

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt & Technik  
6S 38,- / sfr 4,90  
Lit 5800 / hfl 6,25  
dkr 26,- / fmk 22,-  
DM 4,90

# GAMES

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



**Batman**



**Basketball**



**Bubsy**

# Super Toons



Neu. Für das **SUPER NINTENDO** Neu. Für das **SUPER NINTENDO** Neu. Für das **SUPER NINTENDO**

# super Castlevania IV



**Gutschein** VG 3/93  
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschicken an:  
 KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
 Frantierten Rückumschlag belegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhalst Du 5 Aufkleber zugeschildt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

# Neu

## Draculas Horror-Trip! In Eurem Super NES!!!

Draculas Stunde schlägt – Sir Simon treibt ihn in die Gruft zurück. Mit seiner mystischen Peitsche.

Untote Ritter, spuckende Echsen...: gruselige Abgründe tun sich auf. Für die Fachzeitschrift VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds.“ Es warten „30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln“. Dazu jede Menge guter Spielideen: drehende Räume, wasserspeiende Dämonen...

83% Spielspaß  
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

ASM 3/92 urteilt: **PRIMA.** Das Spiel „solltet Ihr nicht verpassen“!

8-Megabit-Fledermaus-Spiel  
 11 Level  
 Für 1 Spieler  
 System: Super Nintendo Entertainment System



**PALCOM** SOFTWARE

Weitere KONAMI-Video-spiele für Euren Game Boy und das Nintendo Entertainment System



**KONAMI**  
 Superstarker Videospielspaß

F&P 92/337 P2  
 Weitere Informationen:  
 KONAMI (Europe) GmbH,  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,  
 Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77

Nintendo, NES™, Game Boy™, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM and PALCOM SOFTWARE™ are registered trademarks of PALCOM Software Ltd.

# Tödliche Tricks

**W**ährend Sega auf der Las-Vegas-Messe mit viel Power ihr CD-System präsentierte, hielt die Fachpresse verzweifelt Ausschau nach dem Nintendo-CD-ROM. In Japan soll das heiß ersehnte Gerät frühestens im Herbst erscheinen, der Deutschlandstart ist nicht vor 1994 in Sicht. Kampflös wollte "Big N" die Kategorie "Neue Technologien" allerdings nicht der Konkurrenz überlassen. Für staunende Augen sorgte eine Neuentwicklung, die Ihr demnächst auf jedem Super Nintendo ohne Zusatzhardware antesten könnt: der **Super-FX**-Chip. Dieser kleine Baustein, der einfach mit auf das Modul gepinnt wird, ermöglicht rasend schnelle 3-D-Vektorgrafik. Diese Art von 3-D-Präsentation wurde bislang vorwiegend auf Computern, insbesondere High-End-PCs angewendet. Wie Ihr an den Fotos seht, stehen keine gezoomten Sprites im Mittelpunkt, die das Super Nintendo von Haus aus 3-D-technisch bearbeiten kann, sondern Unmengen von

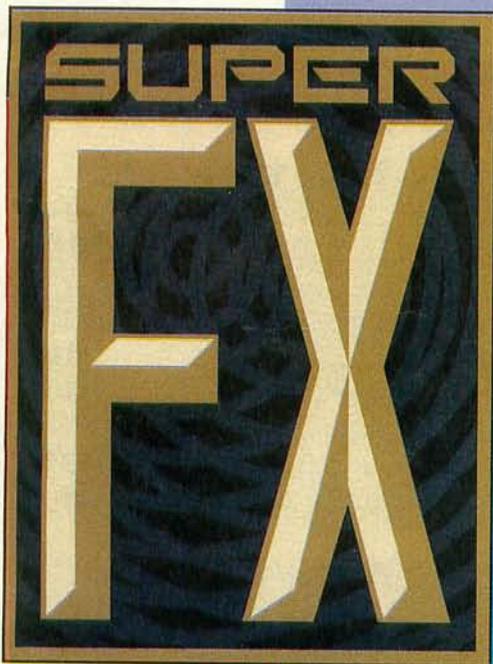


*Derart schnelle 3-D-Vektorgrafik hat man bisher auf keiner Konsole gesehen*

Polygonen, aus denen sich Flugobjekte, Gegenstände und Landschaften zusammensetzen. Die fließende Bewegung dieser Objekte beschert uns einen atemberaubenden Augenschmaus, auf den Ihr Euch wahrlich freuen dürft. In Japan ist mit **Starfox** das erste Spiel mit diesem Zusatzchip (ein sogenannter RISC-Prozessor) schon auf dem Markt, zwei bis drei weitere Titel sollen von Nintendo folgen. Leider steht noch kein genauer Termin für den Deutschlandstart fest. Vielleicht erscheint Starfox ja zeitgleich mit der Einführung des Mega-CDs im Herbst...

Auf ein Jahr voller Innovationen freut sich

*Euer Video-Games-Team*



*Der "Super-FX"-Chip wurde nicht von Nintendo selbst entwickelt: Dazu wurde das englische Programmier-team Argonaut beauftragt.*



**82**  
*Rolo to the Rescue:  
 Ein famoses  
 Jump'n'Run auf dem  
 Mega Drive*



**43**  
*Chester Cheetah:  
 vom Comic zum Videospiegel*

**22**  
*Unter anderem in den  
 Nintendo-News:  
 Congo Capers*



**45**  
*Das clevere  
 Tüftelspiel "Push  
 Over" im Test*



## News

<b>CES in Las Vegas</b> .....	8
<i>Bericht von der weltgrößten Videospielemesse</i>	
<b>Bubsy</b> .....	14
<i>Ein ausführliches Preview über das 16-MBit-Jump'n'Run</i>	
<b>Batman-Special</b> .....	17
<i>Alles über die Spiele mit dem Flattermann</i>	
<b>Accolade News</b> .....	20
<i>Neue Module der US-Softwareschmiede</i>	
<b>Nintendo-News</b> .....	22
<b>Sega-Special</b> .....	26
<b>Mega-CD-News</b> .....	30
<b>Engine-Ereignisse</b> .....	32
<b>Neo-Geo</b> .....	34
<b>Atari-Aspekte</b> .....	35

## Test

### SUPER NINTENDO

Bart's Nightmare .....	42
Chester Cheetah .....	43
Dirty Challenger .....	48
Harley Humungous Adventure.....	44
Kiki Kaikai Ninja .....	46
NBA Allstar Challenge .....	48
Push Over .....	45
Super Tiny Toons .....	40
Yaki Crash .....	48

### MEGA DRIVE

Arielle .....	87
Championship Pro-Am .....	84
Indiana Jones 3 .....	92
John Madden '93 .....	90
PGA Tour Golf 2 .....	81
Rolo to the Rescue .....	82
Side Pocket .....	91
Teenage Turtles .....	88
Uncharted Waters .....	86

## MASTER SYSTEM

Batman Returns ..... 100

## GAME GEAR

Alien 3 ..... 109  
Defenders of Oasis ..... 108

## GAME BOY

Alien 3 ..... 106  
BC Kid ..... 102  
Bionic Commando ..... 104  
Max ..... 103  
Palamedes ..... 107  
Top Gun ..... 100  
Wave Race ..... 105

## NES

George Foreman Boxing ..... 96  
Noah's Ark ..... 98  
Over Horizon ..... 94  
Trolls in Crazy Land ..... 95

## Unter der Lupe

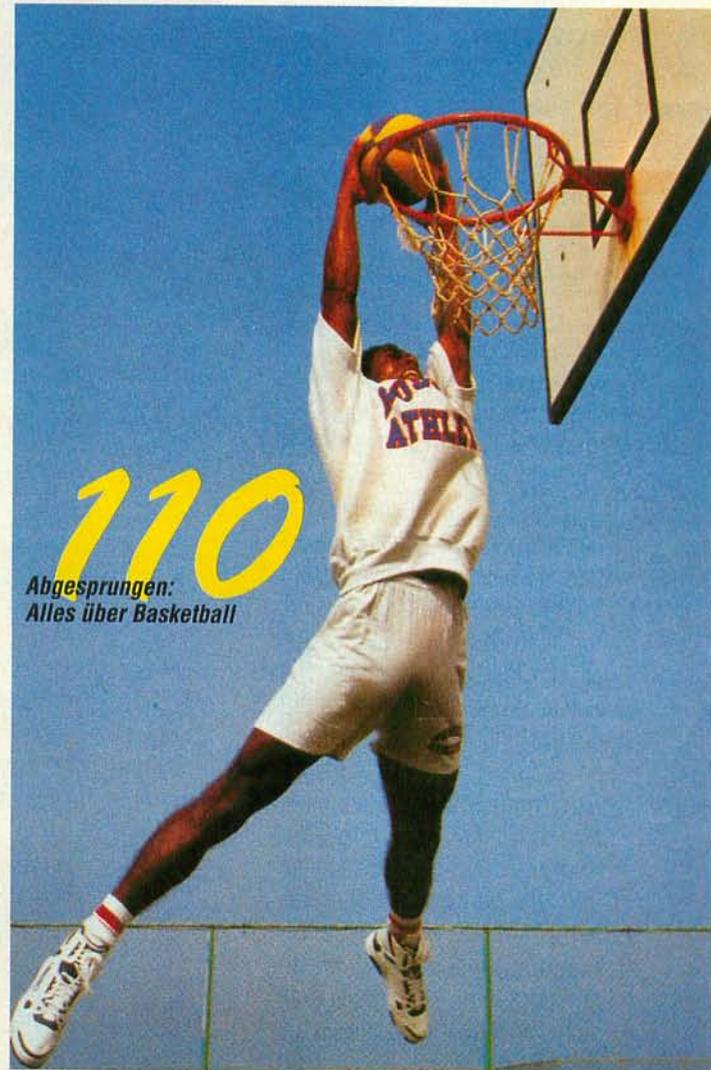
Basketball: Die populäre  
US-Sportart im Blickpunkt ..... 110  
Cyber-Media: Wissenswertes  
über CD-ROM-Software ..... 118

## Tips & Tricks

Back to the Future 3... 68	Super Mario World .... 71
Carmen Sandiego ..... 67	Super Star Wars..... 68
Devilish..... 68	Terminator 2 .....71
Dinosaurs ..... 68	Time Gal .....69
Gate of Thunder ..... 71	Tom & Jerry .....71
Home Alone ..... 71	Turtles in Time.....58
Kirby's Dream Land... 68	Turtles in Time ..... 68
LHX Attack Chopper.. 70	
Ms.Pac Man..... 68	
MVP Baseball ..... 70	
Nemesis ..... 65	
Power Sports ..... 71	
Put'n'Putter ..... 69	
Rampart..... 70	
Rayxamber 3 ..... 70	
Rolling Thunder ..... 69	
Snow Brothers ..... 69	
Sonic 2..... 63	
Sonic 2..... 60	
Super Mario Land 2 ... 55	
Super Mario Land 2 ... 71	
Super Mario World .... 71	

## Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick ..... 73  
Hitparade ..... 36  
Impressum ..... 54  
Inserentenverzeichnis ..... 117  
Leserpost ..... 49  
Rat & Tat ..... 52  
Sprite des Monats ..... 37  
Vorschau ..... 124



Abgesprungen:  
Alles über Basketball



14  
Bubsy:  
Accolades neuer Held  
pirscht sich an

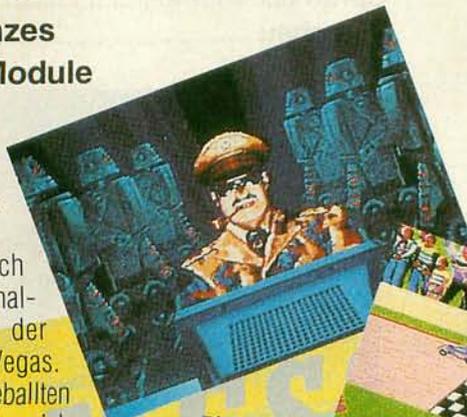
Nachdem sich Konami mit den obligatorischen Weihnachtsveröffentlichungen etwas bedeckt gehalten hat, dürfen wir für die nächsten Wochen gleich ein ganzes Paket neuer Module erwarten.

Alle Jahre wieder trifft sich die Elite der Unterhaltungselektronik in der Wüstenstadt Las Vegas. Der Anlaß für den geballten Aufmarsch ist eine der wichtigsten Messen der Branche – die Consumer Electronic Show, kurz CES. Vom monströsen Gelände waren zwei Hallen Video- und Computerspielen vorbehalten. Dabei teilten sich in trauter Zweisamkeit die Aussteller der Computerentwickler und Vidoespielgigant Sega die größere der beiden Hallen. Die zweite Halle wurde vollständig durch Nintendo und die getreuen Lizenznehmer belegt. Besonders viele Stauner drängelten sich in Nintendos *StarFox*-Zentrum, vor den Mega-CD-Spielen und vor den Projektionsbildschirmen die zum virtuellen Plauderstündchen mit Mario einladen. Für Euch quetschte sich Christian v. Duisburg in die erste Reihe. cd

## Absolute Entertainment

Das Spiel zum Film lieferte David Cranes Firma Absolute Entertainment zu Robin William's "Toys". NES-, Super-NES- und Mega-Drive-Modulschächte dürfen bald mit der ver-

# CES REPORT



Die Spielzeugschlacht: Toys von David Crane (Super NES/Absolute)



R.C. Grand Prix: heiße Reifen auf dem Game Gear

spielten isometrische Actionkomödie *Toys* gefüttert werden. Ausschließlich Game-Gear-Freunde werden in den Fahrgenuß von *R.C. Grand Prix* kommen. Der *Star Trek: The Next Generation* macht auch vor dem Game Boy nicht halt.

## Trends

Die vor einigen Jahren noch eher freakige Video- und Computerspielszene hat sich inzwischen zu einem "richtigen" Geschäft gemausert.

die Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Panasonic entwickelte. Multimedia ist das passende Schlagwort. Die Liste ließe sich beliebig fortset-



Das 3DO von Electronic Arts ist eine Multi-Mediakonsole

Daraus entwickelt sich im Entertainmentbereich der Computerspielszene, den Videospielentwickler, den Mediengiganten und den großen Elektronikfirmen eine große Verbrüderung. Die Bereiche verschwimmen immer mehr, schöne Beispiele sind Nintendo und ihr Mario Film, Sega und der Musikvideomarkt oder die neue 3DO-Konsole

zen, dabei ist der Computer und Vidoespielmarkt praktisch schon eine Einheit. Computereentwickler bedienen alle Konsolen und die Konsolen werden immer Computernaher. *Star Fox* könnte sich auch auf jedem 486er sehen lassen. In nächster Zukunft profitieren wir als Spieler durch immer filmhaftere Spiele. Langfristig wird die Computer- und Videospielszene in einem Atemzug mit Film- und Musikbranche genannt werden.

## Acclaim

Ein zweigeschossiger Monsterstand reichte knapp um die versammelten Acclaim-Labels unter einen Hut zu bekommen. Dementsprechend vielversprechend war die Spieleauswahl. Flying Edge zog mit spritzigen Sportspiele die Aufmerksamkeit auf sich: So erscheint das schweißtreibendes Duo *World Soccer* und *NFL Quarterback Club* bald für das Mega Drive. Bei Arena ging es unспортlicher zur Sache: Nachdem *Alien 3* für das Mega Drive allgemeine Anerkennung fand, entschloß sich Arena eine CD-Fassung des Monstergemetzels aufzulegen. Diese neue Version hat mit dem Vorgänger jedoch nicht viel gemein. Der Actiontitel *Mortal Combat* entstand nach Ataris gleichnamiger Pitfighter/Streetfighter 2-Mixtur und wird gleichzeitig als CD und als Modul erscheinen; außerdem ist eine Game-Boy- und eine Super-Nintendo-Variante angekündigt. Game-Gear-Freunde dürfen sich auf die Umsetzung des bleihaltigen Spielautomaten *Terminator 2* freuen.

## American Laser Games



TV: Space Pirates (Mega CD/ALG)

Das Mega CD zieht die Laser-Disk-Spielproduzenten an, wie der Honig die Bienen. Alle vier Spiele des Automatenherstellers American Laser Games werden

auf CD-ROM umgesetzt: *Mad Dog McCree*, *Space Pirates*, *Who Shot Jonny Rock?* und *Gallagher's Shooting Gallery* suchen im Laufe des Jahres das Mega CD heim.



**Who Shot Jonny Rock ist ein interaktiver Film (Mega CD/ALG)**

## Capcom

Wer Sumokämpfer Honda über eine fünf Meter Videowand springen sah, weiß warum die Mehrzahl der Lebensmittel in "Light"-Versionen erhältlich sind. Neben der monströsen *Street-Fighter-2*-Wand durften die Prügelkollegen von *Final Fight 2* geknetet werden. Einen sehr guten Eindruck machte das fertiggestellte *Capcom's MVP Football*. Das ebenfalls schon etwas länger angekündigte *Jump'n'Run Goofy* wird endgültig bis Mitte des Jahres die Capcom Werkstätten verlassen. Mit *Aladin* ist ein zweiter Disney-Hit in Vorbereitung, von dem es allerdings noch nichts zu sehen gab. Ebenfalls unsichtbar blieb *Masters os Monsters*. Für das NES sind *Mega Man 5*, *Duck Tales 2* und *Final Fight* geplant, wären an der Game-Boy-Front *Little Mermaid* und *The Empire strikes back* auf ihren Einsatz warten.

## Domark

Der einstige Computerspielhersteller Domark verlagert seine Aktivitäten mehr und mehr in die Konsolengefilde. Mega-Drive-Besitzer kommen so in den Genuß der Action-Flugsimulation *MIG-29* und der Formel-1-Raserei *Team Williams Grand Prix*.

## FCI

Nach einigen ausgerutschten NES- und Game-Boy-Spielen steigt die japanische Fujisankei jetzt auch in den Super-NES-Produktion ein. Der Spezialist für Computer Adaptionen stellte drei Super-NES-Titel vor. Mit von der Partie ist der Weltenbaukasten *Sim Earth*, das Rollenspiel *Ultima - The False Prophet* und mit *Curse of the Azure Bonds* ein Spiel aus der AD&D Reihe. Für das NES ist *Hillstar* in Vorbereitung. Rollenspielfeste Game-Boy-Freaks können schon einmal neue Batterien für *Ultima - Warriors of Destiny* kaufen.



**Bomberman unterstützt den Vierspieleradapter. (Super NES/Hudson)**

## Microprose

Die gesamte Spieleszene wartet auf ein Microprose-Klassiker im neuen Gewand: *Pirates! Gold*. Vorerst wird nur das Mega Drive bedient, doch vor Mitte des Jahres sticht auch auf der Sega-Konsole niemand in See. Schneller geht's mit dem Flugzeug, die *F-15 II* wird bereits Ende April in Deutschland erwartet. Den Super-NES-Himmel wird *Super Strike Eagle* erobern.



**Monsters: Nach Star Waars wagt sich Lucasfilm Games an neue Themengebiete (Super NES/Lucasfilm Games)**

## JVC

Voll auf Laser Line fährt JVC: Ganze fünf Sega-CD-Titeln kommen vom japanischen Elektronikriesen. Darunter sind die Computerumsetzungen von beiden *Monkey Islands*-Teilen, die auch auf dem Mega Drive eine gute Figur abgaben. Das etwas betagte *Heimdall* und eine Weiterentwicklung des Rollenspielklassiker schlechthin, nämlich *Dungeon Master 2* erscheinen als Silberling. Für das Super NES ist *Super Empire Strikes Back* und *Syvalion* in Vorbereitung.



## Electronic Arts

Gut besucht war der Stand an dem Electronic Arts die komplette Spielepalette vorführte. Für Mega Drive und Super NES ist das humorvolle Action-Adventure *B.O.B. Baseballfans* werden mit *Tony La Russel Baseball* bedient. Verschiedene Alienrassen geben sich im spritzigen *Mutant League Football* die Ehre. Nur für das Mega Drive ist die Simulation des Comanche Helicopters geplant. *Jungle Strike* wird Mitte des Jahres erscheinen.

## Hudson

Wo Hudson ist, ist *Bomberman* nicht weit. Die erhoffte Super NES Version Namens *Super Bomberman* nimmt erst langsam Formen an. Zahlreiche neue Extras und ein überarbeitetes Gameplay krönt die neue Version. Auf NES-Besitzer wartet die erweiterte *Bomberman-2*-Version. Mit *Power League Volleyball* und *Power League Baseball* erstürmen zwei neue Sportspiele das Super NES. Auf dem Game Boy erfreut sich *Felix the Cat* bester Katerform.

## Konami

*Batman* der Flatterman im Gruft-Look zwiebelt nun auch auf dem Super NES durch schwindelerregende Höhen. Bildschirmsporler dürfen auf Konamis *NFL Football* gespannt sein. Alle Mega-Drive-Fans sollten einen tarzanmäßigen Freudenschrei ausstoßen: Auf dem Sprung ist *Buster* in den *Tiny Toons Adventures - Buster's Hidden Treasure* läßt er

die Keulen zucken. Zweite Partie im Bunde sind die *Rocket Night Adventures*, die allerdings erst zum Sommerende schächte ziehen.

## Namco

*Pac Man* war anscheinend die letzte innovative Idee aus dem Hause Namco. Fortsetzung um Fortsetzung rollt bei den Entwicklungsveteranen vom Band. Angekündigt wurden *Rolling Thunder 3* und *Splatterhouse 3*. Allein und verlassen kommen die *Metal Marines* für das Super NES. Der einzige Lichtblick war *Battle Cars*. *F-Zero* stand Pate für die Rennsimulation auf heißem Asphalt.



Zu zweit fliegen die Fetzen – *Battle Cars*. (Super NES/Namco)

## Sony Imagesoft

Mit aller Macht bricht Sony in den Videospielektor ein. Rundherum werden vom Neueinsteiger Sony Imagesoft alle Systeme bedient. Passend zum runderneuerten Blutsaugerfilm "Dracula" bringt Sony das Modul in den Schacht. Enttäuschten die Computerversionen des Kindertraums "Hook", darf man auf die Konsolenumsetzungen noch einmal gespannt sein. Besonders ins Auge stachen die Sega-CD-Entwicklungen. Falls Ihr gerade auf der Welle schwimmt, Eure Hosen hinten zu zuknöpfen, sollte das neue *Kris Kross - Make Your Video*

genau Eure Schuhgröße sein. Mit dem Joypad verschiedene Musik- und Filmszenen zu einem eigenen Video zusammenzuschneiden, machte nicht nur mordsmäßigen Spaß, sondern sah auch gut aus.

## Sunsoft

Endlich auf den Beinen ist *Aero the Acrobat*, der im Laufe des Jahres auf Mega Drive und Super NES auftauchen wird. Gelungene Optik, spritziger Sound und softige Steuerung waren

## Star Fox

Mario haut auf die Pauke: Eine komplette Messehalle reichte kaum, um die neuen Nintendo-Entwicklungen un-

werden. Kein Problem für den Führer der Silver Force Piloten, in bester *Starblade*-Manier zoomt, dreht und rotiert sich



Star Fox ist das erste Modul mit dem neuen Super FX Chip. (Super NES/Nintendo)

sein Raumschiff durch die 3-D-Polygonwelt. Die schnellsten 3-D-Polygon-Effekte

ter Dach und Fach zu bringen. Schon am Eingang wurden ahnungslose Passanten von einem virtuellen Mario ins Gespräch verwickelt. Zwei Ecken weiter flimmerten die ersten fertigen Szenen des neuen Mario Film über die Fernseher. Die Krönung des Nintendoismus war das *Star Fox* Zentrum. Mit Laser-Sternenhimmel, hochgezüchteten Simulationsitzen, Sound in Kirchenlautstärke und kinohaften Monitoren wurde das *Star-Fox*-Zeitalter eingeläutet.

Als Commander Fox McCloud steht es Euch zu im fernen Lylat-System endlich für Frieden zu sorgen. Dazu muß der böse Imperator Andross aus dem Weg geräumt

die je auf einem Super NES gesehen wurden, Sprachausgabe, eine innovative Steuerung und ein geniales Gameplay machten *Star Fox* zum Super-NES-Hit. Grund der Technik-Power der neue Super-FX Chip. Spezialaufgaben des RISC-Prozessors sind 3-D Polygon-Animationen, Texture Mapping das für die Oberfläche verantwortlich ist. Außerdem bearbeitet er den Einfluß des Lichtes Fachbegriff: Light source shading. Von allen technischen Features wird in *Star Fox* reger Gebrauch gemacht, bis Ende März werden sich alle Weltall Piloten noch gedulden müssen.



24 Stunden um die Welt zu retten – *Superman dreht auf*. (Super NES/Sunsoft)

die ersten Eindrücke des Jump'n'Run-Spektakels. Auf dem Super NES zieht der tasmannische Teufel neue Kreise. In *Taz-mania* steuert Ihr das beliebte Zotteltier über eine 3-D-Rennpiste. Vielversprechend

spielte sich *Daffy Duck and Marvin the Martian* vor. Mit allerlei humorvollen Einlagen waschelt Duffy durch eine entenfeindliche Umgebung. Bei soviel Zeichentrickprominenz darf auch *Superman* nicht fehlen, der sein Cape auch nur auf dem Super NES aufspannt.

Der Held der CES: *Aero the Acrobat* (Super NES/Sunsoft)



Gebt Aliens keine Chance – *Daffy Duck* (Super NES/Sunsoft)

## Mindscape

Einen spritzigen Eindruck machte *Outlander* auf dem Mega Drive. Das Mad Max angehauchte Rennspiel eierte auf dem Super NES mit deutlich schwächeren Fahrverhalten durch die Wüstenlandschaft. Der Bitmap-Brother-Hits *Gods* wurde forsch auf dem Mega Drive umgesetzt. Ein *Terminator* kommt selten allein, Mindscape bringt den Stahlknecht für das Super NES in den Umlauf.

## Sammy

Nach den hervorragenden Konsolenumsetzungen von den beiden ersten *Might-and-Magic* Teilen, zieht es Sammy nun in actionlastigere Gefilde. Anfang des Jahres wird *Haywire* und

Fighting Master für das Mega Drive erscheinen. Auch Adventure- und Strategiefreaks werden auf ihre Kosten kommen *Sorceres Kingdom* und das puzzle-satte Denkspiel *Breach* werden bereits zur Osterzeit in den Läden zu finden sein.

## Sega

Mit dem markigen Spruch "It's the wave of the Future" ging Sega voll zur Sache. Nachdem man sich vom *Street-Fighter-2*-Schock erholt hat, bekommen Prügelfreunde eine Menge neuen Stoff. Hart zur Sache geht es bei *Shinobi 3* und *Streets of Rage 2*. Die Fäuste fliegen auch beim langerwarteten Mutantenmatsch *X-Men*, der futuristisch angelegten *Cyborg Justice* und einer Haudraufversion von *Indiana Jones*. Auch am luftigeren Höhen geht es bunt zu, in *G-Loc* steuert Ihr einen Jet durch gegnerische Angreifer. Autofahrer und solche die es werden wollen, können ihren Traumschlitt-

ten in *Outrun 2019* schon einmal probesitzen. Aus der Comicszene wurde *Dinosaurs for hire* engagiert. Auch das Game Gear bekommt Software-Nachschub aus dem eigenen Hause. Herausragend waren *The Land of Illusion starring Mickey Mouse*, ein Game Gear Clone des bekannten *Castles of Illusion* und *Vampire Master of Darkness*.

## Nintendo

Nintendo zeigte sich von seiner besten Seite und stellte mit *Star Fox* den anerkannten Star der Messe. Passend zur CES war der zweite Super NES-Titel-*Vegas Stakes*. In fünf verschiedenen Glücksspielen müssen 10 Millionen Dollar gehamstert werden. Vier Spieler können gleichzeitig, aber nicht vor Ende April antreten. Für Super NES und den Game Boy wird der witzige Tetrisverschnitt *Yoshi's Cookie* er-

Erste Szenen aus dem Mario-Film dürfen bestaunt werden. (Nintendo)



Blackjack, Slotmaschinen oder Roulette - Vegas Stakes macht's möglich (Super NES/Nintendo)



# Der II. 100 MEGA SCHOCK!

**PREISLISTE**  
Stand  
1. 1. 1993



- 01 699,00 NEO-GEO-Konsole PRL
- 02 699,00 NEO-GEO-Konsole RGB
- 03 199,00 NWM 1975
- 04 199,00 Magician Lord
- 05 199,00 Joy Joy Kid
- 06 199,00 Bliss Journey
- 07 199,00 Super Spy
- 08 199,00 Top Players Golf
- 09 199,00 Bowling
- 10 199,00 Cyber Lip
- 11 199,00 Ghost Pilot
- 12 249,00 King of Monsters
- 13 199,00 Ninja Combat
- 14 199,00 Baseball Stars
- 15 249,00 Burning Fight
- 16 249,00 Alpha Mission
- 17 199,00 Crossed Sword
- 18 249,00 Eightman
- 19 249,00 Sengoku
- 20 249,00 Robo Army
- 21 199,00 Super Baseball 2020
- 22 299,00 Trash Rally
- 23 309,00 Soccer Brawl
- 24 309,00 Fatal Fury
- 25 199,00 Riding Hero
- 26 309,00 Mutation Nation
- 27 59,00 Memory Card
- 28 189,00 Joystick
- 29 309,00 Football Frenzy
- 30 309,00 Last Resort
- 31 309,00 Baseball Stars II
- 32 309,00 Ninja Commando
- 33 309,00 King of Monsters II
- 34 299,00 Andreolous
- 35 389,00 World Heroes
- 36 389,00 Rit of Fighting
- 37 \* Video
- 38 \* Netzgeräte
- 39 \* Scott-Hobel
- \* (auf Anfrage)



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



### FINANZIERUNGS- BEISPIEL

(aus unserer Preisliste!)  
KONSOLE DM 699,00  
MAGICIAN LORD DM 199,00  
BASEBALL STARS DM 199,00  
WORLD HEROES DM 339,00



**KAUFPREIS** komplett: DM 1436,00  
oder **Monatliche Rate** DM 89,00  
(ohne Anzahlung - in 18 Monatsraten)  
**Zinssatz 15,4 %** (Die Finanzierung erfolgt über unsere Hausbank)

**Videofilm mit 30 Demos inkl.**  
**Fatal Fury 2 und Super-Sidekicks DM 29,-**

THE FIRST 100 MEGA SMOCK RELEASE!

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.  
 Menacer mit 6 Spielen ..... 129,- Fr.  
 Joypad Pro 2 ..... 39,- Fr.  
 Flying Joyst. f. MD,SNES US .. 105,- Fr.

### US- oder CH-Spiele:

Amazing Tennis ..... 109,- Fr.  
 Ariel the little Mermaid ..... 79,- Fr.  
 Batman Returns (CH) ..... 109,- Fr.  
 Chakan the Forever Man ..... 94,- Fr.  
 Lightning Force ..... 94,- Fr.  
 Outlander ..... 99,- Fr.  
 Risky Woods (CH) ..... 129,- Fr.  
 Road Rush 2 ..... 99,- Fr.  
 Shinobi 2 ..... a.A.  
 Streets of Rage 2 ..... 114,- Fr.  
 Sunset Riders (nur Genesis) ..... 99,- Fr.  
 Superman ..... 94,- Fr.  
 Tailspin ..... 89,- Fr.  
 Turtles (nur Genesis) ..... 99,- Fr.  
 Tyrants ..... 109,- Fr.  
 Uncharted Waters ..... 119,- Fr.  
 CD-ROM ..... a.A.  
 Night Trap ..... 109,- Fr.  
 Sewer Shark ..... 114,- Fr.  
 Willy Beamish ..... a.A.

### SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad ..... 279,- Fr.  
 Konsole CH inkl. Joypad ..... 235,- Fr.

JB King Joystick Dt. .... 135,- Fr.  
 Game Genie ..... 125,- Fr.  
 Joypad für CH-Konsole ..... 39,- Fr.  
 RGB Kabel für CH-Konsole ..... 29,- Fr.  
 Div. Joypads ab ..... 39,- Fr.  
 Mario Paint CH-Version ..... 129,- Fr.  
 Super Sc. 6 CH-Version ..... 139,- Fr.

### US-Spiele:

Bull vs Lazars ..... 119,- Fr.  
 California Games II ..... 114,- Fr.  
 Chester Cheetah ..... 114,- Fr.  
 Cybernator ..... 119,- Fr.  
 Gods ..... 109,- Fr.  
 Hit the Ice ..... a.A.  
 Lethal Weapon ..... 14,- Fr.  
 Push Over ..... 109,- Fr.  
 Road Runner ..... 109,- Fr.  
 Sonic Blastman ..... a.A.  
 Super Goal ..... 114,- Fr.  
 Super Star Wars ..... 129,- Fr.  
 Tiny Toon Adventure ..... 119,- Fr.  
 Warp Speed ..... 119,- Fr.  
 Wing Commander ..... 119,- Fr.

NINTENDO \* SEGA \* VIDEO \* LASERDISC \* PHILIPS ELECTRONICS

Bernd Herfurth

## JUWEL

Versand

VIDEO- UND MEDIENVERSAND

### Super Nintendo (US)

Monopoly ..... a.A.  
 Clue ..... a.A.  
 Lethal Weapon ..... a.A.  
 Power Moves ..... 129,95  
 Cyperspin ..... 109,95  
 Prince of Persia ..... 119,95  
 Best of the Best ..... 119,95  
 Mickey Mouse ..... 129,95

### Mega Drive (US)

Chakan ..... a.A.  
 Rolo to the Rescue ..... a.A.  
 Road Rash II ..... 99,95  
 G. Foreman Boxing ..... 99,95  
 Rescue Whoops ..... 99,95  
 Power Moon ..... 99,95  
 Universal Soldier ..... 99,95  
 Tale Spin ..... 89,95

Fordern Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!

\*\*\* HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT \*\*\*

Schillerstraße 57

W-4400 Münster

Telefon 0251/661522

Telefax 0251/664179

# 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,-  
 Powermonger ..... 119,-  
 Mic & Mac ..... 129,-  
 Shinobi 2 ..... a.A.  
 Bubsy ..... a.A.  
 Rolo to the Rescue ..... 119,-

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

### Super Nintendo

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

Addams Family 2 ..... a.A.  
 Ultima 5 ..... a.A.  
 Might & Magic ..... a.A.  
 SIM Earth ..... a.A.

### 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.

### Neo Geo

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

# WARPZONE

wartet. Unglaublich aber wahr: Game-Boy-Besitzer mit Mario-Phobie bekommen eine Chance: *The Legend of Zelda: Link's awakening*. Das mit Abstand hitverdächtigste Game-Boy-Modul prözt mit vier Mega Bit und soll im Juni verfügbar sein. Der Vier-Spieleradapter wird von *Top Rank Tennis* unterstützt, das auch im April erscheinen soll.

## Tengen

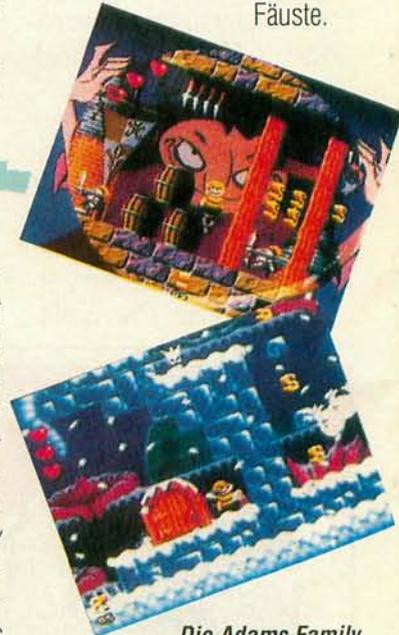
Die Atari-Games-Schmiede fährt weiter auf Mega Drive Kurs. Sega-Freunde dürfen sich auf die Automatenumsetzung von *Race Driven* freuen. Ein weiteres Rennspiel ist in Arbeit und wird im Laufe des Jahres unter dem vierversprechenden Namen *Road Riot 2* erscheinen. Der etwas angestaubte Uralthit *Paperboy 2* wurde von Tengen wiederbelebt. Nicht verpaßt wurde der Einstieg in die Mega-CD- Ecke, in *RBI-5* wird der Baseballschläger geschwungen, in *Pit-Fighter* die Fäuste.



Yoshis  
 Cookie ist ein  
 Tetrisverschnitt. (Super  
 NES Bullet-Proof Soft.)

## Takara

Nach dem Erscheinen der Super-NES-Version von *Street Fighter* schielten prügellustige Mega-Drive-Besitzer schon mal verlegen auf die Konkurrenzkonsole. Takara bringt den *Street-Fighter*-Clone auf Mega-Drive-Format. Selbst die muskelstrotzenden Kollegen von *Fatal Fury* erinnern stark an das Super-NES- Vorbild. Mit viel Geklügel wurde *King of the Monsters* eingeläutet. Der Actiontitel wird Ende des Monats erscheinen.

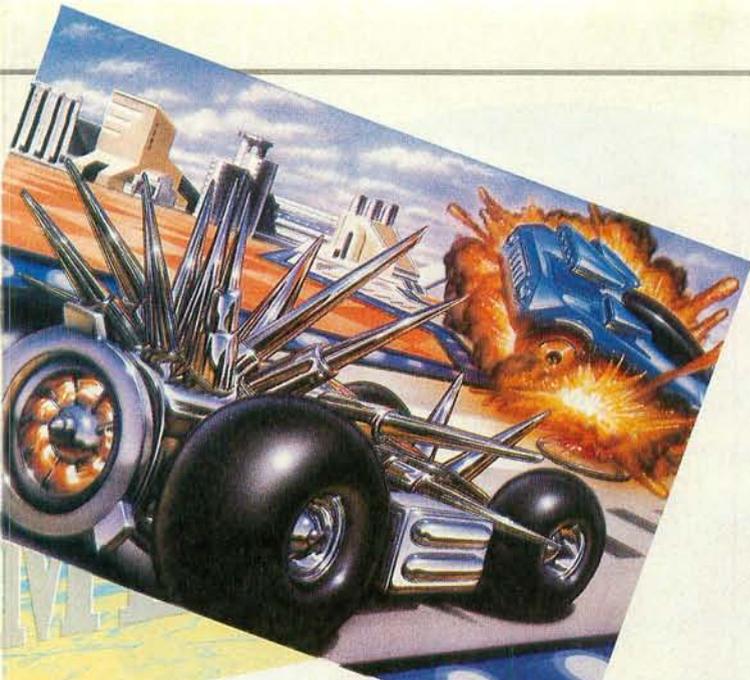


Die Adams Family  
 schlägt zurück  
 (Super NES/Ocean)

## Sierra

Zwar bemühten sich die naturverbundenen Amerikaner nicht auf die Messe, dafür besuchten Volker und Christian die Produktionsstätten der Adventurefabrik. Neben Computerspielen und dem neuen Sierra-on-line-Netzwerk gehen die Dörfler mit einer sattem Sega-CD-Palette in die

Offensive. Im Laufe des Jahres werden altbekannte Sierra-Titel wie *Kings Quest 5*, *Mother Goose*, *Stellar 7*, *Space Quest 4* und die Abenteuer des *Willy Beamish* als Compact Disk erscheinen. Spielfertig war leider nur *Willy Beamish*, das einen sehr guten Eindruck machte.



Das Mega CD hatte  
in Vegas  
seinen großen  
Auftritt.  
(Sega)



## Virgin

Ziemlich super ließ sich Virgin an: Im Sportbereich flogen bei *Super Slam Dunk* und *Super Slap Shot* die Fetzen. In den Startlöchern sitzt die *Speed Metal*, das so gut wie fertig ist. Auch das Mega Drive wurde bei Virgin nicht vergessen. Die Arbeiten am Strategieensemble *Tyrants* und *Cool Spots* sollen demnächst beendet sein. Virtuelle Wanderer können bald auf die CD-Version von *Out of this World* zurückgreifen.

## T-HQ Software

Auf Mega Drive und Super NES geht es bunt mit der Filmumsetzung von *Wayne's World* zu. Im Angebot sind weiterhin die Hopserei *The Great Waldo Search*, das Actionspektakel *Thomas the Tank Engine* und die Geschicklichkeitsübung *Time Trax*.

## US Gold

Wie immer tat sich US Gold an zahlreichen Filmumsetzungen gütlich. *Robo Cop 3*, *The Untouchables* und die *Addams Family* durften auf dem Ocean-Stand gespielt werden. Das Mega Drive wird mit *Flashback* und der längst fälligen *Strider 2* bedient. Fast alle Titel erscheinen für den Game Boy.

Mit dem Raumer auf  
Rattenjagd: *Sewers Shark*  
(Mega CD/Sony-Imagesoft)



# com CON

Computer-Handels-Gesellschaft mbH

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

## MEGA DRIVE®

Sonic the Hedgehog II	99,94
World of Illusion	99,94
Powermonger	104,94
Universal Soldier	109,94
Road Rash II	104,94
Uncharted Water	169,94
Super Wrestlemania	109,94
Ecco the Dolphin	104,94
NHLPA Hockey '93	109,94
Revenge of Shinobi	64,94
Side Pocket	99,94

## GAME BOY®

Star Wars	79,94
4 in 1 Funpack	54,94
Mario II	69,94
Mega Man III	69,94
Tiny Toons	64,94
Mario & Yoshi	64,94
F 14 Turn & Burn	69,94
Toxic Crusaders	64,94
Final Fantasy Legend II	69,94

## SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Star Wars	219,94
Pushover	119,94
Jimmy Connors Tennis	129,94
Wings II	119,94
Prince of Persia	129,94
Gods	129,94
Top Gear	119,94
Wing Commander	134,94
Magical Quest	139,94
Spiderman / X-Men	119,94
Out of this World	119,94
NHLPA Hockey '93	119,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme dt. u. jp.).  
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.  
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil



**FLASHPOINT**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hauptstraße 80  
2061 Oering  
Tel 0 45 35 / 28 01  
Fax 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur für Händler.  
Händleranfragen erwünscht.

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

Accolade präsentiert das erste 16-MBit-Jump'n'Run: Bubsy the Bobcat soll erst das Super Nintendo und später das Mega Drive im Katzensprung erobern.

**W**er Mario nie mochte und wem Sonic schon immer zu blau war, kann sich auf einen neuen Hüpfstar freuen: Mit Bubsy the Bobcat betritt ein ultracooler Kater die Videospielezene, um allen Klempnern und Igeln zu zeigen, wo's langgeht. Mit vollem Titel heißt das 16-MBit-Epos *Claws Encounters of the furred Kind* in Anspielung auf Spielbergs "Unheimliche Begegnung der dritten Art" (im Original "Close Encounters of the third kind"). Bis Ende Mai soll Bubsys Super-Nintendo-Abenteuer in den USA veröffentlicht sein. Da Accolade offizieller Nintendo-Lizenznehmer ist, wird auch Europa nur mit kurzer Verspätung ins Bubsy-Fieber stürzen.

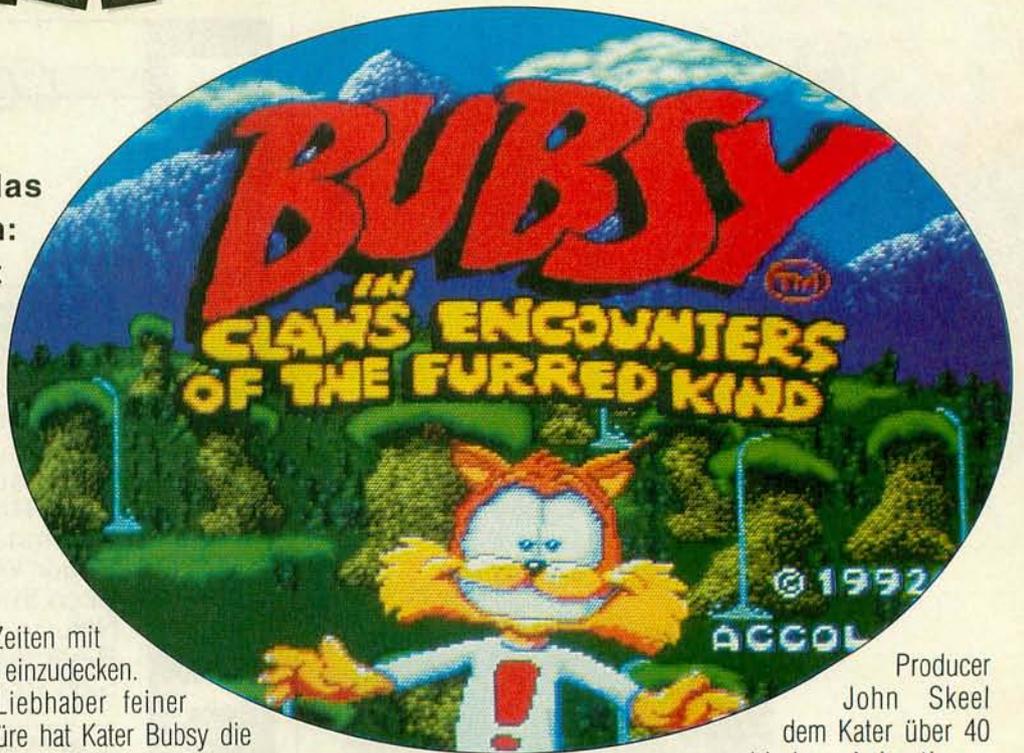
Die Erde ist von den Woolies überfallen worden, die alle Wollknäuel einsacken, um ihre Hochtemperatur-Plasmakraftwerke zu speisen. Die Außerirdischen und ihre Königinnen Poly und Esther wollen nebenbei die Erde erobern, um sich auf

alle Zeiten mit Wolle einzudecken. Als Liebhaber feiner Schnüre hat Kater Bubsy die Pflicht, die Woolies wieder von unserem Planeten zu vertreiben. Dazu müßt Ihr alle Wollbälle in Sicherheit bringen.

Neben Laufen und Springen zeigt Bubsy viele außergewöhnliche Talente: Seine Feinde erledigt er durch einen Kampfsprung, bei dem er sich in ein wirbelndes Superwollknäuel verwandelt. Mit ausgestreckten Armen erkundet er die Lüfte im Katzenflug. Obwohl Kater im allgemeinen und besonders Bubsy wasserscheu sind, rutscht er todesmutig über Wasserfälle und Aquädukte. Hohe Bäume sind für unseren Helden ebenfalls kein Problem: An Ranken erklettert Bubsy selbst riesige Mammutbäume. Gegen moderne Transportmittel haben Superkater nichts einzuwenden, denn

Flöße und

Hier bestaunt Bubsy die Landschaft im neuen Level



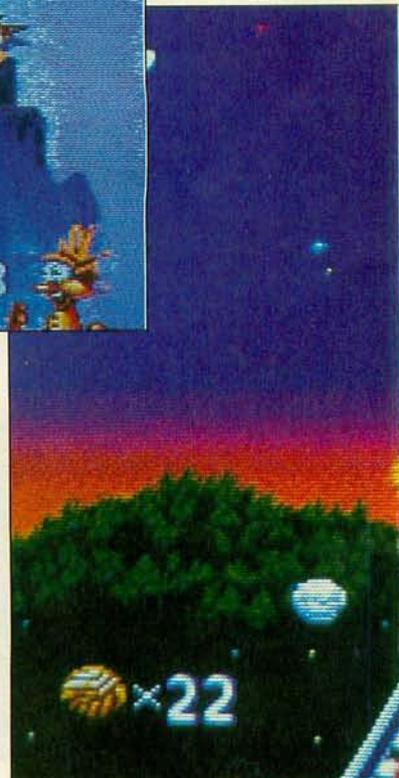
Producer John Skeel dem Kater über 40 verschiedene Animationen spendiert. Daneben begeistern vor allem die wunderschön gezeichneten Hintergründe. Auch was die Gestaltung der Levels und die unzähligen Gegenscharen angeht, wurde mit

Achterbahnen bringen die Miezekatze weiter. Neben den Fortbewegungsarten überrascht uns Bubsy mit immer neuen Gesichtsausdrücken: Nach einem Wasserbad schüttelt er sich erst



Bubsy balanciert vor malerischer Kulisse

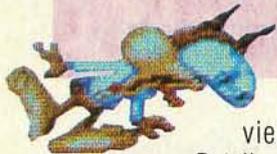
einmal, um dann als wuscheliges Wollknäuel dazustehen. Gerät er über einen tiefen Abgrund, fallen Bubsy vor Schreck fast die Augen aus dem Kopf. Auch das Ableben einer Katzenexistenz wurde auf über zehn Arten witzig in Szene gesetzt. Mal flattert er wie ein angestochener Luftballon durch die Lüfte, ein anderes Mal zerbröselt er wie Porzellan. Um das alles auf den Bildschirm zu bringen, hat das Designerteam um den



## Mega-Drive Kater

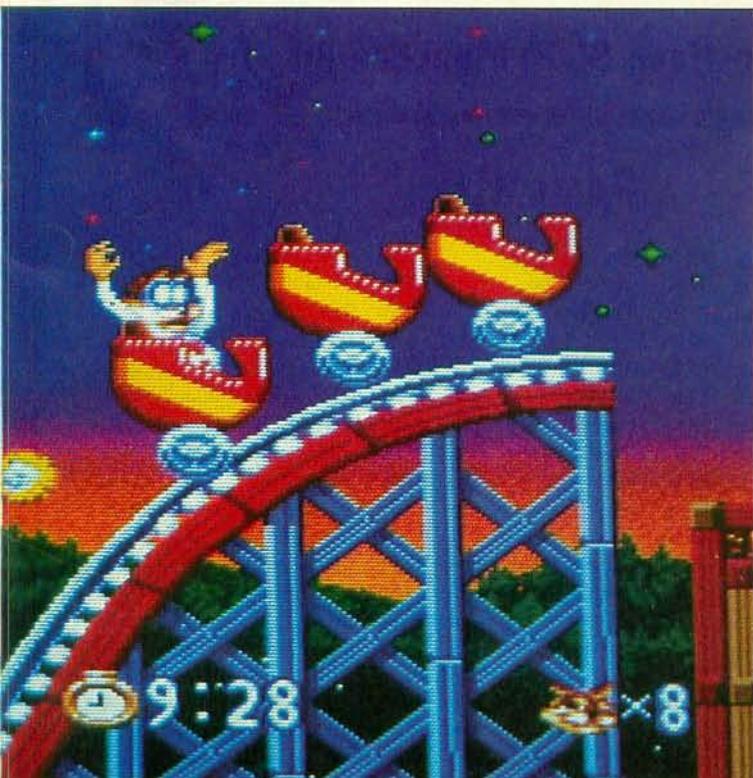
Erst nach der Super-Nintendo-Version wird *Claws Encounters of the furred kind* auch auf Segas 16-Bit-System umgesetzt. Das Mega-Drive-Abenteuer hält sich nahe an die vorliegende Nintendo-Fassung und wird

ebenfalls ein 16-MBit-Spiel sein. Nächtelange Jump'n'Run-Örgien sind damit vorprogrammiert. Weil Accolade keine offizielle Sega-Lizenz hat, ist noch offen, wann und von wem Bubsy in Deutschland veröffentlicht wird.



viel Liebe zum Detail gearbeitet. Außer den Woolies begegnen Euch in den ersten Spielstufen wildgewordene Klaviere und abgedrehte Automobile. In den Höhlen hausen lichtscheue Monster, die zugerne an Bubsy knabbern würden. Daneben

gibt's auch innovative Gegner wie Wildwesthamster und Wüstenhaie zu bewundern. Die Levels spielen in verschiedenen Teilen der Welt. Das Grasland erinnert etwas an Sonics Green Hill Zone, weitere abgedrehte Abenteuer finden auf einem riesigen Jahrmarkt mit bunten



Attraktion des Jahrmarks ist eine riesige Achterbahn



Wer hat das Klavier losgelassen?

Buden und einer Achterbahn statt. Der Ausflug in den wilden Westen führt Bubsy durch eine mexikanische Wüstenlandschaft, um ihn dann auf einen rasenden Zug zu entführen. Der herbstliche Wald erfreut das Auge mit bunten Farben und läßt Bubsy viel Freiraum für Floßpartien und Entdeckungen. Um in die letzten Levels vorzudringen, muß der Kater noch die Dschungelberge springend und kletternd bezwingen.

