohl sie teilweise etwas deplaziert wirkt – was haben Vikerer in einem modernen Gebäudekomplex zu suchen? Bei *Vikings* paßt eigentlich nichts richtig zueinander – auch die Musik läuft aus dem Konzept. Aber gerade hierin liegt der Flair des Spiels: Die Designer mixen alle möglichen Stilelemente und bekommen im Endeffekt ein fesselndes Spiel mit vielen Gags: Neben witzigen Textblasen, gibt's verrückte Animationen und lustige Soundeffekte. Wer sich köstlich unterhalten will und nebenbei ein bißchen Kombinationsgabe mitbringt, liegt anderswo richtig. ak

Spieltyp:

Hersteller: Interplay
 Testversion von: Yeno
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort, Continue
 Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 120 Mark

67%
 Grafik
 66%
 Musik
 38%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **78%**



Exhaust Heat 2 ist ein dreister F-Zero-Clone mit einem ordentlichen Weltmeisterschaftssystem

super

Mal abgesehen vom Ruckeln bei mehr als fünf Rennern im Bild und einem fehlenden Zwei-Spieler-Modus gibt's an *Exhaust Heat 2* kaum etwas auszusetzen. Wie beim großen Vorbild *F-Zero* ist die Geschwindigkeit phänomenal. Der Fun-Quotient wurde zu Gunsten des Meisterschaftsfeelings etwas gesenkt, Sprungschancen gibt's in *Exhaust Heat 2* nicht. Die Steuerung ist sehr gut gelöst, nur wer die Ideallinie erwischt und gut mit Gas und Bremse umgehen kann, wird je den ersten Platz erreichen (der schnellste Gegner hat dieselbe Geschwindigkeit, wie Euer maximal aufgemotzter Bolide). Der Motivationsgrad ist ebenfalls sehr hoch angesetzt: Ihr gebt keine Ruhe, bis Ihr Weltmeister seid. Mir gefällt *Exhaust Heat 2* sogar besser, als *F-Zero*. Bei allen, denen *F-Zero* nicht ernst genug und *Super Mario Kart* zu langsam ist, sollte *Exhaust Heat 2* im Rennstall stehen. *jb*

Endrohr-Glühen

Exhaust Heat 2

Der Formel-Zirkus liefert eine weitere Vorstellung. In *Exhaust Heat 2* gibt's im Vergleich zum Vorgänger wenig Neues – außer einem neuen Werkstattsystem und der Tatsache, daß sich die Entwickler noch stärker an *F-Zero* orientiert haben. Die Grafik-Routinen sind in der Tat exakt die selben, wie bei Nintendos Hochgeschwindigkeits-Klassiker. Die Fahrbahnbegrenzungen der beiden Spiele gleichen sich, wie ein Ei dem anderen. Neu ist die Zahl der Teilnehmer am Renngeschehen: 26 Teilnehmer (Euch mitgerechnet) gehen an den Start. Gefahren wird eine echte Weltmeisterschaft mit authentischen Strecken und Gegnern. Vor dem gewerteten Rennen dreht Ihr einige Runden (die Anzahl bestimmt Ihr selbst) auf der neuen Strecke, um Euch für eine gute Startposition zu qualifizieren. Ähnlich wie bei der echten Weltmeisterschaft dreht sich bei *Exhaust*

Heat 2 alles um Kohle. Je nach Platzierung erhaltet Ihr eine Prämie. Diese werft Ihr Eurem (nicht gerade vertrauensenerweckendem) Werkstattlaboranten in den Rachen, der Euch dafür stärkere Tuning-Teile erfindet. Sämtliche Features Eures Boliden sind über acht Stufen aufrüstbar. Ohne einen perfekt aufgemotzten Renner ist's fast unmöglich,

sich an die Pole-Position zu fahren. Mittels Batterie wird jedoch Eure Aufrüststufe, Euer Kapital und Eure Position im Klassement gespeichert. Schafft Ihr's in einer Saison nicht, Euren Wagen bis zum Letzten aufzupowern, macht Ihr einfach im nächsten Jahr weiter. Rempelen auf der Strecke sind durchaus an der Tagesordnung, doch nur wer's excessiv krachen läßt muß mit Schäden am Wagen und schlechterer Straßenlage rechnen. Zum Spiel gibt's keine Musik, in den Zwischensequenzen werdet Ihr mit Techno zugehörnt.



Habt Ihr in der Formel 3000 genug Geld geschneffelt, rüstet Ihr Euren Formel-Eins-Renner mit Tuning-Teilen auf

Spieltyp:

Hersteller: Seta
 Testversion von: Laguna
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Highscore-Liste, Batterie
 Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 Ca.-Preis: 120 Mark

66%
 Grafik
 62%
 Musik
 40%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

MAIL-O-MANIA



BESCHWERDE DES MONATS

Als ich am 16. 12. 1992 morgens um 5.30 Uhr aufstand, um die erste *VIDEO GAMES* in Deutschland zu erhaschen, raste ich ungekämmt und ohne Frühstück zum Zeitschriftenhändler. Doch zu meinem Entsetzen grinste mir die bereits auswendig gelernte Dezember-Ausgabe vom Ladenregal entgegen – so erging es mir bei ca. 15 anderen Zeitungshändlern. Enttäuscht ging ich zur Schule. Eine Menge Fragen kamen mir in den Kopf: Warum gab es im ganzen Land keine *VIDEO GAMES*? Sollte ich wie beim letzten Mal den Verlag anrufen? Welches Videospiel wünsche ich mir zu Weihnachten? Habe ich ohne *VIDEO GAMES* überhaupt eine Chance zum Überleben? Es ging: Ohne ein neues Modul verbrachte ich Weihnachten und Silvester. Aber dann, Mitte Januar, war es soweit – Ausgabe 1/93 lag vor mir. Als ich das Heft aufschlug, fiel mir sofort die Neugestaltung ins Auge. Hastig ließ ich das Vorwort und blätterte mit wachsender Begeisterung weiter. Seite 25 stoppte meinen Lesefluß: "Ein neuer Handheld? Besser als Game Gear und Lynx? Muß ich haben!". Doch leider konnte man nicht allzuviel von dem angepriesenen Wundergerät erkennen; nicht einmal die Anzahl der Feuerknöpfe war ersicht-

Die Leserbriefe von Sven Espenschied und Paenzo Enis in Ausgabe 1/92 scheinen's Euch angetan zu haben: Fast jede Zuschrift der letzten Wochen handelte vom *VIDEO-GAMES*-Einkauf oder führte uns durch eine Espenschiedsche Fehleraufli- stung – in Zukunft fliegen solche inhaltlichen "Kopien" schon beim Vorsortieren der Leserpost raus. Dafür huldigen wir zum Abschluß dieser Geschichte den besten Abkupferer mit dem *Brief des Monats*: Jan Baryschs gesammelte Tischabfälle (Überraschung!) gehen an Jonas Wittig.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
GAMES

MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

lich. Etwas verärgert kämpfte ich mich bis zur "Credits"-Spalte vor. Schrecklich, Eure Gesichter sind ohne einen Mindestabstand von zwei Metern kaum zu identifizieren. Weiter geärgert habe ich mich über den *Parodius*-Test, der nach vierfacher Ankündigung und einer mittlerweile versteinerten *POWER-PLAY*-Besprechung endlich den Sprung in Euren Super-Nintendo-Mo-

dulschacht schaffte. Doch der Frust hatte kein Ende: Den angekündigten *Star Wars*-Artikel hatte anscheinend der Hund meines Zeitschriftenhändlers gefuttert und das auf der Titelseite pompös angekündigte "Duell der Helden" fiel einer Fata Morgana zum Opfer. Auf Seite 65 und in Ausgabe 11/92 wurde falsch behauptet, es gäbe keinen Adapter für *Super-Mario-Kart*-Importe. Den

"verneinten" Doppeladapter fand ich ein paar Seiten später in einer Händleranzeige. Als ich nach weiteren Wutausbrüchen und Tobsuchtanfällen endlich mit lesen fertig war, machte ich das Licht aus und träumte von der nächsten, hoffentlich perfekten *VIDEO-GAMES*.

Jonas Wittig, Berlin

Neues Handheld? Als aufmerksamer *VIDEO GAMES*-Leser müßte Dir alleine die Kurzbezeichnung "GT" ein komplettes (und gut ausgeleuchtetes) Bild vor Augen zaubern. Neu ist nur die sparschweinschonende Tatsache, daß NECs Turbopalette seit offiziellem Erscheinen in den USA einen Preissturz erlebte und von hiesigen Versandhändlern extrem günstig (die Turbo-GT kostet bei CWM z.B. nur 199 Mark) angeboten wird.

HILF

Ich finde Eure Zeitschrift super! Ihr seid immer auf dem neuesten Stand und bietet sehr informative Artikel. Trotzdem eine Frage: In Eurem großen Tennisbericht (*VIDEO GAMES 10/92*) habt Ihr Bilder vom Spiel *Jimmy Connor's Pro Tennis Tour* gezeigt und auch gesagt, was das Programm spielerisch auf dem Kasten hat. Ich nehme also an, daß Ihr das Spiel schon habt oder es Euch zumindest zeitweise zur Verfügung stand. Warum testet Ihr das Modul dann nicht sofort und verrätet wann es offiziell erscheint? Kommt die deut-

sche Version des Spiels zuerst, da es von einem deutschen Hersteller ist? Was ist das für ein Autorennspiel namens *Top Gear*, das in Eurer Zeitschrift beworben wird?

André Kietsch, Schmallenberg-Gleidorf

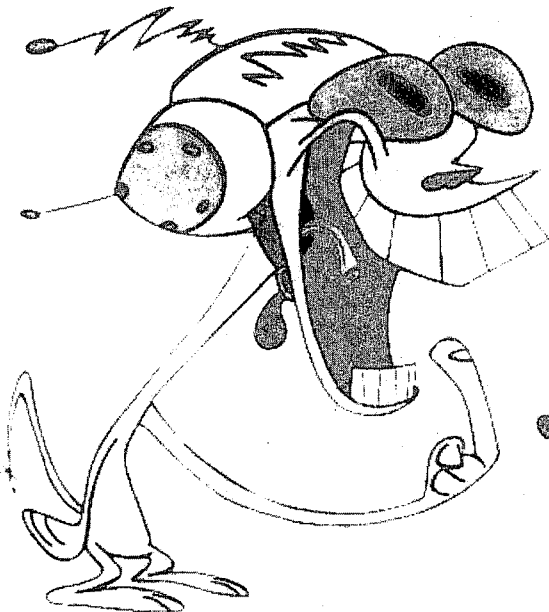
Klar könnten wir die Spiele schon beim Eintreffen in der Redaktion testen, aber was habt Ihr davon? Ihr lest den Test und müßt Eure Begeisterung trotzdem zügeln – aus einem simplen Grund: Das Modul ist noch nicht im Handel, weder Verpackung oder Anleitung sind gedruckt. Bevor wir einen Test veröffentlichen, erkundigen wir uns nach dem deutschen Erscheinungstermin (entfällt logischerweise bei Importtiteln). Den Test versuchen wir dann so zu plazieren, daß er mit der Veröffentlichung zusammenfällt.

Das angesprochene *Top Gear* ist der deutsche Titel von Kemcos *Top Racer*, den wir in Ausgabe 6/92 auf Zündzeitpunkt und Drehmoment testeten und mit stolzen 75% ("gut") bewerteten.

DURCHBLICK

Eure Zeitschrift ist wirklich gut. Sie ist hilfreich bei der Wahl der Module, unterhaltsam und informiert über den neuesten Stand auf dem Videospielektor. Es gibt aber auch einiges zu bemängeln:

Zum Beispiel vermisste ich ein Inhaltsverzeichnis der "Tips&Tricks"-Seiten. Sucht man einen Cheat oder eine Lösung, durchwühlt man die ganze **VIDEO GAMES**. Mit einem Inhaltsverzeichnis genügt ein Blick und man weiß, ob der Tip in der vorliegenden Ausgabe ist oder nicht.



Auch über Automaten berichtet Ihr mir zu wenig. Ebenso kommt die *MAIL-O-MANIA*-Rubrik zu kurz. Wenn Ihr meine Wünsche berücksichtigt, seid Ihr wahrhaft eine Top-Zeitschrift.

Noch ein paar Fragen: Ich habe ein deutsches Super Nintendo und einen Fernseher mit Scart-Anschluß. Wie bekomme ich ein optimales Bild (ich blick' da nämlich immer noch nicht durch)? Woran erkennt man einen Fernseher mit RGB-Eingang? Warum gibt es die Unterschiede zwischen PAL und RGB überhaupt? Schließlich hat der Endverbraucher darunter zu leiden. Auf der CSS-Entertainment sah ich an einem Stand einen Adapter, der den Game Boy mit einem Fernseher verbindet und so das Spielen über den Fernsehschirm ermöglicht. Wieviel kostet der Adapter und wo kann man ihn beziehen? Da die Japaner bekanntlich jede gute Spielmusik auf CD bannen, würde ich gerne wissen, ob die

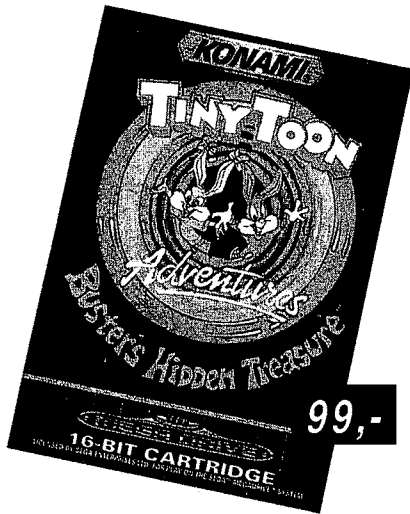
Musik zu *Super Contra* (deutscher Titel *Super Probotector*) in Japan schon zu haben ist? Ich zerbreche mir den Kopf darüber, ob ich mir vielleicht einen Laserdisc-Spieler zulegen soll. Wie teuer ist das Gerät und sind die amerikanischen, japanischen und deutschen Disks untereinander kompatibel – oder gibt's wieder irgendwelche PAL-Probleme?

Danijel Relja, Leverkusen

Seit Ausgabe 11/92 sind die Titel, zu denen wir Tips und Tricks liefern, im Inhaltsverzeichnis aufgeführt. Wir hoffen, daß Euch damit eine Menge Blätterei erspart bleibt. Dein Super Nintendo kannst Du mit einem im Versandhandel erhältlichen RGB-Kabel (kostet ca. 50 Mark) über die Scart-Buchse an Deinen Fernseher anschließen. Die Standard-Bildschirmnorm in Deutschland ist PAL. Logischerweise sind auch alle Konsolen für den deutschen Markt für diese Bildnorm gerüstet. Optional kann man bei den meisten Geräten die Bildqualität via RGB noch verbessern. Der beschriebene

Adapter zur Darstellung von Game-Boy-Screens auf normalen Fernsehern ist ein Entwicklungssystem, das auf den Namen "Wide Boy" hört. Es ist im Handel nicht erhältlich. Die Arcade-CD von *Super Contra* gibt's schon seit einigen Monaten in Japan. Ein Laserdisc-Spieler, der deutsche und ausländische Bildplatten abspielen kann, kostet etwa 1500 Mark. Mit einem solchen Multinormgerät kannst Du alle Disks nutzen, die auf dem internationalen Markt angeboten werden. Platten, die in der amerikanischen NTSC-Bildnorm aufgezeichnet sind, haben im Gegensatz zu PAL-Disks weniger horizontale Linien, also eine geringere Auflösung. Dafür stammen die NTSC-Scheiben aus qualitätsbewußter Fertigung und trumpfen mit brillanter Bildqualität (ohne Störungen) auf. Um einen Multinorm-Player anzuschließen, benötigst Du einen RGB-tauglichen Fernseher mit Scart-Buchse. Aber nicht jede Scart-Buchse ist nach der RGB-Norm beschaltet. Am besten riskierst Du einen Blick in die Bedienungsanleitung Deines TV-Geräts.

Bei uns hoppeln die Osterpreise!



Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive Magnum Set	339,-
Mega Drive ohne Spiel	199,-
Menacer + T2 Arcade	199,-
World of Illusion	89,-
Sonic II	89,-
Batmans Return	89,-
LHX Attack Chopper us	89,-
Talespin	89,-
Ariel	89,-
Side Pocket dt	89,-
Sunset Riders	95,-
Turtles	109,-
Rolo To The Rescue	104,-
Championship Pro AM us	109,-
World Class Leaderboard	109,-
Powermonger	109,-
Might & Magic 4	a.A.
Bubsy	a.A.
Pirates Gold	a.A.
Fatal Fury	a.A.
Hook CD us	119,-
Road Avenger CD us	a.A.
Wonderdog CD us	a.A.
Star Wars	a.A.
Terminator 2	99,-
Thunderforce 4	104,-
Ecco The Dolphin	104,-
Lemmings	99,-
Atomic Runner	94,-
Global Gladiators	109,-
Cool Spot	109,-
Two Crude Dudes	94,-
Uncharted Waters	a.A.
Another World	109,-
Rolling Thunder 2	109,-
Chakan	99,-
G-Loc	109,-
Road Rash 2	99,-
John Madden 93	109,-
NHLPA Hockey 93	104,-
Risky Woods	99,-
Flashback	a.A.
Streets of Rage 2	94,-
Chiki Chiki Boys	a.A.

Super Nintendo

Super Nintendo ohne Spiel	199,-
Ascii Pad Joypad	59,-
Zelda 3 Spieleberater	24,80,-
Super Parodius	129,-
Magical Quest	119,-
Tiny Toons	129,-
Prince of Persia	139,-
World League Basketball	94,-
Phalanx	129,-
Wing Commander	139,-
Lemmings	119,-
Push Over	129,-



Terminator	139,-
Outlander	139,-
Alien 3	129,-
Terminator 2	129,-
Populous	119,-
Super Star Wars	139,-
Sim City	99,-

Master System

Master System 2 mit Sonic,	
Alex K. und Super Tennis	189,-
Wonderboy 5	94,-
Mickey Mouse 2	84,-
California Games 2	84,-
Global Gladiators	84,-
Master of Darkness	84,-

Lynx

Power Factor	79,-
Pit Fighter	79,-
Dinolympics	79,-
Dracula	79,-
Joust	79,-
Dirty Larry	79,-
Double Dragon	79,-
Guardians: Storm o. Doria	79,-

NES

Star Trek dt Texte	129,-
Batman Returns	129,-
Formula-1 Sensation	129,-
Drop Zone	99,-
Super Turrigan	99,-

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Terminator us	79,-
Streets of Rage us	79,-
Krusty's Fun House us	79,-

Dracula	a.A.
Hook	a.A.
Battle Toads	a.A.
Double Dragon	a.A.

Game Boy

Mystic Quest dt Texte	69,-
Drop Zone	69,-
BC Kid	69,-
Crash Dummies	69,-
Super Mario Land 2	69,-
Magnetic Soccer	49,-
Terminator 2	59,-
G.Foreman K.O. Boxing	59,-

Turbo Duo

Gunhed us	49,-
Cadash us	49,-
Parasol Stars us	39,-
Galaga 90 us	49,-
Neutopia us	49,-
World Court Tennis us	49,-
Dragons Curse us	49,-
Dungeon Explorer us	49,-
Dragon Spirit us	49,-
Kato & Ken us	49,-
Nectaris us	49,-
Buster Bros. us	49,-

Taglich Neuheiten

Lords of Thunder us S-CD	a.A.
Bomberman 93 us	a.A.

NEO GEO

Grundgerat Pal	699,-
Viewpoint	579,-
Super Sidekicks	369,-
Fatal Fury 2	a.A.
Art of Fighting	389,-
Sengoku 2	a.A.

Unsere Monatsknuller fur Super NES:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Pilot Wings, Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type **je 89,-**

Theo KLANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

Juliuspromenade 11 8700 Wurzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIEREN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RUCKSCHLAG AN VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISRUTTUMER, ANDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 16,-; a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

RATGEBER TAT

INTERFACE



BETRIFFT EUCH: TELEFON-TERROR

Wir Redakteure führen ein nicht ganz so geruhames Leben, wie manche von Euch annehmen: Zeitdruck und Hektik ist allgegenwärtig. Zum Thema "Hilfe übers Telefon" schildere ich Euch mal kurz eine alltägliche Situation: Redakteur X sitzt mit rauchendem Kopf über seinem längst überfälligen Artikel; Chefredakteur und Chefin vom Dienst im Nacken. Da klingelt das Telefon. Unsere Assistentin Angelika flötet dem Redakteur ins Ohr, sie habe da einen Leser an der Strippe, der ein ungeheuer wichtiges Problem habe, es ginge um Leben und Tod. Eigentlich hat X überhaupt keine Zeit, aber man will nicht unfreundlich sein, und so nimmt er das Gespräch an. Das lebenswichtige Problem entpuppt sich meist schnell als "Was kommt denn in der nächsten VIDEO GAMES?" oder "Wann kommt dieses oder jenes Spiel raus?" oder "Wird Spiel X für Konsole Y umgesetzt?" oder ähnliches. Solche Gespräche ziehen sich oft bis zu einer halben Stunde hin. Wir finden es zwar löblich, daß die meisten Anrufer ihre Fragen schon schriftlich parat haben (spart Zeit), aber eins müssen wir klarstellen:

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.

wenn es um die nächste Ausgabe oder den Veröffentlichungstermin eines Spiels geht, müssen wir Euch leider mit einem "Wart's ab!" abspesen. Ihr könnt sicher sein, daß wir alles Wissenswerte über Spiele in unserem Magazin abdrucken (über 90% Eurer Fragen werden in der nächsten Ausgabe sowieso geklärt).

Wenn Ihr Tips zu einem bestimmten Spiel braucht, dann müßt Ihr diese Fragen unbedingt schriftlich formulieren. Am Telefon können wir keine Tips geben. Ein Lesertelefon ist für aku-

te Problemfälle, Kritik, Anregungen oder Meinungsäußerungen vorgesehen.

Übrigens: Für die oben genannten Fragen gilt dasselbe bei der Leserpost. Bis ein Brief von einem Redakteur gelesen, beantwortet und eventuell abgedruckt wird, vergehen meist drei bis fünf Wochen. Viele Fragen klären sich in diesem Zeitraum von selbst und fallen deswegen unter den Tisch. Wenn Ihr also irgendeine Frage habt, überlegt Euch zuerst, ob sie nicht in zwei oder drei Wochen sowieso geklärt ist.

Die Redaktion



Die "V1" ist eine formschöne Abspielkonsole für original Spielautomatenspiele

VORSICHT HOCH-SPANNUNG

Ich habe mir kürzlich eine sogenannte "MAK"-Konsole zum Abspielen von Automatenplatinen zugelegt, mit der ich leider nicht ganz zufrieden bin. Erstens bekomme ich seither beim Berühren eines Massegegenstandes (Heizung o.ä.) gehörig eine gewischt: Die Konsole scheint nicht professionell abisoliert bzw. geerdet zu sein, was in meinen Augen eine Unverschämtheit ist. Zweitens dauert es eine Ewigkeit, bis das Bild einwandfrei und ohne Störungen (Farbfehler, Streifen, flimmern etc.) auf dem Monitor erscheint – das Gerät benötigt etwa eine halbe Stunde, um die Betriebstemperatur zu erreichen. Außerdem ist die Fertigung miserabel (Schrauben sitzen locker, am Gehäuse kann man sich schneiden). Meine Frage an die VIDEO-GAMES-Redaktion: Gibt es noch eine Konsole dieser Art, die fehlerfrei arbeitet? Da ich meine MAK schnellstmöglich gegen ein fortschrittliches Gerät ersetzen will, wäre ich für einen Tip sehr dankbar.

Thomas Schmidt, Stuttgart

Wir haben bislang von einigen anderen Lesern gehört, daß Sie mit ihrer MAK-Konsole unzufrieden sind. Du solltest Dich mit dem Anbieter in Verbindung setzen und auf ein Ersatzgerät plädieren. Wenn er kulant ist, wird er Dir kostenfrei eine andere Konsole aus-

RAT FÜR RAT INTERFACE

hängigen. Sollte auch diese wider Erwarten Probleme bereiten – Stromschlag und verbrannte Finger – kannst Du Dich mit den Anbietern der "V1"-Abspielkonsole für TV-Platinen in Verbindung setzen. Sie funktioniert genau wie die MAK und hat zusätzlich zwei Cinch-Buchsen zum Anschluß an die Stereo-Anlage. Wir arbeiten mit dem Gerät und konnten uns bislang weder über Bildstörungen, noch über Verbrennungen beklagen. Die High-End-Konsole kostet ca. 500 Mark und wird u.a. über den Versandhandel. Digital Dreams (Tel. 07141/870814) vertrieben. Platinen gibt's dort schon ab 49 DM, aktuelle Spielhallenhits kosten leider bis zu 1000 DM und mehr. Dafür bekommt Ihr dann aber 1A Qualität geboten.

FARB-GAME-BOY IMPORTIEREN

Da ich demnächst nach Amerika fliege, hätte ich gern gewußt, ob der angekündigte Farb-Game-Boy dort erhältlich ist. Ist dieses Handheld genauso weltweit kompatibel wie der normale Game Boy? Kann ich Schwarzweiß-Game-Boy-Module auf dem Farb-Handheld spielen? Werden das Farbmodell oder die Module dafür teurer sein, als die bei dem handelsüblichen

Schwarz-Weiß-System?
Bitte beantwortet meine Fragen möglichst schnell.

Andreas Krause, Hagen

Die USA sind zwar das Land der unbegrenzten Möglichkeiten, ein Farb-Game-Boy ist in den Staaten zur Zeit aber weder angekündigt, noch erhältlich. Die folgenden Aussagen sind also reine Mutmaßungen: Weltweite Kompatibilität wird es wahrscheinlich für kein Videospiel-System mehr geben, so auch nicht für den neuen Game Boy. Normale Game-Boy-Module laufen höchstwahrscheinlich nicht ohne Adapter auf dem Farbsystem. Ein solcher Adapter ist allerdings (genau wie das Gerät) nicht in Sicht. Wieviel teu-

rer das Farbsystem sein wird, ist unbekannt, der Preis wird jedoch um einiges über dem des normalen Game Boys, in Game-Gear-Region liegen. Dasselbe dürfte auch für die Module gelten. Aber wie gesagt: Weder Nintendo Japan noch Nintendo USA haben ein solches Handheld angekündigt. Es kursieren lediglich Gerüchte, die momentan jedwede Grundlage entbehren.

Markt & Technik Verlag AG

Redaktion



Hans-Pinsel-Str.2
8013 Haar / München

aRJay

Ebertplatz 2 5000 Köln 1

0221-121067

MEGA DRIVE	199.-
328 II Joyboard	89.-
mit Microschaltern	
Alien III	99.-
Batman Returns	99.-
Desert Strike	109.-
Desert Strike II	a.A.
LHX Attack Chopper	89.-
Power Monger	99.-
Sonic II	89.-
Streets of Rage II	99.-
Humans	119.-
Thunderforce IV	119.-
World of Illusion	99.-

MD-Titel ab 49.-
Mega CD a.A.

Versandkosten DM 8.- zzgl. NN
Ausland nur Vorkasse
Preisänderungen vorbehalten

schon da?
Na klar - wer bis 16 Uhr anruft
hats morgen oder übermorgen

Montag-Freitag 10-18.30 Uhr

SUPER-NES dt	199.-
Actraiser	119.90
Amazing Tennis	119.90
Axelay	119.90
Bart's Nightmare	109.90
Batman Returns	a.A.
Battle Clash	109.90
Chester Cheetah	129.90
Death Valley Rally	129.90
Desert Strike	129.90
Dino City	129.90
Dragons Lair	109.90
Final Fantasy II	129.90
Final Fight	119.90
Harley Humongous	129.90
Hook	119.90
Hunt f. Red October	119.90
Jimmy Connors	119.90
Lemmings	109.90
Magical Quest dt.	129.90
Mario Kart dt.	89.-
Mario Paint dt.	89.-
NCAA Basketball	119.90
NHLPA Hockey '93	129.90
Out of this World	119.90
Parodius dt	a.A.
Pilot Wings dt.	89.-
Push Over dt.	129.90
Sim City dt.	89.-

Sim Earth	a.A.
Soulblazer	129.90
Space Megaforce	119.90
Strike Gunner dt.	129.90
Starfox	a.A.
Street Fighter II dt.	89.-
Super Battletank	109.90
Ghouls'n Ghosts dt.	89.-
NBA Basketball	129.90
Super Pang	109.90
Super Probotector us	99.-
Super Star Wars dt.	129.90
Super Off Road dt.	129.90
Super Swiv dt.	a.A.
Spindizzy Worlds dt.	129.90
Tom & Jerry	a.A.
Tiny Toon Adv. dt	a.A.
Terminator 2	a.A.
Top Gear dt.	129.90
Turtles IV dt.	119.90
Wing Commander	129.90
Zelda III dt.	89.-

Fire-Adapter	49.-
ASCII-Pad dt.	65.-
JB-King dt	149.90
Super Scope dt.	159.90

Super-NES Titel ab 59.90

NEO-GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
689.-

Joyboard	119.-
Memory Card	69.90

Art of Fighting	399.-
Baseball Stars II	309.-
Fatal Fury II	a.A.
Last Resort	309.-
Robo Army	279.-
Blues Journey	199.-
Sengoku II	a.A.
Super Sidekicks	379.-
Trash Rally	249.-
Ghostpilots	199.-
Crossed Swords	199.-

An- und Verkauf
gebrauchter NEO GEO und
Super-NES Module

Händleranfragen erwünscht

high
MEANS INNOVATION

**INTELLIGENT
DISK DRIVER
SYSTEM**

FÜR SUPER NINTENDO UND SEGA MEGA DRIVE

**nur
DM 749,-**

FÜR SNES + SEGA MD
ohne zusätzliche Hardware
(kopiert Spiele)

16 MB SPEICHER
erweiterbar bis 32 MB

256 KB Save Game Funktion

3,5" HD Laufwerk (bis 1,6 MB)

eingebaute Funktionen wie
Kopieren, Formatieren, Speichern
nach dem Kopiervorgang
wird das Modul nicht mehr benötigt

Software Update von Diskette möglich
verarbeitet auch Japan und US-Module

weitere Geräte wie IBM-PC oder
Festplatte anschließbar

inkl. 220 V Netzteil
inkl. deutschsprachigem Handbuch

Weitere Konsolenprodukte wie
z.B. PC-Interface erhältlich !!!

T&S - Der Konsolenspezialist

T & S Versand
Hofriedenstraße 26 • A-6911 Lochau • AUSTRIA
Tel. 0043-(0)5574-48401 • Fax 0043-(0)5574-48093
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

VERSA

**SÜHNKE
STORBECK**

VIDEOGAMES

SÜHNKE STORBECK, VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120, 2000 Hamburg 20

MEGA DRIVE

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Talespin	99,-	Lethal Weapon	US 139,-
Chakan, Forever Man	109,-	Power Moves	US 139,-
Streets Of Rage 2	99,-	Tiny Toon's	US 139,-
Turtles	109,-	Firepower 2000	US 139,-
M. Ali Boxing	109,-	Star Fox	US 149,-
Rolo To Rescue	99,-	Best Of The Best	US 139,-
Ecco The Dolphin	119,-	Warp Speed	US 139,-
Sunset Riders	a.a.	Super Goal	US 139,-
Grand Slam Tennis	109,-	Super Star Wars	US 139,-
Road Rash 2	109,-	Batmans Return	US a.a.
Predator	99,-	J. Connors Tennis	US 139,-
GAME BOY™		Death Valley Rally	US 139,-
Megaman 3	69,-	Skulljagger	US 129,-
Bonk's Adventure	69,-	Tom & Jerry	US a.a.
Best of the Best	69,-	Aerobiz	US 149,-
Empire Strikes Back	79,-	California Games	US 139,-
Mr. Do	69,-	Terminator 2	US 139,-
		H. Humongous Adventure	US 139,-

weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleihe der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder Jap.)
Bitte beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorausbestellungen handelt; Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Lieferung per Post u. Nachnahme. KEINE Porto und Versandkosten!
24 Std. Bestellservice (zeitweise Anrufbeantworter)
Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601

IMPORTE-NEUHEITEN

INTERFACE

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Michael Hengst (mh) –
verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb), Andreas Knauf (ak),
Ingo Zaborowski (iz), Manfred Neumayer (mn)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski

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

Redaktionssekretariat: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
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, Gregor Müller-Heesch
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Sega/The Walt Disney Company
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

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

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Bestell- und Abonnement-Service
Video Games Aboservice
Postfach 1163
W-7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Fax: 07132/6563

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,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, 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 Artikel können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
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, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 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, Otmar Weber.

TIPS & TRICKS

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: Hier melden sich die absoluten Cracks zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer...

Super Tiny Toons (Super Nintendo)

Eine Komplettlösung zum neuesten Jump'n'Run aus dem Hause Konami hat uns Tobias W. Reich aus München geschickt. Von ihm stammen auch die wunderschönen Karten, die er per Computer erstellt hat.

Level 1:

In den ersten beiden Abschnitten könnt Ihr Euch mit der Steuerung anfreunden. So übt Ihr im zweiten Abschnitt das Springen im Dash-Anlauf. Im dritten Abschnitt muß das mittlere Bücherregal jeweils zum anderen geschoben werden – das funktioniert mit Hilfe des Buttons. Mit dem Köter im vierten Abschnitt solltet Ihr Euch nicht zu lange beschäftigen: Greift ihn einmal frontal mit einer Serienattacke an. Zu guter Letzt geht es darum, Dizzy Devil im fünften Abschnitt so lange zu füttern, bis er einschläft und Hampton vorbeigeht. Dazu springt Ihr gegen die Fließbänder, so daß die Lebensmittel genau in Dizzys Maul fallen.

Ihr seid verzweifelt und kurz davor, den Stecker aus der Wand und die Konsole vom Tisch zu fegen? Bevor Ihr Euch auf diese Art von Eurem Lieblingsspielzeug trennt, solltet Ihr Euch nochmal ins digitale Feindaufkommen stürzen - aber diesmal mit den hilfreichen Tips & Tricks von VIDEO GAMES. Damit habt Ihr bestimmt Erfolg...

A. J. J. J.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns, unserer Assistenz und der Müllverwertung unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karte nicht gebrauchen. Auch bei **farbigen Karten** bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Konto-Nummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Opa, Oma, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu. Möglichst im Word-Format; 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, in älteren Ausgaben der VIDEO GAMES, irgendwelchen Konkurrenzblättern 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. Schickt uns bitte **keine "Zettelwirtschaften"** mehr. Damit Eure Tips nicht verloren gehen, verfaßt Ihr sie besser auf DIN-A4-Blättern und nicht auf tausend kleinen Zettelchen.

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

Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielösungen, Disketten und Geschenke schickt Ihr an:

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München**

Level 2:

Zum ersten Abschnitt gibt es nicht viel zu sagen. Zu Beginn des zweiten Abschnitts nehmt Ihr Euch vor den Netzen in Acht; wer trotzdem geschnappt wird, kann sich durch dashen befreien. Danach folgt Ihr den Anweisungen am Bildschirm: Wenn plötzlich "Jump" auftaucht, springt Ihr. Steht Ihr wieder sicher auf dem Zug, stürzt die Brücke unter Euch ein. Haltet Euch am linken Bildschirmrand und überspringt den nächsten Anhänger im Dash-Anlauf. Die Schurken, die Buster im nächsten Abschnitt ans Hasenfell wollen, wollen zweimal, der Typ mit dem Stock fünfmal getroffen werden. Beim anschließenden Holzscheitespringen dreht Ihr Euch beim letzten einmal in der Luft – sonst gerät der Sprung evtl. zu kurz. Auch der letzte dieses Levels sollte für den geübten Tiny-Toon-Spieler kein Problem darstellen.

Level 3:

Im ersten Abschnitt des Schlosses bewegt Ihr Euch nur dashend oder mit den Beinen voran vorwärts – dann trifft Euch der Geist nicht. Im zweiten Abschnitt lernt Ihr den Umgang mit Wippen und entgeht den Zombies, die dreimal getroffen werden müssen. Im dritten Abschnitt folgt Ihr angesichts der Komplexität des Raums der kartografierten Route. Übrigens: Der lästige Flattermann zu Beginn des Levels ist unbesiegbar. Beim Endgegner greift Ihr mit den Steinen an: Mit einem gezielten Tritt könnt Ihr sie auf die Maschine im Zentrum des Raumes schleudern.

Level 4: Das Football Match

Um das Spiel schnell zu gewinnen, laßt Ihr Euch den Ball dreimal zupassen – schon hat sich die Sache. Wenn Ihr den Ball nicht fangen könnt, müßt Ihr zu Beginn jeder Runde "Run" wählen. Folgende Methode hat

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp.
Battletoads 60,-	BuckyOHare 105,-	Japan Adapter 25,-	Aeroblaster 105,-
B.C. Kid 50,-	Bubble Bobble 80,-	Afterburner 3 95,-	Bomberman 93 105,-
Bomb Jack 58,-	Castlevania 90,-	Nobunaga Aleste 95,-	Gradius 2 105,-
Bubble Bobble 45,-	Soistice 70,-	Wonderdog 95,-	Gunhed 105,-
Boxxle 53,-	Star Wars 105,-	Aero Blaster 75,-	Parodius 105,-
Gremilins 2 50,-		Th. Force 4 dt. 99,-	PC-Denjin 105,-
Castlevania 2 50,-	SUPER NES	Indiana Jones 99,-	Power Sports 95,-
Killertomatoe 60,-	Adapter 40,-	Mickey Mouse 60,-	Jacky Chan 105,-
Duck Tales 50,-	Actraiser 128,-	Lemmings 99,-	Star Paroger 105,-
Kirbys Dreaml. 40,-	Axelay 95,-	Sonic 2 75,-	Alien Crush 105,-
Mega Man 2 45,-	Dinosaurs 90,-	World Illusions 85,-	Zerowing 105,-
Nemesis 2 50,-	Desert Strike 115,-		Bonanza Broth. 105,-
R-Type 40,-	F-Zero 93,-	GAME GEAR	Gomola Speed 25,-
Parodius 50,-	Castlevania 113,-	Sonic II 50,-	Dragon Spirit 25,-
Super Mario 2 50,-	Streteffight 2 93,-	Donald Duck 40,-	P 47 25,-
Tiny Toon 45,-	Super Aleste 115,-	Mickey Mouse 45,-	Rabio Lepus 25,-
Turtles 2 50,-	S. Protobector 90,-	Shinobi 2 50,-	R-Type 25,-
	Hook 95,-	Streets Rage 50,-	Beball 25,-
LYNX	Jaki Crush 115,-		Alice Wonderl. 25,-
Hockey 68,-	Pr. of Persia 95,-	MASTERSYSTEM	Final Soldier 25,-
Shadow Beast 68,-	S. Mariokart 93,-	Chuck Rock 88,-	Image Fight 25,-
Steel Talons 68,-	Super Soccer 93,-	Mickey Mouse 88,-	Mr. Hell 25,-
Toki 68,-	Pilotwings 93,-	R-Type 70,-	Tiger Road 25,-
Turbo Sub 63,-	Turtles IV 90,-	Terminator 88,-	Hany o.t. Road 25,-

Wir machen Videospiele erschwinglich!

An- und Verkauf gebrauchter Videospiele



- ☛ Riesenangebot - ständig mehr als 500 gebrauchte Module
- ☛ günstige Preise
z. B. Sega Master ab DM 19.90
- ☛ wirklich sachkundige Beratung
- ☛ sofort Bargeld für gebrauchte Spiele
- ☛ Ankauf auch per Post

4mal in Stuttgart und Umgebung

Downtown Comic und Spielzeug · Am Kronenhof 7
7300 Esslingen · Telefon (07 11) 35 50 91 oder 33 09 89
Geschäftszeiten: Mo-Fr. 11-13.30 Uhr, 14.30-18 Uhr, Sa 9-14 Uhr

Neueste Spiele immer zu mieten!

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

Sega Megadrive US

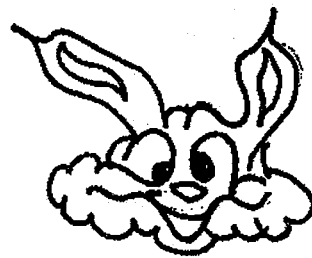
American Gladiators 119,-	Streets of Rage 2 129,-
Amazing Tennis 109,-	Pigskin Football 119,-
Batman Roj 109,-	King of Monsters 109,-
Battletoads 99,-	King Salomon 99,-
Blaster Master 105,-	Mick & M Global Gladiators 99,-
Chase HQ 2 99,-	NBA All Stars Challenge 99,-
Chester Cheetha a.A.	Magicaland Dizzy 99,-
Chiky Chiky Boy 99,-	Outlander 99,-
Double Dragon 3 99,-	Out of this World 119,-
Elementar Master 99,-	TMNT Hyperstone 109,-
Fatal Fury 119,-	The Humans 113,-
Flashback 12 Meg. 129,-	Tyrants 113,-
Future Zone a.A.	Tiny Toon Adv. 99,-
Global Gladiators 99,-	Warspeed 109,-
	Wolf Child 99,-
	Bubsy a.A.

Super Nintendo US

Arcus Spirits 119,-	Chester Cheetha 129,-
Alien 3 119,-	Lost Vikings 119,-
American Gladiators a.A.	Mech Warrior 109,-
Bazooka 109,-	Out of this World 119,-
Bubsy a.A.	Road Runner 129,-
Batman Roj 109,-	Star Fox 119,-
Brawl Brothers 109,-	Star Wars 119,-
California Games 2 119,-	Street Combat 119,-
Cool World 129,-	Super Conflict 119,-
Cybernator 129,-	Super Valis 4 119,-
Desert Strike 119,-	NBA Basketball TECMO 139,-
Dragons Lair 99,-	Super Ghouls'N Ghosts 89,-
Doomsday Warrior 109,-	TAZ Mania 124,-
F117A Stealth Fighter a.A.	Terminator 2 119,-
Family Dog 119,-	Tom & Jerry 109,-
Fatal Fury 129,-	Toys 109,-
Inindo 129,-	Tiny Toons Adv. a.A.
John Madden Football 93 119,-	Wing Commander 122,-

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe
TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266



Schlüssel geht Ihr jetzt zu der markierten Stelle und duckt Euch; dann öffnet sich ein Tunnel zum nächsten Abschnitt. Im nächsten Abschnitt dürft Ihr nicht von jeder Bombe getroffen werden, dazu stellt Ihr Euch vor irgendein Objekt am Bildschirm. Achtet auf die Barriere in der Mitte des Levels, die

sich bewährt: Der erste Gegner wird von Furball aufgehalten, die nächsten beiden springen, die nächsten beiden laufen, dann springen drei, und schon hat man das Spiel im Kasten.

Level 5: Was ist schon schöner als fliegen?

Der erste Abschnitt ist wirklich simpel: Ihr springt von Ballon auf Ballon und schon seid Ihr oben. Im zweiten Abschnitt werft



nur mittels eines Dashes überwunden werden kann. Im kommenden Teil schlagt Ihr mit der riesigen Kugel die Decke und den Boden durch. Ist der Boden durch, geht Ihr weiter in den nächsten Abschnitt. Hier dasht Ihr die Wand hoch und wechselt die Seite, sobald Ihr über ein Out-Button lauft.



Im letzten Abschnitt des Spieles bleibt Ihr stets auf der obersten

Ihr einen Blick auf die Karte. Beachtet, daß die ersten vier Ballons schnell zerplatzen. Weicht den Vögeln aus, während Ihr auf dem Zeppelin balanciert. Beim folgenden Pinball-Spiel gibt es einen Trick: Dasht an der Wand hoch, und Ihr gelangt eine Ebene höher. Dort sammelt Ihr die kleinen Kügelchen ein, bis ein weiteres Paar Bumper erscheint. Der nun folgende Abschnitt ist



Plattform der Gerüste. Am Levelanfang benutzt Ihr die Hasenschleuder, da Ihr hiermit einen Großteil des Abschnittes überfliegt. Der Endgegner heißt Duck Vader: Besiegt den Burschen, indem Ihr ihn von der Laserkanone wegschlagt und dann auf die Kanone schlägt. So wird der Boss selber von ihr getroffen.



schwer, da Ihr ohne Unterbrechung dashen müßt.

Level 6: Krieg der Sterne

Im ersten Teil des Levels folgt Ihr der Karte und besorgt Euch Schlüssel und Extraleben. Die Leitern springt Ihr aus einem Dash heraus an. Mit dem



Super Star Wars (Super Nintendo)

Stefan Hartmann und Martin Solbach waren mit unter den ersten Einsendern einer Komplettlösung von *Super Star Wars*.

Level 1 – Dune Sea: Geht hier besonders vorsichtig und bedächtig vor; es kann sehr leicht passieren, daß aus heiterem Himmel Feinde auf Euch zustürzen. Achtet auch auf Bewegung im Boden.

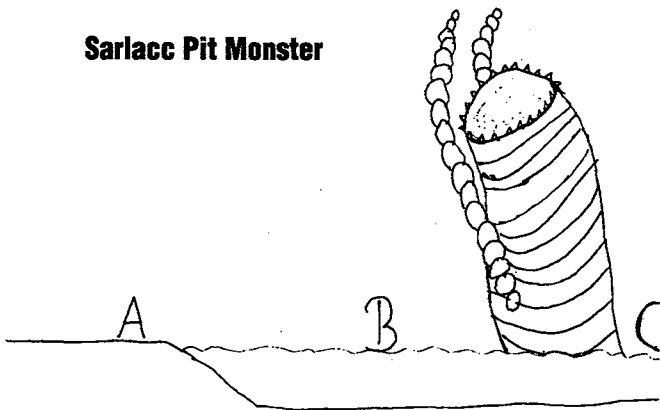
Sarlacc Pit Monster: Wenn Ihr an den Sumpf des Endgegners kommt, geht so lange nach vorn, bis die Energieanzeige

umwirbelt, springt Ihr, um nicht allzuviel Energie zu verlieren.