Abseits der Wege findet Ihr Bonusräume und Extralevels. Dort warten in unterirdischen Gängen und Maschinenwelten tonnenweise Extras und viele Wollknäuel auf den ehrlichen Finder. Zwischendurch unterhält Euch das Modul mit kleinen Gags wie Ausrutschen auf Bananenschalen oder Rotationen des gesamten Bildschirms. Sammelt Ihr genug Wollbälle erhaltet Ihr ein Extraleben. Berührt Bubsy ein hölzernes Ausrufezeichen, darf er nach Verlust seines Lebens an dieser Stelle neu starten, während in Schatzkisten meist angenehme Überraschungen versteckt sind. Nimmt Bubsy eines der gefundenen Symbole auf, verwandelt er sich für kurze Zeit in einen pechschwarzen Kater, der keinen Gegner mehr fürchten muß. Ihr besitzt Continues, könnt aber per Paßwort auch durchgespielte Levels ganz überspringen.

Jede Spielstufe steht unter einem anderen Motto und wird von Bubsy höchstpersönlich mit

einem digitalisierten Spruch kommentiert. Während des Spiels überrascht das Modul mit vielen witzigen Soundeffekten und nach dem beschwingten Titellied jagt eine hitverdächtige Melodie die nächste. Auch spielerisch gibt sich *Claws Encounters of the furred kind* keine Blöße: Die Steuerung ist durchdacht und leicht zu beherrschen,



Ein toller Effekt ist der Bildschirm-Flip

Jump'n'Run-Fans werden am umfangreichen Spiel lang zu beißen haben. Ruckeln oder Flackern war selbst in den superschnellen Scroll-Passagen à la Sonic nicht auszumachen. Bleibt zu hoffen, daß Accolade Mitleid uns hat und Bubsy the Bobcat bald auf die Menschheit losläßt. iz

# Mega Drive

Agassi Tennis	am	99,90	Final Boxing	jp	59,90	Shadow of Beast	jp	29,90	Earnest Evans	CD	79,90
Alien Storm	jp	39,90	Fire Mustang	jp	39,90	Shinobi	jp	59,90	Heavy Nova	CD	59,90
Alien III	jp	39,90	Gajares	jp	39,90	Slime World	jp	39,90	Prince of Persia	CD	99,90
Alisia Dragon	jp	39,90	Ghouls'nGhosts	jp	59,90	Sokoban	jp	29,90	Sol Feace	CD	59,90
Arielle	dt	89,90	Global Gladiator	am	109,90	Sonic II	dt	89,90	ThunderStorm	CD	79,90
Atomic Runner	am	89,90	Golden Axe II	jp	39,90	Sonic II	jp	79,90	WonderDog	CD	99,90
Atomic Robokid	jp	29,90	Gynoug	jp	39,90	Space Gomola	jp	39,90			
Back to Future	am	49,90	Hellfire	jp	39,90	Streets of Rage II	jp	79,90	Euro Adapter		19,90
Bad Omen	jp	49,90	Indiana Jones	dt	99,90	Streets of Rage II	dt	89,90	RGB Kabel lang		39,90
Bare Knuckle	jp	49,90	Insektor X	jp	29,90	Super Air Wolf	jp	29,90	RGB Kabel kurz		29,90
Batmans Return	am	89,90	James Pond II	am	59,90	Taskforce Harri	jp	39,90	Joypad	DF	29,90
Block Out	jp	19,90	Jennifer C. Tenn.	am	99,90	TazMania	int	89,90	ActionReplayPro	dt	119,90
Buck Rogers	am	59,90	Joe Montana II	jp	79,90	Tecmo WC	jp	49,90	SuperMagicom		699,90
Cadash	int	49,90	John Madden II	am	59,90	Thunderforce IV	dt	89,90			
Carmen Sandi.	int	49,90	John Madden III	am	89,90	ThunderFox	jp	39,90			
Chakan	dt	99,90	Jordan vs. Bird	am	79,90	Tiger Heli	jp	39,90			
Chiki Chiki Boys	jp	69,90	Kid Chameleon	jp	49,90	Toejam & Earl	jp	39,90	Aerial Assault	jp	29,90
Crude Blaster	jp	49,90	Klax	jp	29,90	Toki	jp	39,90	Bare Knuckle	jp	49,90
CrueBall	am	59,90	Lemmings	dt	99,90	Turrican	dt	45,90	Batmans Return	am	69,90
Dahna	jp	49,90	Lotus Turbo Ch.	am	99,90	Turtles	am	99,90	Berlin Wall	jp	29,90
Dangerous Seed	jp	49,90	Mystic Hunter	jp	49,90	Twinkle Tales	jp	79,90	Buster Ball	jp	29,90
Darius II	jp	29,90	NHLPA Hockey	am	89,90	Universal Soldier	dt	79,90	Devilish	am	49,90
David Robinson	int	49,90	NHLPA Hockey	dt	99,90	Valis SD	jp	39,90	Dodgeball	jp	29,90
Deadly Moves	am	99,90	OLympic Gold	jp	49,90	Verytex	jp	29,90	Heavy w.Champ	jp	29,90
Death Duell	am	99,90	Out Run	jp	49,90	WaniWaniWorld	jp	39,90	Kinetic Konnec.	jp	29,90
Desert Strike	am	89,90	PGA Tour Golf	am	59,90	War Song	am	89,90	Lemmings	am	69,90
Dick Tracy	jp	39,90	Powermonger	am	89,90	Whip Rush	jp	29,90	Monaco GP II	jp	49,90
F1-Grand Prix	jp	49,90	Quackshot	jp	39,90	World of Illusion	dt	89,90	Out Run	jp	39,90
F1-Hero	jp	49,90	Rampart	am	99,90	WWF Wrestling	dt	99,90	Putt & Putter	jp	29,90
Fantasia	jp	49,90	Rings of Power	am	59,90	Zero Wings	jp	39,90	Shinobi	jp	39,90
Fantasm Soldier	jp	49,90	Riscey Woods	am	89,90				Solitär Poker	jp	29,90
Fatal Rewind	am	59,90	Road Rash II	am	89,90	Afterburner III	CD	129,90	Sonic II	jp	49,90
			Road Blaster	jp	59,90	Aisle Lord	CD	79,90	Space Harrier	jp	29,90
			Rolo Rescue	am	79,90	Aleste	CD	129,90	Spiderman	am	59,90

## Geschäftsbedingungen:

Importspele sind ohne deutsche Anleitungen. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Systeme. Defekte Waren werden nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder rückerstattet. Alle Waren sind vom Umtausch generell ausgeschlossen. Im Reklamationsfall bitten wir um telefonische Vorgesprache, unfrei zugesandte Postsendungen werden nicht angenommen. Lieferung, Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung erfolgt per Nachnahme zzgl. 9,90 DM Versandkosten. Anderslautenden Bedingungen wird ausdrücklich widersprochen.

Gnadenlos GmbH, Postfach 8000 München 80

Händleranfragen erwünscht !!

# Game Gear

Aerial Assault	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
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



# MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

## Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



## Super NES

Alien vs Predator	jp	139,90	Ghouls'nGhosts	dt	89,90	Prince of Persia	jp	89,90
Axeley	jp	89,90	Goal !!	am	129,90	ProBaseball	jp	39,90
Axeley	dt	119,90	Hole in One	jp	49,90	Probotector	am	129,90
Battle GP	jp	59,90	Hyper Zone	jp	89,90	Push Over	am	99,90
Best of the Best	am	119,90	Imperium	am	99,90	Rampart	am	119,90
Bill Laimbeers	am	59,90	J.Conner Tennis	am	109,90	Road Runner	am	119,90
Birdy Rush	jp	59,90	Kablooey	am	99,90	Robocop III	am	99,90
Bulls vs Blazers	am	119,90	Lagoon	am	79,90	Rushing Beat II	JP	129,90
Cameltry	jp	69,90	Lemmings	jp	69,90	SonicBlastman	jp	89,90
Castlevania IV	jp	79,90	Lethal Weapon	am	119,90	Starwars	jp	139,90
Chesta Cheetah	am	139,90	Magic Sword	jp	79,90	Super Fighter	jp	49,90
Chuck Rock	am	109,90	Magical Quest	am	129,90	Super Pang	jp	99,90
Cosmo Gang	jp	129,90	Mario Kart	am	109,90	SuperStadium	jp	49,90
Cyber Formula	jp	59,90	Mario Kart	dt	99,90	Thunder Spirits	jp	59,90
Desert Strike	am	119,90	NBA Basketball	am	119,90	Tiny Toon Adv	jp	149,90
Devil Crush	jp	149,90	NCAA Basketb.	am	119,90	WWF Wrestling	jp	79,90
Dino City	jp	79,90	NHLPA Hockey	am	119,90			
Dodgeball	jp	49,90	Parodius	jp	109,90	Super Adapter		39,90
E.D.F.	am	69,90	Phalanx	jp	79,90	Super Scope	am	169,90
Final Fight	am	109,90	Populous	am	89,90	UFO Drive		699,90
FirePower	am	109,90	Prince of Persia	am	109,90	Joypad	DF	29,90

## Game Boy

Amplifier		9,90	Cha ChaMaru	jp	29,90
Gürteltasche		9,90	Palamedes	jp	19,90
Smartboy		9,90	Penguin Boy	jp	39,90
			Ponkuzu Tank	jp	39,90
Afterburst	jp	19,90	Potato Boy	jp	19,90
Astroids	am	29,90	Robocop	am	39,90
Bill & Ted	dt	49,90	Side Pocket	am	39,90
BLaster Master	am	55,90	Simpsons II	am	59,90
Boxxle	am	39,90	Sneaky Snakes	am	39,90
Final Reverse	jp	19,90	Snow Bros	jp	29,90
Fortress of Fear	dt	39,90	Soccer Mania	am	29,90
Gauntlet II	am	39,90	Solomons Club	am	39,90
Gremlins II	jp	39,90	Spiderman II	am	59,90
Humans	am	59,90	Spot	am	29,90
Loopz	jp	19,90	T II Arcade	am	59,90
Mario Land II	am	69,90	Terminator II	am	55,90
Marus Mission	dt	49,90	TMNT II	am	39,90
MegaMan III	am	55,90	Tower of Druaga	jp	19,90
NBA Allstars II	am	59,90	World Cup	dt	29,90
Nemesis II	am	49,90	World Cup	jp	19,90
Puzzle Boy	jp	29,90	WWF II	am	59,90

# BATMAN

*kehrt  
zurück*

Obwohl Batman schon etliche Comic-, Kino-, und Konsolenjahre auf dem Buckel hat, gehört der Fledermausgeselle noch lange nicht zum alten Eisen



Wer den Film gesehen hat, erkennt auch diese Szene wieder



Konamis Super-Nintendo-Version von *Batman Returns* hat die bis heute schönsten Gegner. Die Hintergrundgrafiken der Fledermaus-Prügelorgie richten sich nach Originalschauplätzen.



Die Kampfszenen von *Batman Returns* erinnern stark an die *Turtles*

**E** comic-Superhelden gibt's wie Sand am Meer. Egal, ob sie sich nun Superman, Spiderman, The Silver Surfer oder The Flash nennen – alle haben die Glanzepoche der übermenschlichen

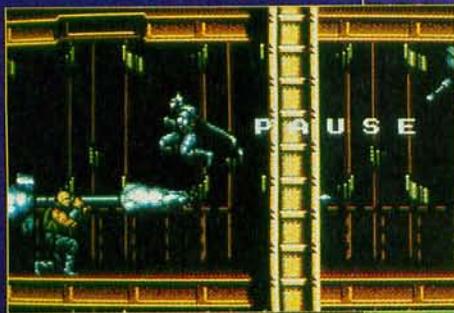
Weltretter schon hinter sich. Nur ein Vertreter der Heldenzunft weigert sich hartnäckig, in Vergessenheit zu geraten: Durch Neuauflagen klassischer Comics, Wiederholung der überdrehten TV-Serie und durch aufwendige Kinofilme wird das In-

teresse an *Batman* wachgehalten. Davon profitieren auch die Videospieldhersteller. Auf dem Höhepunkt jeder neuen Batman-Welle erscheinen neue Batman-Titel für eure Konsolen.

**Demnächst  
in diesem  
Theater**

Konami bringt in Kürze eine 16-Bit-Ausgabe des mittelmäßigen Kinostreifens *Batman Returns* für das Super Nintendo auf den Markt. Betrachtet man Animation und Grafik des Heldenepos, zählt das Spiel sicher zu den besseren Versionen im hart umkämpften Markt der Filmlicenzen. Voluminöse Hintergrundgrafiken (entsprechend der Originalschauplätze des Films) und eine ausgedehnte Palette an Sprung- und Schlagtechniken werden mit filmge-

# WARPZONE



Das erste Mega-Drive-Batman kam erst mit zweijähriger Verspätung zu uns



Batman Returns auf dem Mega Drive zeigt sich abwechslungsreich

treuen Aussehen der Darsteller abgerundet. Auf keinem System sieht Catwoman so lebensecht nach der hübschen Michelle Pfeiffer aus, wie auf dem Super Nintendo. Der Umfang des Spiels bewegt sich mit sieben Levels (à zwei bis vier Abschnitte) im Super-Nintendo-Mittelfeld. Das Beste am Modul ist der Sound: Jedes Kampfge-

räusch tönt Euch lebensecht entgegen. Kenner der Szene entdecken jedoch eine frappierende Ähnlichkeit zu *Turtles in Time*. Höchstwahrscheinlich ist *Batman Returns* auf dem selben Entwick-



Die Lynx-Version des Kinoerfolgs ging leider etwas daneben

lungssystem und mit der selben Routinen entstanden. Warum Konami den guten, alten Robin nicht als Zwei-Spieler-Option eingebaut hat, ist uns bei der VIDEO GAMES jedoch ein Rätsel.

# 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

NOCH  
ESSER

**SEGA MEGADRIVE**-Risky Woods, Shining Force (Dt.), Star Odyssey, Talespin (Dt.), Terminator 2, WWF Superstars, Young Indiana Jones, Superman, Captain America, Ecco, Arielle, Lotus Turbo Challenge, Streets of Rage 2, Thunderforce 4 (Dt.), Terminator 2, Bio Hazard, Mega Lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, u.v.m. Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

**SUPER-FAMICON**-Super Star Wars (Dt.), Wing Commander (Dt.), Road Runner, Imperium, Gods, Super Kick Off, Spiderman, Push Over, X-Zone, Firepower 2000, Testdrive 2, Sim City, Blues Brothers, Full Metall Planet, Superman, Warspeed, Devil Crash, Super Kick Off, Dion, Bulls vs. Blazers, NBA Allstars u.v.m.  
Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen!

**GAME-GEAR**-Streets of Rage, Defender of Oasis, Predator 2, Terminator, Klax, u.v.m.

**PC-ENGINE/TURBO GRAFX**-Die neuesten CD's 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 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, 72 Seiten, 45 Tests!



NEU

## Digitaler Batman: Alle Spiele auf einen Blick

**A**m Anfang war der Game Boy: Sunsoft brachte Anfang '91 anlässlich des Kinofilms und des damit verbundenen Batman-Fiebers das erste Batman-Spiel unters Volk.

zweite Batman-Fieber in Sicht. Wieder reagierte Sunsoft prompt und lieferte *Batman 2, The Return of the Joker* für den Game Boy. Diesmal sollte sich der "Caped Crusader" mehr auf seine Fäuste, als auf irgendeine Wumme verlassen. Bat-Bumerangs gab's nur als Extras aufzulesen, dafür wurden erstmals das Bat-Seil und akrobatische Kunststückchen eingebaut. Obwohl *Batman 2* nicht besonders lang ist, erreichte das Fledermausmodul durch seine technische Brillanz satte 75% Spielspaß.

Fast zeitgleich mit der allerersten Game-Boy-Variante entstand bei Sunsoft auch eine Mega-Drive-Ausgabe mit dem schlichten Titel *Batman*. Allerdings dauerte es fast zwei Jahre, bis das Modul offiziell nach Deutschland kam. Das Mega-Drive-Spiel war etwas schlechter als der Game-Boy-

Batman-Spiel: *Batman Returns* für das Lynx. Die hohen Kosten, um lizenzgerecht Filmtitel und Batman-Logo zu verbraten wurden anscheinend bei der Spielentwicklung eingespart.

**W**as Atari recht ist, ist uns billig" dachte sich Sega und erwarb ebenfalls die Rechte an *Batman Returns*. Heraus kam ein geschicklichkeitsbetontes Game-Gear-Jump'n'Run mit netten Action-Elementen und ordentlicher Grafik. Auch hier hatten wir den Eindruck, das aus Termingründen (um die Batman>Returns-Welle nicht zu verpassen) reichlich geschludert worden. Ergebnis war eine leicht überdurchschnittliche Spielspaßwertung von 62% und die mieseste Soundwertung mit 37%.

### Das erste Batman-Spiel schlug gleich richtig ein

*Batman* für den Game Boy ist ein geradliniges Action-Jump'n'Run, in dem ordentlich geballert und mittels Extras tüchtig aufgerüstet wird. Mit präziser Steuerung, taktischen Anforderungen und exquisiten Begleitmelodien verdiente sich die erste Batman-Version einen der beiden **VIDEO-GAMES-CLASSICS** – der zweite ging ein Jahr später an das zweite NES-Batman-Spiel.

**D**ie kurz darauf folgende NES-Version mit dem gleichen Titel erhielt andere, wenn auch nicht bessere Levels und ein leicht erweitertes Extrawaffensystem. Die komplizierte Waffenauswahl und die etwas schlechtere Spielbarkeit drückten die zweite Batman-Wertung schon auf 63%.

Nach anderthalbjähriger Bat-Pause war dann der zweite Film und somit auch das



*Batman 2 auf dem Game Boy zählt zu den Grafik-Highlights*

Bruder und wurde von uns mit 71% bewertet. Die phantastische Musik erhielt jedoch, wie schon auf dem Handheld, klassische 80%.

**D**a es Batman nun für Sega- und Nintendo-Konsolen gab, wollte Atari dem Batman-Rummel nicht tatenlos zusehen. Das Ergebnis war leider das bis heute schlechteste

**M**ehr Glück hatten die NES-Besitzer: Aus Sunsofts inzwischen erfahrenem Batman-Labor sproß *Batman – Return of the Joker*. Mit genialer Grafik, spitzenmäßigem Sound, nahezu perfekter Spielbarkeit und zahllosen guten Ideen wurde das NES-Modul zum besten Batman-Spiel aller Zeiten (82% Spielspaß).

## Batman Returns (NES)

Ebenfalls von Konami kommt demnächst *Batman Returns* für das NES. Optisch erinnert's ebenfalls stark an die Turtles. Vermutlich ist *Batman Returns* wie sein 16-Bit-Bruder auf dem



*Auf dem NES kehrt Batman ebenfalls mit Turtle-Ähnlichkeit zurück*

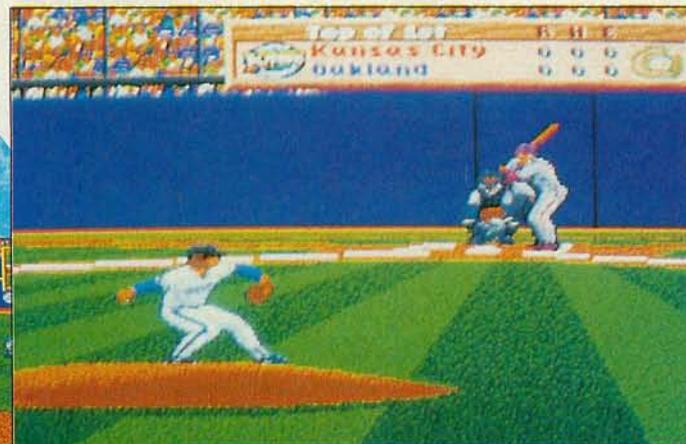
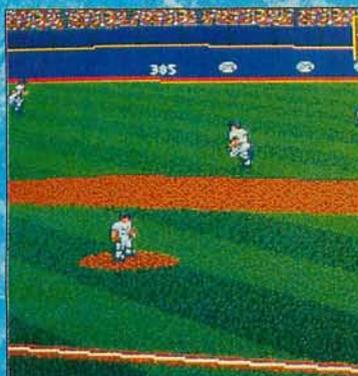
selben Entwicklungssystem entstanden. An den Film angelehnt, gibt sich die Handlung altbekannt: Der mißratene Pinguin und seine Verbündete Catwoman unterdrücken Gotham City mittels der "Red Triangle Circus Gang", einem Haufen krimineller Artisten, die ihr Können auf die Seite des Bösen gestellt haben. Nach Fledermausart geht Ihr mit Bat-Seil und Batarangs auf Verbrecherjagd. Das 08/15-Energieleistungssystem wurde hier erstmals etwas erweitert: Jedesmal, wenn Ihr eines der unzähligen Continues benutzt, startet Ihr mit weniger Energie. Düstere Grafik vermittelt das Gefühl der pulsierenden, dekadenten Mega-Stadt Gotham – mit dem Effekt, daß die Feinde teils schlecht zu erkennen sind. Das leicht eintönige Geprügel wird durch High-Speed-Level mit dem Batmobile und dem Batski-boat aufgelockert.

Aus dem Prozeß mit Sega ging Accolade als Sieger hervor: Jetzt meldet sich der US-Hersteller mit zwei Sportspielen für das Mega Drive zurück.

Voreinem Jahreshüterte ein Kampf vor Gericht die Videospieldesigner anhand der Sega-Spiele ohne Erlaubnis die Programmier-Techniken für das Mega Drive erlernen. Nach einer einstweiligen Verfügung mußte Accolade alle unter dem Namen *Ballistic* erschienenen Module vom Markt nehmen und sah so einer schwierigen Zukunft entgegen. Inzwischen entschied ein US-Gericht in Revision, daß freie Hersteller die Sega-Techniken nutzen dürfen. Das bedeutet, daß Accolade auch ohne "offiziellen" Lizenznehmer-Status Spiele für das Mega Drive veröffentlichen kann. Nach *Universal Soldier* werden zwei Umsetzungen sportlicher Computerhits erscheinen:

## Hardball 3

Man Neid blickten Konsolenfans auf die PC-Baseballsimulation **Al Michaels announces Hardball 3**. Wie der Titel andeutet, wird der ge-



Mit Fastballs oder Change-ups könnt Ihr den Batter austricksen.

Dieser Hit in das Outfield ist gut für ein Single.

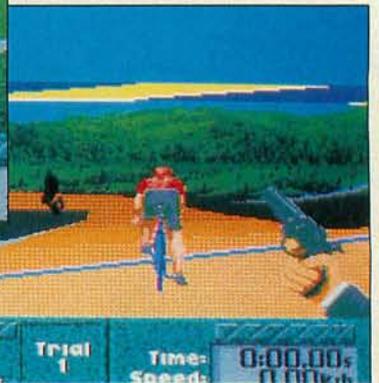


Erst wenn Ihr die Technik beherrscht, sind im Speerwerfen Weltrekorde möglich.

Beim 1000-Meter-Zeitfahren auf der Bahn sind starke Muskeln gefordert.

eine statistische Mannschaftsliste abrufen und Euer Team nach eigenen Vorstellungen aufstellen. Neben Freundschaftsspielen bestreiten Fans eine komplette Saison mit 162 Spielen und den folgenden Playoffs. Außerdem dürft Ihr auch viele Managerfunktionen übernehmen. Auf dem Feld spielt Ihr Batter oder Pitcher, wobei mehrere Schlag- und Wurfvarianten zur Verfügung stehen.

Neben solider Grafik besticht der Hardball-Nachfolger durch viele Features und hervorragender Spielkontrolle. Alle Baseballfans sollten sich das Spiel vormerken.



## Summer Challenge

Bei den Accolade-Spielen nehmt Ihr mit sieben Freunden an acht Disziplinen teil. Der Schwerpunkt liegt auf der Leichtathletik, die mit Hoch- und Stabhochsprung, Speerwerfen und einem 400-Meter-Hürdenlauf vertreten ist. Daneben könnt Ihr Bogenschießen oder im Kanu einen Slalom im Wildwasserkanal herunturfahren. Pferdefreunde werden mit einem Springreit-Championat erfreut, während sich die Radfahrer im 1000-Meter-Bahnzeitfahren die Lunge aus dem Leib strampeln. Wie im richtigen Leben ist Training alles, damit Ihr im Wettkampf erfolgreich seid und Eure Bestleistungen auf Batterie verewigen könnt. iz

# PARODIUS

**Gutschein**

Jetzt abholen oder anfordern:  
 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:  
 KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
 Frankierten Rückumschlag belegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

**Neu**

**Superstarker Videospielspaß**

## Parodistisch praller Weltraumballer-Knaller

Als wabbelgesichtiger Oktopus Parodius rettest Du mit Deinen Freunden die Welt vor der roten Riesenkrake. Doch zuvor lauern tierisch komische Gegner auf Dich.

Alle wollen Dein Raumschiff entern. Doch Du zeigst ihnen, daß hier allein nur Du etwas zu lachen hast – in diesen witzigen und spannenden Superspielen der Extraklasse für Deinen GAME BOY, Dein NES und Dein Super NES.

**Play Time 11/92:**

"Für Liebhaber dieses Spiels ein Muß."

**7 Level • 1 Spieler • System: NES**

**VIDEO GAMES 6/92:**

"Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe."

**POWER PLAY 7/91**

"Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game Boy Software."

**ASM 6/91**

"Gigastark. ... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden."

**9 Level • 1 Spieler  
 System: GAME BOY**

Weitere KONAMI-Videospiele für Deinen Game Boy und Dein Nintendo Entertainment System.



8-Megabit-Spiel  
 7 Level • 1-2 Spieler  
 System: SNES

**POWER PLAY 10/92:**  
 "...was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig."

**VIDEO GAMES 1/93:**  
 "Durch den himmelhohen Spielwitz, die innovativen Gegner und die perfekte Spielbarkeit verdient Parodius den Titel 'Bestes Ballerspiel aller Zeiten.' Wer's noch nicht hat, ist selber schuld."

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH  
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50  
 Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

Nintendo®, SNES™, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

**KONAMI**



**PALCOM**  
 SOFTWARE

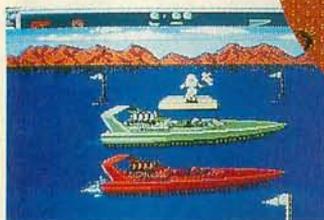
F & P 92/515 P1



# WARPTZONE NINTENDO

Groß und Klein vergnügt sich mit Game Boy, Super Nintendo und NES. Aus dem Ein-Spieler-Haushalt wurde die Multi-Player-Familie – Videospiele sind salonfähig!

**Z**allern pur bietet Euch **Zanac** für's NES. Als waghalsiger Pilot steigt Ihr in dem FCI-Titel an Bord des hypermodernen Kampfgleiters AFX-6502. Handelsübliche Extrawaffen sind mit von der Partie: Verschiedene Ausbaustufen



Vor dem Start bäumen sich Eure PS-Monster respektvoll auf

helfen Euch durch zwölf knallharte Levels. In den USA ist Zanac schon seit gut vier Jahren auf dem Markt – trotz seines hohen Alters sollten deutsche NES-Fans den flotten Vertikal-Scroller im Auge behalten. Unfairen Sportskanonen geht's in



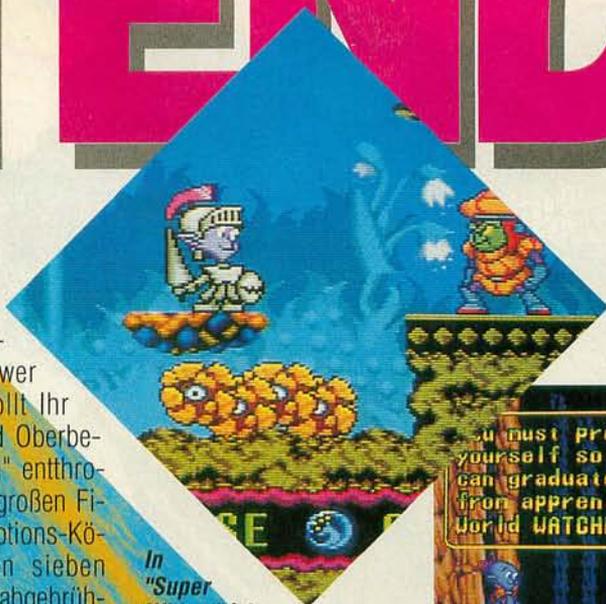
Auf den Fersen: Laßt "Disaster Don" nicht entweichen!

**Boat Duel** von Storm an den Kragen. Als aufstrebendes Talent der "Power Boating League" sollt Ihr Vorjahresschamp und Oberbetrüger "Disaster-Don" entthronen. Bevor Ihr zum großen Finale gegen den Korruptions-König antretet, liegen sieben feuchte Duelle gegen abgebrühte Vollprofis vor Euch. Während den Rennen auf offener See, Flüssen und in Hafemündungen, knabbern Alligatoren und Haie Eure Bootswand an; orientierungslose Schwimmer for-



Soliden Ballerspaß bietet "Zanac" (NES)

dern Euch zu riskanten Ausweichmanövern. Meistert Ihr sämtliche Hindernisse und geht als erster durchs Ziel, dürft Ihr nach der Siegerehrung Euer Boot mit Turboantrieb und anderen Feinassen ausstatten.



In "Super Widget" ist Transformieren Trumpf

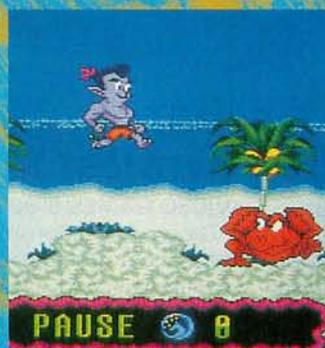
Traumjob: Widget möchte Erdenbeobachter werden



## Super-Nintendo-News

Erdenbeobachter Widget hat sich nach NES-Ausflügen auch einen "Modulplatz" im Super Nintendo reserviert. In **Super**

**Widget** startet das kleine Multitalent zu seiner zweiten Galaxie-Tournee. Die fünf Transform-Features der NES-Version haben sich vermehrt: Widget flitzt z.B. als Krabbe über den Meeresgrund oder wagt in Tar-



Widget turnt im Tarzan-Look durch die Tropen – Johnny Weissmüller stand Modell



Maus Jerry besichtigt einen Filmprojektor von innen

zans Lendenschurz tollkühne Akrobatikeinlagen. Katz und Maus läßt Hi-Tech auf den 16-Bitter los: Die weltbekanntesten Cartoonfiguren treiben in **Tom & Jerry** ihr Bildschirm-

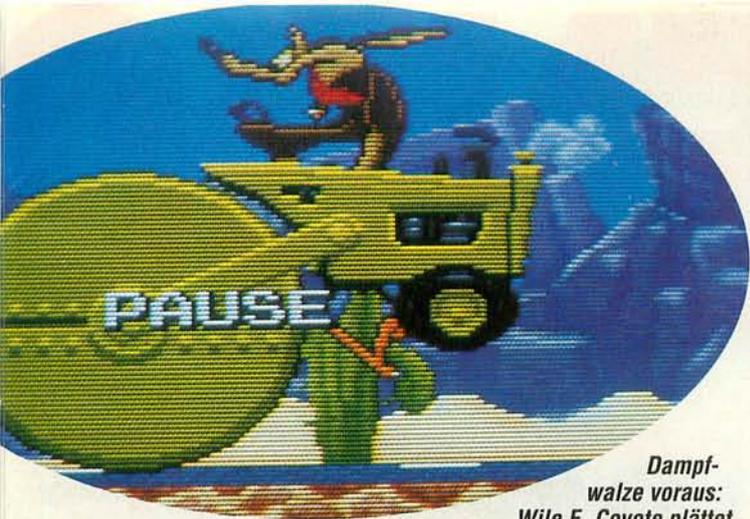
## Genie-Streich

Die affige Antwort auf unseren Mogel-Modul-Wettbewerb in Ausgabe 12/92 lautete "Donkey Kong". Zehn Glückspilze fischten wir aus dem Postkartenmeer aller richtigen Einsendungen – je ein Game Genie fürs NES geht an: Thorsten Jörg, Timo

Rietzler, Sebastian Schulz, Markus Machnik, Daniel Georg, Fabrice Schins, Ralf Axmann, Simone Bächle, Manuel Dotzer und Jörg Freiheit. Das VIDEO GAMES-Team wünscht viel Spaß beim Tricksen und Manipulieren!



Leidtragender Nr. 1 ist mal wieder die Katze – Tom wehrt sich



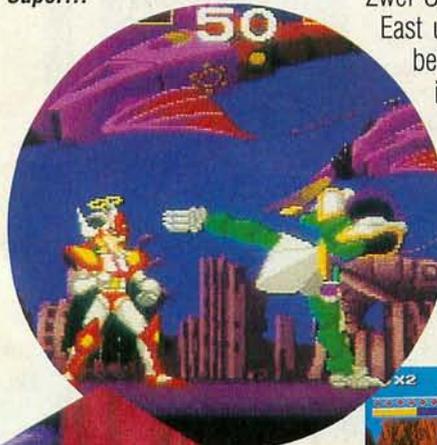
Dampf-  
walze voraus:  
Wile E. Coyote plättet  
den Road Runner

Unwesen. Mit Jerry und Jung-  
mäuserich Tuffy erklimmt Ihr  
Häuserfassaden, mischt das In-  
nenleben von Filmprojektoren  
auf und gebt Vielfraß Tom eins'  
auf die Pelzmütze. Wer *Joe &  
Mac - Caveman Ninja* in sein vi-  
deospieľfreudiges Herz ge-  
schlossen hat, wird sich auf den  
Data-East-Nachfolger **Congo's  
Caper** freuen. Vier prähistori-  
sche Welten trennen Urzeitboy



"Congo's Caper" ist der inoffizi-  
elle Nachfolger von "Joe & Mac"

In "Super Bikuri Man" fürs  
Super...



Den aus *Joe & Mac* bekannten  
Zwei-Spieler-Modus ließ Data  
East unter den Tisch fallen –  
bei *Congo's Caper* geht's  
im Duo nur abwechselnd  
auf Jagd. Comicstars  
sind diesen Monat  
trumpf: **Road Run-  
ner's Death Valley  
Rally** ist nichts für  
Schlafmützen. In dem  
pfeilschnellen Ge-



"Road Runner's  
Death Valley Rally"  
(Super Nintendo)

...Nintendo  
herrscht das  
Faustrecht

Congo von seiner entführten  
Freundin. Neben Dinosauriern  
zählen diverse Neuzeiterschei-  
nungen wie hungrige Kannibalen  
und wilde Piraten, bissige  
Vampire und abgedrehte Erfin-  
der zu Congos Widersachern.

schicklichkeitsspiel von Sun-  
soft übernehmt Ihr die Rolle des  
Roadrunner und trotz dem  
Coyoten mit Hochgeschwindig-  
keitseinlagen und sadistischen  
Vergeltungsschlägen. Stählerne  
Fäuste kündigen den **Super Bi-  
kuri Man** an. In dem Beat'em-  
Up kloppt Ihr Euch mit einem be-  
hörnten Japano-Helden von ei-  
nem Bösewicht zum andern und  
besucht fantasievolle Szenarios.

# 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

## 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

## EUROGAMES

Die total starken Spiele - auch für europäische Geräte: Die Liste anfordern!

### GameBoy

Z.B.: Centipede 56., Castlevania 1 Adv. 67., Days of Thunder 67.,  
Exodus 59., F1 Race 67., FaceBall 2000 64., Gradius 49., Speedball 2 58.,  
Star Trek 25th Annivers. 67., Tasmania Story 58., Trax 67.

### SegaMega

Z.B.: Abrams Batt. Tank 104., Bio Hazard Batt. 115., Crüe Ball Flipper 115.,  
Ecco Dolphin 115., Indiana Jones 3 Adv. 116., Keeper of the Gates 137.,  
Lemmings 115., Thunderforce 4 88., Uncharted Waters 155., Xenon 2 96.

### NES Nintendo

Z.B.: Bomberman2 100., Chessmast. 85., Galaxy 5000 96., Ghost Lion 108.,  
HyperSoccer 95., Paperboy 2 95., Prince of Persia 104., Silent Service 114.,  
Tiny Toon Adventure 96., Trog 95., Wrestlemania Steel Cage 114.

### Atari Lynx

Z.B.: Chequered Flag Race 66., Chips Challenge 66., Gates Zendocon 66.,  
Ishido 88., Rampart 75., Shadow of the Beast 3 75., Slime World 66.,  
Steel Talons 75., Switchblade 2 78., Toki - The Ape 75., Viking Childs 75.

### Super NES

Z.B.: Axelay 133., Chuck Rock 136., F-Zero 95., Hunt Red October 111.,  
Pilot Wings 95., Railroad Tyn. 125., Sonic 2 1051 121., StreetFighter 2 95.,  
Super Tennis 96., Test Drive 2 Duel 123., X-Zone S56 141.

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

VideoGames

50%SHOP

Das ist neu! Das ist gut für Euer 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: 27. 1. 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 10.-).  
Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao 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  
CH  
I  
NL  
B  
L  
F

## Eingedeutscht



komplett eingedeutschter Fassung (Anleitung und Bildschirmtexte) erhältlich.

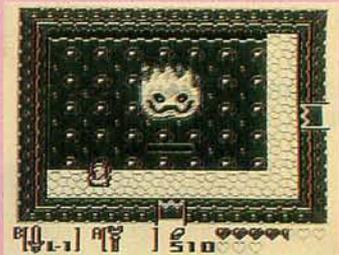
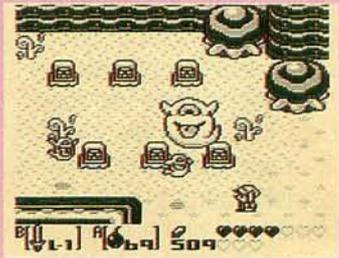
*Sprachbarriere* ade – "Sword of Hope" spricht perfekt deutsch

Kemcos **Sword of Hope** hat die Dolmetscher-Hürde erfolgreich gemeistert. Das in *VIDEO GAMES 3/91* getestete Rollenspiel für den Game Boy ist ab sofort in

NI: 1 PF: 20 MR: 20	
	GOLD: 0 ER: 0
GEHEN	ZIMMER
→	SEHEN DINGE
↓	CAUF MAGIE
	HAUEN KRAFT

## Zelda zum Mitnehmen

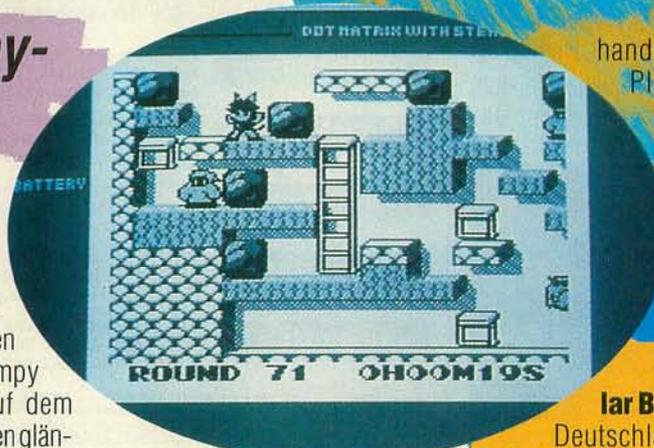
Aus ist's mit der Gerüchteküche: **Zelda – Link's Awakening** für den Game Boy ist kurz vor der Fertigstellung. Laut Nintendo soll das batteriebestückte Modul noch im Frühling dieses Jahres über die Verkaufstheken wandern. Grafisch orientiert sich die Handheld-Fassung an *Link to the Past* – Musik und Charakteren diente der erste *Zelda*-Teil als Vorbild.



*Endlich im Schruppformat: Link hält Euch in naher Zukunft auch unterwegs bei Laune*

## Game-Boy-Groove

In den Vereinigten Staaten zählen sie zur neuen Generation der Cartoon-Helden: Ren und Stimpy, die konfuse Stars der "Ren & Stimpy Show", toben sich auf dem Nickelodeon-Kanal vor den glänzenden Augen der US-Kids aus.



Disaster ohne Ende: Obertrötler Stimpy bekommt wie immer nichts auf die Reihe

Auf dem Game Boy erlebt Ihr in **Space Cadet Adventures** von T-HQ mit den beiden abgedrehten Gesellen lustige Weltraumabenteuer. Der englische Softwarelabel Storm läßt die Pfoten sprechen. Mit Catgirl und Catboy durchforstet Ihr in **Powerpaws** tiefe Labyrinth. Wem die 100 vor-

handenen Räume Platzangst bereiten, baut im Level-Editor in Eigen-

regie an. Turnte in *VIDEOGAMES 2/92* das Seven-Up-Maskottchen Spot dezent neben dem Reversi-Brett, gewährt ihm sein nächstes Engagement mehr

## Alternativ-Energie

Mit dem **Solar Boy** (Vertrieb in Deutschland über die E.M.G. Automatenagentur in

Kaarst) rüstet Ihr Euren Game Boy zum Mini-Solkraftwerk um. Die integrierten Akkus lassen sich wahlweise mit Tages-



licht über das Solar-Panel (Ladezeit laut Hersteller 5 bis 6 Stunden) oder bei schlechtem Wetter via Netzanschluß (nur 3 Stunden) speisen.

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System



**Top-Stars**  
gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7 Fernsehserie. Buster Bunny™, Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™ und Ente Plucky Duck™ treiben superstarke Späße in Deinem GAME BOY oder in Deiner NES-Konsole.

Experten sagen dazu:  
"Gratulation an Konami..."  
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß  
4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon... "die Creme de la Creme..."  
VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß  
1 Spieler · 6 Level · System: NES

**KONAMI**  
Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50  
Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77  
TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992  
Nintendo, Game Boy, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo  
F&P 92/353 P1



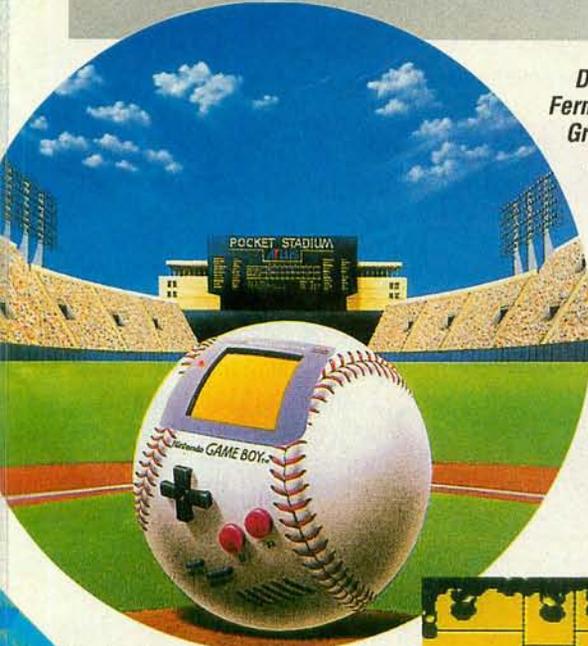
**Take Five**

"Je mehr, desto besser" – Verehrer und Interessenten der Multi-Spieler-Gilde wissen's längst: Im fernen Japan sorgt der Fünf-Spieler-Adapter für Massenspektakel. Dank dem Zockerfreundli-

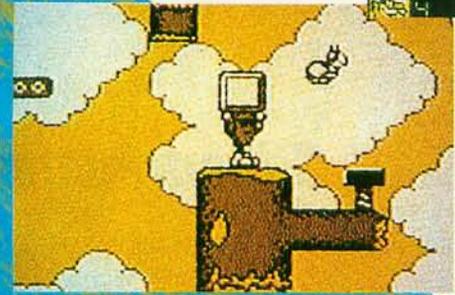
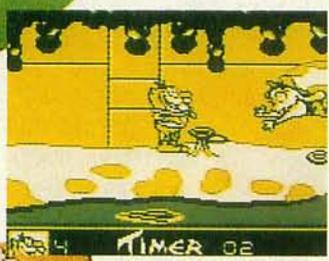
chen Zubehör dürfen bis zu drei zusätzliche Akteure vor Eurem Super Nintendo die Joypads zücken – Doppelpartien im menschlichen Quartett wie z.B. bei Jimmy Connor's Pro Tennis Tour steht dann nichts mehr im Weg.

Designstudie aus Fernost: Japanische Grafiker entwarfen aus Langeweile den B'Boy

Vom Elektronenstrahl zum Flüssigkristall: Ren und Stimpy in "Space Cadet Adventures"



Im "Cool Adventure" (Game Boy) bahnt sich Spot seinen Weg über wackelige Kistenstapel und schmale Plattformen



Welt, turmt über Trampoline und werft mit Holzkisten um Euch. Vom Spielablauf erinnert der neue Virgin-Titel stark an McDonald Land (getestet in Ausgabe 12/92), das ebenso der amerikanischen Division des angelsächsischen Softwarekonzerns entstammt.

Auslauf. In Spot's Cool Adventure tragt Ihr mit dem schlaksigen Sonnenbrillenträger durch eine Mario-ähnliche

# WARPZONE SEGA

Mit Volldampf und vielen tollen Titeln gehen die Lizenznehmer in den Frühling – Sega selbst wartet mit sensationellem Zubehör auf.

In den ersten Monaten des neuen Jahres veröffentlicht Sega nur wenige Spiele für Game Gear, Master System und Mega Drive. Dafür hat sich der japanische Hersteller einige Hardware-Überraschungen einfallen lassen, die auch bald in Deutschland erhältlich sind. So wird im Sommer das Mega Drive 2 vorgestellt, das sich im Design vom Vorgänger unterscheidet.



Das Joypad mit sechs Feuerknöpfen soll schon bald Standard für das Mega Drive werden. Dem Erscheinen des Prügelnüllers Streetfighter 2 steht nun nichts mehr im Wege.

Die technischen Daten bleiben unverändert, nur das Gehäuse wird kosmetisch auf den modernsten Stand gebracht. Wirklich Neues gibt's dagegen aus Japan zu vermelden:

## Mega-Hardware



Die Sega-Mouse kommt ebenfalls noch 1993 auf den Markt.

der angekündigten **Sega-Mouse** ist pixelgenaues und schnelles Steuern bei Strategie- und Rollenspielen (Sim City, Populous) kein Problem mehr. Mit einem neuen Malprogramm soll die formschöne Maus im Laufe des Jahres in die japanischen Läden kommen.

Bei Tengen wird wiederum an einer Mega-Drive-Version des Fantasy-Action-Klassikers *Gauntlet* gearbeitet. Das wäre nicht weltbewegend, wenn dem Modul nicht ein **4-Spieler-Adapter** beige packt wäre. Wird die gute Idee von anderen Herstellern unterstützt, könnt Ihr Euch schon auf Massenfestivals vor dem Bildschirm freuen.

Sega Japan plant, ein Joypad mit sechs Feuerknöpfen auf den Markt zu bringen. Angeblich soll das passende Prügelspiel, das die Steuereinheit ausnützt, bereits fertiggestellt sein. Wann *Real Fighters* auf den Markt kommt, oder ob uns gar die Sega-Version von *Streetfighter 2-Championship Edition* ins Haus steht, werdet Ihr in den nächsten Wochen erfahren.

Was bisher nur Computerbesitzern (seit kurzem auch den Super-Nintendo-Fans) vorbehalten war, wird schon bald die Mega-Drive-Fans erfreuen. Mit

## Silberträume

7aito, einer der bekanntesten Spielehersteller der Welt, schickt seine **Ninja Warriors** ins CD-Zeitalter. Hier liefern sich kampfssportgeübte Helden erbarmungslose Schlach-

## Muhammed Ali Heavyweight Boxing



Der Ring dreht sich in alle Richtungen.



Wo Muhammed zuschlägt, ist der K.O. nicht weit.

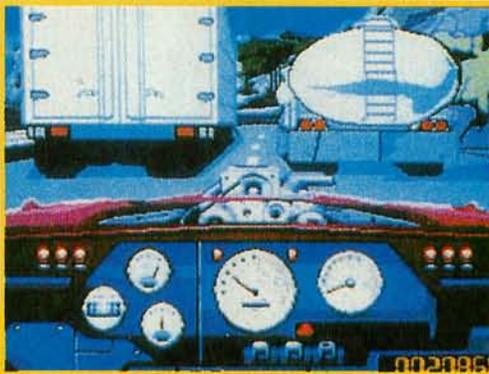
Der berühmteste Boxchampion aller Zeiten stand Pate für das neue Boxspiel aus dem Hause Virgin. Schon als Cassius Clay wurde Ali Weltmeister aller Klassen, bevor er zum Islam übertrat und seinen Namen änderte. Das Spiel fordert Euch mit neun harten Konkurrenten und drei verschiedenen Kampfmodi heraus. Prunkstück des Moduls ist die Grafik des Rings: Der dreht sich stufenlos um 360 Grad und erlaubt Euch so, Uppercuts und Jeps aus allen Blickwinkeln anzusetzen. Digitalisierter Sound sorgt für die aufputschende Soundkulisse.

# SEGA WARPZONE

ten mit einer Mutantenarmee. Daneben bringt der traditionsreiche Automatenhersteller **Night Striker**, bei dem Ihr futuristische Cybercars über Rennstrecken des nächsten Jahrtausends jagt. Schnelle 3D-Effekte und actionreiche Straßenschlachten sind garantiert. Neue grafische Standards setzt **Joe Montana Football** von Sega Amerika. Das erste CD-Sportspiel wartet mit allen Stadien der NFL, famosen 3D-Grafiken und über 600 digitalisierten Bewegungen auf. Daneben erteilt Big Joe Euch per Videoeinspielungen Football-Nachhilfe.

Capcoms Sega-Debüt ist **Final Fight**, das im Gegensatz zu den Super-Nintendo-Versionen alle drei Kämpfer und den Zwei-

**Roadblaster FX ist das neue Zeichentrick-spektakel von Wolfteam.**



Spieler-Modus bietet. Das erfolgreiche Prügelspiel ist das erste vieler Capcom-Klassiker, die in den nächsten Monaten umgesetzt werden sollen. Auch die CD-Pioniere von Wolfteam bleiben am Ball: Ihr neuestes Zeichentrickspektakel heißt **Roadblaster FX** und bringt rasante Straßenverfolgungen in Comic-

Qualität auf Euren Bildschirm. Kein Spiel im Laserdisc-Stil ist dagegen

**Annet Again.** In der Fortsetzung der beliebten *El Viento*-Reihe steuert Ihr die Heldin durch Abenteuer im Kampf gegen den Bösling Hastur. Höhepunkte sind viele animierte Zwischensequenzen und ein Gastspiel vom Wolfteam-Helden Earnest Evans.



**In Super Chase HQ geht Ihr wieder im Ferrari auf Gangsterjagd.**

**Das Chaos ist perfekt. Und Du bist mittendrin.**



## STÜRZ' DICH IN DIE WILDE WELT DER SIMPSONS™!

Mach' Dein Spiel auf Game Boy, Super-NES und NES.

Schnapp' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Super Nintendo Entertainment System™

Begleite die Simpsons™ bei ihren verrückten Abenteuern. Sei dabei, wenn Bart auf Schatzsuche geht, seine Heimatstadt Springfield vor Außerirdischen rettet oder zusammen mit Lisa aus dem grauenvollen Ferienlager flieht. Bring' sie sicher ans Ziel und überwinde dabei alle, die sich Euch in den Weg stellen! Die Simpsons™ erwarten Dich jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game - Go for Acclaim®!



The Simpsons™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Game Boy™, Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and Super Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc.

# WARPTZONE SEGA



Cody prügelt sich in Final Fight auf CD.