Level 2 – Tatooine 1: Fliegt besonders langsam; am besten Ihr benutzt den B-Knopf überhaupt nicht. Die Jawas und die grünen Sandhopper erkennt Ihr schon von weitem – schießt sie schon aus der Ferne ab. Nachdem Ihr genügend Jawas abgeschossen habt (siehe Anzeige rechts-oben), erscheint die Meldung "Head to Sandcrawler". Fliegt auf das schwarze Ding im Hintergrund zu, indem Ihr den B-Knopf und das Steuerkreuz nach unten gedrückt haltet.

Level 3 – Outside the Sandcrawler: Schießt alles auf der unteren Ebene ab, dann wagt Ihr den Aufstieg. Seid vorsichtig, ein falscher Schritt und Ihr fangt von vorne an: Wartet lieber einen Moment länger, bis der Aufzug zum zweiten Mal kommt und

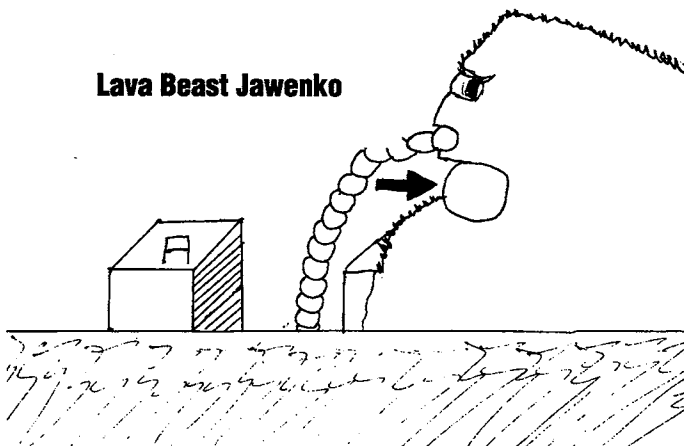
Sarlacc Pit Monster



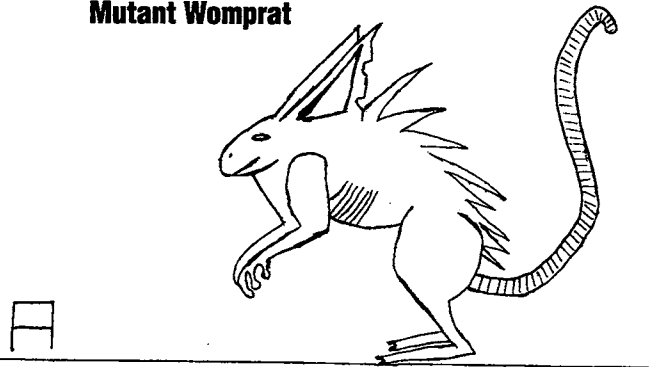
des Monsters erscheint. Auf diese Weise steht Ihr immer noch auf einem Stückchen trockenem Land, das Eure Aufgabe erleichtert. Wartet, bis das Monster seinen Arm aus dem Sumpf herausstreckt. Springt schnell zu Punkt "A" oder "C" (je nachdem, welcher weiter vom Monster entfernt liegt). Von dort aus beschießt Ihr das Monster und zerbröseln die Steinkugeln durch beherrzte Schüsse nach schräg-oben. Wenn das Monster verschwindet, zu Punkt "B" hechten (dadurch wird es an diese Stelle gelockt). Wenn Ihr diese Taktik richtig anwendet, kommt das Sarlacc nicht zu nahe und streckt seine Arme aus. Falls es dennoch mit den Extremitäten her-

knallt währenddessen alle Geschütze ab. Oben angekommen, geht Ihr wieder ganz langsam vor und weicht auch mal ein paar Schritte zurück, um die Kanonen besser abschießen zu können.

Lava Beast Jawenko



Mutant Womprat



Level 4 – Inside the Sandcrawler: Hier zerstört Ihr nach dem Betreten eines neuen Raumes sofort alle Flammenwerfer an der Wand, Schußanlagen an der Decke und Treminen im Boden. Die Laser-Barrieren durchquert Ihr, indem Ihr Euch so nah wie möglich an sie herantastet und unter ihnen hindurchrutscht (rechts-unten, bzw. links-unten und Knopf B). Bei allen nach unten fallenden Plattformen lenkt Ihr sofort nach rechts (nicht hüpfen), ansonsten endet Ihr in einer Fallgrube oder in der Lava. Den grünen Zwischengegner lockt Ihr nach rechts, von dort aus könnt Ihr ihn leichter zerstören. Es folgt eine Lavagrube, in die Ihr nicht fallen dürft. Stellt Euch an den Rand, haltet B gedrückt und steuert erst nach ein paar Hüpfen auf der Stelle in die gewünschte Richtung.

Lava Beast Jawenko: Auf Punkt "A" stehenbleiben und auf das Herz zielen. Dabei immer springen, damit Euch die Lavastrahlen nicht erwischen. Falls

sie doch treffen, sofort ein Stück nach vorne gehen – das Bad in der Lava tut nicht gut.

Level 5 – Land of the Sandpeople: Achtet auf den Klebstoff am Boden und die Stalaktiten in den Höhlen (das sind die an der Decke). Über die zerbrechlichen Brücken lauft Ihr einfach drüber. Bei den Steinbrocken lieber einen Moment ausharren und die Vögel abschießen. Auf Steinen mit drei Elementen bleibt Ihr manchmal, auf Steinen mit vier Elementen immer stehen. Die Banthas bekämpft Ihr am erfolgreichsten mit dem Laserschwert: Geht ruhig auf die Untiere zu, verlorene Lebensenergie gibt's postwendend zurück. Am Abgrund laßt Ihr Euch einfach fallen, unten fängt Euch fester Boden auf.

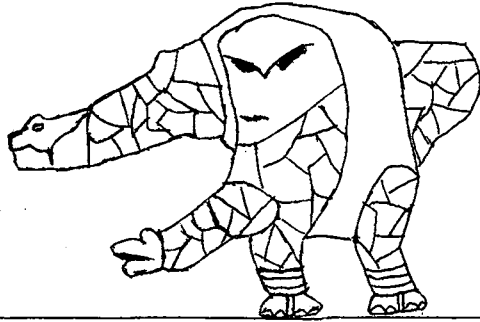
Mutant Womprat: An Punkt "A" stehenbleiben, springen und schießen. So fächert Ihr Eure Kanonen und drängt das Monster in die Ecke.

Level 6 – Tatooine 2: Geht genauso vor, wie beim ersten Tatooine-Flug. Diesmal ist das große, weiße Gebäude Euer Ziel.

Level 7 – Mos Eisley: Benutzt immer den oberen Weg, unten wartet giftiges Gras, das Euch Eure Lebensenergie in Sekunden abzieht. Blöcke und Vasen enthalten manchmal Extras, Granatenwerfer müßt Ihr sofort abschießen.

Level 8 – Cantina Fight: Bewegt Euch langsam, da die Gegner von beiden Seiten anstürmen. Die mysteriösen "Mantel-männer" schießt Ihr ab, wenn sie hinter Euch auf dem Boden gelandet sind.

Kalhar Boss Monster



Kalhar Boss Monster: Eure Waffe sollte jetzt so weit ausgebaut sein, daß Ihr diesen Gegner von Punkt "A" aus mit ein paar Schüssen erledigt. Seinem Arm weicht Ihr durch Springen und Ducken aus.

Level 9 – Escape from Mos Eisley: Auch hier den oberen Weg benutzen. Dem Maintenance Droid schießt Ihr zuerst die Beine ab, ehe er zwei Bohrer ausfährt. Er ist erst verwundbar, wenn er mit den Bohrern den Boden berührt. Ausweichen und von der Seite beschießen. Die folgenden Sektionen sind von Bomben, Lasern und Greifklauen bestimmt. Lauft so schnell wie möglich durch und achtet auf die Überreste der braunen Roboter, die erst kurze Zeit später explodieren.

Hover Combat Carrier: Zuerst die Schußanlage (Nr. 1) abballern (immer mit dem Schiff mitlaufen, damit man nicht von den Düsen berührt wird), danach die anderen Elemente der Reihe nach zerstören. Dabei

solltet Ihr immer unter dem Schiff bleiben, da Euch die Kugeln nicht treffen.

Level 10 – Death Star Bay: Die Gruben könnt Ihr nur überspringen, müßt dabei aber darauf achten, daß währenddessen kein Tie-Fighter durch's Bild saust. Die ferngesteuerten Roboter zerstört Ihr sofort, sonst greifen sie Euch penetrant an. Die Stelzroboter (mit den vielen Beinen) zerballert Ihr, indem Ihr zurückweicht und ständig ballert. Die lila Roboter sind von hinten zu zerstören. Auch die Periskop-Roboter solltet Ihr auf der Stelle ins Blechdosennirvana schicken.

Imperial Defense Droid: Hüpf langsam von Plattform zu Plattform, damit die letzte Plattform (Punkt A) im Bild bleibt. Von dort aus ist der Roboter ein wenig leichter zu zerstören. Falls Ihr's nicht schafft, hilft nur ausweichen und draufhalten. Eine Taktik kennen wir nicht.

Level 11 – Rescue of the Princess: Die Lasergeschütze an der Wand sind kein Problem,

die Halbkugel-Roboter trifft Ihr erst, wenn sie sich öffnen. Die riesigen Pressen durchquert Ihr, indem Ihr bis zur Mitte rutscht und dann sofort 'raushüpft. Bei den Aufzügen ständig darauf achten, nicht von einem Gegner heruntergeschubst zu werden. Auch die Spinnenroboter samt der fliegenden Lasergeschütze unbedingt abschießen.

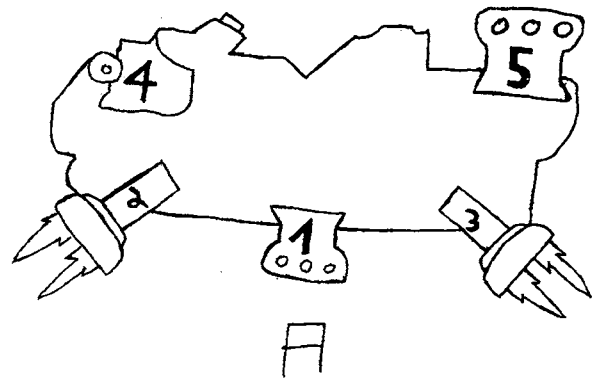
Detention Guard Boss: Hier heißt es Run & Shoot, da Ihr den Kugeln ausweichen und gleichzeitig auf den roten Punkt in der Mitte schießen müßt. Wenn die

mit Lasern. Jetzt draufhalten und hoffen, daß der Energiebalken hält.

Level 12 – Tractor Beam: Eine anstrengende Mario-Aufzugklettere steht bevor. Wichtig ist, daß Ihr die kleinen Laser zerstört. Sobald Ihr auf der nächsten Plattform gelandet seid, schießt sofort auf die gegenüberliegende Seite – dort steht meistens ein Gegner.

Tractor Beam Power Level: Zuerst von der großen Plattform aus die Spinnenroboter zerstören, den Kugeln ausweichen

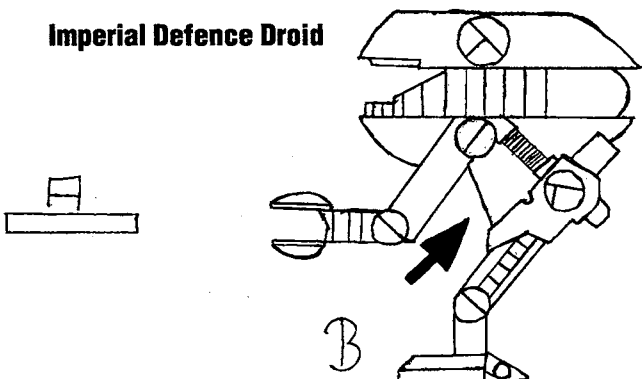
Hover Combat Carrier



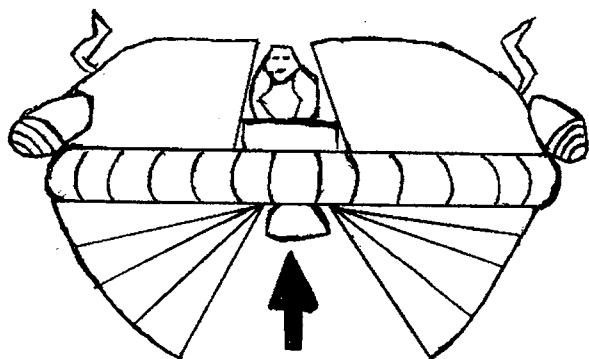
Stormtrooper aus den Wolken fallen, weicht Ihr an den Rand aus und knallt sie ab. Nach einiger Zeit verkleinert sich der Raumer und schießt nur noch

und zu Punkt "A" springen. Dort seid Ihr relativ sicher vor den großen (roten) Kugeln und könnt ruhig auf das Zentrum der Röhre zielen. Die kleinen (blau-

Imperial Defence Droid



Detention Guard Boss



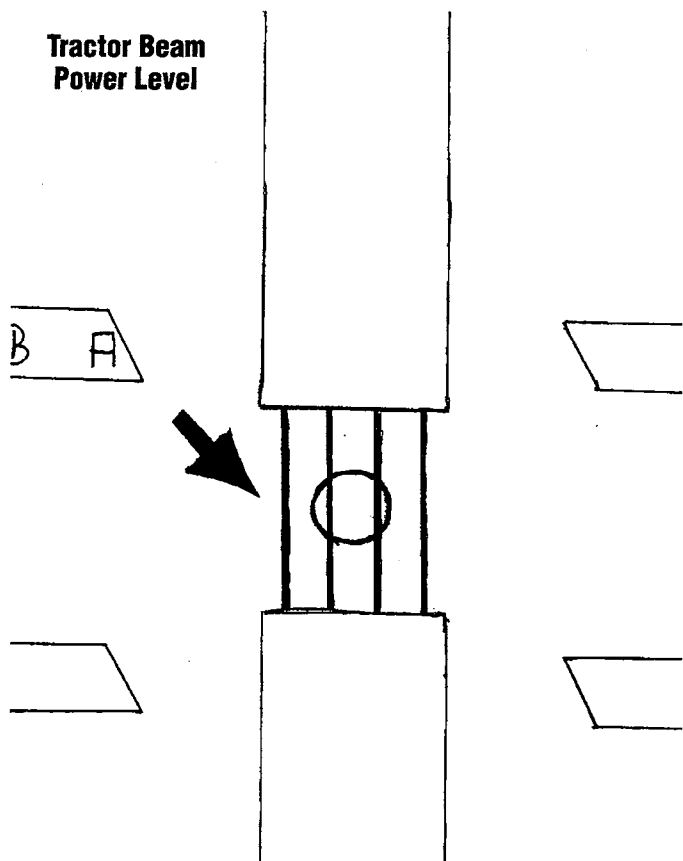
en) Kugeln bedrängen Euch manchmal, dann geht Ihr kurz zu Punkt "B".

Level 13 - Death Star Attack: Euer Ziel ist's, jeweils 20 Türme und Tie-Fighter aus dem All zu pusten. Nicht ganz einfach, da das Spiel eine atemberaubende Geschwindigkeit vorlegt. Wenn Ihr's geschafft habt, folgt...

Level 14 - Trench Battle: Der Flug durch den Todesstern-Verteidigungsgürtel. Schießt möglichst alle gegnerischen Ge-

schosse ab, um die Schutzschirme zu schonen. Die Tie-Fighter selbst könnt Ihr nicht treffen. Nach einer knappen Minute (ca. 2200 Einheiten vom Ziel entfernt) kommt Darth Vaders getunter Tie ins Spiel. Schießt, was der Schutzschirm hält! Wenn Ihr an ihm vorbei seid, habt Ihr's fast geschafft: Was bleibt, ist im richtigen Moment die Torpedos mit dem L- oder R-Knopf abzufeuern (wenn der Entfernungsmesser auf 0000 steht). Möge die Macht mit Euch sein.

Tractor Beam
Power Level



May The Force Be With You

Telefon: 0 57/27 31 30
Telefax: 0 57/27 30 51
Öffnungszeiten: Mo-Fr
18.30 Uhr - 21.00 Uhr

King Games

DER PRIVATVERSAND
IN DER SCHWEIZ
BEI UNS IST
DER KUNDE KÖNIG!

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole Dt. inkl. 1 Spiel	289,- Fr.
Konsole US RGB-Version	259,- Fr.
CD-Rom US-Version	599,- Fr.
CD-Rom & Genesis (Set)	829,- Fr.
Joypad Pro 2	39,- Fr.
Flying Joystick	105,- Fr.

US- oder CH-Spiele:

Andre Agassi Tennis	94,- Fr.
Batman Returns (CH)	109,- Fr.
Chakan the Forever Man	94,- Fr.
Fatal Fury	a.A.
King of Monster	a.A.
Lightning Force	94,- Fr.
Muhammed Ali	a.A.
Outlander	99,- Fr.
PGA Tour Golf II	a.A.
Risky Woods (CH)	129,- Fr.
Road Rush 2	99,- Fr.
Rolo to the Rescue	84,- Fr.
Streets of Rage 2	114,- Fr.
Sunset Riders (nur Genesis)	99,- Fr.
Turtles (nur Genesis)	99,- Fr.
Uncharted Waters	119,- Fr.

usw.

CD-ROM Spiele:

Night Trap	109,- Fr.
Sewer Shark	114,- Fr.
Wolf Child	94,- Fr.

SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad	279,- Fr.
Konsole CH inkl. Joypad	235,- Fr.
Action Replay Pro	129,- Fr.
Game Genie	125,- Fr.
Street Fighter II Joystick	159,- Fr.
Super Advantage Joystick	99,- Fr.

US-Spiele:

American Gladiators	a.A.
Batman Return of Joker	a.A.
Blues Brothers	119,- Fr.
Bull vs. Lezers	119,- Fr.
California Games II	114,- Fr.
Cybernator	119,- Fr.
Harley's Adventure	109,- Fr.
Joe and Mac II	119,- Fr.
Legend of success Joe	129,- Fr.
Lethal Weapon	114,- Fr.
Lost Vikings	a.A.
Looney Tunes	124,- Fr.
Tecmo NBA Basketball	a.A.
The Combaribes	119,- Fr.
Tom & Jerry	a.A.

usw.

NEO GEO:

NEO GEO RGB Version	559,- Fr.
NEO GEO PAL Version	589,- Fr.
Spiele	ab 159,- Fr.

Händleranfragen erwünscht!

NEU IN ULM

UL-TECH

WONDERLAND

VIDEOSPIELE

LADEN UND VERSAND

UL-TECH, Bessererstr. 23/1, 7900 Ulm
Inhaber: Harald A. Massih
Tel.: 0731/619807, Fax: 0731/6020185

Öffnungszeiten:
Montag-Freitag: 10.00-18.00 Uhr
Samstag: 09.00-13.00 Uhr

2360 Bad Segeberg
Hamburger Str. 68
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

comCON Computerhandel und Spielwaren

ComCon kommt gut !!

Super Nintendo

Desert Strike

99,94

<p>Mega Drive</p> <p>Streets of Rage II 119,94 PGA-Tour Golf II 119,94 Mickey + Donald 99,94 Power Monger 99,94 Sonic II 99,94</p>	<p>Game Boy</p> <p>Cool Adventure 64,94 Avenging Spirit 64,94 Empire Strikes Back 69,94 Little Mermaid (Ariell) 69,94</p>
---	--

Super Nintendo

Sim City 99,94
Shanghai II 99,94
Chuck Rock 99,94
Final Fight 99,94
Universal-Adapter 44,94

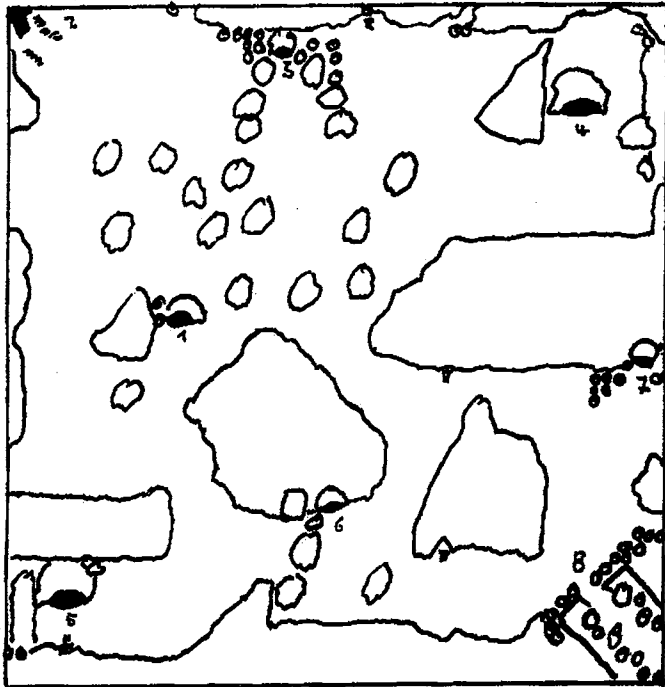
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

GAME BOY! SUPER NINTENDO!
MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM

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

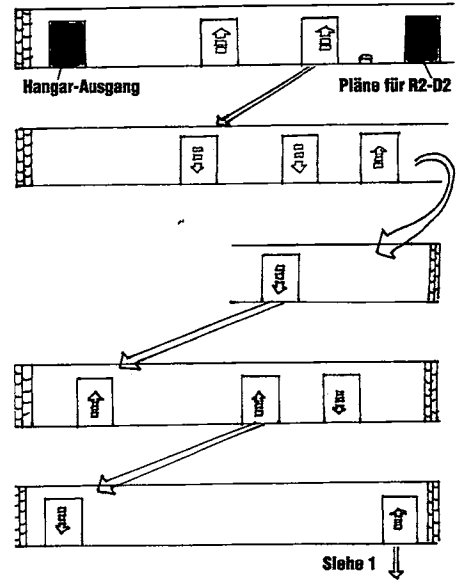
Super Star Wars (Game Boy)

Wüste von Tatooine



Euch eine neue Laserkanone krallen. Draußen entscheidet Ihr, wohin die Reise geht – haltet Euch zur Orientierung immer nahe der größeren Felsen. Ich schlage folgende Reihenfolge vor (siehe Karte): 1 (Laserkanone für Luke), 2 (R2-D2), 3

rechts runter. Hinter zwei Laserkanonen findet Ihr ein weiteres Schutzschild für den Falken. Wenn Ihr abschließend den Falken gefunden habt, geht's auf nach Alderan. Steuert den Falken immer nach unten, damit Ihr keinen Treffer einsteckt. Am Todesstern angekommen, landet Ihr im Hangar. Habt Ihr es durchquert, folgt ein verwirrendes Labyrinth (Auflösung geht aus den Karten hervor). Zuerst geht's aber zur schwarzen Tür nach rechts, um die Pläne für R2-D2 zu erbeuten. Benutzt dabei und im restlichen Labyrinth immer Luke. Jetzt habt Ihr den Traktorstrahl zerstört (Leiter hochklettern



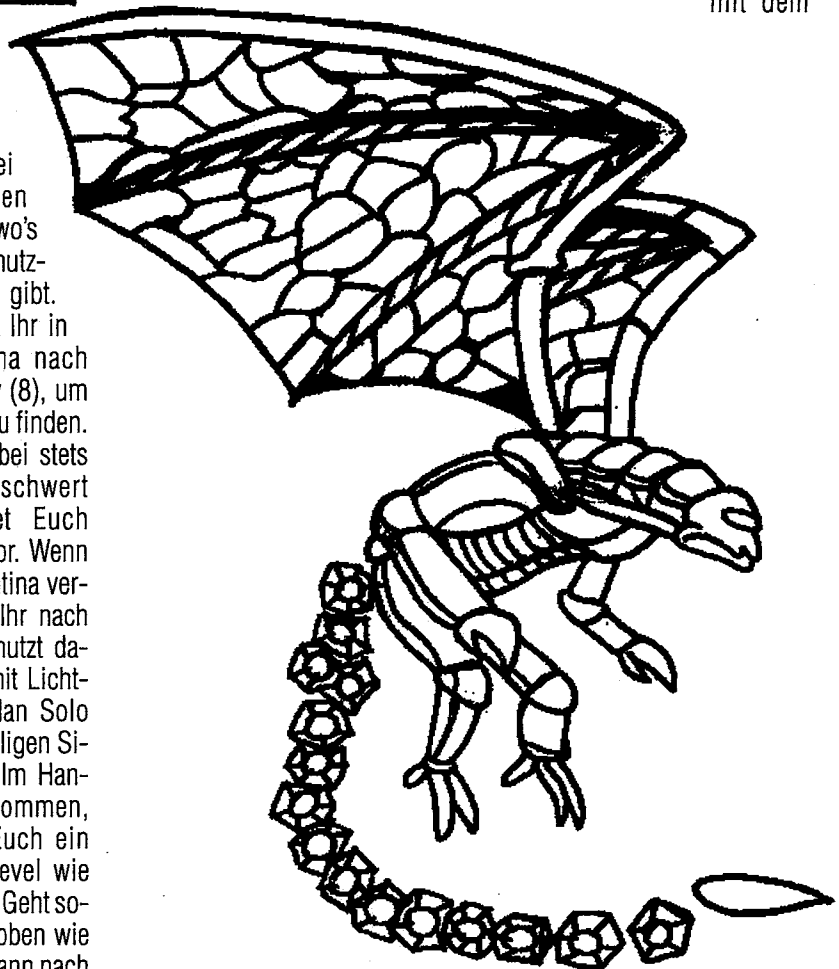
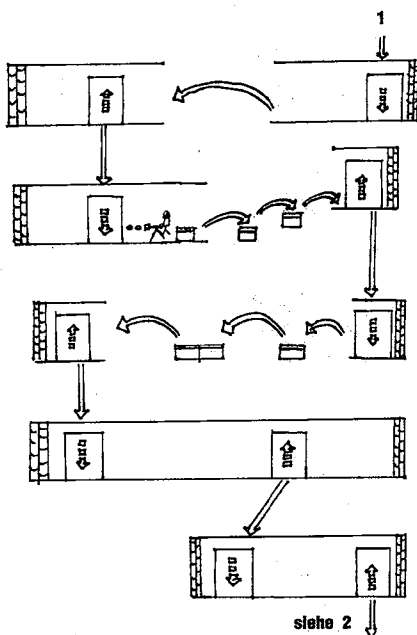
und auf den Traktorstrahl schießen) und Prinzessin Leia gefunden. Nach dem nächsten Level folgt der erste "Endgegner". Stellt Euch im Müllschacht auf das linke Brett. Schlagt mit dem Lichtschwert zu, sobald das Augenmonster auftaucht. Es folgt ein "Hangar"-Level, der sehr lang und schwer ist. Am Ende fliegt Ihr mit dem

Mos Eisley

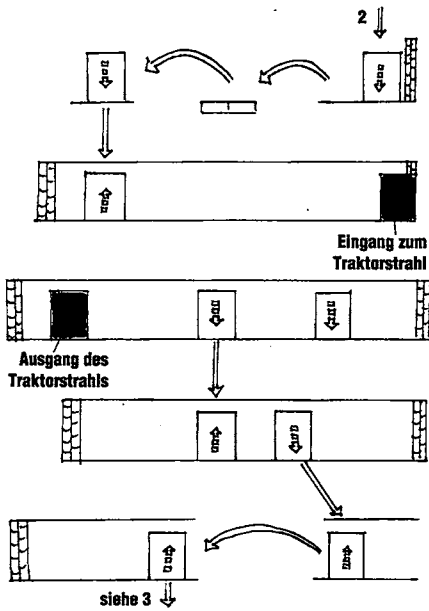
Die Komplettlösung zur Game-Boy-Fassung von *Star Wars* hat Jan König aus Welzen auf dem Kerbholz. Nach dem Vorspann findet Ihr Euch vor einer Höhle wieder (siehe Tatooinie-Karte, Nr.1). Lauft hindurch und Ihr könnt

(Schutzschild für den Falken), 4 (Obi-Wan Kenobi und Lichtschwert), 5 (zwei Schutzschilde für den Falken), dann 6 und 7, wo's jeweils ein weiteres Schutzschild für den Falken gibt.

Dann fliegt Ihr in die Cantina nach Mos Eisley (8), um Han Solo zu finden. Benutzt dabei stets das Lichtschwert und tastet Euch langsam vor. Wenn Ihr die Cantina verläßt, lauft Ihr nach rechts. Benutzt dabei Luke mit Lichtschwert, Han Solo nur in kniffligen Situationen. Im Hangar angekommen, erwartet Euch ein ähnlicher Level wie bei R2-D2. Geht so weit nach oben wie möglich, dann nach

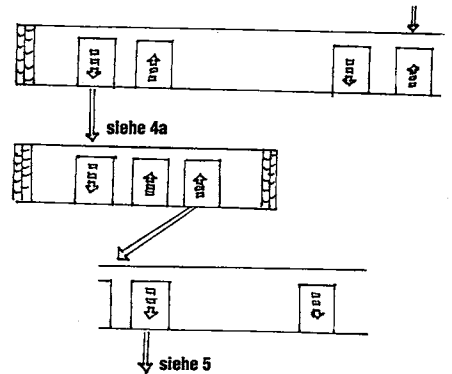
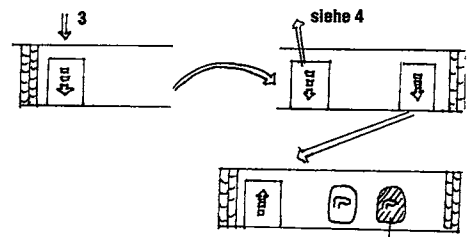
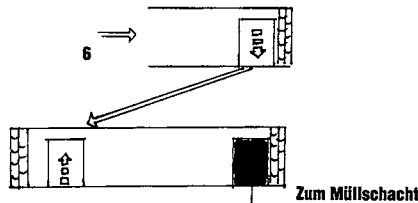
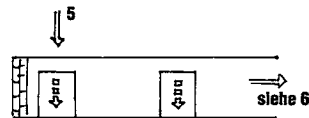


INTERFACE



sung nicht beschrieben). Laßt die Tie-Fighters kurz hinter Euch kommen und schießt dann das Protonen-Torpedo ab. Haltet Euch links, bis Ihr nur noch nach rechts könnt (nehmt Euch vor den Pfeilern in Acht). Fliegt auf das schwarze Feld in der Mitte zu – der Todesstern ist vernichtet und die Allianz (vorerst) gerettet.

Noch ein praktischer Tip von Matthias Schmidt aus Ebermannsdorf: Er weiß, wie Ihr **unendlich viele Leben** bekommt. Im "Land of the Sandpeople" laßt Ihr Euch in die zweite Schlucht fallen. Lenkt den Fels entlang nach unten und Ihr lan-



Falken zurück – die angreifenden Tie-Fighter peilt Ihr mit dem Steuerkreuz an und schießt sie ab. Nachdem Ihr im Rebellensstützpunkt eine Kaffeepause eingelegt habt, fliegt Ihr mit einem Kampfgeschwader zurück zum Todesstern. Nutzt den Protonenschuß, den Ihr mit "B" abfeuert (in der Gebrauchsanwei-

det in einer Höhle. Dort warten sieben Extraleben, die nach dem Abschuß sichtbar werden. Wenn Ihr noch mehr Leben braucht, springt Ihr in die Schlucht und wiederholt die Prozedur so oft Ihr wollt.

EIFELTUM - PARIS
TOWER - LONDON
GOLDEN GATE - SAN FRANCISCO
ATOMIUM - BRÜSSEL
VATIKAN - ROM
KREML - MOSKAU
FREIHEITSTATUE - NEW YORK

JUMP & RUN

DER DOM UND WIR IN

KÖLN

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

Ebertplatz 2
5000 Köln 1

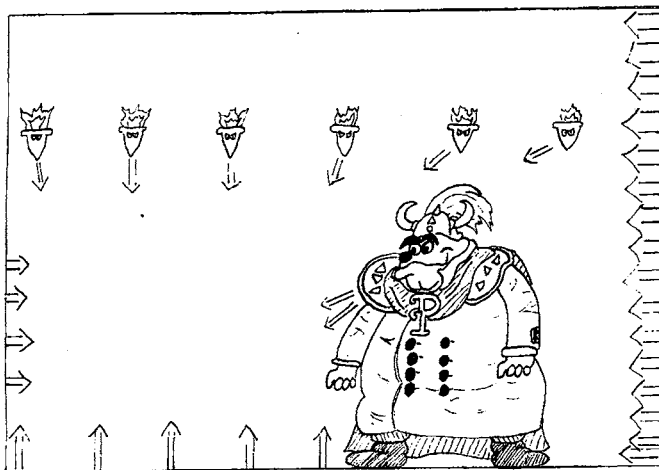
Preisliste gegen frankierten
Rückumschlag DM 1.-
Wir liefern per NN zzgl.
DM 9.- Porto & Verpackung

Druckfehler, Irrtümer &
Preisänderungen vorbehalten
Software ist außer bei Defekt
grundsätzlich vom Umtausch
ausgeschlossen

Händleranfragen erwünscht.

Magical Quest (Super Nintendo)

oder Segmenten zu treffen (schaffen nur Profis). Folgende Taktik ist einfacher: Stellt Euch auf einen der beiden Blöcke und wartet, bis der Kopf der Schlange rot wird und sie auf Euch zu springt. Wenn sie aufkommt, hüpfet Ihr so, daß ihr Schwanz unter Euch durchfliegt – so landet

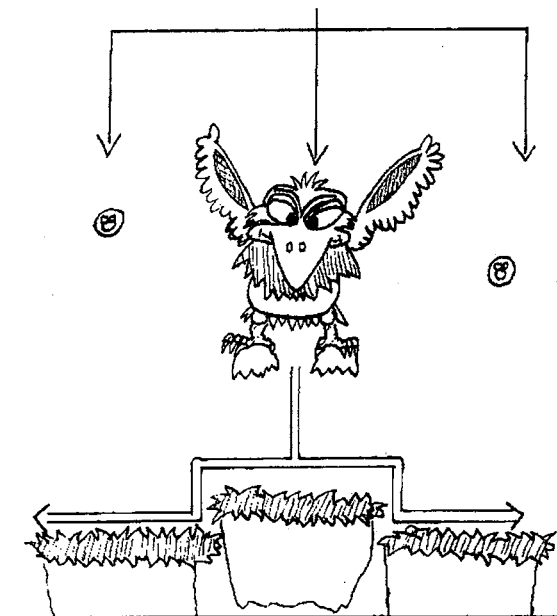


Wer trotz unseres Players Guide in VIDEO GAMES 4/93 Probleme hat, dieses kunterbunt-prachtvolle Jump'n'Run durchzuspielen, schau dich Zeichnungen und Lösung von Christoph Balzar aus Amberg an.

Level 1, Mittelgegner:

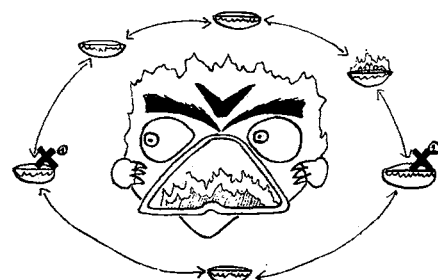
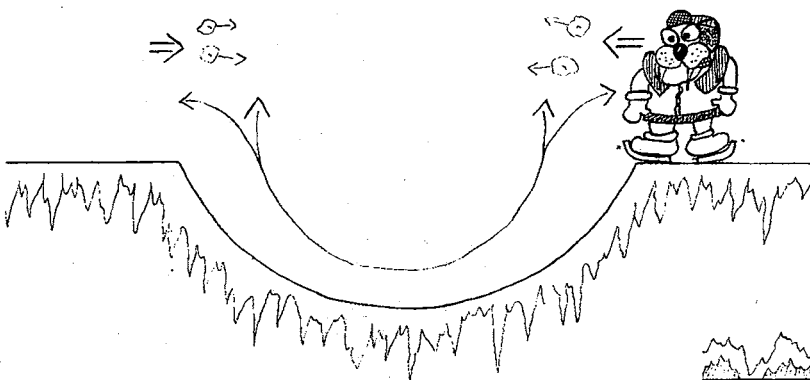
Wartet in der Mitte, bis er von links oder rechts auf Euch zukommt und springt auf seinen Kopf. Bleibt er in der Luft stehen, springt Ihr auf ihn, sobald er auf Euch zurast. Hängt er sich an die Decke, nehmt Ihr erstmal Abstand und bewerft ihn mit einem der drei Kobolde.

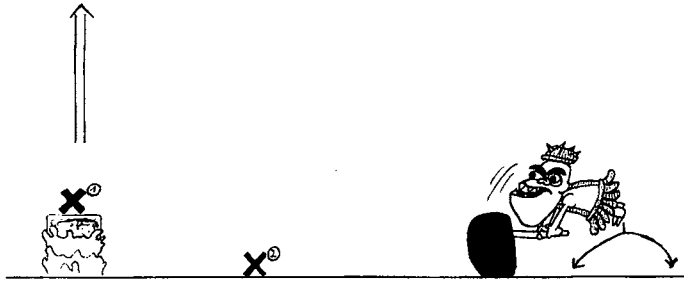
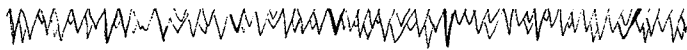
Endgegner: Versucht erst gar nicht, diesen Motz mit Steinen



Legende

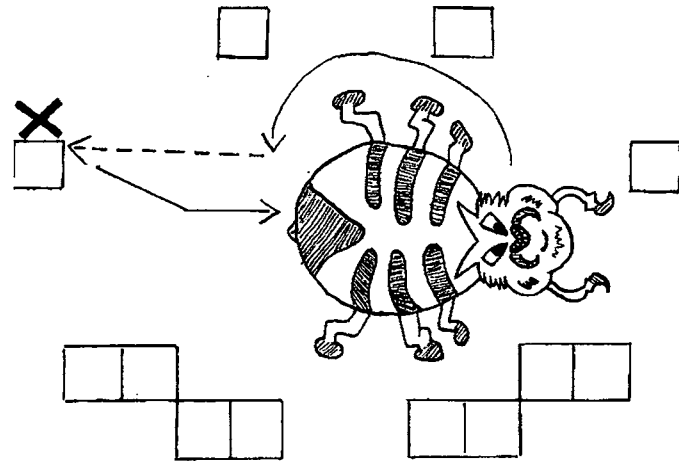
- schnelle Bewegung d. Gegners
- langsame Bewegung d. Gegners
- Flugrichtung der Waffe d. Gegners
- Gegner hält an
- Position von Mickey





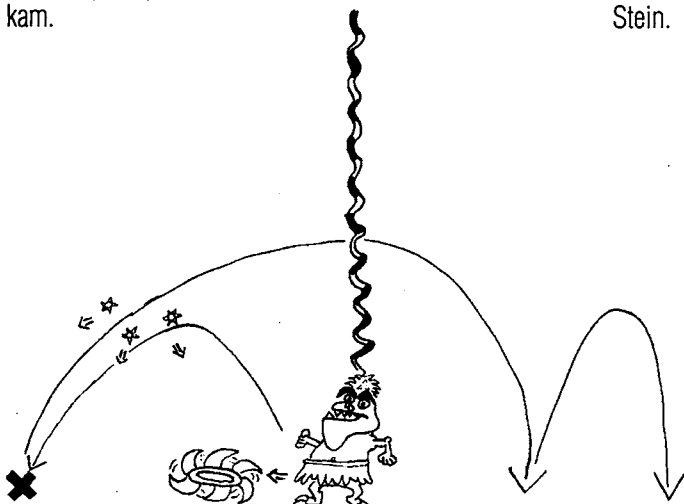
Ihr sicher auf ihrem Schädel.
Level 2, Mittelgegner:
 Wenn er sich in der Luft befindet, lauft Ihr unter ihm hindurch.

Endgegner: Stellt Euch auf den linken Stein. Wenn die Spinne weit weg ist, bewerft Ihr ihren Kopf mit dem stärksten Zauber.



Wenn er steht, schießt Ihr. Wirft er Kugeln nach rechts, lauft Ihr nach links und umgekehrt. Schleudert er sein Baströckchen auf Euch, springt drüber und lauft in die Richtung, aus der es geflogen kam.

Ist sie nahe bei Euch, tut's die Minimalration. Kehrt sie Euch den Rücken zu, ladet den Beam auf. Schießt, sobald sie auf Euch zurast und geht dann über die oberen beiden auf den rechten Stein.



Beach Games

Jeder 1000ste Besteller bekommt ein Spiel gratis nach Wahl!

MEGA DRIVE

Mega Drive ohne Spiel	199,-
Streets of Rage dt	94,-
Sonic 2 dt	89,-
Mickey & Donald	94,-
Game Gear mit 4 Spielen	239,-

SUPER NES

Super Nes RGB	245,-
Super Nes dt mit Streifen	298,-
Parodius dt	129,-
Mickey Mouse dt	129,-
Sim City dt	95,-
Mario Kart dt	98,-
Star Wars	a.A.
Cool World	a.A.
Star Fox	a.A.
Strike Eagle	a.A.
Bubsy	a.A.
NBA Basketball	a.A.
California Games 2	119,-
Hill Topple	a.A.
Cypermator	a.A.
ca. 70 versch. Spiele auf Lager	

NEO GEO

Neo Geo Grundset RGB	679,-
Fatal Fury 2	379,-
Super Sidekicks	379,-
Viewpoint	a.A.

Am Brenner 3
 6972 Tauberbischofsheim
 Tel.: 093 41 / 31 21

Spiele sind auch in der Schweiz unter der Tel.: 031991/7401 erhältlich.

Wir haben auch Nintendo und Game Gear im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken. Versand per NN: + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM!



Pichelsdorfer Str. 41
 1000 Berlin 20
Versand + Laden
 Tel. 0 30/3 61 07 71

Bestellannahme und
 Ladenöffnungszeiten
 Mo.-Fr.: 10.30 - 18.30 Uhr
 Sa.: 10-14 Uhr, langer Sa.

SEGA Mega Drive
Grundger. Sonic Set 255,-
 1 Jahr Garantie

Talespin	Dt.	89,90
Tiny Toons	Dt.*	98,90
Turtles	Dt.*	107,90
Space Har. 2	Dt.	64,90
NHLPA Hockey	Dt.	107,90
Rolo	Dt.*	107,90
Powermonger	US	94,90

SEGA Game Gear
 Sonic 2 Dt. 79,90
 Aliens Syndrome 65,90
 Shinobi 2 Dt. 79,90
 Batman Returns US 71,90

Super Nintendo
 Sim City Dt. 94,90
 Tiny Toons Dt.* 127,90
 Parodius Dt. 127,90
 Gods Dt. 137,90
 Sup.Off Road Dt. 127,90
 Calif. Games 2 US 119,90

Game Boy
 Bomb Jack Dt. 64,90
 Swamp Thing US 39,90
 Snoopy Dt. 49,90
 Baseball US 39,90
 BC Kid Dt. 64,90

Action Replay Pro
 Mega Drive, S-NES,
 Game Boy auf Anfr.
 Über 750 Titel vorrätig
 auch Computerspiele!

Ladenpreise variieren, da Ladenverkauf leider mit höheren Kosten verbunden ist. ! Lieferung nur so lange Vorrat reicht ! Druckfehler und Preisänder. vorbehalten

Versandkosten:
 bei Vorkasse + 6,90 (nur Eurocheck)
 bei Nachnahme + 9,90 Versandkostenpauschale. Lieferung per UPS.
Ab 400,- DM Bestellwert versandkostenfrei

Die mit * gekennzeichneten Spiele waren zum Zeitpunkt der Inseratstellung noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen wahrscheinlich verfügbar

**KOSTENLOS
 DIE
 KREBS-
 VORSORGE-
 UNTERSUCHUNG**

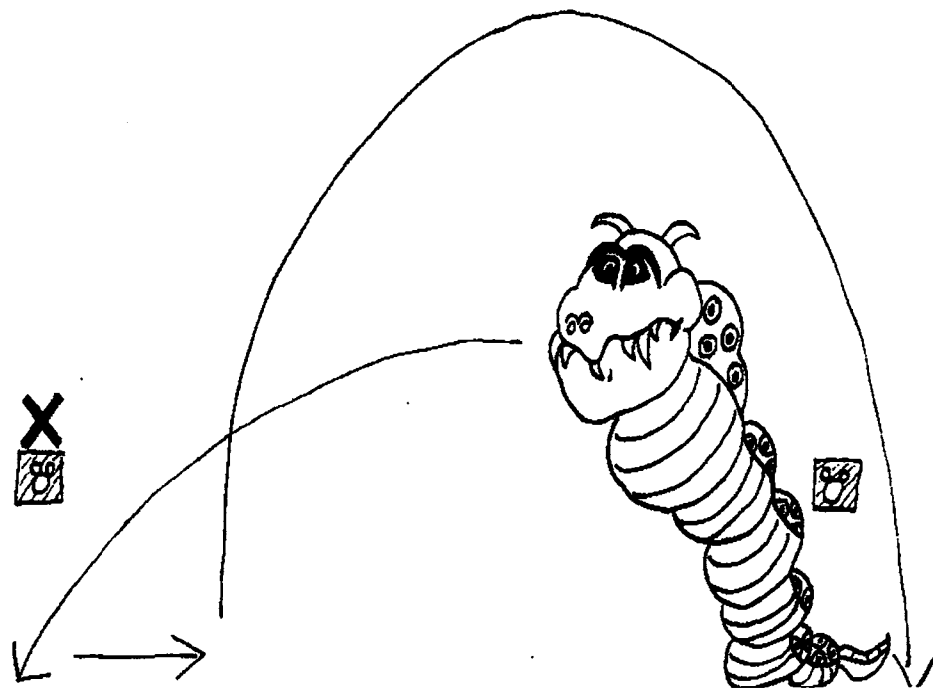
Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.

Zwischendurch könnt Ihr auch mal auf Ihrem Kopf rumturnen.

Level 3, Mittelgegner:

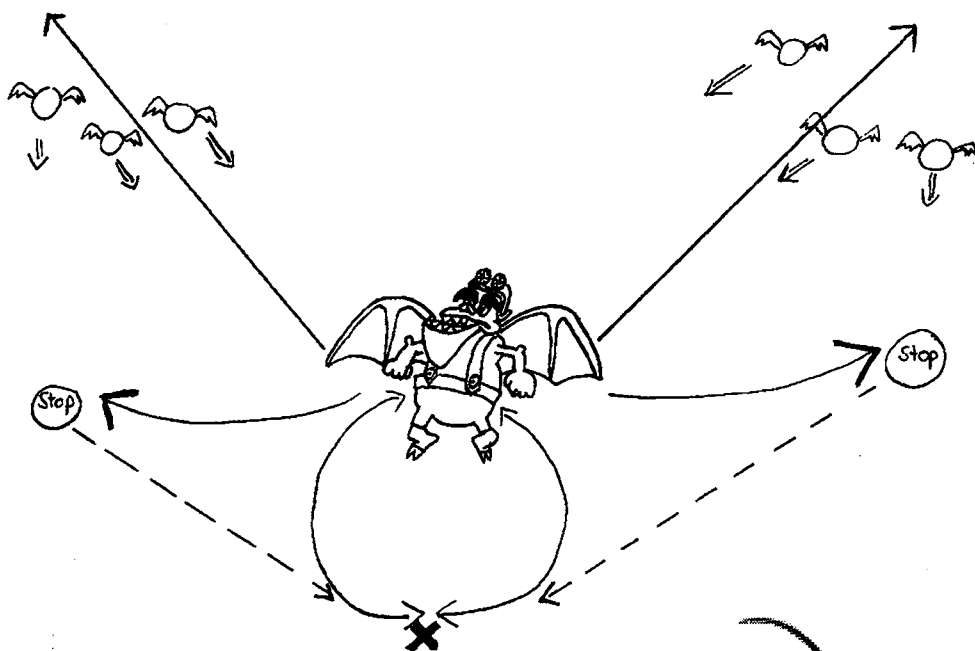
Wenn der Kobold mit dem Hammer auf den Boden schlägt, fliegt ein Stein in die Stacheln an der Decke. Von Position "1" solltet Ihr also schnell verschwinden und Euch an Position "2" aufstellen. Ladet den Beam und feuert, nachdem der Endgegner gesprungen ist. Den Feuerbällen müßt Ihr nur ausweichen.

Endgegner: Als erstes dreht der Ofenmann die Plattformen gegen den Uhrzeigersinn. Stellt Euch auf Position 1 und schießt solange mit Feuerwehr-Mickey, bis Ihr kurz über dem brennenden Boden seid. Jetzt hüpfet Ihr auf die Plattform über



Level 6, Endgegner:

Hier wartet Kater Karlo persönlich. Verwunden könnt Ihr ihn, wenn Ihr hochspringt und auf ihn schießt (am besten mit Kalif-Mickey). Den fliegenden Fackeln entgeht, wer soweit wie möglich an Karlo herangeht und sie von links mit einem Beam abschießt. Den blauen Flammen aus dem Boden entkommt Ihr einfach, indem Ihr Euch in eine Lücke stellt, den springenden Steinhunden weicht Ihr aus. Der Magieball stellt kein Problem dar: Entweder Ihr müßt springen oder Euch ducken. Wenn die Wand auf Euch zurückt, schießt Ihr einmal im Stehen und einmal in der Hocke. Viel Erfolg!



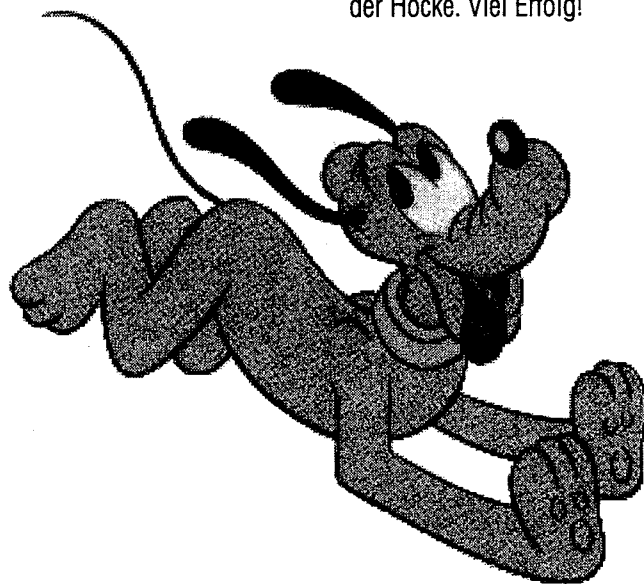
Euch und löscht sie, sollte sie brennen. Legt während des Wasserbeschusses keine Pausen ein, da sich der Halunke rasch erholt. Dreht er die Plattformen anders herum, kreist Ihr zur Position "2" und benutzt dort die gleiche Taktik wie auf der anderen Seite.

Level 4, Endgegner:

Wenn der Riesenvogel aus dem Hintergrund vorstößt, hängt Ihr Euch mit Robin-Mickey an einen der Haken. Wenn er im Vordergrund herumflattert, schnappt Ihr Euch das Ei mit dem Enterhaken und werft es auf ihn.

Level 5, Endgegner:

Wenn Eisläufer-Karlo in der Mitte des Bildschirm steht, springt Ihr auf seinen Kopf und auf die andere Seite. Bewirft er Euch mit Schneebällen, vereist Ihr diese mit dem Feuerwehrschauch und springt wieder auf seinen Schädel. Wiederholt das, bis er Saltos schlägt. Ladet mit Kalif-Mickey einen Beam und beschießt dem Eiskunstläufer einen Scheitel. Landet er trotzdem auf Euch, springt in die Luft und beschießt ihn mit Wasser.





Titel für Titel DEUTSCHE Frischei-Qualität

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Die CPS O Hitparade

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SUPER NINTENDO

1. SUPER STAR WARS 139.95
2. SIM CITY 94.95
3. STREET FIGHTER 2 94.95
4. MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST 114.95
5. SUPER MARIO KART 94.95
6. WING COMMANDER 139.95
7. ADDAMS FAMILY 119.95
8. PARODIUS 129.95
9. LEGEND OF ZELDA-A LINK TO PAST 94.95
10. TINY TOON ADVENTURES 129.95
11. SPIDERMAN / X-MEN 114.95
12. DRAGONS LAIR 114.95
13. PGA TOUR GOLF 119.95
14. SUPER PROBEKTOR 114.95
15. SUPER GHOULS 'N GHOSTS 94.95
16. AXELRAY 129.95
17. PAPERBOY 2 114.95
18. LEMMINGS 129.95
19. PRINCE OF PERSIA 129.95
20. MARIO PAINT-UP MOUSE 94.95
21. PGA TOUR GOLF 119.95
22. ACTRAISER 129.95
23. PILOT WINGS 94.95
24. SPINDOZZY 139.95
25. TEAVENAN NINJA 114.95
26. RZERO 94.95
27. SUPER T.H.H. TURTLES 4 114.95
28. EXHAUSTHEAT 129.95
29. BAKULES TWIN 109.95
30. SUPER DOUBLE DRAGON 139.95
31. PUNCH OVER 109.95
32. SUPER OFF ROAD 129.95
33. HUNT FOR RED OCTOBER 119.95
34. GODS 139.95
35. WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE 139.95
36. SUPER TENNIS 94.95
37. SUPER STRIKE GUNNER 129.95
38. TOP GEAR 114.95
39. SUPER SOCCER 94.95
40. SUPER CASTLEVANIA 4 114.95
41. HOME ALONE 1 119.95
42. ADVENTURE ISLAND 119.95
43. SIMPSONS 2 (BART'S NIGHTMARE) 139.95
44. SUPER MARIO WORLD 114.95
45. JAMES BOND JUN. 119.95
46. SUPER R TYPE 94.95
47. PITFIGHTER 119.95
48. SIMPSONS 1 (KRUSTYS FUN HOUSE) 114.95
49. CHESSMASTER 114.95
50. RACE DRIVIN 119.95

GAME BOY

1. SUPER MARIO LAND 2 64.95
2. POPEYE 2 64.95
3. LEMMINGS 74.95
4. BC KIDS 74.95
5. TERMINATOR 2 COIN OP VERSION 64.95
6. ALIEN 3 64.95
7. CRASH DUMMIES 64.95
8. TOM & JERRY 64.95
9. GLÜCKSRAD 64.95
10. MARIO & YOSHI 94.95
11. SUPER MARIO LAND 1 64.95
12. DUCK TALES 59.95
13. TINY TOON 64.95
14. ROBIN HOOD 64.95
15. MEGA MAN 2 64.95
16. MICKEY'S DANGEROUS CHASE 64.95
17. CASTLEVANIA 2 64.95
18. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 64.95
19. PARODIUS 74.95
20. STAR TREK 64.95

N E S

1. MARIO & YOSHI 64.95
2. MEGA MAN 4 94.95
3. PRINCE OF PERSIA 104.95
4. TINY TOON ADVENTURES 94.95
5. NOAH'S ARK 94.95
6. SUPER MARIO BROS. 3 94.95
7. SPIDERMAN (REF. SIN. SIX) 109.95
8. ROBIN HOOD 104.95
9. PIRATES 114.95
10. ACTION IN NEW YORK 104.95
11. LEMMINGS 104.95
12. FLINTSTONES 104.95
13. RESCUE RANGERS 94.95
14. FLYING WARRIORS 104.95
15. SUPER MARIO BROS. 2 94.95
16. ADVENTURE ISLAND 2 94.95
17. DUCK TALES 94.95
18. STAR TROPICS 94.95
19. TOM & JERRY 109.95
20. DR. MARIO 74.95

MEGADRIVE

1. SONIC THE HEDGEHOG 2 94.95
2. STREETS OF RAGE 2 94.95
3. MICKEY & DONALD WORLD OF ILL. 94.95
4. GRAND SLAM TENNIS 94.95
5. THUNDERFORCE 4 114.95
6. UNIVERSAL SOLDIER 109.95
7. ARIELLE THE LITTLE MERMAID 94.95
8. TALESPIRIN 94.95
9. ECCO THE DOLPHIN 114.95
10. ALIEN 3 114.95
11. DONALD DUCK 114.95
12. HILFA HOCKEY 93 114.95
13. WINTER CHALLENGE 99.95
14. RISKY WOODS 114.95
15. INDIANA JONES 3 LAST CRUSADE 114.95
16. TERMINATOR 2 ARCADE 114.95
17. HOME ALONE 94.95
18. SUPER MEGACON GP 2 114.95
19. LEMMINGS 114.95
20. PHANTASY STAR 3 74.95

GERÄTE/ZUBEHÖR

- #### SUPER NINTENDO
- SUPER NINTENDO POWER STATION 199.95
 - SUPER NES + SUPER MARIO WORLD 299.95
 - UNIVERSAL MODULADAPTER FIRE 49.95
 - JOYPAD TRANSPARENT 29.95
 - HIGH TECH ACTION CONTROLLER 34.95
 - SUPER NINTENDO SPIELEBERATER 24.95
 - ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 139.95
 - STEREO A/V-KABEL & SCART ADAPT 34.95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

- #### SUPER NINTENDO
- 0393 ALIEN 3 129.95
 - 0293 ANOTHER WORLD 129.95
 - 0293 BEST OF THE BEST 129.95
 - 0593 FATAL FURY 129.95
 - 0593 FIRST SAMURAI 129.95
 - 0393 G. FOREMANS K.O. BOXING 114.95
 - 0393 HARLEYS ADVENTURE 94.95
 - 0198 KING OF MONSTERS 114.95
 - 0393 L.D. ROAD RUNNER 129.95
 - 0393 OUTLANDER 139.95
 - 0293 PHALANX 124.95
 - 0493 PLAYER MANAGER 129.95
 - 0493 POWERMONGER 129.95
 - 0393 ROAD BIOT 119.95
 - 0593 STAR FOX (FX-SERIE) 114.95
 - 0293 SUPER KICK OFF 129.95
 - 0393 SUPER STAR WARS 139.95
 - 0393 TERMINATOR 139.95
 - 0393 TERMINATOR 2 (JUDGM. DAY) 129.95
 - 0293 TEST DRIVE 2 129.95
 - 0493 TOM & JERRY 119.95
 - 0293 WARP SPEED 119.95
 - 0393 WORLD LEAGUE BASKETBALL 94.95
 - 0393 ZELDA SPIELEBERATER 24.95

- #### GAME BOY
- 0293 DROPPZONE 64.95
 - 0293 FLINTSTONES 74.95
 - 0293 GODZILLA 64.95
 - 0293 KIRBY'S DREAMLAND 54.95
 - 0293 MYSTIC QUEST 64.95
 - 0493 POPULOUS 64.95
 - 0293 RACE DRIVIN 64.95
 - 0293 RAMPART 64.95
 - 0293 SWORD OF HOPE 64.95
 - 0393 HYPERBOY 99.95

SONDERANGEBOTE

- #### GAME BOY
- CASTLEVANIA 1 44.95
 - KICK OFF 44.95
 - KING OF THE ZOO 44.95
 - NEHEMESIS 1 44.95

N E S

- ARCH RIVALS 74.95
- BAYOU BILLY 74.95
- DEFENDER OF THE CROWN 44.95
- DOUBLE DRAGON 3 64.95
- FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE 64.95
- GAUNTLET 2 64.95
- METAL GEAR 44.95
- MISSION IMPOSSIBLE 44.95
- ROLLER GAMES 44.95
- SIMPSONS BART VS. THE WORLD 64.95
- SNAKES REVENGE 44.95
- SWORDS & SERPENTS 64.95
- WIZARDS & WARRIORS 3 64.95

GAME BOY

- GAME BOY HIT TETRIS 149.95
- GAME BOY SPIELEBERATER 19.95
- TUPE MIT LICHT 19.95
- HANDY GARY 9.95
- ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE ARKUSSET 99.95
- SPIEL UND TRAGETASCHE 54.95
- GUFTLITRAGETASCHE 24.95
- HANDY-POWER KIT 64.95
- HANDY-POWER I 49.95
- HANDY-BOX ALL IN ONE 69.95
- AC/DK ADAPTER 19.95
- GUFTLITRAGETASCHE 24.95
- HANDY-POWER KIT 64.95
- HANDY CASE 29.95
- CASE BOY 24.95

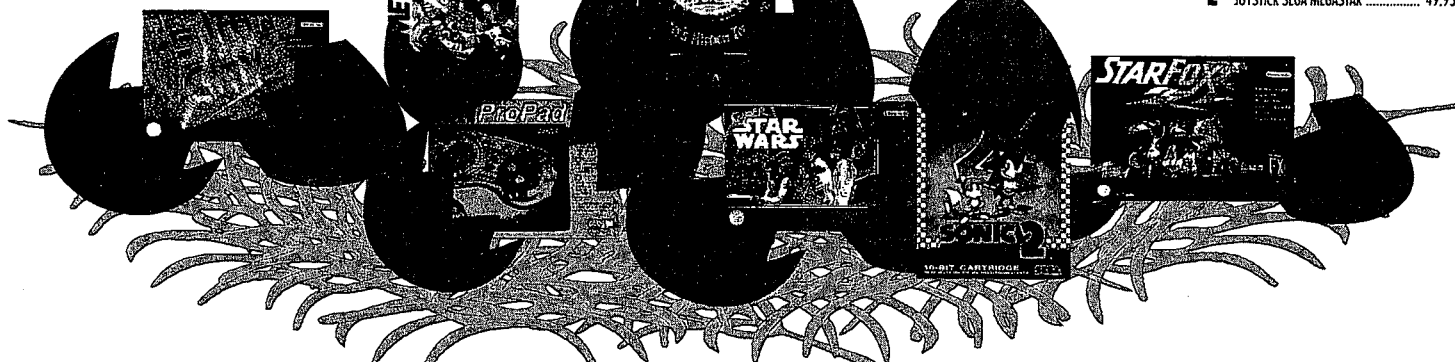
N E S

- CHALLENGE SET 2 CONTR. + SMB 3 199.95
- CONTROL/DECK MIT MARIO BROS. 1 149.95
- NES SPIELEBERATER 19.95
- Y CONTROLLER 34.95
- SUPER MARIO POWER BERATER 19.95
- ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 99.95

MEGADRIVE

- MAGNUM SET 359.95
- MEGA DRIVE OHNE SPIEL 199.95
- MEGA DRIVE 3 SONIC THE HEDGEH. 259.95
- JOYPAD TRANSPARENT 29.95
- ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 139.95
- VIDEOKABEL (SCART/EURO AV) 24.95
- JAPAN ADAPTER 29.95
- SOFTWARE CONVERTER MASTERSYS 94.95
- VIDEOKABEL (AV/CINCH) 24.95
- CONTROL PAD 49.95
- ARCADE POWER STICK 114.95
- JOYSTICK SEGA SG FIGHTER SV405 29.95
- JOYSTICK INTELLIGENT 99.95
- JOYSTICK SEGA PRO SUPERBOARD 39.95
- TIPS & TRICKS BUCH MEGA DRIVE 29.95
- JOYSTICK SEGA MEGASTAR 49.95

FRÖHLICHE OSTERN



COMPUTERBESITZER KENNEN AUCH UNSER ANGEBOT IN DEN ENTSPRECHENDEN FACHBLÄTTERN

VERSANDKOSTEN INLAND
 bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
 bei Versand per Nachnahme 10,-
 die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND
 bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
 bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul Zubehör
 Modul Zubehör
 Kundenmagazin (kostenlos)

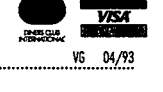
Konsolentyp **AUFTRAGGEBER**

Name Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.









Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Alle Veröffentlichungen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

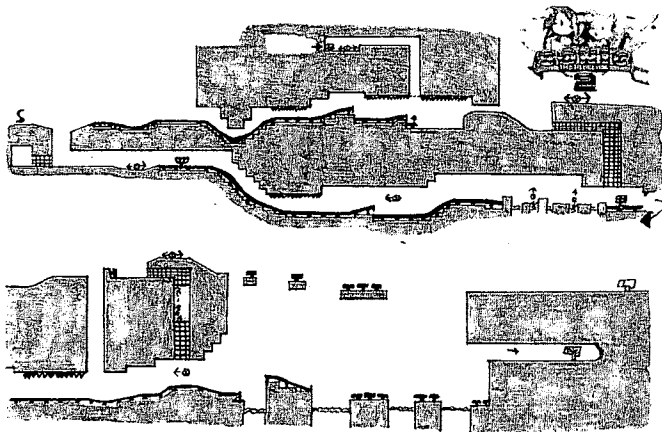
Sonic 2 (Master & Game Gear)

Ein komplettes Kartenwerk zur Master- und Game-Gear-Fassung von *Sonic 2* hat Thomas Boden aus Grünendeich angeliefert.

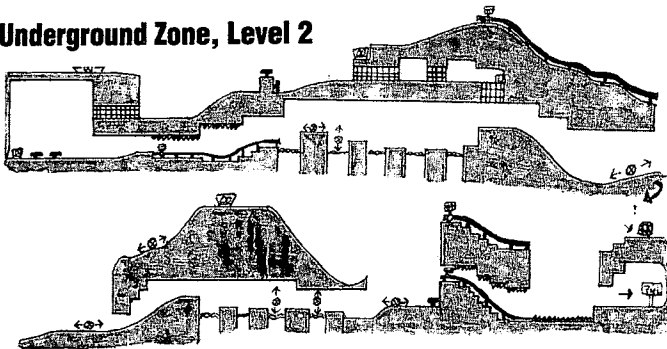
Legende

-  = Gegner
-  = Extra Leben
-  = Super Ring
-  = für eine kurze Zeit unsterblich
-  = herabstürzender Kristallblock
-  = Start

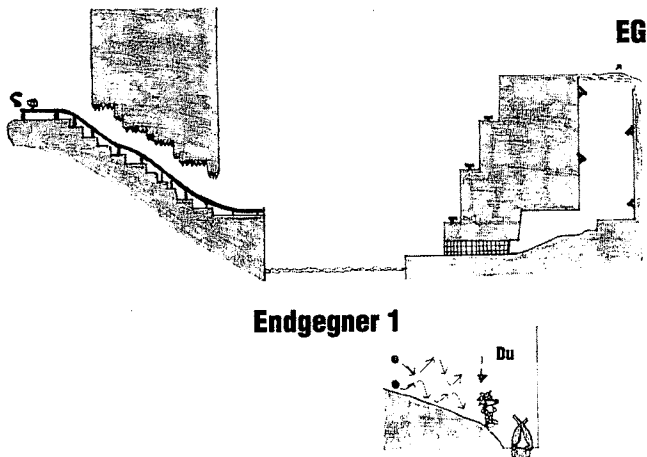
Underground Zone, Level 1



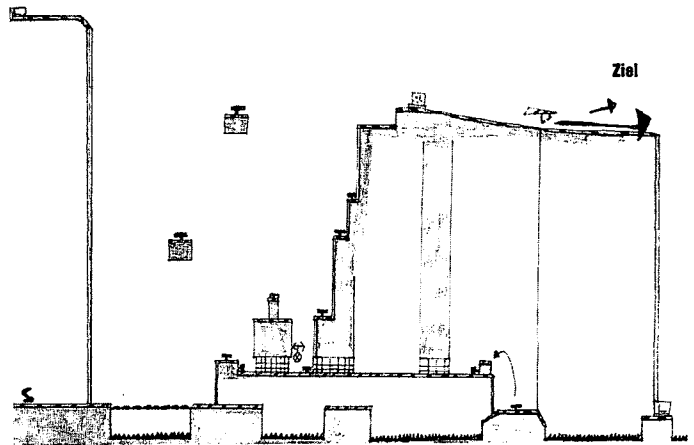
Underground Zone, Level 2



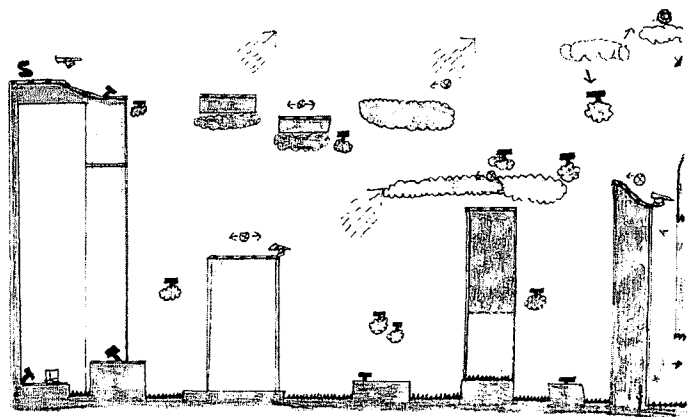
Underground Zone, Level 3



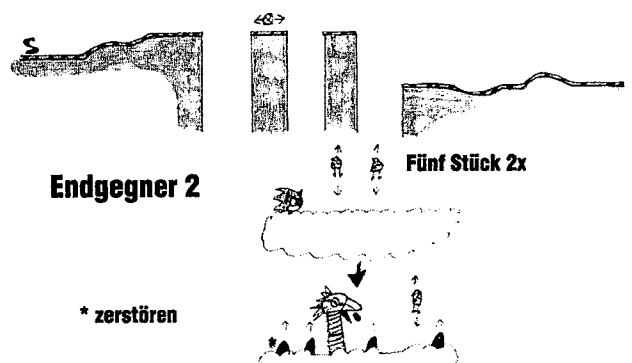
Sky High Zone, Level 1



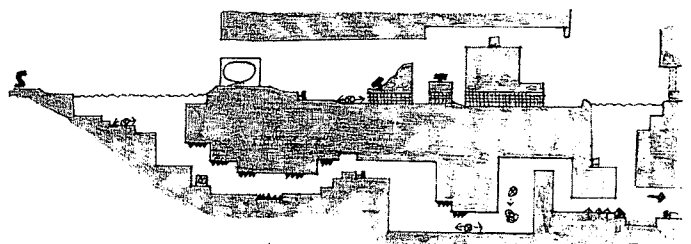
Sky High Zone, Level 2



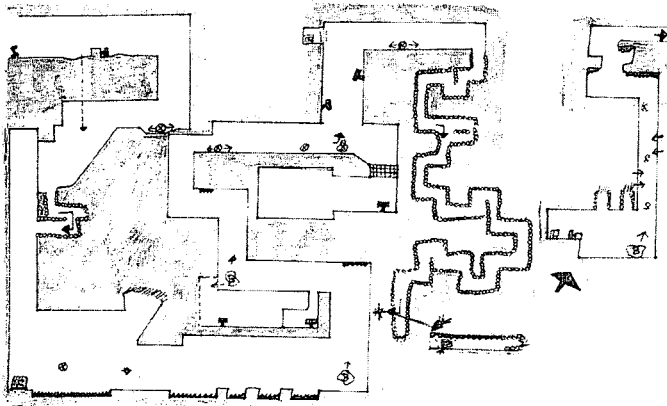
Sky High Zone, Level 3



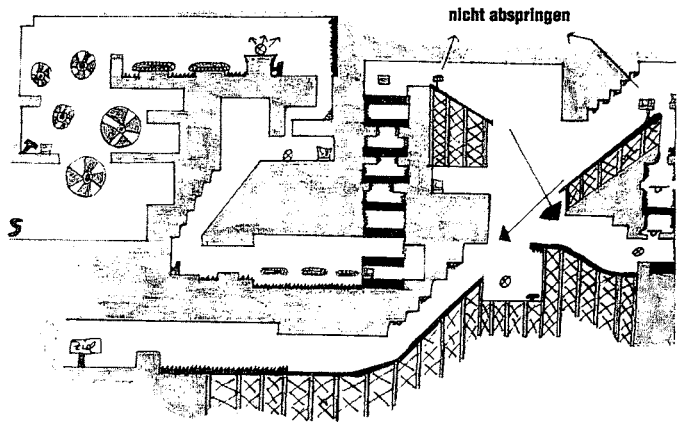
Aqua Lake Zone, Level 1



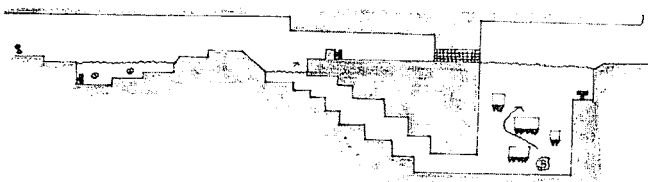
Aqua Lake Zone, Level 2



Gimmick M. T. Zone, Level 1



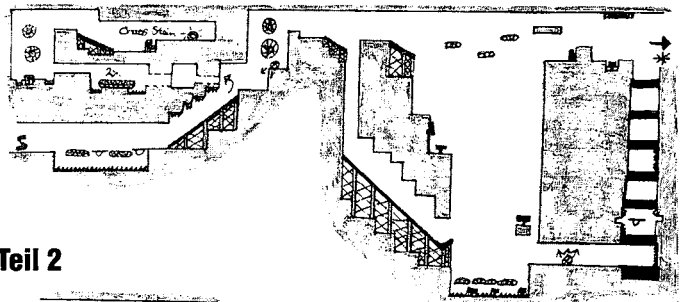
Aqua Lake Zone, Level 3



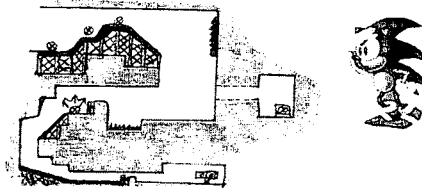
Endgegner 3



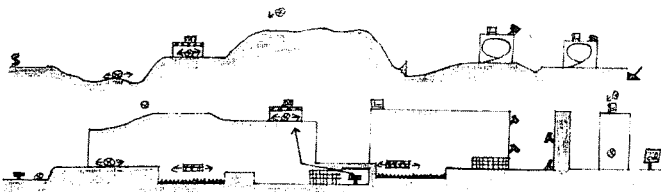
Gimmick M. T. Zone, Level 2



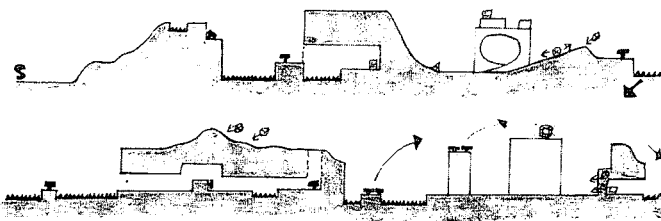
Teil 2



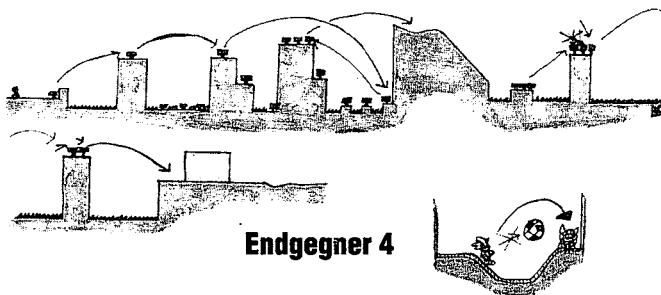
Green Hill Zone, Level 1



Green Hill Zone, Level 2



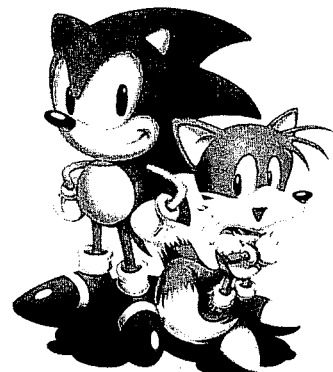
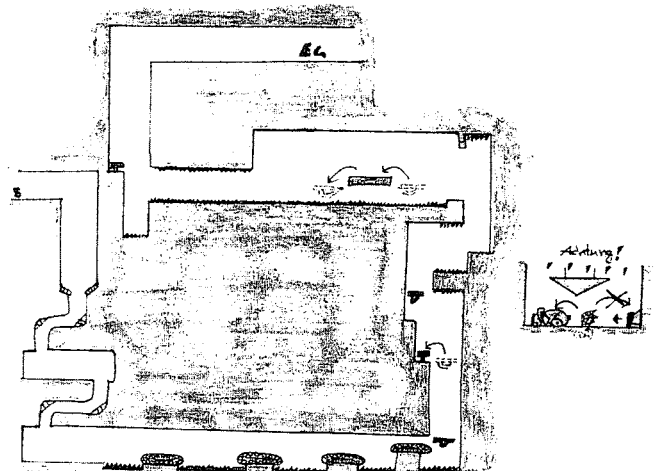
Green Hill Zone, Level 3



Endgegner 4

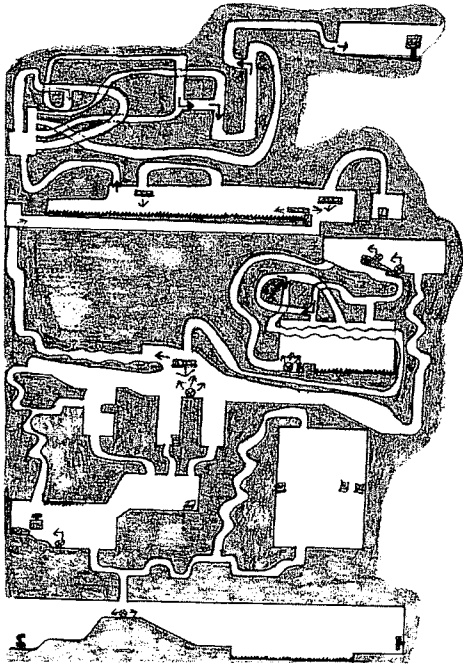


Gimmick M. T. Zone, Level 3

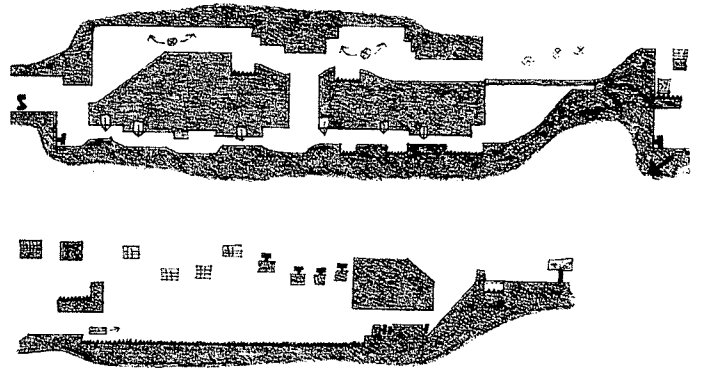


INTERFACE

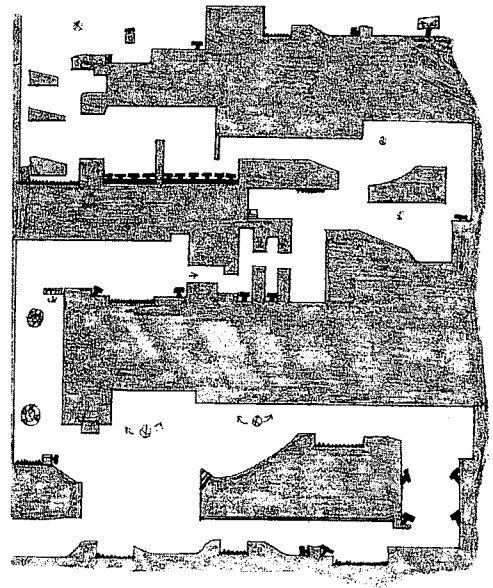
Scrambled Egg Zone, Level 1



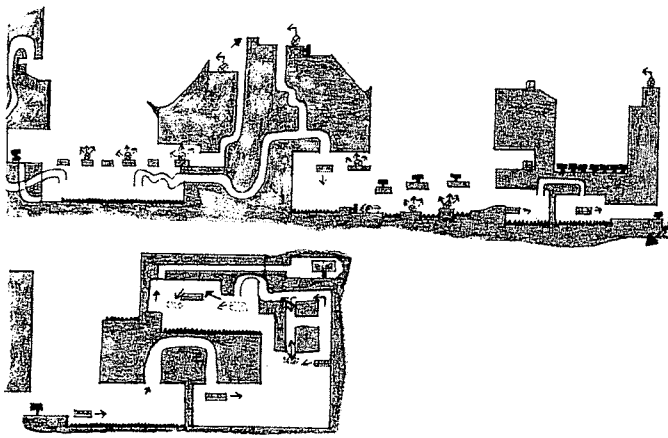
Crystal Egg Zone, Level 1



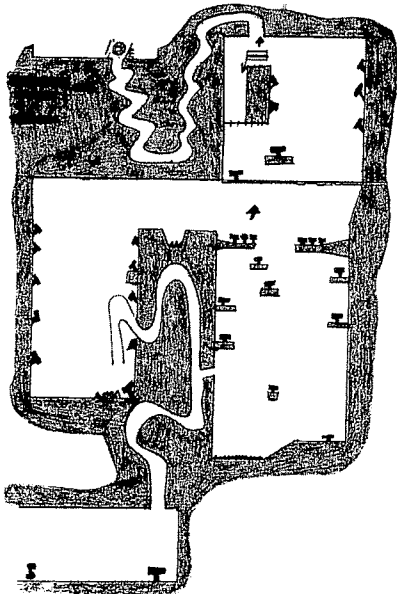
Crystal Egg Zone, Level 2



Scrambled Egg Zone, Level 2

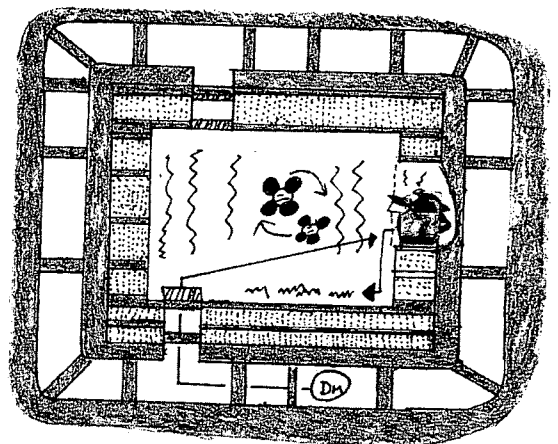


Scrambled Egg Zone, Level 3



Crystal Egg Zone, Level 3

Dr. Ivo Robotnik



Bad'n'Rad (Game Boy)

Eine sehr umfangreiche Komplettlösung zum *Skate or Die*-Spiel hat uns Jens-Peter Heinrichs aus Trossingen geschickt.

Level 1: Roadkill Avenue

Gleich am Anfang rollen zwei Autoreifen auf Euch zu. Habt Ihr diese Stelle gemeistert, geht es bergab. Am Ende springt Ihr nach rechts, um nicht in einen Abgrund zu stürzen. Bei den herabfallenden Blumentöpfen duckt Ihr Euch, über dem 2. Abhang findet Ihr das Extraleben. Gegen Ende des ersten Abschnitts nehmt Ihr es mit zwei Slice Alots auf: Der eine bewacht die Tür, der andere kommt auf seinem Skateboard von links angerollt. Danach stellt Ihr Euch an die Tür, die sich nun öffnet. Bevor Ihr den Abgrund überwindet (von einer zur nächsten Plattform springen), weicht

Ihr den beiden Cops aus. Bei den Nadeln abwechselnd ducken und über die Cops springen, sonst bleibt der Endgegner – der "Not So Happy Clown" – im Dunkeln. Stellt Euch an den Punkt. Wenn der Obermütz mit Bällen wirft, springt Ihr drauf oder duckt Euch. Jeder Ball, den Ihr erwischt, prallt gegen den Pseudo-Clown.

Level 2: Panic City Boardwalk

Bleibt die meiste Zeit auf dem linken Damm, sonst erfassen Euch die Wellen. Zu Beginn des Levels rollen Euch ein paar Fässer von der linken Seite entgegen, über die springt Ihr. Wenn die Pfeile erscheinen, fahrt Ihr in die angegebene Richtung, um nicht in eine Falle zu rasen. Bei der Brücke am unteren Bildschirmrand begeben Ihr Euch an das rechte Dammufer – andernfalls greift Euch der Angler. Gegen Ende des Levels weicht Ihr ein paar Dornen aus, dann wagt Ihr einen großen Sprung. Das **Extraleben** gibt's vor der zweiten Brücke.

Level 3: The Smelly Gross Blechie Sewer

Springt über die Ratten, die aus den Abflüßrohren herauskrabbeln. Nach der porösen Brücke (Beilung!) begegnet Ihr zwei Seeschlangen und mehreren Horrendous Harpoon Dudes. Über die Harpunen springt Ihr einfach hinweg. Aus den Abflüßrohren dahinter fließen giftige

Abwässer heraus, die Ihr nicht berühren dürft. Später folgen Treibminen: Auf keinen Fall anfassen – springt, sowie sie ganz unten sind. Hinter einem Sonic Boomer (3. Extraleben) und zwei Seeschlangen erscheint eine Passage mit Dornen an der Decke und kleinen Plattformen unter Euch. Fahrt hindurch und schaltet die beiden Sonic Boomers vor



VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

FANDANGO

inb. U.G. G.m.b.H.

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATINEN NEO GEO TURBOGRAFX MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEROY GAME GEAR AMIGA PC US IP PC ZEITSCHRIFTEN

PC-ENGINE S-NES

PC-DENJIN	19.	DESERT STRIKE
AEROBLASTER	129.	SUPER SWIV
PKID I	19.	MARIO KART DT
SLIME WORLD	89.-	SUPER ALESTE us
R-TYPE I	25.-	FACEBALL 2000
TECMO SOCCER	19.	AXELAY
TITAN	49.	STAR WARS
CORYOON	129.	MICKEY MOUSE
OVERHIDE	129.	RAMPART
MOMATAKO 32	19.	STAR FOX
ALZADICK	49.	JAMES BOND Jr
SOLDIER BLADE	99.	DEVIL CRASH
GUNHED	139.	ZAN II
ALIEN CRUSH	129.	AMANZING TENNIS
ZERO WINGS	99.	TERMINATOR
MONSTER PAD	11.	MARIO PAINT+MAUS
OUT RUN	129.	WING COMMANDER
BOMBERMAN 93	19.	OUT OF THE WORLD
LEMMINGS	89.-	BLUES BROTHER
BOX I	13.	SUPER CUP SOCCER
YASKA	19.	EARTH LIGHT
MOTORRODER MC	179.	CHAMPION BOXING
DUNGEONMASTER	119.	SUZUKI FI
POWERSPORTS	119.	LEMMINGS
SONSON II	59.	MUSYA
BOMBERMAN	19.	SUPER ALESTE
BROWNING	49.	DINOCITY
GOMOLA SPEED	25.	SDUNK SHOT
SKWEEK	49.	ACHOBAT MISSION
WONDER MOMO	33.	SYVALION
STAR SOLDIER	59.	BLUES BROTHERS
SUPER RAIDEN	59.	HARLEY'S ADVENT.
GENOSIDE	69.	TEST DRIVE II
NAXAT SOCCER	69.	RIVAL TURF
BUILDERLAND	69.	SOUL BLADER
TAYHEKI	69.	XARDION
NEW ZEARLAND	69.	
IMAGE FIGHT	59.	
MEHR ALS 250 TITEL		
AUF LAGER		

GAMEBOY AMIGA PC
PLATINEN AUF ANFRAGE

MEGA-DRIVE

129.	THE FLINTSTONES
129.	WONDERDOG US
99.	THUNDER STORM US
129.	SONIC 2
129.	BIO HAZARD
139.	LAND STALKER
139.	SOL FEACE CD JP
139.	TIME GAL CD JP
129.	ERNEST EVENT
39.	TWISTED FLIPPER
129.	MC KIDS
139.	CYBERCOOP
39.	BLACK HOLE CD
129.	TERMINATOR
129.	LOTUS
99.	ROAD RASH 2
129.	MAGICAL HAT
129.	STEEL EMPIRE
129.	CAPTAIN AMERICA
99.	STEEL TELONS
119.	LHX CHOPPER
99.	B-BOMB
99.	INDIANA JONES
99.	TALESPIN
69.	WING COMMANDER
129.	METAL FANGS
129.	AFTERBURNER 3 CD
129.	ROAD RIOT
119.	NPHL HOCKEY 93
119.	AQUATIC GAMES
139.	FERRARI GRAND PK
129.	KRUSTY FUN HOUSE
129.	WOLFCILD CD US
99.	NIGHT THRAP CD US
69.	SEWER SHARK CD US
79.	CHUCK ROCK CD US

TURBO GRAFX

119.	SPRIGGAN
99.	GUNHED
59.-	PARASOL STARS
99.	DEVIL CRUSH
119.	NEUTOPIA 2
119.	SPLATTERHOUSE
109.	WONDEHBOY 3
119.	FALCON
109.	YO BRO
119.	JACKIE CHAN
119.	AIR ZONK
99.	BOMBERMAN
99.	LEGENDARY AXE 2

LYNX

69.	LEMMINGS
69.	CABAL
69.	NFL FOOTBALL
69.	JOUST
75.	STEEL TALONS
69.	BASEBALL HEROS

GAME GEAR

69.	ALIEN 3
69.	SONIC 2
69.	STREETS OF RAGE
69.	HC CAR
69.	PREDATOR 2
69.	BATMAN
69.	CUCK HOCK
69.	MARBLE MADNESS
59.	PUTT u PUTTER

APOLLO JOYSTICK
MIT ADAPTER F.
MD, SF, NEO GEO,
PC-ENGINE, MAK
179.

NEO GEO

499.	VIEWPOINT
399.	ART OF FIGHTING
329.	WORLD HEROES

HARDWARE

299.	SNES US
199.	SNES DT
749.	TURBO DUO
299.	TURBO GRAFX
499.	TURBO EXPRESS
199.	LYNX
249.	MEGA DRIVE
699.	DUO JP
299.	PC-ENGINE
499.	GT

SONSTIGES !!!

Video Cassetten mit
Spieldemos f. PC-
Engine, NEO GEO,
Mega Drive, Super
Nintendo 15.-

T-Shirts mit Motiven
von Streetfighter II 17.-

Preisänderung und Irrtum
vorbehalten.
Umtausch ausgeschlossen
(ausser defekte Ware)
Bitte prüfen Sie die
Kompatibilität mit Ihrem
System.
Versandkosten Ausland:
15.-DM (Vorkasse)

HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER

der Tür zum Endgegner aus. Beim Obermütz immer an Punkt (A) stehenbleiben. Sobald Mister Wart Monger auftaucht, nehmt ihr Anlauf und springt gezielt auf seinen Kopf. Dem Fisch weicht ihr an Punkt (A) im Sprung aus. Wiederholt's bis der Endgegner explodiert.

Level 4: Bionic Lester's Scab Canals

Zuerst springt Ihr über ein paar Mauern, wobei Ihr Euch am rechten Bildschirmrand aufhalten solltet. Aus manchen Löchern strömen Ratten, über die Ihr springt. Wenn eine Röhre vor Euch auftaucht, duckt Euch und fahrt hindurch. Später rollt eine Walze an, die Euch zu einem Pfannkuchen verarbeiten will. Gebt Gas und achtet auf die Mäuse auf der Fahrbahn. Fahrt in die Mitte des Bildschirms und überwindet den gewaltigen Abgrund. Das **Extraleben** findet Ihr zwischen den zwei letzten Rohren.

Level 5: Scratch'n Biff Mountains

Am Anfang greift Euch ein Adler an, dem Ihr ausweichen könnt, sobald er am unteren Bildschirmrand erscheint. An manchen Stellen schnellen Nadeln aus der Wand – über die springt Ihr hinweg oder weicht aus. Auf dem Highway gibt es einige brüchige Straßenabschnitte, die leicht erkennbar sind. Später nähert Ihr Euch einem Tunnel, auf der linken Seite ist ein **Extraleben**. Jetzt kommen Euch zwei Nadelwände von beiden Seiten entgegen. Sammelt die Dosen rechts der Bildschirmmitte ein, um heil herauszukommen. Am Ende des Levels wird noch einmal Eure Sprungsicherheit gefordert – Ihr müßt auf ein Drahtseil springen.