## Spiele, Spiele, Spiele

Mit **Tony La-Russa Baseball** kommt die langerwartete Electronic-Arts-Baseballsimulation in die Läden. Mit MLB-Lizenz und vielen Manager-Funktionen werden

selbst anspruchsvolle Freaks zufriedengestellt. In Taitos **Super Chase HQ** geht's per Ferrari, Pick-up oder Monstertruck wieder auf Gangsterverfolgungsjagd. Ein ähnliches Action-Rennspiel ist **Outlander** von den amerikanischen Splat-

ter-Profis Razorsoft. Brutale Mottorradgangs machen in diesem Spiel die Straßen unsicher. Abwechslung zur Raserei erlebt Ihr in Jump'n'Run-Levels mit Prügelcharakter – ob das gewalttätige Spektakel offiziell nach Deutschland kommt, ist je-



**Echte Ninja Warriors haben auch vor Panzern keinen Respekt. Taitos Umsetzung kommt leider nur auf CD.**

doch fraglich. Mit **Keeper of the Gates** wird das Fantasy-Spiel *Stormlord* fortgesetzt. Um aus einem Verlies zu entkommen, meuchelt Ihr Massen von riesigen Monstern und löst knifflige Rätsel.

## Neues für unterwegs

Amerikanische Game-Gear-Fans können die Umsetzung des Filmhits **Predator 2** (Acclaim) bereits kaufen. Weil im Spiel viel Blut spritzt und sich Körperteile dekorativ über den

## Sonic überall

Nachdem *Sonic 2* alle Verkaufsrekorde bricht, greift die Igelmania auch auf den Comicmarkt über. In Amerika ist der schnelle Sonic jetzt Held eines regelmäßig erscheinenden



**Super Sonic auf CD wird viele Zwischensequenzen haben.**

den Comicbooks. Auf 32 Seiten erlebt er monatlich Abenteuer im Kampf gegen seinen Erzfeind Dr. Robotnik. Neben Tails hat Sonic auch neue Freunde wie die reizende Fuchsdame Sally oder das gemütliche Walroß Boomer. Außerdem läuft im US-Kabelfernsehen eine Zeichentrickserie mit dem blauen Igel an. Bei dem gigantischen Sonic-Fie-



Tolle 3D-Rennen erlebt Ihr auf der Night Striker CD.

Bildschirm verteilen, steht noch nicht fest, ob das Actionmodul hierzulande veröffentlicht wird. Ganz sicher werdet Ihr Segas Disney-Titel **Ariel**, die kleine

Meerjungfrau, und Käpt'n Balous Abenteuer in **Talespin** bald in den Kaufhäusern erwerben können. In Sachen Prügelspiele war das Sega-Handheld bisher nicht gut bestückt. Mit einer Umsetzung des Automatenhits **Double Dragon** will Virgin allen Faustkämpfern lange Busfahrten und Schulstunden verkürzen. iz



ber hierzu-lande dürfte es nicht allzu lange dauern, bis der stachelige Held auch auf unseren Fernsehern durch die Lande flitzt. Die letzte Sonic-Meldung kommt aus Japan: Das erste CD-Abenteuer um Segas geht in die letzte Entwicklungsphase. **Super Sonic CD** prözt mit Zwischenfilmen rund um den Vorzeigegel und neuen Le-

Der blaue Igel ist jetzt Comicstar.

vels. Auch die Spielstufen aus **Sonic 2** wurden grafisch aufgemöbelt und mit CD-Musik hinterlegt. Wenn der Veröffentlichungstermin eingehalten wird, ist Anfang Mai ein Mega-CD-Boom in Japan zu erwarten.



Für die CD-Version von **Sonic** werden alle Levels komplett umgebaut und grafisch verbessert.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



**Sagenhaftes Säbelrasseln für Dein Super NES**

Prince of Persia. Das märchenhafte Fantasy-Spiel für Dein Super Nintendo Entertainment System. Fantastische Farben. Supersatter Sound.

Für Video Games 10/92 "die mit Abstand beste, schönste und inhaltlich umfangreichste" Version.

Du hast es mit untoten Knochenmännern und hinterhältigen Amazonen zu tun. Also schwing Deinen Säbel beim heißesten orientalischen Action-Zauber für Dein Super NES.



8-Megabit-Spiel  
20 Level plus  
5 Trainingsrunden  
1 Spieler



**KONAMI**

Superstarker Videospiele Spafs

**PALCOM**  
SOFTWARE

F&P 92/478 P1

Der Spielhallenhit *Afterburner* war einer der größten Erfolge von Sega. Die actiongeladene Fliegerhatz in einer F-14 Tomcat begeisterte alle Arcade-Freaks mit rasend schneller Grafik und bombastischem Sound. Der Spieler saß in einem hydraulisch bewegten Cockpit und verabschiedete Massen von feindlichen Flugzeugen per MG und Raketen vom Automatenhimmel.

Der Sega-Hit fand schnell den Weg auf die Konsolen. Nach mittelprächtigen Versionen für Master System und Mega Drive wurde die angekündigte CD-Fassung mit Spannung erwartet. Aus unverständlichen Gründen hat Sega die Entwicklung von *Afterburner 3* der hierzulande unbekanntenen Softwareschmiede CRI überlassen – diese CD-Spezialisten haben mit dieser Version die schlechteste aller *Afterburner*- Fassungen abgeliefert. Das Intro – Zierde jedes CD-Spiels – schockiert den Spieler mit schlecht gezeichneten Standbildern und einigen ruckeligen Flugmanövern. Startet Ihr das Spiel, wird die Grafik noch übler: Auf dem Boden ist nicht das kleinste Objekt zu erspähen, auf Wolken am Himmel wurde



ebenfalls verzichtet. Die gegnerischen Flugzeuge düsen nur selten so nahe an Euch heran, daß Ihr Details erkennen könnt. Selbst die Master-System-Flieger sind schöner gezeichnet, als diese 16-Bit-Jets. In den Bonus-Levels rücken die Bodenziele unter Euch hinweg; da können auch einige Anleihen beim Af-

*Der Spielspaß wird vergeblich gejagt*

*Auch der Bonus-Level ruckelt vor sich hin*

## MEGA-CD News

**Importfreunde aufgepaßt: Immer mehr Mega-Drive-Spiele werden in Japan auf CD ausgeliefert. In diesem Monat haben zwei Silberlinge den Weg zu uns gefunden.**

terburnerclon *G-Loc* nichts mehr retten. CD-Freaks werden die rockige Musik vermissen, die trendgerechtem, aber langweiligem Techno-House-Gedudel weichen mußte. Übrig bleibt ein lahmes Ballerspiel, das keinen Mega-Drive-Besitzer zufriedenstellt.

Mega-CD-Pioniere erinnern sich an eines der ersten, gleichzeitig schlechtesten Spiele für Segas CD-Rom: *Heavy*



*Prügelaction gibt's in Black Hole Assault*

*Informativ ist die Vorstellung der Kontrahenten*

*Nova*. Der Nachfolger des Robotergerügels heißt **Black Hole Assault** und kommt aus dem Hause Micronet, wurde aber in den USA bei der Firmtochter Bignet produziert. Wie im ersten Teil wählt Ihr zwischen verschiedenen Kampf-Cybots und prügelt dann auf einem von zehn Planeten um Euer Leben. Die Roboter beherrschen individuelle Kampftechniken und warten mit Extrawaffen wie Raketen auf. Neben der üblichen Solo-

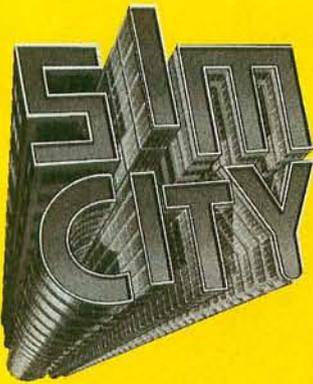


*Malerisch erleuchtet die Erde den Showdown*

warten. Gerüchte über *Streetfighter 2* für das Mega-CD sind ebenfalls noch nicht verstimmt... iz



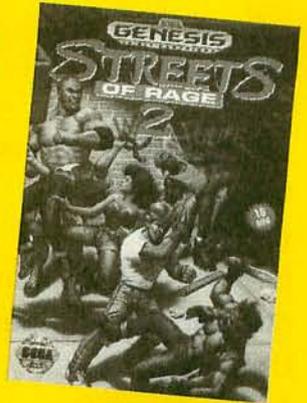
# Holt Euch die neuen Spiele



dt DM 99,-



**Mega CD dt ab Mitte März  
Lieferbar!!!  
Preis auf Anfrage  
Bitte rechtzeitig vorbestellen**



dt DM 99,-

## SUPER NES

Super NES incl. Mario	us	399,-
Super NES deutsche Version		299,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Action Replay Pro		149,-
<b>Actraiser (dt Texte)</b>	<b>dt</b>	<b>139,-</b>
Alien vs. Predator	jp	139,-
Batman		a.A.
Bulls vs Lakers	us	129,-
Blues Brothers		a.A.
Blazeon	us	79,-
Castlevania 4	dt	129,-
California Games 2	us	129,-
<b>Chester Cheetah</b>	<b>us</b>	<b>99,-</b>
Devil Crush		a.A.
Desert Strike	us	129,-
Dark Sword	jp	119,-
Dragons Lair	dt	129,-
Dungeon Master		a.A.
F1-Roc	us	119,-
<b>Final Fantasy Mystic Quest</b>	<b>us</b>	<b>109,-</b>
Final Fight	us	119,-
Gods	us	129,-
Harley's Adv.		a.A.
Joe & Mac 2	jpt	119,-
Jimmy Connors Tennis	us	129,-
Lethal Weapon	us	129,-
Lemmings	jp	79,-
<b>Mario Kart</b>	<b>dt</b>	<b>99,-</b>
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	us	139,-
Monopoly	us	119,-
NHLPA Hockey'93	us	129,-
Out of this World	us	129,-
Pilotwings	dt	99,-
Phalanx	dt	129,-
Probotector	dt	129,-
Ranma 1/2 II	jp	119,-
<b>Rushing Beat 2</b>	<b>jp</b>	<b>149,-</b>
Road Runner	us	129,-
Super Battletoads	us	a.A.
Soul Blazer	jp	69,-
<b>Sim City</b>	<b>dt</b>	<b>99,-</b>
Star Wars	dt	a.A.
Space Megaforce	us	129,-
Spiderman X-Man	us	129,-
<b>Star Wars</b>	<b>jp</b>	<b>119,-</b>
Street Fighter 2	dt	99,-
Super Tetris 2		a.A.
Super Pang	jp	99,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Ghoul's'n Ghosts	dt	99,-
Super Soccer	dt	99,-
Sim Earth	us	a.A.
Tecmo NBA Basketball		a.A.
Terminator 2	dt	a.A.
<b>Tiny Toons</b>	<b>dt</b>	<b>139,-</b>
The Combatribes	jp	139,-
Turtles 4	dt	129,-
<b>Warp Speed</b>	<b>us</b>	<b>79,-</b>
Wing Commander	us	139,-
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,-
<b>Defender of Oasis</b>	<b>dt</b>	<b>99,-</b>
Lemmings	us	69,-
Off Road	us	79,-
Predator 2	us	79,-
Prince of Persia	us	69,-
Shinobi 2	us	79,-
Spiderman	us	79,-
<b>Sonic 2</b>	<b>jp</b>	<b>59,-</b>
Streets of Rage	us	79,-
Tazmania	us	79,-
Terminator	us	79,-

## NEO GEO

Grundgerät RGB	699,-
Art of Fighting	399,-
Baseballstars 2	299,-
Fatal Fury	279,-
World Heroes	349,-
Sengoku 2	a.A.
Fatal Fury 2	a.A.
Super Sidekicks	a.A.

**Achtung Achtung Achtung  
An- und Verkauf von gebrauchten  
Neo Geo Spielen  
Immer gebrauchte Titel auf  
Lager**

## GAME BOY

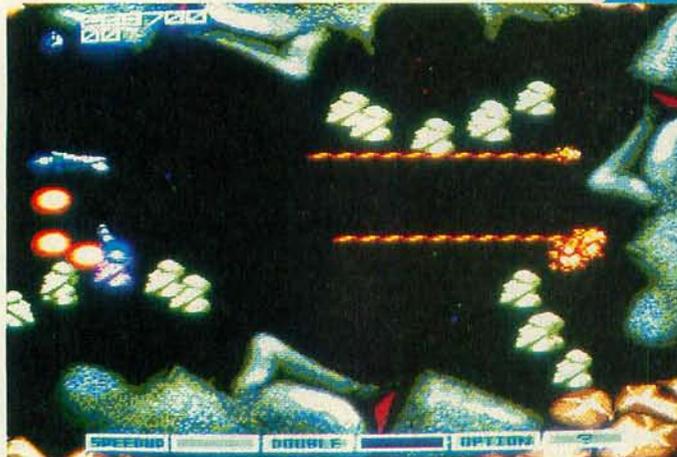
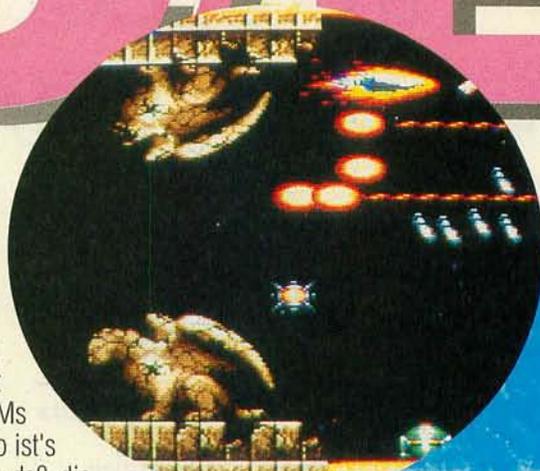
Alien 3	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
<b>Bionic Commando</b>	<b>us</b>	<b>49,-</b>
Bonk's Adventure	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
<b>Empire Strikes Back</b>	<b>us</b>	<b>69,-</b>
Ferrari GP	us	69,-
<b>Jetsons</b>	<b>us</b>	<b>49,-</b>
Looney Tunes	us	89,-
Metroid 2	us	59,-
Mega Man 3	us	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mr.Do	us	69,-
Monopoly	us	69,-
<b>Mystic Quest (dt.Texte)</b>	<b>dt</b>	<b>69,-</b>
<b>Out of Gas</b>	<b>us</b>	<b>49,-</b>
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Spiderman 2	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Tiny Toon	us	69,-
<b>T2 Arcade</b>	<b>us</b>	<b>69,-</b>
Tom & Jerry	us	69,-
Toxic Crusaders	us	59,-
Track and Field	dt	69,-
<b>Turn and Burn</b>	<b>us</b>	<b>69,-</b>
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

## SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		269,-
Grundgerät mit Sonic		319,-
Grundgerät Magnum Set		359,-
Joypad		39,-
Japan Adapter		29,-
<b>Grundgerät-Umbau 50Hz/60Hz</b>		<b>30,-</b>
<b>Mega CD dt ab Mitte März Lieferbar!!! Preis auf Anfrage ca. 150 Titel lieferbar</b>		
Alien 3	us	109,-
Ariel Little Mermaid	dt	99,-
<b>Atomic Robokid</b>	<b>jp</b>	<b>49,-</b>
Batman Returns	dt	99,-
Block Out	jp	49,-
Bulls vs. Lakers	us	119,-
<b>Chakan</b>	<b>us</b>	<b>109,-</b>
Chuck Rock	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeon & Dragons	us	119,-
Ecco the Dolphin	dt	119,-
European Club Soccer	dt	119,-
Fatal Fury		a.A.
Gaijares	jp	49,-
Galahad	us	109,-
<b>Grand Slam Tennis</b>	<b>dt</b>	<b>99,-</b>
Gynoug	jp	39,-
<b>John Madden 93</b>	<b>us</b>	<b>99,-</b>
Lemmings	us	109,-
Lotus Turbo Challenge	us	109,-
LHX Attack Chopper	us	99,-
<b>Mickey &amp; Donald</b>	<b>dt</b>	<b>99,-</b>
Ninja Gaiden	us	a.A.
NHLPA Hockey'93	us	109,-
NBA All Stars Ch.		a.A.
Olympic Gold	us	79,-
PGA Tour Golf 2		a.A.
Phantasy Star 2	us	79,-
Predator 2	us	99,-
Populous	us	69,-
Power Monger	dt	119,-
<b>Road Rash 2</b>	<b>us</b>	<b>109,-</b>
Rolo the Rescue	us	109,-
Risky Woods	us	109,-
<b>Strider</b>	<b>jp</b>	<b>49,-</b>
Sonic 2	dt	99,-
Smash TV	us	79,-
Super Shinobi 2		a.A.
Superman (RGB)	us	109,-
Steel Talons	us	109,-
<b>Streets of Rage 2</b>	<b>dt</b>	<b>99,-</b>
Super Monaco GP2	jp	79,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Talespin	dt	99,-
T2 Arcade	us	109,-
Thunderforce 4 (Pal Vers)dt		119,-
Warsong	us	99,-
<b>World Class Leaderboard dt</b>	<b>119,-</b>	
WWF	us	109,-

Ein lukrativer Monat für alle Freunde gediegener Ballerspiele: Neben der originalgetreuen Umsetzung des Automatenhits *Gradius* dürft Ihr Euch über den zweiten Teil von Irem's *Image Fight* freuen.

zur CD gewagt: Bei *Gradius 2* kann Konami erstmals den gigantischen Speicherplatz eines CD-ROMs ausnutzen. So ist's kein Wunder, daß die Umsetzung mit dem Automaten (Baujahr '88) identisch ist. *Gradius 2* auf CD ist grafisch genauso gut, wird an den gleichen Stellen langsamer (auf der



Im Vorspann wird die Maschine ausgerüstet

Der Feuer-Level sieht gewaltig aus



Obwohl Konami noch nicht lange im Reigen der Engine-Entwickler mittantzt, sah jedes der drei ersten Spiele dem jeweiligen Automatenvorbild frappierend ähnlich. Nach den 1:1-Umsetzungen von *Gradius* und *Salamander* kam die Umsetzung des ulkigen *Parodius* auf den Markt. Bei ihrem neuesten Projekt haben die Designer den Griff

*"Image Fight 2"* ist genauso schwer, wie der Vorgänger auf Karte



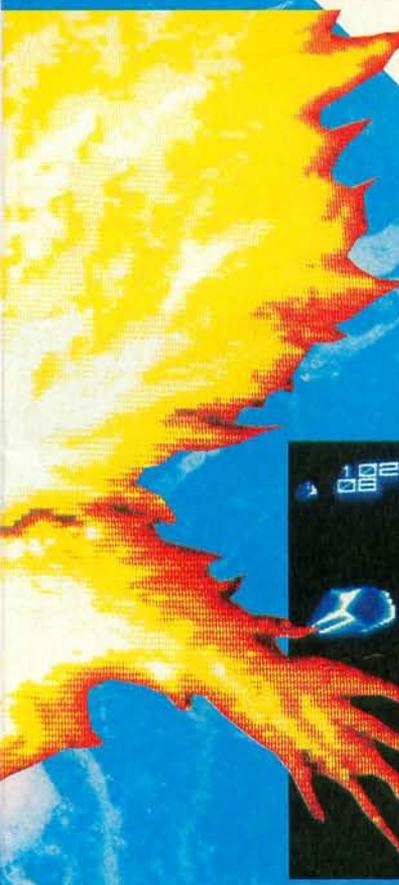
Die Vulkane spucken Gesteinsbrocken, der Endgegner schießt mit Lasern

Automatenplatte saßen übrigens zwei 68000er CPUs) und musiziert genau wie das Vorbild. Hierin liegt

der einzige Kritikpunkt: Obwohl die Musik des Automaten gut war, klingt sie für heutige *Gates-of-Thunder*-Verhältnisse eher kleinlaut. Nur der fetzige Hardrock-Track im Vorspann

(den's beim Automaten nicht gab) wurde per Synthesizer in Szene gesetzt. In Sachen Level-Gestaltung und Feindaufkommen blieb alles beim alten: Ihr fliegt durch nur leicht modifizierte *Gradius*-Gegenden. Dort trefft Ihr auf die vertrauten Steinköpfe, die auf Euch feuern, außerdem bekommt Ihr es mit Endgegnern zu tun, die Euch bereits aus dem ersten Teil bekannt vorkommen. Wie dem auch sei: Angesichts des komplexen, durchgestylten Level-Designs und dem Spielumfang (neun ausführliche Weltraum-Level), lohnt sich die Anschaffung der ersten Konami-CD auf alle Fälle. Natürlich funktioniert der bekannte Konami-Cheat: Mit der Joypadkombination oben, oben, unten, unten,

# VIDEO GAMES WARPZONE



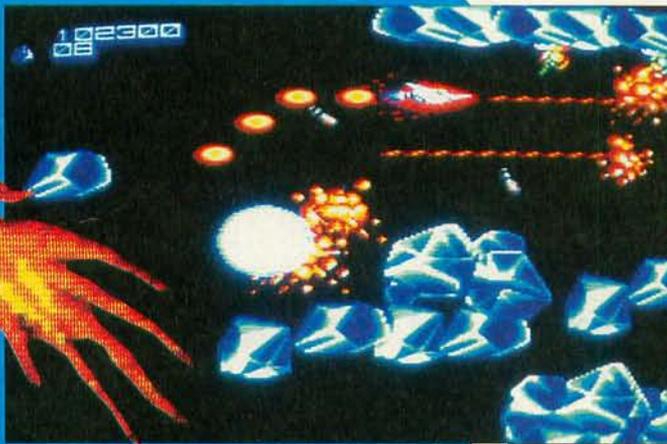
Schwierigkeitsgrad und Lebensanzahl festlegen, bzw. die Continuefunktion einschalten. Den Abspann bekommt Ihr aber erst zu sehen, wenn Ihr *Gradius 2* im "Normal"- oder "Hard"-Modus durchspielt.

Auch *R-Type*-Erfinder Irem hat diesen Monat ein Fortsetzungsspiel im Ofen, das im Gegensatz zum Vorgänger auf CD gebannt wurde. Am Spielprinzip



*Rund um idyllische Planeten und Raumstationen tobt der lebensgefährliche Kampf um den Frieden im Weltall*

Menschheit und müßt zu Ihrem Schutz in den Weltraum starten und ein Häufchen Aliens vertreiben. Raumstationen,



*Die Eiskristalle zerspringen nach einem Treffer in viele kleine Teile*

Kapseln auf, die unterschiedlich leuchten. Je nach Farbe bekommt Ihr einen effektiveren Laser, 3-Phasen-Schüsse oder Beiboote, die Eure Angriffspower tatkräftig unterstützen. Irem baut ab: Der zweite Teil der



*Mit diesen Gesichtern habt Ihr's schon im ersten Teil zu tun bekommen*

## Bomberman zum Nulltarif

In *VIDEO GAMES 1/93* haben wir Euch die amerikanische Turbo Duo samt Spiele - CDs vorgestellt.

Zu unserer Überraschung schlummert auf der CD mit dem Dreiergespann *Gates of Thunder*, *Bonks Adventure* und *Bonks Revenge* noch ein

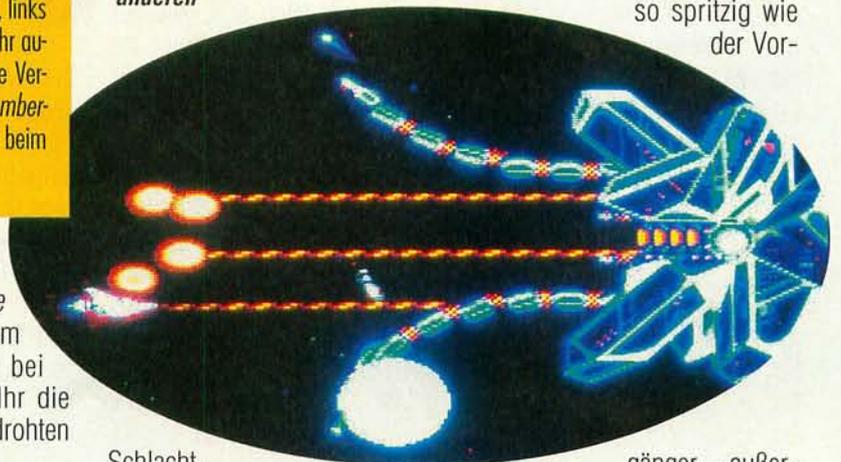
toller Spitzentitel: Wenn Ihr im Auswahlmenü oben, rechts, unten, links und Button 2 drückt, gelangt Ihr automatisch in eine voll spielbare Version des Engine-Klassikers *Bomberman (Dynablast)*. Viel Spaß beim Bombenlegen!

links, rechts, links, rechts, B und A bekommt Ihr ein Schutzschild und drei Options (eventuell herausstellen/hervorheben). Wer's ohne Trickserei schaffen will, darf im Optionsmenü

des vertikal scrollenden Shoot'em ups *Image Fight* hat sich trotzdem nichts geändert. Auch bei *Image Fight 2* seid Ihr die einzige Hoffnung der bedrohten

*"Gradius 2" gleicht dem Automaten wie ein Ei dem anderen*

Weltraumschlacht ist nicht so innovativ und spielerisch, nicht so spritzig wie der Vor-



Schlachtschiffe, Alien-Jäger und Geschützstationen feuern auf Euch, während Ihr in aller Ruhe ein paar Extrawaffen aufammelt, die Euer Raumschiff aufpeppen. Dazu sammelt Ihr

gänger – außerdem ist auch dieser Ausflug in die Weltraumspären viel zu schwer. Wie beim Vorgänger haben bei *Image Fight 2* nur Baller-Könige eine reelle Chance. ak

Titel	Genre	Hersteller	Datenträger	Spielspaß
Gradius 2	Ballerspiel	Konami	CD-ROM	85%
Image Fight 2	Ballerspiel	Irem	CD-ROM	75%

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

Sie können's nicht lassen: Trotz des Erfolgs von "Art of Fighting" geht das vergleichsweise konventionelle Kloppspiel "Fatal Fury" in die zweite Runde.

Schon wieder erscheint ein Prügelspiel auf SNKs Power-Konsole – und wieder kommt's aus dem eigenen Haus: Nach dem Zoom-Ereignis Art of Fighting, das wir Euch in VIDEO GAMES 1/93 ausführlich vorgestellt haben, erscheint mit Fatal Fury 2 die aufgepepppte Fortsetzung des Street-Fighter 2-Verschnitts. Die Helden Terry und Andy Bogard sowie ihr Kumpel Joe Higashi sind mit von der Partie, außerdem könnt Ihr jetzt auch fünf "Gegner" selbst steuern. Auf dem Präsentierteller stehen die beiden Schwergewichtler Marke Honda & Zangief, Kens Bruder Kim Kap Hwan, der Karatemeister Jubei Yamada und Mai Shiranui, eine kampferprobte Frau, die mit ihrem bedrohlichen Fächer auf Euch einschlägt. Jeder Spielfigur stehen drei Power-Schläge zur Verfügung, die drei Hauptakteure haben sogar vier Knochenbrecher in petto: Andy stiftet per "Dragon Punch" Verwirrung, Terry wirft mit einer Art Feuerball auf den Gegner, Jubei Yamada versucht's mit dem "Body Drop". Einige Joystick-Verrenkungen kennt Ihr von



Der sitzt! Wenn Ihr einen Treffer gelandet habt, freuen sich Eure Teamkollegen.

Sobald Ihr auf das Tor schießen könnt, blinkt eine Anzeige.



Nach einem Unentschieden "duelliert" Ihr Euch mit dem Torwart

Street Fighter 2, andere sind noch etwas komplizierter. Im Gegensatz zum ersten Teil mit begrenztem Feuerknopfkontingent, bedient Ihr nun alle vier Knöpfe. Mit Button A und B wird locker geschlagen und gekickt, mit Button C und D haut und tretet Ihr ordentlich rein. Wie bei der Champion Edition spielt Ihr bei Fatal Fury 2 serienmäßig mit der gleichen Spielfigur gegeneinander; zu zweit gegen den Computer könnt Ihr jedoch nicht mehr antreten. Bis auf diese und andere Schönheitsoperationen hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan: Die Soundeffekte sind sauberer, dafür hinterläßt die Hintergrundgrafik einen faden Nachgeschmack. Auch die Musik ist



sitorisch schlechter als beim Vorgänger, obwohl sie makellos eingespielt wurde. Fatal Fury 2 zeigt deutlich, daß SNK langsam die Ideen ausgeben: Einige Gags kennt Ihr von Art of Fighting, ansonsten wurde von Street Fighter 2 abgekupfert – nicht nur einige Soundeffekte und Gegner werden Euch vertraut vorkommen. Trotzdem gefällt uns der neuerliche "100 Meg Shock" aus zwei Gründen etwas besser als der Vorgänger: Zum einen könnt Ihr jetzt alle Spielfiguren selbst steuern, zum anderen müßt Ihr mehr Gegner abfertigen als bei Fatal Fury. Ansonsten ist's das gleiche Spiel mit schlechterer Grafik.

Mit der zweiten Neuerscheinung bringt SNK Abwechslung in den tristen Straßenkämpferalltag: Super Sidekicks ist ein "echtes" Fußballspiel – im Gegensatz zu Soccer Brawl wetzen hier keine gepanzerten Männlein über den Rasen des Jahres 2010. Jedes Spiel wird von schräg oben gezeigt, ihr steuert den Mannschaftskollegen, der dem Leder am nächsten ist. Die Aktionen Eurer Mannen bedient Ihr über zwei Feuerknöpfe: Im Angriff könnt Ihr passen, schießen und auf das Tor abziehen. Verteidigt Ihr den eigenen Kasten, foul't und rempelt Ihr den Gegner an. Insgesamt wählt Ihr aus zwölf verschiedenen Nationalmannschaften, die unterschiedlich stark spielen und in ver-

Titel	Genre	Hersteller	Spielspaß
Fatal Fury 2	Beat'em up	SNK	72%
Super Sidekicks	Sport	SNK	71%

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

# EO

schiedenen Formationen auf-  
laufen. Euer Ziel ist's, den SNK-  
Cup zu gewinnen, indem Ihr aus  
einem halben Dutzend Spielen  
als Sieger hervorgeht. Spielt Ihr  
unentschieden, entscheidet das  
nervenaufreibende  
Elfmeterschießen:  
Kicker und Tor-  
wart stehen je  
drei Richtun-  
gen zur Verfü-  
gung – springt  
Ihr falsch, ist  
das Leder im  
Netz. Super Si-  
dekicks ist  
sehr actionreich:  
Ihr foul't bis das  
Schienbein bricht, nur  
sehr selten taucht der Schieds-  
richter auf und gewährt einen  
Freistoß. Ihr müßt nur so schnell  
wie möglich ans gegenerische  
Tor herankommen, den Rest  
nimmt Euch das Spiel ab: Jeder



Paß kommt automatisch beim  
Mitspieler an, nur nach herbei-  
geführten Ballverlust rollt der  
Ball über das Feld. Die rockige  
Musik heizt das Spielgeschehen  
zusätzlich an, die Zuschauer  
gröhlen und das  
Team freut sich  
nach einem  
Treffer. Im  
Gegensatz zu  
anderen Neo-  
Geo-Spielen  
ist das Drum-  
herum schlicht,  
dafür stimmt  
die Spielbar-  
keit und vor allem die  
Detailarbeit der Grafiker – ob der Spieler im Regen  
durch eine Pfütze rutscht oder  
über die Beine des Abwehrspie-  
lers stolpert. Unter dem Strich  
ein Fußballspiel für Action-  
Fans, besser als das Zukunfts-  
gebolze bei Soccer Brawl ak

**Der Chun-Li-Verschnitt nimmt Euch ab und zu zwischen ihre Beine**



**Viele Gegner erinnern an die Kämpfer von "Fatal Fury"**

**"Fatal Fury 2" ist grafisch nicht so innovativ wie der erste Teil**

# WARPZONE

## Atari



Endlich können wir  
Neues über das Lynx  
berichten. Nach dem  
Winterschlaf der vergangenen  
Monate rappeln sich die Ent-  
wickler langsam auf und präsen-  
tieren stolz ihre Spiele. So legt  
man zur Zeit letzte Hand an das  
heißersehnte Rollenspiel **Eye of  
the Beholder**. Der Computer-  
spielehit sieht nicht nur lecker  
aus, er verspricht auch spie-  
lerische Qualitäten. Sollte alles  
glatt gehen, dürfen wir noch im  
Frühjahr mit dem fertigen Modul

Ende '93 zum sagenhaften Preis  
von 99 Dollar (etwa 170 Mark)  
erscheinen. Auf einem Video-  
band konnte man sogar Blicke  
auf erste Spiele riskieren. mg



**Mit Joust erscheint ein weiterer Klassiker fürs Lynx**

**Eye of the Beholder macht Fortschritte**



rechnen. Ein treuer Mit-  
streiter von Atari wird  
1993 verstärkt für das  
Lynx entwickeln: die  
amerikanische Firma  
Telegames hat zuge-  
sagt, das schicke  
Handheld mit einigen  
wohlklingenden Titeln  
zu unterstützen. Neben  
*Super Off-Road* und *Double Dra-  
gon* sollen in der zweiten Jah-  
res-  
hälfte mindestens zwei weitere Li-  
zenzspiele auf den Markt kom-  
men.

In der nächsten Ausgabe lie-  
fern wir wahrscheinlich auch wie-  
der einen Spieletest fürs Lynx. Zu  
erwarten sind Rezensionen von  
*Dracula* und *Joust*, der Umset-  
zung des Arcade-Klassikers aus  
den frühen achtziger Jahren.  
Auch *Dirty Larry* will uns von  
seinen Prügelqualitäten überzeu-  
gen. P.S.: In den USA streut Atari  
ein paar frische Gerüchte über  
die 64-Bit-Konsole **Jaguar**. An-  
geblich wird das Grundgerät



**Dracula soll in Kürze erscheinen**

# CHARTS

## VIDEO GAMES

Platz	Spiespaß	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	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	87	Thunder Force 4	Mega Drive
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 Mitmachkarten. 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	▲	Wonderboy 2	Sega
3	▲	Taz-Mania	Sega
4	▲	Alien 3	Flying Edge
5	▼	Sonic	Sega

## Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▼	Tiny Toons	Konami
3	●	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Star Wars	Ubisoft
5	▼	Parodius	Konami

## Master System

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

## NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Probotector 2	Konami
2	▲	Tiny Toons	Konami
3	▲	Bucky O'Hare	Konami
4	▲	WWF Wrestlemania	Acclaim
5	▼	Super Mario Bros. 3	Nintendo

## Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic 2	Sega
2	▲	EA Hockey	Electronic Arts
3	▼	Sonic	Sega
4	▼	Alien 3	Flying Edge
5	▲	Shining in the Darkness	Sega

## Super Nintendo

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

## USA

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	58	NFL Sports Talk Football	Mega Drive
2	80	John Madden Football '93	Super Nintendo
3	90	Street Fighter 2	Super Nintendo
4	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
5	84	John Madden Football '93	Mega Drive

## Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Shadow of the Beast	Atari
2	▲	Baseball Heroes	Atari
3	▲	Ninja Gaiden	Atari
4	▲	Viking Child	Atari
5	▼	Rampart	Atari

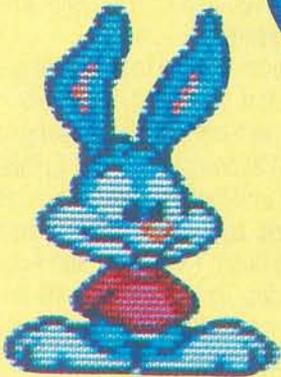
## England

Platz	Spiespaß	Titel	System
1	83	Sonic 2	Mega Drive
2	80	Sonic 2	Master System
3	89	Super Mario Land 2	Game Boy
4	78	Sonic 2	Game Gear
5	69	WWF Wrestlemania	Mega Drive

# SPRITE

## des Monats

Die Warner-Toons-Sippe um Bugs Bunny, Duffy Duck und den Roadrunner kennt jeder. Von Steven Spielberg stammt der Nachwuchs der abgedrehten Cartoon-Stars: Die Tiny Toons. In den Staaten sind die Tiny Toons bereits neben den Disney-Stars die bekanntesten Zeichentrickfiguren.



*Im Weltraum gibt's schon mal Probleme mit der Schwerkraft*



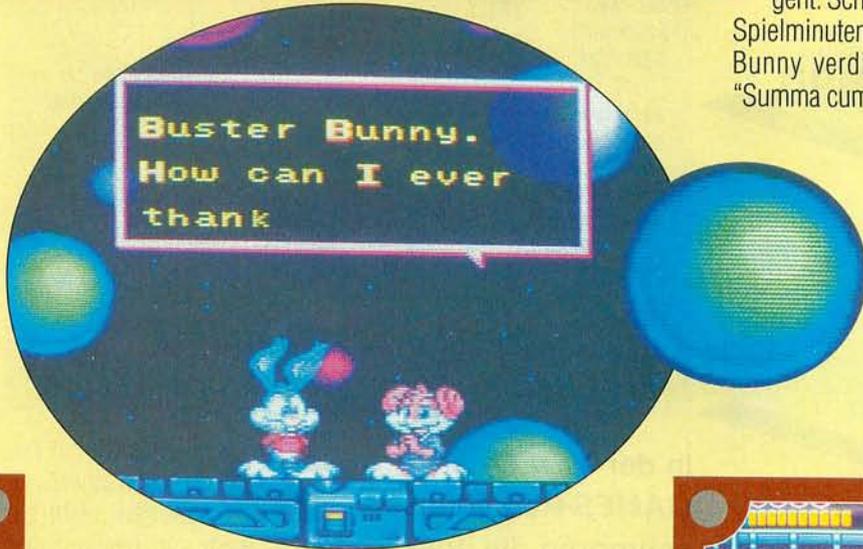
*Nur wer schnell genug ist, kann in einem Lichtstrahl laufen*

*Als Sportskanone gibt Buster Bunny eine tolle Figur ab*



Bei uns sind weniger die Zeichentrickserien der Grund für den wachsenden Bekanntheitsgrad und die immer größere Beliebtheit der jungen Zeichentrickserie, als eher ihr Auftauchen in Videospiele. Stellvertretend für Plucky Duck, Montana Max, Little Beeper und wie sie alle heißen, präsentieren wir Euch diesmal den ungekrönten Tiny-Toons-König **Buster Bunny**. Auf dem Game Boy und dem NES haben sich Buster Bunny und seine illustre Freundschar ja schon vorgestellt. Nun erlebt Ihr seine Abenteuer auch

auf dem Super Nintendo – in knallbunter und witziger Grafik. Sozusagen ein Zeichentrickfilm mit Joypadsteuerung. Die grafischen Gags sind zwar nicht so durchgeknallt wie bei *Parodius*, doch als die Lachsälven aus unserem Spielzimmer schallten, versammelten sich schnell alle Redakteure (rein zufällig) um den Monitor. Doch zurück zur Hasenhauptrolle: Wie immer, legten wir bei der Wahl zum Sprite des Monats die gewohnt strengen Maßstäbe an, was Aussehen und Zahl der Animationsphasen angeht. Schon nach den ersten Spielminuten stand fest: Buster Bunny verdient das Prädikat "Summa cum laude".



*Prinzessin Leia Bunny macht die Rettung der holden Maid wieder salonfähig*



*Woran erinnert mich das nur?*



*Ein Zwischengegner? Kein Grund zur Aufregung.*

# So testen WIR

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

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

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

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

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

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

## Wertungswut

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Systems an.

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

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

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

Spielertyp:



Hersteller: **Sunsoft**  
 Testversion von: **Flashpoint**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Streckenwahl, High-score-Liste, Batterie**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 CA.-Preis: **130 Mark**

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

SPIEL-SPASS: **46%**



Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt



Action



Abenteuer oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



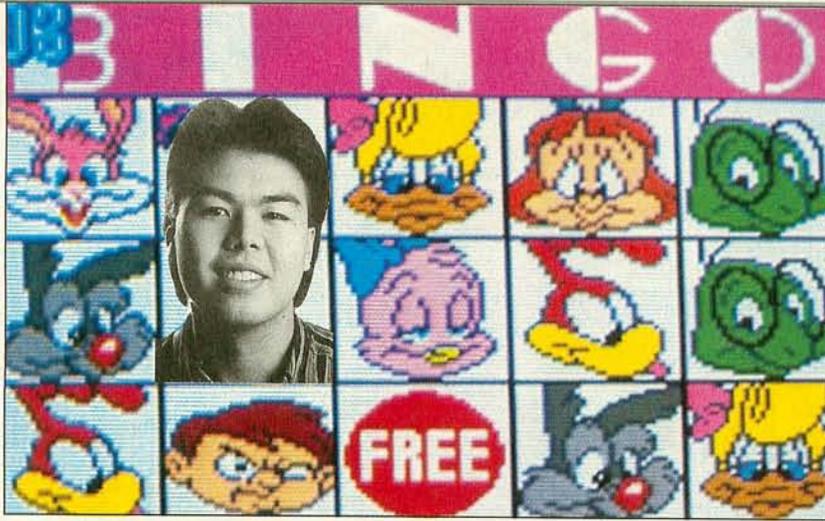
Sport



Denk bzw. Strategiespiel

In der **VIDEO-GAMES**-Redaktion schmoren die Joy-pads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

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



Ingo Zaborowski steht auf die Super Tiny Toons-Cockpit (Super Nintendo)

Mit Pro Tennis Tour (Super Nintendo) kämpft sich Martin Gaksch die Weltrangliste hinauf



Andreas Knauf trainiert nun The Art of Fighting (Neo Geo)



## GROBGERASTERT...



Grobgerastert und...

...waren die Köpfe unserer Redakteure und Tester in der letzten VIDEO GAMES. Eifrigere Leser sind solche Patzer zwar inzwischen gewohnt, trotzdem möch-

ten wir uns an dieser Stelle für das optische Wirrwarr (und das mysteriöse Verschwinden unseres Kollegen Stefan Engelhart) entschuldigen. Geht alles gut, haltet Ihr in diesem Augenblick eine gelungene Version unserer Testteam-Seite in den Händen.



...hochauflösend: die VIDEO-GAMES-Tester im rechten Licht



Winnie Forster vertreibt sich die Zeit als Defender of Oasis



Manfred Neumeier ist auf dem Full Metal Planet (Super Nintendo) verschollen



Michael Paul tüftelt am fernöstlichen Super Shanghai (Super Nintendo)



Jan Barysch hat sich mit der Sippe von Rolo to the Rescue (Mega Drive) angefreundet



Stefan Engelhart hat endlich in der Simpson-Family Platz gefunden



Hasenjagd

# Tiny Toon Adventures

SUPER NINTENDO

Die Chaotentruppe um den Hasen Buster wurde von Steven Spielbergs Produktionsfirma erfunden. Angelehnt sind die Figuren an die Comichelden der "Loony Tunes" aus dem Hause Warner Bros. Die jungen Verwandten von Bugs Bunny heißen Buster und Babs. Aus der gleichen Brut wie Daffy Duck scheint Plucky entschlüpft zu sein. Dizzy Devil ist ein Neffe des gefräßigen Taz und der little Beeper ist fast ebenso schnell wie der berühmte Roadrunner. Durch den großen Erfolg der Zei-



Mit mexikanischen Mäusen vergnügt sich Buster beim Seilspringen.



Beim Footballmatch hängt alles von Buster "Running" Bunny ab.



Zwischen den Wolken springt Meister Hase auf Luftballons herum.

chenrickserie um die kleinen Helden und ihren Gegner Montana Max inspiriert, kam Konami im letzten Jahr mit hervorragenden Umsetzungen für Game Boy und NES auf den Markt (beide Versionen wurden mit einem Videogames-Classik ausgezeichnet).

Jetzt wollen die Tiny Toons das Super Nintendo erobern.

Jeder Level bringt neue Aufgaben für Buster Bunny. Im ersten muß er seine Schule, die ACME Looniversity, von umherstreunenden Rüpel befreien. In den Gängen, der Biblio-

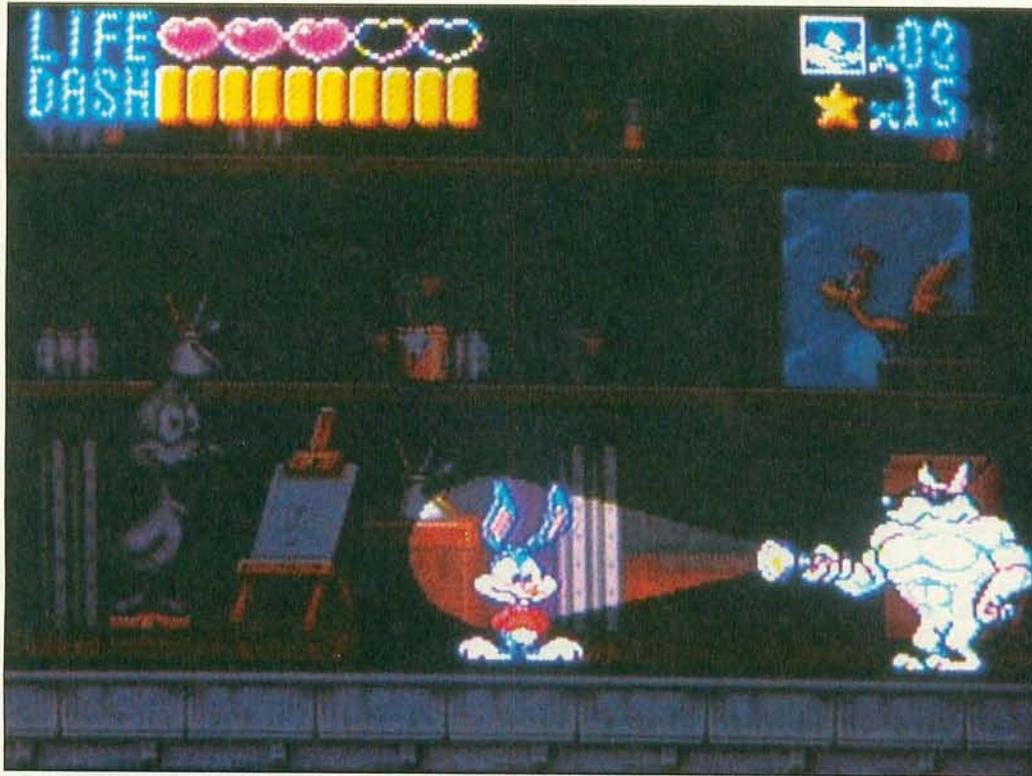
thek und im Keller treibt sich zwielichtiges Gesindel wie z.B. der Kraftmeier Arnold herum. Auch der nimmersatte tasmanische Teufel Dizzy will gefüttert

werden. Im Wilden Westen schnuppert der kleine Hase in einer zünftigen Westernstadt herum. Im Saloon entdeckt Ihr Montana Max beim Ausräubern des Tresors – Ihr heftet Euch natürlich sofort an seine Fersen. Halsbrecherische Aktionen in Tunnels und auf brüchigen Brücken machen die Jagd nach Montana zum Abenteuer. Doch nur mit seiner Hilfe könnt



In den abwechslungsreichen Bonusrunden könnt Ihr viele Zusatzleben verdienen.





Im Schulkeller geht Big Arnold als Hausmeister um.

Ihr letztendlich auf einer Draisine der gefürchteten Geisterlokomotive entkommen.

In einem wichtigen Footballspiel hat Buster die Aufgabe, die Loonoversity zum Sieg zu führen. Mit Paß- und Laufspiel müßt Ihr einen Touchdown erzielen. Im Schloß spuken Gespenster und die Geschöpfe eines verrückten Wissenschaftlers herum. Nur mit viel Mut und schnellen Reflexen hat Buster eine Chance. Über den Wolken hüpfet Ihr von Luftballon zu Luftballon, um ein verlorenes Buch zu finden. Nach schwindelerregenden Balanceakten auf Zeppelinlinien und in einem riesigen Flipper geht's in die an Star Wars angelehnte Weltraumwelt. Buster muß den Weg zu Plucky finden, der sich als Darth Vader verkleidet hat. Habt Ihr auch ihn besiegt, kommt Ihr in den Genuß einer köstlichen Endsequenz.

Buster springt und läuft durch das bunte Toonland. Wenn kei-

ne Leitern vorhanden sind, kann er mit seinem Hasensprint (Dash) selbst senkrechte Wände hinaufrasen. Um seine Gegner zu bezwingen, macht der Hase einen Salto. Bei gutem Timing erwischt er die Bösewichter mit seinen Füßen und sie lösen sich in Luft auf.

*super*

Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben. Obwohl Steuerung und Busters Kampfkick gewöhnungsbedürftig sind, sorgen witzige Einfälle und Gags am laufenden Band, mehrere verschiedene Spielelemente pro Level und putzige Animationen für den reinen Spielspaß. Humorvoll werden verschiedene Genres auf die Schippe genommen und

immer wieder Überraschungen geboten. Neben "normalen" Hüpfereien fordern Hochgeschwindigkeitspassagen, Flipperrunden oder ein American-Football-Match den Spieler heraus. Die Bonuslevels decken vom Denk- über das reine Glücksspiel bis zur Squashpartie mit Furrball eine breite Palette ab. Extraleben habt Ihr bitter nötig: Außer den spielerischen Finessen sorgt der gehobene Schwierigkeitsgrad für lang anhaltende Motivation, ohne dabei zu frustrieren.

*Tiny Toon Adventures* ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so etwas nicht mag, ist selbst schuld. *iz*

*super*

Eigentlich sollte man annehmen, daß in den bestehenden Videospiele die meisten guten Ideen bereits verbraten worden sind. Weit gefehlt — mit den *Super Tiny Toons*

brennt Konami ein furioses Feuerwerk an unverbrauchten Spielideen ab. Alleine die unterschiedlichen Arten, wie Ihr die Endgegner aufs Kreuz legt, erfüllen das Abwechslungsspensum eines kompletten Durchschnittsspiels. Die zusätzlichen Grafikgags und der witzige Sound schaukeln das Modul flott in die Sphären gehobenen Spielwitzes — das wirkt sich natürlich günstig auf die Unterhaltung aus. Notorsche "Hab' ich mal kurz angespielt"-Zocker laufen allerdings Gefahr, einer bösen Täuschung aufzusitzen. Wer die *Super Tiny Toons* nach der niedlichen Grafik und dem ersten Level beurteilt wird schnell vom knackigen Schwierigkeitsgrad in die Knie gezwungen. Durch Rücksetzpunkten und unbegrenztes Continue reißt die Motivation jedoch nicht ab — im Gegenteil, Ihr werdet brennend vor Neugierde auf den nächsten Level spielen, bis das Joypad raucht. Auch wenn die *Tiny Toons* nicht so groß sind, wie Ihre Warner-Bros.-Verwandtschaft, werdet Ihr genausowenig an der abgefahrenen Sippe vorbeikommen wie ich. *jb*

Spieltyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: Paßwort, Continue

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

86%

Grafik

82%

Musik

66%

Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **86%**





Bartzilla der Schrecken der Großstadt steuert sich umständlich

## geht so

Auch wenn *Bart's Nightmare* Feinschliff und sorgfältiges Level-Design vermissen läßt, hat sich bei der Simpson-Lizenz ausgezahlt: allein die Thematik und der typische Simpson-Grafikstil geben dem Spiel mehr Witz als die zähen Baller- und Prügelsequenzen. Würde die Spielmixtur ohne die Simpson-Helden, digitalisierte Original-Soundeffekte und Zeichentrick-Humor in den Handel kommen, wäre der Verkaufsflop vorprogrammiert. Denn stellenweise ist das Spiel unfair und nervt mit langweiligen Minispielchen. Eine klare Linie fehlt: Von Traum zu Traum ändert sich die Statuszeile und die Steuerung, mal sind alle Knöpfe belegt, mal muß Bart mit einem auskommen. Nur Bart-Fanatiker verzeihen Acclaim die Patzer und freuen sich über die originalgetreue und kunterbunte Witzgrafik. Doch Neuerungen und Tiefgang gibt's nicht – wer die Simpsons nicht mag, sollte sich ihren zweiten Super-Nintendo-Auftritt nicht anschaffen. *wi*

## Dream On Bart's Nightmare

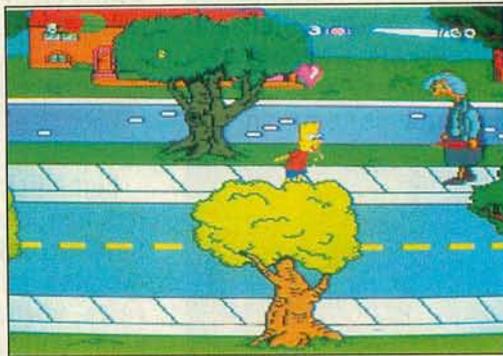
Die ganze Nacht schuftet Bart an seinen Hausaufgaben. Als er die letzte Seite seiner umfassenden Arbeit gewissenhaft zu Ende gebracht hat und sein müdes Haupt schließlich zur Ruhe bettet, geschieht das Unglück: Eine hinterlistige Sturmböe dringt durchs Fenster in Barts Zimmer, wirbelt durch den Textstapel und bläst die Papiere aus dem Raum

und auf die Straße. Barts Tagwerk ist vernichtet.