Level 6: The Rat Cave

Im ersten Abschnitt erwarten Euch Abgründe, Flammenwerfer und ein Sonic Boomer. Im zweiten geht's bergab: Rechtzeitiges springen und ducken ist gefragt, um nicht in die Nadeln zu fallen. Hinter dem Abhang springt Ihr mehrmals, um die Tür zu erreichen. Anschließend kommt Ihr an mehrere Plattformen und eine

Nadeldecke, die regelmäßig herabkommt. Im nächsten Abschnitt geht's wieder bergab: Ertledigt die beiden Igelmutanten am Ende, damit der letzte Abschnitt folgt – bergab und nach links. Weicht allen Dornen durch geschicktes Springen und Ducken aus. Gegen Ende gibt es ein **Extraleben**. Bionic Lester, der Obermütz dieses Levels, stellt sich nun vor. Sobald er nach (B) springt, greift Ihr von (C) aus mit einem gut gezielten Sprung an. Verkrümelt Euch nach (A) oder (D), während Lester von links-oben schießt. Hüpfet er nach (C) springt Ihr von (A) auf ihn, steht Ihr bei (D), wartet ihr ab. Jetzt wieder nach (A) oder (D) fahren, um erneut anzugreifen, wenn Lester nach (B) springt.

Level 7: The Infamous Ramage Stage

In diesem Level ist Euer Können in der Half Pipe gefragt. Im Half

Pipe Aufzug müßt Ihr Euch an den richtigen Stellen ducken: Links-oben, links-unten, rechts-unten und links-unten. Wenn Ihr das überlebt habt, skatet Ihr nach links, um ein paar Extras einzusammeln. Fahrt wieder nach rechts, bis Ihr zum nächsten Aufzug kommt. Ebenda immer von links nach rechts schwenken, um nicht in die Schüsse zu fallen. Ist der Aufzug oben angekommen, fahrt Ihr nach links, bis eine Wand auf Euch herunterkommt. Springt einfach gegen die blinkenden Lichter. Rollt weiter nach links bis zum nächsten Aufzug. Wartet links-oben, bis der Aufzug nach oben fährt. Danach duckt Euch: Links-oben, links-unten, rechts-unten, links-unten, links-unten. Wenn Ihr von dort nach links schaut, findet Ihr ein paar Extras. Wendet Euch dann nach rechts, El-

rad wartet auf Euch. Bleibt zuerst links oben stehen bis das Bad Rad Gun einmal geschossen hat. Skatet dann geduckt unter dem Schaufelrad hindurch auf die rechte obere Seite. Sobald das Rad Gun geschossen hat, rast Ihr wieder nach links oben und wartet, bis das untere Rad vorbeigerollt ist. Jetzt wiederholt Ihr den Vorgang noch einmal. Es folgt eine Nadeldecke, die einen Schacht freigibt (auf der linken Seite findet Ihr ein **Extraleben**). Ihr landet in der Mitte einer Half Pipe. Elrad, the Evil One kommt von oben herabgeschwebt. Wenn Ihr bei (A) steht und Erald an Euch vorbeischwebt, springt Ihr zuerst auf den linken Löwenkopf und dann auf seinen eigenen. Das gleiche führt Ihr von (D) aus, wenn er bei (C) ankommt. Achtet immer auf die Flammen der Löwenköpfe.

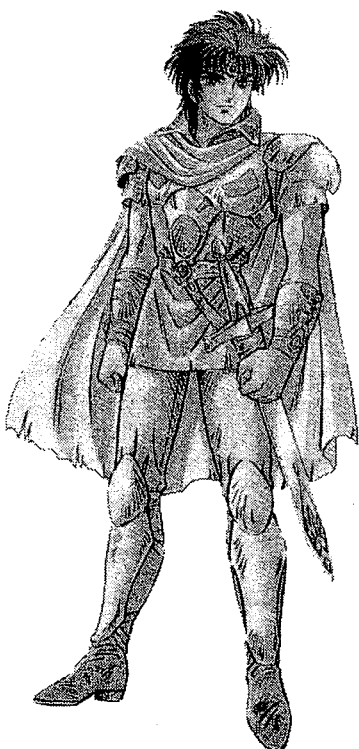


Flinke Finger

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

Battleclash (Super Nintendo)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim ist einer der wenigen Super-Scope-Besitzer, der unseren Lesern gerne zur Hand geht. Hier sein Tip: Zuerst schließt Ihr Joypad 1 ans Grundgerät an und drückt im Titelbild Button L und Select gleichzeitig. Schließt nun das Super Scope an und justiert es, danach erscheint als Belohnung ein Menü, in dem Ihr den **Schwierigkeitsgrad** einstellen könnt.



Super Buster Bros. (Super Nintendo)

Die versteckte **Levelanwahl** von *Super Buster Bros* (in Japan heißt's *Pang* fand Gerhard Koros aus Haslach heraus: Wenn Ihr im Titelbild Start drückt, erscheint der "Select Game"-Screen. Hier drückt Ihr L, R, R, L, oben und unten: Dadurch erscheint zwischen den Bildern eine Zahl, die den Level anzeigt. Die Einstellung nehmt Ihr per Steuerkreuz vor.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Wie Ihr im "Time Trial Mode" die letzten **fünf Strecken anwählt**, verrät Euch Gerhard Koros aus Haslach: Schaltet in den besagten Modus und laßt den Pfeil auf die Strecke links-oben zeigen. Drückt nun auf dem Joypad L, R, L, R, L, L, R, R, A, Select und abschließend Start.

Sim City (Super Nintendo)

Mehr Geld gefällig? Matthias Hanse aus Kulmbach hat uns geschrieben, wie's funktioniert: Bis zum Dezember gebt Ihr all Euer Geld aus und reduziert jeden Fond auf 0%. Am Ende des Jahres erscheint der Steuerbildschirm. Jetzt haltet Ihr die Taste L gedrückt und geht aus dem Screen heraus. Bei gedrückter L-Taste schaltet Ihr erneut ins Steuermenü und erhöht



die Fonds auf 100%, die Steuern auf 7%. Verlaßt den Screen wieder und Ihr habt ein Plus von läppischen **999.999 Dollar!**

Sonic Blastman (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach verrät Euch, wie Ihr den **Very Hard Modus** aktiviert. Drückt im Titelbild die Buttons L und R. Wenn der Urschrei ertönt, hat's geklappt.

Faceball 2000 (Super Nintendo)

Das **Optionmenü** versteckt sich im Anfangsbildschirm

des "Cyberzone"-Levels. Dort haltet Ihr die Knöpfe L und R gedrückt und betätigt Start. Im Optionmenü lassen sich Leben, Bewaffnung, Schüsse, Geschwindigkeit etc. einstellen. Auch das ein Tip von Stefan Hartmann aus Ilvesheim.

Skülljagger (Super Nintendo)

Wer die Anleitung aufmerksam liest, erfährt auf Seite 11, daß Wit's Name in Wirklichkeit R. L. Wright lautet. Genaugenommen ist das nicht nur sein Name sondern auch ein Code, der Euch **geheime Tips** zum Spiel gibt. Wie? Wenn die Inselkarte am Anfang eines Levels erscheint, drückt Ihr die Buttons R, L, R und der Text erscheint. Auch diese Erleuchtung hatte Stefan Hartmann aus Ilvesheim.

SNES MEGA-DRIVE GAMEBOY NEO-GEO

FAIRE PREISE
24 STUNDEN LIEFERUNG
NEU- UND GEBRAUCHTMODULE
FACHMÄNNISCHE BERATUNG
STAMMKUNDENNACHLASS
PROBESPIELEN

...und wenn Sie uns nicht glauben...
 ...rufen Sie doch an!

DIGITAL DREAMS
 Tel. 07141/870814

-DIGITAL DREAMS- Inh. S.Kiesel Lortzingstr. 13 7140 Ludwigsburg

Wir Verleihen auch III!

7407 Rottenburg
Kirchgasse 6

Games World

Video & Computergames
 Laden und Versand

NEW GAMES

MEGA DRIVE: Fatal Fury, Shinobi 2, Street of Rage 2, S-NES: Tiny Toon, Star Wars, Batman, Tom & Jerry, GameBoy: Marloland 2, Final Fantasy Sage a.A., usw...

Wir führen alle Neuheiten für alle Systeme. Vorbestellung möglich!

WAW... GEBILDETE PREISE BEI MEINER GAMESWORLD. RUFT EINFACH AN!!!

Tel.: 07457/5534 von 8.00 bis 20.00 Uhr
 07472/43514 von 14.30 bis 18.30 Uhr
 Lieferung per N.N. zzgl. 8.- DM Porto

MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

SN Street Fighter II 89,-
 MD Aquatic Games 89,-

Mega Drive		Super-Nes	
Indianer Jones	US 119,-	Prince of Persia	US 129,-
Sonic 2	DT 95,-	Mickey Mouse	US 139,-
Chakan	US 109,-	Road Runner	US 119,-
Streets of Rage II	DT 99,-	Monopoly	US 119,-
Tale Spin	DT 99,-	Super Star Wars	DT a.A.
Ariel	DT 99,-	Sim City	DT 109,-
Deadly Moves	US 119,-	Robocop 3	US 129,-
Mickey & Donald	DT 99,-	Final Fight	US 119,-
Ecco (Dolpin)	DT 109,-	Wing Commander	US 129,-
Ex Mutans	US 119,-	Addams Family	US 129,-
Risky Woods	US 119,-	Home Alone	US 109,-
Galahad	DT 109,-	Gods	US 129,-
Power Monger	US 109,-	Probotector	DT 129,-
NHLPA Hockey 93	DT 109,-	Super Battle Tank	US 119,-
Bio Hazard Battle	US 109,-	Jimmy Connors	US 119,-
Monopoly	US 119,-	NHLPA Hockey 93	US 119,-
Thunder Force 4	DT 109,-	Lethal Weapon	US 129,-
Gem Fire	US 129,-	Harley's Hum.	US 119,-
Predator 2	US 109,-	Spider-Man	US 129,-
Action Replay	139,-	Action Replay	139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.
 Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr (04106) **7 59 62**
 Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr (04106) **7 81 20**

Code geknackt

Täglich erstrecken mich mehrere Kilo Passwort-Komplettlösungen über meinen Schreibstisch; und trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Die passenden Codes zum Unterwasserabenteuer des liebenswerten Delphins hält Harald Schweiggl aus Innsbruck bereit.

Level	Code
1	YQNAINCY
2	XGHEINCL
3	TYAIINCW
4	VIZGSZFE
5	HLGSSZFM
6	ELJHVZFE
7	WYRDVZFN
8	PYVWXREW
9	DKJZUREK
10	XAWGVREP
11	PLUKXREW
12	EHOXREF
13	FZEHXREH
14	BIOSXREH
15	ECFWAPEA
16	HHZZAPEF
17	BMSDBPEC
18	FJKIBPEA
19	QRVJGPLR
20	PSCGKMLW
21	XXJCKMLM
22	LNSNLMLL

Jaki Crush (Super Nintendo)

Ein Paßwort um bei der japanischen Importversion der *Devil Crash*-Umsetzung mehr als **130 Kugeln** zu bekommen (der Zähler zeigt 88), kennt Gerhard Koros aus Haslach. Es lautet: **CG444445**

Super Dragons Lair (Super Nintendo)

Gerhard Koros meldet sich wieder zu Wort: Er hat uns die Paßwörter aller Spielabschnitte geschickt.

Level	Code
2	1 2 3 4 5 6 7 8 - A - B - D C -
3	1 2 3 4 5 6 7 8 - - B - C - D A
4	1 2 3 4 5 6 7 8 - C D - - A - B

Chuck Rock (Game Gear)

Die Paßwörter stammen von Kristian Zieger aus Oldenburg.

Level 2	7GO9M
Level 3	NN6E3
Level 4	84AKC

The End

HIGH SCORES

Alle Wertungen sind schon da

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielwertungen früherer VIDEO GAMES-Ausgaben findet.

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
13	Ace Striker	J. League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
48	Alien 3	Acclaim	3/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
71	Bomb Jack	Infogrames	11/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgerime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Cavenoire	Konami	2/93
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
44	Elevator Action	Taito	2/92
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F15-Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit The Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
80	Lemmings	Sunsoft	2/93
80	Looney Tunes	Sunsoft	2/93
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	NailUn Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Taito	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91

Fortsetzung auf S. 74

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 73

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse	A.S.C.	1/93
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	SnoopyUs Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	SpankyUs Quest	Taito	7/92
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
88	Super Mario Land	Nintendo	1/91
89	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus The Fox	Titus	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
77	Wave Race	Nintendo	3/93
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
83	Klax	Tengen	2/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	U.S. Gold	10/92
37	Out Run Europe	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
64	Prince Of Persia	Domark	2/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	Shinobi 2	Sega	2/93
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
X 37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
X 86	Actraiser	Enix	12/92
X 73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
X 74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
X 80	Another World	Interplay	2/93
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
X 80 X	Axelay	Konami	11/92
X 47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlas	10/92
X 51	Cameltry	Taito	9/92
X 83 X	Castlevania	Konami	1/92
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
X 79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
X 70	Darius Twin	Taito	2/91
X 82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
X 80	Dinosaurs	Irem	9/92
X 20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
40	Drakkhen	Kemco	6/92
X 75	Dunk Shot	Halken	9/92
X 64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
X 52	Euro Football Champ	Taito	11/92
X 65	Exhaust Heat	Seta	6/92
X 85	F-Zero	Nintendo	1/91
X 54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
X 59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
X 88	Final Fantasy 2	Square	1/92
X 73	Final Fight	Capcom	1/91
X 79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
X 42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
X 72 X	Gradius 3	Konami	1/91

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
65	Berlin Wall	Kaneko	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders Of Oasis	Sega	3/93
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
42	Indy 3	U. S. Gold	2/93

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
39	Gun Force	Irem	11/92
X 77	Harley Humongous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
X 37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	THQ	2/93
X 71	Hook	Sony	9/92
X 46	James Bond Jr.	THQ	1/93
X 90	Jimmy Connors	Ubisoft	1/93
X 70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	John Madden '93	Electronic Arts	2/93
X 42	King Of Monsters	Takara	10/92
70	Kiki Kaikai Ninja	Natsume	3/93
X 58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
X 91	Lemmings	Sunsoft	6/92
X 83	Magical Quest	Capcom	1/93
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
X 40	Musya	Datam Ploystar	7/92
X 81 X	Mystical Ninja	Konami	4/91
59	NBA Allstar Challenge	LJN	3/93
88	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	2/93
X 90 X	Parodius	Konami	1/93
X 62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
X 56	Phalanx	Kemco	10/92
X 77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
X 77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
X 11	Pit-Fighter	THQ	6/92
X 75	Prince Of Persia	NCS	10/92
X 55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
83	Push Over	Ocean	3/93
64	Q-Bert	NTVIC	2/93
X 79	Rampart	Electronic Arts	11/92
X 22	Road Riot	THQ	2/93
X 44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
X 68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
39	Skulljagger	ACS	2/93
X 62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
X 60	Space Football	Triffix	8/92
X 63	Spiderman	Acclaim	10/92
X 75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
X 90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
X 54	Strike Gunner	Athena	7/92
X 67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
X 86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
X 55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
X 53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
X 67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
X 88	Super Formation Soccer	Human	1/92
X 84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
X 91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
X 94	Super Mario World	Nintendo	1/91
X 69	Super Off Road	Tradewest	2/92
X 72	Super Pang	Capcom	10/92
X 90 X	Super Probotector	Konami	10/92
X 62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
X 80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
X 80	Super Star Wars	Lucasfilm Games	2/93
X 71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
X 69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
X 86 X	Tiny Toons	Konami	3/93
X 75	Top Racer	Kemco	6/92
X 79 X	Turtles in Time	Konami	9/92
X 75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
X 72	Wing Commander	Mindscape	2/93
X 56	Wings 2	Namco	10/92
X 78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
X 64	Yaki Crush	Naxat	3/93
X 91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvelius	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
84	Klax	Domark	8/92
80	Lemmings	Probe	1/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
57	Master Of Darkness	Sega	1/93
84	Mickey Mouse 2	Sega	1/93
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
80	Sonic 2	Sega	1/93
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	2/93
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 - Megablaster	Imageworks	3/91

EUROGAMES

Total starke Spiele - auch für europäische Geräte. Liste anfordern!

GameBoy

Z.B.: Alien 3 69.->Days of Thunder 67.->Dynablasters 58.->F1 Race 67.->Heavy Weight Champ. 67.->Incred. Crash Dummies 66.->Mickey's Dang. Castle 67.->Miner 20-49er 56.->Palamedes 48.->Power Mission 67.->Ren & Stimpy 67.->Speedball 2 58.->Star Trek 67.->Tazmania 58.->Trax 67.-

SegaMega

Z.B.: AeroBiz 140.->Crüe Ball Flipper 115.->Desert Strike 101.->Global Gladiators 123.->Gods 144.->Indiana Jones 3 116.->Keeper of Gates 137.->King of Monsters 107.->Lemmings 1 115.->LHX Attack Chopper 115.->Populous 1 125.->Powermonger 114.->Risky Woods 110.->Road Rash 2 110.->Summer Challenge 107.->Sunset Riders 96.->Talespin Advent. 90.->Thunder Force 4 88.->Tiny Toons Adventure 101.->Uncharted Waters 148.->Warsong 142.->WWF Super Wrestlingmania 115.->Xenon 2 96.-

Super NES

Z.B.: Adaptor US/Euro 34.->Brawl Brothers 132.->Dragons Lair 3 119.->Dungeon Master 151.->F-Zero 95.->Goals 142.->Humans 140.->Kawasaki Caribbean 140.->King Arthurs World 123.->Lethal Weapons 121.->Pilot Wings 95.->Push Over 115.->Railroad Tycoon 129.->Sim Earth 142.->Sonic 2 121.->Street Fighter 2 95.->Sup. Combatribes 148.->Sup. Strike Eagle F15 129.->Sup. Turrican 101.->Tiny Toons 129.->Ultima F. Prophet 142.->Utopia 126.->Wing Commander 134.->Wolfchild 123.-

...dazu alle anderen Games aus England & USA, die überhaupt lieferbar sind!

VideoGames

50% SHOP

Das ist neu! Das ist gut für Buer Taschengeld! An- & Verkauf auf SecondHand-Basis:

Ein mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt - und unsere "VideoGames" - News kommt sofort zu Ihnen: bitte Konsolen-Typ angeben: Dort finden Sie alle Infos, wie Sie bei EuroGames an die besten Games kommen!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 24. 2. 93 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Wenn Sie lieber telefonieren: Mo - Fr 10-12.30 - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern, so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 11.-). Servus Austria, Gruenzi Schwyz, Gao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland: per Nachnahme, -15% Steuer, +NN-Vers.Kst.

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten VideoSpiele.
Fachhändler seit 1985.



A
C
H
I
N
L
B
L
P

HIGH SCORES

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
65	Arch Rivals	Sega	1/91
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Flying Edge	2/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki	Sega/Capcom	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	SageUs Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
70	DragonUs Eye	Home Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
69	Exile	Reno	6/92
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
54	G-Loc	Sega	1/93
76	Gaijares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
70	Galahad	Electronic Arts	1/93
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancer	NCS	9/92
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
40	Home Alone	Sega	12/92
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	Ishido	Accolade	1/91
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
79	Joe Montana 3	Sega	1/93
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
84	John Madden '93	Electronic Arts	1/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	Klax	Tengen	1/91
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92

Video ★ fairplay ★ Games

Super NES

Death Valley Rally
NHLPA Hockey
Out of This World
Lethal Weapon
Exhaust Heat 2
Star Wars

NEO-GEO

Sengoku 2
Super Side Kick
u.v.a.

MEGA-DRIVE

Ecco the Dolphin
Tale Spin
Sonic 2
Another World
World of Illusion
NHLPA Hockey

Fairplay Videogames

Frischelnerstraße 8
W-4156 Willich 1

021 54/4 00 96

NEU SCHWEIZ! SCHWEIZ! NEU

FUTURE GAMES

P.O. BOX 64
CH-9478 AZMOOS
TEL./FAX:
081/7832409

SEGA MEGA DRIVE

MAGNUM SET + 4 Sp. + 2 PADS 349.-
THUNDERFORCE 4 99.-
SONIC 2 89.-
SUPERMAN 109.-
WORLD OF ILLUSION 89.-
TERMINATOR 2 99.-
AQUATIC GAMES 75.-
DONALD DUCK JP 45.-
ECCO THE DOLPHIN DT 99.-
RISKY WOODS 99.-
PGA TOUR GOLF 2 A.A.

GAME GEAR

SONIC 2 69.-
STREET OF RAGE 69.-

SUPER NINTENDO

GRUNDGERÄT DT+MARIO 4+RGB A.A.
LEGEND OF ZELDA 3 DT 95.-
SUPER GHOULS'N GHOSTS DT 105.-
JOE+MAC (CAVEMAN NINJA) DT 119.-
MARIO PAINT + MOUSE DT 115.-
JIMMY C. PRO TENNIS TOUR A.A.
PARODIUS A.A.
DESERT STRIKE A.A.
MAGICAL QUEST A.A.

GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2 DT 69.-

NEO GEO

ART OF FIGHTING A.A.

PREISE IN SFR. VERLANGEN SIE NOCH HEUTE UNSERE GRATISLISTE!

TEL/FAX: 0041 (081) 7832409

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
70	Merces (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
84	Musha Aleste	Compile	1/91
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
62	Side Pocket	Data East	1/91
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydride	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Flying Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
59	Uncharted Waters	Koel	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91

Fortsetzung auf S. 78

POWER-GAMES

Die neuesten Mega-Drive-Titel lieferbar:

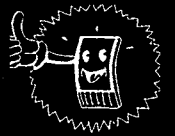
! Alle Module mit deutscher Anleitung !

Ariel - Die Meerjungfrau	94,- DM	Sonic 2	94,- DM
Batman Returns	94,- DM	Streets of Rage 2	94,- DM
Bio Hazard Battle	114,- DM	Thunderforce 4	114,- DM
Indiana Jones	114,- DM	WWF-Wrestlemania	114,- DM
Micky & Donald - World of Illusion	94,- DM		

POWER GAMES Nur Versand, kein Laden!
 Aachener Straße 96 **Tel./Fax: 0 24 05/8 39 40**
 W-5102 Würselen Montag - Freitag 13.00 - 19.00 Uhr

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

**Kommen Sie in das Videospiel-
fachgeschäft in Berlin:
DOUBLE TROUBLE**



Hauptangebot: Mega Drive und Super NES-Spiele aus Deutschland, Japan und USA! Günstige Preisangebote in großer Auswahl!
Auch Ankauf gebrauchter Titel.

Spieleverleih: Mega Drive * Master System * Super NES * NES *
insgesamt über 500 Titel im Angebot.

**ÖFFNUNGS-
ZEITEN:** Mo., Di., Mi., u. Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr, Do.: 12.00-19.30 Uhr,
Sa.: 10.00-13.00 Uhr, langer Sa.: 10-15 Uhr.

Laden: Reichenbergerstr. 88, W-1000 Berlin 36, Tel.: 0 30/6 18 83 91,
Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den
129er Bus Richtung Roseneck, Station: Glogauerstr.

Club: Werden Sie Mitglied im DOUBLE TROUBLE-Club. Adresse:
Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, W-1000 Berlin 47.
Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im Laden einkaufen
zu können!

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

- Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben
und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
1000 Berlin 62

0 30/7 81 15 36

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,
besucht unser Ladengeschäft!

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

Spieleverleih/Verkauf · Fachberatung

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 77

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	World Of Illusion	Sega	1/93
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
62	Donkey Kong Classic	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlas	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91

NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Acclaim	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battleloads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92

GAMEBOX

Spannende Video Games -
natürlich nur aus der **GAMEBOX**

05 51/48 72 22

Unser Angebot des Monats!

SNES - Tiny Toon - dt. - DM 124,90

GB - Mystic Quest - dt. - DM 64,90

MEGA DRIVE - Tiny Toon - dt. - a.A.

Shop/Versand:

Weender Str. 85

3400 Göttingen

Tel.: 05 51/ 48 72 22

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 9.30-18.30

Sa.: 9.30-13.30



Nintendo®
Club-Magazin

Wir schicken Euch das Nintendo Club-Magazin
und unsere Nintendo-Spielkarte zu.

Einfach Euren Coupon und 4,- DM Rückporto in
Briefmarken oder - falls Ihr keinen Coupon habt -
4,70 DM in Briefmarken an uns senden.

Unsere Nintendo-Spielkarte erhaltet Ihr
ebenfalls gegen 2,- DM Rückporto, oder bei
Warenbestellung kostenlos anbei.

GAMEBOX

Lieferung: Versandkosten DM 10,- +NN, ab 3 Titel versandkostenfrei. Ladenpreise können abweichen. (Irrtum vorbehalten.)

HIGH SCORES

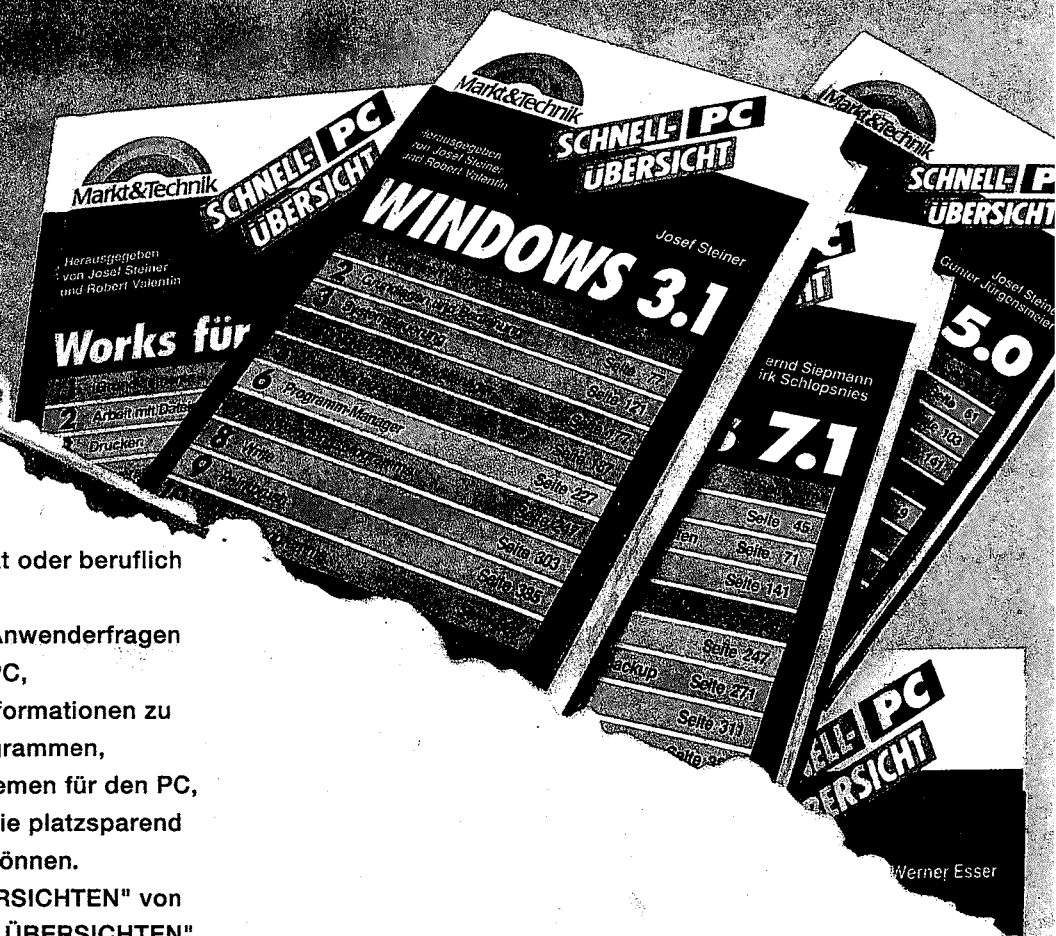
LYNX

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
59	Krusty's Fun House	Acclaim	1/93
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	Monopoly	Parker	2/93
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
62	Noah's Ark	Konami	3/93
74	NES Open	Nintendo	1/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solstice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spider-Man	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
29	Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92



SCHNELL KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich
– und brauchen...

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu
allen gängigen Anwendungsprogrammen,

Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,

... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend
neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von
Markt&Technik! Denn nur die "SCHNELLÜBERSICHTEN"
von Markt&Technik bieten Ihnen so viel Informationen
auf so wenig Raum!

Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den
Buchabteilungen der Warenhäuser.



Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm
für Ihr Programm!

**Aktuell
Innovativ
Kompetent**

Die
**COMPUTER
BÜCHER**
des
MARKT

TECHNIK

Wird
anges.

setzt

im

Mandel!*

*Buch- und PC-Handel
in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt & Technik

Markt & Technik Bücher - das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

5302

10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



Von der Ostsee bis zum Elbsandsteingebirge konnten unmittelbar vor der Wiedervereinigung mit der Hilfe des WWF 5 Nationalparks und über 30 andere Schutzgebiete sichergestellt werden.

Ich möchte mehr über die Arbeit des WWF in den neuen Ländern wissen. Bitte schicken Sie mir Informationen.

Name: _____
Adresse: _____

WWF, Postfach, W-6020 Frankfurt/Main FR, Tel.: 049/1-92 29 36

Vorbildlich! Jetzt stehen in den neuen Bundesländern 10% der Fläche unter Naturschutz. Gegenüber nur gut 1% der alten Länder. Viele Tier- und Pflanzenarten, die im Westen längst verschwunden sind, haben hier überlebt. Damit sich unsere Fehler im Osten nicht wiederholen, setzt der WWF alles daran, diese in Europa einzigartigen Naturlandschaften zu bewahren. Unterstützen Sie uns dabei!



Mensch, die Zeit drängt.

MEGA-DRIVE
SUPER-NES
PC-ENGINE



GAME-GEAR
GAME-BOY
KARAOKE

Video-Spiele-Versand

PC-ENGINE jedes Spiel 25.-DM

Paranoia, DragonEgg, Darius+, RTyp1, TigerHeli, ImageFight, Klax, Barumba, FinalSoldier, GomolaSpeed, DragonSpirit, Download, NinjaSpirit, OperationWolf, TigerHeli, Afterburner, PhotoBoy, Solider Blade.

Bei Bestellung von 4 Spielen bekommt Ihr noch ein Spiel Gratis.

(Nach unserer Wahl)

Game Gear jedes Spiel 30.-DM

Putt&Putter, Out Run, Berlin Wall, Mickey Mouse, Donald Duck, Sonic Tennis (mit Tetris)

Bei Bestellung von 3 Spielen bekommt Ihr noch ein Spiel Gratis.

(Nach unserer Wahl)

Game Boy jedes Spiel 30.-DM

Sagaia, Nemesis 2, Super Mario Land, Ishido, Bionic Comando, Pipe Dream, Q-Bert.

Bei Bestellung von 3 Spielen bekommt Ihr noch 1 Spiel Gratis.

Mega Top Hits

Wonderboy 5 (fp) 29,95
Whip Rush (fp) 29,95
Block Out (fp) 29,95
EA Hockey (dt) 79,95
Holyfield Boxing(dt) 79,95

Game-Boy

Batman (US) 59,95
Robo Cop (US) 59,95
Castlevania II (fp) 39,95
Nemesis (fp) 39,95

Game-Gear

Sonic II (fp) 59,95
Streets of Rage (fp) 59,95
Batmans Return (fp) 59,95

**Vorsicht beim
Hardwarekauf**

**Umbau von Mega-Drive
das alle(US, Japan)Spiele
auf Deinem Lauf.**

50/60Hz.

engl. Jap. Chip

Nur 75 DM

Super-NES

Lemmings (fp) 69,95
Adam's Family(fp) 89,95
Prince of Persia (fp)99,95

Karaoke

Der Riesen Partyspaß!

Eure Partygäste singen

Hit's und Oldies live

Text und Musik kommen

vom VHS Band.

VHS Videos (14 Titel)

Nur 39,95

Erho Mixer ab 99,95

Profi-Microfone ab 49,95

Game-Island Berlin

Osterwiesenstraße 70, 4037 Verl 1
Fax: 05246/81270

Laden: Donaust. 51, 1000 Berlin 44
U-Bahnhof Rathaus Neu-Kölln

Tel.: 05246/81184 | Tel.: 030/6874545 Fax: /6913838

Ganztagsjob

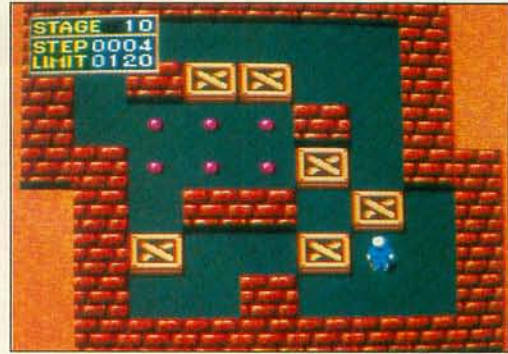
Super Boxxle

Bei *Super Boxxle* (auch unter dem Titel *Sokoban* bekannt) spielt Ihr einen wackeren Lagerarbeiter, der Tag und Nacht Kisten verschiebt und stapelt. In Eurem ausgefüllten Leben habt Ihr nur ein Problem: Die Kisten müssen auf bestimmte Positionen der Lagerhalle geschoben werden, sonst verliert Ihr Euren hochdotierten Job. Das ist nicht einfach: Die Hallen sind verwinkelt, überall kommen Euch Wände in die Quere. Steht eine Kiste erstmal in der Ecke oder unzugänglich an der Wand, ist's mit dem Verschieben vorbei. Dann bewegt sich der Karton keinen Deut mehr von der Stelle. Ihr müßt aufgeben und mit Eurer Arbeit

nocheinmal beginnen. Jede Lagerhalle birgt neue Aufgaben und Hindernisse: Die Kisten werden Zentimeter um Zentimeter näher an die Markierungen herangeschoben, dürfen dabei aber nicht hintereinander in einem Gang stehen. Denn auch dann könnt Ihr sie trotz aller Anstrengung nicht mehr verschieben.

geht so

Einerseits kann man bei der Umsetzung von *Boxxle* nichts falsch machen, andererseits stammt das Modul aus dem Hause Pack-In-Video, einer Firma, die für die schlechte Qualität gera-



Die Steuerung von "Super Boxxle" ist sehr leichtgängig

dezu bürgt. Doch obwohl Pack-In nur einen Teil des *Boxxle*-Flairs ins Modul packen konnte, ist das Spiel um den fleißigen Lagerarbeiters gut geworden. Das fantastische Spielprinzip konnte auch die (zu) leichtgängige Steuerung und die lieblose Fließband-Präsentation (farbarme und unoriginelle Grafik, musikalisch anspruchslos untermalt) nicht zerstören. Fans, die sich nicht von japanischen Texten abschrecken lassen, greifen zu.

Spieltyp:
 Hersteller: Pack-In-Video
 Testversion von: EigenImport
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 Ca.-Preis: 100 Mark
 19%
 Grafik 37%
 Musik 5%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**

Zu alt für den Sch...

Lethal Weapon

In drei Teilen der *Lethal Weapon*-Serie sorgten die Supercops Martin Riggs und Roger Murtaugh (alias Mel Gibson und Danny Glover) für Ordnung im Brennpunkt LA. Waffennarr und Karatespezialist Riggs ist für die ausgeflippten Aktionen zuständig, während der notorische Beinahepensionär Murtaugh sich zu alt für Riggs Verrücktheiten fühlt – aber trotzdem eifrig mitballert und -prügelt.

Die Filmadaptions-Spezialisten Ocean haben sich auch diese Lizenz geschnappt und verhelfen das Duo zum Super-Nintendo-Auftritt. Im Präsidium könnt Ihr die ersten vier Aufträge nach Lust und Laune an-

wählen, erst danach erhaltet Ihr Zugang zum letzten Level. Als Riggs oder Murtaugh springt, schlägt und ballert Ihr Euch durch die Levels. Eure Munition ist beschränkt und muß ständig aufgefüllt werden. Neben den vielen mordgierigen Gangstern macht Euch außerdem ein knappes Zeitlimit zu schaffen.

na ja

Das haben die beiden Supercops nicht verdient: Ocean hat mal wieder mehr Geld für den Namen, als für die Spielentwicklung ausgegeben. *Lethal*



Riggs ist immer im Brennpunkt

Weapon beschränkt sich darauf, daß fitzelige Sprites ballern durch die Gegend laufen. Nur digitalisierte Bilder und einige wenige Samples erinnern an die Filme. Alle Levels ähneln sich, so daß sich schnell Langeweile breit macht. Gute Steuerung und Musik können das lahme Spielprinzip nicht retten. Vielleicht sollte Ocean Leo Getz, den Verkaufs-Profis der "Lethal Weapon"-Serie, engagieren, um das Modul zu verscheuern. iz

Spieltyp:

Hersteller: Ocean
 Testversion von: Galaxy
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Levelwahl
 Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
 Ca.-Preis: 130 Mark

47%
 Grafik 54%
 Musik 28%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **46%**

Klassiker in 16-Bit

Monopoly



Trotz bunter Grafik kaum Spielspaß

geht so

Nach der Game-Boy-Version gibt's nun eine farbenprächtige Super-Nintendo-Variante des bekannten Gesellschaftsspiel – als Import-Modul mit englischen Bildschirmtexten – die bis zu acht Teilnehmer werden wahlweise von Menschen oder der Konsole gesteuert. Wird gewürfelt, sieht man das Spielfeld von oben. Dann wird der Zug automatisch über eine vergrößerte Darstellung der Felder ausgeführt. Daneben gibt's Ereignisbilder, Zwischensequenzen und Jingles. Leider nervt die grafische Vielfalt aus Icons und Animationen, Bildschirmmeldungen und Digi-Bilder. *Monopoly* ist unübersichtlich und selbst auf "Slow" vollziehen sich die Computeraktionen viel zu schnell und wirr. So macht's weniger Spaß als die gelungene Game-Boy-Variante. *wi*

Spieltyp:



Hersteller: **Parker Bros.**
 Testversion von: **Traumfabrik**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 8**
 Features: **Batterie, diverse Einstellmöglichkeiten**
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 Ca.-Preis: **120 Mark**
54%
 Grafik **35%**
 Musik **41%**
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**

Detektive unter sich

Clue



Wer ist der Mörder?

geht so

Der Mörder ist nicht immer der Gärtner! Wer Mr. Boddy wirklich um die Ecke gebracht hat, wo die schreckliche Tat begangen wurde und welche Waffe gebraucht wurde, gilt es in *Clue* herauszufinden. Bis zu sechs Spieler gehen in dem Cluedo-Verschnitt auf Gangsterjagd. Auf einem scrollendem Spielbrett würfelt Ihr Euch durch neun verschiedene Zimmer, gebt dort Tips zum Besten, befragt Personen und bastelt aus den Hinweisen Eure Theorie. Wer als erster Täter, Waffe und Tatort korrekt bestimmt, gewinnt.

Das Modul bleibt dank der zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten lange interessant. Die Grafik ist ansprechend und übersichtlich, Songs und Sounds sind witzig. Hobby-Detektive werden mit *Clue* ihre Freude haben. *mn*

Spieltyp:



Hersteller: **Parker Bros.**
 Testversion von: **Traumfabrik**
 Anzahl der Spieler: **6**
 Features: **–**
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 Ca.-Preis: **100 Mark**
44%
 Grafik **35%**
 Musik **32%**
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **40%**

MARO

PRÄSENTIERT:
 DER ZWEITE
 100 MEGA SCHOCK
 VON NEO-GEO!

Videofilme mit 30 Demos
 incl. Fatal Fury 2
 und Super Sidekicks
 nur **DM 29,-**



ART OF FIGHTING

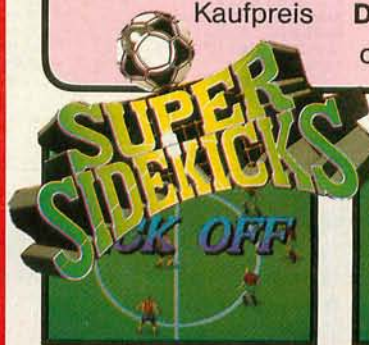


UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole **DM 699,-**
 Art of Fighting **DM 379,-**
 Super Sidekicks **DM 399,-**

Kaufpreis

DM 1477,-
 oder mtl. **DM 92,-**.



Preise auf Anfrage



NEO-GEO Clubzeitschrift über Maro erhältlich.

MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
 7141 Erdmannhausen
 Telefon 07144 / 39924 od. 34536
 Telefax 07144 / 34021

NEO
 GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns
 täglich von 10.00 – 12.00 Uhr und
 13.00 – 18.00 Uhr, außer Samstags.

Eishockey

Hit The Ice

Nachdem *Hit The Ice* am Game Boy die Sportsfreunde überzeugte, gibt's nun auch eine Super-NES-Adaption der rüden Eishockey-Klopperei. Wieder spielt ein Team statt mit fünf üblichen Feldspielern nur mit zwei bulligen Fightern. Die beherrschten Fouls und hinterhältigen Tritte fast besser wie Paßspiel und clevere Spielzüge. Kontrollieren läßt sich nur einer der beiden, den Mitspieler navigiert der Rechner. Greift der Gegner an, übernehmt Ihr auch die Steuerung des Torhüters. Ihr spielt entweder gegen einen zweiten Spieler oder alleine bzw. im Duett gegen den Computer. Zusätzlich bietet zwei Turniermodi mit sechs Mannschaften. Im Opti-

onsmenü lassen sich die Dauer eines Drittels, Spielstärke sowie die Belegung des Controllers einstellen. Reagiert Ihr auf eine Spielszene nicht, hilft der Rechner nach: ein blinkender Pfeil über dem Puck fordert zu Aktionen auf. Auf Tacklings reagiert die gegnerische Mannschaft meist beleidigt. Oft artet fairer Körpereinsatz in eine handfeste Prügelei aus.

geht so

Auf einem großen Bildschirm wirkt eine Mannschaft mit zwei Spielern trotz des massigen Leibesumfangs der Akteure recht dünn. Grafisch wirkt



Hier herrscht das Faustrecht: Gegner werden auf Eis gelegt

das Spiel auf mich klobig und grob. Leider verfügt das Super-NES-Modul im Gegensatz zum Game Boy über keinen Penalty-Modus. Gelungen ist die bunte Palette an vielen verschiedenen Sounds: Schlittschuhkratzen auf Eis, Applaus und Torjubel, Stockschläge, Tor- und Schlußsirene und jede Menge menschlicher Stöhn- und Schreigeräusche sorgen für die rechte Stimmung. Auch die Musik ist originell und glänzt durch viele bunte Klänge. *mn*

Spieltyp:

Hersteller: Taito
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1 und 2
Features: -

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 110 Mark

34%
Grafik
23%
Musik
27%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **34%**

VIDEO*LASERDISC*SEGA*NINTENDO*PHILIPS ELECTRONICS*PC-SOFTWARE

JUWEL

Video- und Medienversand
BERND HERFURTH 4400 MÜNSTER
0251 / 66 15 22

DEIN GAME-PARADIES!!!

MEGA DRIVE (US)		GAME BOY (US)	
MONOPOLY	109,95	LITTLE MERMAID (ARIELLE)	69,95
CLUE (CLUEDO)	109,95	AVENGING SPIRIT	64,95
CADASH	99,95	UNIVERSAL SOLDIER	64,95
RAMPART	89,95	EMPIRE STRIKES BACK	69,95
WHERE'S WALDO	99,95	COOL ADVENTURE	64,95
ECCO THE DOLPHIN	99,95	SWAMP THING	49,95

SUPER NES (US)		SUPER NES (DT)	
CHUCK ROCK	99,95	EXHAUST HEAT	129,95
FINAL FIGHT	104,95	SUPER DOUBLE DRAGON	139,95
PAPERBOY II	89,95	SUPER OFF ROAD	129,95
MUSYA	119,95	SUPER STRIKE GUNNER	129,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST	124,95	PUSH OVER	124,95
NCAA BASKETBALL	109,95	DARIUS TWIN	119,95

AB 3 GAMES Portofrei!

Fordern Sie sofort unseren grossen Katalog mit 10.000 Titeln gegen 3,- DM in Briefmarken an!!!
NEU!!!NEU CD-INTERACTIVE (CD-I) in grosser Auswahl NEU!!!NEU

JUWEL - Versand Bernd Herfurth Schillerstr.57 W-4400 Münster Tel. 0251/661522 Fax. 0251/664179

FANATIC GAMES

Tel.: 021 66/187881 - Inh. P. Sareyko
Montag - Samstag 14.00 - 19.00

729,- NEO GEO 729,-

Alpha Mission II	259,-	Crossed Swords	199,-
Baseball 2020	199,-	Ghost Pilots	199,-
Baseball Prof.	199,-	Golf	189,-
Baseball II	319,-	Last Resort	319,-
Blues Journey	219,-	Nam 1975	199,-
Bowling	199,-	World Heroes	349,-
Burning Fight	269,-	Side Kick	379,-
Memory Card	59,-	u.a.	

G. Lorenz, Giesenkirchener Str. 52 - 4050 Mönchengladbach 2

ZAPP

G A M E S

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 061 31/230492
Fax 061 31/230493

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR.
Laden und Versand

**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG**

Mega Drive

Streets of Rage 2	109,-	Addams Family 2	a. A.
Powermonger	119,-	Ultima 5	a. A.
Mic & Mac	129,-	Might & Magic	a. A.
Shinobi 2	a. A.	SIM Earth	a. A.
Bubsy	a. A.		
Rolo to the Rescue	119,-		

Turbo Duo

Grundgerät mit 7 Spielen	799,-		
Turboexpress	399,-		
Bomberman 93	109,-		
Darkwing Duck	119,-		
Shockman	119,-		
Bonk 3	a. A.		
Neutopia 3 CD	a. A.		

**Sega CD US incl. Umbau
ihres Megadrives: 779,-**

Super Nintendo

Cybernator	149,-		
Rushing BEAT Ran	149,-		
Sim City	99,-		
Parodius	139,-		

Neo Geo

Fatal Fury 2	a. A.		
Soccer	a. A.		