Da mit solch hanebüchenen Storys beim Klassenlehrer kein Blumentopf zu gewinnen ist, macht sich Bart auf, seine Hausaufgaben zurückzugewinnen. Durch fünf Alpträume muß der kleine Held reisen. Als Verbindungsstück dient die Windy World: Hier patroullieren aggressive Schulbusse und sabbernde

Großmütter, wird Bart vom zürnenden Haupt des Stadtgründers Jebediah Springfield gejagt und von jugendlichen Straßengangs belästigt. Erspäht er eine der herumwirbelnden Seiten, öffnet sich ihm der Zugang zum jeweiligen Traum. Jetzt geht's ab: Bart wird zum fliegende Bartman oder zum Großstadtschreck Bartzilla, er liefert sich mit Itchy und Scratchy gnadenlose Slapstickfights oder taucht durch die eigene Blutbahn. Je nach Traum ändern sich Eure Waffen: Als Bartzilla verballert Ihr Laserstrahlen und Feueratem, als Viruskiller pumpt Ihr eklige Schädlinge bis zum Zerplatzen auf.

Nach drei Leben ist Euer Traum beendet, und ein Klassenlehrer zensiert die bis dahin geborgenen Seiten.



In der horizontal-scrollenden Windy World bespuckt Bart die liebe Großmutter (rechts)

Spielertyp:

Hersteller: Acclaim  
Testversion von: Acclaim  
Anzahl der Spieler: 1

Features: –  
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ca.-Preis: 120 Mark

59%

Grafik

48%

Musik

54%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **47%**



Im bunten Wald trifft Chester Cheetah ein rauflustiges Känguruh.

*gut*

Auf den ersten Blick ist *Chester Cheetah* nicht sehr spektakulär: Ihr benötigt nur zwei Feuerknöpfe und die Grafik macht einen simplen Eindruck. Aber weniger ist hier mehr. Die knallbunte Umgebung bekommt gerade durch einfache Gestaltung einen eigenen Reiz. Probleme mit Bedienung und Belegung des Pads sind ausgeschlossen. Coole Animationen, viele Gags und witzige Feinde bringen Spaß auf den Bildschirm: Setzt Ihr die Sonnenbrille auf, wird der Bildschirm dunkler und in den Höhlen wird Chester gar von einem Theaterspot beleuchtet. Die abgedrehte Musik paßt sich dem Spielgeschehen perfekt an. Kleine Fehler fallen dennoch auf: Einige Animationsphasen sind nicht sauber und die eine oder andere Stelle ist nicht sehr fair. Um langfristig zu motivieren, fehlen dem Spiel außerdem neue Spielelemente. Wer aber Comicspiele und Helden mit Kultcharakter mag, dem wird Chester viel Spaß machen. Wo sind meine Käsebällchen?

SUPER NINTENDO

To cool to fool

## Chester Cheetah

**K**ennt Ihr den coolen Leoparden Chester? Wer gerne amerikanische Käsebällchen knabbert, dem ist das Maskottchen sicher ein Begriff. Mit Sonnenbrille ausgerüstet und immer einen Reim auf den Lippen, schlägt er sich durchs Leben. Leider haben coole Zeitgenossen immer Feinde. Im Fall von Chester ist das der uniformierte Zoowärter Mean Eugene und sein beißwütiger Köter Grunt. Die haben Chester's Motorrad geklaut, zerlegt und im Tierpark versteckt. Um aus dem Zoo zu entkommen, muß Chester die Teile finden.

versteckt sind. Im Neonwald mit seinen rosa Bäumen warten boxende Känguruhs und ein hilfsbereiter Affe auf Euch. Lianenschwingend erklimmt Chester selbst höchste Bäume. Im Teich der Krokodile reist Ihr auf netten Nilpferden und legt eine Speedboot-Partie ein. Die verborgenen Höhlen führen ins Vogelhaus, wo die letzten Teile der Harley auf Euch warten.

Im Zoo sind viele Extras zu sammeln: Pfotenabdrücke ergänzen Chesters Kräfte und Sonnenbrillen machen versteckte Extras sichtbar. Sammelt Ihr hundert Abzeichen, winkt ein weiteres Continue. Findet Chester eine E-Gitarre, rockt und rollt er los, wobei er für kurze Zeit unbesiegbar wird. Mit Turnschuhen könnt Ihr einen Spurt hinlegen und dadurch weiter springen, was besonders in den späteren Levels Lebenswichtig ist. Skateboards entführen Chester in verborgene Bonuslevel wo viele Überraschungen warten.

Die fünf Levels scrollen von links nach rechts und führen durch die verschiedenen Teile des Tierparks. In der ersten Spielstufe muß sich Chester mit rollschuhlaufenden Schildkröten und bunten Springwürmern herumschlagen. Neben dem Parkweg solltet Ihr auch das unterirdische Kanalsystem absuchen in dem tonnenweise Extras



Chester rockt und rollt durch den Zoo, um Teile seines Motorrades wiederzufinden. Leider haben einige Bewohner etwas gegen den Leoparden.

Spielertyp: 

Hersteller: **Kaneko**  
 Testversion von: **Traumfabrik**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **120 Mark**

**64%**  
Grafik

**72%**  
Musik

**45%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**



Legoland läßt grüßen: Harley kämpft sich durchs Spielzimmer

*super*

Wer ist Harley? So abgedreht animierte Sprite-Helden und -Gegner mußten eine Vorgeschichte in Puppenformat oder Zeichentrickfilm haben – Fehlangelegenheit. Die speienden Fliegen samt Held Harley und dem Spriterest wurden speziell für *Harley's Humongous Adventure* entworfen und auf Pixelraster umgesetzt. Einer der wenigen Schwachpunkte ist der wiederkehrende Obermotz: Über drei Auftritte verteilt ballert Ihr dem verwarzten Wasserkopf die Beine zu Klump und sprengt seine Schädeldecke – spätestens nach der fünften Vorstellung heimst die Witzfigur keinen Lacher mehr ein und wird mit gedämpfter Motivation von der Bildfläche geputzt. Liegen Seifen-Aktion und die Paragleitschirm-Ausflüge hinter Euch, läßt der Spielspaß dezent nach und plänkelt in den hohen Levels gedrosselt vor sich hin; Neugierde auf frische Spielszenarien und putzigere Gegner hemmt der kletterfreudige Schwierigkeitsgrad. **pa**

## Zwergenaufstand

# Humongous Adventure

Intelligenzprotz Harley hat seine neueste Erfindung überschätzt: Die Teufelsmaschine Shrinker ("Schrumpfer") explodiert bei einem Probeauflauf und hinterläßt den ehrgeizigen Wissenschaftler in Streichholzgröße. Andere Maßstäbe, andere Sitten – im Mini-Format stellen Treppen ein unüberwindbares Hindernis dar und Bunsenbrenner entpuppen sich als tödliche Falle. Harley's einzige Chance auf einen Wachstumschub ist die Instandsetzung des Shrinkers. Euer Abenteuer beginnt auf dem Labortisch. Unter Zeitdruck bunkert Ihr Treibstoff für Euren Raketenrucksack, rüstet Euch mit pfeilschnellen Nägeln und bringt Eure Lebensanzeige auf Vordermann. Im Küchenschrank trifft Ihr auf eine Vorhut der Gegnerscharen. Mutierte Stubenfliegen, Kampf-Ka-

kerlaken und tollwütige Honigbienen haben's auf Euch abgesehen. Nach Passieren eines Erdbebengebiets – herabstosende Konservenbüchsen lassen die Regalbretter zittern – steht Ihr vor dem ersten Shrinker-Trümmer.

Anschließend geht's mit einem Panzer durchs Bauklotzland, wo Ihr springfreudige Glasmurmeln und Legosteine-Barrikaden aus dem Weg räumt.

Feucht-fröhlich stürzt Ihr Euch in die endlosen Fluten der Badewanne. Anstelle eines wohltuenden Badeausflugs liegt harte Knochenarbeit vor Euch: Erst klettert Ihr mit Saugpfropfen an Händen und Füßen den glatten Wanntrand hinauf, um ein Seifenstück von der Ablage ins Wasser zu befördern. Danach bringt Ihr die Seife zum Schäumen und steigt in einer Blase zu den Handtuchablagen auf.



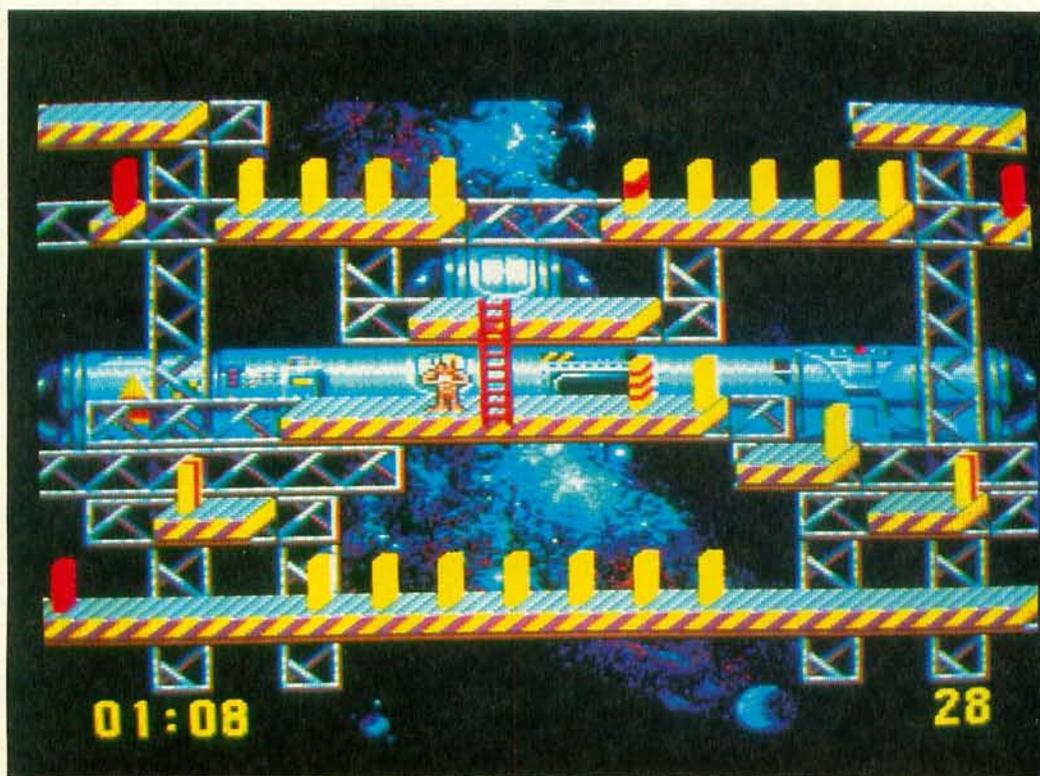
Allround-Talent Harley besitzt einen Panzerführerschein, ist Sprengmeister und hält sich an die gewerkschaftlichen Pausenzeiten (oben l.)

Spieltyp:

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Testversion von: **Allan**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue, High-Score-Liste**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **130 Mark**

**72%**  
 Grafik  
**42%**  
 Musik  
**50%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**



Pushover bringt Eure grauen Zellen mit Dominostein-Sturz zur Weißglut

super

Pushover zählt für mich ganz klar zum Spitzentitel unter den vielen Geschicklichkeits-Grübeleien. Das Spielprinzip ist einfach und schnell durchschaubar. Die Aufgaben, die sich die Programmierer ausgedacht haben, erreichen jedoch schnell den Hirnkrampf-Quotienten höherer Lemmings-Level. Erfreulicherweise haben die Entwickler das Spiel nahezu 1:1 der erfolgreichen Computer-Version nachempfunden. Sogar die Paßwörter sind gleichgeblieben. Pushover zeichnet sich neben den witzigen Animationen der Ameise und den schönen Hintergründen auch durch prima realisierte Musik-Themen aus. Die Musikstücke sind durchweg melodios und gehen Euch nie auf die Nerven. Für Grübel-freaks, die Lemmings durchgezockt haben und auf der Suche nach neuem Futter für ihre grauen Zellen sind, ist Pushover ein Muß.

SUPER NINTENDO



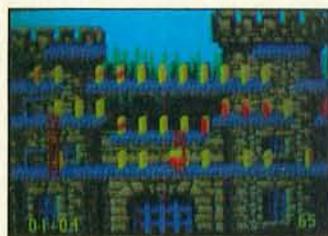
## Panik-Domino Pushover

Vermutlich hat jeder von Euch schon einmal Dominosteine aufgereiht, den ersten Stein angeschubst und dann zugesehen, wie die mühsam aufgestellten Reihen in einer Kettenreaktion in sich zusammenfallen. Auch G.I. Ant, dem Ameisen-Helden aus Pushover, ist das der liebste Zeitvertreib.

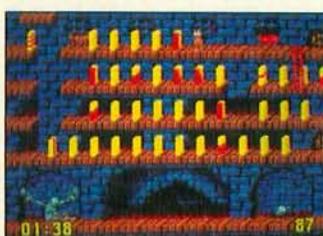
Doch es geht um mehr: Der bärenstarke Ameisensoldat ist auf der Suche nach Geldbündeln, die sein Vorgesetzter "Captain Rat" verloren hat. Um ein Bündel der Moneten zu finden muß G.I. Ant zehn Levels meistern, in denen Dominosteine auf Plattformen verteilt sind. Die Ameise versucht innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zum Ausgang des Levels zu gelangen. Davor müssen jedoch alle Dominosteine ordnungsgemäß umfallen. "Ordnungsgemäß" bedeutet, daß G.I. Ant nur einen Stein anstoßen darf, und dieser so-

genannte Auslösestein als letzter umfallen muß. Nur in seltenen Fällen stehen die Steine bereits so, daß Ihr sie nur anstoßen müßt – selbst dann drängt sich die Frage "Welcher Stein löst die Kettenreaktion aus?" auf. Meist sind die Steine vorher umzustellen, da sie unterschiedliche Eigenschaften haben: Es gibt Stopper, die nicht

umfallen, Teiler, aus denen zwei Steine werden, Explodierer, Dauerläufer, Verzögerer, Brückenschläger, Verschwinde-Steine und Flieger, die sich der Schwerkraft entgegengesetzt verhalten. Um's so richtig schwer zu machen, dürft Ihr in späteren Levels einige Steine erst nach dem Anstoß umstellen. Außerdem tickt erbarungslos das Zeitlimit und Ihr habt kaum Zeit, Euch einen Level in Ruhe anzusehen. Oft sind etliche Versuche nötig, bis Ihr G.I. Ant zum Ausgang und damit zu der gesuchten Knete steuern könnt.



Im Pausenmodus erhaltet Ihr einen Überblick über die Steine. Alle zehn Levels wechseln die Hintergründe und Musik



Spielertyp:

Hersteller: Ocean  
Testversion von: Traumfabrik  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Continue, Paßwort  
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 120 Mark

45%

Grafik

72%

Musik

42%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**



*Ganz schön dreckig: Dieses Monster wirft mit Schmutz und Schlamm nach Euch.*

**gut**

Warum immer mit muskelbepackten, schwerbewaffneten Söldner-Helden durch den Schlitzaugen-Dschungel eines südostasiatischen Landes stolpern? Natsume zeigt, daß es auch anders geht: Man nehme eine hübsche Heldin, stelle ihr einen liebenswerten Teddybären an die Seite und schicke die beiden in eine atmosphärische Kleinkinderwelt, die vor witzigen Gestalten überläuft. Zu den sauber gezeichneten und animierten Sprites gesellen sich abwechslungsreiche Gelände: Hier streift Ihr durch einen Wald (oder ertrinkt in einem idyllischen See), dort scheuchen Euch die Knochenwerfer durch den Sumpf. Wem das noch nicht reicht, den bringen zumindest die Endgegner zum lachen: Wer auf niedliche Action-Spiele mit drolligen Helden, unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus und guter Fernost-Musik steht, ist mit *Kiki Kaikai* bestens bedient. **ak**

## Gemischtes Doppel **Kiki Kaikai Ninja**

Auf der PC-Engine wurde aus dem Actionspiel mit dem neckischen Namen *Kiki Kaikai Ninja* eine unspielbar harten Nuß, nun versucht sich die Umsetzungs-Abteilung des renommierten Automaten-Herstellers Taito an einer Super-Nintendo-Version. Wie beim Original steuert Ihr eine von zwei Spielfiguren: Entweder Ihr geht mit einem kleinen Mädchen auf die Reise oder Ihr bemüht deren Teddybär. Beide Figuren treten auf Wunsch auch gleichzeitig auf, marschieren aber mit verschiedenen Eigenschaften an den Start. Das Mädels wirft mit Scheckheften (oder sind's doch Rasierklingen?), der kleine Teddy verteidigt sich mit seinen Spielbällen. Hinzu kommen ein Fächer, mit dem die Dame Schüsse abwehrt und der wuschelige Schwanz des Partners. Auf dem Weg durch die vertikal wie horizontal scrollende Märchenlandschaft, die von oben dargestellt wird, kreuzen allerlei Fabelwesen Eu-

ren Weg: Aufgebrachte Hexenbesen hüpfen aus Erdlöchern, anderswo rücken schneidige Tannenbäume heran. Auch die Endgegner kommen aus der Ecke "verrückt, aber niedlich": Im ersten Level paßt Euch ein herumwirbelndes Monster ab, das mit Dreck wirft und spuckt, Level zwei konfrontiert die Helden mit einem lebendigen Zuckerrohr, das aus dem Boden

aufsteigt und Zuckerrüben schleudert. Mit Extras (Streuschuß, größeres Kaliber und Schutzschild) beseitigt Ihr die Halunken schneller, dafür habt Ihr auf den begrenzten Vorrat an Energie-Heizen und das Zeitlimit zu beachten – außerdem befördert Euch jedes Continue zurück an den Anfang des jeweiligen Levels.

Eure Mission wird zwischendurch erklärt: Wenn Ihr einen Endgegner ausgelöscht habt, stimmen bunte Zwischenbilder mit japanischen Untertiteln auf die kommenden Strapazen ein.



*Zu zweit sind sie stark: Das Mädels und ihr knuffiger Teddybär gehen auf die Jagd.*

Spieltyp:

Hersteller: **Taito**  
 Testversion von: **Galaxy**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
 Features: **Continue, 3 Schwierigkeitsgrade, Musikmenü**  
 Geeignet für: **Anfänger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **130 Mark**

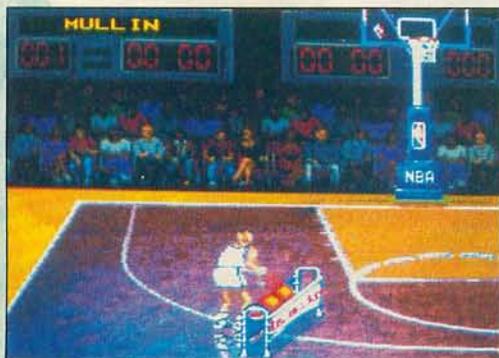
**69%**  
 Grafik  
**70%**  
 Musik  
**71%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **70%**



Pausenfüller

## NBA Allstar Challenge



Chris Mullin glänzt beim Dreipunkte-wettbewerb

Mit der begehrten NBA-Lizenz wartet das neue Basketballmodul aus dem Hause Acclaim auf. Neben den Original-Teamnamen ist von jeder Mannschaft ein berühmter Basketballstar mit Konterfei und Individualstatistik vertreten. Gespielt wird One-on-One – zwei Dunk-Künstler treten gegeneinander an. Ist kein zweiter menschlicher Korbjäger zur Hand, übernimmt der Computer den Part des Gegners. Die größte Herausforderung ist die One-on-One-Meisterschaft: Hier treten Ihr im K.O.-System nacheinander gegen sieben Superstars an. Daneben könnt Ihr drei weitere Basketballvarianten bestreiten: Bei Freiwurf- und Dreipunktewettbewerben sind Koordination und Konzentration gefragt. Ein besondere Aufgabe für Ballzauberer ist der Horse-Shootout. Um zu gewinnen, solltet Ihr die Würfe Eures Gegners imitieren und ihn mit spektakulären Körben vor unlösbare Aufgaben stellen.

geht so

Das Spielchen Eins-gegen-eins wirkt in der Zeit der superschnellen Sportspiele

etwas antiquiert. Deswegen hat der Hersteller auch die anderen Spielmodi mit auf das Modul gepackt – leider motivieren auch diese nur kurzzeitig. So liebevoll Grafik und Soundeffekte auch gestaltet wurden, einen Ersatz für spannende Sportschlachten bieten sie nicht. Trotzdem ist *NBA Allstar Challenge* ein Spiel, das Ihr von Zeit zu Zeit aus der Schublade kramt. Habt Ihr einen Mitspieler zur Verfügung, lohnt sich die Anschaffung, Solospieler sollten sich an "ausgewachsene" Basketballspiele halten. iz

Spieltyp:   

Hersteller: LJN  
Testversion von: Acclaim  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Spielmodi

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

65%  
Grafik  
23%  
Musik  
35%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 59%



Schauerlich, aber gut: Der Super-Nintendo-Flipper

## Jaki Crush

Eigentlich hatte ich einen Flipper namens "Super Devil Crush" erwartet – woher der geänderte Name kommt und wie eine geplante deutsche Version heißen wird, steht noch nicht fest.

Das Spielfeld des teuflischen Flippers scrollt mit der Position der Kugel. Trefft Ihr eine der monströsen Bonushöhlen, wird der Ball auf ein anderes Spielfeld teleportiert, auf dem Ihr um Extra-Punkte flippert. Kullert die Kugel aus diesem Feld, spuckt sie das Bonusloch wieder auf den "normalen" Flipper. Durch das sich verändernde Spielfeld und die vielen Bonus-Flipper wird *Jaki Crush* nicht so schnell langweilig. Die abgedrehten Musikthemen sind Geschmacksache: Wir in der Redaktion sind mal wieder geteilter Meinung. Abgesehen davon ist *Jaki Crush* gut spielbar und abwechslungsreich, aber schwächer als die Mega-Drive-Variante *Devil Crash*. jb

Spieltyp:   

Hersteller: Naxat  
Testversion von: Galaxy  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
Ca.-Preis: 120 Mark

66%  
Grafik  
53%  
Musik  
61%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 64%



Langeweile pur

## Dirty Challenger

Wer sich keine teure Lizenz für ein Spiel rund um's Catchen leisten kann, der schafft sich einfach eine eigene Liga. Mit einem Kampfsportler in Metallrüstung prügelt Ihr Euch mit gefährlichen Profiringern aus allen Teilen der Welt. Ich kann nur sagen: Macht Euch mit *Dirty Challenger* die Finger nicht schmutzig: Die Kullisse ist nett, alle anderen Grafiken erinnern aber ans düsterste 8-Bit-Mittelalter, während die Kämpfer unter fortgeschrittener Einfallslosigkeit leiden. Wie Ihr einen der regungslosen Kontrahenten steuert, bleibt auch nach minutenlangem Feuerknopfgetrommel schleierhaft – vielleicht kommen Japaner, die die Anleitung des Importspiels checken, damit klar. iz

Spieltyp:   

Hersteller: Teichku  
Testversion von: Flashpoint  
Anzahl der Spieler: 1 bis 2  
Features: Continue

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

39%  
Grafik  
33%  
Musik  
19%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 20%

# MAIL O MANIA



## THEMA RAUBKOPIE

**M**it Interesse habe ich den Brief von C. Littawe in Ausgabe 12/92 gelesen, in dem er sich besorgt über das Auftauchen von Kopiersystemen auf dem Videospielemarkt äußert. Mit Ihrer Stellungnahme bin ich allerdings nicht einverstanden: Dort schreiben Sie zum Beispiel, daß der durch solche Geräte verursachte Schaden nicht ins Gewicht fällt, da sie teilweise garnicht nach Deutschland eingeführt werden dürfen. Das trifft aber leider nicht überall zu – sonst würde wohl kaum ein Importeur in einer bekannten Videospielezeit-schrift für die Kopiersysteme werben. Deutschland gehört neben den USA und Japan zu einem der größten Absatzmärkte für Videospiele. Und da schreiben Sie, daß sich der Schaden im Rahmen halten könnte? Diese Geräte sind meines Erachtens gezielt zur Herstellung von illegalen Kopien entwickelt – wer kommt auf die Idee, Sicherheitskopien von seinen Modulen anzufertigen? Für potentielle Kopierer sieht die Lage wiederum anders aus: Sie leihen sich die Module von Freunden oder aus der Videothek und ziehen schnell eine Kopie. Mittlerweile werden neue Module elektrisch geschützt. Ich frage mich, warum Nintendo oder auch Sega eine solche Möglichkeit nicht im vorhinein

Verstrickte sich der nette Perlweiß-Onkel vor zwei Ausgaben in gewagten Theorien zu *Super Mario Kart*-Importen, stehen Euch jetzt gleich zwei Lösungen zur Auswahl: Entweder schafft Ihr Euch einen Doppel-Adapter namens *AD-29* an, oder – einfacher geht's nicht – stolpert ins Kaufhaus um die Ecke und legt Euch die offizielle deutsche Version von *Super Mario Kart* zu. Ach ja, den *Brief des Monats* könnt Ihr wider Erwarten erst in der nächsten Ausgabe bewundern – durch die Verspätung von *VIDEO GAMES 1/93* wurden bis zur Fertigstellung dieser *MAIL-O-MANIA* noch keine abgedrehten Zuschriften gesichtet.

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion  
**GAMES**

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

durch technisches Know-how unterbunden hat. Denn alleine für die bereits erschienenen, ungeschützten Module würde sich die Anschaffung eines Kopierers lohnen.

Duc Thanh Bui, Hamburg

Über die Gefahr, die von Kopiersystemen ausgeht, sind wir uns vollkommen bewußt. Da die wenigen (und ständig wechselnden) deutschen Importeure bis jetzt nur mit verschwindend

geringen Stückzahlen handeln, hat sich noch kein Spielekonzern, wie z.B. Sega oder Nintendo, juristisch in die Diskussion eingeschaltet. Bis jetzt sind "Magicom" und Konsorten absolute Freakware, da nur Videospiele mit guten Beziehungen zur Cracker-Szene via Modem von US-Boards die neuesten Kopien ziehen – das "Backup"-Argument einiger Kopierer-Anbieter ist, wie Du selbst feststellst, ziemlicher Schwachsinn.

## TRAUMJOB

**I**ch habe Euch vor einigen Monaten schon geschrieben, daß ich mir jede Eurer Ausgaben und auch die *POWER PLAY* zweimal kaufe – ein Exemplar zum Sammeln und das andere zum Aufkleben der Bilder an die Wand meines Zimmers. Als Beweis habe ich Euch die im letzten Brief schon versprochenen Fotos dieser Wand beigelegt. (Danke! die Red.) Ich lese mir jede *VIDEO GAMES* mehrmals durch und kenne mich deshalb gut aus. Die Idee mit dem Quiz in Ausgabe 9/92 fand ich Spitze. Ihr könntet ein solches Quiz ruhig noch einmal bringen – aber dann bitte etwas schwieriger! In meinem letzten Brief habe ich auch geschrieben, daß ich mit einem Freund ein Videospielequiz gebastelt habe. Wir haben mittlerweile satte 358 Fragen zusammen. Allerdings quält mich noch eine Frage: Welche Voraussetzungen braucht man, um bei Euch Redakteur zu werden? Ich bin auf dem besten Wege zum Abitur und würde wahnsinnig gerne *VIDEO GAMES*-Redakteur werden!

Oliver Förschner, Oettingen

Ich möchte von Euch alles Wissenswerte über Euren Beruf erfahren (was man alles zu tun hat, auf welche Fächer großer Wert gelegt wird, ob man besondere Fähigkeiten braucht, wie lange die Ausbildungszeit

dauert...). Bitte schreibt mir soviel über Euren Job wie nur möglich, ich meine es wirklich ernst! Der Beruf ist nämlich genau das richtige für mich. Ich habe mir auch schon Gedanken darüber gemacht, ob ich mein Praktikum in so einem Betrieb wie Eurem machen sollte. Wenn ich daran denke, die aktuellen Spiele von jeder Konsole zu testen und darüber berichten zu dürfen – WOW!!! Aber auch die Leserbriefe und die Tips und Tricks zu bearbeiten, müßte großen Spaß machen. Also, nehmt meinen Brief bitte ernst und schreibt mir alles Wissenswerte (Übrigens: Wie nennt man Euren Beruf eigentlich genau?).

Alfonso Cipolla, Bretten-Diedelsheim

Auch wir VIDEO GAMES-Redakteure sind ganz normale Menschen – jedoch mit einem (noch) nicht ganz alltäglichen Job. Was uns von Normalsterblichen unterscheidet sind jahrelange Erfahrungen im Videospielebereich, publizistische Interessen und die Tatsache, daß wir unser Hobby zum Beruf machen konn-

ten. Wer sich mit elektronischen und interaktiven Medien auskennt, ein Joypad von einer Maus unterscheiden kann und den Umgang mit internationalen Kontakten nicht scheut, ist bei uns an der richtigen Adresse. Wer Genaueres über Verhaltensweisen und Umfeld der Spezie VIDEO GAMES-Redakteur wissen möchte, blättert in Ausgabe 12/92 in unserem "Lexikon" auf Seite 74 nach.

## ZU SPÄT

**K**ommen wir gleich zur Sache: Nichts nervt mich mehr, als wenn meine VIDEO GAMES zu spät kommt. Bei ein bis zwei Tagen ist das nichts Weltbewegendes – aber nun warte ich schon eine ganze Woche! Ist Euch bei der Ankündigung von Ausgabe 1/92 vielleicht ein Druckfehler unterlaufen? Ich hoffe für mich und meinen Gesundheitszustand, daß sowas nicht nochmal vorkommt und mein Heft noch vor Neujahr eintrudelt.

Martin Malichi, Hannover

Seit dem 20.12 versuche ich vergeblich Eure Januar-Ausgabe zu bekommen – angekündigt war sie für den 16.12.1992. Warum sind die VIDEO GAMES innerhalb von nur vier Tagen überall ausverkauft?

Ralph Griebmann, Berlin

Ausverkauft?! – Schön wärs'. Durch die Komplettumstellung auf DTP (DeskTopPublishing) und die Modulschwemme des Weihnachtsgeschäftes brach bei uns das große Chaos aus. Redakteure drängten sich vor den Layout-Bildschirmen, und bearbeiteten Ihre Artikel zum ersten Mal am Rech-



ner. Alle paar Stunden brach unser überlastetes Netzwerk zusammen, verschwanden Photo CD's, gescannte Bilder fanden sich auf den unendlichen Jagdgründen böswilliger Festplatten nicht mehr wieder... So lag die VIDEO GAMES 1/93 dreiste drei Wochen zu spät am Kiosk. Abgesehen von der happigen Terminpanne, gehört die Januar-Ausgabe aber zu den schönsten und informativsten VIDEO GAMES-Exemplaren.

kaufen, stehen wir bei vielen Tests vor einem Problem: Nur selten erwähnt Ihr, ob es sich dabei um offizielle oder Import-Spiele handelt. Weiterhin suchen wir schon über zwei Monate nach einer deutschen Version des Spieles Joe & Mac – Caveman Ninja von Data East. Ich habe schon eine Riesensumme vertelefoniert und keinen Erfolg gehabt. Wie kommen wir an das Spiel? Vielleicht wißt Ihr ja die Adresse von Data East, die ich nirgends erfahren konnte, oder eine andere Möglichkeit an das Spiel zu kommen.

Familie Röhle, Herdorf

## FAMILIEN-PACKUNG

**M**ein Mann und ich sind begeisterte Super-Nintendo-Fans der älteren Generation. Auch unsere drei Kinder sind lustige Videospiele. Seit Oktober letzten Jahres lesen wir Eure Zeitschrift und sind sehr zufrieden. Da wir ausschließlich deutsche Spiele für unser Super Nintendo

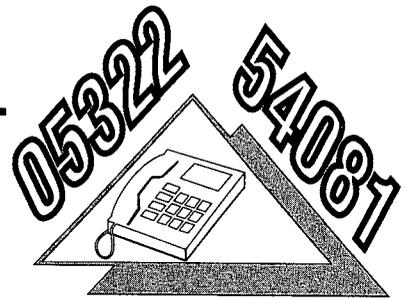
Solange wir nicht darüber informieren ob es sich um einen Import handelt, laufen die Module mittels Doppel-Adapter auch problemlos auf den deutschen Super Nintendos. Trotzdem werden wir in Zukunft alle nichtoffiziellen Titel mit einem "Import"-Stempel versehen. Für geringere Telefonrechnungen sorgt hoffentlich die nächste Antwort: Joe & Mac – Caveman Ninja wird in Deutschland über Softgold in Karst vertrieben.



# 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,-  
"Menacer" Licht-Bazooka US 199,-  
inkl. "Terminator 2"

## Welcome to the next Level:

MEGA CD inkl. 5 Spielen u. 2 Musik CD's a.A.

Diverse Spiele auf CD erhältlich, bitte erfragen

<b>MEGA Drive Spiele</b>	Micky & Donald DT	99,-
	Sonic 2 DT	99,-
	Streets of Rage 2 DT	99,-
	Super Shinobi 2	a.A.
	Turtles Hyperstone DT	a.A.
	NHLPA Eishockey DT	109,-

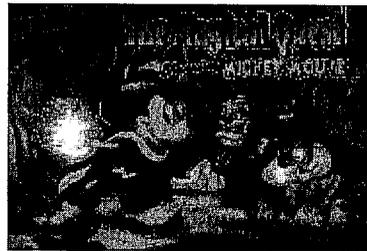


Wir führen ebenfalls  
Master-System und  
Game Gear.

## Nintendo

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm für Super NES:

Joypad QJ Pro, Dauerfeuer 39,-  
RGB-Kabel Scart, Deutsch 59,-  
für brillantes Bild  
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	119,-
Mario Kart DT	99,-
Tiny Toons DT	a.A.
Jimmy Connors Tennis DT	a.A.
Axelay DT	119,-
Super Star Wars	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

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

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



# RAT & TAT



## ZU WENIG POST?

**W**ährend eines Spanien-Aufenthalts ließ ich mich von einem Elektrofachhändler überreden, ein 42-Spiele-Modul für das NES meines Sohnes zu erwerben. In Anbetracht der Spiele-Preis-Relation schien mir der Preis von umgerechnet 200 Mark angemessen. Doch, obwohl der Händler mir ausdrücklich versicherte, daß das Modul auf der deutschen NES-Konsole laufen werde, erlebten wir zu Hause eine herbe Enttäuschung. Beim Einlegen des Moduls erscheint zwar die Liste mit den 42 Spielen, doch außer einem Blinken des Bildschirms rührt sich sonst nichts.

Peter R., J.

Da Urlauber nur höchst selten mit einer Reklamation an den Urlaubsort zurückkehren, nehmen sich die Händler in den Urlaubsregionen oft Freiheiten heraus, die man bei uns schlicht als Betrug bezeichnet. Eine rechtliche Handhabe gegen den Händler existiert leider auch nicht, da es sich bei den Spielen höchstwahrscheinlich um Raubkopien handelt. Aus den asiatischen Schriftzeichen auf der Packung läßt sich entnehmen, daß das angesprochene Modul bestimmt keinen deutschen Sicherheits-Chip enthält. Ist dieser nicht vorhanden, verhält sich das NES so, wie von Ihnen beschrieben (das Bild ist vermutlich nur schwarzweiß). Abhilfe kann eventuell die Firma Game Play in Verl schaffen. Der

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 Videospielssystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

## VERSCHIMMELTE MODULE

**H**aben die Spiele eine begrenzte Lebensdauer? Vermindert sich die Qualität eines Moduls nach ca. 1000 Anwendungen?

Andrea Wipprecht, Berlin

Wie es bei allen digitalen Datenträgern, also auch bei Modulen der Fall ist, bleibt die Qualität unverändert. Höchstens durch verschmutzte oder abgenutzte Kontakte können Fehler im Spielbetrieb auftreten - dann wird das Spiel jedoch nicht schlechter, sondern läuft meist überhaupt nicht mehr. Sollte dies häufiger auftreten, empfiehlt sich eine Reinigung der Kontakte mit einem Kontaktspray (am besten vom Fachmann).

Eingau einer Umschaltung zwischen europäischen, amerikanischen und deutschen Modulen sollte technisch machbar sein. An dieser Stelle nochmal der **Aufruf an alle**: Finger weg von Sammelmodulen: ungewisser Herkunft! Besitz und Handel solcher Module verstößt gegen geltende Urheberrechtsbestimmungen!

sen. Wir haben viele treue Leser, die um einiges jünger sind als Du und die solche "Videospielgesetze" noch nicht überschauen. Selbstverständlich suchen wir nicht nur die Leserbriefe hyperintelligenter Leser für Rat & Tat aus. Daß jüngere Videospieler mehr Probleme mit "Release Dates", Marketingstrategien und den technischen Aspekten ihres modernen Hobbys haben, liegt wohl auf der Hand. Es gibt absolut keine Rechtfertigung, auf Probleme, die Videospielprofis vielleicht banal erscheinen, nicht einzugehen. Also Video-Kids, egal, was Ihr für Probleme mit Eurer Konsole habt - schreibt uns! Keine Frage kann so banal sein, daß sie keine Antwort verdiente.

## IMPORT-BETRUG

**D**aß Ihr nicht genug Leserbriefe erhaltenet, leite ich daraus ab, daß Ihr solche Briefe wie den von M. Schäfer abdruckt ("Sonic auf dem NES? - Mega-Drive-Spiele auf dem Master System?"). Warum kauft sich jemand, der nicht einmal solch banale Zusammenhänge durchschaut, eine solche Fachzeitschrift?

Tim Sobczak, Recklinghausen

Einen banalen Zusammenhang hast Du wohl außer acht gelas-

*Für Nintendo-Geräte gibt es ein spezielles Reinigungsset*



# RAT RAT RAT INTERFACE



## LILA MEGA DRIVE

**Ich habe mir als Zweitkonsole ein japanisches Mega Drive zugelegt. Es ist bereits mit einem 50/60-Hz-Umschalter ausgerüstet. Leider muß ich jedoch feststellen, daß bei 60 Hz die Farbe Rot einen kräftigen Violettstich bekommt (Dies ist besonders ärgerlich, da ich einige RGB-Module besitze, die auf 50 Hz nicht laufen). Ist der Violettstich technisch bedingt, oder kann ein Monitor Abhilfe schaffen?**

Helmut Heiland, Cham

Falls sich der Violettstich gleichmäßig über den ganzen Bildschirm ausbreitet, ist höchstwahrscheinlich das Mega Drive defekt. Zur Sicherheit würde ich (falls verfügbar) ein anderes japanisches Mega Drive am selben Fernseher ausprobieren. Beschränkt sich der Violettstich auf eine bestimmte Zone des Bildes, kann man auf eine fehlerhafte Entmagnetisierung der Bildröhre tippen. Mehrstündige Trennung des TV-Gerätes vom Stromnetz könnte dann Abhilfe schaffen. Die Reparatur eines defekten Japano-Mega-Drives gestaltet sich meist schwierig, da es Sega ablehnt, Importgeräte zu reparieren. Eventuell übernimmt einer der Großhändler die Reparatur.

## VIDEOSPIEL AUF VIDEO

**Kann man, wenn man ein Videospiel spielt, dieses gleichzeitig auf ein Videoband aufzeichnen? Wenn ja, wie?**

Michael Ellner, Reckendorf

Grundsätzlich lautet die Antwort auf Deine Frage "Ja". Die Konsole muß dann allerdings an den Videorecorder angeschlossen werden. Bei Anschluß über die Scart-Buchse oder über Chinch-Buchsen muß der Recorder entweder auf Programm "0" oder "AV" eingestellt sein. Bei An-

schluß über Antenne muß Du erst einen freien Programmplatz mit dem Konsolenkanal belegen. Am Fernseher wird das Programm gewählt, auf dem Du normalerweise ein Video anschaust, dann siehst Du das Konsolenbild und kannst spielen. Ein Druck auf die Aufnahme-Taste und schon wird Dein Spiel aufgezeichnet.

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion  
**VIDEO GAMES**

Hans-Pinsel-Str.2  
8013 Haar / München



# GAMEBOX

**NINTENDO-Games aus der praktischen GAMEBOX**  
Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie den Bengel vom Nachbarn, oder rufen Sie uns an:  
**05 51/48 72 22**

**Unser Angebot des Monats!**

**SNES - Mickey Mouse - dt. - DM 119,90**

**Game Boy- Top Gun- dt. -DM 64,90**

**NES - Mega Man 4 - dt. - DM 94,90**

**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

**GAMEBOX**

**Nintendo® Club-Magazin**

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

Einfach Euren Coupon und 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder - falls Ihr keinen Coupon habt - 4,70 DM in Briefmarken an uns senden.

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

Lieferung: Versandkosten DM 8,- +NN, ab 3 Titel versandkostenfrei. Ladenpreise können abweichen. (Irrtum vorbehalten.)

# Das Einsteiger-Trainings- Erfolgs-Programm

So einfach geht das.

Ein Buch von Markt&Technik - und aus dem  
PC-Einsteiger wird ein informierter  
PC-Anwender. Garantiert!

Eine leicht verständliche PC-Anleitung per Diskette -  
Ihre Wissensbasis für die Zukunft.  
Helmut Sydekum. Die ersten Stunden am Computer.  
1991, 78 Seiten, inkl. 3,5" und 5,25" Disketten  
ISBN 3-87791-199-4



Ihr Grundwissen über Hard- und Software:  
Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe,  
Zusatzgeräte, Funktionsweisen.  
Arthur Dickshus. Rund um den PC.  
1992, 240 Seiten, ISBN 3-87791-268-0



Markt&Technik Bücher- das  
Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Markt&Technik

5202-1

# INTERFACE

## Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Winnie Forster (wi)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb),  
Andreas Knauf (ak), Ingo Zaborowski (iz)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Stephan Enghart (se), Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistentin:** Susan Sablowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

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

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskriptensendungen:** 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  
**Bildredaktion:** Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

**Titel:** Minscape  
**Anzeigenleitung:** Hannelore Schmidt (152)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Auslandrepräsentanten:**

**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

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

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

**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**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

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,  
8000 München 5

**So können Sie die Zeitschrift abonnieren:**

Markt & Technik Abobetreuung GmbH

Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt

Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,  
Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementspreis: öS 420,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,  
Jahresabonnementspreis: 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 Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit

**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler

**Operation Manager:** Michael Koeppe

**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.

## Des Rätsels Lösung

**K**omplexe 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 Mario Land 2 (Game Boy)

Dieter Buchmüller aus Weisweil war der erste, der uns Lösungshilfen zum Game-Boy-Modul *Mario Land 2* geschickt hat. Er beschreibt, wie Ihr die Endgegner ausschaltet:

**Turtle Zone:** Hier wartet ein Tintenfisch auf Euch. Schwimmt nahe an ihn heran, springt aus dem Wasser und dem Tintenfisch auf den Kopf. Achtet besonders auf die kleinen Fische.

**Mario Zone:** Unterschätzt die Schweinchen nicht, sie werden nach jedem Treffer schneller. Das erste rollt, das zweite hüpf, das dritte springt. Am effektivsten ist ein gutes Sprungtiming, schnelle Reaktion und eine Portion Mut.

**Pumpkin Zone:** Stellt Euch auf den mittleren Kessel und wartet, bis die Hexe erscheint. Springt ihr auf den Hut und wieder zurück. Sollte sich der Deckel des Kessels bewegen, geht Ihr zur Seite. Springt nicht zu hoch, sonst erwischen Euch die Stacheln an der Decke.

Ihr seid verzweifelt und spielt mit dem Gedanken, Euch mitsamt Joypad und Spielesammlung aus dem Fenster zu stürzen? Vor diesem folgeschweren Akt solltet Ihr in unserer Tips & Tricks-Rubrik nachschauen: Hier findet Ihr manches Heilmittel gegen Videospieldummer und Game-Over-Paranoia. Wenn nicht, bleibt Euch immer noch der Fenstersturz...

A. J. J. J.

# WIE LÄUFT'S

**W**er die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns und unserer Assistenz unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karten nicht gebrauchen.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit wir nicht tagelang recherchieren müssen, wohin das Geld geht.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Hamster, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu.
4. Tips, die bereits abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht

die Mühe, in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder anderen Magazinen abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Kid Chameleon* sind wir bestens eingedeckt.

6. Schickt uns bitte **keine "Zettelwirtschaften"** mehr. Damit Eure Tips nicht verlorengehen, solltet Ihr sie auf DIN-A4-Blättern verfassen – nicht auf tausend kleinen Zettelchen.

Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark** Belohnung!

Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielösungen und Disketten gehen an:

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

**Macro Zone:** Hüpf sofort rüber nach links und bleibt unter der Röhre stehen. Wenn die Maus auf Euch zukommt, müßt Ihr auf sie springen. Wartet nun auf der linken Seite, bis es das kleine Tier erneut versucht.

**Space Zone:** Dem Space Gremelin springt Ihr auf das Dach seines Raumschiffes. Am besten wartet Ihr oben auf der linken Seite bis er auf Euch zukommt. Habt dabei immer die Halbmonde und die explodierenden Feuerkugeln im Auge. Wenn Ihr ihn getroffen habt, geht schnell zur anderen Seite.

**Tree Zone:** Begebt Euch auf die linke Seite und wartet bis der Vogel auf Euch zukommt. Wenn er wieder nach oben fliegen will, hochspringen, damit er mit seinem Kopf gegen Mario's Beine stößt. Danach springt Ihr auf die andere Seite und wiederholt den Prozeß.

**Der Schloßlevel:** Lauft unter den stacheligen Kugeln her, weicht den Feuergeschossen aus und überspringt gleichzeitig die Wassergräben. Die folgenden Gräben überwindet Ihr mit Hilfe von fliegenden Plattformen. Dabei immer ducken und rechtzeitig auf- bzw. abspringen. Vorsicht, wenn Ihr durch die folgende Röhre geht und in einem scheinbar harmlosen Raum ankommt. Überspringt die Plattform direkt unter dem Fenster, sonst versperrt Euch ein gemeines Fallbeil den Weg. Gleiches gilt für die beiden Räume danach. Nun erscheinen Wassergräben: Die Blöcke, über die Ihr springt, lösen sich kurz nach der Berührung auf. Ihr gelangt zu den Skelettplattformen, die bei Berührung entweder nach unten fallen oder nach oben fahren. Am besten überquert Ihr sie im Laufschrift mit kurzem Absprung. Im folgenden Raum haltet Ihr die B-

030 694 60 43

DIE TRAUMFABRIK

030 694 48 62

040 490 83 94

11 - 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

SPIELE GmbH

11 - 18.30 h Ladentelefon - kein Versand

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 1. Mal geht's hüpfend und springend über den Bildschirm. Und... um 1 Ängeln besser als beim dt. was mit der ersten 2. Teil.

Table listing various game titles and prices under the 'World of Illusion' section.

Table listing various game titles and prices under the 'Über 2000 lieferbare Spiele' section.

Table listing various game titles and prices under the 'Software zum Anfassen' section.

Final Fantasy

Der Klassiker unter den Konsolen-Rollenspielen! Aktualisiert! Eine der jüngsten Spieltitel (hoffentlich) entloren Serie. Leader mit für SNES-Tracks erhältlich.

Table listing various game titles and prices under the 'Final Fantasy' section.

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung ++ Programm komplett in deutsch

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61 Mittenwalder Str. 47

DIE TRAUMFABRIK Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20 Osterstr. 50

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.

Rampart

Die Umsetzung des legendären Automaten auf alle Konsolen und Handhelds ist (fast) vollbracht. Die neuere Bruggeschichte m. Tetris-Zwischenspiel ist schiefeln genial!

Table listing various game titles and prices under the 'Rampart' section.

Himmmlische Preise

Table listing various game titles and prices under the 'Himmmlische Preise' section.

Einfach probieren und Staunen

Table listing various game titles and prices under the 'Einfach probieren und Staunen' section.

Lemmings

Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepasst an eine Joypad-Steuerung. Zeigt den potziigen Selbstmordern, wo's lang geht...

Table listing various game titles and prices under the 'Lemmings' section.

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Himmmlische Preise

Einfach probieren und Staunen

Himmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise 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, Disketten + 3 DM. Bei Vorbestellung -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewährleisten auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quell Buch der Wissenschaften besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluss (21.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.

Taste gedrückt und läuft unter den stacheligen, herabfallenden Stahlsäulen hindurch.

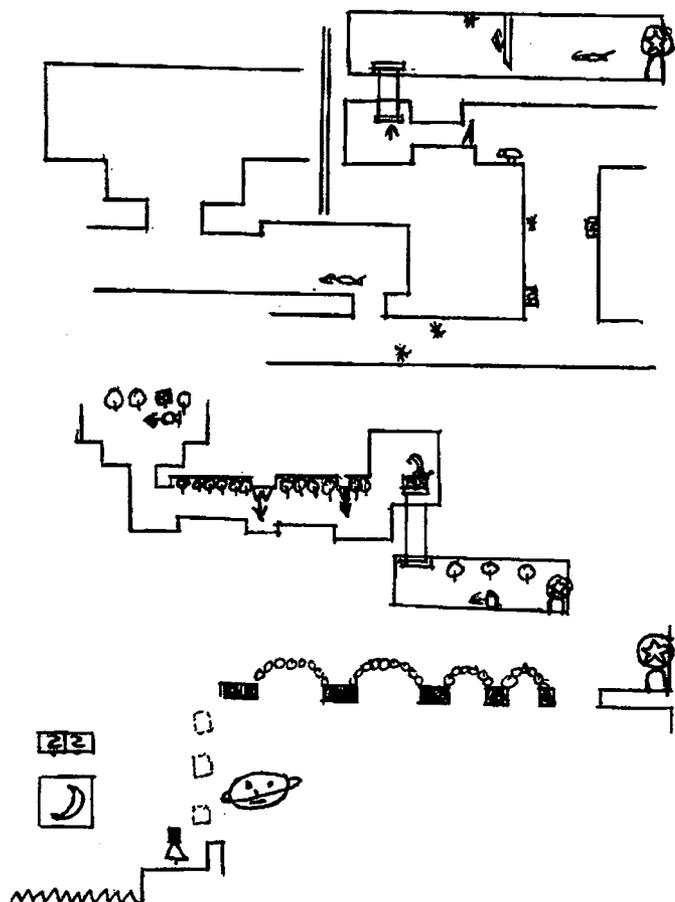
Danach will Euch ein kreuz und quer durch den Raum schwebender Geist an die Hosenträger. Wartet bis er unten ist und springt auf ihn. Nach den nächsten zwei Räumen (und Geistern) müßt Ihr Euch auf den **Obermütz** (verkleidet als Mario) vorbereiten. Wenn der Bösewicht hochspringt und auf den Boden stampft, vibriert alles und Ihr könnt Euch nicht bewegen. Dabei fällt die Deckenlampe herunter, die Euch manchmal trifft. Das Gegenmittel: Sobald er springt, hüpf auch Ihr und landet auf seiner Mütze. Nach drei Treffern läuft er in den nächsten Raum. Folgt ihm und vergeßt das Extra nicht. Der Obermütz

fliegt jetzt an der Decke hin und her. Bevor er zu Boden fällt, bleibt er kurz stehen. Das ist Eure Chance: Springt hoch und hüpf auf ihn. Nach dem dritten Treffer türmt er wieder. Im dritten Aufeinandertreffen hat er sich mit Feuerkugeln bewaffnet und ist mächtig wütend. Wenn er schießt, müßt Ihr sofort über die Feuerkugel springen. Macht noch einen Hopser, damit Ihr seinen Kopf trifft. Kommt ihm jetzt nicht zu nahe, da er sofort wieder schießt. Aufgepaßt und zum Sprung bereithalten: Nach drei Treffern gibt er endgültig auf. Er verwandelt sich und beginnt zu weinen. Anschließend wirft er Euch einen Schuh zu und läuft davon. Das Schloß ist wieder in Mario's Besitz und erstrahlt in neuem Glanz.

Drei Bonuswelten kennt Andreas Krznar aus Erding

## Legende

- \* = Mine
- α = Hai
- α = Fisch
- ∩ = Spitzen aus der Decke
- φ = Zungenköpfe
- ☐ = Bonusblöcke
- ☒ = Durch Wirbelsprung zerstörbare Blöcke
- 1 = hier muß Mario klein sein
- ☐ = unsichtbarer Block
- ⊙ = Eingang zur Bonuswelt



## Chaud-Soft

Gurtenweg 50 CH-3074 Muri/Bern Schweiz

Mo-Fr (ab 17.00 Uhr) Tel./Fax 0041/(0)31/9527304

SNES Capcom Joynt.	178,-	Mega Drive		Neo Geo Pal	640,-
Neul Adapter 60 Hz	55,-	Magnum Set	336,-	Baseball Stars II	290,-
Am.Tennis/NHL 93	109,-	Gynoug	30,-	Fatal Fury	261,-
Lemmings	67,-	Sonic II	73,-	K. of Monsters II	290,-
Star Wars	130,-	Desert Strike	81,-	Mutation Nation	258,-
Streetfighter II DT	116,-	Ghoul & Ghost	64,-	NAM 1975	168,-
Parodius	95,-	Streets of Rage	a.B.	World Heroes	357,-
Super Contra III	115,-	NHLPA Ice Hockey	109,-	<b>Verlangen Sie unsere Gratisliste!</b>	
Zelda III DT	99,-	Thunderforce IV	a.B.		

Jetzt NEU in Essen

GAMESCOPE

NEW  
**rat's**

TEL. 06131-670608

06131-604245

FAX. 06131-670608

SECOND-HAND-GAMES \* MICHAELA THIELER  
COLMARSTRASSE 11 \* 45886 MAINEZ

**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!**

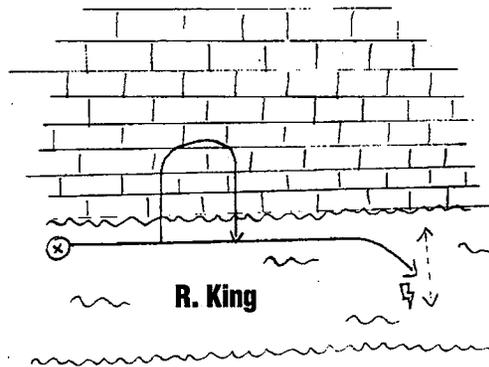
Wir bieten Ihnen für Ihre Gebrauchtspele absolute Höchstpreise.  
Problemloser An- und Verkauf per Post. Wir bezahlen sofort nach Erhalt Ihrer Sendung! Bitte keine Spiele unaufgefordert senden, sondern erst nach telefonischer Absprache.

Wir sind von Montag-Sonntag von 9.00-21.00 Uhr persönlich erreichbar.

**Nutzen Sie Ihre Chance jetzt und sparen Sie einen Haufen Geld!**

## Turtles in Time (Super Nintendo)

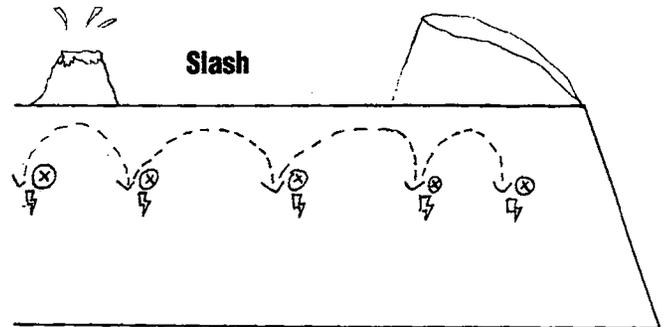
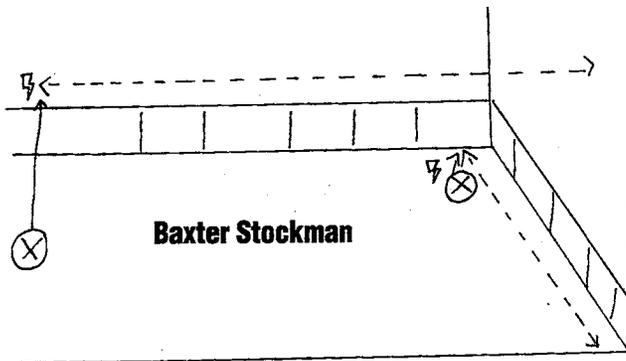
Christoph Balzar aus Amberg hat Taktiken für die Endmotze des neusten Turtles-Spiel herausgefunden. Vorweg: Arbeitet nicht mit der Spezialattacke, da Ihr dadurch Energie verliert.



**R. King:** Geht so weit wie möglich nach oben, wenn der Halunke Tretminen wirft. Schießt er mit Raketen, springt Ihr an ihn ran und schlägt einmal zu.

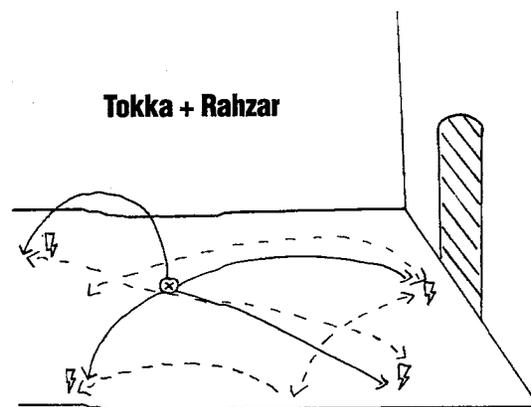
**Tokka & Rahzar:** Hüpf und trifft die beiden Gegner mit einem Diagonaltritt (springen und dann schlagen).

**Shredder (1):** Weicht seinem Fadenkreuz und seinen Zangen aus. Wenn die Möglichkeit be-



**Baxter Stockman:** Wenn er in der Luft stehenbleibt, stellt Ihr Euch unter ihn, springt hoch und schlägt zu. Sobald er auf dem Boden hin und her läuft, drängt ihn in eine Ecke und bearbeitet ihn mit Schlägen. Wenn sein Gewehr zu einem Honigarm wird, benutzt die gleiche Taktik.

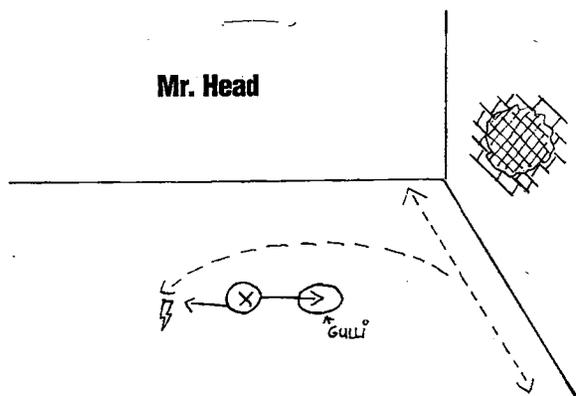
**Mr. Head:** Bleibt immer ein Stück neben ihm stehen und schlägt stur zu. Er wird genau in Eure Waffe fegen. Sobald er an den rechten Bildschirmrand spurtet und mit seinem Maschinengewehr schießt, laßt Ihr Euch in das Loch fallen.



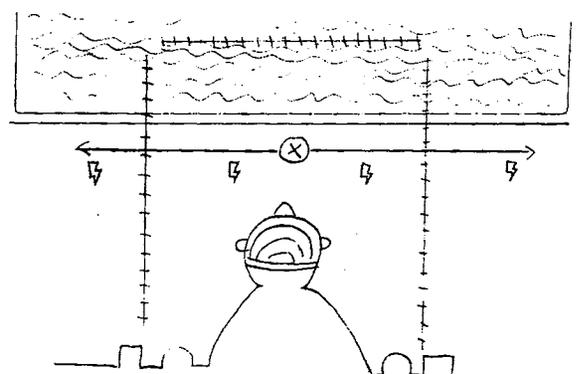
steht, werft Ihr einen Gegner aus dem Bild, damit Shredder verwundet wird. Sollte sein Fadenkreuz doch einmal rot werden, springt so oft wie möglich.

**Shredder (2):** Verprügelt ihn, wenn er geht; sobald er in die Luft steigt und wegfliet, geht über oder unter ihn. Wiederholt das Spielchen, bis er aufgibt. Wenn Ihr das Spiel auf "Hard" durchgespielt habt, folgt der Abspann.

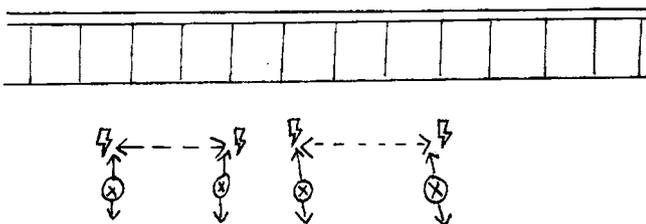
**Slash:** Wenn er in die Luft springt, stellt Ihr Euch neben die Stelle, an der er aufkommt. Kurz bevor er landet, schlägt Ihr solar-



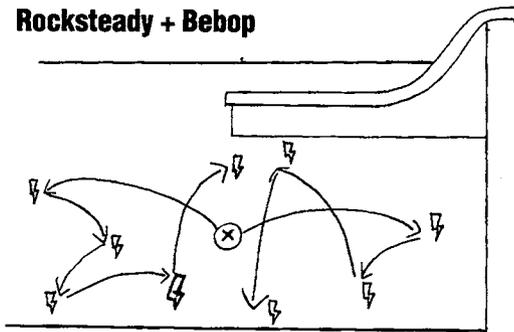
Shredder 1



## Shredder 2



## Rocksteady + Bebop



ge zu, bis er das Zeitliche segnet.

**Rocksteady & Bebop:** Benutzt den Diagonaltritt, um die beiden zu besiegen. Falls Ihr etwas Lustiges sehen wollt, probiert folgendes: Wenn alle beide gleichzeitig kämpfen, lenkt Ihr die Aufmerksamkeit eines Halunken auf Euch und laßt Euch verfolgen. Wenn er schlägt, sollte er seinen Partner treffen. Rocksteady's und Bebop's Waffen verkeilen sich ineinander und die beiden versuchen, sie mit Gewalt auseinanderzureißen.

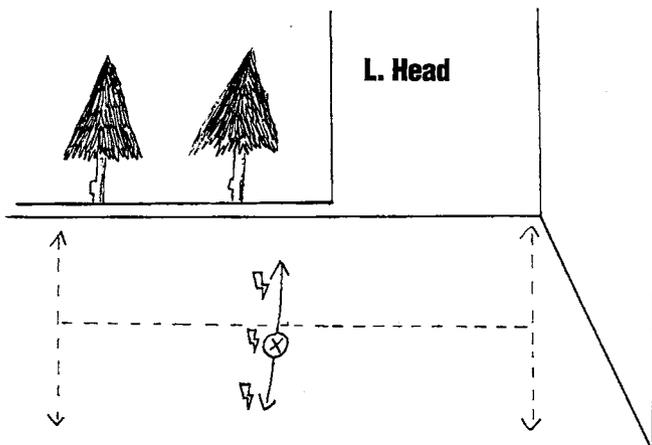
**L. Head:** Sobald er auf Euch zu kommt, bleibt Ihr stehen und schlägt mit einer Spezialattacke.

Sowie er sich duckt, springt Ihr. Wirft er mit Hummern oder Messern, weicht Ihr ihnen aus oder schleudert sie zurück.

**Krang (1):** Schlagt nur zu, wenn er herumfliegt. Schießt er, weicht Ihr aus. Falls er Bomben in die Luft wirft, stellt Ihr Euch so weit wie möglich nach oben, da dort nur wenige Sprengkörper herunterfallen.

**Krang (2):** Stellt Euch auf einen Punkt der Linie, auf der Krang fliegt und tretet auf ihn ein. Wenn er stehenbleibt, lauft Ihr schnell weg. Die kleinen Roboter schlagen Ihr kaputt und versucht, Krang mit einem Diagonaltritt zu treffen.

## L. Head



**Gruppentarif & Nintendo SEGA Stammkunden-Rabatt**

**DIGITAL DREAMS**

Star Wars US, Harley H. Adv., Tom & Jerry, Laufend Sonderangebote!!!

NG: Fatal Fury 2, Super Sidekicks, Gebrauchte Spiele ab 1,30

MD: Lotus Turbo, Amazing Tennis, Neue Spiele ab 49 Mark

Tel. 07141/870814

Digital Dreams, Kieselbergstr. 13-140 Ludwigshafen

**MEGA-DRIVE SUPER-NES PC-ENGINE**

**Game Play** Videospiele-Versand

**GAME-GEAR GAME-BOY KARAOKE**

**Vorsicht beim Hardwarekauf**

Umbau von Mega-Drive das alle(US,Japan)Spiele auf Deinem Gerät laufen. 50/60Hz. engl.Jap.Chip Nur 75 DM

Wonderboy 5 (jp)	29,95
Whip Rush (jp)	29,95
Black Out (jp)	39,95
EA Hockey (felt)	79,95
Holyfield Boxing(dt)	79,95

**Game-Boy**

Pipe Dream (jp)	19,95
O'bert (jp)	29,95
Castlevania II (jp)	39,95
Nemesis II (jp)	39,95

**Game-Gear**

Wall of Berlin (jp)	29,95
Putt and Putter (jp)	29,95
Out Run (jp)	39,95

**Karaoke**

Lemmings (jp)	69,95
Adam's Familie(jp)	89,95
Prince of Persia (jp)	99,95

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  
Echo Mixer ab 99,95  
Profi-Microfone ab 49,95

Game-Island Berlin  
Laden: Donaustr. 51, 1000 Berlin 44  
U-Bahnhof-Rathaus Neur-Köln  
Tel.: 05246/81184 | Tel.: 030/6874545 Fax: /6913838

**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**

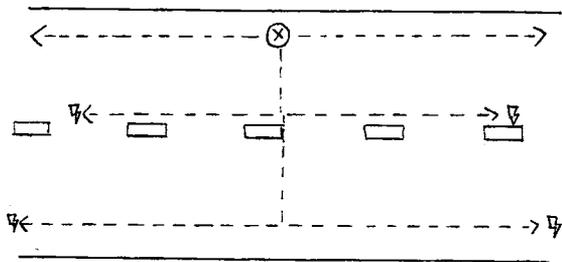
Hofriedenstraße 26 • A-6911 Lochau • AUSTRIA

Tel. 0043-(0)5574-48401 • Fax 0043-(0)5574-48093

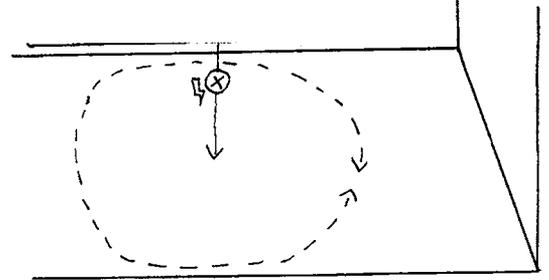
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

## Turtles in Time (Super Nintendo)

Krang 1



Krang 2



## Sonic 2 (Mega Drive)

Das war zu erwarten: Zu *Sonic 2* haben wir Lösungen bis zum Abwinken bekommen. Stefan Quermann aus Werne war einer der ersten Einsender:

### Endgegner-Taktiken

**Emerald Hill Zone:** Wenn Robotnik auf Euch zukommt, springt Ihr auf den hinteren Teil seines Fahrzeugs, rennt ihm hinterher und springt nochmal drauf. Nach dem siebten Treffer schießt er seinen Bohrer ab.

**Chemical Plant Zone:** Springt den Bösewicht vom festen Boden aus an, bis er seinen Behälter gefüllt hat. Rennt unter dem Behälter durch und wiederholt das Spielchen.

**Aquatic Ruin Zone:** Wenn aus den unteren Löchern ein Pfeil kommt, springt Ihr hoch; ansonsten bleibt Ihr stehen. Sobald ein Pfeil in der Wand steckt, hüpfet Ihr auf ihn und von da aus auf den bösen Robotnik.

**Casino Night Zone:** Startet vom Boden aus die Super-Dash-Attacke und springt von der Wand ab, sobald Ihr auf Robotniks Höhe seid.

**Hill Top Zone:** Wenn Robotnik aus der Lava auftaucht, springt Ihr sofort auf ihn. Da der Igel immer

wieder ein Stück hochprallt, trifft Ihr Robotnik achtmal nacheinander. Danach müßt Ihr sofort nach recht oder links springen, um nicht in die Lava zu fallen. Schafft Ihr's nicht, springt ihn an und weicht den Feuerbällen aus, sobald er wieder auf Tauchstation geht.

**Mystic Cave Zone:** Wenn Robotnik herunterkommt springt Ihr ein paar Mal auf ihn und verschwindet, um nicht zerquetscht zu werden. Springt dann von oben auf ihn, bis er sich nach oben bohrt. Jetzt könnt Ihr ihn von unten angreifen, bis er oben angekommen ist. Wiederholt die Aktion, achtet aber auf die herabfallenden Felsspitzen.

**Oil Ocean Zone:** Laßt Euch drei- bis viermal auf Robotnik fallen. Wenn er wieder unten steht und die Spitze aus dem Öl ragt, springt Ihr über ihn hinweg. Weicht den Laserstrahlen aus und wiederholt die Aktion.

**Metropolis Zone:** Wenn die vorderen Kugeln oben ankommen, könnt Ihr Robotnik einmal von unten anspringen. Danach zerstört Ihr den Ballon und wiederholt das, bis seine Ballons alle sind. Jetzt beginnt er, mit einem Laser zu feuern. Springt ihn nochmal von unten an, dann ist er erledigt.

**Sky Chase Zone:** Kein Endgegner.

**Wing Fortress Zone:** Fahrt auf den Plattformen herum und

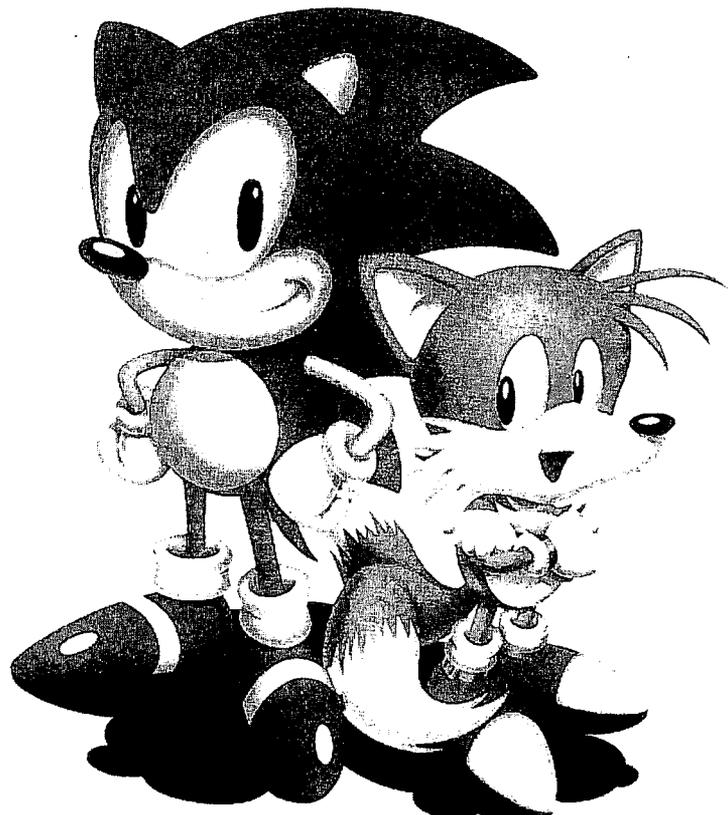
springt den Strahler ein- bis zweimal an, sobald er sich öffnet.

**Death Egg Zone:** Wenn der Metall-Sonic stillsteht, laßt Ihr ihn Euch dreimal auf den Kopf fallen. Rollt er, müßt Ihr drüberspringen. Wenn er auf Euch zukommt, könnt Ihr Euch links zweimal auf ihn fallen lassen und dann drüberspringen. Bleibt in der Mitte stehen, damit er über Euch springt. Springt noch zweimal auf ihn, dann erscheint Ro-

botnik: Achtet darauf, immer über seine Arme an seinen Bauch zu springen. Wenn er Euch den Rücken zukehrt, einfach den Bomben ausweichen. Sobald er mit dem Gesicht in Eure Richtung schaut, springt Ihr ihn einmal an und weicht seinen Armen aus. Nach zwölf Treffern ist Schluß.

### Allgemein

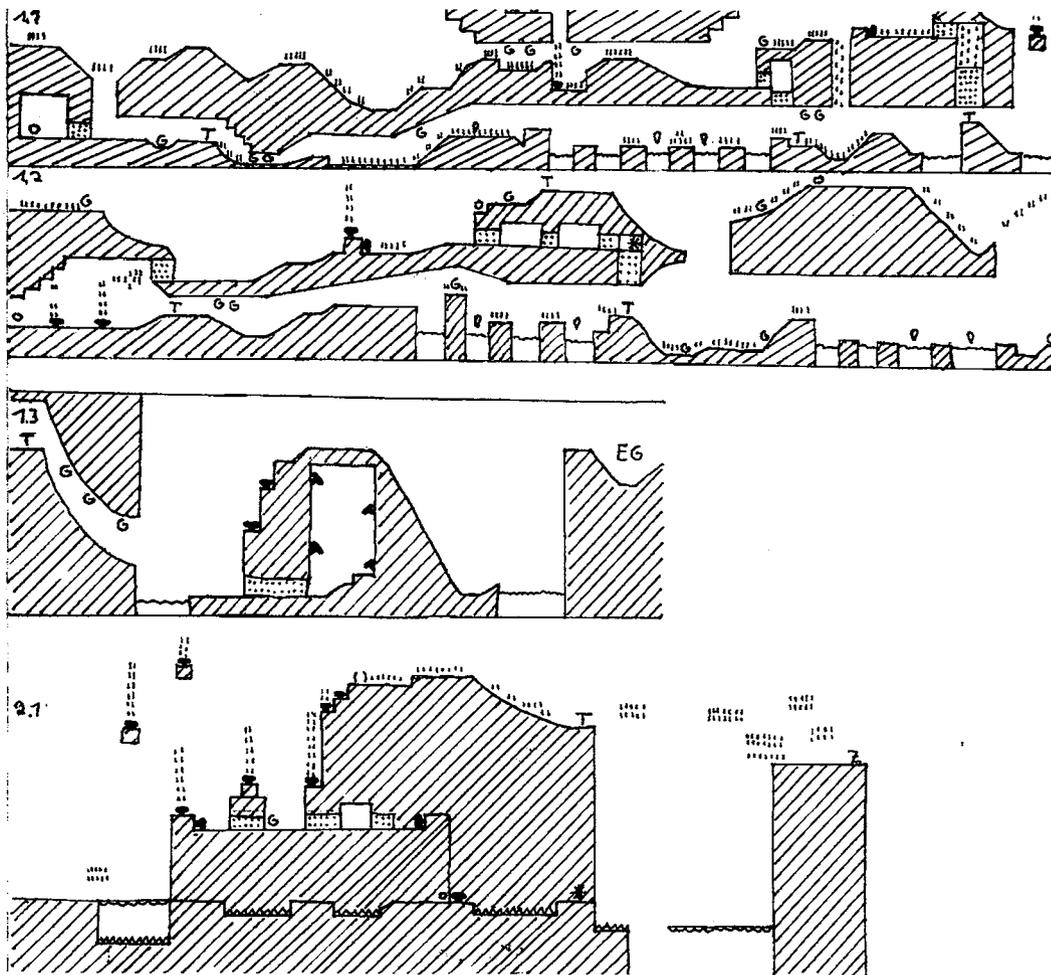
Wenn Ihr es nicht schafft, alle **Chaos Emeralds** zu bekommen,



probiert folgenden Trick: Schaltet vom Titelbild aus in den Option-Screen und startet das Spiel mit Start vom oberen Kästchen aus. Nun sammelt Ihr 50 Ringe und geht zur ersten Laterne. Dort hüpfet Ihr in den Sternring und versucht, den Chaos Emerald zu ergattern. Wenn Ihr es geschafft habt, sammelt Ihr wieder 50 Ringe und geht zur zweiten Laterne. Nach dieser Bonusrunde geht's zur dritten Laterne. Seid Ihr dort fertig, drückt Ihr Reset. Startet das Spiel nun erneut aus dem Option-Screen vom oberen Kästchen aus. Jetzt beginnt Ihr mit, die Ihr zuvor gesammelt habt. Wiederholt's so lange, bis alle Emeralds in Eurer Tasche stecken.

Wie Ihr die Laternen in "Act 1" findet, erklären wir Euch natürlich auch:

**Laterne 1:** Geht den oberen Weg bis zu den Powerschuhen. Zieht sie an, rennt die Wand hoch und springt mit Hilfe des gelben Bumpers nach links oben. Dort steht die erste Laterne.



AKTUELLE HARD- UND SOFTWARE FÜR SUPER NES - MEGA DRIVE - NEO GEO - TURBO DUO - GAME GEAR - GAME BOY - ZUBEHÖR, SUPERSCOPE - MENAGER - JB-KING - ASCII PAD - IMP-BOARD - ACTION REPLAY PRO - ADAPTER...  
 WEITERHIN: TASCHEN - NÜTZEN - T-SHIRTS...  
 ZEITSCHRIFTEN: MEGAFUN - ELECTRONIC GAMING MONTHLY...  
 AUSSERDEM: RGB-KABEL - SEGA-CD - 50/60 HZ-UMBAU MD...  
 ALLE SYSTEME VORFÜHRBEREIT IM LADEN  
 NEUE SYSTEME AB SOMMER '93: ATARI JAGUAR - NEC/HUDSON  
 UND SO WEITER UND SO WEITER...

# JUMP & RUN

## UM ES RICHTIG HERUM ZU SEHEN:

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

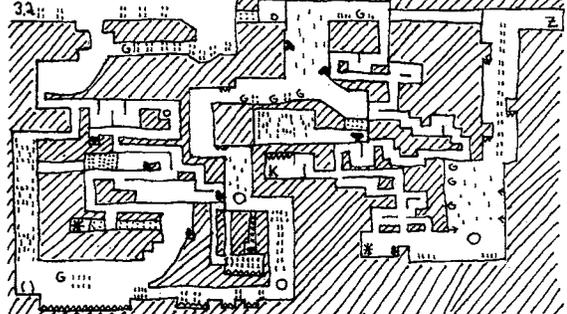
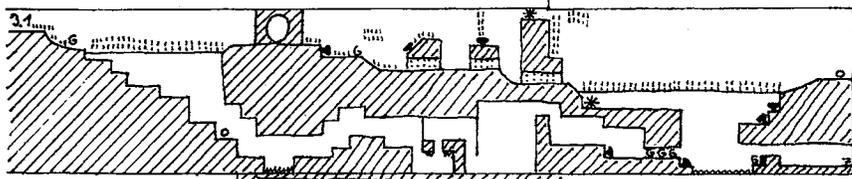
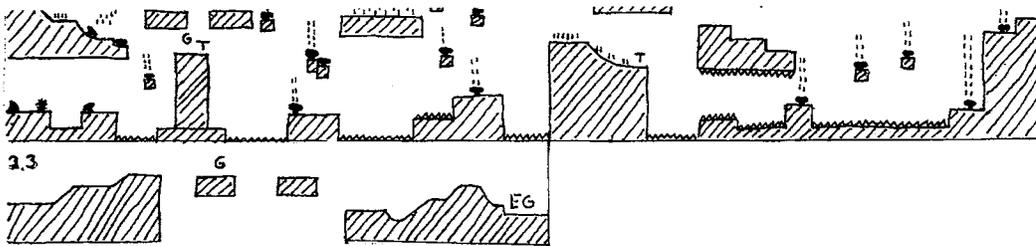
Ebertplatz 2  
5000 Köln 1

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.

# INTERFACE



**Laterne 2:** Laßt Euch von Laterne 1 aus nach rechts fallen. Rennt durch den Looping und den Korkenzieher, springt über den Wasserfall und lauft nach rechts bis zur Laterne.

**Laterne 3:** Rennt von der zweiten Laterne aus nach rechts

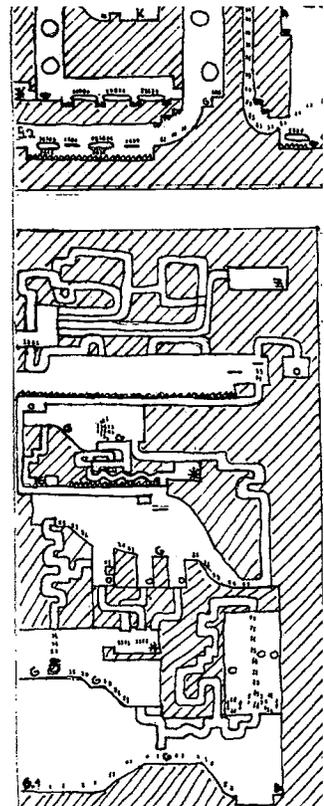
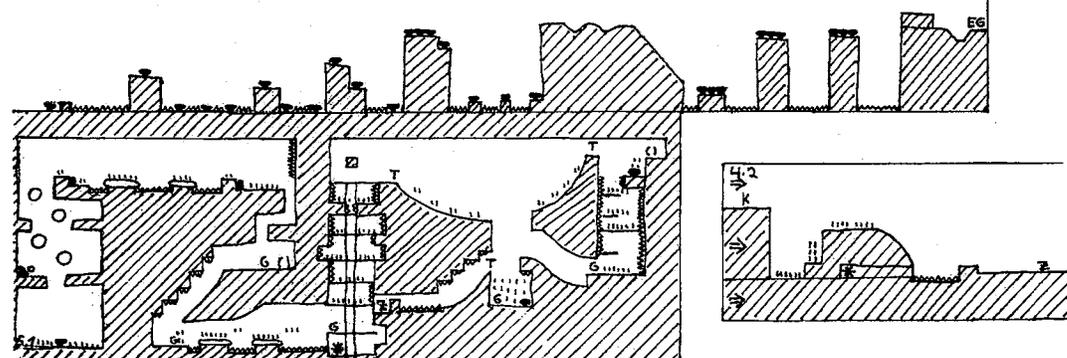
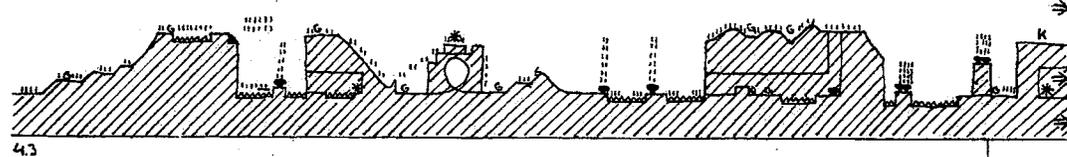
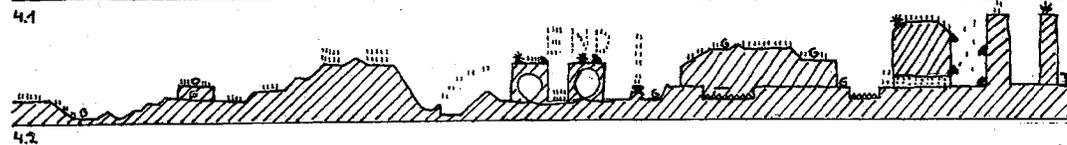
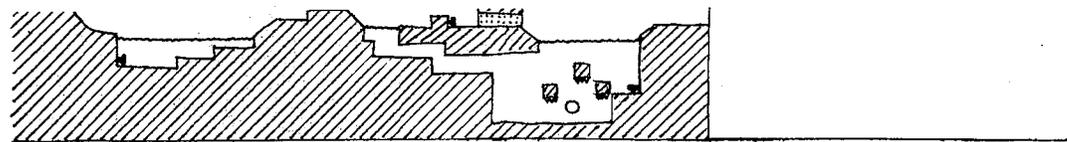
durch die beiden Loopings. Springt von dem ersten schräg aufgestellten Bumper auf den zweiten links oben. Von da aus geht's nach rechts zu dem normalen Bumper. Jetzt über die drei beweglichen Plattformen auf den Looping zur Laterne.

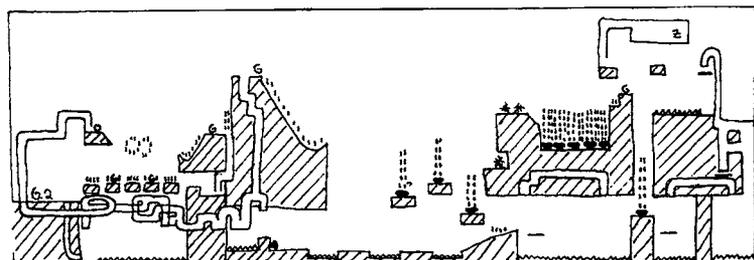
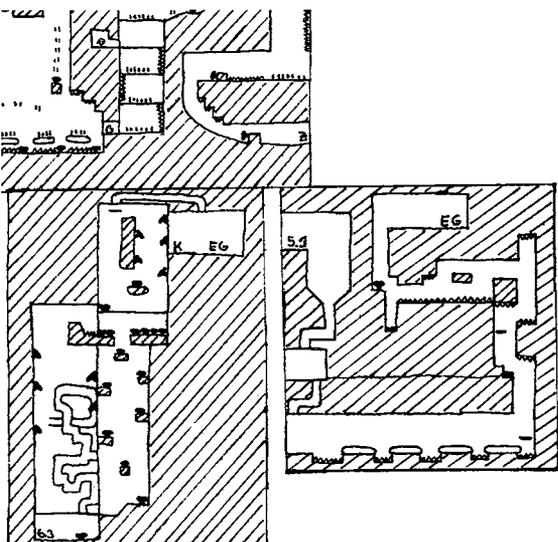
**6. Silver Sonic:** In Bewegung bleiben und nicht unter ihn geraten.

**7. Doktor Robotnik:** Zwölf Treffer müßt Ihr anbringen, bis er den Weg freigibt. Greift ihn einmal an und verzieht Euch in den Untergrund. Nachdem er seine Schau abgezogen hat, attackiert Ihr wieder.

Die geheime **Levelanwahl** hat Kristian Zieger aus Oldenburg gefunden: Wenn das Intro, in dem Dr. Robotnik den lieben Tails entführt, in ganzer Länge zu sehen ist, haltet Ihr beide Feuerknöpfe und die Start-Taste gleichzeitig gedrückt. Im Titel-

bild bewegt Ihr das Steuerkreuz gegen den Uhrzeigersinn, bis ein Klingeln ertönt. Wenn Ihr jetzt nochmal Start drückt, erscheint das Levelanwahl-Menü.



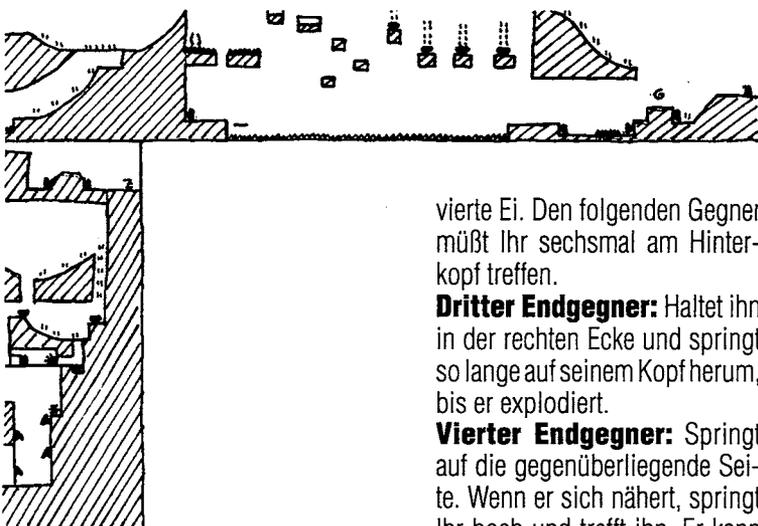


## Sonic 2 (Game Gear & Master)

Benjamin Bunke aus Kirchlinteln hat sich mit dem flinken Igel beschäftigt und uns seine Komplettlösung mit Karten geschickt:  
**Erster Endgegner:** Greift den Ameisenlöwen nicht direkt an;

stellt Euch kurz vor ihm auf die schräge Ebene. Von oben fallen Kugeln herab, über die Ihr springt, damit sie den Gegner treffen. Nach sieben Treffern ist er besiegt.

**Zweiter Endgegner:** Immer in Bewegung bleiben: Zuerst müßt Ihr acht kleine Vögel vernichten, dann fällt Ihr eine Ebene tiefer. Zerstört die drei Eier und die vier angreifenden Vögel, danach das



vierte Ei. Den folgenden Gegner müßt Ihr sechsmal am Hinterkopf treffen.

**Dritter Endgegner:** Haltet ihn in der rechten Ecke und springt so lange auf seinem Kopf herum, bis er explodiert.

**Vierter Endgegner:** Springt auf die gegenüberliegende Seite. Wenn er sich nähert, springt Ihr hoch und trifft ihn. Er kann nur verwundet werden, wenn er sich in eine Kugel verwandelt. Nach acht Treffern habt Ihr ihn besiegt.

# GAME-Island

# Berlin

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44  
 U-Bahnhof Rathaus Neukölln  
 Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

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!

## Beach Games

Jeder 500 'ste Besteller bekommt 1 Spiel nach Wahl Gratis.  
 Jeder 1000 'ste Besteller bekommt 1.111,-DM

### MEGA DRIVE

Streets of Rage 2	94,-
Shinobi 3	a.A.
Mickey & Donald	94,-
Sonic 2	89,-
Talespin	94,-
John Madden 93	104,-
Thunderforce 4	104,-
T2 Arcade	109,-
Might & Magic 3	a.A.
NHLPA Hockey	104,-
Magnum Set	349,-
ca. 90 weitere Mega Drive Spiele auf Lage	

### NEO GEO

Grundgerät	679,-
Art of Fighting	389,-
World Heroes	349,-
Fatal Fury 2	399,-
Super Sidekicks	399,-

### SUPER NES

Super NES RGB	245,-
---------------	-------



Super NES Dr&Mario 298,-	
Super Scope	a.A.
J.B King Joystick	149,-
Pro 5 Joystick	119,-
Mario Kart	98,-
Out of this World	139,-
Star Wars	a.A.
Paradius	a.A.
Roadrunner	119,-
NHLPA Hockey 93	119,-
Desert Strike	119,-
Best of the Best	a.A.
Tiny Toons	a.A.
Tom & Jerry	a.A.
Dragons Lair	129,-

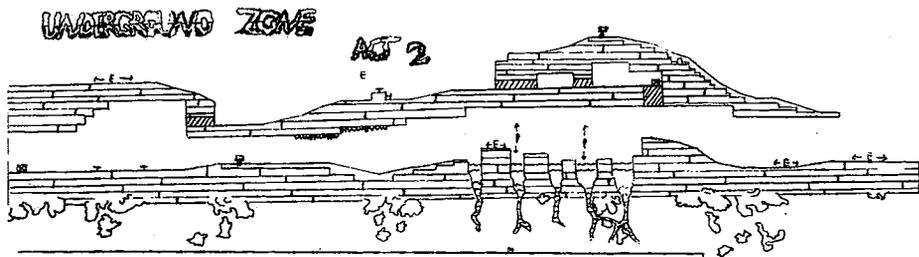
**Am Brenner 3 6972 Tauberbischofsheim**  
**Tel.: 093 41 / 31 21**

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

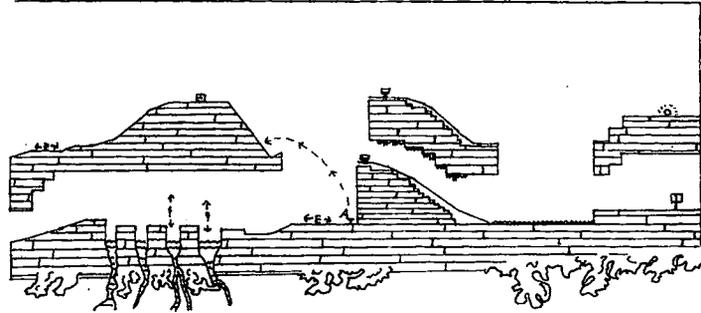
# INTERFACE

**Fünfter Endgegner:** Nachdem er die Wand gerammt hat, trifft Ihr ihn, ohne ein Leben zu verlieren. Auch er verträgt acht Treffer.



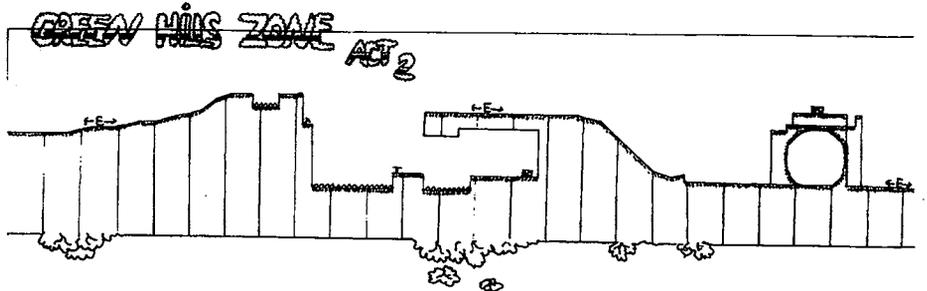
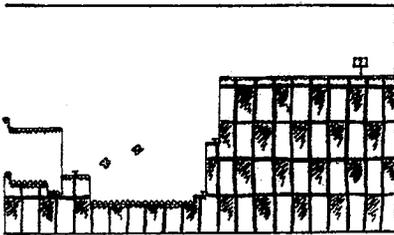
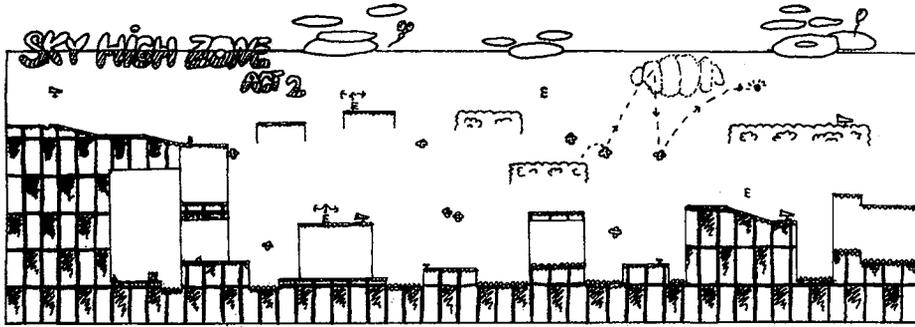
Niels Roggow aus Schwerin beschert Euch einen hilfreichen Tip zu *Sonic 2* auf Game Gear und Master System.

Im ersten Act, der "Under Ground", wählt Ihr den Weg durch das erste Loch und holt Euch den Super-Ring.

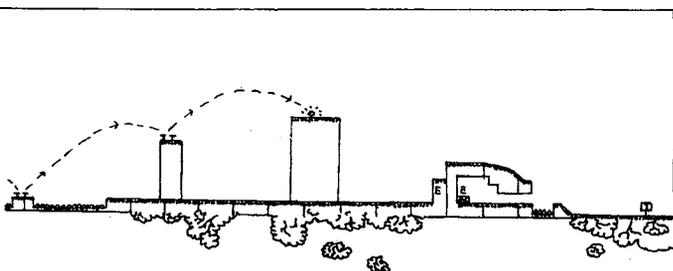
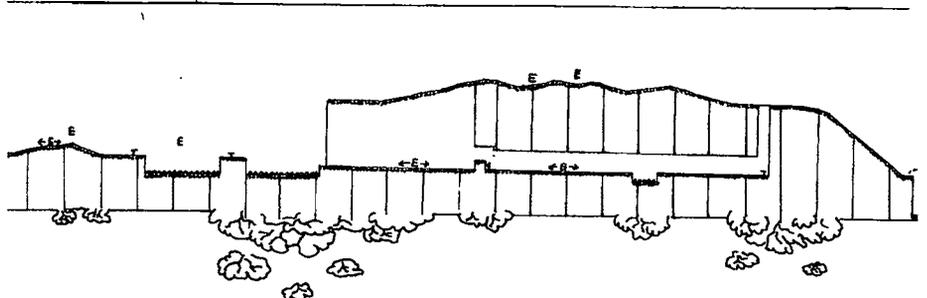


## Legende Sonic 2 (Game Gear und Master System)

I	=	Ring
*	=	Freileben
G	=	Gegner
T	=	Transportmittel
O	=	10 Ringe
()	=	Schild
K	=	Kristall
EG	=	Endgegner Ziel
Z	=	Ziel



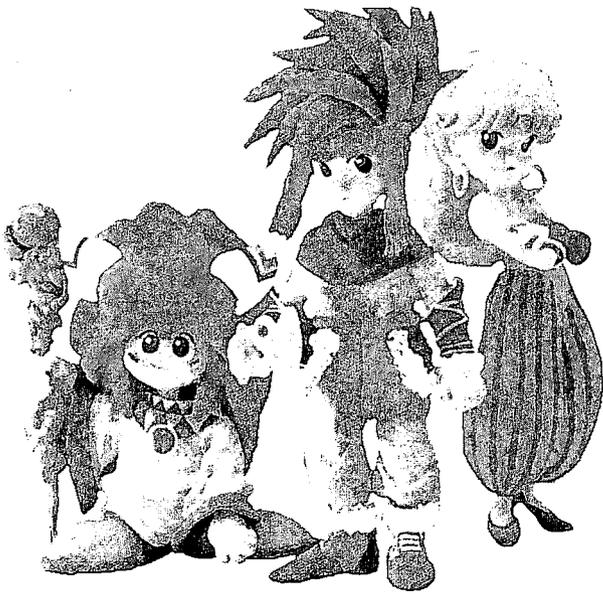
Vergeßt aber nicht, vorher über den Spalt zu springen und das Extraleben am ersten Bumper einzukassieren. Im zweiten Act der "Under Ground Zone" bewegt Ihr Euch der Karte entsprechend - sie zeigt den Anfang des Acts. Um die Doppelkammer mit den Ringen und dem Extraleben zu öffnen, lauft Ihr zurück und kugelt gegen den Bumper. Wenn Ihr die zweite Wand durchbrochen habt, bremst ab, um den Fußboden nicht zu zerstören.



Holt Euch vorsichtig das Extraleben, räumt die Doppelkammer aus, geht zurück und schnappt Euch den Super-Ring. Rollt durch die Wand zur nächsten Ringe-Kammer. Wenn Ihr 100 Ringe beisammen habt, gibt's das zweite Extraleben. Danach laßt Ihr Sonic an den Spitzen an der Decke aus dem Spiel schei-

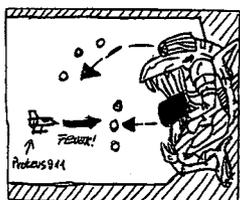
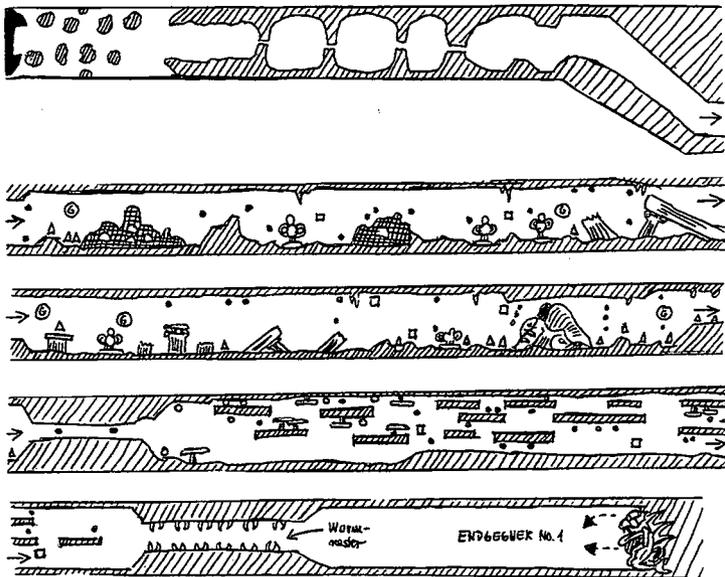
den: Ihr verliert ein Leben und beginnt den Level erneut. Wiederholt das, bis Ihr genug Leben habt (es werden höchstens neun angezeigt, trotzdem könnt Ihr mehr haben).

Zur Underground- und Greenhill-Zone hat uns auch Kristian Zieger aus Oldenburg Karten geschickt.



## Nemesis (Game Boy)

Panik und Aufruhr in der Redaktion: Der böse Manuskripte-Dieb hat wieder zugeschlagen und einige unserer Texte verschleppt. Dabei hat er seine Finger auch in der Tips&Tricks-Rubrik gehabt und kurzerhand den Einleitungstext zum Ballerspiel *Nemesis* mitgehen lassen. So konnten wir leider nicht mehr nachvollziehen, wer uns die Karten zugeschickt hat. Der Betreffende melde sich bitte bei unserer As-sistenz unter der Rufnummer 089/4613-289.



Wenn das Gehirn zerstört ist (black), schießt der Alien seinen Kopf ab und koppelt ihn unten an. Weiche den (Kopf) Lenk-kugeln geschickt aus...

DEMO;  
LEVEL 2

Aktuell  
Innovativ  
Kompetent:

Die  
COMPUTER  
BÜCHER

des

MARKT

&

TECHNIK

Verlages.

Jetzt

im

Handel!\*

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

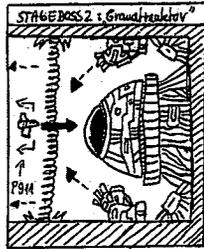
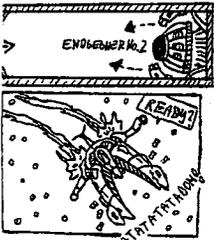
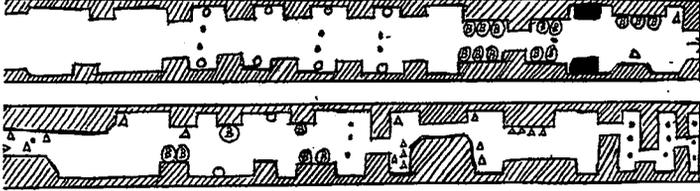
**Markt&Technik**

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm  
für Ihr Programm!

5302

# INTERFACE

## STAGE 2:

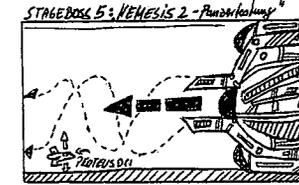
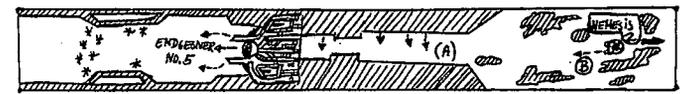
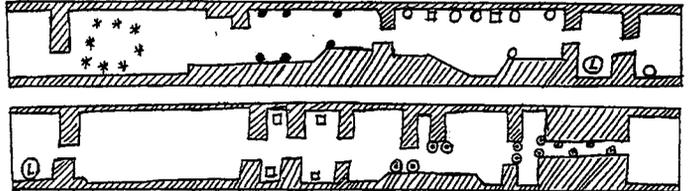


ⓐ = Bonusrektor  
(erst alle Zeichen wie L 1)

Halte gegen sein Magnetfeld und treffe ihn immer in's Auge. Achte auf die Granaten und die Astroblitze die er durch's Bild feuert. Viel Glück.