Mit einem Haken schickt Ihr den Gegner ins Land der Träume

gut

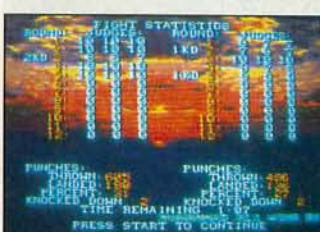
Obwohl ich Boxspiele nicht sonderlich mag, hat mich das Spiel um Muhammad Ali begeistert. Das Drumherum stimmt trotz einiger technischer Schlamperereien: Mit einem Vektoranflug auf Las Vegas werdet Ihr auf den Kampf eingestimmt und auch an hübsche Nummergirls in den Pausen wurde gedacht. Bei harten Treffern spritzt das Blut, in der Pause hocken die gebeutelten Kontrahenten dann mit verunstalteten Gesichtern auf dem Schemel. Nicht zuletzt durch die vielen Digi-Sounds ("Steh auf du Penner!") kommt tolle Atmosphäre 'rüber. Hautraufs haben bei Alis Weltmeisterschaft wenig Chancen, denn taktisch geschicktes Boxen ist angesagt. Minuspunkte gibt's für die lahme Beinarbeit der Kämpfer und kleine technische Mankos. Mohammad Ali ist das beste Boxmodul auf dem Markt: Wer oft zu zweit spielt, hat seine helle Freude, Solokämpfer werden durch zehn starke Konkurrenten genügend Herausforderungen geboten. iz

Ich bin der Größte Muhammad Ali Boxing

Willkommen zum Kampf um die Weltmeisterschaft aller Klassen! In der linken Ringecke sehen sie den Herausforderer Eddie Montague, in der rechten Ecke den größten Boxer aller Zeiten: Muhammad Ali! So oder ähnlich wurden die Kämpfe der Boxlegende angekündigt. Als Cassius Clay eroberte er alle Titel im Amateurlager und trat zu den Profis über. Nach seinem Bekenntnis zum Islam nannte sich Clay Muhammad Ali und wurde durch seinen leichtfüßigen Boxstil zum Idol. Heute muß er den vielen Kämpfen Tribut zollen: Ali leidet an der Parkinsonschen Krankheit und kann sich kaum noch allein fortbewegen. Trotzdem bringt Virgin eine Boxsimulation um den ehemaligen Weltmeister aufs Mega Drive. Ihr kämpft allein gegen zehn Computergegner im

Turnier. Ein Kampf gegen einen Freund macht ebenfalls Laune. Ihr könnt alle Parameter wie Rundenanzahl oder -länge festlegen und im unkomplizierten Arcade- oder im taktischen Simulationsmodus in den Ring steigen. Mit

Jabs und schweren Haken schlagt Ihr zu, oder versteckt Euch in der Deckung. Die Bewegungsfreiheit im Ring wird nur durch die Seile beschränkt. Kraft und Schnelligkeit jedes Boxers lest Ihr in zwei Säulen am oberen Bildrand ab. Alle Treffer werden mitgezählt, so daß Ihr immer den Überblick behaltet, wie es um Euren Kämpfer bestellt ist, und wann es Zeit ist, in Deckung zu gehen. Die größte Innovation des Spiels ist der aus Vektoren zusammengesetzte Ring: Je nach der Bewegung der Kämpfer dreht er sich um 360 Grad und ermöglicht immer die beste Perspektive.



Für Unterhaltung im und um den Ring ist gesorgt: Neben boxerischen Finissen wird auch dem Auge etwas geboten.

Spieltyp:   

Hersteller: Park Place
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 2 Spielmodi

Geeignet für: Einsteiger,
Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

70%
Grafik
24%
Musik
75%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **75%**



Endlich werden Buster und seine Toon-Freunde von Konami auf Ihr erstes Sega-Abenteuer geschickt. Auch auf dem Mega Drive verstricken sich Buster Bunny, Plucky Duck und Konsorten in aufregende Erlebnisse rund um eine riesige Toon-Welt. Mit von der Partie ist wieder der notorische Bösewicht Montana Max, der Buster das Leben schwer macht.

Auf einer Landkarte seht Ihr, in welcher Gegend des Toon-Landes Buster unterwegs ist. Ist am Anfang nur ein Stern auf der Karte vermerkt, kommen mit jedem geschafften Level weitere Markierungen hinzu. So könnt Ihr erledigte Spielstufen nach Lust und Laune noch einmal absuchen. Das Hasenabenteuer startet in einem Wald, der sich über neun lange Levels erstreckt. Hier wohnen Waldgeister, Eulen und gefräßige Monster, die zu gerne ein knuspriges Kaninchen verspeisen möchten. Teleporter und Seile führen Buster über Wasserfälle und Baumwipfel. Eine böse Wissenschaftlerin hat außerdem zwei von Busters Freunden, Calamity Coyote und Dizzy Devil, mit einer Fernbedienung versehen, die den Willen ausschaltet. Habt Ihr beide befreit, kann Buster in die Höhlenwelt vordringen.

Dunkle Felslabyrinth, in denen Breitmaulfrösche und Fledermäuse patrouillieren, sind zu erkunden, um auch Plucky aus der Gewalt der Verrückten zu retten. Leider wird der kleine Entreich in die Lavahöhlen verschleppt, wo Ihr Feuerwesen und vielen Fallen ausgesetzt seid. Ist Plucky endlich vom fin-

Häschen hüpf!

Tiny Toon Adventures



Die steilen Eisberge laden zu einer Rutschpartie ein



Auf der Landkarte wählt Ihr das nächste Level



Mit angelegten Ohren durchquert Buster die Lavahöhlen

sternen Einfluß gerettet, schwimmt unser Hasenheld durch den großen Toon-Ozean. Hier müßt Ihr den Weg zwischen Korallenriffen und unterseeischen Wasserfällen finden, sowie auf Flut und Strömung achten. Wildgewordene Krabben,

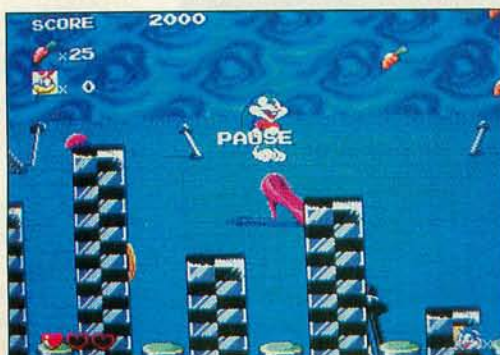
Haifische und Wasserdrachen versuchen, Busters Vorstoß zum gestrandeten Piratenschiff zu verhindern. Das antike Wrack beherbergt Geister und wuselige Ritterleute, und hat seine Tücken in brüchigen Planken und verwinkelten Mastkon-

struktionen. Im Inneren wartet der verlorene Schatz auf den tapferen Helden - aber Montana Max ist auch schon da und macht Euch den verdienten Lohn für Eure Mühen streitig.

Doch selbst, wenn Ihr Montana bezwingt, ist noch lange nicht Schluß: Bösling Max hat Babs in seine Gewalt gebracht und fordert als Lösegeld Euren Schatz. Auf der Suche nach den Busters Freundin ist der Eiskontinent nicht mehr weit. Im Lande des ewigen Frostes trifft Ihr auf Arnold und hasenfeindliche Schneemänner. Rutschpartien auf glattem Eis erschweren das weitere Vordringen. Nach der Arktis wartet das geheimnisvolle Land der antiken Fabriken mit den letzten Herausforderungen und dem fiesen Montana auf den Abenteurer.

Am Ende eines Levels trifft Ihr grundsätzlich auf DoDo, der mit Euch in ein schwarzes Loch verschwindet, um Buster in die nächste Spielstufe zu bringen. Findet Ihr einen Regenbogenkreis, führt der Hasenweg in ein extrareiches Bonuslevel, die im ganzen Lande verteilt sind. Außerdem gibt's versteckte Alternativwege mit großen Zusatzlevels, die sich erst nach intensiver Suche auftun.

Im Vergleich zur Super-Nintendo-Version ist Buster zwar wieder zu Fuß unterwegs, besiegt seine Feinde aber, indem er auf sie draufhüpft. Mit etwas Anlauf sprintet der kleine Hase los und entledigt sich der Gegner außerdem durch Rutschangriffe. An einigen Stellen ist ein Doppelsprung zum Weiterkommen nötig, bei dem Ihr an eine Wand hüpf, um Euch sofort in die an-



In der Bonuswelt kassiert Ihr massiv Extras



Dicke Frösche bevölkern die Höhlengänge



Wenn Ihr nicht weitergeht, gibt's einen strengen Blick von Buster

Hüpfspiele für Segas 16-Bitter und läßt auf weitere tolle Konami-Spiele für das Mega Drive hoffen. iz

super

Klare Sache: Wer Jump 'n'Runs mag und ein Mega Drive hat, muß sich die *Tiny Toon Adventures* kaufen. Auch wenn ich die meisten humoresken Einlagen aus der Super-Nintendo-Variante vermisste, erhalten die Toons einen Stamplatz in meinem Lieblingsmodule-Regal. Aus spielerischer Sicht wurde mein größter Kritikpunkt an der Nintendo-Version ausgemerzt: Feinde geben durch einen simplen Sprung auf sie drauf und nicht durch einen komischen Rückwärtssalto klein bei. Zudem sind die Levels exquisit durchdacht, ausgesprochen abwechslungsreich und sehr gehaltvoll. Mir gefallen die Mega-Toons sogar besser als *Sonic 2*: nicht zuletzt dank Paßwörtern, fetziger Musik und toller Grafik. Wer auf Toons und Jump'n'Run steht, muß sich auch die zweiten 16-Bit-Toons zulegen. mg



Extraleben sind gut versteckt und scharf bewacht



Buster bekommt's mit Schneemännern zu tun

super

Wenn man in kurzer Zeit zwei 16-Bit-Toons testet, kommt man um einen Vergleich nicht herum: Die Mega-Drive-Toons sind ähnlich und doch ganz anders als die Verwandten auf dem Super Nintendo. Die Sprites sind liebevoll gezeichnet und witzig animiert, während in einigen Spielstufen schönere Hin-



Ob der kleine Hase davon nicht Ohrensausen bekommt?

tergrundoptiken angebracht wären. Die Mickey & Donald-Module von Sega gefallen mir grafisch etwas besser. Dafür präsentiert sich die Domäne von Konami gewohnt gut: Solch hervorragende Musikstücke findet man auf dem Mega Drive sehr selten.

Spielerisch munden die Mega-Toons sogar einen Tick mehr als die Nintendo-Konkurrenz, da die Levels zahlreicher und größer sind sowie viele versteckte Spielstufen zu finden sind. Leider blieben dabei viele Gags auf der Strecke. Die aktuellen Toons sind ein gradliniges Jump'n'Run mit hoher Qualität und Langzeitmotivation. *Tiny Toon Adventures* ist auf jeden Fall eines der besten

tere Richtung abzustoßen. Dabei ist genaues Timing gefragt. Sammelt Ihr ein Symbol auf, in dem "Little Beeper" zu sehen ist, könnt Ihr Busters Extrawaffe einsetzen: Auf Pfiff der Trillerpeife kommt Roadrunners Neffe angerast und alle Feinde werden durch seinen Fahrtwind aus dem Bildschirm geblasen.

Wenn Ihr fünfzig Möhren einsackt, winkt ein Extraeinsatz, daneben warten Zusatzleben und Energieherzen auf bedürftige Häschen. Die gelegentlich auftauchende Glocke erweitert Busters Energievorrat um ein weiteres Hasenherz. Ihr solltet jedoch nicht auf alles treten, was auf dem Boden liegt: Rostige Colabüchsen bringen Buster ins Stolpen, ein unvorsichtiger Tritt auf einen Rechen hat zur Folge, daß Buster den Stiel gegen die Nase bekommt. iz

Spieltyp:



Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

78%

Grafik

80%

Musik

63%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **86%**



Neben dem Stammschloß habt Ihr in dieser Provinz schon Bergwerke und Fabriken errichtet.

gut

Selten habe ich ein Mega-Drive-Spiel mit so komplexer Steuerung erlebt: Um zu erfinden, zu bauen und zu kämpfen, müßt Ihr Euch durch komplizierte Icon-Stammbäume klicken. Diese entwickeln sich mit Eurem Volk, so daß Euer Aktionsradius, aber auch die Unübersichtlichkeit zunimmt. Blickt Ihr durch – dann beginnt es Spaß zu machen. Wer auf spielerischen Tiefgang steht, ist lange motiviert, da immer neue Waffen und Gebäude erfunden werden. Dafür müßt Ihr Euch später blitzschnell und gekonnt durch den Icon-Wust klicken – ein wenig Geschicklichkeit ist gefragt.

Grafisch ist das Spiel nicht spektakulär. Da sich die Burgen und Soldaten aber Eurem Entwicklungsstadium optisch anpassen, gibt's ständig Neues zu sehen. Soundeffekte und (gut verständliche) Sprachausgabe verlieren schon früher an Reiz – gut daß man beides ausschalten kann. wi

Games without Frontiers Mega-lo-Mania

Größenwahnsinnige Strategie-Cracks dürfen sich freuen: Mit Virgin's *Mega-lo-Mania* wurde ein Schlachten-Epos umgesetzt, das unter Heimcomputer-Besitzern bereits für durchspielte Nächte sorgte. Auf den ersten Blick erinnert's inhaltlich und optisch an den Götterkrieg *Populous*: Ihr steuert einen Despoten der sich einige Tausende Jahre lang mit seinen Kollegen um Inselgruppen prügelt. Maximal drei Feinden und deren Armeen, Burgen und Kriegsmaschinen steht Ihr in je-

dem Szenario gegenüber. Habt Ihr drei Inseln hintereinander erobert, geht's eine Epoche weiter.

Zu Beginn eines Feldzuges werkelt nur eine Handvoll Männer für Euren Sieg: Sie erfinden Waffen und schürfen nach den geeigneten Rohstoffen, rüsten Euer Stammschloß auf oder besiedeln anliegende Landstriche. Die jeweilige Insel ist dabei in bildschirmfüllende Quadrate unterteilt. Wollt Ihr sehen, was nebenan abgeht, wird nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Treffen Trupps verschiedener Herrscher

aufeinander kommt's automatisch zum Gefecht – es sei denn, Ihr habt mit dem Konkurrenten eine befristete Allianz geschlossen. Je weiter Ihr Eure Forschungsarbeit (Waffen und Architektur, Rohstoffgewinnung und Herstellung) treibt und je mehr Leute Ihr einem Projekt zuteilt, desto schneller entwickelt sich Euer Volk. In einer Zeitepoche kann jedoch ein bestimmter Entwicklungsgrad nicht überschritten werden.

Glaubt Ihr Euren Feinden technisch überlegen zu sein, stellt Ihr Armeen zusammen und bastelt aus Eurem Rohstoffvorrat Waffen. Erst wenn jede Burg des Feindes vernichtet ist, habt Ihr die jeweilige Insel für Euch alleine und werdet ins nächste Szenario abkommandiert.



In *Mega-lo-Mania* wird oft und ausgiebig gekämpft. Rechts seht Ihr einen komplexen Befehls-Stammbaum.

Spieltyp:

Hersteller: **Virgin**

Testversion von: **Virgin**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Paßwort und Soundmenü**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **120 Mark**

66%

Grafik **46%**

Musik **44%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **75%**

Käpt'n Brummbär

Tale Spin

Wer Disneys Filme kennt, wird sich noch mit Freuden an das Dschungelbuch erinnern. In dieser recht freien Literaturverfilmung stand der stimmgewaltige Bär Balou seinem Freund Mowgli treu zur Seite. Dank Tale Spin erhält der freundliche Pelzkolöß nun seine erste Hauptrolle: Mit seinem abgehalfterten Lastflugzeug "Seegans" versucht sich der einstige Dschungelheld ein Auskommen als Frachtpilot zu verdienen. Im Spiel geht's um Frachtkisten und den Zweikampf mit dem Finanztycoon Sherr Khan, der schon im Dschungelbuch den Bösewicht "verkörperte". Um dem Bankrott zu entgehen, müssen alle verlo-

renen Kisten gefunden und – am obligatorischen Endgegner vorbei – zum Ausgang gebracht werden. Zwischendurch fliegt Ihr mit der "Seegans" ballend durch den Himmel wo Euch die fliegenden Schergen des Bösewichts Sherr Khan auflauern. Ihr könnt entweder Balou und Kit steuern, oder auch zusammen losziehen, um die Firma zu retten.

na ja

Wäre Balou doch im Dschungel geblieben! Seine Beförderung zum Serienhelden war schon der er-



Balou und Kit sind auf der Suche nach den Kisten.

ste Schritt abwärts und das vorliegende Spiel ist der Tiefpunkt seiner Karriere. Grafik und Musik sind zu ertragen, der Spielablauf langweilt aber schon nach wenigen Minuten. Unmotiviertes Herumgelaufe, -gespränge und -geballere prägt die Handlung. Die überflüssigen Action-Flug-Levels nehmen nur geduldige Spieler auf sich. Eine anspruchlose Hüpferei, die den beiden sympathischen Helden nicht gerecht wird.

Spieltyp:



Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **130 Mark**

65%

Grafik

46%

Musik

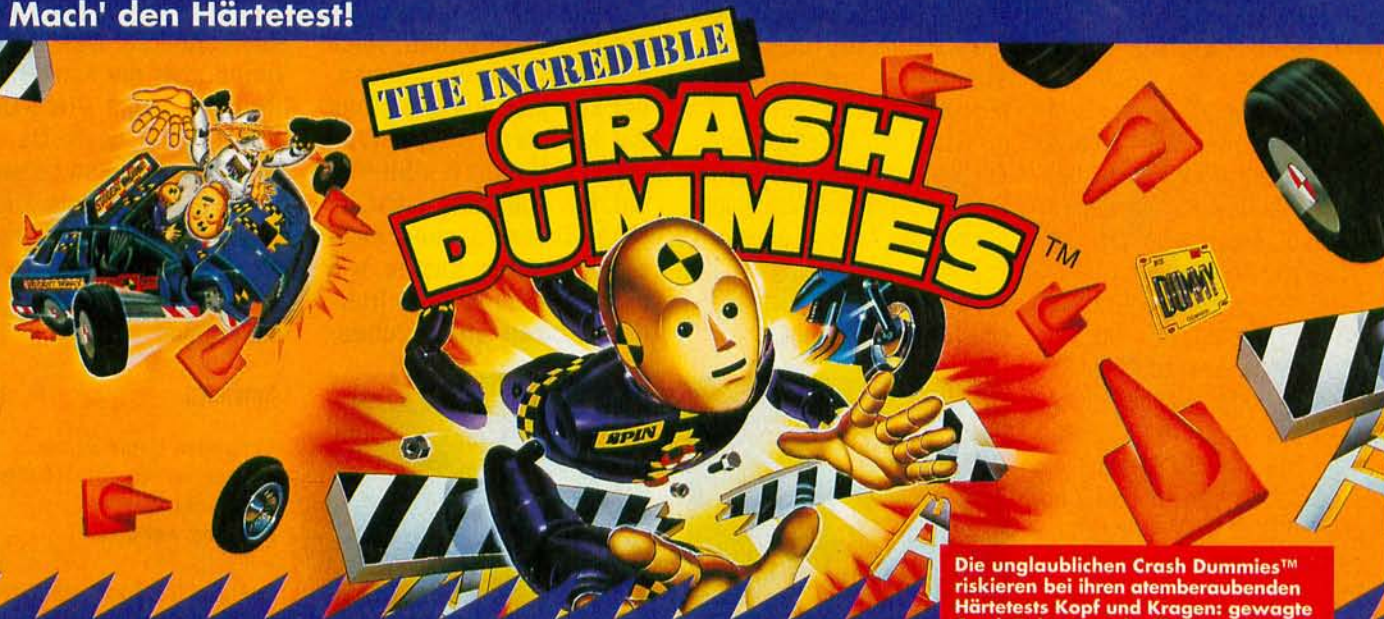
47%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

46%

Mach' den Härtestest!



Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtestests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halbsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtestest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim™!



Die Umsetzung aufs Mega Drive gleicht dem Vorbild wie ein Ei dem anderen



Lesters Laster

Another World

Lester Chaykin ist ein junger Wissenschaftler, der eifrig an seinem Teilchenbeschleuniger werkelt. Als er eines Abends in seiner Hobbywerkstatt sitzt und mit dem ersten Experiment beginnt, tobt draußen ein starkes Unwetter. Lester sitzt noch im Trockenen, doch als ein Blitz einschlägt und das Experiment kräftig durchschüttelt, findet er sich samt Laborarmaturen unter Wasser wieder. Händeringend paddelt er an die Wasseroberfläche und erkennt das Dilemma: Der Blitzeinschlag hat Lester in eine "anderen Welt", eine Parallel-Dimension, verschlagen. Dort treiben sich allerlei unfreundliche Gestalten 'rum: Lester wird von Löwen gejagt, von Eingeborenen inhaftiert und mit Laserkanonen beschossen. Nach kurzer Zeit ergattert er selbst eine Laserknarre, die er auf drei Arten einsetzt: Er ballert damit auf die nahenden Wachen, baut durch längeres Drücken des Feuerknopfes einen Schutz-

schild auf oder erzeugt einen kraftvollen Beamstrahl, der selbst Wände und Türen zerbröckelt. Neben den spurt- und hüpfartigen Action-Szenen löst Ihr Rätsel am laufenden Band. Zur Auflockerung schaut Ihr Euch zwischen den Abschnitten neckische Animationen an. Paßwörter, mit denen Ihr später weiterspielt, gibt's ebenfalls – eine hilfreiche Dreingabe.



Lester hat knifflige Rätsel zu lösen um der "anderen Welt" zu entfliehen

super

So leistungsfähig sind moderne Konvertierungsprogramme: *Another World* auf dem Mega Drive gleicht dem PC-Original (und der Super-Nintendo-Fassung) fast bis auf den Pixel genau. Auch die Zwischenanimationen, der knackige Vorspann und die komplette Vektor-Welt steckt in Virgins 8-MBit-Modul. Nur musikalisch hat die Mega-Drive-Fassung nicht so viel auf dem Kasten, wie das Nintendo-Modul. Trotzdem lassen die psyched-

lisch-abgedrehten Tracks keine Langeweile aufkommen. Die Grafik ist Geschmackssache: Obwohl einfach gestaltet (wenige Farben, kaum Details) sorgt sie für ein eigenartiges, aber reizvolles Ambiente. Ihr fühlt Euch tatsächlich wie in einer anderen Welt. Einen Vorteil über die Konkurrenz birgt die Mega-Drive-Umsetzung aber doch: Da die Steuerung nicht so schwerfällig ist wie auf dem Super Nintendo, sind Eure Chancen größer, der laserhaltigen Paralleldimension zu entkommen. **ak**

Spieltyp: 
 Hersteller: **Virgin Games**
 Testversion von: **Virgin Games**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**
 Ca.-Preis: **120 Mark**
70%
 Grafik
62%
 Musik
35%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

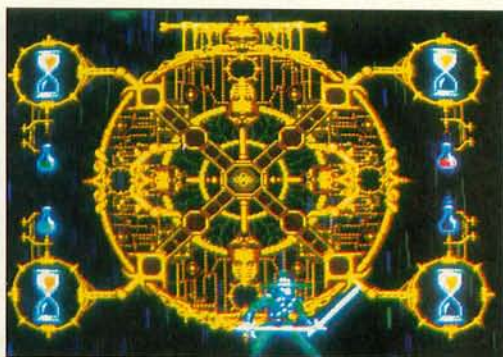
Leben und sterben lassen

Chakan

Es mußte ja so kommen: *Chakan* war einst ein edler Jüngling, der vor nichts und niemandem Angst hatte. Sogar dem Tod trotzte er bis ins hohe Alter. Als ihm der Gevatter Sensenmann dann doch ans Leder wollte, handelte Chakan einen Kampf um (ewiges) Leben und Tod aus – und gewann. Dummerweise wußte er zu dieser Zeit noch nicht, daß er fortan verdammt war mit den Schmerzen seiner Opfer durchs Leben zu gehen. Chakan kann seinen Seelenfrieden nur wiedererlangen, indem er alle Geschöpfe der Nacht vernichtet. Dazu reist er durch das unterirdische Labyrinth des Horrors und richtet sein Schwert gegen

die fliegenden und kriechenden Monster des Jenseits. Er wadet durch giftige Seen, nimmt's mit züngelnden Schlangen auf und hebt sein Klappmesser gegen fiesen Geister.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des verfluchten Helden, der sein Schwert gegen alle bösen Gestalten wetzt. Hinter den Türen des Hauptabschnitts verstecken sich jeweils andere Level, die Ihr mit Euren Jump'n'Run-Fähigkeiten bewältigt: Neben den gewöhnlichen Bewegungsrepertoire führt Chakan Saltsprünge aus, rollt über den Boden und kann in jeder Stellung mit dem Schwert herumfuchtelten. Außerdem sammelt er magische Getränke.



Hier werden die vier Portale symbolisiert

geht so

Anfangs sah's der Story entsprechend düster aus: *Chakan* bietet nur langweilig-einfarbige Grafik, mäßige Musik und spartanische Soundeffekte. Dafür sind die Levels umfangreich und kompliziert, die Extras reichlich und die Spielstufen abwechslungsreich. Wer sich längere Zeit mit *Chakan* beschäftigt, wird verborgenen Qualitäten entdecken.

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features:

3 Schwierigkeitsgrade

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

Ca.-Preis: **110 Mark**

57%

Grafik

62%

Musik

44%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **50%**

MEGA DRIVE

Der Monsterhit für Deinen Nintendo.

ALIEN 3™

Mach' dem Spuk ein Ende!

Jetzt **10x** von ACCLAIM zu gewinnen!

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an Alien 3™ Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim® Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 27.04.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Krall' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game – go for Acclaim®!



LICENSED BY
Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO



Alien 3™ & © Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN Ltd. All Rights Reserved. Game Boy™, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc.

Acclaim
Entertainment GmbH

Putzkolonnen

Global Gladiators

Gefahren ein eisiger Obergegner auf Euch wartet.

Mick und Mack können nur alleine losziehen und sind mit einer Säuberungskanone bewaffnet. Mit ihr könnt Ihr auch nach oben oder unten ballern und alle Gegner in die kosmische Mülltonne befördern. Auf dem Weg sammelt Ihr McDonalds-Logos – habt Ihr am Ende des Abschnitts massig M's in der Tasche, dürft

Ein Tag wie jeder andere, Tatort McDonalds-Restaurant: Die Kaugummifanatiker Mick und Mack mampfen ein paar Burger und erfreuen sich am neusten Comicabenteuer ihrer Lieblingshelden "Global Gladiators", die mit

grünlich-matschige Wesen regieren. Nach glitschigen Auseinandersetzungen mit kriechenden und fliegenden Schleimkreaturen dringt Ihr zum Ausgang vor. Dort wartet Ronald mit einer großen Formel-Eins-Flagge (Checkered Flag) auf Mick und Mack, um den



Der grimmige Eisberg ist der einzige Obermotz im Spiel



In der Eiswelt lauern Euch Gletscherspalten und Yetis auf

Recycling und Umweltschutz beispielhaft vorangehen. Plötzlich erscheint der Clown Ronald McDonald und schickt die beiden in das Zeichentrickland ihrer Träume. Eure Reise durch die Welt der *Global Gladiators* ist in vier Level unterteilt. Zu Beginn werden Mick oder Mack in die Schleimwelt verschlagen, wo

Level abzuwinken und sie in die nächste Zone zu bringen. Nach den drei Abschnitten der Schleimwelt bugsiert Euch Ronnie in einen verwunschenen Wald, in dem Hamster und laufende Hackebeile ihr Unwesen treiben. Habt Ihr die drei Waldzonen mit Wasserfällen und beißwütigen Fischen überstan-



In den Bonusrunden sortiert ihr wiederverwertbare Stoffe in die Recycling-Container – Altglas, Weißblech und Papier bringen Punkte

den, müßt Ihr die giftigen Viertel des Toxictown von Unrat säubern. Ihr balanciert über Metallgerüste und wehrt Euch gegen abfallwerfende Mülltonnen und Feuerwesen. Besonders gefährlich sind die Preßluftschlämmer, die Euch immer dann heimsuchen, wenn Ihr es am wenigsten erwartet. Die Stadt besteht ebenfalls aus drei Abschnitten, die immer größer und verwinkelter werden. Bevor Ihr aus der Comicwelt entfliehen könnt, steht Euch noch die Eiswelt bevor: Haben sich Mick und Mack durch das Schneegestöber mit Eismonstern gekämpft, gilt es, die polare Höhle zu durchqueren, wo nach vielen

Ihr eine Bonusrunde einlegen. Hier ist Abfalltrennung Trumpf: Vom Himmel fallender Müll soll gewissenhaft sortiert in verschiedene Abfallcontainer verstaubt werden. Als Extras sammelt Ihr Herzen, um die rasch abnehmenden Kräfte der jugendlichen Helden zu ergänzen. Extraleben und Uhren, die das Zeitlimit aufhalten, sind meist auf unsichtbaren Plattformen versteckt, die nur mit gut getimten Sprüngen zu erreichen sind. Ähnlich wie beim berühmten Igel könnt Ihr den Bildausschnitt nach oben oder unten verschieben und die Feindscharen auf unbekanntenen Plattformen sondieren.



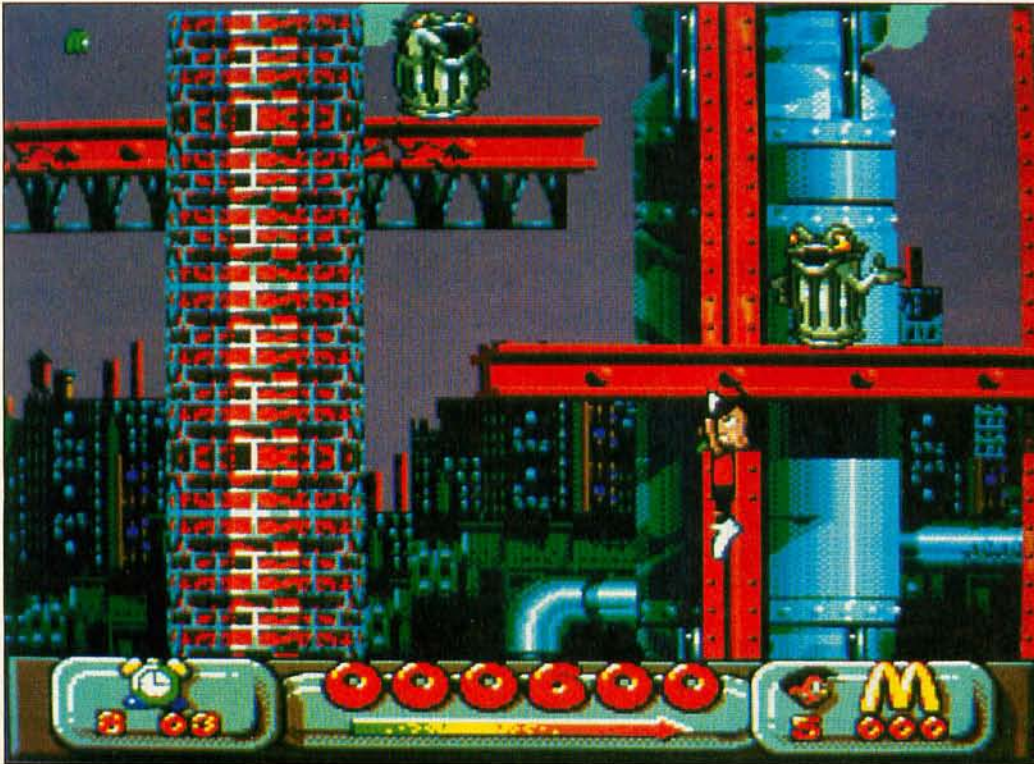
Micks Super-Soaker ballert in drei verschiedene Richtungen und putzt die Schleim-Monster im Joypad-Umdrehen von der Bildfläche



Der Fast-Food-Multi poliert mit "Global Gladiators" sein Image



Kurz vor der "Exekution" – noch läuft die Luftverpester-Maschine



Oskar aus der Sesamstraße wäre begeistert: Seine Mülltonnen-Kollgen aus "Global Gladiators" bewerten Euch mit stinkendem Abfall



"Im Wald, da sind die Räuber" – Fehlzanzeige! Anstatt mittelalterlicher Lumpen attackieren Euch bebeinte Äxte und bissige Biber



Mit dem Bumper katapultiert Ihr Euch in bonushaltige Höhen

effekte ab, die zu höchsten Mega-Drive-Ehren reichen. Die globalen Gladiatoren präsentieren sich als durchgestyltes und solides Jump'n'Run, dem die Einfälle fehlen, um den Sprung in die absolute Spitze zu schaffen. *Global Gladiators* ist kein Super-Highlight – Geschicklichkeitsfanatiker sollten sich's auf jeden Fall mal anschauen. *iz*



Mehr Schein als Sein! Die *Global Gladiators* protzen mit aufwendigsten Animationsphasen, coolen Sprin-

tes und tonnenweise Soundeffekten der Oberklasse. Das flotte Scrolling ist etwas zu aktiv und bringt an kniffligen Stellen Hektik und Unübersichtlichkeit ins Spielgeschehen. Sucht die durchgestylte Präsentation ihresgleichen, fehlt den beiden Super-Soaker-Jüngern Mick und Mack die nötige Portion Spielwitz: Die unfaire Bonusrunde und der Eisbergobermotz reichen für einen Motivationsfaktor der "Super"-Klasse bei weitem nicht aus. Trotzdem sorgen die *Global Gladiators* für ausreichend Spielspaß – wer sich gerne vor dem Bildschirm mit Schmunzeleinlagen vergnügt und grafisch wie akkustisch nach Frischkost Ausschau hält, wird mit dem neuen Virgin-Titel zufrieden sein. *pa*

Spielertyp: 1 Spieler, 2 Spieler, Controller

Hersteller: **Virgin**

Testversion von: **Virgin**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue,**

Sound-Menü

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **130 Mark**

74%

Grafik **78%**

Musik **81%**

Soundeffekte

75%

SPIEL-SPASS: **75%**



Oje! Die beiden coolen Kids verbreiten bei mir einen Zwiespalt nach dem anderen: Die Animationen sind hip und sehr flüssig, die Welten mit ihren Feinden gestalten sich einfallsreich und gut. Leider fällt der Hintergrund ab, der aus einer einzigen und langweiligen Parallaxebene besteht. Außerdem ist das Scrolling zu hektisch und

ungenau. Die Helden lassen sich schnell und exakt steuern, was das gute Spielgefühl nach oben treibt. Trotzdem ist spielerisch wenig los, denn alle drei Stufen einer Welt ähneln sich stark und Abwechslung wird kaum geboten: Nur ein Obergegner und ein läppisches Bonusspielchen sorgen auf Dauer für Langeweile. Prima schneiden dagegen die tollen Musikstücke und die vielen abgedrehten Sound-

NINTENDO GAME BOY SUPER NES **VIDEO HERRMANN** **SEGA MASTER MEGA DRIVE**

Familien-Videothek + Spiele + CD-Verleih

Wir kaufen, verkaufen und verleihen Nintendo Hand- und Software

Über 600 VIDEOSPIELE im VERLEIH

Exist leihen dann kaufen

Öffnungszeiten: Montag - Samstag ab 11 Uhr, kein Versand!

Gladbecker Straße 225 4250 Bottrop Telefon 0 20 41 / 93 0 73

Haus-Berge-Straße 129 4300 Essen Telefon 02 01 / 66 96 51

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung

SEGA ★ **Nintendo**

Mega Drive • Game Gear • Neo Geo • Super NES • Game Boy
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • 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 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

MEGA TRADE GmbH

Ihr Partner für Video- und Computer - Games

SUPER NES		Ladenverkauf und Versand alle Spiele mit deutscher Anleitung	GAME BOY	
ADV. ISLAND	95.-		ALFRED CHICKEN	55.-
ALIEN 3	109.-		ALIEN 3	55.-
EXHAUST HEAT	95.-		DROP ZONE	55.-
GEORGE FOREMAN BOXING	100.-		KIRBY 'S DREAMLAND	49.-
GODS	100.-		LIGHT MAX	49.-
KICK-OFF	109.-		MYSTIC QUEST	55.-
KING OF MONSTERS	100.-		PALAMEDES	45.-
MAGICAL QUEST	100.-		SPIRIT OFF F-1	55.-
OUTLANDER	100.-		TIP OFF	55.-
PARODIUS	109.-	TOP GUN	55.-	
PHALANX	109.-	CASE BOY	25.-	
PLAYER MANAGER	109.-	HYPERBOY	79.-	
POWERMONGER	109.-			
PRINCE OF PERSIA	109.-	SEGA MEGA DRIVE		
SIM CITY	85.-	DOUBLE DRAGON 3	95.-	
STAR FOX	109.-	GEORGE FOREMAN BOXING	79.-	
TERMINATOR 2	109.-	SUNSET RIDERS	79.-	
WING COMMANDER	100.-	TEENAGE TURTLES	95.-	
WORLD LEAGUE BASKETBALL	85.-	TINY TOON ADV.	85.-	
ASCII PAD	40.-	SUPER POWER PAD	30.-	
SCORE MASTER	90.-			
P C		A M I G A		
CHESS - NET für Windows	79.-	DELUXE PAINT IV	189.-	
BLACK - JACK für Windows	59.-	DELUXE PAINT AGA	179.-	
VIDEO - POKER für Windows	59.-	X - COPY & TOOLS mit Buch	59.-	

7700 Singen Ekkehardstr. 16a

0 77 31 / 6 66 34

Ich bestelle folgende Titel: _____

System: Sega/Mega Nintendo PC-Engine Game Boy IBM Amiga Lynx Game Gear Neo Geo

Bitte senden Sie mir kostenlos den Neuheiten-Katalog.

Name: _____
Strasse: _____
Ort: _____



Die Belohnung holt sich der Cowboy im Saloon ab

Rauchende Colts Sunset Riders

Neben den Teenage Turtles beglückt Konami die Mega-Drive-Fans mit einem weiteren Zwei-Spieler-Modul: die *Sunset Riders* galoppieren heran. Arcade-Freaks erinnern sich eventuell an den wenig erfolgreichen Spielautomaten, alle anderen freuen sich auf ein fleißig horizontal scrollendes Actionspiel.

Ihr schlüpft in den Umhang eines US-Cowboys und durchquert ein Western-Nest nach dem anderen. Dabei sind die friedlichen Bürger deutlich in der Unterzahl, Banditen beherrschen das Szenario. Sie stehen auf Dächern, zielen hinter Kisten versteckt auf Euch, pirschen sich aus Seitenstraßen heran und lauern in Fenstern. Nach dem Motto "Zuerst schießen, dann fragen" ballert Ihr Euch durch die Altstadt, knutscht im Saloon ab und zu eine Bar-Maid ab und haltet nach Extras Ausschau. Gelegentlich auftauchende Rinderhorden, altmodische Intercitys und geschickt plazierte Obermotze runden die Wilder-Westen-Impression ab. Nur die schnellsten Schützen werden in dieser rauen Gegend überleben.

na ja

Welcher Schurke hat bloß Konami geritten, diesen blöden Automaten umsetzen? Zwar ist die Adaption halbwegs gelungen, doch das einfallslose Spielprinzip bleibt. Bestenfalls der Zwei-Spieler-Modus sorgt für unfreiwillige Lacher. Immerhin ist der Sound überdurchschnittlich, die Grafik noch erträglich. Summa summarum ein 08/15-Modul, so überflüssig wie eine Patronenhülse iz

Spieltyp:

Hersteller: Konami
Testversion von: Game Tech
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 3 Spielvarianten, 5 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

61%
Grafik
64%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **49%**



Ein Schritt zuviel und Widget wird von den Zacken aufgespießt. Ein gekonnter Sprung hilft dem Winzling aus der Misere

gut

Widget ist ein solides Geschicklichkeitsspiel mit dezenter Innovation, daß Euch trotz hohem Schwierigkeitsgrad nicht mit unfairen Stellen überhäuft – wer mehrfach in einem Abschnitt scheitert, wird spätestens beim zehnten Versuch stolzen Hauptes über die gegnerischen Formationen hinwegturnen. Da Euch zu Beginn des Spiels nur ein Transform-Feature zur Verfügung steht, artet die Suche nach den restlichen vier Ausbaustufen zu einer gierigen Extra-Jagd aus. Umsomehr triumphiert Ihr dann, wenn Ihr an der richtigen Stelle das passende Transform-Kit parat habt. Auch technisch schafft der neue Atlas-Titel die Testhürde: Abgesehen von den üblichen NES-Flackereien halten sich Grafikgeschwüre von der Bildfläche fern. Die Steuerung reagiert befehlstreu auf Eure Eingaben und eine Paßwortoption schützt Eure Konsole vor Überhitzung.

pa

Talentschuppen

Widget

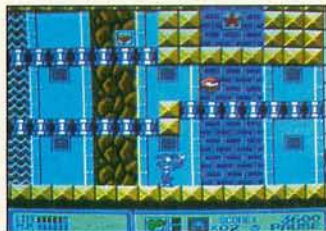
Während irdische Kids eine Laufbahn als Lokomotivführer, Polizist oder Feuerwehrmann anstreben, hat Galaxie-Steppe Widget einen anderen Traumberuf vor Augen: Als Bewohner des lila Planeten kommt für ihn nur eine Anstellung als Erdenbeobachter in Frage. Zur Aufnahmeprüfung katapultieren ihn seine Vorgesetzten auf unseren Planeten, wo Oberhalunke Mega Slank sein Unwesen treibt. Erst wenn Widget fünf abenteuerliche Prüfungen bestanden hat, zählt er zur glorreichen Gilde der "World Watcher".

Geratet Ihr mit Widget in eine brenzlige Situation, stehen Euch fünf Transform-Varianten zur Seite: Als gußeiserne Kanone könnt Ihr nur gerade nach oben springen, dafür sorgt der Koloß für durchschlagkräftige Feuer-salven. Verwandelt sich Widget in eine Maus, schlüpft er durch

enge Passagen und schlägt dank seines Miniformats dem gegnerischen Radar ein Schnippchen. Seine Wasserscheu überwindet Widget in Form eines Delphins und als riesiger Steinmann schluckt er sogar kleine Plattformen genüßlich herunter. Vor klaffenden Abgründen und feindgespickten Passagen

transformiert der niedliche Außerirdische seine Arme zu Flügeln und überwindet die Gefahrenzone in Vogelmannier.

Neben den fünf Verwandlungsvarianten steht Widget noch ein Superhirn zur Verfügung. Wißt Ihr an einer prekären Stelle nicht weiter, schaltet Ihr die Gehirnwellen auf Höchstleistung und erhaltet einen hilfreichen Tip. Außerdem putzen Extras wie z.B. Herzen Eure Lebensenergie auf, Dollarmünzen treiben Euer Punktekonto in die Höhe und Waffensymbole steigern die Feuerkraft Eures Laserrevolvers.



Kleiner Mann ganz groß – Widget verschafft sich Respekt mit Transform-Einlagen. Allerdings müßt Ihr Euch die Goodies hart erarbeiten

Spieltyp:



Hersteller: **Atlas**

Testversion von: **Allan**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und**

Paßwort

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **100 Mark**

61%

Grafik

51%

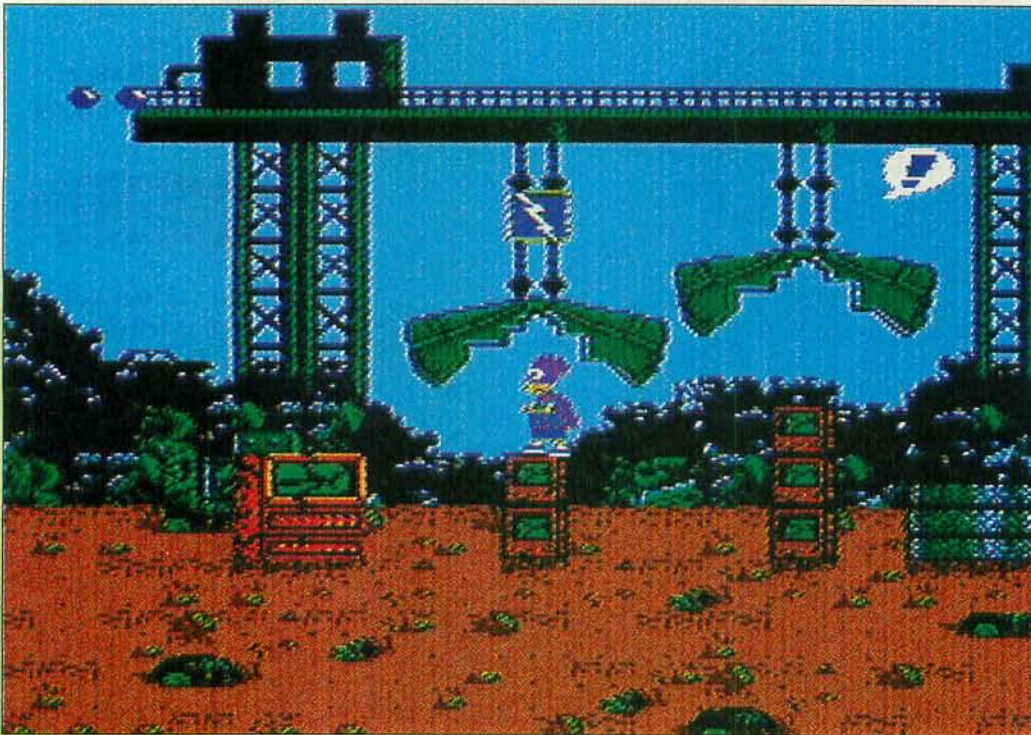
Musik

44%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

67%



Ob Bartman sein Idol auf dem Schrottplatz findet?

geht so

Mit diesem Modul hat Acclaim die umfangreichste und spielerisch gehaltvollste Simpsons-Umsetzung geschaffen. Vierzehn lange Levels bekommt man nur selten geboten, viele witzige Extras machen Laune und an abwechslungsreichen Feinden wurde nicht gespart. Auch die im Comicstil gehaltene Grafik und die Soundeffekte sind überdurchschnittlich. Leider krankt Bartmans Abenteuer an Mankos, die den Spielspaß senken: Die Steuerung ist schwammig und kostet viele Leben. Außerdem ist die Kollisionsabfrage sensibel bis unfair. Mit lächerlichen zwei Continues und ohne Paßwörter regiert schon bald der Frust.