DEMO; LEVEL

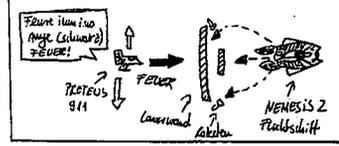
## STAGE 5:



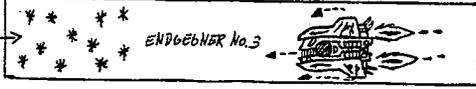
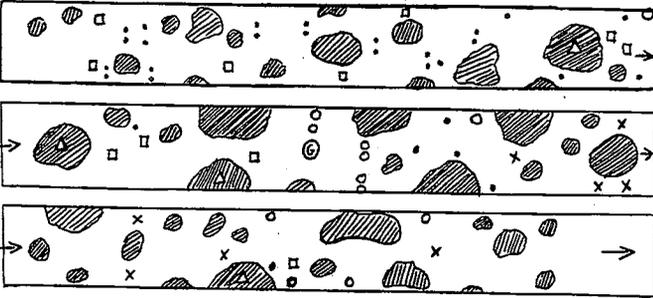
Die Panzerfestung muß in's "mittlere Auge" getroffen werden; achte auf den Powerlaser und die Kreisminen. Wenn die Festung zerstört ist, stürzt die Station zusammen; weiche den Trümmern im ....

Fluchtgang (A) aus und verfolge das Fluchtschiff von NEMESIS II durch das Trümmerfeld. Vorsicht er legt Minen. Weiche ihnen aus und stelle ihn.

## NEMESIS 2: Der letzte Kampf



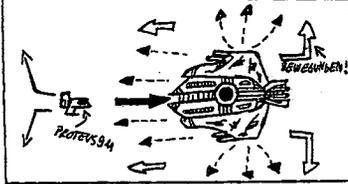
## STAGE 3:



ⓐ = Meteoroidraumschiff  
X = geschossene Meteoroiden  
\* = Geistergegner  
(erst alles wie L 1 + L 2)

DEMO; LEVEL

## STAGE BOSS 3: Panzerkreuzerschwächtschiff



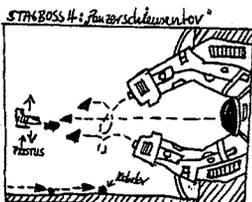
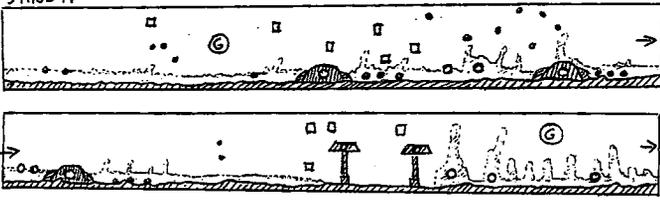
Schieße immer gegen die "Mittelpunktzenerung". Das läßt ihn explodieren. Achte auf den "zer Laser" und die Meteoroiden, die er abwirft... Good luck...

DEMO; LEVEL 4

## COMIC SPECIAL:

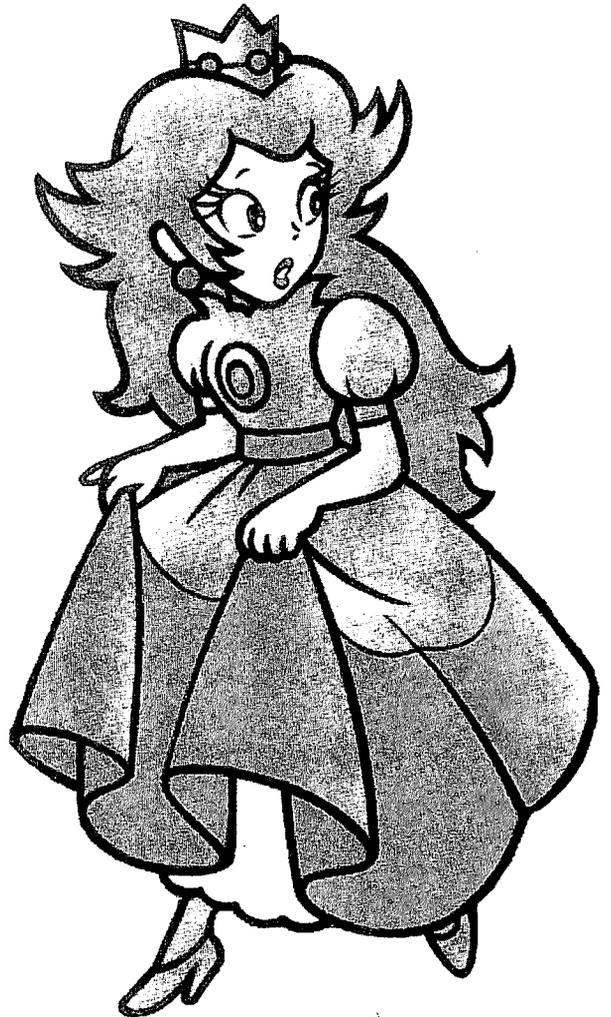


## STAGE 4:



Versuche die Schüsse des Tores zu zerschließen. Achte auf die MiniFlack-roboter, die am Boden rumkriechen. Die Schwachstelle ist die innere Schleuse (schwarz)!!!

DEMO; LEVEL 5



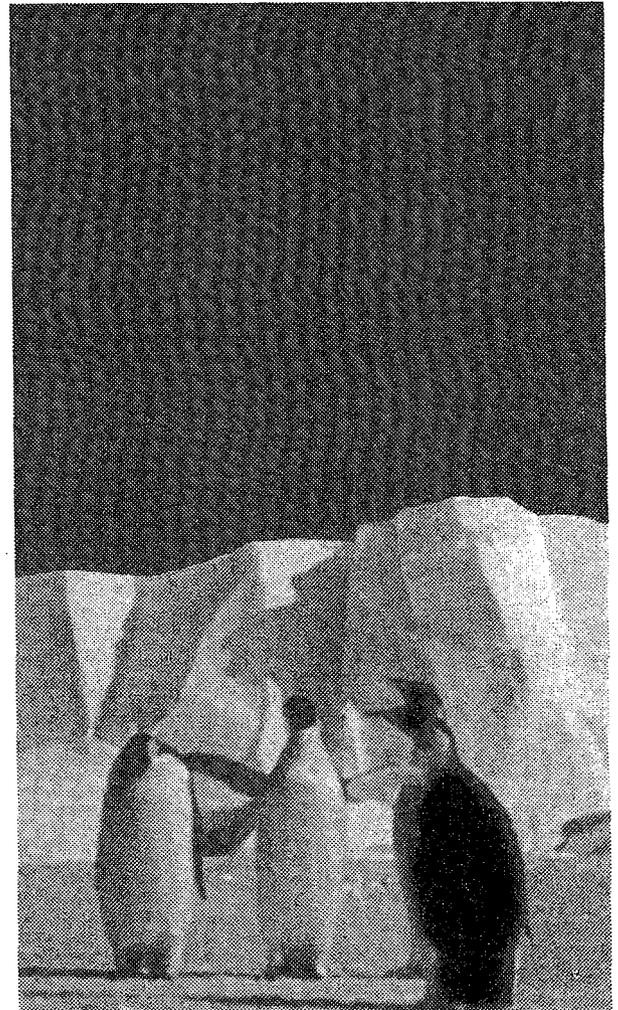
## Flinke Finger

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.

### Carmen Sandiego (Mega Drive)

Eine Latte von 78 Codes stammt von Sebastian Weigelt aus Frankfurt. Ausprobiert hat er sie auf der US-Version des Spiels.

1	GBBBHDB	38	TWHPLKP
2	GMBBJFB	39	XWHPPLP
3	GMBFKB	40	XWJPSMP
4	GPBFHLB	41	XWTPJNF
5	LPBFSJB	42	XWXPMPF
6	XPBFJKM	43	XWXRNRP
7	XPDFLLM	44	XXXRPSF
8	XRDFMMB	45	XXXXRTF
9	XXDENNB	46	FBBBBWP
10	XXGFSPB	47	FHBDXP
11	XXLFDRM	48	FHDBGBR
12	XXXFPSM	49	FHDFHDR
13	XXXGRTB	50	FHDFKGR
14	XXXLSWB	51	GHDFKGR
15	XXXTXB	52	GHGPRJR
16	GBBBGBN	53	GJGPSKG
17	GBHBMDN	54	LJGPDLR
18	GMHBNFN	55	LLGPFMR
19	LMHBWGN	56	LLLPLNR
20	LMJBBHD	57	LLLMPG
21	LMTBNJD	58	LXLNRG
22	LMXBSKD	59	XXLRFSR
23	XMxBJLN	60	XXXRRTR
24	XMxDKMD	61	XXXXSWR
25	XMxNLND	62	DBBHBXG
26	XMXTMPD	63	DBMHNBH
27	XSXTNRD	64	DBPHSDH
28	XTXTPSN	65	DFPHTFH
29	XTXXRTN	66	DFRHXGH
30	XXXXSWN	67	DFXHHHS
31	DFBBBXD	68	DFXKJJS
32	DKBBDBF	69	DKXKKKS
33	DWBBFDF	70	DKXLLLH
34	DWHBLFF	71	DKXXMMH
35	NWHBBGP	72	DLXXNNS
36	NWHFDHP	73	GLXXSPS
37	TWHFKJP	74	LLXXDRH
		75	XLXXPSH
		76	XXXXRTH
		77	JBBBGWS
		78	JMBBHXS



M-S-B-K Hamburg

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!  
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11  
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

Die Antarktis wird ein  
Weltpark für alle.  
Wenn wir Menschen  
draußen bleiben.

## Back to the Future 3 (Mega Drive)

Um einen **Level zu überspringen**, benutzt Ihr die folgende Joypadkombination von Alfred Bublik aus Velden: Nach dem Spielstart Pause drücken, Button A gedrückt halten und das Joypad nach oben, unten, links und rechts bewegen. Schon befindet Ihr Euch im nächsten Level.

## Super Star Wars (Super Nintendo)

Stefan Kiesel vom Videospelversand Digital Dreams aus Ludwigsburg schickte uns zwei wichtige Tips: Um mit **fünf Credits** zu beginnen, drückt Ihr X, B, B, A, Y. Das **Lichtschwert** gibt's nach der Kombination Y, Y, X, X, A, B, X, A. Beide "Verfahren" gleichzeitig funktionieren nicht, eingeben müßt Ihr sie nach dem Einschalten im Menü des Titelsbilds.



## Code geknackt

Täglich erschrecken mich mehrere Kilo Paßwort-Komplettlösungen, die die lieben Kollegen auf meinen Schreibtisch abladen. Trotzdem freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

verwundbar: B und rechts, R und rechts, B und oben, X und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten. Eine kleine Hilfe: Knopf und Richtung gleichzeitig zu drücken, ist nicht ganz einfach. Die Tips funktionieren auch, wenn Ihr den Button gedrückt haltet und dann die Richtung eingibt.

## Devilish (Mega Drive)

Auch hier weiß Videospel-Heroin Ute Braun Rat. **99 Kugeln** bekommt, wer nach dem Start bei der Auswahl der Spieleranzahl gleichzeitig die Buttons A, C und links am Steuerkreuz drückt. Nach erneutem Druck auf Start habt Ihr 99 Kugeln.



## Kirby's Dream Land (Game Boy)

Wenn Euch dieses niedliche Game-Boy-Spiel zu einfach ist, drückt im Titelbild oben, A und Select gleichzeitig. Erscheint die Meldung "Extra Game", drückt Ihr Start. Das Spiel ist nun **viel schwerer**. Wer sich für den **Konfigurations-Modus** interessiert, drückt unten, B und Select gleichzeitig. Nun könnt Ihr Kirby's Power Vitals von 1 bis

6 verändern, die Lebensanzahl von 1 bis 9 erhöhen und ins Soundmenü umschalten (beim "Sound Test" A drücken). Diesen Tip sandte Holger Michel aus Wiesbaden-Naurod ein.

## Ms. Pac-Man (Lynx)

Wenn Ihr während des Spiels den Pausemodus aktiviert und die Tastenkombination A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1 drückt, erscheint ein Blitzsymbol. Mit dem geht das gefräßige Fräulein nach dem Druck auf Button B ab wie eine Rakete – wußte Roger Stettler aus Bilgen.

## Turtles in Time (Super Nintendo)

Als Ergänzung zu unserem Paßwort in *VIDEO GAMES 11/92* hat uns Gerard Koros aus Haslach noch mehr Cheats geschickt. Alle drei funktionieren auf der japanischen Konsole, auf dem US-Gerät klappt nur der erste.

**10 Leben:** Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Ein Klingelzeichen ertönt.

**Stage Select:** Links, rechts, links, rechts, L, R. Ein Klingelzeichen ertönt.

**Boss Select:** Oben, oben, oben, unten, unten, B, A, B. Auch hier ertönt ein Klingelzeichen.

## Dinosaurs (Super Nintendo)

Gerard Koros aus Haslach hat herausgefunden, wie Ihr für kurze Zeit **unverwundbar** werdet. Drückt X und oben, links, A und links, R, rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. Danach ertönt ein Klingelzeichen. Gebt Ihr folgenden Tip dazu ein, seid Ihr für immer un-



## Put'n'Putter (Game Gear)

Jan Prieß hat uns alle Paßwörter für Minigolf-Amateure geschickt.

Loch	Level	Paßwort
3	Beginner	SANAT
7	Beginner	DKGKL
10	Beginner	OATBK
13	Beginner	BKMLD
16	Beginner	LKPKO
4	Master	WBNAU
7	Master	KBQAT
10	Master	PLJKF
13	Master	FLMKF
16	Master	MBZAL

amerikanischen Fassung des Moduls.

Level 1	RPSG
Level 2	CRLF
Level 3	MIBD
Level 4	PLPN
Level 5	SFEG
Level 6	DRMS
Level 7	LTSP
Level 8	RMDF
Level 9	SNBT
Level 10	CICK
Level 11	NPDN

## Snow Brothers (Game Boy)

Alexander Wagner aus Köln hat herausgefunden, wie Ihr die **Level anwählt**: Drückt gleichzeitig nach oben, Select, B und Start. Um **unsterblich** zu werden, drückt Ihr gleichzeitig links-unten, A, B und Start.

## Rolling Thunder (Mega Drive)

Wer auch die zweite Mission erledigen will, sollte die Codes von Alfred Bubilk aus Vilden eingeben. Er erspielte sie auf der

## Time Gal (Mega-CD)

Peter Weiß vom Videospieleversand Fandango hat uns die Paßwörter dieser Mega-CD geschickt:

Jahr	Paßwort
BC 70.000.000	DODZILLA
BC 65.000.000	DINOSAUR
BC 30.000	STONEAGE
BC 1.600	ELEPHANT
BC 44	OSIRITYA
AD 500	HARDWORK
AD 666	DEATHOUL
AD 1.941	WORLDWAR
AD 1.991	LANDMINE
AD 1.588	SOUTHERN
AD 2.001	RECKLESS
AD 2.010	ASTEROID
AD 3.001	MURDERER
AD 3.999	BRANCHER
AD 4.000	STARWARS
AD 4.003	THANKYOU

### ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Console PAL B / RGB Netzteil RGB Cable Joyboard .....	FR 600,-
Console Netzteil RGB Cable 2 Joyboards Memory .....	FR 720,-
Joyboard .....	FR 100,-
Memory Card .....	FR 40,-
RGB Cable .....	FR 40,-

	Verkauf	Ankauf		Verkauf	Ankauf
Alpha Mission II	FR 180,-	FR 75,-	Andro Dunos	FR 255,-	FR 100,-
Baseball Stars	FR 180,-	FR 75,-	Fatal Fury	FR 255,-	FR 100,-
Blues Journey	FR 180,-	FR 75,-	Football Frenzy	FR 255,-	FR 100,-
Bowling	FR 180,-	FR 75,-	Soccer Brawl	FR 255,-	FR 100,-
Burning Fight	FR 180,-	FR 75,-	Trash Rally	FR 255,-	FR 100,-
Crossed Swords	FR 180,-	FR 75,-	Baseball Star II	FR 265,-	FR 105,-
Cyber Lip	FR 180,-	FR 75,-	King of the Monsters II	FR 265,-	FR 105,-
Eight Man	FR 180,-	FR 75,-	Last Resort	FR 265,-	FR 105,-
Ghost Pilots	FR 180,-	FR 75,-	Mutation Nation	FR 265,-	FR 105,-
King of Monsters	FR 180,-	FR 75,-	Ninja Commando	FR 265,-	FR 105,-
Magician Lord	FR 180,-	FR 75,-	Art of Fighting	FR 300,-	FR 150,-
NAM 1975	FR 180,-	FR 75,-	World Heroes	FR 300,-	FR 150,-
Ninja Combat	FR 180,-	FR 75,-	3 Court Bout	FR 300,-	
Puzzled	FR 180,-	FR 75,-	Fatal Fury II	FR 300,-	
Riding Hero	FR 180,-	FR 75,-	Super Sidekicks	FR 300,-	
Robo Army	FR 180,-	FR 75,-			
Sengoku	FR 180,-	FR 75,-			
Super Baseball 2020	FR 180,-	FR 75,-			
Super Spy	FR 180,-	FR 75,-			
Top Players Golf	FR 180,-	FR 75,-			

Tel./Fax Montag-Freitag 13.00 - 18.30 Uhr  
Samstag 8.00 - 11.00 Uhr

Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

### GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 • CH 4104 Oberwil/Basel

Telefon/Fax CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24

# SÖHNKE STORBECK

## VIDEOGAMES

24 Std. Bestellservice  
Beantworter

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

MEGA DRIVE	Super Nintendo Entertainment System
Deadly Moves 119,-	Tinty Toon's US 139,-
Death Duel 109,-	Power Moves US 139,-
Chakan 119,-	Jimmy Connors US 139,-
Risky Woods 119,-	Best of the Best US 139,-
Road Rash II 109,-	Skull Jagger US 129,-
Turtles 119,-	Gods US 139,-
Outlander 119,-	Lethal Weapon US 139,-
Streets of Rage 109,-	Dragon's Lear US 139,-
T-2, Arcade 119,-	Goal US 129,-
Sonic 2 109,-	Parodius jap. 139,-
Ex Mutants 119,-	Firepower 2000 Super Svis 139,-
<b>GAME BOY™</b>	Star Wars US 139,-
Megaman 3 69,-	Monopoly US 129,-
Bonk's Adventure 69,-	Clue US 139,-
Best of the Best 69,-	Warp Speed US 139,-
Alien 3 69,-	Wing Commander US 139,-
	Universal Adapter 49,-

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 Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder jap.) Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen 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

## LHX Attack Chopper (Mega Drive)

Christian Paulus aus Mülheim versorgt Euch mit zwei Paßwortlisten zu diesem kriegerischen Hubschrauberspektakel.

Hubschrauber: Apache Pilot: "Cobra"		Hubschrauber: LHX Pilot: "Tiger"	
<b>Lybien</b>			
AAAAIBA	AAAAQCA	CAAAIFA	CAAQGA
AAAAYDA	AAIAAUC	CAAAYHA	CAIAAQC
AAIAIVC	AAIAQWC	CAIAIRC	CAIAQSC
AAIAYXC	AAIABEE	CAIAYTC	CAIABAE
ACIAJFA	ACIARGA	CAIAJBE	CAIARCE
<b>Vietnam</b>			
ACIAZHA	ACIAJVC	CAIAZDE	CCIABQC
ACIARWC	ACIAZXC	CCIAJRC	CCIARSC
ACIAAME	ACIAINE	CCIAZTC	CCIAATE
ACIAQOE	ACIAYPE	CCIAQKE	CCIAYLE
ACIAA7G	ACIAI9G	CCIAAYG	
<b>Europa</b>			
ACIAV?G	ACIAJNA	CCIAIZG	CCIAQ4G
ACIAROA	ACIAZPA	CCIAY6G	CCIAIBA
ACIAB7C	ACIAJ9C	CCIAJJA	CCIARKA
ACIAR-C		CCIAZLA	CCIABYC
		CCIAJZC	CCIAR4C

## MVP Baseball (Mega Drive)

Roger Brudermann aus Kirch Lindach hat für seine Paßwörter zur US-Version von *Roger Clemens MVP Baseball* eine Belohnung verdient. Hier die Codes zu den Finalspielen, in denen die New York Rebels gegen die Cincinnati Big Cats antreten:

Code	Spiel
CL8BV3 BLBBBB BBBBBL JCBBPS	4. Finalspiel nach drei gewonnenen Finalspielen
GLOFBY FBCBBB BBBBBG JCBB77	3. Finalspiel nach zwei gewonnenen Finalspielen
FL8CV3 C3BBBB BBBBBL JCBBL8	2. Finalspiel nach einem gewonnenen Finalspiel

## Rampart (Super Nintendo)

Die Codes zur Burgenschlacht *Rampart* kennt unser Leser Ingo Döring aus Jülich. Das gewünschte Battlefield müßt Ihr vor der Eingabe des Codes anwählen, da die Codes für "Veteran" und "Recruit" bei gleichem "Game Typ" und Schwierigkeitsgrad identisch sind.

Game Typ: Normal, Battlefield: Recruit/Veteran			
Level	Easy	Medium	Tough
2	BCBCBCBC	BCCBXXBC	BCBBCFCC
3	CDDDXXXC	CWWCRYCC	CWCFRTCC

Game Typ: Super, Battlefield: Recruit/Veteran			
Level	Easy	Medium	Tough
2	BBCXBCBB	BBCXWBBC	BWWDBFBC
3	BDFGDFG	BDFGXGD	BHFFGBBD
4	DFDFDXTF	DFDXWDF	DFDQDFDF
5	BCDFXXBT	BCCBBFDC	BCFBYBCC
6	BBZXTZZZ	BBGTZBFZ	BBZFZYBZ
7	YYDYCCDC	YYCCFYCC	YMYCWCYC
8	BXTBCDDB	BBDFFBTD	QRDDBBBD
9	WWTNWWZ	WWFWDWWW	WBCWZCWW
10	CZCTCZCZ	CZFGWZCZ	CZDFCCZZ
11	BBBZTZZD	BBZDCDZZ	BCWZXCZB
12	CXTXCRCR	CCDWRCDC	CCRCRMCC
13	CDCDXXCD	CDDCDFFD	CZWXDCDD
14	BZBDBXBZ	BZZBZFFZ	BZKLWMZZ
15	HPPYJY	HSWJFPYJ	HWKLLPLJ

## Rayxamber 3 (PC-Engine CD)

Auch hier meldet sich Thomas Lampe aus Braunschweig zu Wort. Wer mit **20 Leben** starten will, wähle im Soundtest Effekt "20" und spiele folgende Musikstücke nacheinander an: 1, 1, 2, 1, 3, 1, 6 und 1. Beendet

wird die Prozedur mit RUN. Wenn Ihr keinen Effekt anwählt und die Musikstücke in der Reihenfolge 1, 1, 2, 1, 3, 1, 6, 1, 1, 1, 3, 1, 9, 1, 7, 1 anspielt, könnt Ihr mittels der Effects 1 bis 6 den gewünschten **Level einstellen**. Diese Prozedur müßt Ihr mit den Musikstücken 7, 1, 6, 1, 1, 1, 8 und 1 beenden, danach RUN.

## Falschmeldung

Unser Tip zu *Super Probotector* in Ausgabe 10 war zwar keine "Falschmeldung", leider funktioniert er aber nur mit der japanischen Importversion des Spiels. Wer Cheats zur deutschen ausgeknobelt hat, schick sie uns bitte sofort zu.

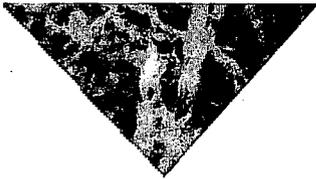


am oberen Bildrand zwei Blöcke. Dazwischen schwebt das "1 Up". Es wird sichtbar, wenn Ihr es mit Zielraketen anschießt.

stahler. Wenn Ihr das Bedürfnis verspürt, **nochmal durch die bereits zerstörten Burgen** des Spiels zu hüpfen, stellt Ihr Euch einfach auf die gewünschte Burg und drückt so schnell wie möglich die Taster R und L abwechselnd.

## Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, wühlt in unserem Fundus von Unendlich-Leben-Cheats und Unverwundbarkeits-Tricks.



## Gates of Thunder (PC-Engine CD-Rom)

Wenn Ihr Interesse an vier versteckten **Extraleben** habt, lest Ihr Euch die Tips von Alfred Bublik durch:

- 1. Level:** Etwa in der Mitte des Levels taucht ein Extraleben zwischen zwei nach unten gerichteten Türmen auf.
- 2. Level:** Hinter den hohen Mauern nach dem ersten Fahrstuhl wartet das Freileben.
- 3. Level:** Auch hier versteckt sich das Raumschiff hinter hohen Mauern. Bevor sich die untere Wand nach oben verschiebt, findet Ihr's.
- 4. Level:** Nach der Szene, in der Ihr nach unten fliegt, erscheinen

## Home Alone (Super Nintendo)

Roland Brüchner aus Hilchenbach hat uns eine Diskette voller Tips geschickt. Auch zur Filmumsetzung von "Kevin allein zuhause", hat er einen Cheat herausgefunden: Wenn Ihr im Pausenmodus das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig Select drückt, kann Kevin beliebig viele **Schläge einstecken**.

## Tom & Jerry (NES)

Roland Brüchner verrät Euch auch, wie Ihr **unsterblich** werdet: Im Titelbild rechts, rechts, oben, unten, links, oben, rechts, unten, B, A, Select und Start drücken.

## Super Mario World (Super Nintendo)

Einen weiteren witzigen Cheat bekamen wir von Stefan Ram-

## Super Mario World (Super Nintendo)

"Auch wenn dies ein Tip zu *Super Mario World* ist, schmeiß ihn nicht gleich weg!" beginnt Eric Ühne aus Bad Lauterberg seinen Brief. In der Tat, einen gewöhnlichen Tip hat er uns nicht geschickt: Stellt Mario in der "Star Road Special" nicht auf einen Stern, sondern auf einen Actionpunkt. Wartet zwei Minuten und die Begleitmusik von *Super Mario Bros. 1* erklingt - aufgemotzt im Sinne der Super-Nintendo-Fähigkeiten.

## Power Sports (PC-Engine)

Hudsons neustes Sportspiel für die Engine verbirgt eine **weitere Disziplin**, die Thomas Lampe aus Braunschweig gefunden hat: Gebt im Trainingsmodus als Spielernamen drei Fragezeichen ("??") ein, schon erscheint sie.

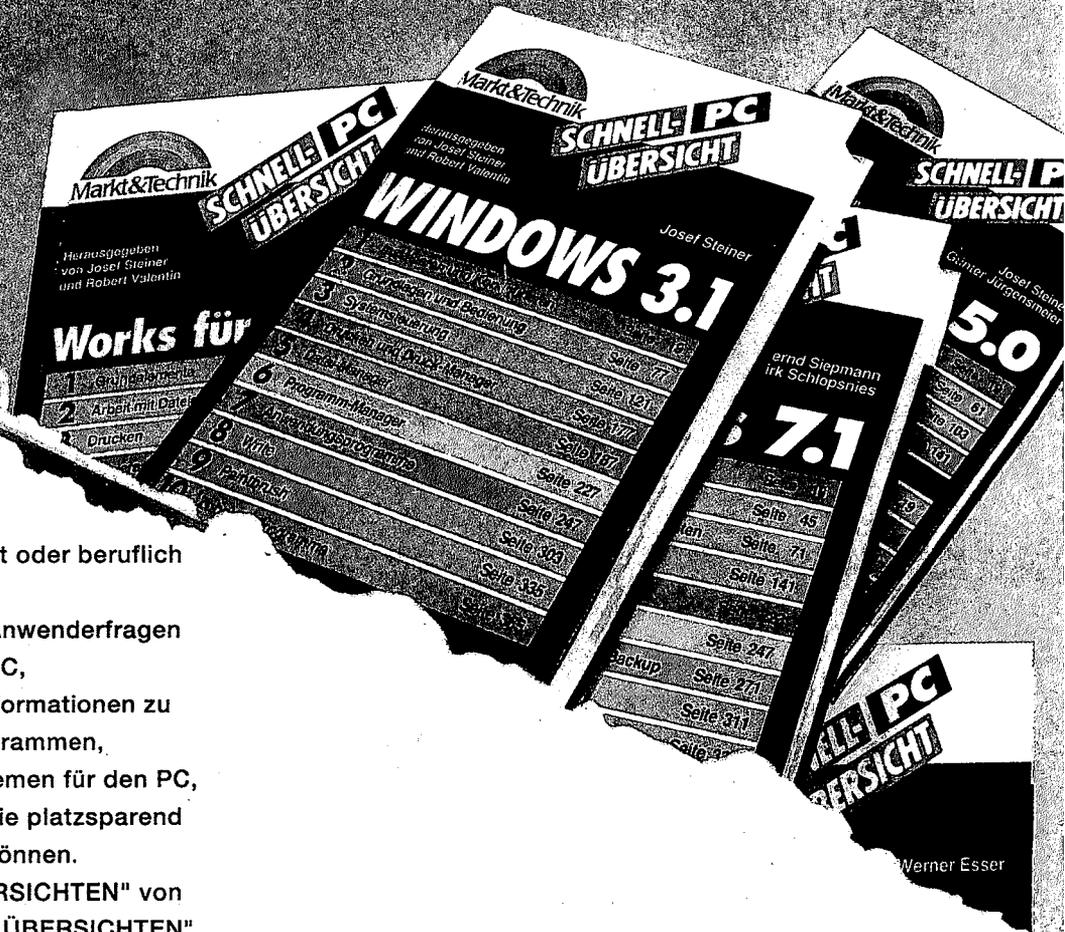
## Terminator 2 (Game Boy)

Wenn Ihr im ersten Level von *Terminator 2* auf dem Game Boy nicht weiterkommt, geht folgendermaßen vor: Zerstört in der ersten Stage alle Kristalle auf dem ersten, danach auf dem fünften, dann auf dem zweiten und zuletzt auf dem vierten Turm. Lauft weit nach rechts bis zu einem großen Panzerroboter. Springt hoch und schießt, bis er explodiert. Nun geht Ihr nach rechts bis zum Bildrand und Ihr befindet Euch in Stage 2. Rene Mallm aus Dreikirchen hat das gewußt.

## Super Mario Land 2 (Game Boy)

Wenn Ihr nur noch wenige Leben übrig habt, solltet Ihr Euch den Tip von Markus Bühnen aus Breckerfeld zu Herzen nehmen: Nachdem Ihr ein Leben verloren habt, drückt Ihr Start, Select, A und B gleichzeitig. Ihr steht wieder im Titelbild und könnt in die Röhre klettern, in der Ihr zuletzt ward - mit neuen Leben. Das funktioniert auch, wenn Ihr bereits die Glocke im entsprechenden Level geläutet habt. Ihr müßt dann allerdings mindestens ein Leben verloren haben, so daß der Spielstand abgespeichert werden kann, sonst fangt Ihr den Level wieder von ganz vorn an. Wie Ihr an **999 Münzen** kommt, weiß Rolf Meyer aus Beckdorf. Wenn das Hippo-Land hinter Euch liegt, spielt es nochmal und springt sofort ins Wasser. Schwimmt nach links, angelt Euch den Beutel Münzen und drückt Start und Select gleichzeitig.

# 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!

Werner Esser

## 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
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
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
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	Burgertime 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
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
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
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	Missile 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
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

# HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 73

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse	American Sammy Corp.	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	Snoopy's Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	Spanky's 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/Selka	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
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
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athens	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
82	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
80	Another World	Interplay	2/93
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlas	10/92
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlevania	Konami	1/92
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	1/93
80	Dinosaurs	Irem	9/92
40	Drakkhen	Kemco	6/92
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	THQ	2/93
71	Hook	Sony	9/92
46	James Bond Jr.	THQ	1/93
90	Jimmy Connors	Ubisoft	1/93
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	John Madden '93	Electronic Arts	2/93
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
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
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
88	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	2/93
90	Parodius	Konami	1/93
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92

## GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
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
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	US 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

# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
64	Q-Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
22	Road Riot	THQ	2/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
39	Skulljagger	ACS	2/93
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	Super Smash TV	Acclaim	2/92
80	Super Star Wars	Lucasfilm Games	2/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
75	Top Racer	Kemco	6/92
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
56	Wings 2	Namco	10/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
91	Zelda 3: A Link To The Past	Nintendo	11/92

## MASTER SYSTEM

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
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

Fortsetzung auf S. 76

## Hilfe! Wir haben Eure Preise... ...Ihr habt unseren Namen!

Wählt den Namen Eures zukünftigen Lieblingsversandes selbst und gewinnt ein Neo Geo kpl. mit dem Top-Hit Art of Fighting. Als Trostpreise: 222 Warengutscheine im Gesamtwert von über 4000,- DM. Sendet Eure Namensvorschläge an Postfach 69, Stichwort: H I L F E !, 5418 Sellers.

Mitmachen kann jeder! Auch ohne Bestellung! Einsendeschluß 12.03.1993. Auflösung in der Video Games 5/93. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

### Angebot des Monats Action Replay Pro dt.für:

Super Nes ~~111,11 DM~~  
Mega Drive ~~111,11 DM~~  
Nes ~~77,77 DM~~  
Game Boy ~~77,77 DM~~  
2 Top-GB-Spiele dt. für ~~14,74 DM~~

### Super Nes:

Tom & Jerry dt. 119,19 DM  
Parodius dt. 124,24 DM  
Axelay dt. 124,24 DM  
Mickey's M. Quest dt. 124,24 DM  
S. Mario Kart dt. 94,94 DM  
Super Starwars dt. 124,24 DM  
Dragon's Lair dt. 115,15 DM  
Pushover dt. 114,14 DM  
F1 Exhaust dt. 125,25 DM  
Sim City dt. 94,94 DM  
Harley's Adventure dt. 99,99 DM  
Hunt for Red Oktober dt. 119,19 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  
Sonic 2 dt. 95,- DM  
Ecco-The Dolphin dt. 95,- DM  
Thunderforce 4 dt. 113,13 DM  
Bio Hazard Battle dt. 113,13 DM  
T2 Arcade dt. 113,13 DM

### NEO GEO

Art of Fighting !!! 378,78 DM  
Sengoku 2 394,94 DM  
Viewpoint! auf Anfr. 394,94 DM  
Super Sidekicks 194,94 DM  
Baseball Stars 2020 394,94 DM  
Fatal Fury 2

### Achtung!

Neuheiten und US-Spiele auf Anfrage An- und Verkauf von Gebraucht-Spielen Hardware und Softwareerparaturen finden wir für Euch! Besucht uns auf der Video-Spiel-Börse am 28.03.93 in Wiesbaden, Kelkheim, Stadthalle!

### Hardware

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

**Händleranfragen erwünscht!!!**

**Tel. 02626-8658 Fax 02626-1281**

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung. Kaufmann 02626/78494

**Aktuell  
Innovativ  
Kompetent:**

Die  
**COMPUTER  
BÜCHER**  
des  
**MARKT  
&  
TECHNIK**  
Verlages.  
Jetzt  
im  
**Handel!\***

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

**Markt&Technik**

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm  
für Ihr Programm!

5302

# HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 75

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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 - Megablast	Imageworks	3/91

## 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
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

# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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
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	Gaiaras	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
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
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
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91
71	Lotus Turbo Challenge	Gremilin	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	Mercs (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

Fortsetzung auf S. 78

## GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

### ANGEBOT DES MONATS JP US

Micky Magical Quest (US-Version für Super-Nintendo) 129,-  
Micky & Donald (Deutsche Version für Sega Mega Drive) 95,-

### SEGA MEGA DRIVE JP US

Chiky Chiky Boy (JP)	99,-	Shadow Of The Beast 2	99,-
Sonic 2 (D)	99,-	Super Battletank (US)	99,-
Alien 3 (US)	99,-	Tails Spin	99,-
NHLPA Hockey (US)	99,-	Road Rush 2 (US)	99,-
Bio Hazard Battle (US)	109,-	Rolo the Rescue (JP)	99,-
Gods (US)	109,-	Outlander (US)	99,-
TMNT Hyperstone (US)	109,-	M&M Global Glad (US)	99,-
T2 - Arkade (US)	109,-		

und viele, viele mehr. Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste an!

### SUPER NINTENDO JP US

Axley (JP)	109,-	Super-R-Type (US)	69,-
Desert Strike (US)	119,-	Super Laser Scope (US)	109,-
Death Valley Rallye (US)	129,-	Magic Sword (US)	119,-
Super Star Wars (US)	119,-	The Duel (US)	119,-
Super Krusty Fun House (US)	99,-	Road Riot (US)	109,-
Q-Bert (US)	119,-	Push Over (US)	99,-
Blues Brothers (US)	119,-	Jimmy Connors Tennis (US)	109,-
Skulljagger (US)	119,-	Tiny Toons (US)	a.A.
NHLPA Hockey '93 (US)	119,-	Parodious (JP)	119,-

und viele, viele mehr. Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste an!

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

## 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

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner,  
besucht unser Ladengeschäft!

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

Spielerverleih/Verkauf · Fachberatung

Spielankauf zu Höchstpreisen!

Spielankauf zu Höchstpreisen!

# HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 77

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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
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
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
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
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

## 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



Immer Top Aktuell!

Hard & Software - Versand  
Schulstraße 3  
5450 Neuwied 22  
Fax: 0 26 22 / 8 35 83  
Tel.: 0 26 22 / 8 35 17

<< PC Engine Spiele 3er Set 99,- DM >>

### MEGADRIE

CD ROM us. incl. Spiele 119,-  
Sega Umschalter 50/60 Hz und jap./engl. 70,-  
Thunderforce 4 119,-  
Streets of Rage 2 119,-  
Module ab 29,-  
3er Set M-Drive Spiele 99,-

### PC-ENGINE

Turbo Duo + 7 Spiele 869,-  
Jap.-Kompatibilität 349,-  
Super Grafx 119,-  
Wings of Thunder 2 119,-  
Bonk 3 49,-  
Ray Xanber 3 SCD Cards ab 19,-

### SUPER NES

S-NES dt. incl. RGB Kabel 359,-  
RGB Kabel dt./us. + HiFi anschl. 89,-  
Konami Games ab 129,-  
Star Wars 139,-  
SimCity dt. 139,-  
Spiele ab 59,-  
SNES us. RGB 339,-

### NEOGEO

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

### MAK The Original

Automatenkonsole MAK 549,-  
MAK inc. Stick + Spiel 799,-  
Top Platinen lieferbar z.B.  
Top Games lieferbar wie:  
King of Dragons, Galago 88,  
Streetfighter 2, Trog 2, Rampart  
ca. 200 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)

Preisänderung vorbehalten!

Action 52

## Active Enterprises Ltd., USA

Action 52

präsentiert erstmalig in Deutschland und Europa  
Kompatible Videospiele für Sega Mega Drive mit 16 Bit™, Nintendo NES™ und Super NES™

**ACTION 52**

**NEU**

das sind 52 verschiedene Super Spiele auf einem Modul  
Action \* Adventure \* Fantasy \* Space \* War Games  
Supper Effects \* Super Sound für 1 und/oder 2 Spieler  
Deutsche Anleitung - 6 Monate Garantie

nur DM 198,-\*

Vertrieb und Verkauf europaweit durch: Uwe Fieder & D. Norpöth · Import / Export & Versandhandel  
Brautstraße 3-4 · 2800 Bremen 1 · Phone & Fax 0421 / 50 82 58  
Kein Ladenverkauf, nur Versand · Händleranfragen erwünscht!

Wichtig: ACTION 52 ist ein Produkt der Firma Active Enterprises Ltd., USA. Action 52 ist nicht entwickelt, wird nicht hergestellt und nicht vertrieben durch die Firmen Nintendo Inc. oder Sega Ent. Ltd. "Sega" & "Mega Drive" sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Limited. "Nintendo" und Super NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America Inc.

### Bestellschein

Ich bestelle und zahle

- per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr)     per beiliegenden Eurocheque (ec)  
 per Banküberweisung: Deutsche Bank AG, Konto 3715810, BLZ 290 700 50  
 Auslandsendung nur gegen Vorkasse + DM 20,00  
 Ich möchte mehr Information gegen DM 3,00 in Briefmarken, werden beim späteren Kauf verrechnet

..... Stück  
**Action 52**

Vorname: \_\_\_\_\_ Name: \_\_\_\_\_  
Straße/Hausnummer: \_\_\_\_\_ Land/PLZ/Wohnort: \_\_\_\_\_  
Konsolentyp: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

\*Preis inkl. Porto + Verpackung

# HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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
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
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	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
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
74	NES Open	Nintendo	1/93
70	North and South	Infogrames	1/92
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

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
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
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

## LYNX

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

# DER EDV-BUCHVERSAND EMPFIHLT: SETZEN SIE EXCEL 4.0 DIE KRONE AUF.



Mit uns, dem EDV-Buchversand, rechnen Sie mit Excel 4.0 noch exzellenter. Denn wir liefern Ihnen als servicestarker, verlagsunabhängiger Partner über 5000 Buchtitel per Post. Innerhalb von 24 Stunden! Zum Beispiel unsere heutige Buch-Empfehlung: Excel 4.0, Das Kompendium. Für Excel Einsteiger ist es eine leichtverständliche Einführung, für Experten ein optimales Nachschlagewerk mit vielen Praxistips. Das Buch bietet einen majestätischen Anhang, ein reichhaltiges Stichwortverzeichnis und viele Beispiele auf Diskette. Bestellen Sie

einfach und bequem per Fax oder rufen Sie gleich an. Wir behandeln Sie königlich:

**Excel 4.0, Das Kompendium, Best. Nr.: MT-91290, DM 79,—**

**Und weitere Titel für die Krönung von Excel:**

**Makro-Programmierung mit Excel 4.0, Best. Nr.: MT-91374, DM 69,—**

**Schnellübersicht Excel 4.0, Best. Nr.: MT-91336, DM 39,—**

**Excel 4.0 Schulung, Best. Nr.: MT-91214, DM 89,—**

**Sie wünschen mehr Input?**

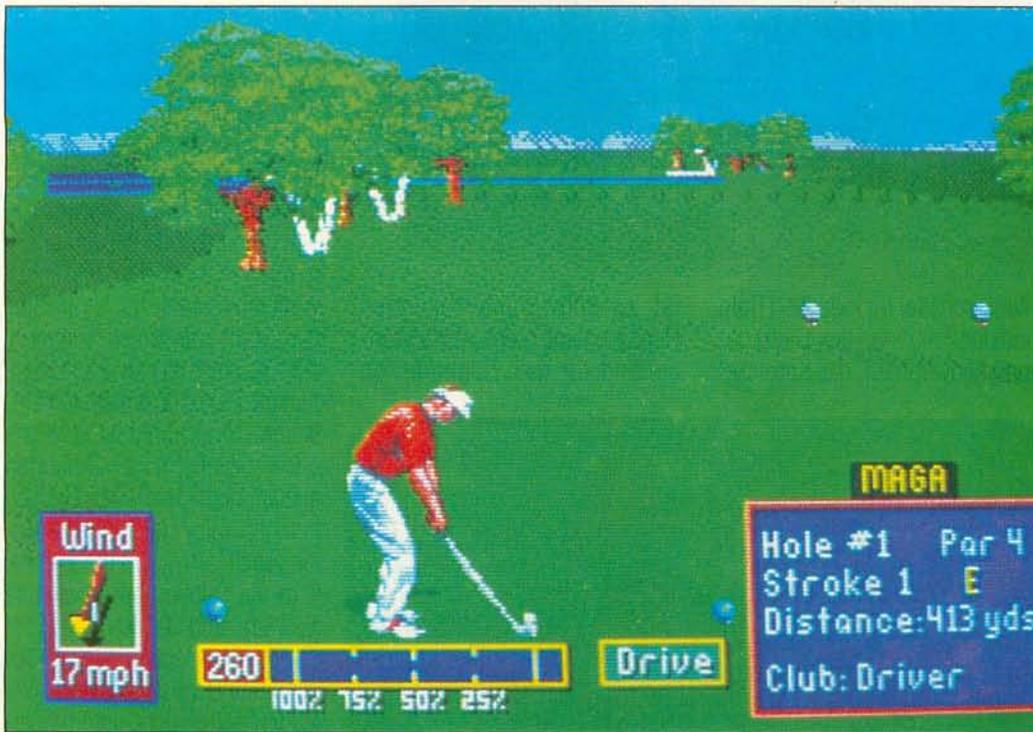
Einfach anrufen oder faxen, und das Gesamtprogramm kommt postwendend. Natürlich kostenlos und unverbindlich!



## EDV-BUCHVERSAND

**Ihr Partner für PC-Literatur und Software!**

EDV-BUCHVERSAND MICHEL, Kratzberger Str. 3, Postfach 10 60 05, D-5630 Remscheid



Traditionell wird der Platz aus der 3-D-Perspektive gezeigt. Am unteren Bildschirmrand sind wichtige Spielparameter eingeblendet.

*gut*

Das Original zählte 1991 zu den besten Mega-Drive-Titeln. Knapp zwei Jahre später gibt's zwar ein paar neue Golf-Konkurrenten, von der Spitzenposition wurde *PGA Tour Golf* allerdings nicht verdrängt. Um dies zu bewerkstelligen, muß schon Electronic Arts persönlich abschlagen: obwohl *PGA Tour Golf 2* mal wieder kaum Neuerungen gegenüber dem Vorgänger bietet, ist es fraglos besser. Ein paar kleinere Mängel wurden ausgebügelt (mehr Statistiken, mehr Kurse, ein neue Spielvariante), beeindruckende Umwälzungen gibt's nicht. So ist die Grafik nach wie vor nicht umwerfend, der Sound dudelt belanglos. Auch die eher nervende, denn zweckmäßige Spezialdarstellung des Grüns wurde beibehalten.

*PGA Tour Golf 2* macht alleine, als auch im Team garantiert langfristig Spaß. Die Auszeichnung "Bestes Mega-Drive-Golf" hat das Modul in der Tasche. *mg*

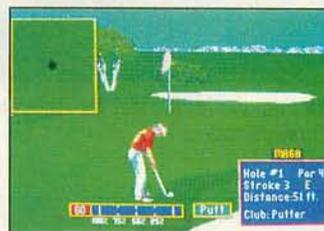
MEGA DRIVE

## Großes Spiel, kleine Änderungen PGA-Tour Golf 2

Die fortsetzungswütigen Entwickler bei Electronic Arts konnten auch ihr erfolgreiches Golfspiel nicht als Unikat bestehen lassen. Mit *PGA Tour Golf 2* erscheint ein 93er Update, das sich stark am Original orientiert.

Die Perspektive, aus der Ihr den Platz seht, hat sich nicht verändert. Ähnlich wie in *World Class Leaderboard* wird die Landschaft aus einer 3-D-Sicht gezeigt. Alle wichtigen Daten für den nächsten Schlag sind auf dem Bildschirm zu erkennen. Ihr solltet Windrichtung, Distanz zum Loch und die Lage des Balles (Ist er auf dem Fairway oder gar im Bunker?) in Eure Überlegungen miteinbeziehen. Sind diese Kleinigkeiten geklärt, folgt der Schlag. Sobald der Ball zur Ruhe kommt, wird die neue Land-

schaftsumgebung flott aufgebaut und das Spiel geht weiter. Natürlich dürft Ihr zwischendurch den Platz aus der Vogelperspektive begutachten oder das Grün auf Gefälle und Steigungen prüfen.



Die Unterschiede zum Original halten sich in Grenzen: Nur in Details locht das Update besser ein. Drei neue Kurse sind mit von der Partie.

Bis zu vier Spieler machen bei *PGA Tour Golf 2* mit, sieben Kurse (davon drei Neue) sind parat. Wie im Vorgänger stehen die bekannten Cracks der PGA-Szene ebenfalls als Spielpartner zur Verfügung. Dank computertypischer Benutzerführung (in "Pull-Down"-Menüs wählt Ihr bestimmte Kommandos an) habt Ihr während des Spiels problemlos Zugriff auf verschiedene Features. Der Spielstand läßt jederzeit via Batterie speichern, andere Perspektiven, besondere Schlagvarianten und das neue "Skins-Game" werden schnurstracks anvisiert.

Spieltyp:

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Testversion von: **Electronic Arts**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
 Features: **Batterie**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

Ca.-Preis: **130**  
**64%**  
 Grafik **24%**  
 Musik **58%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **86%**

Elefantös



# Rolo to the Rescue

Der kleine Elefant Rolo wurde vom bösen Zirkusdirektor Mc Smiley eingefangen. Ihm gelingt die Flucht – der lange und beschwerliche Weg zur Elefantenmami bietet genügend Abenteuern um ein ausgewachsenes Jump'n'Run zu füllen.

Ihr steuert Rolo in Seitenansicht durch über 100 Levels. Zum Elefanten-Sprint und zu Rolos erstaunlichen Sprungtalenten kommen je nach aufgelesenem Extra noch weitere Fähigkeiten hinzu. Mit einem Staubsauger-Extra schlürft Ihr kleinere Feinde oder Steine auf, die Ihr per Knopfdruck gegen die Feinde trompetet. Pumpt Ihr Euren Rüssel mit Limonade auf, mutiert Ihr zu einem effektiven Wasserwerfer. Ein tiefer Zug aus einer Gasflasche füllt Euch mit Helium und verleiht Euch Dumbo-Flugeigenschaften. Paßt Euer dicker Elefantenhintern durch bestimmte Passagen nicht hindurch, haltet Ihr nach einer Waschmaschine Ausschau – ein kurzer Hauptwaschgang schrumpft Euch auf die passende Größe.

Euer kleine Elefant war jedoch nicht das einzige Wesen, das von Mc Smiley eingesperrt wurde; Eure ehemaligen Leidensgenossen warten noch immer auf ihre Rettung. Bevor Eure Zellengensossen wieder ungesiebte Luft schnuppern können, müßt Ihr in jedem Level Mc Smiley finden und ihm durch einen Sprung auf den Zylinder den Schlüssel für die Käfige abjagen. Danach stellt der befreite

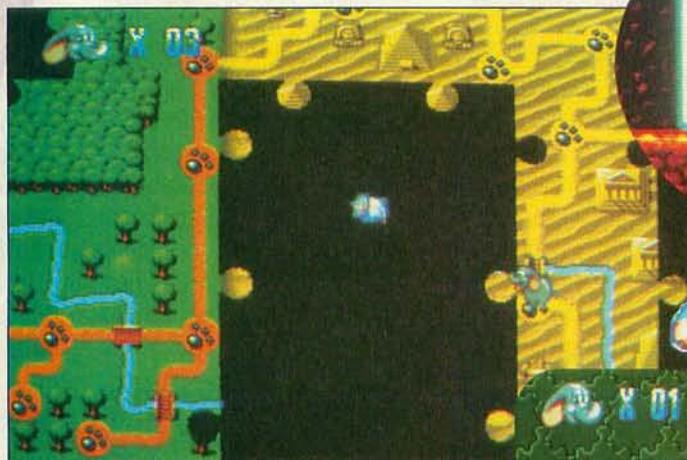
Tier-Kumpen seine Fähigkeiten in Eure Dienste. Über ein Pause-

Menü schaltet Ihr zwischen Rolo und den Freunden um: Der Biber kann schwimmen, das Karnickel

ist zu schwindelerregenden Hopfern fähig, senkrechte Wände sind für das Eichhörnchen



Geht's mal nicht weiter, setzt Ihr den Maulwurf ein



Im Pausenmenü wählt Ihr zwischen Euren Kumpels aus



Ein tiefer Zug aus der Helium-Flasche und schon wird der Elefant federleicht

kein Problem und der Maulwurf gräbt nützliche Durchgänge ins Erdreich. Eure Gefolgschaft besteht aus maximal drei Tierchen, Befreit Ihr mehr, haut der zuerst Befreite wieder ab. Um zu verhindern, daß Eure Freunde bei einer hektischen Aktion den Anschluß verlieren, stapelt Ihr sie in Bremer-Stadtmusikanten-Manier auf Eurem starken Elefantenrücken. Die oben erwähnten Elefanten-Extras könnt Ihr übrigens auch mit einem der Gefährten aufsammeln – sie wirken jedoch nur bei Rolo. Habt Ihr alle Gefangenen eines Levels befreit, wird der Teleport am Levelende aktiviert, und die Karte wie bei Super Mario World um einen begehbaren Bereich erweitert. Wer jedoch weitersucht, findet weitere Puzzle-Teile für die Karte. Denn im Spiel wimmelt es nur so von versteckten Bonuspunkten, Extraleben und Geheimräumen.

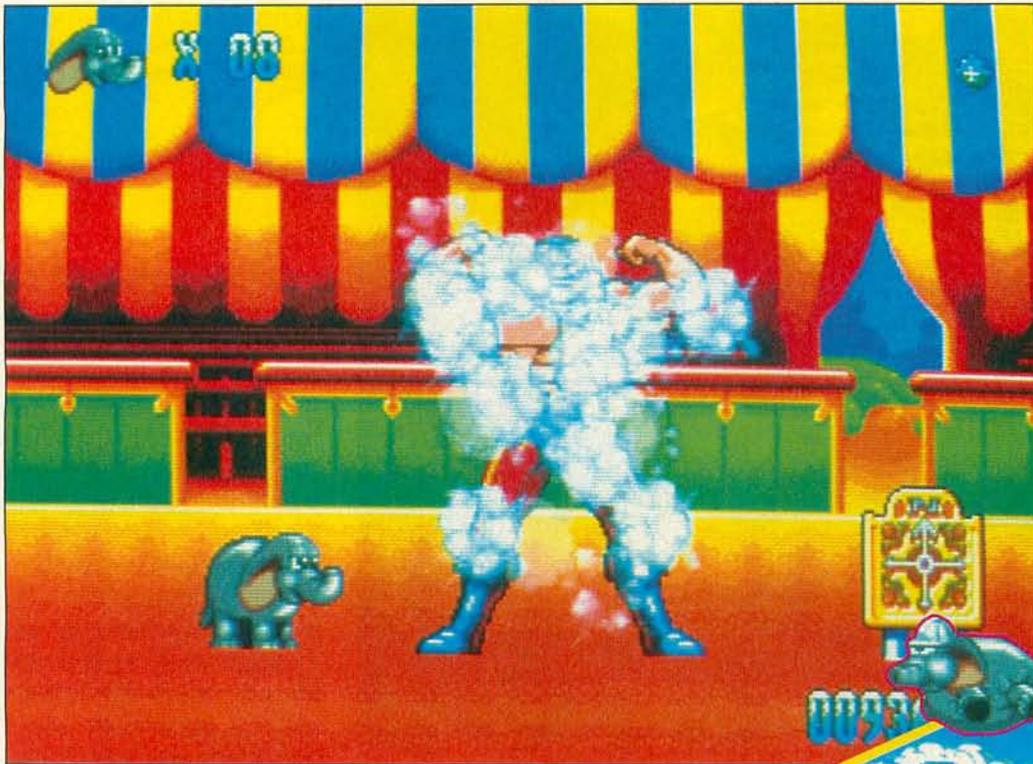
Zu finden sind diese



Größenprobleme löst Ihr mit einem Hauptwaschgang



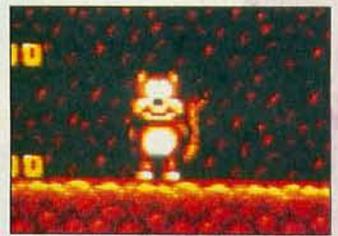
Das Kartensystem erinnert an Super Mario World



Die Endgegner sind alle dem Zirkus entsprungen

*super*

Der kleine Rolo und seine Rasselbande gehören zu den knuddeligsten Sprites, die das Videospieldland jemals betreten haben. Trotz-



Gewitzte Spieler finden massenhaft Bonusräume

Goodies nur durch wohlüberlegte Kombinationen von Extras und den Fähigkeiten Eurer Kumpels. Erkennt Ihr auf der Karte eine Sackgasse, lauert dort mit Sicherheit eine Bonushöhle, in der Punktepakete und Extra-Rüsseltiere schlummern. Das Land ist in vier Gegenden (Wald, Wüste, Canyon und Zirkusland) plus einem Endgegner-Level aufgeteilt. Am Ende jedes Gebietes wartet ein Zirkus-Endgegner, den Ihr mit einigen gezielten Hopsern besiegt; das klingt leicht, ist aber meist akrobatisch schwer. Zur knallbunten Bonbongrafik, wie Ihr sie aus den *James Pond*-Episoden kennt, werden ulkige Musikthemen im selben Stil gereicht. *jb*



Verbindung zu *Bucky O'Hare* auf dem NES auf. Das bedeutet jedoch nicht, daß *Rolo to the Rescue* ein plumpes Remake alter Ideen ist. Im Gegenteil: Die bekannten Einfälle wurden gekonnt mit viel Witz zusammengebastelt und mit einigen neuen Gags aufgemöbelt. Das Ergebnis läßt sich sehen: Ein knallbuntes Jump'n'Run mit zucker-süßer Grafik und witzigem Sound, einer tollen Steuerung und flottem Scrolling. Daß *Rolo to the Rescue* auch technisch nicht schlapp macht, ist kein Wunder, denn selten sind mehr als drei Feinde und drei Spielfiguren auf dem

Zum Schutz laßt Ihr Eure Freunde auf Eurem Rücken reiten

Spielfeld. Die Elefanten-hatz lebt eben nicht von den Feinden, sondern von den Rätseln. Eine Batterie oder ein Paßwortsystem vermisste ich jedoch schmerzlich: Bei einem kniffligen Spiel mit über 60 Levels kann ich den Mega-Drive-Schmorbraten fast schon riechen. Dabei wär's kein Problem gewesen, mittels der genau definierten Rücksetzpunkte einen paßwortgesteuerten Wiedereinstieg zu ermöglichen. Was soll's: Wer Sitzfleisch und viel Freizeit hat, kommt an diesem fesselnden Mega-Drive-Spiel nicht vorbei. *jb*

dem gab sich Electronic Arts nicht mit blöser Niedlichkeit zufrieden: An eine ähnlich unterhaltsame Mischung aus Jump'n'Run und Rätseln kann ich mich nicht erinnern. Sehr witzig sind die verschiedenen Gegenstände, deren Wirkung nicht sofort offensichtlich ist. Oder ist Euch schon beim ersten Mal klar, wozu ein Elefant eine Waschmaschine

Mit dem Rolo-Modul hat EA ein Spiel geschaffen das süchtig macht. Schade ist nur, daß Ihr nicht zu zweit losziehen dürft. *iz*

Spieltyp:

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Testversion von: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features:

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

**72%**  
 Grafik  
**65%**  
 Musik  
**67%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

MEGA DRIVE



Championship Pro-AM gleicht R.C. Pro-AM – nur Grafik und Sound wurden verbessert

*geht so*

Championship Pro-AM hat eine dicke Portion Spielwitz abbekommen: Schnuckelige Grafik, ulkiger Sound und Sado-Extras tragen zum Fahrspaß bei. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Wie bei jedem ferngesteuerten Fahrzeug lenkt Ihr als ob Ihr in dem Fahrzeug sitzt – da sich die Fahrtrichtung gegenüber dem Beobachter ändert, müßt Ihr jedoch ständig umdenken. Auch das Kurvenverhalten darf man als sensibel bezeichnen – logisch, denn R.C.-Cars wiegen ja kaum was. Mit dem Reifenextras fällt das Manövrieren jedoch wieder leichter. Schade finde ich nur, daß Championship Pro-AM keinen Zwei-Spieler-Modus hat. Sich auf geteiltem Bildschirm heiße Turboduellen zu liefern und sich dabei mit Raketen zu beschließen, wäre sehr unterhaltsam gewesen. Ansonsten ist Championship Pro-AM ein witziges Rennspiel solider Machart, dem aber ein wenig Abwechslung fehlt. *jb*

## Zwergerl-Rennen

# Championship Pro-AM

**R**are's neue Mega-Drive-Rennerei hat ein bekanntes, wenn auch betagtes Vorbild: R.C. Pro-AM auf dem NES. Seit dem Debüt dieser Gasfußklassiker hat sich außer einigen Grafiknuancen nichts geändert: Ihr jagt einen ferngesteuerten Flitzer über einen Rundkurs und sammelt Extras. Auf dem Asphalt verstreut sind z.B. Tuning-Teile wie Haftreifen, Turbolader und Powerkits für höhere Endgeschwindigkeit. Der Rest der Extrapalette richtet sich gegen die fünf Konkurrenten: Raketen, Minen und ein Überrollbügel-Extra bringen jeden Gegner bei Kontakt zum Stillstand. Explosivextras verwandeln Eure Widersacher sogar kurzzeitig in ein Häufchen Asche – mit solch rabiaten Methoden schiebt Ihr Euch im Feld nach vorn. Im Spiel, das

sich über 24 Rennen auf acht Kursen mit bis zu neun Runden erstreckt, werden Euch neben einer Streckenansicht mit den Positionen der Gegner die Geschwindigkeit, Rundenzahl und Bewaffnung angezeigt. Wie bei

den anderen Versionen gibt's auch auf dem Mega Drive die "Jets": Flitzt Ihr drüber, werdet Ihr enorm beschleunigt. Auf der Strecke lungern auch ab und zu Buchstaben herum. Sammelt Ihr nach und nach das Wort "Champion" auf, gibt's einen schnelleren Renner. Die drei Tuning-Kategorien (Reifen, Motor, Turbo) sind mit den übrigen Extras über vier Stufen aufrüstbar. Schafft Ihr's trotzdem nicht, Euch unter den ersten drei zu platzieren, heißt's "Game Over". Wählt Ihr eines der zwei Continues, verliert Ihr alle Punkte, nicht jedoch Eure Ausrüstung.



Hindert Euch ein Gegner an einer guten Platzierung, vermachet Ihr ihm eine Rakete. Ansonsten sammelt Ihr Extras und Pokale.

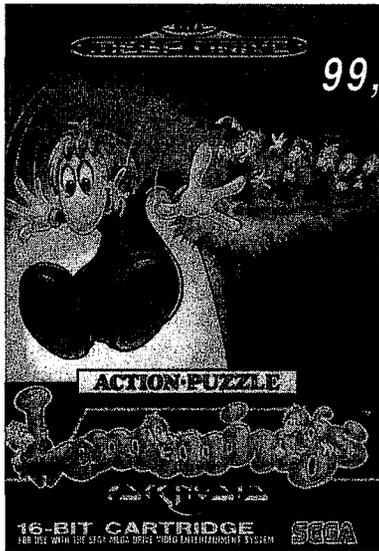
Spieltyp:

Hersteller: **Rare**  
 Testversion von: **Sega**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Highscore, Continue**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **90 Mark**



SPIEL-SPASS: **72%**

# HEISSE SPIELE FÜR KÜHLE RECHNER!



## Mega Drive

Risky Woods dt	99,-
Grand Slam Tennis dt	94,-
Crüe Ball dt	99,-
Super WWF Wrestling dt	99,-
Super Fantasy Zone dt	99,-
LHX Attack Chopper	89,-
Cadash us	79,-
The Simpsons Space M.	79,-
The Aquatic Games	79,-
Rampart	79,-
Terminator 2 dt	99,-
Batman Returns dt	89,-
Streets of Rage dt	94,-
Super Shinobi 2	a.A.
Ariel dt	89,-
Turtles 60 Hz	119,-
Sunset Riders 60 Hz	119,-
Side Pocket	109,-
John Madden 93 dt	109,-
Championship Pro AM	109,-
Chakan dt	99,-
Talespin dt	89,-
Rolo to the Rescue	a.A.
Mega-Lo-Mania	a.A.
Tiny Toon	a.A.
Powermonger	109,-
Road Rash 2	99,-
World Class Leaderboard	109,-
Mickey & Donald	89,-
Might & Magic 2	a.A.
Ecco the Dolphin	104,-
Lemmings	99,-
Bubsy	a.A.
Pirates	a.A.
Flashback	a.A.
Fatal Fury	a.A.
NHLPA Hockey 93	104,-

## Super NES

Grundgerät & Mario & AV-Kabel	299,-
Ascii-Pad Joypad	59,-
Terminator 2	129,-
Super Double Dragon	139,-
Wing Commander	139,-
Phalanx	129,-
Super Star Wars	139,-
Magical Quest Mickey M.	119,-
Push Over	129,-
Tiny Toon	a.A.
Sim City	99,-
Red Oktober	139,-
Warp Speed	139,-
World League Basketball	94,-
Parodius	129,-
Lemmings	119,-



Top Gear	119,-
----------	-------

## PC Engine Turbo Duo

Turbo Express Handheld	398,-
Parasol Stars us	39,-
Devil Crash us	49,-
World Court Tennis us	49,-
Galaga 90 us	49,-
Dungeon Explorer us	49,-
Dragon's Curse us	49,-
Cadash us	49,-
Gunhead us	49,-

## Lynx

Zarlor Mercenary	49,-
Xenophobe	49,-
Robo Squash	49,-
Paperboy	49,-
Ms Pac-Man	49,-
Joust	99,-
Dirty Larry	79,-
Dracula	79,-
Pit Fighter	a.A.

## Game Gear

Alien 3	79,-
---------	------

Defenders of Oasis	79,-
Chakan	79,-
Lemmings	79,-

## Game Boy

BC Kid	79,-
Glücksrad	69,-
Magnetic Soccer	39,-
Tom & Jerry	69,-
Mystic Quest	69,-
Mega Man 2	69,-

## Täglich Neuheiten

## NES

George Forman Boxing	129,-
Pirates	129,-
Barbie	119,-
Turrican	a.A.
Mega Man 4	94,-
Noah's Ark	94,-
Trolls	84,-
Spiderman-Return of S.	129,-
Lemmings	99,-

## Master System

Wonderboy 5	a.A.
Mickey Mouse 2	a.A.
California Games 2	a.A.
Speedball 2	a.A.

## NEO GEO

Grundgerät Pal	699,-
Viewpoint	a.A.
Super Sidekick	a.A.
Fatal Fury 2	a.A.
Art of Fighting	389,-

### Unsere Monatsknüller für 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"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKURTEIL (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 16,-; a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHINUNGSTERMIN STAND ZUM DRUCKLEGUNG NICHT FEST).



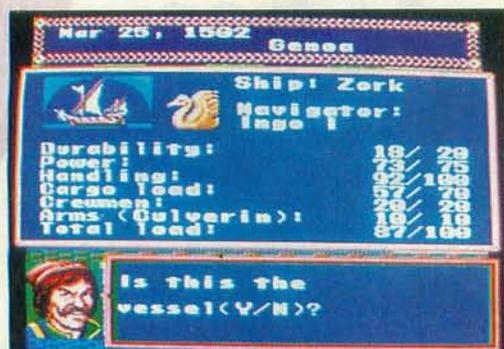
## Herr der Meere Uncharted Waters

Europäische Videospieler mit einem Faible fürs Strategische haben's schwer: Kaum ein Strategie- oder Handelsspiel ist offiziell erhältlich, nur wer gute Importkontakte hat, darf Armeen führen, Reichtümer verwalten und mit Feldherren und Königen verhandeln. Auch *Uncharted Waters* gibt's nur als Amerikaimport mit englischen Regeln

und Bildschirmtexten. Wie alle Spiele des Herstellers Koei ist auch diese Handelssimulation die Umsetzung eines populären Computerspiels.

Als Sohn eines verarmten Adligen habt Ihr Euch viel vorgenommen: Binnen zwanzig Jahren wollt Ihr eine mächtige Handelsflotte aufbauen, neue Welten und Märkte erschließen, die Gunst des portugiesischen Kö-

nigs erringen und schließlich dessen Tochter freien. 1502, zu Beginn des Spiels, seid Ihr davon noch meilenweit entfernt. Ihr besitzt nur ein kleines Segelschiff, einen Laderaum voll Pfeffer und die Unterstützung Eurer zwanzigköpfigen Mannschaft. Die ganze Welt steht Euch offen – doch bevor Ihr die Routen der Entdecker Dias, Columbus und da Gama nachsegelt, müßt Ihr in Europa zu Reichtum und einer hochseetauglichen Flotte kommen. Dazu schippert Ihr zwischen Neapel und Konstantinopel, Lissabon und Hamburg, kauft Feuerwaffen, Nahrungsmittel oder Stoffe und schlagt sie auf geeigneten Märkten wieder los. Alle der gut 60 Aktionen führt Ihr über Menüs und Sub-Menüs aus.



Zahllose Statusanzeigen informieren über die Protagonisten.

Ihr könnt in Märkte investieren, Aufträge erledigen oder Pirat werden.

geht so

Verglichen mit den Computervorbildern ist's traurig was Koei aus seinen Strategiespielen macht: Auch *Uncharted Waters* wurde lieblos vom PC auf das Mega Drive übertragen, die Grafik ist bieder, die Benutzerführung umständlich. Die ureigensten Koei-Tugenden gehen hinter der schlampigen Aufmachung beinahe verloren. Denn inhaltlich ist dieses Seefahrerabenteuer korrekt: Wer sich von der Landratte zum Seebären und Herzog seiner Majestät emporhandelt, durchlebt ein bewegtes Kapitel europäischer Geschichte. Da sich mit Erfahrung und Ausrüstung auch die eigenen Möglichkeiten verbessern, bleibt die Motivation bis zur Vermählung mit der Prinzessin hoch. Überraschungen und neue Gefahren sind dezent über die Spieldistanz verstreut – spektakuläre Einlagen oder Actionsequenzen gibt's jedoch keine. Schade auch, daß man nur einen Spielstand in den Batteriepuffer speichern kann. *wi*

Spielertyp:

Hersteller: **Koei**  
 Testversion von: **Galaxy**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Batterie**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **120 Mark**  
**39%**  
 Grafik  
**50%**  
 Musik  
**5%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**



Die bezaubernde Ariel wurde in ein langweiliges Spiel verbannt.

na ja

Pfui! Was haben die Programmierer aus der Vorlage gemacht? Der Zauber des Films geht in dem langweiligen Herumgeschwimme schnell verloren. Grafisch kommt das Unterwasserabenteuer nicht an die Disney-Vorlage heran. Auch spielerisch wird Magerkost geboten: Habt Ihr alle verzauberten Wesen befreit und den Obergegner in die Tiefsee befördert, geht das Ganze mit neuem Labyrinth wieder von vorne los. Das einzige was sich ändert, ist der Schwierigkeitsgrad, der im Lauf des Spiels dezent anzieht. Gags oder Überraschungen werdet Ihr in *Ariel* nicht finden. In der Anfangszeit der Videospiele wäre das müde Rumgepaddle als mittelmäßiger Versuch durchgegangen. Heute darf man für sein Geld erheblich mehr erwarten als endloses Paddeln durch endlose Labyrinth. Zumindest die Calypso-Musik ist einigermaßen gelungen – dem Spielspaß hilft das jedoch kaum. iz

## Trockenschwimmer

# Ariel

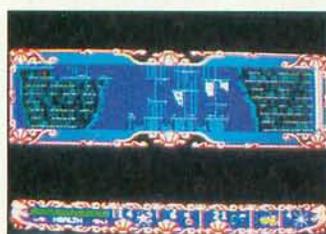
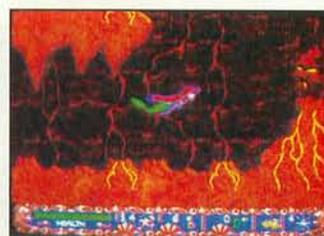
Einer der schönsten Disney-Zeichentrickfilme der letzten Jahre erzählte das Märchen von "Ariel", der kleinen Meerjungfrau. Um Verwechslungen mit dem gleichnamigen und bei uns sehr populären Waschmittel vorzubeugen, machten die deutschen Disney-Strategen aus Ariel das französisch klingende "Arielle". Auch hierzulande war der Zeichentrickfilm nach dem Märchen von Hans Christian Andersen ein großer Erfolg. Neben der romantischen Liebesgeschichte zwischen einer reizenden Meerjungfrau und einem edlen Prinzen trug die mit zwei Oscars dekorierte Filmmusik zum Erfolg des Streifens bei.

Im Videospiel übernimmt Ihr als Ariel die Aufgabe, verzauberten Meerjungfrauen aus riesigen Labyrinthen zu befreien. Als kleine verängstigte Seeschlangen warten die in verwinkelten Korallenriffe, versunkenen Piratenschiffe und riesigen Unter-

wasserhöhlen auf ihre Rettung. Um die Bedauernswerten zu finden, linst Ihr auf die Übersichtskarte. Habt Ihr alle Gefangenen eines Levels befreit, müßt Ihr einen Obergegner bezwingen: Feuerspuckende Monster oder vielköpfige Seeschlangen halten viele Seejungfern gefangen. Begleitet werdet Ihr von drei Fischfreunden, die Euch bei Bedarf

unterseeische Hindernissen aus dem Weg räumen. Ihr könnt auch Noten verschießen, die gefährliche Haie oder säbelschwingende Piratenskelette vertreiben. Zur letzten Rettung kann Ariel noch den Meerjungfergesang anstimmen, der alle unfreundlichen Wesen in die Flucht schlägt.

Zwischendurch findet Ihr Extras und Edelsteine in Schatztruhen oder tauscht sie in Shops gegen bare Münze ein. Neue Energie, Schlüssel und stärkere Noten können genauso wie weitere Unterstützung durch Sebastian und Co. erworben werden.



Trotz Shops, Auswahlmenü und Radarschirm kann die Meerjungfrau nicht überzeugen.

Spieltyp:

Hersteller: Blue Sky  
 Testversion von: Sega  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger

Ca.-Preis: 130 Mark

43%

Grafik

62%

Musik

19%

Soundeffekte

SPIEL-  
 SPASS: **36%**



Leonardo und Michelangelo säubern die Abwasserkanäle.

gut

Krötenbande

## The Hyperstone Heist

owabunga! Die Teenage Mutant Hero Turtles prügeln jetzt Shredders Handlanger auch auf dem Mega Drive ins Nirwana. Mit Hilfe des magischen Hyperstone hat Shredder die Freiheitsstatue und einige Wolkenkratzer auf handliches Format geschrumpft und dann gepopst. Damit New Yorks Wahrzeichen nicht auf Shredders Modelleisenbahn vergammeln, watscheln die Turtles los.

Allein oder mit einem gepanzerten Kumpel macht Ihr Euch auf die Reise durch fünf gefährliche Levels, um zum Technodrom vorzudringen, wo Shredder weitere Gemeinheiten plant. In den Straßen und Abwasserkanälen von New York prügelt Ihr Euch den Weg gegen verummte Karatekämpfer frei. Per Surfboard erreicht Ihr das ge-

heimnisvolle Schiff, das die Turtles nach Japan bringt. Um in Shredders Haus zu kommen, müßt Ihr den Steingarten und viele weitere Kämpfer bezwingen. Leider ist der Bösewicht nicht zu Hause. Der Weg ins

Technodrom führt durch eine Höhle, wo alle Endgegner noch einmal auf die Turtles warten. In der High-Tech-Schmiede des Bösewichts müssen die Turtles dann den ultimativen Kampf um den Hyperstone bestehen.

Die Turtles können springen, schlagen und sprinten, wobei Kombinationen daraus erheblich wirkungsvoller sind als Einzelschläge. Wenn einer der gepanzerten Krötenmutationen abzuschlaffen droht, könnt Ihr den Helden mit einer herumliegenden Pizza stärken. Weitere Extras wie der Spinattack erleichtern das Heldenleben.



Actionreiche Levels voller Feindscharen können die Teenage Turtles nicht aufhalten.

Endlich ist er da: Konamis Erstling auf dem Mega Drive enttäuscht nicht. Die Turtles sind toll animiert, haben individuelle Kampftechniken und viel Gelegenheit, sich auszutoben. Antreibende Musik und Sprachsamples halten bei Laune. Trotz der bunten Aktion auf dem Bildschirm sind die Grafiken aber nicht sehr spektakulär: Ein einziger parallaxender Hintergrund pro Level ist zu wenig. Die in mehreren Ebenen scrollende Aufzugsequenz bleibt der einzige Höhepunkt in ansonsten eher schlichten gestalteten Levels. Minuspunkte gibt's trotz guter Kontrolle über die Heldensprites für die Steuerung. Nur selten hat der Spieler das Gefühl, die eingesetzten Kampftechniken selbst auszusuchen.

Obwohl einige Schwachstellen Schatten auf den Turtles-Glanz werfen: *The Hyperstone Heist* ist ein flottes und sehr unterhaltsames Spiel für alle, die unkompliziertes Prügelvergnügen suchen. iz

Spieltyp:

Hersteller: Konami

Testversion von: Traumfabrik

Anzahl der Spieler: 1-2

Features: Continue, 4

Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger und

Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 130 Mark

69%

Grafik

74%

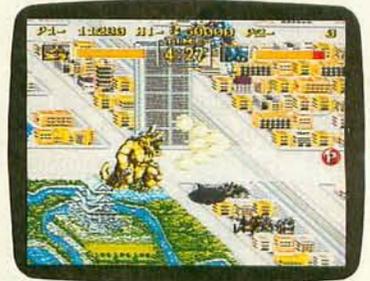
Musik

70%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**

# KING OF THE MONSTERS



## NICHTS FÜR SCHWACHZUCKER UND HALBLEBEN

... Ab in die Arena, das Monster wird gejagt!



Ein atemberaubendes Action- und Kampfspiel der Superlative. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines von vier Riesenmonstern, und seine Kampfarena ist die City von Tokio.

Jedes Monster hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, die es herauszufinden gilt, um die packenden Zweikämpfe zu bestehen.

**Mit Zwei-Spieler-Modus.**

**TAKARA**  
im Vertrieb von Mitsui



**KING OF THE MONSTERS – HÄLT MEHR, ALS ES VERSPRICHT.**

Klingt einfach, was? Isses aber nicht.

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



Heisman-Trophy

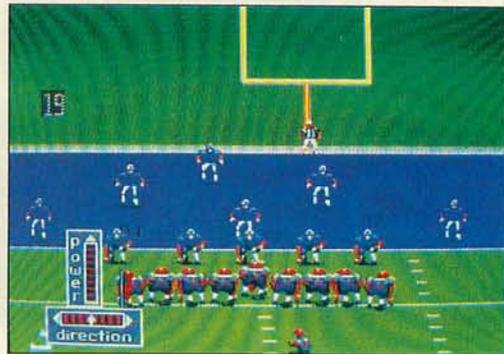
## John Madden '93

Die erfolgreichste American-Football-Simulation von Electronic Arts geht in die dritte Auflage, trotzdem halten sich die Veränderungen in Grenzen: Neben den 28 NFL-Teams wählt Ihr zwischen sechs Supermannschaften der Geschichte (darunter Miami, das 1972 als einziges Team eine komplette Saison unbesiegt blieb) und zwei Madden-All-Star-Teams. Neben neuen Animationen und digitalisierten Zwischenbildern gibt Coach Madden persönlich einige Kommentare zum Spielgeschehen. Hinter den Toren sind erstmals Zuschauertribünen zu sehen, der Statistikteil wurde endlich aufgemotzt. Neben dem übli-

chen Up-Date auf die statistischen Werte der letzten Saison spendierte der Hersteller eine No-Huddle-Option und einen Quarterback-Spielzug, der die Uhr anhält.

*super*

Die Heisman-Trophäe erhält jedes Jahr der beste Collegespeler für seine überragenden Leistungen. Gäbe es eine solche Auszeichnung für ein Videospiel, wäre *John Madden '93* mit Sicherheit der Gewinner. Die Verbesserungen sind weitgehend kosmetisch und ändern nichts



Trotz fehlender NFL-Lizenz ist alles authentisch

an der durchdachten Steuerung und der spielerischen Brillanz. Trotzdem wären neue Spielzüge oder ein Ligamodus nicht nur bei den Cracks angekommen. Im Bereich der Präsentation bleibt Electronic Arts hinter der Konkurrenz von *NFL Sportstalk* zurück. Wer den zweiten Teil besitzt, braucht das Up-Date nicht. Neulinge sollten sich an dieses Spiel halten, absolute Freaks werden sich auch den dritten Teil ins Regal stellen.

Spieltyp: Hersteller: **Electronic Arts**  
Testversion von: **Electronic Arts**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
Features: **Batterie**

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

**81%**  
Grafik  
**51%**  
Musik  
**76%**  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **84%**

# GOLDEN GAMES

TEL.: 089-4363843

SUPER NES : deutsch	
Axelay	129,90
Barts Nightmare	129,90
Castle Vania IV	129,90
F-Zero	89,90
Ghouls & Ghost	89,90
Jimmy Connors	129,90
Mario Paint	89,90
Marlo Kart	89,90
Sim City	109,90
Super Off Road	129,90
Streetfighter II	89,90
Turtels IV	129,90
Terminator 2	129,90
WWF	129,90
Zelda III	99,90
Action Replay	129,90
Universal Adapter	39,90
Joypad	39,90
Joyboard Supernesund Mega Drive	79,90

Super NES: import	
Axelay	89,90
Best of the Best	119,90
Castle Vania IV	79,90
Cameltry	79,90
Chuck Rock	129,90
Contra	119,90
Desert Strike	119,90
Dino City	79,90
Gods	119,90
Jaki Crush	139,90
Lemmings	69,90
Mickey Mouse	129,90
Monopoly	119,90
Ncaa Basketball	119,90
Prince of Percia	89,90
Road Runner	119,90
Starwars	139,90
Tiny Toons	139,90
Wing Commander U. V. M.	129,90

MEGA DRIVE deutsch	
Alien 3	99,90
Arielle	89,90
Batman Return	89,90
Chuck Rock	99,90
Grand Slam Tennis	89,90
Indiana Jones	99,90
Lemmings	99,90
Sonic 2	89,90
Shinobi 2	89,90
Thunderforce 4	89,90
Predator	99,90
Power Monger	99,90
Universal Soldier	79,90
World of Illusion	89,90
WWF	99,90
MEGA DRIVE import	
Alisa Dragon	39,90
Arrow Flash	29,90
Air Wolf U.V.M.	39,90

MEGA DRIVE import	
Gaiars	39,90
Gynog	39,90
Ghouls & Ghost	59,90
Desert Strike	99,90
Deadly Moves	99,90
Klax	29,90
Olympic Gold	59,90
Quackshot	39,90
Road Rush 2	89,90
Shinobi	59,90
Slime World	39,90
Sonic 2	79,90
Sokoban	29,90
Space Gomola	49,90
Toki	39,90
Tiger Hell	39,90
Toe Jam & Earl	39,90
Wani Wani World	39,90
Euro Adapter U. V. M.	19,90

Geschäftsbedingungen: Spiele aus USA oder Japan sind ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht fuer die Kompatibilitaet der Spiele. Teilweise wird zum spielen ein Adapter benoetigt. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder erstattet. Alle Spiele sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisaenderung und Irrtum vorbehalten.

Ankaufsbedingungen fuer gebrauchte Spiele auf Anfrage. Bitte fordern Sie unsere kostenlos Preisliste fuer neue und gebrauchte Spiele an.  
Golden Games Vertriebs GmbH, Kreillerstr. 36, 8000 Muenchen 80, Fax.: 089-4363542



Leider erschwert die permanente Draufsicht in Data Easts Billardsimulation das Zielen

zum Schluß: Wer lange genug beim Intro zuschaut, erhält nützliche Tips für das Trick-Shot-Game, den Kunststoß-Level.

*geht so*

Am besten zielt sich's immer noch von hinten über die weiße Kugel. Die Vogelperspektive von *Side Pocket* ist zum Anvisieren einfach nicht geeignet. Die Millimeter, die bei einem Stoß über den ganzen Tisch zwischen Sieg und Niederlage entscheiden, sind durch die ruckartige Bewegung der Ziellinie kaum realisierbar. Ein Mega Drive kann die wichtigen Nuancen beim Zielen aufgrund der "geringen" Auflösung eben nicht darstellen. Absoluten Billardneulingen kann *Side Pocket* die Zusammenhänge zwischen Effet und dem Lauf der Kugel dennoch nahebringen. Wer die Möglichkeit hat, auf einem echten Tisch zu spielen, sollte auf *Side Pocket* verzichten und sich vom gesparten Geld lieber ein paar Abende an einem echten Tisch leisten. *jb*

Schieb'ne ruhige Kugel

## Side Pocket

Auf einer 16-Bit-Konsole läßt sich jede Sportart realisieren. Mit *Side Pocket* liefert Data East eine komplette Billardsimulation ab. Den grünen Tisch seht Ihr dabei ausnahmslos von oben, während eine Ziellinie die Richtung der von Euch gespielten, weißen Kugel anzeigt. Das Aussehen der Ziellinie wählt Ihr zwischen gepunkteter Linie und einer Geraden aus Kreisen. Im Spiel habt Ihr ein festgesetztes Limit an Aufnahmen, daß heißt, Ihr dürft Euch eine bestimmte Anzahl Fehlstoße leisten. Versenkt Ihr bei einem Stoß keine Kugel, wird eine halbe Einheit von der Anzeige abgezogen. Bei einem echten Fehlstoß (wie z.B. beim Versenken der weißen Kugel) wird Euch ein ganze Aufnahme abgezogen. Sparsamkeit ist angesagt, denn auch im nächsten Level spielt Ihr mit den verbleibenden Aufnahmen weiter. Habt Ihr alle Kugeln auf der Aufnahmeanzeige verbraucht, ist das Spiel vorbei.

Die Stärke Eures Stoßes paßt Ihr auf einer Kraftanzeige ab, den Effet stellt Ihr per Fadenkreuz ein. Für jede richtig versenkte Kugel gibt's Punkte, die Euch dem nächsten Level näherbringen. Habt Ihr den Tisch abgeräumt, führt Ihr einen Kunststoß aus, der Euch bei Gelingen einige zusätzliche Aufnahmen zur Anzeige rechnet. Erreicht Ihr bei der Punkteabrechnung nach

dem Spiel nicht die erforderliche Punktzahl, heißt's zweimal "Try Again!". Allerdings besteht die Möglichkeit, im Spiel durch leichtere Kunststöße Extra-"Try Agains" zu erspielen. Neben einem reinen Kunststoßspiel enthält das Modul noch zwei Zwei-Spieler-Modi: Im Pocket-Game geht's um das Versenken von möglichst vielen Kugel und um Punkte, beim 9-Ball-Game werden neun Kugeln der Reihe nach gespielt – gewonnen hat, wer zuerst die 9 einlocht. Im Spiel liefern jazzige Salonthemen die stilgerechte musikalische Untermalung. Ein kleiner Hinweis



Zum Normalpool kommt ein echter "Trickshot"-Level. Mit den netten Zwischenbildern soll professionelles Zocker-Flair 'rübergebracht werden.

Spielertyp:   
 Hersteller: Data East  
 Testversion von: Sega  
 Anzahl der Spieler: 1-2  
 Features: 2 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
 CA.-Preis: 90 Mark

34%  
 Grafik  
 53%  
 Musik  
 29%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**



Steinschlag auf den Schienen macht Euch zu schaffen

na ja

Großer Name, kleines Spiel. Alle Promotionskreuzzüge im Zeichen des Hutes vermögen nicht über das schale Bildschirmgeschehen hinwegzutäuschen. Auch wenn in diesem 8-Megabit-Modul viele abwechslungsreiche Grafiken stecken, sind diese nicht immer von höchster Qualität. Besonders an Animationsphasen der bewegten Objekte wurde gespart. So wirken alle bösen Buben (inklusive der Endgegner) recht hölzern in ihren Bewegungen. Nervig ist die Zufallssteuerung der Wachen: entweder sie ballern schon bevor sie überhaupt zu sehen sind oder sie stehen sogar noch apathisch da, wenn Ihr ihnen schon fast auf die Füße tretet. So kommt kaum Action auf und gezielte Ausweichmanöver werden nahezu unmöglich. Mein letzter Motzergilt der Thematik: Ich halte sorglosen Umgang mit dem Nationalsozialismus in Zeiten vermehrter Übergriffe der Rechtsradikalen für verfehlt. Auf meinem Mega Drive hat Indy Urlaub. se

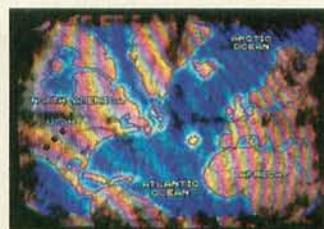
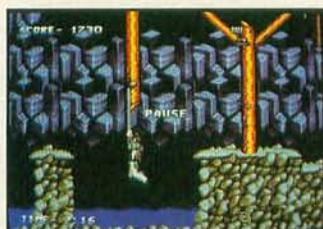
## Mit Peitsche, Witz und Hut Indiana Jones

Nach zahlreichen Einsätzen auf anderen Konsolen und Computern fand Indy nun endlich Zeit, sich seinen Fans am Mega Drive zu widmen. Der schlapphütige Kino- und TV-Held ist bekanntlich die letzte Hoffnung im Kampf gegen Nazi-deutschland. Der Führer hat seine Schergen ausgesandt, um den Gral zu finden. Denn die Überlieferung verspricht dem, der aus diesem Kelch trinkt, ewiges Leben. Hitler sieht im Gral den besten Weg seine Armeen unbesiegbar zu machen.

Seinen Einstand auf dem Mega Drive gibt Indy in einem klassischen Jump'n'Run. Erst am Ende des fünften Levels kann der Gral in Sicherheit gebracht werden. Außer springen kann Euer Abenteurer boxen oder seine Peitsche schwingen – damit sind alle drei Knöpfe des Joypads belegt. Im ersten Level scrollt der Bildschirm in

alle Richtungen. Voran kommt Ihr in der Höhle nur, wenn Ihr an Seilen auf und ab klettert, Abgründe überspringt und die rasante Fahrt im Grubenwagen meistert. Besonders heimtückisch sind die herabstürzenden Tropfsteine. Zusätzlich halten Euch unerwartet auftauchenden, wild um sich ballern-

de Schatzsucher in Bewegung. Ihr müßt fix springen und Euch ducken, um den anfliegenden blauen Bohnen zu entgehen. Dann reicht ein gut plazierter Peitschenknaller, um den Miesling zu meucheln. Euer größter Feind auf der Suche nach dem Gral ist die Zeit. Nur wenn Ihr unterwegs Kisten knackt und Extras absahnt hindert Ihr den Timer daran, Euch auszuzählen. Geschieht dies, geht ein Leben flöten. Außerdem schlummern in den Schachteln noch zwei andere Bonbons: frische Lebensenergie und mehr Schlagkraft für Eure Peitsche.



Ein echter Indy peitscht auch noch am Seil hängend. Dem Kofferknacker wird seine Arbeit mit nützlichen Überraschungen entlohnt

Spieletyp: Hersteller: U.S. Gold  
Testversion von: Flashpoint  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: High-score-Liste  
Paßwort  
Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 120 Mark  
59%  
Grafik  
64%  
Musik  
65%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **51%**

# GALAXY

Magnum Set	379.-	Fighter Stick	119.-
Sega CD Rom us	a.A.	Action Replay d	149.-
Alien 3 e	99.-	Andre Agassi e	99.-
Arielle e	99.-	Batman returns d	99.-
Bio Hazard d	99.-	Denim Aleste Cj	129.-
Desert Strike e	99.-	Gods e	99.-
Hook Ce	129.-	J.Madden 93 d	119.-
Lemmings d	119.-	LHX Att.Chop.e	99.-
Lotus Esprit e	99.-	NHLPA Hockey d	119.-
NHLPA Hockey e	99.-	Megalomania e	109.-
Menacer e	149.-	Menacer + T2	219.-
Outlander e	99.-	Powermonger e	109.-
Risky Woods e	99.-	Roadblast.FX Cj	129.-
Rolo to Rescue e	89.-	Sonic 2 d	99.-
Sonic 2 e	99.-	Talespin e	99.-
Terminator e	99.-	Terminator 2 d	119.-
Thunderforce 4 d	99.-	Wonderdog Cj/e	129.-
World o.Illusion e	99.-	World o.Illusion d	99.-

## MEGA DRIVE

Afterburn.3 Cj	129.-
Chakan e	99.-
Ecco Dolphin d	119.-
Final Fight Cj	a.A.
Grand Slam d	99.-
Str.o.Rage 2 d	99.-
Wolfchild Ce	129.-

SuperNES RGB e	+Mario Kart+UniAdpt.	439.-	
SuperNES RGB e	+Mario World	399.-	
SuperNES PAL d	+Streetf.2	299.-	
Superscope e	149.-	Cap.Fight.Stick e	179.-
Universal Adapt.	49.-	Datel Univ.Adaptor	59.-
Fighter Stick j	119.-	Ascii Joystick e	119.-
Axelay j	109.-	Axelay d	149.-
Bulls vs.Blazers e	129.-	Calif.Games 2 e	129.-
Chest. Cheetah e	129.-	Chuck Rock e	129.-
Clue e	129.-	Combat Tribes j	79.-
Gods e	129.-	Jaki Crush Pinbj	149.-
Mystic Quest e	89.-	Monopoly e	129.-
NHLPA Hockey e	129.-	Out.o.t.World e	129.-
Prince o.Persia d	149.-	Push Over e	129.-
Red October e	119.-	Rushing Beat 2 j	159.-
Streetfight.2 d	109.-	Sup.Star Wars e	169.-
Test Drive 2 e	129.-	Unchart.Waters e	149.-
Warpspeed e	129.-	Wingcommand.e	139.-

## SUP.FAMICOM

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

Alien 3 e	59.-	Final Fant.Adve	59.-
Final Fant.2 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.-

Konsole RGB/Pal	749.-	Fighter Stick	119.-
Gold Set	1099.-	Art o.Fighting	449.-
Baseball Stars 2	329.-	King o.Monst.2	329.-
Last Resort	329.-	Magician Lord	199.-
Nam	199.-	Ninja Commando	299.-
Sengoku 2	a.A.	World Heroes	349.-

## NEO GEO

Fatal Fury 2	a.A.
Sidekick	a.A.
Viewpoint	a.A.

Lynx 2	199.-	Cornlynx Kabel	19.-
Baseball Heroes e	69.-	Basketbrawl e	69.-
Hydra e	69.-	Icehockey e	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.-
Joust e	75.-

Alien 3 e	69.-	Axe Battler d	79.-
Batman returns j	59.-	Batman returns e	69.-
Chuck Rock j	59.-	Chuck Rock d	79.-
Lemmings d	79.-	Olympic Gold d	79.-
Paperboy e	59.-	Predator 2 e	69.-
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.Leaderbd	79.-

## GAME GEAR

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

Turbo Duo + 7Sp	799.-	Turbografix	199.-
Bat.Loderunner j	109.-	Cho Aniki SCj	119.-
Darkwing Duck e	99.-	Devil Crush e	59.-
Dragonslayer SCe	119.-	Gradius 2 SCj	119.-
Imagefight 2 SCj	119.-	Lemmings SCj	99.-
Loom SCe	119.-	Met.Jupiter SCj	119.-
Motoroad.MC SCj	109.-	Military Madness e	59.-
Neutopia 2 e	99.-	Nexar SCj	119.-
Parasol Stars e	39.-	Prince o.Pers.SCe	119.-
Vorankündigung März/April:			
Sup.Darius 2 SCj	119.-	Sim Earth SCe	119.-
PC Kid 3 j	109.-	Wind o.Thund.SCj	119.-

## PC ENGINE

Bomberm.93 j	109.-
Cotton SCj	119.-
Cr.o.Wulf SCj	119.-
Jim Power SCj	119.-
PC Genjin j	109.-

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. 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, Btx: \* Galaxy #  
Inh.Galaxy Plexus GmbH  
Anmerkung:jj:japanisch\*e:englisch\*d:deutsch

089/7605151  
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70



Die mutierte Monsterpflanze ist der Endgegner im ersten Level.

*gut*

Wer eines der im Text genannten Spiele für sein NES sucht, liegt mit *Over Horizon* richtig. Das Modul bietet für 8-Bit-Verhältnisse hervorragende Grafiken und viel Action. Besonders die einfallsreichen Endgegner überzeugen die Ballerfans mit neuartigen Kampftaktiken und gemeinem Waffenarsenal. Ärgerliche Ruckel- oder Flackereinlagen halten sich in Grenzen, dafür wurde spielerisch viel ins Modul gepackt. Neben dem Editieren der Waffen ist in den Tunnelsequenzen Überlegung gefragt: Einige Metalltore sollten besser nicht geöffnet werden, während richtig eingesetzte Eisblöcke Euch Feinde vom Leib halten. Trotz der tollen Grafiken und vieler Spielelemente ist die Ballerei über dem Horizont etwas zu leicht und zu kurz, so daß ihr ein *VIDEO GAMES CLASSIC* versagt bleibt. Wer gerne eine stimmungsvolle Weltraummission fliegt, kommt aber um *Over Horizon* nicht herum.

iz

NES

G-Type

## Over Horizon

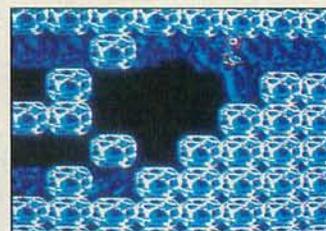
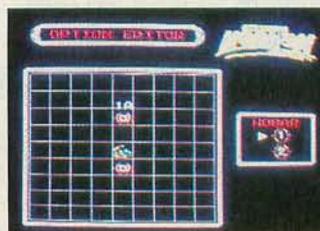
Vor einigen Jahren räumten die Ballerautomaten *R-Type* und *Gradius* mächtig ab. Bis zum heutigen Tag sind diese Klassiker Vorbilder aller horizontal scrollenden Weltraumschlachten. Mit *Over Horizon* bekommt auch das NES ein Modul in den Schacht, das mit vielen Elementen der beiden Automaten aufwartet.

Auch hier bleibt uns die übliche Vorgeschichte nicht erspart: Durch den Kampf um eine Spezies von energieproduzierenden Weltraumwesen ist zwischen Förderationsregierung und der kriminellen Gamma-Organisation ein interstellarer Krieg ausgebrochen. Um der guten Seite zum Sieg zu verhelfen, setzt Ihr Euch in den nächstbesten Raumjäger und nehmt allein den Kampf auf. Der Flug zum gigantischen Flaggschiff der Gammas führt durch gefahrenvolle Welten: In der ersten habt Ihr es mit wuchernden Riesenpflanzen und einem vielgliedrigen Astralwurm zu tun. Als Endgegner erwartet Euch

die Mutter aller Begonien: Die bildschirmfüllende Mega-Blume ist ein hartnäckiges Hindernis zum nächsten Level. Danach durchquert Ihr die Tunnels einer Raumstation, wo Ihr mit gezielten Schüssen die Metalltore öffnet. Erst wenn Ihr die silberglänzende Riesenspinne besiegt habt, entkommt Ihr aus dem Labyrinth. In der Eishöhle erwarten Euch Schwärme von feindlichen Ab-

fangjägern, die aber ebenso wie Ihr den Kontakt mit herumfliegenden Eisblöcken nicht überleben. Nach den magnetischen Felsen ist der Weg zum finalen Endgegner nicht mehr weit.

Euer Raumschiff kann nach vorne und nach hinten feuern. Aufgesammelte Satelliten und aufrüstbare Extrawaffen (Laser, Bomben und Raketen) verlängern Euer Bildschirmleben. In einem Optionsmenü könnt Ihr vor dem Start die Formation Eurer Satelliten verändern. Auch die Durchschlagskraft der drei Extrawaffen ist Euren Wünschen überlassen.



Um gegen Metallspinnen und in Eiswürfelhöhlen zu überleben, könnt Ihr im Optionsmenü Satelliten und Bewaffnung frei einstellen.

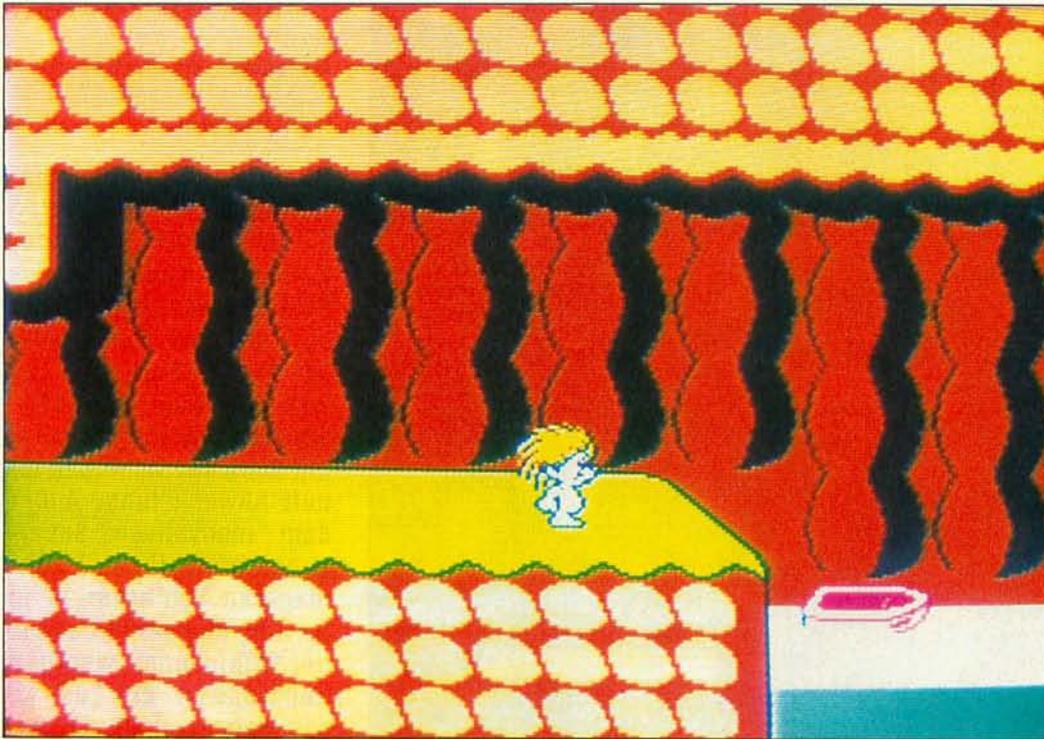
Spielertyp:

Hersteller: Takara  
 Testversion von: Mitsui  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue

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

75%  
 Grafik  
 69%  
 Musik  
 54%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**



Wenn Not am Troll ist, reist Winky im Boot.

Abgeschossene Gegner hinterlassen manchmal Extras, die der wehrhafte Troll dringend benötigt: Sterne machen Winky unsichtbar, während Trollgesichter zusätzliche Leben bringen.

*gut*

Abgesehen davon, daß die Troll-Plastikpuppen einfach ecklig sind, kann unser Held in seinem ersten Videospiel überzeugen. Die Atmosphäre des Vergnügungsparks wurde durch bunte Grafiken gut eingefangen. Passend präsentiert sich auch die Jahrmarkt-typische Musik. Große Endgegner und einfallsreich gestaltete Feindesscharen geben dem Spiel außerdem einen ordentlichen Schwierigkeitsgrad. Leider stören das übliche NES-Geflacker und eine unpräzise Steuerung den positiven Gesamteindruck. Besonders ärgerlich ist's, wenn Ihr durch einen ungenauen Sprung ein Leben verliert und wieder vom Levelanfang losmarschieren müßt. Trotzdem macht **Trolls in Crazyland** nicht nur Waldgeistern Spaß. *iz*

Jahrmarktbesuch

## Trolls in Crazyland

In den Zeiten, in denen normales Spielzeug langweilig wird, lassen sich die Hersteller immer neue Figuren einfallen. Nach Barbie und den Masters of the Universe kommt in letzter Zeit eine ganz neue Generation von Plastikpuppen aus Amerika. Crash Dummies, Keyper und die "Monsters in my pocket" lassen Kinderherzen höher schlagen. Auch Trolle sind auf dem Weg über den großen Teich: Weil diese kleinen Waldgeister auf dem amerikanischen Markt besonders erfolgreich waren, dürfen sie sich jetzt über ihr eigenes NES-Abenteuer freuen.

Ihr spielt den Troll Winky, der verzweifelt nach seiner entführten Freundin Kiki sucht. Sie wurde in den Vergnügungspark "Crazyland" verschleppt – dort lauern böartige Wesen auf die

harmlosen Besucher. Mit Winky springt und lauft Ihr von links nach rechts durch die verschiedenen Teile des Parks. Neben den normalen Buden und Passagen hat Crazyland auch rasend schnelle Achterbahnfahr-



Im Vergnügungspark von Crazyland lauern viele Gefahren auf den kleinen Troll. Wenn's schiefeht, kommt Winky in den Himmel.

ten in schwindelerregender Höhe oder Urwaldwelten mit kriegerischen Eingeborenen zu bieten. Zwischendurch fährt Winky per Boot über Seen oder schwebt auf einer Seilbahn souverän über Abgründe hinweg.

Um seine Feinde aus dem Weg zu räumen, wirft der kleine Troll mit Feuerbällen, die es in vier verschiedenen Stärke-Stufen gibt. Berührt Ihr einen Eurer Feinde, verliert Winky eine Stufe und sein Haar verfärbt sich. Wird der Troll nach drei Treffern (inzwischen leuchtet sein Haarschopf rot) noch einmal erwischt, so ist ein Leben futsch.



Spieltyp:   

Hersteller: **ASC**

Testversion von: **Allan**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue,**

**Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger**

**und Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **100 Mark**

**55%**

Grafik

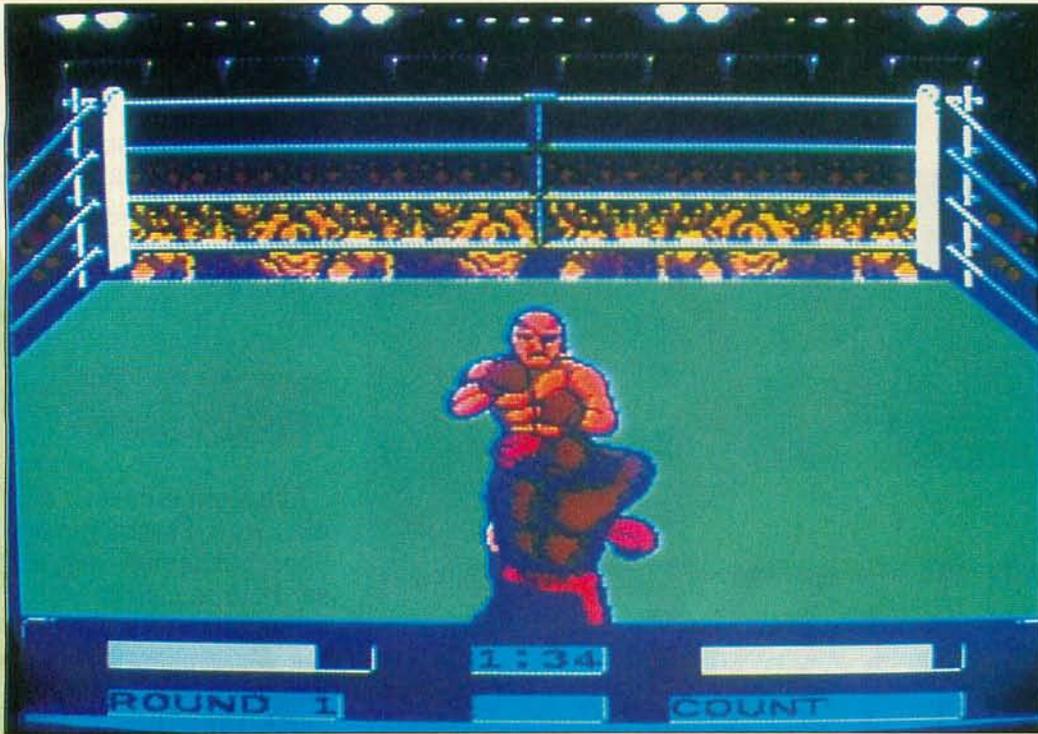
**52%**

Musik

**56%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **68%**



Zum Wegschauen: Georgie-Boy verschränkt in einer Kampfpause die Arme vor seinem Gesicht und unterdrückt einen Tränenanfall

Game-Boy-Schlappe (getestet in VIDEO GAMES 10/92) setzt sich der Krampf auch auf Nintendos Entertainment System mit spielerischer Beschränktheit fort. George's Auslauf ist nach wie vor auf drei Positionen begrenzt und sorgt mit tödlicher Sicherheit für null Abwechslung. Außer dem "innovativen" Superpunch steht Ihr mit zwei mageren Schlagvarianten im Ring und verliert selbst bei Erfolg nach wenigen Knockdowns' die Lust an der Meisterschaft. Atmosphärisch ist's um die NES-Version besser bestellt: Nett gemachte Zwischensequenzen muntern den hartgesottenen Spieler für wenige Sekunden auf; steht Ihr wieder zwischen den Ringseilen, ist die Freude aber vorbei. George Foreman's KO Boxing hat bis auf den Meisterschaftsverlauf kaum Gemeinsamkeiten mit dem bewegungsfreudigen Boxsport. Investiert Euer sauerverdientes Geld lieber in einen Punching-Ball, und verbringt die Zeit bis zum Eintreffen des nächsten Box-Titels mit Training. *pa*

NES

Jenseits von Gut und Böse

## KO Boxing

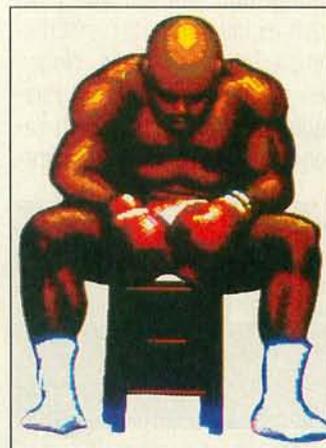
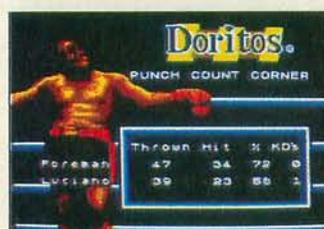
ur Videospiel-Premiere schlug sich George Foreman auf dem Game Gear und kassierte wenige Monate später zwei blaue Augen als drittklassiger Game-Boy-Puncher. Jetzt tobt sich der 44jährige Profiboxer in den NES-Schaltkreisen aus. Abgesehen von einer zehnjährigen Pause ist er seit 24 Jahren im knallharten Profilaager. Knackpunkt seiner "ersten" Karriere war die Niederlage im Schwergewichtstitelkampf gegen Muhammad Ali. Mit dem Titel ging auch die Lust am Boxen verloren – erst Mitte der achtziger Jahre startete er sein Comeback. Knockouts gegen Steve Zouskie, Gerry Cooney und Adilson Rodriguez beförderten die Boxlegende ins hochdotierte Scheinwerferlicht zurück. In *George Foreman's KO Boxing* prügelt Ihr Euch mit dem kahlköpfigen Hamburger-Fetischisten bis zum Schwergewichts-Weltmeistertitel. Zwölf abgebrühte Profis stehen Euren Titelaussichten im Weg: Ob Larry "The Surgeon"

Scott, Tyrone "Madman" Mosely oder Tommy "Tornado" Collins – erst wenn Georges Backe auf den Bohlen klebt, kehrt Frieden zwischen den Ringseilen ein. Neben Euren Standardschlägen (links- und rechtshändige Haken und Geraden) erkämpft Ihr Euch mit gekonnt gedroschenen Kombinationen Superpunches. Aber auch Euer Gegenüber verfügt über die durchschlagkräftige Ex-

trawaffe – trifft der kraftstrotzende Schwinger sein Ziel, stellt sich George nur nach eifriger Tastenbearbeitung wieder auf die Beine.

na ja –

"I'm big, I'm bad..." George Foreman trifft mit seinem vielzitierten Slogan voll ins Schwarze: Nach der



Gegenüber dem einfallslosen und monotonen Kampfgeschehen rebellieren die Zwischenbilder mit dezenter Atmosphäre und brauchbaren Infos.

Spieltyp:   

Hersteller: **Acclaim**  
 Testversion von: **Acclaim**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
 Features: **Continue, Paßwort**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **100 Mark**

**56%**

Grafik

**38%**

Musik

**31%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **41%**

# Direct REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

## DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!  
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

**MEHR**

**LEVEL  
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 .**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT  
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY  
HOTLINE  
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270  
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**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.**



**FÜR GAME BOY™  
FÜR NES™  
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER NES™  
FÜR SEGA MEGA™  
NUR DM 149,-**



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



**ERHÄLTLICH WO ES HEIßE 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

VERBANDKOSTEN DM 10,- (BEI BESTELLUNG MITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!)

**DATAFLASH GMBH**



4240 EMMERICH  
WASSENBERGSTR. 34

**AUCH ERHÄLTLICH  
BEI**



**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960  
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**



Der freundliche Herr mit dem Bart ist Videospielehling Noah.

## Rettungsboot

# Noah's Ark

**A** Iso, für alle die, die im Religionsunterricht mal wieder gepennt oder ihren Game Boy einer intensiven Testsession unterzogen haben: Noah war derjenige, den Gott im Zeitalter der Sünde aufgefordert hatte, ein Schiff zu bauen, um sich und die Tierwelt vor der Sintflut zu retten.

Leider hat Papa Noah beim Beladen der Arche nicht ganz aufgepaßt und bekommt nun wegen einiger fehlenden Tiere Ärger mit seiner Frau. Um seine brisante Situation (die Sintflut droht!) nicht auch noch durch eine Ehekrise zu verschärfen, macht sich der rüstige Noah auf den Weg, die vergessenen Tiere einzusammeln. Leider hat er das nicht mit Gott abgesprochen, denn der hat inzwischen den Regen gestartet – Noah muß sich also sputen. Seine Rettungsaktion führt durch sieben Kontinente, die in jeweils drei Levels unterteilt sind. Neben der steigenden Flut lauern weitere Gefahren: Alle Tiere und Menschen, die kein Ticket für die

Arche haben, sind unserem biblischen Helden nicht freundlich gesonnen und tun alles, um Noah zu behindern. Außer diesen Tier-Attacken bekommt's Noah auch in jedem Level mit einem gemeinen Endgegner zu tun. Ist der besiegt, darf Noah auf den nächsten Kontinent übersetzen.

Neben den Krafttränken und Springzauber könnt Ihr Extras einsammeln, die Noahs Mission

erheblich vereinfachen: Eine Feder läßt Noah fliegen, die Fischgräte verwandelt ihn in ein Schwimmwesen und Enten tragen Waffen, mit denen Ihr Euch verteidigen könnt. Die Schneeflocke friert alle Gegner ein und ein Zaubertrank macht Euch für kurze Zeit unsichtbar. Mit Glück findet Ihr auf jedem Kontinent einen Bonusraum, in dem jede Menge Kraftpillen lagern.

*geht so*

Wegen Mangel an guten Hintergrundgeschichten



In den verschiedenen Teilen der Welt muß Noah die vergessenen Tierarten zusammensuchen.

haben die Konami-Macher jetzt die Bibel entdeckt. Verstaubt ist das Spiel um den Erbauer der legendären Arche aber deshalb nicht. Noahs Suche nach den vergessenen Tierarten wartet mit bunten Grafiken und lustigen Sprites auf. Auch die Musik ist wohlgeraten – am entscheidenden Kriterium aber hapert's: Wegen der unpräzisen Steuerung geht der Spielspaß schnell verloren. Die Sprünge lassen sich nicht genau koordinieren und die Kollisionsabfrage ist überpenibel. Dabei hat es der Spieler nicht nur mit dem steigenden Wasser zu tun, sondern auch mit einem automatischen Scrolling, das ihm knallhart auf den Fersen ist: Bleibt Ihr am Bildrand stehen, kostet Euch das ein Leben. Nur wer sich länger mit dem Modul beschäftigt und das Joypad virtuos beherrscht, findet Spaß an der Hüpferei, die durch die Verwandlungselemente noch interessanter wird. Trotz witziger Gestaltung von Packung und Anleitung reicht's für Konamis Arche Noah nicht für ein Gut. iz

Spieltyp:

Hersteller: **Konami**  
 Testversion von: **Konami**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **110 Mark**

**67%**

Grafik

**56%**

Musik

**52%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**

**DIE AKTUELLE KONSOLEN-TOP TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN MODULE UND GERÄTE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS!**



<b>GAME BOY</b>	<b>SONIC 2</b>	<b>ZELDA 3</b>
<b>SUPER MARIO LAND 2</b>	<b>MEGADRIVE</b>	<b>Super-NES</b>
<b>GAME BOY ... 64.95</b>	<b>94.95</b>	<b>94.95</b>
	<b>MASTERSYSTEM</b>	
	<b>GAME GEAR</b>	
	<b>74.95</b>	

die weiteren Plätze	S-NES	Game Boy	NES	Megadrive
4. <b>STREET FIGHTER 2</b>	94.95	.....	.....	.....
5. <b>SUPER MARIO KART</b>	94.95	.....	.....	.....
6. <b>TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 4</b>	114.95	.....	.....	.....
7. <b>DUCK TALES</b>	.....	59.95	94.95	.....
8. <b>AXELAY</b>	129.95	.....	.....	.....
9. <b>SUPER MARIO BROS. 3</b>	.....	.....	94.95	.....
10. <b>DONALD DUCK</b>	.....	.....	.....	114.95

Das CPS-Kundenmagazin informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **COMPUTERSPIELN**. Fordern Sie es noch heute an. Natürlich kostenlos ... oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?



**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

**Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen-Freaks!**

SUPER NINTENDO		GAME BOY	
super nes + super mario world	324.95	game boy mit batterie	157.95
super nintendo power station	199.95	4 spieler adapter	39.95
action replay pro cartridge	139.95	ac/dc adapter	19.95
av kabel (8 kanal stereo)	29.95	action replay pro cartridge	99.95
high tech action controller	29.95	akkusat	54.95
joypad game commander	59.95	carry case	29.95
joypad transparent mit dauerleuchte	39.95	case boy	24.95
super nintendo spieleberater	24.95	game boy spieleberater	19.95
universal moduladapter	49.95	gg battery pack	54.95
actraiser	129.95	gürteltasche	29.95
addams family	119.95	hörer	29.95
adventure island	129.95	light max	59.95
avelay	129.95	lufe mit licht	19.95
caverna ninja	114.95	moduladapter	19.95
chessmaster	114.95	profithasche	29.95
dragons lair	99.95	reinigungssset	14.95
euro football champ	109.95	tragekoffer	19.95
f zero	94.95	addams family	74.95
home alone 1	129.95	adventure island 1	64.95
hyperzone	104.95	alleyway	44.95
james bond jun.	129.95	amazing penguin	64.95
lemmings	129.95	amazing spiderman	44.95
mario paint mit mouse	94.95	asteroids	64.95
paperboy 2	114.95	batman	64.95
pilot wings	94.95	batman 2 (return of the joker)	64.95
pitfighter	129.95	battle unit zeath	59.95
push over	109.95	battletoads	74.95
race drivin	129.95	beach valley	54.95
rival turf	119.95	bill & ted excellent adventure	64.95
simpsons (bart's nightmare)	139.95	blades of steel	64.95
simpsons (krusty's fun house)	114.95	blaster master	74.95
spindizzy	139.95	blues brothers	64.95
street fighter 2	24.95	bomb jack	59.95
super castlevania 4	114.95	boulder dash	49.95
super double dragon	139.95	boxxle	54.95
super ghouls n ghosts	94.95	bubble ghost	54.95
super mario kart	94.95	bugs bunny blow out	54.95
super mario world	114.95	burai fighter deluxe	49.95
stage of acid	29.95	burger time deluxe	49.95
super protector	114.95	caesars palace	74.95
super rhye	94.95	castellania	64.95
super striker	94.95	castellania 1	64.95
super strike gunner	129.95	castellania 2	64.95
super turtl. n. turtles 4	114.95	chase h. q.	64.95
super tennis	94.95	chessmaster	49.95
super westermania challenge	139.95	choplifter 2	59.95
top gun	114.95	centipede	64.95
zelda 3 - a link to the past	94.95	days of thunder	64.95
		dig dug	54.95
		double dragon 2	64.95
		double dragon 3	64.95
		dr. franken	64.95
		dr. mario	49.95
		dragons lair	99.95
		duck tales	94.95
		dynablaster	104.95
		elite	114.95
		empire strikes back the	114.95
		excitebike	64.95
		ferrari	109.95
		flintstones	104.95
		g. foreman's k o boxing	109.95
		galaxy 5000	94.95
		gauntlet 2	74.95
		gnomes 2	94.95
		gradius	94.95
		high speed	94.95
		home alone 2	114.95
		hook	104.95
		hunt for red october	114.95
		hyper soccer	94.95
		iron sword	109.95
		jack nicklaus	109.95
		jackie chans action kung fu	104.95
		james bond jun.	114.95
		kick off	94.95
		kid icarus	84.95
		killer tomatoes	114.95
		kung fu	64.95
		lemmings	94.95
		legend of zelda	274.95
		tom & jerry	104.95
		life force	94.95
		little nemo	74.95
		little samson	104.95
		lolo	84.95
		low g man	74.95
		lunar pool	64.95
		marble madness	109.95
		mario & yoshi	84.95
		mc donald land	94.95
		mega man 2	94.95
		mega man 3	94.95
		mega man x	94.95
		metal gear	84.95
		metalix	84.95
		mission impossible	109.95
		monster in my pocket	74.95
		phantom world ein	74.95
		hoax arc	94.95
		north and south	109.95
		over horizon	94.95
		panic restaurant	94.95
		paperboy	94.95
		parodius	114.95
		pirates	114.95
		prince of persia	104.95
		protobator 2	94.95
		r. c. pro am racing	74.95
		stampat	109.95
		rescue rangers	94.95
		road fighter	94.95
		robin hood	104.95
		rockin cats	104.95
		roller games	109.95
		roundball	94.95
		rygar	74.95
		shadow warrior	94.95
		shadowgate	134.95
		silent service	109.95
		simons quest	94.95
		simons quest	109.95
		simpsons (krustys fun house)	109.95
		simpsons (bart vs the world)	109.95
		skate or die	94.95
		sokoban key	64.95
		solstice	74.95
		star traps	94.95
		star wars	114.95
		street gangs	109.95
		super mario bros 2	94.95
		super mario bros 3	94.95
		super off road	64.95
		sword master	94.95
		swords & serpents	109.95
		teenage mutant hero turtles 1	114.95
		teenage mutant hero turtles 2	114.95
		terminator 2	109.95
		tehtis	64.95
		timelord	114.95
		tiny toon adventures	94.95
		tom & jerry	114.95
		top gun 1	94.95
		top gun 2	109.95
		total recall	94.95
		totally rad	104.95
		track & field 2	109.95
		trap	94.95
		turbo racing	99.95
		ufouino	104.95
		wizards and warriors 3	109.95
		world champ	94.95
		world wrestling	94.95
		wrestmania challenge	94.95
		wwf steel cage challenge	109.95
		zelda 2 - adventure of link	94.95
		grand slam tennis	94.95
		green dog	114.95
		hardball	119.95
		hellfire	104.95
		j.b. douglas k o boxing	54.95
		james pond 2	114.95
		joe montana football 2	119.95
		john madden football 93	114.95
		kid chameleon	714.95
		klax	104.95
		last battle	64.95
		lemmings	114.95
		lth attack chopper	114.95
		lotus turbo challenge	114.95
		marble madness	104.95
		mario lemieux hockey	114.95
		mickey & donald world of illusion	94.95
		mouse mouse 1	119.95
		moonwalker	54.95
		nfla hockey 93	114.95
		olympic golf	119.95
		out run	114.95
		paperboy	104.95
		phantasy 1	114.95
		phantasy 2	119.95
		phantasy 3	74.95
		phantasy 4	74.95
		phantasy 5	54.95
		phantasy 6	39.95
		phantasy 7	49.95
		phantasy 8	114.95
		phantasy 9	139.95
		phantasy 10	114.95
		phantasy 11	114.95
		phantasy 12	94.95
		phantasy 13	64.95
		phantasy 14	94.95
		phantasy 15	119.95
		phantasy 16	119.95
		phantasy 17	39.95
		phantasy 18	39.95
		phantasy 19	114.95
		phantasy 20	114.95
		phantasy 21	114.95
		phantasy 22	114.95
		phantasy 23	114.95
		phantasy 24	114.95
		phantasy 25	114.95
		phantasy 26	114.95
		phantasy 27	114.95
		phantasy 28	114.95
		phantasy 29	114.95
		phantasy 30	114.95
		phantasy 31	114.95
		phantasy 32	114.95
		phantasy 33	114.95
		phantasy 34	114.95
		phantasy 35	114.95
		phantasy 36	114.95
		phantasy 37	114.95
		phantasy 38	114.95
		phantasy 39	114.95
		phantasy 40	114.95
		phantasy 41	114.95
		phantasy 42	114.95
		phantasy 43	114.95
		phantasy 44	114.95
		phantasy 45	114.95
		phantasy 46	114.95
		phantasy 47	114.95
		phantasy 48	114.95
		phantasy 49	114.95
		phantasy 50	114.95
		phantasy 51	114.95
		phantasy 52	114.95
		phantasy 53	114.95
		phantasy 54	114.95
		phantasy 55	114.95
		phantasy 56	114.95
		phantasy 57	114.95
		phantasy 58	114.95
		phantasy 59	114.95
		phantasy 60	114.95
		phantasy 61	114.95
		phantasy 62	114.95
		phantasy 63	114.95
		phantasy 64	114.95
		phantasy 65	114.95
		phantasy 66	114.95
		phantasy 67	114.95
		phantasy 68	114.95
		phantasy 69	114.95
		phantasy 70	114.95
		phantasy 71	114.95
		phantasy 72	114.95
		phantasy 73	114.95
		phantasy 74	114.95
		phantasy 75	114.95
		phantasy 76	114.95
		phantasy 77	114.95
		phantasy 78	114.95
		phantasy 79	114.95
		phantasy 80	114.95
		phantasy 81	114.95
		phantasy 82	114.95
		phantasy 83	114.95
		phantasy 84	114.95
		phantasy 85	114.95
		phantasy 86	114.95
		phantasy 87	114.95
		phantasy 88	114.95
		phantasy 89	114.95
		phantasy 90	114.95
		phantasy 91	114.95
		phantasy 92	114.95
		phantasy 93	114.95
		phantasy 94	114.95

Flügelahm

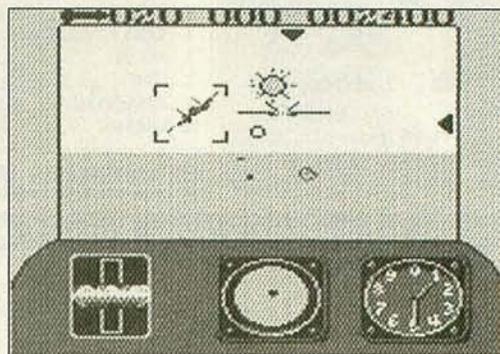
## Top Gun 2

**W**ie in der letzten Ausgabe schon angekündigt, kommt uns Konami dieser Tage mit einer Game-Boy-Fliegerei. In *Top Gun 2* nehmt Ihr hinter'm Steuerknüppel Platz und erledigt diverse Missionen. Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Egal, ob Ihr "Career", "Bombing Run" oder "Air Combat" spielt, es geht hier ausschließlich um Luftkämpfe – Bodenziele gibt's nicht. Außer einem Radarschirm, einem Höhenmesser und dem Gashebel gibt's auf dem Amateurbrett nichts zu sehen. Kommt es zu einem Luftkampf, ist ausgefuchstes Manövrieren gefragt. Euer Zielradar schaltet erst auf die

feindliche Maschine auf, wenn sie sich im Sichtfeld befindet. Dann heißt's schnell eine Rakete losjagen oder den Luftraum mit MG-Geschossen zupflastern. Eure Feinde sind natürlich nicht untätig – seid Ihr mittels Zielradar erfaßt, ertönt eine akustische Warnung. Euer Jet verträgt zwar einige Einschläge, die "Bogeys" sind allerdings auch sehr gute Flieger. Habt Ihr Eure Mission erfüllt, wird auf dem heimatischen Flugzeugträger zwischengelandet und nachgeladen.

*na ja*

Meiner Meinung nach leidet Konamis guter Ruf un-



Spätestens nach der zweiten Mission seid Ihr angeödet

ter solchen Mittelmaß-Modulen ganz erheblich. *Top Gun 2* zeichnet sich durch eine hypersensible Steuerung und Abwechslungsarmut aus. Das Flugverhalten Eures Jets kann man nicht als realistisch bezeichnen. Mit Manövrieren, Ballern und der Wahl der Geschwindigkeit ist Euer Betätigungsfeld stark eingeschränkt. Wer sich mit dem Game Boy in die Lüfte erheben will, sollte sich lieber *F-15 Strike Eagle 2* zulegen. *jb*

Spieltyp:

Hersteller: Konami  
 Testversion von: Konami  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue, Schwierigkeitsgrade  
 Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis  
 Ca.-Preis: 70 Mark

47%  
 Grafik  
 13%  
 Musik  
 17%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **52%**

Mach's noch mal, Bruce

## Batman Returns

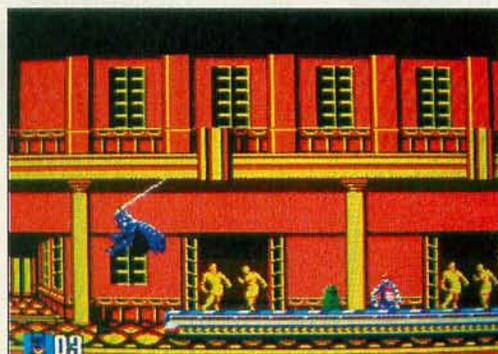
**W**er sagt, daß Millionäre nur faul auf ihrem Geld herum sitzen, darf dem wohlhabenden Bruce Wayne nicht begegnen. Der führt nämlich ein stressiges Doppelleben als seriöser Geschäftsmann und als verwegener Superheld Batman. Sein ereignisreiches Leben im Kampf gegen die Kriminalität wurde schon mehrmals verfilmt. Drei erfolgreiche Kinoproduktionen und eine selbstironische Fernsehserie legen Zeugnis von seinem heldenhaften Einsatz ab. Außerdem

könnt Ihr seine Abenteuer in dutzenden von Comics nachlesen.

Im Spiel steuert Ihr den Fledermausmann durch viele Levels, um Eure Heimatstadt Gotham City vor dem bösen Pinguin zu retten. Ihr könnt springen, Euch an einem Seil herumschwingen und Bat-Boomerangs verschießen.

*geht so*

Auf dem Master System liefert uns Batman eine



Mit Schwung erledigt Flattermann seine Gegner.

durchschnittliche Show. Sowohl Grafik, als auch Musik sind mittelpträchtig. Technische Probleme tauchen nicht auf, da sich in Gotham City anscheinend niemand mehr auf die Straßen traut. Mehr als drei Sprites gleichzeitig sind nie auf dem Bildschirm zu sehen. Trotz besserer Steuerung schneidet Batman auf dem Master System schlechter ab, als die in allen Belangen stärkere Game-Gear-Version. *iz*

Spieltyp:

Hersteller: Sega  
 Testversion von: Sega  
 Anzahl der Spieler: 1  
 Features: Continue, Levelwahl  
 Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene  
 Ca.-Preis: 100 Mark

48%  
 Grafik  
 32%  
 Musik  
 24%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **51%**

# GAME

# EXPRESS

## MEGA DRIVE

Streets of Rage II	Preis auf Anfr.	Atomic Hero us	79.-
Championship ProAm	Preis auf Anfr.	Bad Omen jp	49.-
Sunset Riders	99.-	Batman II us	99.-
Kick Boxing	99.-	Batman Returns us/dt	89.-/99.-
Ninja Gaiden	Preis auf Anfr.	Block out jp	29.-
American Gladiators	99.-	Bulls vs Lakers dt	99.-
Humans	99.-	Cadash us	59.-
James Bond 007	99.-	Captain America us	79.-
Indiana Jones dt	99.-	Centurion dt	99.-
George F. Boxing us	99.-	Crue Ball us	99.-
Road Rash II	99.-	Darius II jp	39.-
Risky Woods us/dt	89.-/99.-	David Robinson	69.-
Deadly Moves us	99.-	Desert Strike us	79.-
Power Monger us	99.-	Dick Tracy	29.-
Alien III us/dt	89.-/99.-	Double Dragon jp	79.-
Aquatic Games us/dt	79.-/99.-	Dragons Fury dt	99.-
Ariel dt	99.-	Dungeons & Dragons dt	119.-

EA Hockey us	79.-	Shadow Dancer jp	39.-
Eco Dolphin dt	99.-	Shadow o.t. Beast III us	89.-
Eswat jp	29.-	Shining i.t. Darkness dt	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-	Side Pocket us	99.-
Fantasia jp	39.-	Sonic II jp/dt	79.-/99.-
Galahad us/dt	99.-	Splatterhouse II jp	79.-
Ghost'n Ghouls jp	59.-	Steel Taloons us	99.-
Global Gladiator us	99.-	Streets of Rage jp	59.-
Gods (nur auf 60Hz)	89.-	Super Battle Tank us	89.-
Golden Axe II jp	59.-	Super Shinobi jp	49.-
Granada X jp	29.-	Super Thunder Blade jp	29.-
Green Dog us	89.-	Sword of Sodan jp	29.-
Gynoug jp	59.-	Tatsujin jp	29.-
Hellfire jp	39.-	Terminator II us/dt	89.-/99.-
Jewel Master jp	29.-	Terminator dt	99.-
Joe Montana III us	99.-	Thunderforce IV dt	99.-
John Madden 92 us	69.-	Toe Jam & Earl jp	49.-
John Madden 93 us	99.-	Turbo Outrun jp	39.-
Jordan vs Bird us	69.-	Universal Soldier us	79.-
Juju Legend (Toki) jp	29.-	USA Team Basketball us	99.-
Kid Chameleon jp	69.-	Wonderboy III jp	29.-
Klax	29.-	World of Illusion dt	99.-
Leaderboard us	99.-	WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-
Leynos jp	29.-	Arcade Powerstick	79.-
LHX Attack Chopper us	89.-	Japan Converter	19.-
Lotus Turbo C. dt	99.-	RGB Kabel	19.-
Magical Hat	29.-	PRO2 Pad	39.-
Monaco GP 2 RGB	69.-	Manacer	139.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Action Replay PRO	119.-
Predator II us	99.-	Magnum Set	349.-
Quackshot jp	59.-	Mega Drive o. Spiel	229.-

## 24h - Rund um die Uhr

### Keine Wartezeiten

### Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen

NEU

NEU

Alien vs Predator	129.-	Jimmy Connor Tennis us	119.-
Gods	129.-	Joe & Mac dt/us	109.-
Combat Tribes	129.-	Joe and Mac 2 jp	119.-
Metal Jack	129.-	Lemmings jp	79.-
Harley Humungus	Preis auf Anfr.	Magic Sword jp	59.-
Loony Tunes	129.-	Mario Paint dt/us	99.-
Rushing Beat II	129.-	Mickey Mouse jp/us	129.-
Tetris II	119.-	Mr. Suzuki F1 jp	79.-
Ranma 1/2 II	129.-	Mushya jp	59.-
Amazing Tennis us	109.-	Mystic Quest us	89.-
Axelay jp/dt	109.-/129.-	NBA Allstar Challenge us	129.-
Best of the Best	129.-	NCAA Basketball us	119.-
Bulls vs Blazers	129.-	NHLPA Hockey 93 us	129.-
Cacoma Knights jp	99.-	Out of this World jp	99.-
Camel Try jp	59.-	Parodius jp	119.-
Castlevania jp	79.-	Pilotwings us/dt	99.-
Chuck Rock us	119.-	Power Athlete jp	89.-
Desert Strike us	119.-	Prince of Persia us/jp	109.-
Dina City jp	99.-	Race Driving us	99.-
Exhaust Heat jp	89.-	Rampart us	99.-
Football 2000 us	89.-	Road Riot 4WD us	99.-
Fatal Fury jp	129.-	Road Runner us	119.-
Final Fantasy II us	119.-	Rushing Beat II	129.-
Final Fight us	109.-	Skull Jagger us	109.-
Firepower 2000 nur für us	119.-	Soul Blazer jp	119.-
Gun Force jp/us	119.-	Space Megaforce us	119.-
Hat Trick Hero jp	99.-	Spiderman us	119.-
Hook us/jp	119.-	Sirefighter dt	99.-
Irem Skin Games	119.-	Super Contra jp	99.-
Jaki Crush	119.-	Super Cup Soccer jp	79.-
James Bond jr. us	99.-	Super Ghost'n Ghouls dt/us	99.-

## SUPER NES

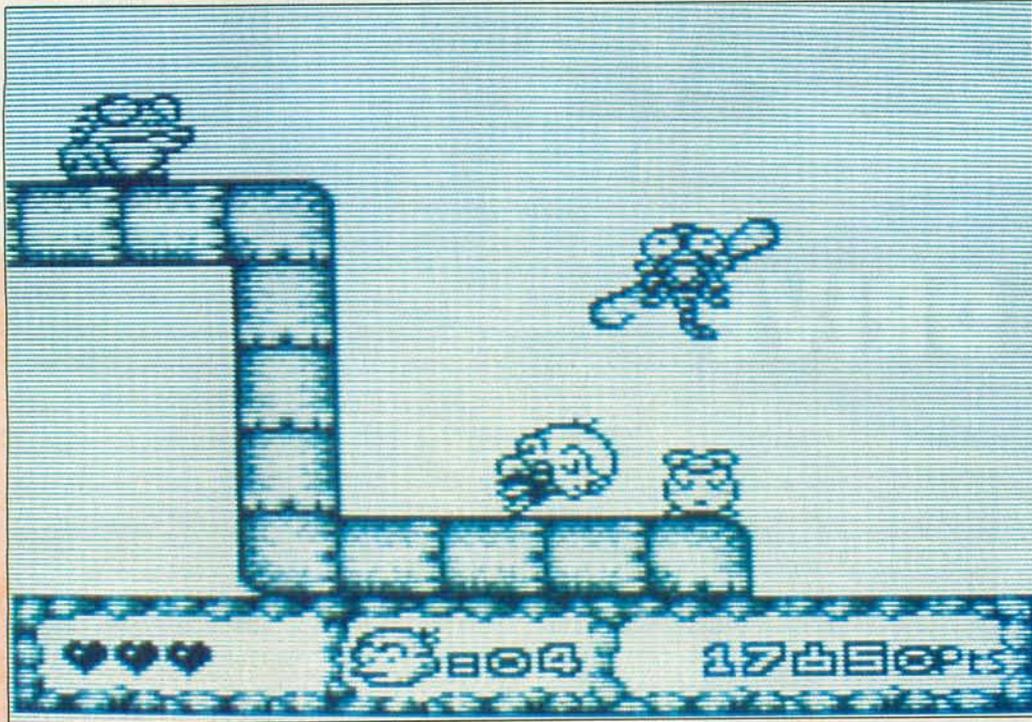
Super Mario Kart us/dt	119.-	Wrestlemania jp	79.-
Super Pang jp	89.-	Xardion jp	59.-
Super Probotector dt	119.-	Zelda III dt	99.-
Super Starwars jp/us	139.-/159.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
Super Valis	59.-	AV Kabel	19.-
Super Volleyball jp	109.-	RGB Kabel jp/us	29.-
Super Wagan Land	49.-	Super Advantage Joyboard us/dt	129.-
Syvalton	59.-	Joypad dt Nint.	29.-
Terminator 2 us	129.-	SN Pro Pad dt	29.-
Thunder Spirit	59.-	Universal Adapter dt	39.-
Thiny Toons	129.-	Game Genie	129.-
Top Racer	69.-	Action Replay PRO	139.-
Turtles 4 jp/dt	109.-/119.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
UN Squadron	89.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	219.-
Valken (Cybernator)	129.-	Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
Wing Commander us	129.-	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

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.  
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



B.C. Kid ist ein einfaches, aber sehr unterhaltsames Jump'n'Run

*gut*

Auch der erste Game-Boy-Auftritt des ungekrönten Steinzeit-Königs Bonk ist prima gelungen. Witzige (wenn auch schlichte) Grafik und ein ulkiger Soundtrack werden mit guter Steuerung und toller Spielbarkeit garniert. Der einzige Nachteil ist der milde Schwierigkeitsgrad – B.C. Kid ist schnell durchgezockt. Selbst Anfänger benötigen maximal fünf Stunden und vier Continues, um bis zur Endgegnerparty vorzustoßen. Mal abgesehen von den Extras ist der Gehalt an einfallsreichen Spielelementen nicht so hoch wie bei den hierzulande unbekanntem PC-Engine-Vorbildern. Die lustigen Gegner mit ihren abgedrehten Verhaltensweisen erzeugen immer wieder Überraschung und Schmunzeln. Wer nicht unbedingt ein Spiel für Monate sucht, sondern einfach Spaß für zwischendurch, macht mit der Anschaffung des B.C.-Kid-Moduls keinen Fehler. *jb*

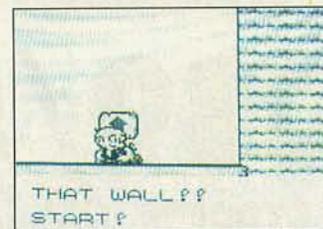
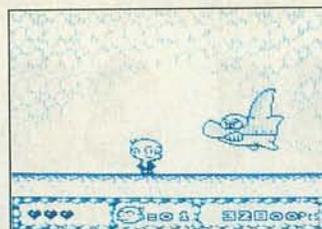
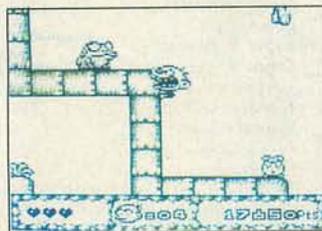
Kopflastig

## B.C. Kid

3iffrige VIDEO-GAMES-Leser kennen den Knirps mit dem knochenharten Quadratschädel: Seit Bonk auf der PC-Engine geboren wurde, hat er bereits vier verrückte Abenteuer in Steinzeit und Zukunft bestehen müssen. Nun kommt der Held unter dem neuen Namen B.C. Kid als Game-Boy-Modul in die Geschäfte. B.C. Kid ist ein reinrassiges Jump'n'Run, in dem Ihr alle Protagonisten durchweg von der Seite seht. Zur Lösung der Aufgabe poltert und hüpfet Ihr durch fünf Levels, die mit Feinden gespickt sind. Zur Verteidigung stehen Euch verschiedene Möglichkeiten offen: Normalerweise werden die Widersacher einfach vom Bildschirm "genickt" – manche Feinde brauchen jedoch mehrere Stöße mit der überdimensionalen Hirnschale. Zu härteren Mitteln greift der überzeugte Vegetarier B.C. Kid, wenn er versehentlich eines der herumliegenden Fleischstücke verschluckt hat:

Beim ersten Mal zeigt ein grimmig veränderter Gesichtsausdruck an, daß Ihr durch einen Kopfsprung ein Erdbeben verursachen könnt, das kleinere Monster von den Plattformen rüttelt. Frißt B.C.Kid eine weitere Keule, verwandelt er sich in einen Steinzeit-Punk, der seinen Feinden ein überlautes "Wow!" entgegen-schmettert und ihnen so den Gar-

aus macht. Neben den Jump'n'Run-typischen Hopsern ist B.C. Kid ein wahrer Kletterkünstler. Die dabei verwendete Technik ist jedoch etwas eigenartig: Der kleine Held beißt sich mittels kerngesunder Zähne die Wände hoch. Geschickte Spieler finden abseits des Weges auch den einen oder anderen Extra-Bonk. Da B.C. Kid kein guter Taucher ist, verwandelt Ihr Euch in den Unterwasser-Levels mit dem entsprechenden Extra in eine flinke Schildkröte. Power-Nicken ist dann jedoch untersagt. Habt Ihr die fünf Levels gemeistert, warten als letzte Herausforderung noch einmal alle Endgegner auf Euch.



Die Klettertechnik von B.C. Kid ist einzigartig. Unterwegs helfen auch Gummitiere bei Hochsprüngen, die Euch zu Bonusstufen führen.

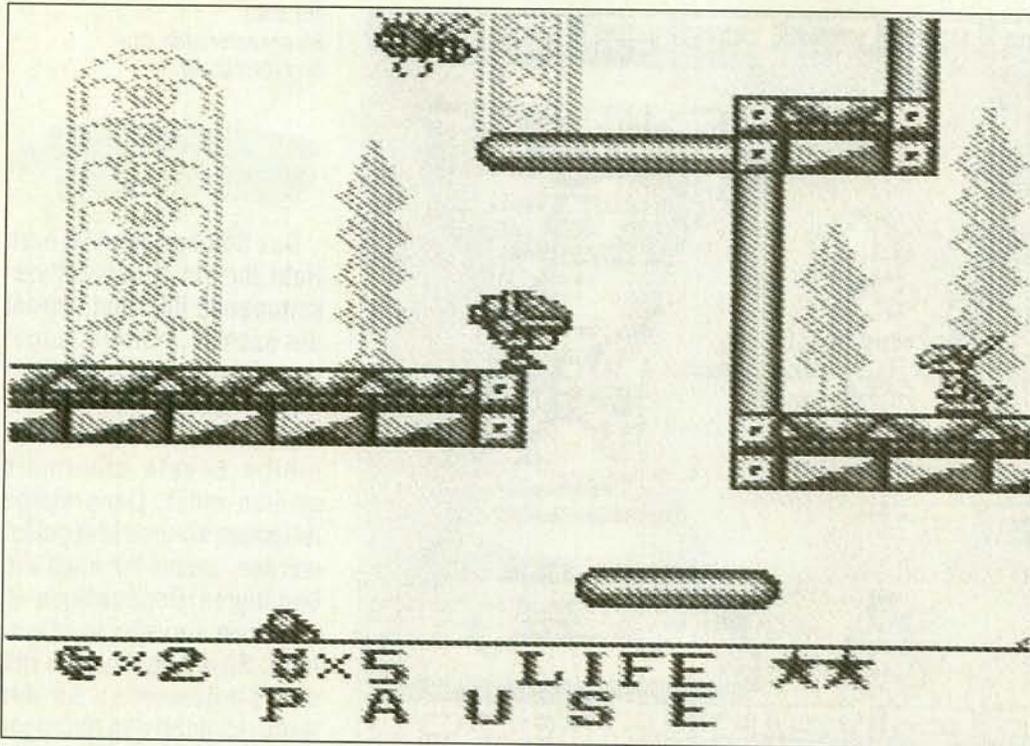
Spieltyp:

Hersteller: **Hudson**  
 Testversion von: **Hudson**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **70 Mark**

**63%**  
 Grafik  
**54%**  
 Musik  
**62%**  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**



Im Raumanzug steckt der kleine Max

geht so

Wenn das Spiel um Max keine dreiste Kopie von Taito's Sternenretter ist, könnte es als Fortsetzung durchgehen. Kleine Mängel des Originals wurden beseitigt und dem Helden einige neue Fähigkeiten verpaßt. Wer in einen Abgrund stürzt, verliert kein Leben, da der Raketenrucksack Max wieder ins Bild trägt. Die schlichte Grafik wurde etwas umgemodelt und macht nun mehr her. Durch eine Levelanwahl könnt Ihr die Startmission selbst wählen. Mehr als zwei oder drei Gegner gleichzeitig sind nie zu sehen, was das Spiel langsam und einfach macht. Trotzdem treiben unfaire Stellen den Schwierigkeitsgrad nach oben. Die Steuerung ist dagegen sehr gut, da Ihr immer optimale Kontrolle über die Spielfigur habt. Übrig bleibt ein solides Geschicklichkeitsspiel mit Ballereinschlag, das mit mehr Action sicher interessanter wäre. Wer den Vorgänger mochte, kann bedenkenlos auch diese Version spielen. iz

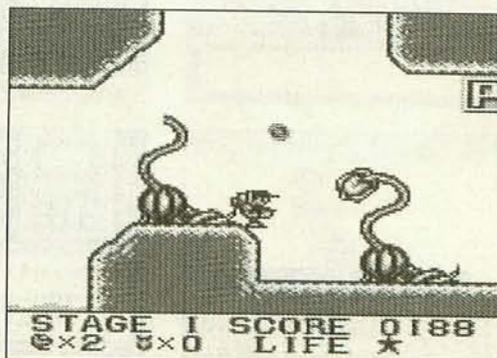
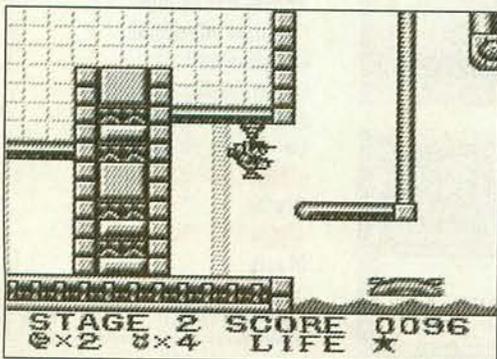
## Sternenretter

# Max

Vor einem Jahr brachte Taito der Game-Boy-Fanschar das Spiel Star Saver. Ein kleiner Junge namens Kevin befreite Sterne von den Geschöpfen und Maschinen einer wahnsinnigen Bande Außerirdischer, die auch noch seine Schwester entführt hatten. Ausgerüstet mit einem Raumanzug, der eher wie ein kleines Raumschiff aussah, hüpfte unser kleiner Freund über Plattformen und ballerte Aliens ab. Nach vielen Prüfungen und la-

byrinthartigen Levels stand ein hartnäckiger Obergegner zwischen Kevin und dem Weg in den nächsten Level. Wurde unser Held von feindlichen Geschossen getroffen, so verlor er erst einen Teil seines Anzuges und marschierte schutzlos durch die Gegend. Beim nächsten Treffer mußte er dran glauben und ein Videospieleben wurde vom Konto abgebogen. Mit Extras konnte er verlorene Anzugteile ergänzen und die Kanone aufrüsten.

Was das mit Max zu tun hat? Entweder sind die Macher große Fans des besagten Spiels oder haben es zumindest zu oft gespielt. Mit kleinen Änderungen mutierte Star Saver samt Helden Kevin zu Max. Die Levels wurden umgebaut und der Raumanzug kann inzwischen zwei Treffer aushalten, bevor Max schutzlos dasteht. Mit einem ausfahrbaren Stopfen könnt Ihr höhere Plattformen anschießen und Euch dann an einer Leine hochziehen. Ansonsten bleibt's beim oben genannten Spielchen: Herumwandern, alle Aliens beseitigen, den Obermottz besiegen und in den nächsten Level vorstoßen, um herumzuwandern, Aliens zu beseitigen, den Obermottz...



Per ausfahrbarem Stopfen kann Max sich an die Decke ziehen, was beim Extra-Sammeln und im Kampf sehr nützlich ist.

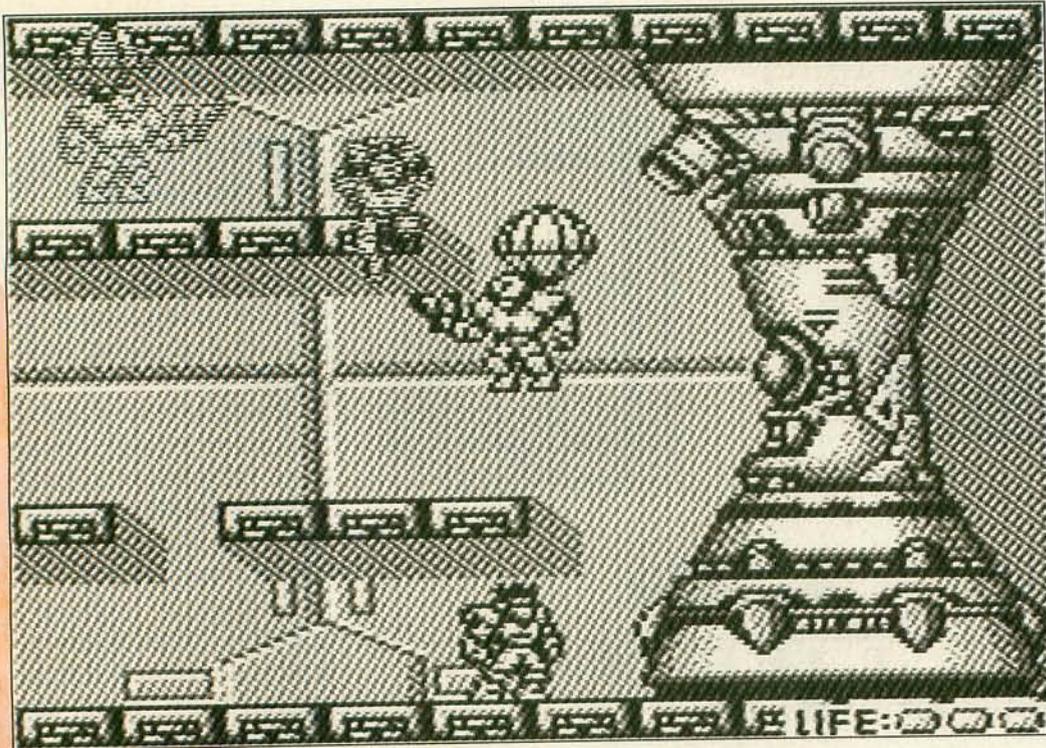
Spieltyp:   

Hersteller: **Infogrames**  
 Testversion von: **Laguna**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Levelanwahl**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 CA.-Preis: **70 Mark**

48%  
 Grafik  
 52%  
 Musik  
 24%  
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**



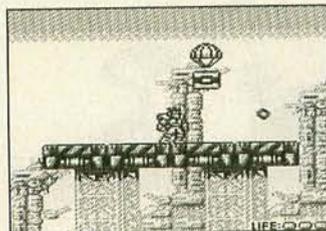
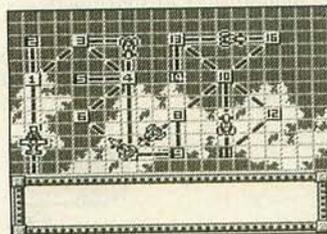
## Blechkamerad Bionic Commando

Im Weltraum ist wieder die böse Macht der Droiazoiden am Werk, die alle Bewohner der Galaxie unterwerfen will. Um diese Bösewichter aufzuhalten wurde der Superagent Joe losgeschickt. Der ist seitdem verschollen – das Böse breitet sich jedoch weiter aus. Zum Glück gibt's die FF Corps und zum Glück seid Ihr ein Mitglied dieser Organisation. Perfekt gedrillt und mit moderner bionischer Kampfausrüstung ausgestattet, fürchten sich die Kämpfer dieser Elitetruppe weder vor Heino, noch davor, daß ihnen der Himmel auf den Kopf fällt.

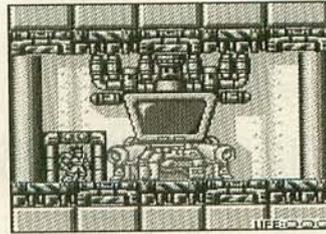
Ein Turbocopter bringt Euch in das gewählte Einsatzgebiet. Bevor Ihr per Fallschirm gen Erdboden schwebt, schnappt Ihr Euch noch die rechte Ausrüstung. Zu Beginn steht Euch nur recht biedere Hardware zur Verfügung, Euren Erfolg

vorausgesetzt greift Ihr aber bald auf größere Wummen und bessere Videoempfänger zurück. Euer Einsatzgebiet besteht aus einer Plattform-Landschaft, die in alle Richtungen scrollt. Mit Hilfe Eurer Artillerie und einer Kette mit Grei-

fer-Haken arbeitet Ihr Euch zu den Kommunikationsbasen vor. Hier erhaltet Ihr neue Anweisungen oder lauscht dem Funkverkehr Eurer Feinde. Am Ende des Levels müßt Ihr die Generatoren des Feindes außer Betrieb setzen, um ins nächste Einsatzgebiet vorzudringen. Vier Videoempfänger und ungezählte futuristische Waffen sind zu finden. Zwischen durch könnt Ihr neben Munition und Kraftpillen auch Gefechtscheinwerfer und Codekarten für den Zugang zu verbotenen Räumen entdecken. Euren Spielstand sichert Ihr mit einem Paßwort nach jeden Level.



Auf einer Satellitenkarte wählt Ihr Euch das nächste Einsatzgebiet, während Videoempfänger neue Infos bringen.



Mit dem Blechkameraden säubert Ihr das All.

gut