Es ist schade, daß der gute Eindruck, den abwechslungsreicher Levelaufbau und viele Spielelemente erwecken, durch die mangelhafte Kontrolle verwischt wird.

iz

Superbartman

Bartman meets Radioactive Man

Jedes Kind hat seinen Superhelden: Der eine ist ein glühender Anhänger des Telefonzellen-Exhibitionisten Supermans, andere stehen auf Flattermann Bartman oder den Fassadenkraxler Spiderman. Bart Simpson hat ebenfalls ein Comic-Idol, dessen Abenteuer er jede Nacht atemlos unter der Bettdecke verfolgt: Der Radioactive Man sorgt mit Hilfe seines jugendlichen Begleiters Fallout Boy für Ruhe und Ordnung in Springfield. Leider wurde der radioaktive Superheld von der mysteriösen Brain-O-Organisation entführt und seiner Superkräfte beraubt. Nur einer kann ihm helfen – Bartman.

Auf der Suche nach Radioactive Man, begleitet Ihr Bart durch vierzehn in alle Richtungen scrollende Levels. Das Spiel ist wie ein Comicbuch in vier Kapiteln unterteilt: Im ersten Abschnitt

führt Ihr Bartman durch einen Schrottplatz, dann durch die Abwasserkanäle von Springfield und schließlich in den Sumpf. Das zweite Kapitel spielt im großen Ozean, wo Bart durch sechs Levels taucht, um ins Labor von Dr. Crab zu gelangen. Im

dritten Kapitel flattert Ihr durch einen erloschenen Vulkan, der eine Labyrinthstadt beherbergt.

Um im letzten Kapitel gegen Oberbösewicht Brain-O zu bestehen, könnt Ihr auf die Hilfe von Radioactive Man zählen.

Bart kann laufen, springen und schwimmen, Gegner werden per Kick und Faustschlag erledigt. Sammelt Ihr ein Extra auf, bekommt Bart Superkräfte: Neben deftigen Hieben setzt Ihr Laserblitze und Gefrierer ein oder fliegt durch die Lüfte. Außerdem kann sich Bart in einen Tornado verwandeln, der ihn für kurze Zeit unbesiegbar macht.



Viele herumstreunende Gegner und gemeine Fallen machen Comic-Freak Bart Simpson das Leben schwer

Spieltyp:

Hersteller: **Acclaim**
 Testversion von: **Acclaim**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **110 Mark**

Grafik **70%**

Musik **55%**

Soundeffekte **32%**

SPIEL-SPASS: **68%**

GAME

EXPRESS

MEGA DRIVE

G-Loc	Preis auf Anfr.	Block out jp	29.-
Golden Axe III	Preis auf Anfr.	Bulls vs Lakers dt	99.-
Splatterhouse III	99.-	Cadash us	59.-
Tiny Toons	Preis auf Anfr.	Captain America us	79.-
Battletoads	Preis auf Anfr.	Centurion dt	99.-
Muhammed Ali	Preis auf Anfr.	Chakan dt	99.-
Fatal Fury	Preis auf Anfr.	Championship ProAm	Preis auf Anfr.
King of Monsters	Preis auf Anfr.	Crüe Ball us	69.-
Jeopardy	Preis auf Anfr.	David Robinson	69.-
Tiny Toons dt	Preis auf Anfr.	Deadly Moves us	99.-
TMNT Turtles dt	Preis auf Anfr.	Desert Strike us	79.-
Agassi Tennis nur RGB	89.-	Dick Tracy	29.-
Alien III us/dt	89.-/99.-	Double Dragon jp	79.-
American Gladiators	99.-	Dragons Fury dt	99.-
Aquatic Games us/dt	69.-/99.-	Dungeons & Dragons dt	119.-
Ariel dt	99.-	EA Hockey us	79.-
Bad Omen jp	39.-	Eco Dolphin dt	99.-
Batman Returns us/dt	79.-/99.-	Euro Club Soccer dt	99.-

Fantasia jp	39.-	Shining I.t. Darkness dt	129.-
Galahad us/dt	99.-	Side Pocket us	89.-
George F. Boxing us	89.-	Sonic II jp/dt	69.-/99.-
Ghast'n Ghouls jp	59.-	Splatterhouse II jp	79.-
Global Gladiator us	99.-	Streets of Rage II dt	Preis auf Anfr.
Gods (nur auf 60Hz)	89.-	Streets of Rage jp	49.-
Golden Axe II jp	49.-	Sunset Riders	99.-
Grandlam Tennis dt	99.-	Super Battle Tank us	89.-
Green Dog us	89.-	Super Shinobi jp	39.-
Gynoug jp	39.-	Super Thunder Blade jp	29.-
Humans	99.-	Sword of Sodan jp	29.-
Indiana Jones dt	99.-	Task Force Harrier	29.-
James Bond 007	89.-	Tazmania	69.-
Jewel Master jp	29.-	Terminator II us/dt	89.-/99.-
Joe Montana III us	89.-	Terminator dt	89.-
John Madden 92 us	69.-	Thunderforce IV dt	99.-
John Madden 93 us	89.-	Tiger Heli	39.-
Jordan vs Bird us	69.-	Toe Jam & Earl jp	49.-
Juju Legend (Tokki) jp	29.-	Turbo Outrun jp	39.-
Kid Chameleon jp	39.-	Universal Soldier us	79.-
Leaderboard us	89.-	USA Team Basketball us	99.-
Leynos jp	29.-	Verityx	29.-
LHX Attack Chopper us	89.-	World of Illusion dt	89.-
Lotus Turbo C. dt	99.-	WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
Magical Hat	29.-	Arcade Powerstick	79.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-/99.-	Japan Converter	19.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Converter 60Hz auf PAL	Preis auf Anfr.
Ninja Gaiden	99.-	RGB Kabel	19.-
Power Monger us	89.-	PRO2 Pad	39.-
Predator II us	89.-	Manacer mit T2	189.-
Quackshot jp	49.-	Action Replay PRO	119.-
Risky Woods us/dt	89.-/99.-	Magnum Set	349.-
Road Rash II	89.-	Mega Drive o. Spiel	199.-
Shadow Dancer jp	39.-	Mega Drive m. Sonic	249.-
Shadow o.t. Beast III us	89.-	Mega Drive m. Sonic gebraucht	229.-

24h - Rund um die Uhr

NEU

Viele Angebote ab 29.- • Bitte telefonisch erfragen!
Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen

NEU

Star Fox	Preis auf Anfr.	Irem Skin Games	119.-
Batman Return	Preis auf Anfr.	Jaki Crush	119.-
Mech Warrior	Preis auf Anfr.	James Bond jr. us	89.-
Exhausted Heat II	Preis auf Anfr.	Jimmy Connor Tennis us	109.-
Twinbee	Preis auf Anfr.	Joe & Mac dt/us	109.-
Tiny Toons dt	Preis auf Anfr.	Joe & Mac 2 jp	119.-
Battle Teach	Preis auf Anfr.	Lemmings jp	59.-
SUPER STARWARS dt	129.-	Magic Sword jp	59.-
Parodius dt	Preis auf Anfr.	Mario Paint dt/us	89.-/99.-
California Games us	109.-	Mickey Mouse jp/us	119.-
Dragons Lair dt	129.-	Mr. Suzuki F1 jp	79.-
Alien vs Predator	119.-	Mushya jp	59.-
Amazing Tennis us	99.-	Mystical Ninja us	119.-
Axelay jp/dt	99.-/119.-	Mystic Quest us	89.-
Best of the Best	99.-	NBA Allstar Challenge us	129.-
Bulls vs Blazers	109.-	NCAA Basketball us	99.-
Cacoma Knights jp	89.-	NHLPA Hockey 93 us	109.-
Camel Try jp	59.-	Out of this world jp	99.-
Castlevania jp	79.-	Parodius jp	109.-
Chuck Rock us	109.-	Pilotwings us/dt	89.-
Desert Strike us	109.-	Power Athlete jp	89.-
Dina City jp	69.-	Prince of Persia us/jp	99.-
Exhaust Heat jp	79.-	Race Driving us	89.-
Faceball 2000 us	79.-	Rampart us	99.-
Fatal Fury jp	129.-	Ranma 1/2 II	139.-
Final Fantasy II us	129.-	Road Riot 4WD us	89.-
Final Fight us	99.-	Road Runner us	119.-
Firepower 2000 nur us	99.-	Rushing Beat II	129.-
Gods dt/us	109.-/129.-	Sim City dt	99.-
Gun Force jp/us	119.-	Skull Jagger us	99.-
Harley Humongous	119.-	Soul Blazer us	119.-
Hat Trick Hero jp	79.-	Space Megaforce	109.-
Hook us/jp	99.-	Spiderman us	119.-

SUPER NES

Streelfighter dt	89.-	Wing Commander us	119.-
Super Contra jp	89.-	Wrestlemania jp	79.-
Super Cup Soccer jp	59.-	Zelda III dt	89.-
Super Ghost'n Ghouls dt/us	99.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
Super Mario Kart us/dt	99.-/89.-	AV Kabel dt	19.-
Super Pang jp	89.-	RGB Kabel jp/us	29.-
Super Probotector dt	119.-	4-Spieler Adapter	59.-
Super Starwars jp/us	119.-/139.-	Super Advantage Joyboard us/dt	129.-
Super Valis	59.-	Joypad dt Nint.	29.-
Super Volleyball jp	99.-	SN Pro Pad dt	29.-
Terminator 2 us	119.-	Universal Adapter dt	39.-
Tetris II	119.-	Game Genie	129.-
Tiny Toons	119.-	Action Replay PRO	119.-
Top Racer	69.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	319.-
Turtles 4 jp/dt	99.-/119.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	249.-
UN Squadron	89.-	Super NES mit Mario 1 Pad dt	299.-
Valken (Cybernator)	119.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2

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

Wir verkaufen auch Software für Amiga und PC!
Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!



“Hey Puppel!” – Barbie hört nicht; der Einkaufsrausch hat ihre Sinnesorgane voll unter Kontrolle

na ja –

Da geht der Kultpuppe der Spielwitz aus! Während die “echte” Barbie mit exotischen Verrenkungen und gelenkigen Gymnastikübungen selbst dem Uninteressierten kurzzeitig Spaß bereitet, sieht’s in der Bildschirmfassung mager aus: Drei langatmige Level schleift Ihr die Wasserstoff-Blondine durch Kitschkaufhäuser und farbstoffgetränkte Kuchentheken. Dabei ist Barbie ein spendables Wesen – Hunde, Katzen und Vögel werden großzügig mit Schmuck und Juwelen vollgestopft, um anschließend brav und gehorsam einen Obermottz der allermiesesten Sorte zu attackieren – die Fensterklappe der “Reklamation” kapituliert nach einer todesmutigen Angriffssalve der Killer-Pussy bedingungslos. Barbie ist der lang ersehnte Hardcore-Titel für Mattel-Freaks, aber auch Sammler idiotischer Modulentgleisungen werden begeistert sein. pa

Flach wie Schneewitchen

Barbie

Drei Uhr nachts – Barbie träumt von ihrem “großen” Tag: Nach einem Auftaktessen im Nobelrestaurant um die Ecke gönnt sie sich einen Badeausflug ins Meer. Anschließend strapaziert sie im Einkaufszentrum ihre Kreditkartensammlug und kleidet sich komplett neu ein; für die Aufmerksamkeit ihres Freundes Ken ist ihr nichts zu teuer.

Bevor Barbie mit ihrem Anvertrauten zum Fantasy-Ball eingelassen wird, müßt Ihr die Blondine sicher durch drei Level dirigieren. Zuerst durchforstet Ihr die Mall-World nach bunten Kleidungsstücken und Energiepunkten. Während Ihr über Ladentheken und Sonderangebotsauslagen marschiert, kreuzen angriffslustige Bälle Euren Weg. Heimtückische Springbrunnen versuchen Barbies Make-Up und Frisur zu

ruinieren. Die Unterwasserwelt durchquert Ihr als Seejungfrau und sucht mit Delphinen nach wertvollen Perlen. Um 40 Jahre zurück versetzt Euch der Fifties-Soda-Shop: Wabbelnde Cremetörtchen, fliegende Pommes Frites und ein mörderischer Limonadenwasserfall

freuen sich über Barbies Ausrutscher. In allen drei Abschnitten stehen Euch gehorsame Haustiere zur Seite, die Ihr mit Hilfe von Schmuckstücken kommandiert. Mit dem Diamantanhänger setzt Blondie ihre Haustiere in Bewegung – Kätzchen schieben Extrasymbole über die Regalkante und Vögel dienen Frauchen als Aufzug zu höheren Plattformen. Eine goldene Schleife stoppt wiederum sämtliche Haustieraktionen, während der Herzenanhänger die kleinen Helfer in seltenen Fällen zu Sondereinsätzen bewegt.



Blondie goes shopping: Zwischen den Fütterungszeiten der “wilden” Haustiere marschiert Barbie mit lusternen Blicken durch die Mall

Spieltyp:

Hersteller: **Hi Tech**
 Testversion von: **Allan**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **100 Mark**

33%

Grafik

25%

Musik

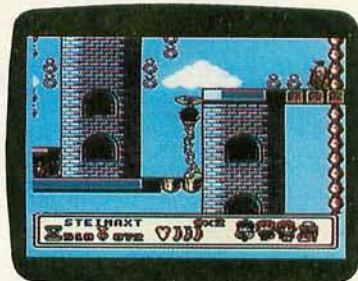
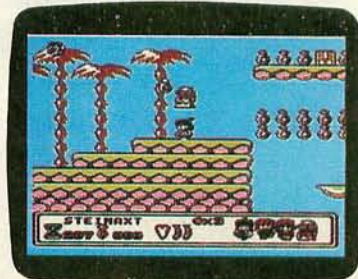
15%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **35%**

BANANA PRINCE

MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTXT



ALLES BANANE – ODER WAS?

Nur mit Kelch und Ringen wird das Spiel gelingen!

Ein herrliches Abenteuer- und Fantasy-Spiel, bei dem es gilt, dem bösen König

Green Pepper die heiligen drei Kelche abzujagen und das Böse zu besiegen.

Auf seinem Wege muß unser Held, Banana Prince, Ringe aufsammeln, die er dann gegen Waffen eintauschen kann, um sie gegen die bösen Bosse einzusetzen.

Viele Abenteuer sind zu bestehen, und Quizfragen sind zwischendurch zu beantworten.

BANANA PRINCE – JE CLEVERER – UM SO GEWONNENER.

Klingt einfach, was? Isses aber nicht.

TAKARA
im Vertrieb von Mitsui



Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Über dem Low-Tech-Raster wird scharf geschossen



gut

Zanac steht ganz in der Tradition von Balleroldies wie Xevious. Obwohl das Spiel schon 1988 programmiert wurde, hat es nichts von seinem Reiz eingebüßt. Euch wird rasend schnelle Action und ein ausgeklügeltes Extrawaffensystem geboten. Gerade die abwechslungsreichen Sonderwaffen könnten mehrere Weltraumabenteuer füllen. Grafik und Sound sind jedoch nicht mehr auf dem neuesten Stand: Als Gegner trifft Ihr primitive Symbole wie Kreise und Vierecke, der Untergrund ist in Magerfarben gehalten. Diese grafischen Mankos macht die gelungene technische Gestaltung wieder wett: Trotz Überscrolling und vielen hektisch herumflitzenden Gegnern sind Flackern und Ruckeln selten. Wer auf High-End-Grafikorgien besteht, sollte um das Compile-Spektakel einen großen Bogen machen, alle anderen actionbegeisterten NES-Besitzer lassen sich von Zanac schnell fesseln.

iz

Spielertyp:

Hersteller: **FCI**
 Testversion von: **Allan**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **110 Mark**

56%

Grafik

61%

Musik

59%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**

Ballerqualität

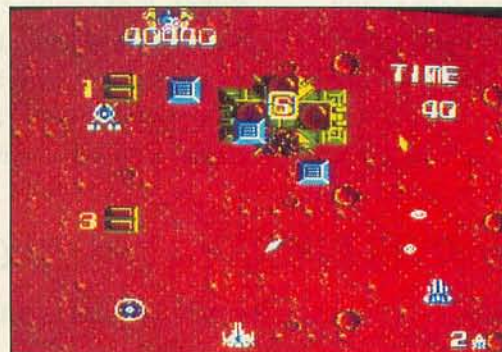
Zanac

Der Name Compile ist Ballerfans aus allen Konsolenlagern bestens bekannt: Die japanischen Actionprofis lieferten in den vergangenen Jahren innovative und technisch perfekte Weltraumspetakel, die die Fanschar in Begeisterung stürzten: das ultraschnelle Powerstrike für das Master System, GG Aleste für das Game Gear und Musha Aleste auf dem Mega Drive versetzten die Sega-Freaks in Verzückung. Die Super-Nintendo-Besitzer wurden wiederum mit Super Aleste beglückt. Zanac ist

ein Frühwerk der Spieleschmiede, das nun auch in Deutschland veröffentlicht wird.

Die automatischen Waffensysteme sind außer Kontrolle geraten, weil der Zentralcomputer sich selbständig gemacht hat. Alle Versuche die Maschine zu stoppen schlagen fehl: Nur ein verwegener Pilot kann nun noch die Menschheit retten. Ihr fliegt mit dem Superkampfschiff Zanac durch vertikal scrollende Levels und ballert auf herumfliegenden Luft- und Bodenziele. Als Zwischen- und Endgegner sind massive Festungen zu zer-

stören, wobei ein Zeitlimit die Aufgabe erschwert. Bewaffnet ist Euer Raumschiff mit einem Standardschuß, den Ihr ausbauen könnt. Außerdem ist Zanac serienmäßig mit einer Extrawaffe ausgerüstet, die in alle acht Richtungen ballern kann. Eine Spezialwaffe erhaltet Ihr, indem Ihr nach herumfliegenden Zahlensymbolen Ausschau haltet. Insgesamt gibt's acht verschiedene Extrawaffen, die von Schutzschilden bis zu bildschirmreinigenden Smartbomben reichen. Damit Ihr nicht ständig von vorne beginnt, ist ein Paßwortsystem eingebaut. Ein interessantes Feature ist der automatische Schwierigkeitsgrad, der sich Eurem Können anpaßt und immer für eine Herausforderung sorgt.



Trotz der simplen Grafik ist Zanac eines der interessantesten Ballerspiele für das NES

Pistenflitzer GP Rider



Der Split-Screen garantiert Action für zwei

Nach dem Klassiker *Hang-On* fanden auf dem Master System keine Motorradrennen mehr statt. Das wird jetzt allerdings anders, denn mit den Grand-Prix-Reitern steht eine Biker-WM vor der Tür. Ausgerüstet mit einer Rennmaschine nehmt Ihr an drei verschiedenen Wettbewerben teil. Im Arcade-Modus fahrt Ihr wie beim oben genannten Automatenhit gegen die Uhr, um eine verlängerte Spielzeit zu erhalten. Beim Tournament rast Ihr über eine kleine Auswahl von Kursen, beim Grand Prix brettert Ihr durch eine komplette WM-Saison. Vor dem Rennen müßt Ihr Euch qualifizieren und Eure

Maschine ausrüsten. Das richtige Getriebe, die passenden Reifen oder ein neuer Motor – je nach Strecke und Wetter ist die Idealzusammensetzung verschieden. Das Rennen wird immer mit gesplittetem Bildschirm verfolgt. Daher können bei allen Wettbewerben zwei Nachwuchsfahrer über die Pisten sausen.

geht so

GP Rider schlägt sich ordentlich: Die Grafik ist recht schnell und technische Probleme läßt das altbewährte Master System nicht erken-

nen. Das ist allerdings kein Wunder, denn die Strecken werden nicht allzu detailliert dargestellt und Überholvorgänge finden nur selten statt. Die Steuerung ist schwammig und braucht viel Gewöhnung. Vermißt habe ich ein Paßwortsystem, denn kaum einer wird sechzehn WM-Rennen am Stück bestreiten. Wer aber *Hang-On* mochte, und sich gerne fahrtechnisch mit einem Mitspieler duelliert, sollte einmal probespie-

Spieltyp:

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **3 Spielmodi**

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

Ca.-Preis: **100 Mark**

64%

Grafik

22%

Musik

17%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **58%**

RAGUZI

Soft- und Hardwarevertrieb · Adenauerplatz 9 (Innenhof) · 5216 Niederkassel 5
Telefon 02 28/45 37 63 · Fax 02 28/45 40 19 · Btx *2 00 29 45 40 19#

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE II (D) 90,00 DM
SUNSET RIDERS (D) 99,95 DM
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES (D) 119,95 DM
TINY TOON ADVENTURES (D) 109,95 DM

GAME GEAR

GAME GEAR 4 FUN 235,00 DM
ARIELLE -
DIE MEERJUNGFRAU (D) 80,00 DM
CHAKAN (D) 80,00 DM
TALESPIN (D) 80,00 DM

Super-Nintendo

TINY TOON ADVENTURES (D) 125,00 DM
TERMINATOR (D) 130,00 DM
OUTLANDER (D) 130,00 DM
WORLD LEAGUE
BASKETBALL (D) 95,00 DM

GAMEBOY

LEMMINGS 70,00 DM
B.C. KIDS 70,00 DM
SUPER HUNCHBACK 70,00 DM
PRO-ACTION REPLAY 90,00 DM
LUPE MIT BELEUCHTUNG 20,00 DM

Versand per Nachnahme. Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackungs-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM.

Öffnungszeiten:

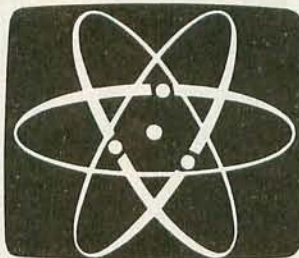
Mo.-Fr. 10.00-13.00
15.00-18.30
Sa. 9.00-13.00

Zwei Themen – ein Ereignis

Hobby-tronic & ComputerSchau

16. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips. Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikate)“.



9. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

12.-16. Mai 1993

täglich 9-18 Uhr



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund



In tödlicher Mission

James Bond - The Duel

Während wir alle auf den neuen James-Bond-Streifen warten, versüßt uns Domark mit Joypad-Abenteuern die Zeit bis zum nächsten Kinobesuch. Nach dem Mega Drive wird auch das Master System vom martini-schlürfenden Superspion besucht. Commander James Bond vom britischen Secret Service steht vor seiner schwierigsten Herausforderung: Ernest Stavro Blofeld ist bis zur nächsten Wiederauferstehung erledigt, seine SPECTRE-Organisation zerschlagen. Auch die Katze ist hinter Schloß

und Riegel – was sollte noch passieren? Natürlich taucht ein neuer Finsterling auf, der die Erde beherrschen will: Wie einst Dr. No hat sich Professor Grey- pen auf einer künstlichen Insel breitgemacht, die er mit seinem Waffenhandel finanziert. Der Bösewicht plant, ein Raumschiff zu starten, das eine tödliche Fracht transportiert: Sein mit Laserkanone ausgerüsteter Satellit ist bereit, jedes Ziel auf der Erde zu zerstören. Nur einer kann die Erde retten: Leninordenträger Bond, James Bond. In vier Mis- sionen, die in jeweils drei Auf-

gaben geteilt sind, müßt Ihr zu Greypens Laboratorium vor- dringen. Auf der riesigen Super- jacht des Widerlings sucht Ihr nach Koffern mit Geheimmateri- al und versteckten Geiseln. Als Obergegner habt Ihr es mit dem Beißer zu tun. Danach geht Ihr an Land und dringt durch den Dschungel zum Kraftwerk der In- sel vor. Erst nachdem der Voo- doo-Priester Bones bezwungen ist, habt Ihr den Strom endgül- tig abgestellt. Weil die Raketen- basis wie in "Man lebt nur zwei- mal" durch einen künstlichen Vulkan geschützt ist, klettert Ihr

Auf Greypens Superjacht sucht Ihr Akten und Geiseln

auf dem feuerspuckenden Berg herum, um zu OddJob zu gelan- gen. Früher bei Golfinger in Diensten, wirft er nun seine Stahlmelone für Grey- pen. Im vierten Level erreicht Ihr das Raumschiff, um in der letzten Mission dem Oberfiesling selbst entgegenzutreten. Um die vielen Feinde zu erledigen benutzt Bond seine geliebte Walther PPK.



Der Geheimagent seiner Majestät steuert sich gut: Sprünge lassen sich timen und nachzuladen, wie bei der Mega-Drive-Version, braucht Ihr Eure Walther nicht. Grafisch macht das 8-Bit-Abenteuer auch was her: Schöne Animationen und nette Grafiken erfreuen die Master-System-Fans, die in letzter Zeit einiges über sich ergehen lassen mußten. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad ist Bond gut zu spielen und zeigt kaum Schwächen. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Spiel jedoch nicht geschadet: Tolle Technikspielchen von Q oder ein Auftritt von Moneypenny vermißt jeder 007-Freak.

iz

Spielertyp:

Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 100 Mark

68%

Grafik

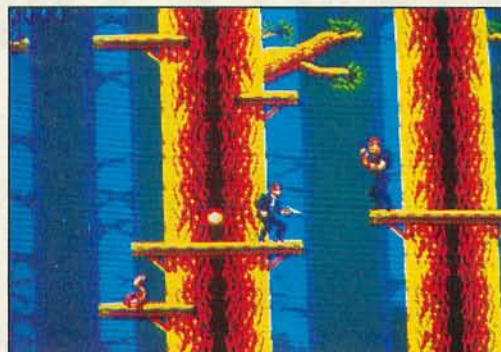
20%

Musik

18%

Soundeffekte

SPIEL- SPASS: **67%**



Bewaffnet mit Walther und Smoking erledigt 007 seine zahlreichen Feinde mit Eleganz

030 694 60 43

DIE TRAUMFABRIK

030 694 48 62

040 490 83 94

069 ??? ?? ??

11-18.30 h
Tadentelefon
kein Versand

11 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

SPIELE GmbH

GAME BOY table with columns for game titles and prices.

SUPER NINTENDO table with columns for game titles and prices.

SUPER NINTENDO table with columns for game titles and prices.

SUPER NINTENDO table with columns for game titles and prices.

World of Illusion

And the Mickey Mouse continues!!! Zum 3. Mal geht's hüpfend und springend über den Bildschirm, Und... um Längen besser als beim etwas nützlicheren 2. Teil.

Table listing prices for World of Illusion and other titles.

Table listing prices for SUPER NINTENDO titles.

Table listing prices for SUPER NINTENDO titles.

Another World

Delphins Edeladventure wurde hervorragend hinterhergerichtet ins Zeitalter der Videogames. Stimmungsvolle Grafiken, Sounds, Musik und knackige Gameplay...

Table listing prices for Another World and other titles.

Über 5000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

!!! Ab 2.4.1993 auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61 Mittenwalder Str. 47
2000 Hamburg 20 Osterstr. 50
6000 Frankfurt Adresse bitte telefonisch in der Berliner Zentrale oder Hamburger Filiale erfragen

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

GAME GEAR table with columns for game titles and prices.

MEGA DRIVE table with columns for game titles and prices.

MEGA DRIVE table with columns for game titles and prices.

MEGA DRIVE table with columns for game titles and prices.

Turtles

Nach diversen NES- und Game Boy-Adaptionen... der lustigsten SNES-Version nun die ebenso gute Mega Drive Version folgt!

ATARI LYNX table with columns for game titles and prices.

Table listing prices for MEGA DRIVE titles.

Table listing prices for MEGA DRIVE titles.

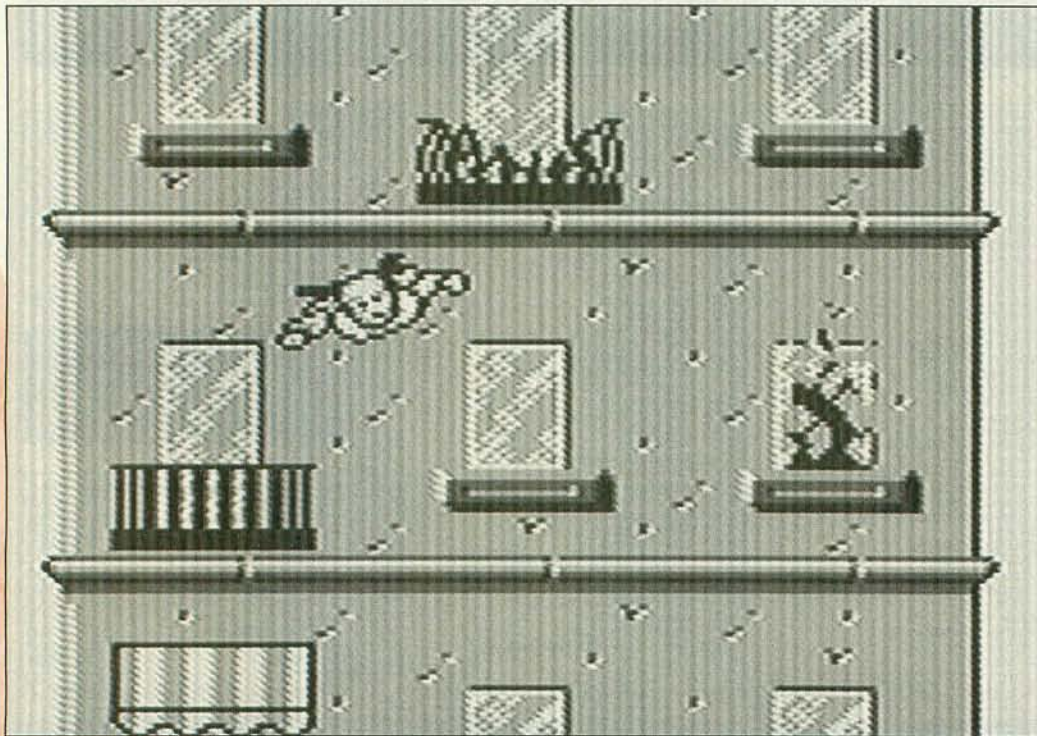
Super Side Kick

Frisch aus der Spielhalle, rein in die Stubk, Fußball pur, rasante Drills, technische Feinheiten und jede Menge Gore. Dank Art of Fighting und Viewpoint 60 für SNK

Table listing prices for Super Side Kick and other titles.

Heute bestellt Gestern geliefert ?? Himmmlische Preise Einfach probieren und Staunen Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladepreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarte + 3 DM, Diakartentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren trotz div. Termine bei Anzeigenschluß (22.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

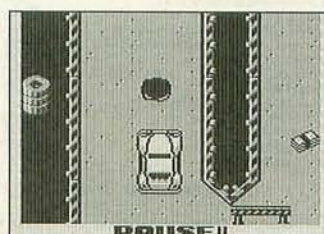


Puppentheater Crash Dummies

Die beiden Kumpels Spin und Slick verdienen ihre Kohle als Crashtestpuppen. Dieser Job ist kein Zuckerlecken: Den ganzen Tag purzeln die beiden durch Windschutzscheiben, werden über Kühlerhauben geschleudert und gegen Wände geknallt. Um sich einen ordentlichen Urlaub zu finanzieren, versuchen sie sich nun als Stuntmen: In der Rolle eines Dummies beweist Ihr Eure Tauglichkeit in fünf Geschicklichkeitsaufgaben. Je effizienter Ihr arbeitet, desto mehr Cash gibt's für den Crash. Eure erste "Mission" ist ein spektakulärer Sturz von einem brennenden Hochhaus – auf dem Weg nach unten zertrümmert Ihr Balkons und Sonnendächer. Honoriert wird auch das Schwingen an einer Fahnenstange sowie wildes

Gepurzel auf der Markise. Im zweiten Teil der Story klemmt Ihr Euch hinter das Lenkrad eines Testautos. Auf der Straße verstreut liegen wichtige Utensilien: Luftdosen, Schraubenschlüssel und Geld. Nur wenn

Ihr vor dem "Final-Crash" genügend Luft in die Stoßdämpfer gepumpt habt, rückt Euer Arbeitgeber einen Batzen Scheine rüber. Danach geht's in die Berge auf den Slalomkurs. Euer vierter Einsatz führt in eine Bombenfabrik. Über drei Förderbänder purzeln die Knallbonbons (teilweise entzündet) in die Verpackungskisten. Brennende Überraschungen werden ausgespustet, störende Teile mit dem Hammer aussortiert. Als letzte Herausforderung werdet Ihr als alternative Fernsteuerung in eine Rakete gesteckt. Das schnittige Gefährt steuert Ihr in



Sündenböcke: Die furchtlosen Gummipuppen verdienen ihren Lebensunterhalt mit Frontalunfällen und verstreuten Gliedmaßen.

Marmor, Stein und Eisen bricht, aber unsere Dummies nicht – Alltagssturz aus der 25. Etage

alle Richtungen um an bedrohlichen Hindernissen und Gegnern vorbeizukommen. Mit viel Fingerspitzengefühl findet Ihr so durch die engen Gänge des Labyrinth.

geht so

Unabhängig voneinander betrachtet ist keines der fünf Geschicklichkeitsspiele besonders spielswert – zusammen bieten sie aber ausreichend Abwechslung und Motivation. Abgesehen vom ersten und vom vierten Level müßt Ihr stur Auswendiglernen und Euch alle Schikanen einprägen. Durch den kleinen Bildschirmausschnitt erkennt Ihr Hindernisse und Gefahren viel zu spät. Der Schwierigkeitsgrad pendelt zwischen "kinderfreundlich" und beinhart – da macht sich das fehlende Continue schmerzlich bemerkbar. Lobenswert sind die witzigen Mahnungen an alle Gurtmuffel. So finden sich in der Anleitung Sprüche wie "Was geht Ihnen zuerst durch den Kopf, wenn sie unangeschnallt einen Unfall verursachen? Die Windschutzscheibe." **se**

Spielertyp:

Hersteller: **Acclaim**
Testversion von: **Acclaim**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
Ca.-Preis: **70 Mark**

80%
Grafik **36%**
Musik **29%**
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **48%**

Lost in New York

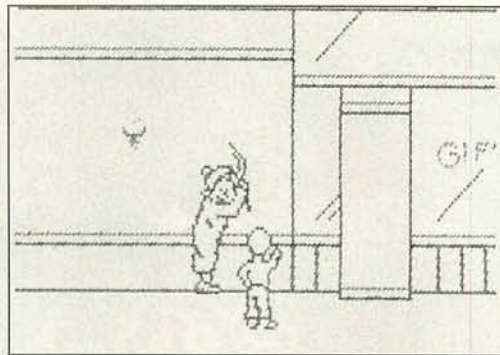
Home Alone 2

Die Kinos waren vollbesetzt, als die McCallisters in der Weihnachtszeit den kleinen Kevin am Flughafen vergaßen. Der findet sich unversehens auf dem Flug nach New York. Ausgestattet mit Papis Kreditkarte und dessen digitalen Kassettenrekorder mietet sich der Dreikäsehoch in der besten Adresse am Ort ein: im New York Plaza. Wie er dabei den beiden Hartgeld-Gangster Harry und Marv die Tour vermasselt, strapaziert die Lachmuskeln des Publikums ebenso wie der erste Teil, als "Kevin allein zu Haus" seine Trickkiste auspackte. Toy Headquarters hat sich für "Lost in New York" die Rechte geschnappt und präsent

tierte schon kurz nach der Film Premiere das Game-Boy-Modul. Die Szene startet im Hotel. Dort ist das Personal bereits über Kevins falsche Kreditkarte informiert und das gesamte Haus jagt den kleinen Helden. In Jump'n'Run-Manier hüpfst du durch Hotelhallen, schlitterst durch die Beine der Widersacher, besuchst Geschäfte und Boutiquen und sammelt, was das Zeug hält.

gut

Während die Super-NES-Variante auf digitalisierte Filmsequenzen setzt, arbeiten die Programmierer der Game-Boy-Version mit ei-

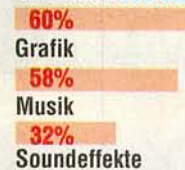


Kevin bringt auch auf dem Game Boy die Gangster ins Kittchen

nem traditionellen Grafiker, der sein Handwerk versteht. Viele Details sind in den Bildern versteckt – wer da schnell durchrast, verpaßt Wichtiges. Besonders gefallen mir die Szenen im Central Park: Punks, Ratten und schlimmere Kreaturen erwarten Euch, bevor Ihr in den nächsten Level – die Stadtwohnung von Kevins Onkel – vordringt. Die Musik ist durchschnittlich, Klangeffekte sind ansprechend. Für Einsteiger ist der Schwierigkeitsgrad happig. *mn*

Spieltyp:

Hersteller: Toy Headquarters, Inc.
 Testversion von: T. H. Inc.
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: –
 Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 Ca.-Preis: 100 Mark



SPIEL-SPASS: **63%**

GAME BOY

NEW rat's TEL. 06131-670608
 06131-604245
 FAX. 06131-670608
 SECOND-HAND-GAMES * MICHAELA THIELEN
 COLMARSTRASSE 6 * 9500 MAINZ 1

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

MEGA DRIVE

Sonic 2	69,- DM	Rampart (neu)	89,- DM
Ecco	79,- DM	Steel Talons	79,- DM
Chakan	79,- DM	u.v.m.	

SUPER NINTENDO

Robocop	79,- DM	Probotector	89,- DM
Zelda	69,- DM	Magical Quest	89,- DM
Paperboy 2	69,- DM		

NEO GEO

Ghost Pilot	159,- DM	weitere Titel auf Anfrage
Reading Hero	159,- DM	

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.

Sie sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.
Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!

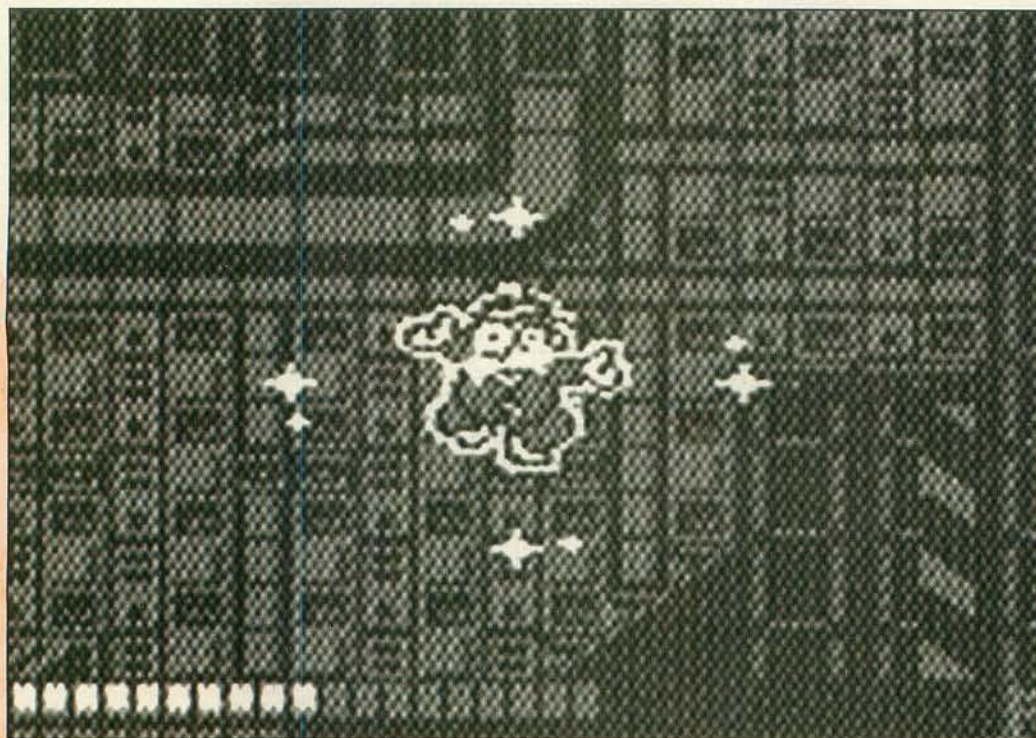
NEU GAME SHOP NEU
 W.-8950 Kaufbeuren Alte Poststr.2
 Tel.:08341/100847 Fax:74117
 Inh.Erhard Rauche
 z.b.: **MULTIMEDIA PRICE BREAKERS**

Super Nintendo		Mega Drive	
Streetfighter 2 dt.	99,-	Sonic 2 dt.	99,-
Super Mario Kart dt.	99,-	Green Dog	99,-
Marlo Palnt	99,-	Double Dragon	99,-
Ghoul's n Ghoul's dt.	99,-		
Super Scope 6	149,-	MS Dos	
Hardware		Indiana Jones 4 dt.	99,-
Audio Blaster Junior	139,-	Monkey Island 2 dt.	99,-
Audio Blaster 2.5	199,-	Comanche dt.	109,-
Audio Blaster Pro 4.0	349,-	Links 386 Pro	99,-
Movie Blaster	599,-		
Speedstar 24X	369,-	Weitere Angebote	
ET 4000	179,-	bitte tel. erfragen	
CD-ROM Laufwerke ab 450,-		Lieferung p.NM 9,-	
		Express 7,-	
		Druckfehler u. Preisirrtum vorbehalten	

MEGABOINK
VIDEO GAMES
MEGA DRIVE PLATINEN * **SUPER NES PC ENGINE** * **NEO GEO GAMEBOY**

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
 Inh.: Klaus Meilinger * tel. 0941-998376 * FAX: 0941-949325

VERSAND + LADEN (im Kreis: REGENSBURG!!!)
tel. 0941 - 99 83 76



Mit lustiger Grafik wird ein Passant vom Geist besessen

geht so

Als nettes Gespenst von nebenan geistert Ihr durch die Gegend, nehmt ein paar Körper in Besitz und seid damit beschäftigt, den Ausgang aus den weitläufigen Levels zu finden. Die Spielidee ist witzig und *Avenging Spirit* macht auch für eine Weile Spaß. Spätestens nach dem dritten Level macht sich aber Routine breit. Ärgerlich ist, daß besiegte Gegner wieder auftauchen, sobald Ihr deren alte Position ein zweites Mal passiert. Levelpaßwörter habe ich ebenfalls vermißt: Ab der zweiten Welt sind die Levels derart groß, daß man zu lange an schon durchgespielten Spielstufen aufgehalten wird, bevor man sich neuen Aufgaben widmen kann. Grafisch werden witzige Sprites geboten, auch wenn sich einige Gegner allzuoft wiederholen. Mit dem Wechseln der Spielfigur wird Euch in Jalecos *Geisterstunde* eine unverbrauchte Spielidee geliefert, die einigen Spaß bringt. Längerfristig ist das allerdings zu wenig. *iz*

Geisterstunde

Avenging Spirit

S tellt Euch vor Ihr seid ein arbeitsloser Geist, der zwischen lustigen Seancen mit menschlichen Wichtigtuern und kleinen Poltereinlagen im Spukschloß nichts zu tun hat. Plötzlich nimmt ein Wissenschaftler Kontakt mit Euch auf, weil seine Tochter von Gangstern entführt wurde. Als nettes Gespenst von nebenan ist es natürlich Ehrensache, daß Ihr dem armen Mann aushelft.

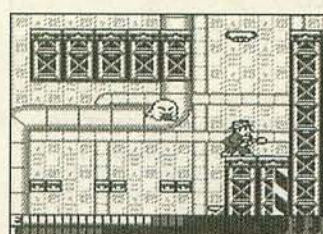
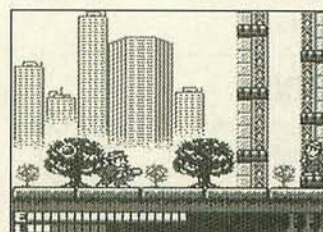
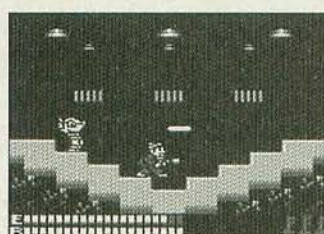
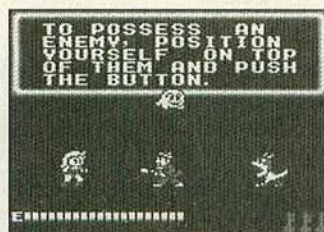
Weil Geister auf den Straßen leicht auffallen, Menschaufläufe oder gar Ohnmachtsepidemien auslösen, müßt Ihr vor der Suche die Seele eines Wesens in Besitz nehmen. Nichts einfacher als das – Ihr steuert den gewünschten Körper an und schon ist er von Euch besessen. Je nach ausgesuchtem Gastkörper könnt Ihr ballern und verschieden weit springen. Leider habt Ihr nur eine begrenzte Zeitlang die Kontrolle. Ihr füllt entweder rechtzeitig Energie nach, oder

seid gezwungen, in kurzer Zeit einen neuen Gastkörper zu finden. Schafft Ihr das nicht, werdet Ihr feststellen, daß auch Gespenster nicht ewig leben.

Eure Suche nach dem entführten Menschenkind erledigt Ihr ballern und springend. Sind auf den Straßen nur relativ harmlose Karateladies oder Gangster Eure Gegner, so erwarten Euch

in den späteren Levels Riesenzwürmer und Kampfroboter. Anfangs müßt Ihr nur zum Ausgang gelangen, um ins nächste Level fortzuschreiten. Dann wird's komplizierter: In labyrinthischen Gängen sind Schlüssel zu suchen und am Ende Obergegner zu besiegen.

Zwischendurch solltet Ihr auf zwei Energiebalken achten: Der obere nimmt nur nach Berührungen mit Feinden ab. Der zweite zeigt an, wie lange Ihr noch Kontrolle über den gesteuerten Körper habt. Mit Extras könnt Ihr jedoch beide ab und zu auffüllen.



Mit dem kleinen Gespenst nehmt Ihr die Körper von Feinden in Besitz, um das entführte Mädchen zu retten

Spieltyp:

Hersteller: **Jaleco**
 Testversion von: **Allan**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

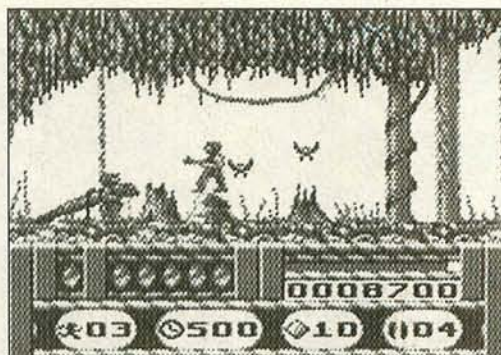
Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
 Ca.-Preis: **70 Mark**

61%
 Grafik
44%
 Musik
34%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **67%**

Van Damme unterwegs

Universal Soldier



Mit Knarre und einem Lächeln säubert Jean den Urwald

Nicht überall wo *Universal Soldier* draufsteht, ist auch Actionheld Van Damme drin: Das Spiel um den gewaltlastigen Cyborg-Film ist eigentlich eine Version des deutschen Computerspielhits *Turrican 2*. Wegen des Kinoerfolgs der bionischen Krieger wurde *Turrican 2* umgetauft und mit dem verkaufsfördernden Lizenztitel versehen. Dem Sinn des Spiels tut der Namenswechsel aber keinen Abbruch: Wo ursprünglich der Roboterkumpel *Turrican* durch die

Gegend rannte und mit Riesenumme alle Feinde vom Bildschirm putzte, macht sich jetzt eine Pixelverkörperung des belgischen Muskelstars Jean-Claude van Damme auf den Weg. Ihr rennt meist von links nach rechts (teils scrollt der Bildschirm aber auch vertikal), ballert alles über den Haufen und rüstet mittels zahlreicher Extras Eure Waffenarsenal auf. Dabei werden herumliegende Diamanten aufgesammelt und weitläufige Höhlen durchsucht bis der Ausgang erreicht ist.

geht so

Wer *Turrican* mochte, dem wird auch das *Universal Soldier* schmecken: Euch wird actionhaltige Jump'n'Run-Kost mit vielen Extrawaffen geboten. Neue Ideen kamen dem Programmtrupp Code Monkeys aber nicht in den Sinn. Große Mankos bleiben weiterhin Hektik und Unübersichtlichkeit, wobei das Modul aber besser spielbar ist als der Vorgänger. **iz**

Spieltyp:

Hersteller: **Accolade**
Testversion von: **Accolade**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **70 Mark**
67%
Grafik **47%**
Musik **41%**
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **57%**

GAME BOY

NEU ★ GAMECENTER ★ NEU

AKTUELLE SPIELE	Super-Nintendo	AKTUELLE SPIELE	Mega-Drive	AUFGEPAßT:
Another World	US 115,00	Another World	US 110,00	BITTE
Chester Chetah	US 120,00	Championship Pro AM	DT a. A. 95,00	KOSTENLOSE
Chuck Rock	US 116,00	Ecco - The Dolphin	DT 95,00	PREISLISTE
Death Valley Rally/Road R.	US 110,00	Galahad	DT 95,00	ANFORDERN!
Desert Strike	US 105,00	Lotus Turbo Challenge	DT 95,00	BITTE MIT RÜCK-
Humongous Adventure	US 110,00	John Madden Football 1993	DT 110,00	UMSCHLAG!
Jimmy Connors Tennis	US 110,00	Mega LO Mania	US a. A.	
John Madden Football 93	US 114,00	Mohammed Ali Boxing	US a. A.	
King Arthurs World	US 120,00	NFL Football 1993	US a. A.	
Leathal Weapon	US 120,00	PGA Tour Golf 2	US a. A.	

JEDER 10. BESTELLER BEKOMMT 30,- DM RABATT!

Mickey Mouse Magical Quest	US 127,00	Road Rash 2	DT 95,00	KONSOLENGAMES
NHLPA 1993 Ice Hockey	US 114,00	Rollo to the Rescue	DT 80,00	UND ANDERE
Paradise	DT 120,00	Shakan	DT a. A.	COMPUTERGAMES
Push-Over	US 110,00	Streets of Rage 2	DT 90,00	AUF ANFRAGE!
Sim City	DT 120,00	Talespin / Balu der Bär	DT 90,00	ANFR LOHNT!
Super Swiv	US 130,00	World of Illusion / Mickey Mouse	DT 95,00	
Wing Commander	US 125,00			

Wir haben noch viel mehr Games für das Super-Nintendo - einfach mal anrufen!!!

Wir haben noch viel mehr Games für das Sega Mega Drive auf Lager - einfach mal anrufen - lohnt sich bestimmt!

● NEU - IN FRANKFURT SEIT 01. 03. 1993 - NEU ●

NEU - FRANKFURT - NEU

- WINDECKSTR. 62-64 ●
- 6000 FRANKFURT 1 ●
- TEL.: 0 69/4 99 06 53 ●
- MO-FR: 10 - 18 UHR ●
- SA: 10 - 14 UHR ●
- NEU - NEU - NEU - NEU ●

Und so findet ihr uns in Frankfurt:

Mit jeder S-Bahn - Ostendstraße aussteigen, dann noch 500 Meter gegenüber BP-Stelle!
Mit jeder Straßenbahn Hanauer Landstraße aussteigen und dann noch 200 Meter.
Parkplätze sind vorhanden. Parkhaus am Zoo.

Wir suchen ständig neue Geschäftspartner und Franchisepartner in Städten ab 50.000 Einwohner. Professionelles Konzept vorhanden.
Tel.-Nr. 0 69-4 99 06 53, von 14 - 18 Uhr.

SONDERPREISE - TOP-NEUHEITEN - VERMIETUNG

Weitere Ladengeschäfte finden Sie in:
W-7000 Stuttgart 1, Charlottenstr. 40
0-2130 Prenzlau, An der Schnelle 23
0-4352 Nienburg/Saale, Schillerplatz 2

Versandkosten: NN 12,00 DM / Vorkassa 5,00 DM
Sonderleistungen: Express 7,00 DM / Karton 3,00 DM
● a. A. = Bitte nachfragen, ob lieferbar ist !!!
● Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!
● Versandpreise sind keine Ladenpreise!

WIR LIEFERN AB 100,- DM VERSANDKOSTENFREI!

Versandtelefon: 0 69-4 99 06 53, Mo-Fr: 9-21 Uhr

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren. Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.



VIDEOGAME CENTER ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

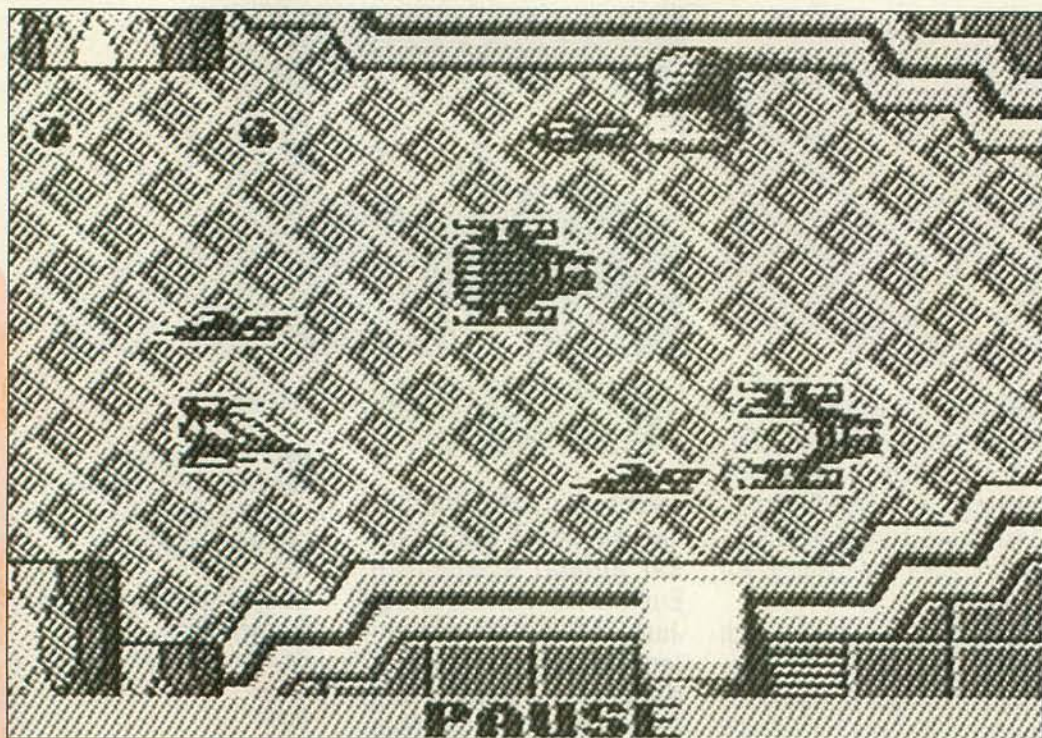
- ★ Mega Drive
- ★ Master II
- ★ Game Gear
- ★ Amiga
- ★ SNES
- ★ NEO GEO
- ★ MEGA CD-ROM
- ★ PC

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

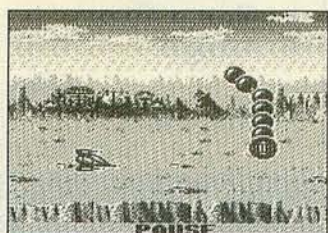
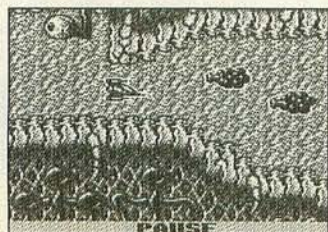


Hausmannskost Starhawk

In einer fernen Galaxie plant das kriegerische Volk der Axtaren den Aufstand. Mit Eurem Kampfgleiter Star-Hawk werft Ihr Euch in die Schlacht gegen die mächtige Mutanten-Armee.

Über fünf Abschnitte attackieren Euch organische wie technische Kampfcreaturen: Riesenkaulquappen und fossile Tintenfische, Techno-Vehikel und Sperrminen sind ein willkommenes Ziel für Eure Bordkanone. Vereinzelte Gegner setzen nach Abschluß eine Extraglocke frei, die Eure Schußkraft aufputscht, für bessere Bewaffnung sorgt oder Eure Raumschiffreserve aufstockt. Auch die feindliche Artillerie hat's auf Eure High-Tech-Blechbüchse abgesehen – pulsierende Vulkane und Sporenpilze nehmen Euch aus der Deckung aufs Korn. Am Ende jedes Levels empfängt Euch ein bulliger Obermotz, der nach vorgegebener Reihenfolge zerballert werden muß: Erst fegt

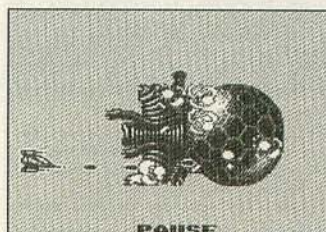
Ihr seine Phaser von der Bildfläche, ruiniert anschließend die Minenschächte und kümmert Euch zum krönenden Abschluß um sein Zentralwaffensystem. Nach getaner Arbeit gibt's zur Entsoldung ein Paßwort, das Euch den Besuch bereits durchflogener Level erspart – High-Score-Fetischisten verewigen sich in den Top-Ten.



Starhawk sorgt mit Parallax-Scrolling für Tiefe: Bis zu sieben Ebenen schlängeln sich über Euer LC-Display und vermitteln räumliche Perspektive.

super

Starhawk ist Baller-Ware vom Feinsten: Flottes Parallax-Scrolling, nette Extrawaffen und penibelste Pixelpracht laden zum Weltraumabenteuer der Oberklasse ein. Auch wenn die hohe Detailgenauigkeit



Neben Weltallszenarien erkundet Ihr mit Eurem Kampfgleiter die Darmgegend eines Aliens – durchschlagkräftige Bewaffnung

In "Starhawk" wird geballert, was die Bordwumme hergibt – für's Waffentuning sind die Extras zuständig

den Game Boy in eine Sehtestapparatur wandelt – der neue Accolade-Shooter ist die hohe Dioptrin-Zahl wert. Der individuelle Charakter-Touch darf dabei natürlich nicht fehlen: Dem längeren "Aussetzer" (kein Feind in Sicht) im zweiten Level gesellen sich ein schwachsinnig einfaches Paßwort-System und eine High-Score-Liste mit hake-liger Buchstabenwahl hinzu. Dafür drängen Euch die gegnerischen Formationen gegen Felsbrocken, setzen Euer Raumschiff massivstem Raketenhagel aus und dezimieren die Ersatzflotte mit waghalsigen Kamikaze-Angriffen. Wen der "Easy"-Level kalt läßt, stößt im verschärften Schwierigkeitsgrad auf ungekannte Formationen und schießfreudigeres Besatzungspersonal. Starhawk ist ein prima Shoot'em-Up für Nintendos Kleinsten, das unter dem Nemesis-Syndrom leidet: Mit nur fünf Levels für Profis etwas kurz geraten!

Spielertyp:

Hersteller: **Accolade**
 Testversion von: **Accolade**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort, Continue, High-Score-Liste**
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 Ca.-Preis: **70 Mark**

81%
 Grafik
27%
 Musik
50%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Seid Ihr schon SÜCHTIG?!?

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



Mega Drive

Alien III	dt	99,90
Alien Storm	jp	39,90
Arielle	dt	89,90
Atomic Runner	am	59,90
Back to Future	am	49,90
Bad Omen	jp	49,90
Batmans Return	am	89,90
BioHazardBattle	am	69,90
Block Out	jp	19,90
Buck Rogers	am	59,90
Cadash	int	49,90
Carmen Sandi.	int	49,90
Chakan	dt	99,90
Crack Down	jp	39,90
Dahna	jp	49,90
Dangerous Seed	jp	49,90
Darius II	jp	29,90
David Robinson	int	49,90
Death Duell	am	99,90
Desert Strike	am	89,90
EA-Hockey		59,90
Ecco, the Dolph.	dt	99,90
Exile	am	59,90
F1-Grand Prix	jp	49,90
F1-Hero	jp	49,90
Fantasia	jp	39,90
Fantasm Soldier	jp	49,90
Fatal Rewind	am	59,90
Fire Shark	am	59,90
Final Boxing	jp	59,90
Fire Mustang	jp	39,90
Global Gladiator	am	109,90
Gynoug	jp	39,90
Grandslam	dt	89,90
Hellfire	jp	39,90
Indiana Jones	dt	99,90
Jennifer C. Tenn.	am	99,90
John Madden II	am	59,90
John Madden III	am	89,90
Jordan vs. Bird	am	79,90
Kid Chameleon	jp	49,90
Klax	jp	29,90
Lemmings	dt	99,90
Lotus Turbo Ch.	am	99,90
Talespin	dt	89,90
Gaiaren	am	59,90
Golden Axe II	am	59,90
Granada	jp	39,90
Jewel Master	jp	39,90
G-Loc	jp	89,90
Ishido RGB		19,90
Mystic Hunter	jp	49,90
Mrs. Pacman	am	49,90
NHLPA Hockey	dt	99,90
Olympic Gold	jp	49,90
Out Run	jp	49,90
PGA Tour Golf	am	59,90
Powermonger	am	89,90
Quackshot	jp	39,90
Rampart	am	99,90
Raiden	jp	69,90
Rings of Power	am	59,90
Riscy Woods	am	89,90
Road Rash		59,90
Road Rash II	am	89,90
Road Blaster	jp	59,90
Slime World	jp	39,90
Sonic	jp	39,90
Sonic II	dt	89,90
Sonic II	jp	79,90
Space Gomola	jp	39,90
Spiderman	jp	49,90
Streets of Rage II	jp	79,90
Streets of Rage II	dt	89,90
Super Air Wolf	jp	29,90
Taskforce Harri	jp	39,90
Tecmo WC	jp	49,90
Thunderforce IV	dt	89,90
ThunderFox	jp	39,90
TinyToon Adv	dt	99,90
Toejam & Earl	jp	39,90
Toki	jp	39,90
Turrican	dt	45,90
Turtles	dt	109,90
Valis SD	jp	39,90
Verytex	jp	29,90
WaniWaniWorld	jp	39,90
World of Illusion	dt	89,90
WWF Wrestling	dt	99,90
Zero Wings	jp	39,90
Afterburner III	CD	129,90
Aisle Lord	CD	79,90
Aleste	CD	129,90
Earnest Evans	CD	79,90
Heavy Nova	CD	59,90
Final Fight	CD	119,90
Prince of Persia	CD	99,90
Sol Feace	CD	59,90
ThunderStorm	CD	79,90
WonderDog	CD	99,90
Euro Adapter		19,90
RGB Kabel lang		39,90
Joypad	DF	29,90
ActionReplayPro	dt	99,90
SuperMagicom		699,90

Super NES

Alien vs Predator	jp	139,90
Axeley	jp	89,90
Axeley	dt	119,90
Battle GP	jp	59,90
Best of the Best	am	119,90
Batmans Return		129,90
Birdy Rush	jp	59,90
Bulls vs Blazers	am	119,90
Cameltry	jp	69,90
Chuck Rock	am	109,90
Cosmo Gang	jp	139,90
Cyber Formula	jp	59,90
Desert Strike	am	119,90
Devil Crush	jp	149,90
Dodgeball	jp	49,90
E.D.F.	am	69,90
F-Zero	dt	99,90
FirePower	am	109,90
Ghouls'nGhosts	dt	89,90
Final Fight	am	119,90
Goal !!	am	129,90
Hole in One	jp	49,90
H.Humung. Adv.		119,90
Hyper Zone	jp	89,90
Hunt f. Red Oct.	am	109,90
J.Conner Tennis	am	129,90
Kablooey	am	99,90
Lagoon	am	79,90
Lemmings	jp	69,90
Magic Sword	jp	79,90
Magical Quest	am	129,90
Mystic Quest	am	89,90
Mario Kart	dt	89,90
Mario Paint	dt	89,90
Monopoly	am	119,90
NBA Basketball	am	119,90
NCAA Basketb.	am	119,90
NHLPA Hockey	am	119,90
Parodius	jp	109,90
Phalanx	am	79,90
Pitfighter	am	59,90
Populous	am	89,90
Prince of Persia	jp	89,90
ProBaseball	jp	39,90
Probotector	am	119,90
Push Over	am	99,90
Road Runner	am	119,90
Robocop III	am	99,90
Rocketeer	am	59,90
Rushing Beat II	JP	129,90
SonicBlastman	jp	89,90
Sim City	dt	109,90

Sim City	am	99,90
Star Fox RGB		139,90
Soulblader	jp	79,90
Super Fighter	jp	49,90
Super Pang	jp	99,90
SuperStadium	jp	49,90
Streetfighter II	dt	99,90
Thunder Spirits	jp	59,90
Tiny Toon Adv	jp	149,90
Twinfighter	jp	49,90
WWF Wrestling	jp	79,90
WWF Wrestling	dt	129,90
Ys III	am	89,90
Zelda III	dt	89,90
Super Adapter		39,90
Super Scope	am	149,90
UFO Drive		699,90
Joypad	DF	39,90
ActionReplayPro		99,90

Game Gear

Aerial Assault	jp	29,90
Arliel	jp	29,90
Bare Knuckle	jp	49,90
Batmans Return	am	69,90
Berlin Wall	jp	29,90
Buster Ball	jp	29,90
Devilish	am	49,90
Dodgeball	jp	29,90
Donald Duck	jp	39,90
Heavy w.Champ	jp	29,90
Kinetic Konnec.	jp	29,90
Lemmings	am	69,90
Monaco GP II	jp	49,90
Out Run	jp	39,90
Putt & Putter	jp	29,90
Shinobi	jp	39,90
Solitär Poker	jp	29,90
Sonic II	jp	49,90
Space Harrier	jp	29,90
Spiderman	am	59,90
Tazmania	am	69,90

Game Boy

Amplifier		9,90
Gürteltasche		9,90
Smartboy		9,90
Afterburst	jp	19,90
Astroids	am	29,90
Bill & Ted	dt	49,90
Blaster Master	am	55,90
Boxxle	am	39,90
Bonks Adventure	am	59,90
Fortress of Fear	dt	39,90
Gauntlet II	am	39,90
Loopz	jp	19,90
Looney Toons	am	59,90
Mario Land	dt	39,90
Mario Land II	am	59,90
Marus Mission	dt	49,90
MegaMan III	am	55,90
Krusty Fun H.	dt	59,90
Nemesis II	am	49,90
Popey II	am	59,90
Palamedes	jp	19,90
Snow Bros	jp	29,90
Solomons Club	am	39,90
Spiderman II	am	59,90
Spot	am	29,90
T II Arcade	am	59,90
Terminator II	am	55,90
TMNT II	am	39,90
Tiny Toon Adv	am	59,90
World Cup	jp	19,90
World Cup	dt	29,90
WWF II	am	59,90

Geschäftsbedingungen:
 Importspiele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme. Umtausch ist prinzipiell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht, repariert oder gutgeschrieben. Bei Reklamationen bitten wir um telefonische Vorabrede. Unfrei zugesandte Postsendungen werden nicht angenommen. Irrtum, Preisänderungen, Druckfehler, Lieferung so, vorbehalten. Lieferung erfolgt per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM Versandkosten. Anderen Bedingungen wird ausdrücklich widersprochen. Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

Mario, wohin man auch sieht: Der schnauzbärtige Jump'n'Run-König, ist mit Sicherheit der strahlendste Held der Videospiegelgeschichte. Kaum einer unterhält so viele Fans rund um den Erdball. Mittlerweile gibt's mehr als ein halbes Dutzend Mario-Spiele für alle Nintendo-Systeme. Das NES ist dabei am besten eingedeckt: für den Game Boy erschien der Held in *Mario Land 2*, auf dem Super Nintendo werkelt der Hersteller an einem neuen Jump'n'Run und einem witzigen Mario-Adventure. Und die Werbetrommel rollt: In Japan trifft man überall auf den Nintendo-Star. Da gibt's Mario-Unterwäsche, Mario-



SUPER STARS

interview

Kaffeetassen und der Laden um die Ecke bietet aromatisches Mario-Shampoo. Nur einer bleibt dem Oberhelden auf den Fersen: Der rasende Igel *Sonic* setzt zwar zum Überholen an, vorbeiziehen konnte er bislang freilich nicht. Angesichts dieses Erfolgs krönte Sega das niedliche Stacheltier in Windeseile zum Maskottchen: Das offizielle Sega-Logo schmückt sich seitdem mit dem koketten Igel – so-

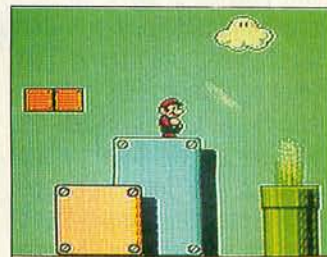
gar in der Spielhalle, wo er eigentlich nichts zu suchen hat. Trotzdem hatte Sonic das Rennen in Japan bereits verloren: Nintendo (und Mario) sind seit der Einführung des NES vor fast acht Jahren Marktführer – da kann selbst ein erfolgreicher Automatenproduzent nicht dran kratzen. In Deutschland ist die Situation allerdings noch nicht geklärt: Sonic und Mario werden in die Promotionschlacht ge-

Könnt Ihr Euch ein Leben ohne Mario und Sonic vorstellen? Oder ein *Zelda*-Märchen ohne den tapferen Link? Spiele ohne Helden sind wie *Tetris* ohne Klötzchen. Wir präsentieren die aktuellen Top-Stars und verraten Euch, auf welchen Systemen sie sich herumtreiben.

Die Mario-Saga

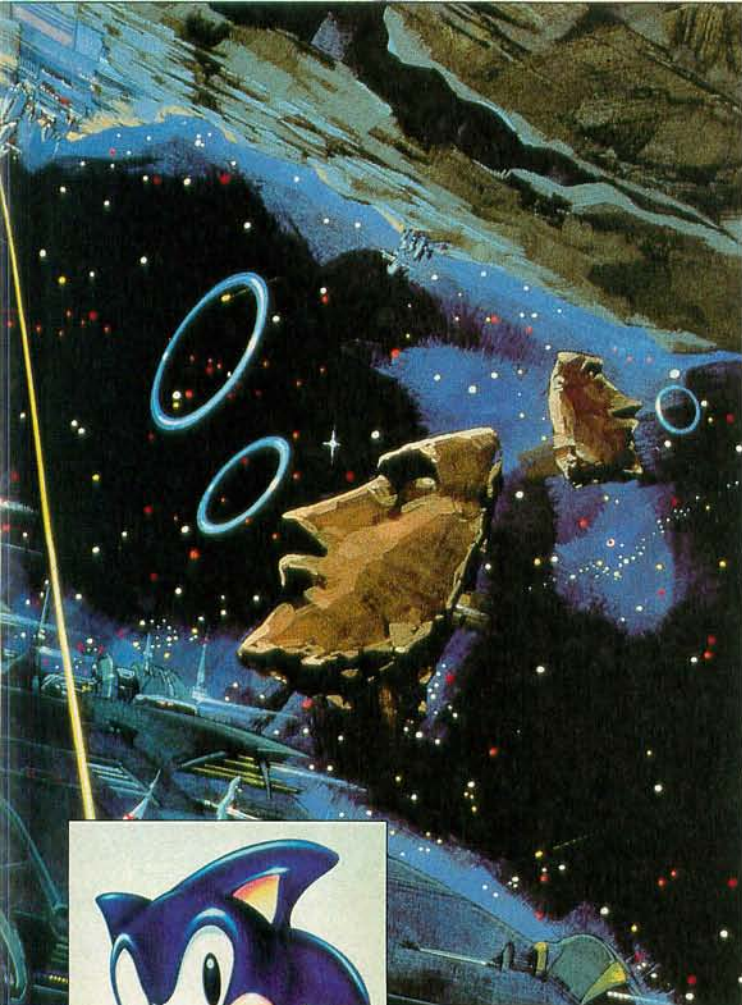
Marios Heimat ist die japanische Stadt Kyoto, in der Nintendo die NCL-Softwareschmiede eingerichtet hat. Die Millionenstadt liegt etwa 450 Kilometer von Tokio entfernt. Shigeru Miyamoto ist Angestellter der NCL und geistiger Vater Marios. Ein vollschlanker Held sollte seine Freundin springend und laufend aus den Pranken eines unausstehlichen Gorillas befreien. Die in rot und blau gekleidete Figur nannte er Mario. Er konnte nicht ahnen, damit den Super-Helden der Videospieldindustrie erschaffen zu haben. Nach dem Erfolg des **Donkey-Kong**-Automaten und dessen Nachfolger schob Miyamoto ein zweites Abenteuer nach: **Mario Bros.**, ein nettes Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr Kisten von Fließbändern hebt und stapelt. Im Zweispielermodus rackert Marios Bruder Luigi mit. Mit **Super Mario Bros.** kam der endgültige Durchbruch: Im Set mit dem nagelneuen Entertainment System (Famicom heißt es in Japan) wird das Mario-Modul 15. Juli 1983 veröffentlicht. Übergroße Yen-Zeichen vor Augen gibt Nintendo den zweiten Teil der Story in Auftrag. Die Richtlinien: fesselndes Spieldesign, neue Ideen und putzige Feinde. Miyamoto setzte 15 Designer hinter des Projekt, fast zwei Jahre wird an dem Nachfolger gebastelt. Natürlich galten diese Richtlinien bereits beim ersten Mario für den Game

Boy: **Mario Land** entführt Euch in eine graue, aber abwechslungsreiche Hüpf- und Springwelt, **Mario Land 2** ist soeben erschienen und wurde in der letzten **VIDEO GAMES** getestet. Die grafisch imposanteste Blüte der Mario-Mania gibt's für das Super Nintendo: Nach dem



traumhaften **Super Mario Land** setzt sich Mario in ein schnittiges Turbo-Go-Kart und heizt gegen Freund und Feind über verschiedene Sandpisten. **Mario Kart** kassierte eine Spielspaßwertung von 91%. Zwecks Imagepflege trifft Ihr Mario auch in anderen Spielen: Im **Tennis**-Modul für den Game Boy wacht er als Schiedsrichter überASSE und Tie-Breaks, bei

Dr. Mario stapelt er Steine im **Tetris**-Prinzip. Den fortschrittlichsten Mario kennen jedoch nur die Insider: Hinter einer bildschirmfüllenden Mario-Visage die auf internationalen Messen und Präsentationen mit



Sonic heißt Segas Supermann. Der rasende Igel ist erst seit kurzem dabei und schon sehr beliebt. Geht seine Karriere weiter so steil nach oben, bekommt Mario ernsthafte Konkurrenz.



In Japan spielt noch ein dritter Held mit: **Bonk** ist das Maskottchen von Hudson Soft, der erfolgreichen Softwareschmiede für die japanische Insider-Konsole PC-Engine. Er begeistert seine Anhänger bislang in drei Spielen, darunter zwei bonbonfarbene **Jump'n'Runs** mit witzigen Gegnern und ein Ballerspiel. Auf den Bildern seht Ihr "Bonks Revenge" und "Air Zank". In Deutschland gibt's die Engine leider nicht, sie ist nur in Japan und den USA erhältlich.

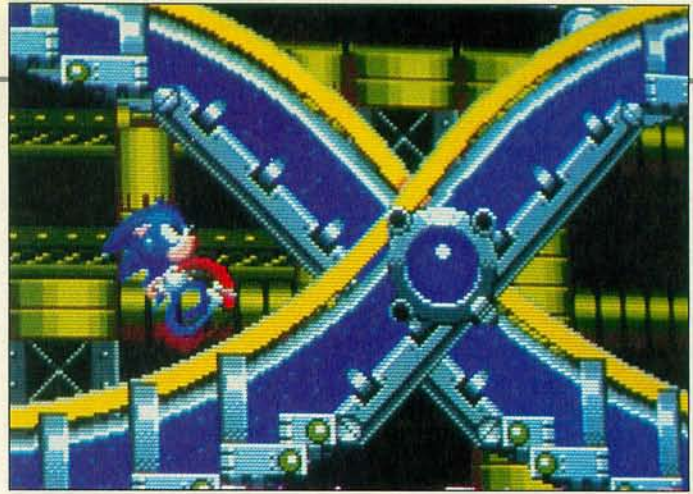
schickt und flitzen durch Fernsehwerbung und Zeitungsanzeigen. Wer den längeren Atem hat, wird sich zeigen. Neben Mario und Sonic gibt's natürlich noch mehr Helden. Auf den nächsten Seiten stellen wir Euch systembezogen alle wichtigen vor. ANDREAS KNAUF



Mario ist das Steckenpferd der Nintendo-Anhänger. Die Identifikationsrolle für viele Jugendliche erkämpfte er sich mit fesselnden **Jump'n'Runs** und kurzweiligen Ausflügen in andere Genres.

SUPER STARS *intim*

auch Action-Spieler Spaß, die den Geschwindigkeitsrausch lieben. Im neuen Abenteuer bekommt der Igel sogar Verstärkung: Was dem Mario sein Yoshi, ist dem Sonic sein Tails. Mit dem wuscheligen Fuchs könnt



dem Gegenüber sprach und scherzte, steckt ein Schauspieler, geballte Rechenpower und modernste Virtual-Reality-Technik. Mario Interaktiv – vielleicht gibt's diese Grafiksensation auch bald bei Nintendo-Aktionen in Deutschland zu bewundern.

Sonic kommt

In der anderen Ecke des Rings sehen wir den Igel Sonic, blitzschnell und ultra-putzig. Er hat's auf den verwöhnten Heroen aus dem Haus Nintendo abgesehen. Zum Weihnachtsfest 1990 präsentierte Sega den ersten Teil des Igel-Dramas, vor kurzem folgte **Sonic 2**. Alle Sonic-Abenteuer sind einfache Jump'n'Runs, ohne die spielerischen Finesse und Komplexität von Mario. Aber genau darin liegt die Stärke der Reihe: Mit Sonic haben



Dies ist eine Sammelbildunterschrift
Dies ist eine Sammelbildunterschrift
Dies ist eine Sammel

Ihr zu zweit den bösen Dr. Robotnik jagen – das bot bislang kein Mario-Modul. Der Bildschirm wird gesplittet und die zwei Spielfelder werden untereinander dargestellt. Sonic hat Mario auch in Sachen Action einiges voraus: Zum rasanten Spielablauf gesellen sich einfallreiche Bonuslevel, in denen er auf flipperähnlichen Fantasiegebilden balanciert oder zusammen mit Tails durch eine Bobbahn rauscht. Natürlich treibt sich der Tempokönig auch auf Master System und Game Gear herum. Auf den 8-Bit-Geräten wurde die Spielbarkeit des ersten Teils sogar noch verbessert, außerdem sind die Levels ausgefeilter als beim Mega-Drive-Original.



Nintendo Helden

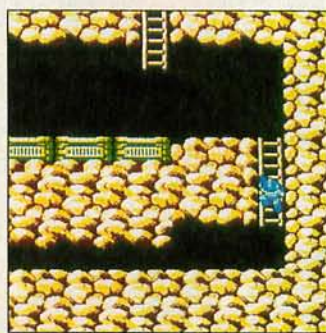
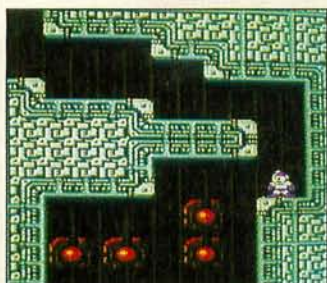
Peitschenschwinger: Simon Belmont

Wer läuft geschwind durch Nacht und Wind? Es ist der Vampirjäger ohne Kind – aber mit Peitsche. Simon feierte erst kürzlich auf dem Super Ninten-

do sein sechstes **Castlevania**-Stelldichein. Dreimal trieben ihn die Vampire aufs NES, zweimal auf den Game Boy. Auf dem 16-Bit-Nintendo läuft Konamis Star zu Hochform auf: Er schlingt seine Peitsche geschickt um aufgehängte Haken und schwingt so über tiefe Abgründe. Vampire-Vertrimmen wird aber auch beim vierten Teil groß geschrieben. **Pro:** Dank seiner Peitsche kommt Simon auch an Vampire 'ran, die ein paar Bildschirmmeter weit entfernt stehen. In der vierten Episode macht er sich außerdem die Haken zunutze.



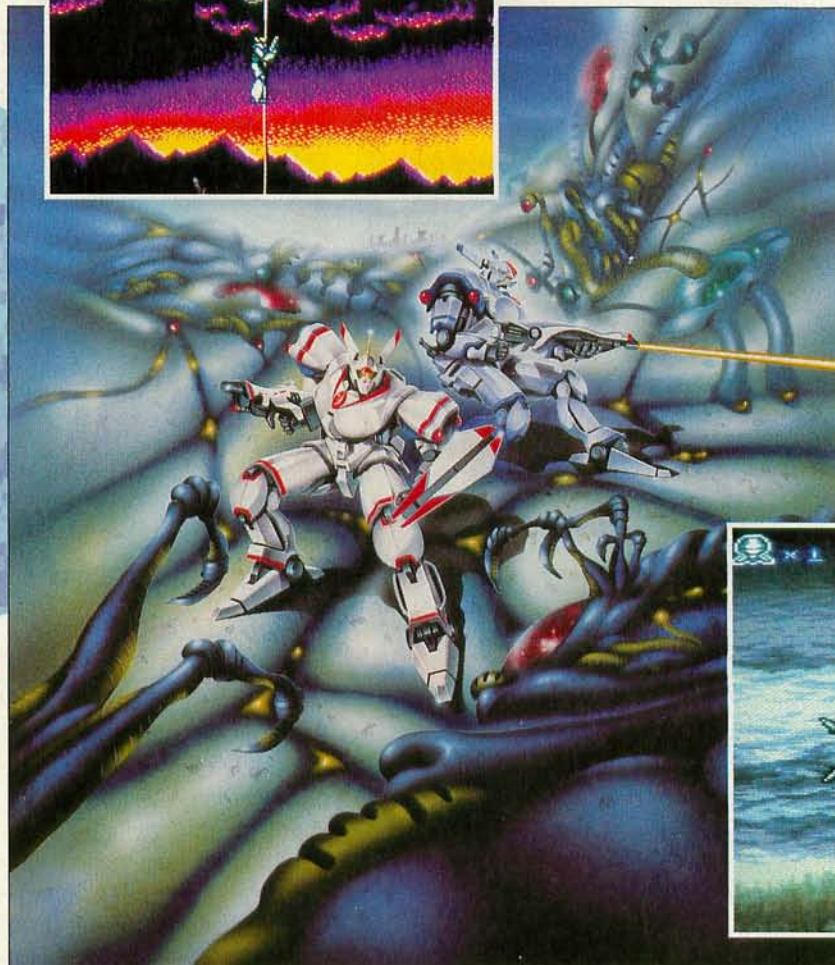
Contra: In Sachen Animation ist der *Castlevania*-Recke nicht gerade auf dem neusten Stand der Pixel-Technik: Keine Regung beim Stillstehen und nur wenige Animationsphasen.



auf dem NES und zwei auf dem Game Boy gibt. Eine Super-Nintendo-Fassung soll demnächst folgen. Alle *Megaman* sind gradlinige Jump'n'Runs mit peppiger Grafik und ungewöhnlichen Levels.

Pro: Sechs *Megaman* haben die Capcom-Designer bislang entwickelt, trotzdem haben sie immer wieder neue Ideen. So wartet Ihr im vierten (NES) durch Treibsand und tretet gegen Sturm und Regen an.

Contra: Schwierig, schwierig, die *Megaman*-Episoden. Trotz der enorm guten Spielbarkeit geratet Ihr oft in verzwickte Situationen, die nur ein berechnender Profi meistert.



After Holocaust: Probotector

In Japan schlagen sich unter dem Titel *Contra* zwei muskelbepackte Söldner durch abstruse Endzeitlevel. In Deutschland wurden die indizierungsanfälligen Haudegen gegen BPS-taugliche Roboter ausgetauscht. Die Probotectoren feierten Ihr Debut auf dem NES, danach zerballerten sie Game-Boy-Aliens. Das Highlight der Serie gibt's für das Super-Nintendo: Konami entsendet die beiden Helden in sechs Levels, die entweder von der Seite oder in der Vogelperspektive gezeigt werden. Zur körperlichen Ertüchtigung wird dort gesprungen, geklettert, gehangelt, geflogen – und geballert.

Pro: Die beiden schwerbewaffneten Blechkumpen sind in allen Lebenslagen zum Schußwechsel bereit. Egal ob Ihr

springt oder in den Abgrund stürzt, die Probotectoren ballern ohne Rast.

Contra: Eine *Prise Teamwork* täte den Abenteuern gut. Gemeinsam ballert Ihr zwar effektiver, dafür fehlen Situationen, in denen Ihr Euch gegenseitig helfen müßt.



Abenteurer: Der wackere Link

Link, Zelda und Ganon, drei Bekannte in der Videospielezene. Link ist der Held von **Legend of Zelda**, dem Action-Adventure, mit dem sich viele NES-Besitzer wochenlang beschäftigten. Ihm obliegt es, seine geliebte Zelda (Prinzessin) aus den Händen Ganons (finsterner Bösewicht) zu befreien. Dreimal nahm er bereits den Anlauf: Auf dem NES gibt's zwei Folgen, das Super Nintendo wurde vor kurzem mit dem knackigen **Zelda 3: A Link to the Past** bedacht.



Pro: Link ist ein Kampf-Akrobat, der mit Pfeil, Bogen und Schwert perfekt umgehen kann.

Contra: Die Fähigkeit zu springen blieb dem guten Link versagt. In brenzligen Situationen kann er sich nur rennend aus dem Staub machen.

Jugendidol: Megaman

In Deutschland ist er nicht so bekannt, in Japan gehört er zu den Publikumslieblichen. Kein Wunder, daß es im Land der köstlichen Sushi-Gerichte vier Spiele

SUPER STARS

intim

Cowabunga: Teenage Turtles

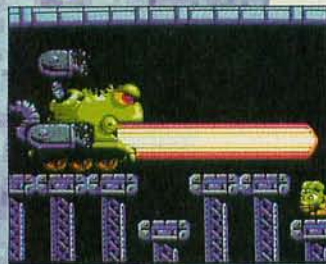
Nachdem die **Teenage Mutant Hero Turtles** ihr Unwesen in einer Zeichentrick-Serie trieben, programmierte Konami Umsetzungen für diverse Videospielsysteme. Zweimal haben sie auf Ihre NES-Widersacher eingeschlagen, zweimal kamen sie zu Game-Boy-Ehren. Auf dem Super Nintendo prügeln sie sich seit kurzem durch mehrere Zeitzonen (*Turtles in Time*) – fortwährend auf der Suche nach der Ratte Shredder, die ein nettes Mädels gekidnappt hat. Nächstes Jahr wird auch eine Mega-Drive-Version erscheinen.



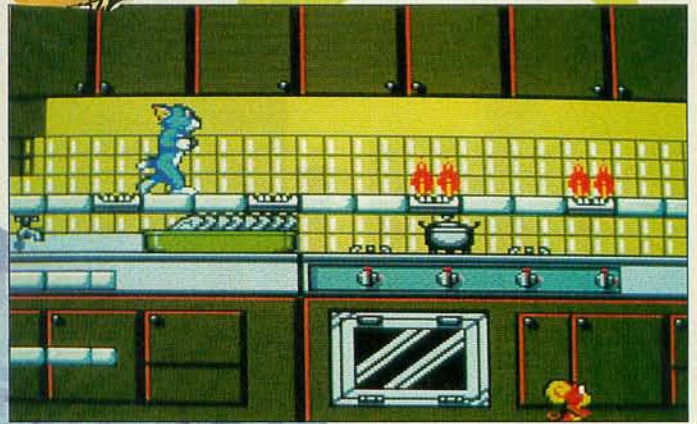
Pro: Im vierten Teil ihres Abenteuers haben die Turtles alle ihre Lieblings-Spielsachen dabei: Hooverboards, auf denen sie durch die Kanalisation rauschen und zahlreiche Waffen, mit denen sie ihre Feinde verdreschen. **Contra:** Beim Schlagabtausch habt Ihr wenig zu tun: Trotz der reichhaltigen Button-Auswahl (Super Nintendo) werden Eure Schläge vom Computer bestimmt. Statt der linken Geraden den rechten Kinnhaken einzusetzen ist also nicht möglich.



Newcomer: Toons & Co.



Die Newcomer in der Videospielszene sind bekannte Zeichentrick-Gestalten. Das niedliche **Tiny Toon Adventure** gibt's auf NES und Game Boy, **Roger Rabbit** faßt bislang nur



den Game Boy an, **Bugs Bunny** ist ebenfalls dabei, **Bucky O'Hare** (NES) kommt bald auf dem Super Nintendo und **Tom & Jerry** jagen sich systemübergreifend auf NES, Game Boy und Master System.

Pro: Die bemerkenswertesten Fähigkeiten führen die Akteure des *Tiny Toon Adventure* vor: Ihr könnt ständig zwischen den Spielfiguren umschalten und so die individuellen Fähigkeiten ausnutzen und mit Dizzy Devil Wände zerstören bzw. mit

Furrball per Kletter-Kralle an Wänden hochsteigen.

Contra: Toon-Vertretern wie Bugs Bunny, Roger Rabbit, Tom oder Jerry fehlen teilweise elementare Fähigkeiten: So bewegt sich Tom furchtbar tolpatschig durch die Level von "Jerry-Land".

Chaoten: Die Simpsons

Aclaim ist einer der wenigen Hersteller, der sowohl für Nintendo als auch für Sega entwickelt. Über die Simpsons dürft Ihr Euch folglich systemungebunden kaputt lachen: Zu Ausflügen auf Game Boy, NES und Super Nintendo gesellen sich Eskapaden auf Master System und Mega Drive. Angesichts der

teuren **Simpsons**-Lizenz blieb wohl für die Entwicklung der Spiele wenig Geld: Die meisten wirken lieblos und sind spielerisch trist.

Pro: Die Simpsons geben sich vielseitig: In Barts "Space Mutants"-Spielen geht er mit Sprühdose (Innovations-Preis!) auf die Jagd, den "Juggernauts"



TAUSCH ZENTRALE

TAUSCH * ANKAUF * VERKAUF * NEUHEITEN * SONDERANGEBOTE

KAUFE 4 UND DU BEKOMMST 1 UMSONST DABEI

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

NINTENDO
GAME BOY

SUPER NINTENDO			SEGA			NINTENDO		
	VK	EK		VK	EK		VK	EK
Super Mario Card dt.	99,- DM	50,- DM	Sonic 2 dt.	99,- DM	45,- DM	Mario Land 2 dt.	59,- DM	35,- DM
Super Probotector dt.	129,- DM	50,- DM	World of Illusion dt.	99,- DM	45,- DM	Mario and Joshie dt.	59,- DM	30,- DM
Zelda dt.	99,- DM	40,- DM	Ecco Dolphin dt.	119,- DM	45,- DM	Simpsons dt.	59,- DM	30,- DM
Castlevania 4 dt.	129,- DM	50,- DM	Batman Returns dt.	99,- DM	45,- DM	Star Trek dt.	59,- DM	25,- DM
Turtles in time dt.	129,- DM	45,- DM	Thunderforce 4 dt.	119,- DM	60,- DM	WWF Stars 2 dt.	59,- DM	30,- DM
F-Zero dt.	99,- DM	35,- DM	Shinobi 2 dt.	119,- DM	60,- DM	Mickey Mouse dt.	69,- DM	35,- DM
Axelay dt.	139,- DM	60,- DM	Aquatic Games dt.	99,- DM	45,- DM	Double Dragon 3 dt.	59,- DM	30,- DM
Actraiser dt.	139,- DM	50,- DM	NHLPA Hockey 93 dt.	119,- DM	50,- DM	Probotector dt.	59,- DM	30,- DM
Street Fighter 2 dt.	99,- DM	40,- DM	Ariel dt.	99,- DM	40,- DM	Parodius dt.	69,- DM	35,- DM
Pilotwings dt.	99,- DM	40,- DM	Crüe Ball dt.	119,- DM	40,- DM	Spiderman 2 dt.	59,- DM	30,- DM
Caveman Ninja dt.	129,- DM	45,- DM	Fantasy Zone dt.	119,- DM	45,- DM	Terminator 2 dt.	59,- DM	30,- DM
Prince of Persia dt.	139,- DM	50,- DM	Strider 2 dt.	a.A.	a.A.	Tiny Toon dt.	59,- DM	30,- DM
Super Soccer dt.	99,- DM	35,- DM	Talespin dt.	99,- DM	40,- DM	Track and Field dt.	59,- DM	30,- DM
Super Tennis dt.	99,- DM	35,- DM	Dragons Fury dt.	119,- DM	45,- DM	Turrican dt.	59,- DM	30,- DM
Super Aleste dt.	a.A.	a.A.	Streets of Rage 2 dt.	119,- DM	60,- DM	Robin Hood dt.	59,- DM	35,- DM
Parodius dt.	129,- DM	55,- DM	Road Rash 2 dt.	119,- DM	45,- DM	Prince of Persia dt.	59,- DM	35,- DM
Super Star Wars dt.	a.A.	a.A.	usw.			Hook dt.	59,- DM	30,- DM
Dragons Lair dt.	a.A.	a.A.				Duck Tales dt.	59,- DM	30,- DM

Bezeichnung +
Abkürzung:
dt. = deutsch
us. = amerikanisch
VK = Verkauf
EK = Einkauf

MO-FR 10-17 UHR, SA 9-14 UHR

TELEFON 0 23 81/2 32 02

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen.
Der Tausch, Ankauf, Verkauf erfolgt nur über tel. Absprache. Wir übernehmen keinerlei Porto- und Verpackungskosten.

NUR VERSAND
TAUSCH ZENTRALE
POSTFACH 27 86
GRÜNSTR. 69
4700 HAMM 1

Danke!...

.. für die überwältigende Flut von Zuschriften und Bestellungen, an alle unsere Kunden und Freunde! Unseren Namen und die Gewinner geben wir in der nächsten Ausgabe bekannt. Euer ??? Team

Angebot des Monats

Desert Strike dt.!!
Neu! Div. Mario-Pins

104,44 DM
7,77 DM

Endlich! Japan-Anime VHS-Pal-Video

Zeichentrick in Super-Qualität!

Akira*	68,68 DM	* Rated ab 16 Jahre
Fist of the Northstar**	78,78 DM	** Rated ab 18 Jahre
Odin*	59,59 DM	Laserdisc-Filme auf Anfrage
Legend of the Overfiend**	78,78 DM	Bei Bestellung Altersnachweis (Ausweiskopie) einsenden!
Dominion Tank Police*	68,68 DM	

Achtung!

Neuheiten und US-Spiele auf Anfrage An- und Verkauf von Gebrauchtspielen Hard- und Softwareerparitäten finden wir für Euch! Vorbestellservice mit Preisgarantie! Alle Deutschen S.-NES-Spiele vorrätig! Ab einem Bestellwert von 222,- DM erhaltet ihr einen Mario-Pin Eurer Wahl kostenlos!

Postfach 69 Stichwort: ???-Versand 5418 Sellers

Händleranfragen erwünscht!!!

Tel. 02626-8658 Fax 02626-1281

Super Nes:

Tom & Jerry dt.	124,24 DM
Parodius dt.	124,24 DM
Axelay dt.	124,24 DM
Super Starwars dt.	129,29 DM
Sim City dt.	94,94 DM
Harley's Adventure dt.	105,55 DM
Jimmy C. Pro Tennis Tour dt.	128,28 DM
Tiny Toons Adventure dt.	128,28 DM
Wing Commander dt.	129,29 DM

Mega Drive

W. Disney's World of Illusion dt.	95,- DM
Streets of Rage 2. dt	95,- DM
W. Disney's Talespin dt.	95,- DM
W. Disney's Arielle dt.	95,- DM
Ninja Gaiden dt.	95,- DM
Tiny Toons	99,- DM
Ecco-The Dolphin dt.	113,13 DM
Thunderforce 4 dt.	113,13 DM
Bio Hazard Battle dt.	113,13 DM

Hardware

Action-Replay-Pro dt.	ab 77,77 DM
Gameboy kpl. dt.	138,38 DM
S.-Nes Power Station dt.	188,88 DM
S.-Nes incl. Mario dt.	288,88 DM
MD Magnum Set dt.	364,64 DM
NeoGeo RGB o. PAL dt.	688,88 DM
Uni.Adapt. S.-Nes	39,39 DM

NEO GEO

Viewpoint!	588,88 DM
Fatal Fury 2	399,99 DM
Super Sidekicks	389,89 DM
Sengoku 2	auf Anfr.
Wrestling	auf Anfr.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung. Ikkulimcmn 02525/75692

FEATURE

SUPER STARS

intim

begegnet er sportlich mit Skateboard und Turnschuhen.

Contra: Bei vielen Episoden der *Simpsons*-Saga schlafen Euch die Füße ein. Eure Spielfigur, meist Bart, schleppt seinen trägen Leib durch häßliche Levels – Spielspaß ade.



Der etwas andere Held

Das Idealbild eines Superhelden erfüllt das kampferprobte Raumschiff aus der Ballerserie **Nemesis** (im Original **Gradius**) nicht, trotzdem ist's bekannt und beliebt. Alle Episoden der erfolgreichen Spielhallenserie wurden entsprechend umgesetzt: Konami programmierte **Nemesis**, **Salamander**, **Nemesis 2 – Vulcan Venture** fürs NES, **Gradius 3** und **Parodius** gibt's nur exklusiv auf dem Super Nintendo.

Pro: Dank der reichhaltigen Extrawaffen-Palette, die seit jeher am untern Bildschirmrand zu finden ist, kann der Gradius-Flieger mit den beliebtesten Extrawaffen ausgerüstet werden. Viele andere Spiele haben sich

an den Ideen der Waffenabteilung von Konami bedient, die Baupläne modifiziert und ins eigene Raumschiff eingebaut.

Contra: Schönheitsfehler oder Absicht? Zum Frust vieler Anfänger läßt sich das Raumschiff nur mit Doppelschuß oder Laser aufrüsten, nicht aber mit einem



Doppel-Laser. Folglich müßt Ihr im Laser-Betrieb auf Kollisionskurs mit der Hintergrundgrafik gehen, während mit dem Doppelschuß verbissenes Button-Hämmern angesagt ist.

Sega Helden

Disney: Mickey & Donald

Der Kauf der Walt-Disney-Lizenzen von Mickey Mouse und Donald Duck hat sich gelohnt: Fast alle Spiele entpuppen sich dank liebenswerter Figuren, schnuckliger Grafik und kurzweiligen Spieldesigns Hit. Nur der **Castle-of-Illusion**-Nachfolger **Fantasia** (Mega Drive)

konnte nicht an der Erfolg anknüpfen. Dafür gibt's demnächst ein noch aufwendigeres Abenteuer: In der **World of Illusion** treiben sich Mickey und Donald auf Wunsch auch gleichzeitig herum. Das erste Mickey-Mouse-Abenteuer bekommt Ihr außerdem auf dem Master System. Donalds Solos in



Quackshot bzw. **Lucky Dime Caper** gibt's ebenfalls auf allen Sega-Systemen.

Pro: Im Team sind sie stark: Donald Duck und Mickey Mouse gehen in der *World of Illusion* gemeinsam auf die Suche und helfen sich dabei gegenseitig.

Contra: In der *World of Illusion* kann Mickey ihren Feinden leider nicht mehr auf den Kopf hüpfen. So konnte sie die garstigen Widersacher nur in den Vorgängern und auf dem Super Nintendo ausschalten.

Hosenmatz: Wonderboy

Vor über zehn Jahren sprang und rannte der Hosenmatz im fieschen Windel-Look durch bonbonfarbene Spielautomaten-Welten, mittlerweile bekommt er Denkaufgaben, muß Gegenstände einkaufen und einsetzen: Bei **Wonderboy 5 – Monsterworld 3** löst er, im Gegensatz zu den Master-System-Vorgängern, knifflige Rätsel. Die inter-



essanteste Wonderboy-Abart ist ein Ballerspiel, das auf CD-ROM für die PC-Engine erschienen ist.

Pro: Im Laufe der Jahre hat Wonderboy einiges dazugelernt. Vom hüpfenden Baby, das sich auch per Skateboard fortbewegt zum intelligenten Jüngling, den mehr Rätsel als Feinde angreifen.

Contra: *Wonderboy 5* ist dank hoher Rätseldichte pro Kampf nicht gerade einfach. Einsteiger fühlen sich bei den Jump'n'Run-Abenteuern besser aufgehoben.

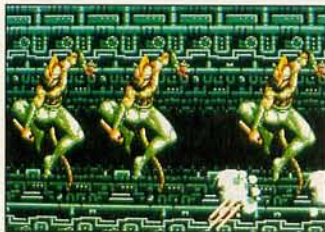
Phantasy Star

Es war einmal ein dynamischer Jüngling, der von einem bösen Tyrannen niedergemetzelt wurde. In den Armen seiner Schwester Alis entschlüft der jugendliche Held, in den letzten Atemzügen ringt er sich den Namen "Lassic" von den Lippen. Fans wissen, wer gemeint ist: Lassic ist der

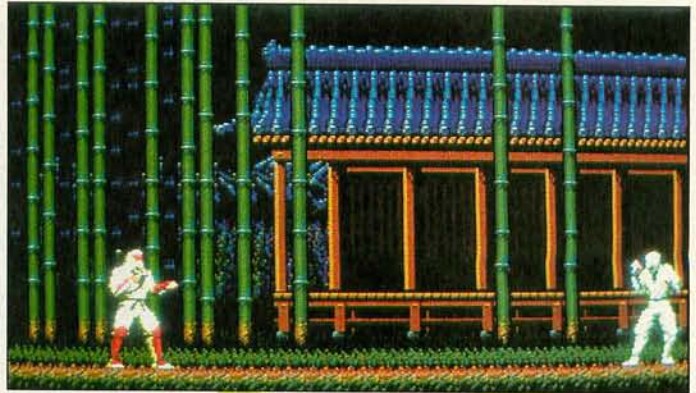
Tyrann aus dem ersten Teil der **Phantasy-Star**-Saga (Master System). Teil 2 ist auch bei uns erhältlich, Teil 3 gibt's noch nicht offiziell, am vierten wird derzeit gearbeitet.

Pro: Alle *Phantasy-Star*-Episoden sind auch für Einsteiger geeignet. Der Schwierigkeitsgrad steigt nur langsam und die Bedienung der Menüs ist bei den ersten Teilen kinderleicht.

Contra: Mit der Änderung des Menüsystems (Icons) hat Sega dem dritten *Phantasy Star* keinen Gefallen getan. Einige Aktionen lassen sich nur mit komplizierten Joypad-Kombinationen durchführen – die Liebe zum Detail fehlt.



Shuriken-Yuppie: Shinobi



Als der **Shinobi**-Automat vor Jahren in den Spielhallen erschien, war Sega noch ein unbedeutender Automatenhersteller. Erst jetzt werden die Massen auf den japanischen Konzern aufmerksam, der seitdem einen Hit nach dem anderen präsentiert (meist mit Hydraulik). Auch der *Shinobi* blieb nicht lange al-

lein: 1990 wurde die aufgepepperte Mega-Drive-Variante **Revenge of Shinobi** veröffentlicht, später spurtete er durch den erfolgreichen Game-Gear-Clone und auf dem Master System. Den zweiten Teil für Mega Drive und Game Gear haben wir Euch in der vorletzten *VIDEO GAMES* vorgestellt.

Pro: Mit jedem neuen Abenteuer hat der verhüllte Recke neue Kunststücke drauf: Entweder mit Hund oder an der Decke hangelnd.



Contra: Die neumodischen *Shinobi*-Spiele auf den Sega-Konsolen lassen den Nahkampf vermissen. Meist werft Ihr mit Shuriken um Euch – zum Schlagabtausch kommt's nie.

Helden-Ordnung

Spiel	NES	Game Boy	Super Nintendo	Master System	Game Gear	Mega Drive
Adventure Island	2 1 geplant	1 1 geplant	1	–	–	–
Castlevania	3	2	1	–	–	–
Double Dragon	3	3	1	–	–	–
Legend of Zelda	2	–	1	–	–	–
Mario	5	3	2 2 geplant	–	–	–
Megaman	4 1 geplant	3	– 1 geplant	–	–	–
Probotector	2	1	1	–	–	–
Simpsons	3 1 geplant	3	2	1	–	1
Turtles	2	2	1	–	–	1 geplant
Tiny Toons	1	1	1 geplant	–	–	1 geplant
Bucky O'Hare	1	–	1 geplant	–	–	–
Roger Rabbit	–	1	–	–	–	–
Bugs Bunny	–	1	–	–	–	–
Tom & Jerry	1	1	1 geplant	1	–	–
Alex Kidd	–	–	–	4	–	1
Asterix	–	–	–	1	–	–
Chuck	–	–	–	1	1	1
Fantasy Zone	–	–	–	3	1	1
James Pond	–	–	–	–	–	3
Phantasy Star	–	–	–	1	–	2 1 geplant
Shinobi	–	–	–	2 1 geplant	1 1 geplant	2
Sonic	–	–	–	2	2	2
Wonderboy	–	–	–	3 1 geplant	2	2
Mickey Mouse	–	4	1	3	2	2
Donald Duck	–	–	–	1	1	1

Die Tabelle erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wir haben die wichtigsten Helden genannt, die uns bei anstrengenden Redaktions-Stammtischen eingefallen sind.

Unbekanntes Flugobjekt: Opa-Opa

Opa-Opa: eine Mischung aus sympathischem Held und seelenlosen Raumschiff, und gerade darin liegt sein fesselndes Wesen. Bislang feierte die **Fantasy-Zone**-Reihe auf Master System

SUPER STARS

intim



und Mega Drive große Erfolge. Nur der dritte Master-Teil, eine Mischung aus Ballerspiel und Pac-Man, überzeugte nicht mehr. Das Game Gear wurde natürlich auch bedacht: **GG-Fantasy Zone** ist ein durchschnittliches Ballerspiel mit knallbunter Grafik.

Pro: Opa-Opa kann nicht nur fliegen, er treibt sich auch gerne zu Fuß auf dem Boden herum. Außerdem macht er ohne Murren kehrt und flattert in die andere Richtung.



Jump'n-Run-Stil auf die Jagd, im dritten hält er sich bei einer Wasserolympiade mit witzigen Disziplinen fit.

Pro: Vielseitig, dieser Pond: Im Sequel auf das erfolgreiche Erstlingswerk kann sich der Held teleskopartig auseinanderziehen (drei Bildschirme nach oben scrollen) und mit Fahr- wie Flugzeugen Unruhe stiften.

Contra: Schwer auszumachen, da er in jedem Abenteuer anders vorgeht. Ponds neuestes Abenteuer, *The Aquatic Games* leidet an akutem Zweiter-Spieler-Mangel. Im Team gegeneinander wäre die Olympiade noch besser 'rübergekommen.



Und noch ein Held: *Tiki, die freundliche Kiwi aus der "Newzealand Story", gibt's auf fast allen Systemen.*

"Kid Chameleon" ist spielerisch ein Flop, verkauft sich aber trotzdem gut.



Gescheitert: Alex Kidd

7rotz vieler Sequels waren die Abenteuer des kleinen Knaben **Alex Kidd** nicht packend genug. Der erste Master-System-Teil sprühte noch vor Ideen und absonderlichen Begegnungen, danach wurde das Spieldesign zunehmend fad. Ganze vier Teile

"Mystical Ninja" ist ein Newcomer von Konami, den's momentan nur auf dem Super Nintendo gibt.



gibt's auf dem Master System, einmal hat's den Helden a.D. zum Mega Drive verschlagen.

Pro: Hatte anfangs mit vielen einfallsreichen Situationen fertig zu werden...

Contra: ...dann wurden seine Ausflüge von Mal zu Mal anspruchsloser – am Ende waren's nur noch durchschnittliche Jump'n'Runs.

Höhlenmensch: Chuck Rock

Wer tief genug budelt stößt früher oder später auf das Relikt eines Höhlenmenschen. Virgin hat's ähnlich gemacht und setzt mit Ihrem aberwitzigen Hüpf- und Springspiel **Chuck Rock** (alle Sega-Systeme) zum Höhenflug an. Wer dem fettwanstigen Steinzeitschreck mit ausgeprägtem Kinnknochen einmal zugesehen hat, wird so schnell nicht vom Flair dieser Vorzeit-Episode loskommen.



Pro: Chuck ist kein Steinwerfer der neo-modernen Art, er benutzt die herumliegenden Brösel als Treppe oder Helm. Neben allen anderen Fähigkeiten des gemeinen Jump'n'Run-Helden macht er zusätzlich mit dem Bierbauch Furore.

Contra: In einigen Spielsituationen könnte der gute Chuck eine Schußwaffe gebrauchen.

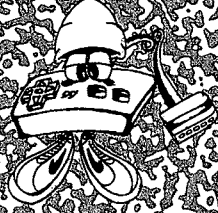
Contra: Wenn Ihr Eure Extrawaffen verbraucht habt und auf die hammerharten Endgegner trifft, wird's heikel. Dann kommt bei *Super Fantasy Zone* Panik und Frust auf.

Mein Name ist Pond, James Pond

Double Bouble Seven ist jung und dynamisch. Auf dem Mega Drive planschte der agile Fisch durch drei Abenteuer. Im ersten räumt er abgeladenen Müll aus verschiedenen Gewässern und stoppt die Umweltsünder, im zweiten geht er im

Jetzt NEU in Essen

Der Shop, der keine Wünsche offen läßt!



GAMESTORE

SUPER NES
MEGA DRIVE
GAMEBOY

Computer & Videospiele

Rütenschneider Straße 181 (nahe Messe/Gruga) 4300 Essen, I. Telefon 0201/7771225

Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag 10.00 - 18.30 Uhr, Donnerstag 10.00 - 20.30 Uhr, Samstag 9.00 - 14.00 - 16.00 Uhr

Preislistenauszug

Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

SUPER NES			MEGA DRIVE		
Amor-Video	(US)	99,00	Mario Fami - Mega	(dt)	98,90
Amor-Video	(US)	99,00	Mystic Quest	(US)	109,90
Amor-Video	(US)	99,00	NHL PA 94 Hockey	(US)	144,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 2	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 3	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 4	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 5	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 6	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 7	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 8	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 9	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 10	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 11	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 12	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 13	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 14	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 15	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 16	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 17	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 18	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 19	(US)	134,90
Amor-Video	(US)	99,00	PGA Golf 20	(US)	134,90

Alle anderen Spiele und zwischenzeitlich erschiene Neuheiten bitte telefonisch erfragen. In unserem Ladenlokal bieten wir: Problemmöglichkeiten auf allen Systemen (Keine Chance dem Fahikauf). Fachliche Beratung (auch am Telefon). Inzahlungnahme gebrauchter Module, Verkauf von gebrauchten Modulen. Und seit 1. März 1993 auch Verleih. Irrtum & Druckfehler vorbehalten - Versandkosten: bis 140,00 DM Warenwert: 9,00 DM; ab 140,00 DM Warenwert: 6,00 DM; ab 200,00 DM Warenwert: frei.

Ladenlokal

+

Versand

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	91, 93	Gamecenter	109	Power Games	77
Amor-Video	54	Gamecourier Versand	56	Raguzi	103
aRJay Games	53	Gamestore	121	Rats	107
Baier Videospiele	56	Gnadenlos GmbH	111	Rosenhahn	76
Beach Games	63	High Score Games	39	Solar Games	96
Capcom	25	Jump'n Run	61	Storbeck Videogames	54
Comcon	59	Juwel	86	Takara	101
CPS Heidak	65	Key Trading	11	Top 4 Softwareversand	27
CWM	37	King Games	59	Toys'R'us	9
Dataflash	15	Konami	4. US, 31	Traumfabrik	105
Digital Dreams	72	Theo Kranz-Versand	51	TV Games	77
Double Trouble	77	Laguna	2/3	Ubisoft	18/19
Downtown	56	Lambrecht & Euler	117	UL-Tech Wonderland	59
Dynatex	33	Leasing Game 2000	117	Video Herrmann	96
Fandango	69	Maro GmbH	85	Videogame Center	109
Fantaic Games	86	Mega Spiele-Versand	72	Westfalenhalle	103
Funtastic	76	Mega Trade	96	Wolfsoft	29
Future Games	76	Megaboink	107	Yeno Electronic	3. US
Galaxy Software	43	MK Computer	72	Zapp-Games	86
Game Box	78	New Point Computer	29		
Game Express	99	Nintendo	5		
Game Play	83				
Game Shop	107				
Game Station	63				

Seelenreise aus der Steckdose

Seid Ihr abgespannt, unkonzentriert und fühlt Euch mies. Ein Trip mit der Mind Machine verspricht Hilfe. Halten die Superbrillen, was Hersteller versprechen? Wissenschaftliche Untersuchungen an deutschen Universitäten erzielten jetzt erstaunliche Ergebnisse.

Viele Manager, Ärzte und Esoteriker schwören auf die entspannende Wirkung der Seelenmaschinen. Die flackernden Lichtreflexe, gekoppelt mit rhythmisch pulsierenden Klangkollagen, sollen Streß abbauen, Kreativität fördern und Schlafstörungen heilen. Versuchspersonen berichten über veränderte Wachbewußtseinszustände, stark angeregte Phantasien bis hin zu Farb- und Objekthalluzinationen. Wie funktionieren Seelenreisen aus der Steckdose?

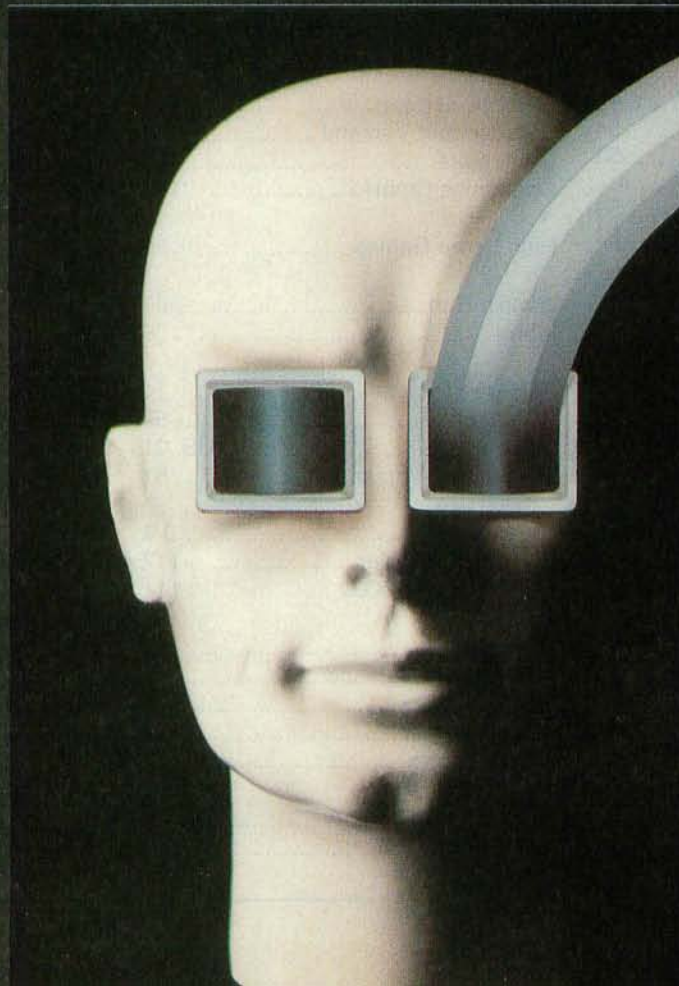
Ihr setzt Brille und Kopfhörer auf, legt Euch bequem flach und haltet die Augen geschlossen. Rhythmisch blitzende Lichtimpulse durchdringen die Augenlider und lösen – je nach Impulsrate – tiefe Entspannung aus oder regen die Konzentration und Kreativität an. Wahre Farborgien in allen Tönen des Regenbogens entstehen vor dem geistigen Auge, obwohl die Lichtimpulse nur in einer einzigen Farbe leuchten. Abhängig von der Mentalität des Mind-Machine-Reisenden werden Erinnerungen an prägende Ereignisse und Kindheitserlebnisse wach, Traumlandschaften ent-

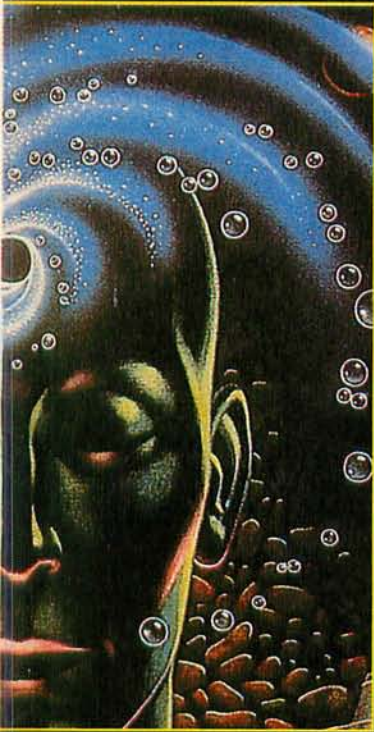
stehen. Viele sagen nachher: "Plötzlich wurde mir alles ganz klar!"

Ziel der Mind Machine sind die Gehirnströme und -wellen. Über 100 Milliarden Nervenzel-

len tauschen Gehirn und Zentralnervensystem winzige elektrochemische Impulse aus. Auf diese Weise speichert, sendet und empfängt der Mensch ähnlich wie ein Computer Daten.

Jede elektrochemische Entladung erzeugt ein Feld, das zwischen 1 und 35 mal pro Sekunde schwingt. Die Medizin kann diese Wellen mit einem Elektroenzephalogramm (EEG) messen und die Gehirnaktivität bewerten. Nicht nur Krankheiten wie Epilepsie lassen sich auf diese Weise aufspüren, auch psychische Zustände wie Entspannung, Streß oder unterschiedliche Schlafphasen können be-





stimmten Schwingungen zugeordnet werden. Typische Frequenzbereiche der Gehirnströme nennen Mediziner Beta-, Alpha-, Theta- und Delta-Wellen (siehe Kasten).

Viele Wissenschaftler sind davon überzeugt, daß unser Beta-dominiertes Gehirn die Ursache von vielen medizinischen und emotionalen Problemen sind. Die Evolution hat den Menschen jahrtausendlang auf ein natürliches Dasein im Einklang mit der Erde spezialisiert. Ursprünglich lebte der Körper im Einklang mit der Natur. An einen Achtstundentag in der Fabrik oder im Büro, Gas- und Bremspedale, Rechner, Fernsehgeräte und Autositze muß sich Homosapiens erst noch gewöhnen. Dieses widernatürliche Leben, bestimmt von

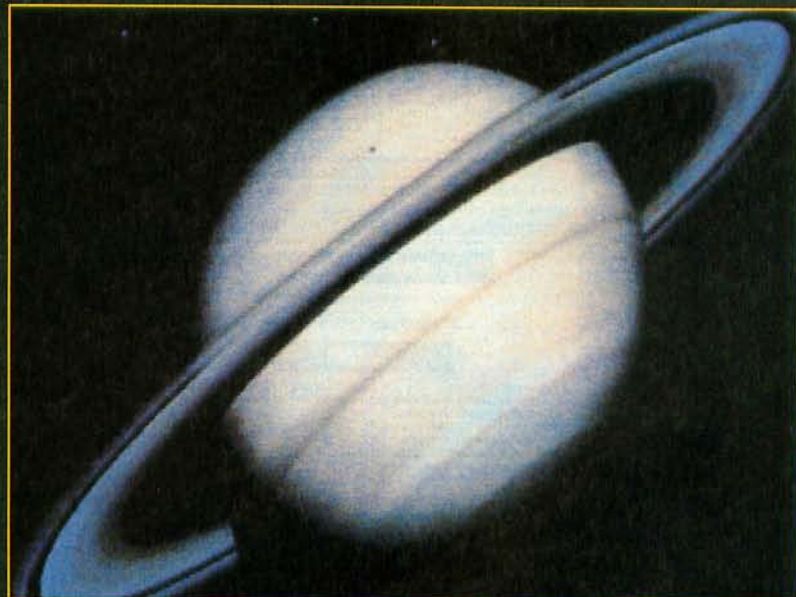


und wenig Lust, sich in langen und teuren Kursen Meditationstechniken anzueignen. Die Mind-Machine erreicht vergleichbare Effekte mühelos ohne langes Vorabstudium. Die optisch-akustische Gehirnstimulation versetzt die Seele in ein verändertes Wachbewußtsein und läßt sie mühelos von einem Hertz-Bereich zum nächsten tanzen. Dabei

nutzt die Mind-Machine ein physikalisches Phänomen, das Resonanzgesetz. Das ist im täglichen Leben überall zu beobachten: Drückt auf einem Klavier eine Taste oder zupft auf einer Gitarre eine Saite und haltet dann die Stirn an den Resonanzkörper. Euer ganzer Körper schwingt mit dem Ton mit, Ihr werdet förmlich selbst zum Ton. Oder Ihr sitzt im Auto und der Motor dreht sich im Leerlauf. Er schwingt tief brummelnd und der gesamte Wagen samt Insas-

künstlichen Zivilisations-Gewohnheiten, zwanghaften Moralvorstellungen und ungesunden Umwelteinflüssen, veranlaßt das Gehirn zu viele Chemikalien wie Adrenalin oder Noradrenalin auszuschütten – und das macht uns krank. Psychologen sind überzeugt, daß sich der Mensch selbst heilen und regenerieren kann. Könnte er lernen, bewußt vom Beta- in den Alpha-Zustand zu wechseln, wären die Hauptursachen des Problems beseitigt. Seit jeher wurde dies mit traditionellen Meditationstechniken, kulturellen Stammesriten oder auch mit modernem autogenen Training versucht.

Natürlich hat der moderne, berufstätige Mensch selten Zeit

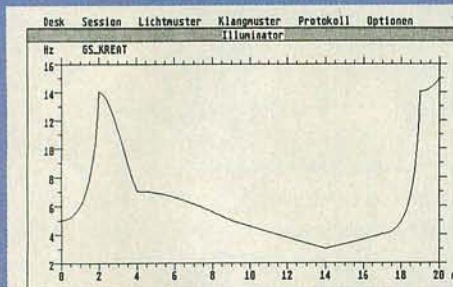
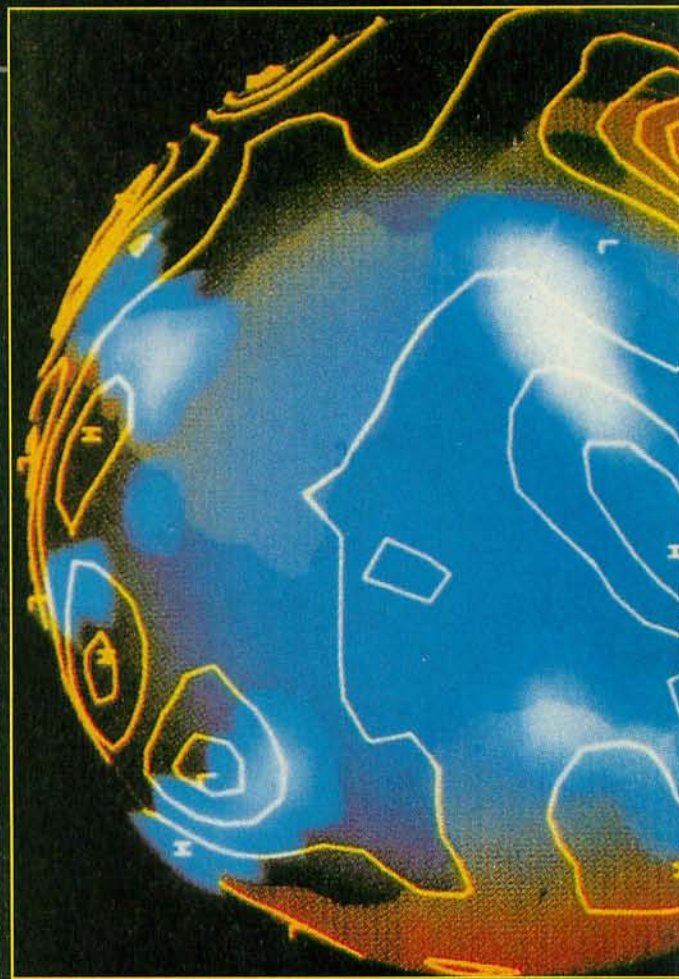


WARPZONE

sen zittern in der gleichen Frequenz mit. Wissenschaftliche Untersuchungen bestätigen: auch das Gehirn paßt sich den optischen Lichtimpulsraten einer Mind-Machine an, folgt den Frequenzen in die gewünschten Entspannungszustände und verweilt darin für eine bestimmte Zeit. Ihr habt damit sogar die Möglichkeit, die linke Gehirnhemisphäre der rechten anpassen und beide Hälften im Gleichklang schwingen zu lassen. Neben der Aufhebung der Rechts-links-Asymmetrie führt eine Mind-Machine-Session auch zu zahlreichen Folgeaktionen,

wie etwa der Freisetzung von Endorphinen — dem schmerzstillenden und euphorisierendem, körpereigenen Belohnungssystem. Da sich diese Effekte objektiv messen und wiederholen lassen, begeistert diese Technik auch ernsthafte Forscher, Psychologen und Heilpraktiker.

Neben diesen Eigenschaften ist auch der Visualisierungseffekt für viele Wissenschaftler von großer Bedeutung. Hierzu wurden an der Universität Köln umfangreiche Untersuchungen an zahlreichen Testpersonen durchgeführt. Verschüttetes Bewußtsein kommt zu Tage; Asso-



Zeit	Impulsrate	Abfluss	Lichtmuster	Klangmuster
1:00	5.0	14.0	flash	1 alle an, alle aus
2:00	14.0	7.0	flash	1 alle an, alle aus
3:00	7.0	5.0	flash	2 "cross in"
4:00	5.0	3.0	linear	2 "Creative-Slow"
5:00	3.0	4.0	linear	4 "Slow-Cross"
6:00	4.0	14.0	flash	1 alle an, alle aus
7:00	14.0	15.0	flash	1 alle an, alle aus
8:00	0.0	0.0	linear	0
9:00	0.0	0.0	linear	0
10:00	0.0	0.0	linear	0
11:00	0.0	0.0	linear	0
12:00	0.0	0.0	linear	0
13:00	0.0	0.0	linear	0
14:00	0.0	0.0	linear	0

Illuminator
 das bewußtseinserweiternde Programm für
Tiefen-Entspannung und Traumreisen

Achtung!

Photosensible Menschen, die auf Lichtreize empfindlich reagieren, und vor allem Epileptiker sollten das Programm das erste mal nur unter ärztlicher Aufsicht starten.
 Jede flackernde Lichtquelle kann bei latenten, unerkannten Epileptikern einen ersten Anfall auslösen. Vorsicht auch bei Menschen mit psychischen Problemen. Bei Unwohlsein: Sofort Brille absetzen!
 Die Benutzung des "Illuminators" erfolgt auf eigene Verantwortung!

OK

Statt Meditation eine Sitzung vor dem Illuminator: Die Trips mit der Mind Machine sind Kreativitäts- oder Konzentrationsfördernd, oder haben gar eine hypnotische Wirkung.

ziationen lassen sich steuern. Der Wiener Seelenforscher Kapellner nennt dies "Surfing fürs Hirn".

Im August 1990 stellten Karus und Nießen die erste programmierbare Mind Machine, der "Illuminator" auf der Atari-Messe vor. Während die Konkurrenz Seelenschiffe mit meist nur ei-

nein-Festprogramm liefert, ist die Mind Machine ein Instrument für Pioniere, die eigene "Software fürs Hirn" produzieren und mit den neuen Möglichkeiten ex-

kann aus bis zu je 14 Klang- und Lichtmuster-Sequenzen bestehen. Die Impulsraten sind frei einstellbar und können auch noch während einer Session per Maus-Klick kontinuierlich verändert werden. Dadurch ergeben sich individuelle Mind-Machine-Traumreisen, wie auch auf teureren Geräten nicht möglich sind.



Für 2000 Mark bietet dazu der Hersteller ein Gerät, das Gehirnwellen aufzeichnet und am ST optisch darstellt. Eine umfassende

experimentieren wollen. Der neue "Illuminator Uno" kostet mittlerweile nur noch 448 Mark. Die Helligkeit der acht einzeln ansteuerbaren LEDs läßt sich per Software individuell regulieren. Auch die Begleitmusik, drei unabhängige Tonkanäle stehen zur Verfügung, ist programmierbar und kann über Midi mit hochwertigen Synthesizer wiedergegeben werden. Eine Session

Palette verschiedener Sessions sind bereits im Lieferumfang enthalten. "Alpha Sun" dauert 20 Minuten und basiert auf der Heilungsfrequenz von 10 Hz. Bei dieser Frequenz ist — wie Forschungsergebnisse von Meg Patterson belegen — eine besonders hohe Serotonin-Ausschüttung zu beobachten. Die Folge ist ein entspannender, angstlösender Zustand. Kon-

WARPZONE



sellschaft erleben die meisten Menschen im Wachzustand eine stark Beta-dominierte Gefühlswelt. Alpha-Wellen lassen auf einen geistig entspannten Zustand schließen. Er wird oft beim Übergang vom Schlaf- ins Wachbewußtsein oder bei geschlossenen Augen beobachtet. Die Grundstimmung ist zuversichtlich, Körper und Geist harmonieren. Besondere Kennzeichen sind eine hohe Konzentrations- und Merkfähigkeit. Der Mensch ist kreativ oder handelt intuitiv. Theta-Wellen entstehen in unserer Kultur fast nur im Schlaf oder während tiefer Meditation. Das Unterbewußtsein dominiert, Traumsequenzen ohne Eingriff der Denkfunktion bestimmen den Schlaf. Esoteriker bringen den typischen Bewußtseinszustand der Mystiker

und Meister mit dem Theta-Wellenbereich in Verbindung. Dieser Zustand tritt bei westlichen Menschen im Wachzustand recht selten oder überhaupt nicht auf. Interessant: Kinder verfügen auch im Wachzustand über einen hohen Daueranteil von Theta-Wellen. Delta-Wellen werden hauptsächlich im Tiefschlaf gemessen und nur äußerst selten im Wachzustand erlebt. Typische Zustände für Delta-Wellen sind tiefer, traumloser Schlaf, Trance oder Tiefenhypnose. Delta-Wellen sind für autogene Heilungsprozesse, Selbst-Regenerationsvorgänge und für die Funktionstüchtigkeit des Immunsystems von großer Bedeutung. Dieser Zustand entspricht dem Samadhi der ZEN-Mönche oder der Leere des Nirvanas. *Manfred Neumayer*

Radio im Kopf

zentrationenfördernd wirkt "Creative", eine 40 Minuten lange Reise durch alle Wellenbereiche, die Ihre Aufmerksamkeit bündelt. Einen leicht hypnotischen Effekt läßt sich der Session "Deep Sea" nicht absprechen. Eine prima Einschlafhilfe. Interessant ist auch die fraktionale Reise zur Schumannschen Erdfrequenz von 7.83 Hz. Wer sich ein wenig in die Materie einarbeitet, ist bald in der Lage, eigene Sessions zu komponieren.

Zeigt eine EEG-Messung Schwingungen zwischen 13 und 30 Hertz, deutet dies auf nach außen gerichtete Konzentration. Gespannte Aufmerksamkeit, Alarmbereitschaft und analytisch-logisches Denken bestimmen die Stimmungslage. Oft wird dabei auch ein erhöhter Ausstoß von Streßhormonen beobachtet. Auch Ärger, Sorgen und Angst äußern sich in Beta-schwingungen. In unserer Ge-



**Innovativ
Aktuell
Kompetent:**

**DIE
COMPUTER-
BÜCHER
DES
MARKT
&
TECHNIK
VERLAGES.**

**Jetzt im
Handel!***

Jetzt im Buch- und PC-
Handel oder in den
Buchabteilungen der
Warenhäuser!


Markt&Technik

Markt&Technik Bücher-
das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

5404

VIDEOSPIELFILME

Während deutsche Joypad-Akrobaten auf die versprochene CD-Hardware warten, dürfen sich die Amis bereits an den ersten Spielen einer neuen Generation erfreuen. Denn das Mega-CD von Sega ist dort schon erhältlich und amerikanische Firmen experimentieren fleißig mit dem neuen Spielemedium. Ganze Real-Spielfilme wurden bereits auf Sega-CD gepackt. Wir verraten Euch, ob die Softwarethriller mehr Action und Spannung bringen als Sonic, Mario und Co.



TESTS FÜR ALLE SYSTEME

Hinein in den Software-Frühling: In diesem Jahr geht der Kampf zwischen Sega und Nintendo in die entscheidende Phase. Über Erfolg und Mißerfolg einer Spielkonsole entscheidet aber nicht zuletzt das Spielangebot. Kann Konami mit *Pop'n'Twinbee* einen neuen Baller-Meilenstein auf dem Super Nintendo etablieren oder haben Mega-Drive-Besitzer mit der TV-Umsetzung *Young Indy* die besseren Karten? Mit dem fetzigen *Crash Dummies* steht außerdem eine neue Acclaim-Lizenz für das NES an.



Pop'n'Twinbee: Dieser knallbunte Spielautomat von Konami wurde für das Super Nintendo umgesetzt



HIT THE ICE!



Eiskalt: Eishockeyfans werden auf beinahe jeder Konsole vortrefflich bedient

Um unseren Grundkurs "Populäre Sportarten für Videospiele" abzurunden, wagen wir uns in der nächsten VIDEO GAMES aufs Eis. Puck- und Kufenfans erhalten einen kompletten Überblick über alle verfügbaren Eishockeyspiele — für 8-Bit-, 16-Bit- und Handheldkonsolen. Insider wissen, daß einige der weltbesten Sportmodule sich dieser rasanten und knochenharten Sportart verschrieben haben; wir stellen Euch unter anderem solche Juwelen wie *Ice Hockey* für das NES und die *EA-Hockey*-Serie für das Mega Drive vor, warnen aber auch vor den peinlichen Ausrutschern des Genres.

Außerdem erwarten Euch viele andere Neuheiten, Tips und Tricks für alle Spielsysteme.



Neue Spiele für das Mega Drive: Neben dem jeweils dritten Teilen zu *Golden Axe* und *Splatterhouse*, gibts bald auch "Rocket", einen neue Helden von Konami

Heft **5** erscheint am 28.4.1993

NEUE BRANDHEISSE ACTION-GAMES VON YENO!



EARTH DEFENSE FORCE

Die Super-Story des 23. Jahrhunderts. Die Grafiken werden Dich betören und die Geschwindigkeit wird Dich beräuschen... Wenn Du nicht schnell genug bist, hast Du keine Chance gegen die Außerirdischen! 6 Spielstufen, 2 Schwierigkeitsstufen, superschnelles Scrolling und 8 verschiedene Waffen stehen zur Auswahl. System SNES: 1 Spieler



SUPER STRIKE GUNNER

Die Erde Anfang des 21. Jahrhunderts... Verteidige sie gegen die aggressive Macht eines anderen Planeten. Dir steht der "Modified F-14 Strike Gunner" zur Verfügung. 4 Schwierigkeiten auf 8 Stufen, 10 verschiedene Hintergründe, Continue-Funktion. System SNES: 1-2 Spieler



SUPER OFF ROAD (SNES+ GAME BOY)

Setz' Dich hinter's Steuer und gib Gas! Ein wahrhaft packendes Hochgeschwindigkeitsrennen. 16 verschiedene Rennstrecken mit 64 Konfigurationen und Continue-Funktion. System SNES: 1-2 Spieler, System GAME BOY: 1-4 Spieler (Game Link)



SPINDIZZY WORLDS

Bahne Dir mit Deinem Raumschiff den Weg durch das trickreiche Solarsystem mit seinen unterschiedlichen Welten.- Achtung! - Die Außerirdischen lauern überall! 15 Levels in 32 Welten und "4 Perspektiven". Absolute 3-D-Grafik. Mit Paßwort- und Continue-Funktion. System SNES: 1 Spieler



SUPER DOUBLE DRAGON

Die Legende geht weiter. Neue Abenteuer warten auf Dich mit unglaublichen neuen Kampf- und Wurftechniken (über 25!!!). 7 schwierige Missionen untergliedert in viele Sub-Levels, Continue-Funktion. System SNES: 1-2 Spieler

POPEYE 2

Popeye braucht dringend Deine Hilfe, denn allein kommt er nicht an seinen Spinat ran, damit er genügend Power hat, seine Freunde zu retten und den Schatz zu finden. Viele spannende Screens warten auf Dich! System GAME BOY: 1-2 Spieler (Game Link)



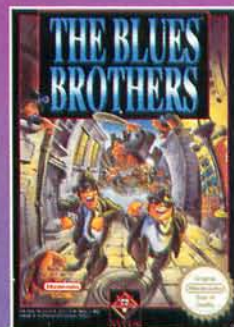
UNIVERSAL SOLDIER

Der Kino-Hit auf Deinem Game Boy! Als perfekt ausgerüsteter Universal Soldier kämpfst Du Dich durch 1.300 Screens (III). Ein ganzes Waffenarsenal steht zu Deiner Verfügung. Vollgepackt mit Überraschungen und verborgenen Schätzen. 10 Levels in 4 unterschiedlichen Welten, Continue- und Paßwort-Funktion. System GAME BOY: 1 Spieler.



DR. FRANKEN

Geister und mißlungene Kreaturen treiben im Labor Unsin. Sie zerlegten Bitsy in ihre Einzelleile und verstreuten diese in den unzähligen Gemächern der Burg. Frankie selbst, der über Nacht zum Zwerg geschrumpft ist, muß nun die Teile seiner geliebten Bitsy wiederfinden und zusammenbauen. System GAME BOY: 1 Spieler



BLUES BROTHERS

Bühne frei für Jake und Elwood. Bevor dieses jedoch geschieht, müssen sie allerhand Abenteuer erleben. Begleitet von wahnsinniger Rock'n'Roll-Music. Continue-Funktion und 5 Welten in mehrere Stufen unterteilt. System NES: 1-2 Spieler, System GAME BOY: 1 Spieler,



ACTION IN NEW YORK

Science-Fiction in Vollendung. Du gehörst zum Elitekommando, das die Welt vor den Aliens des bösen Vile Malmoris beschützen soll. 5 Welten gibst du entdecken, viele neuartige "Satelliten-Waffen", berauschende Geschwindigkeiten. System NES: 1-2 Spieler.





Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßstäbe noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. A TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI™ is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß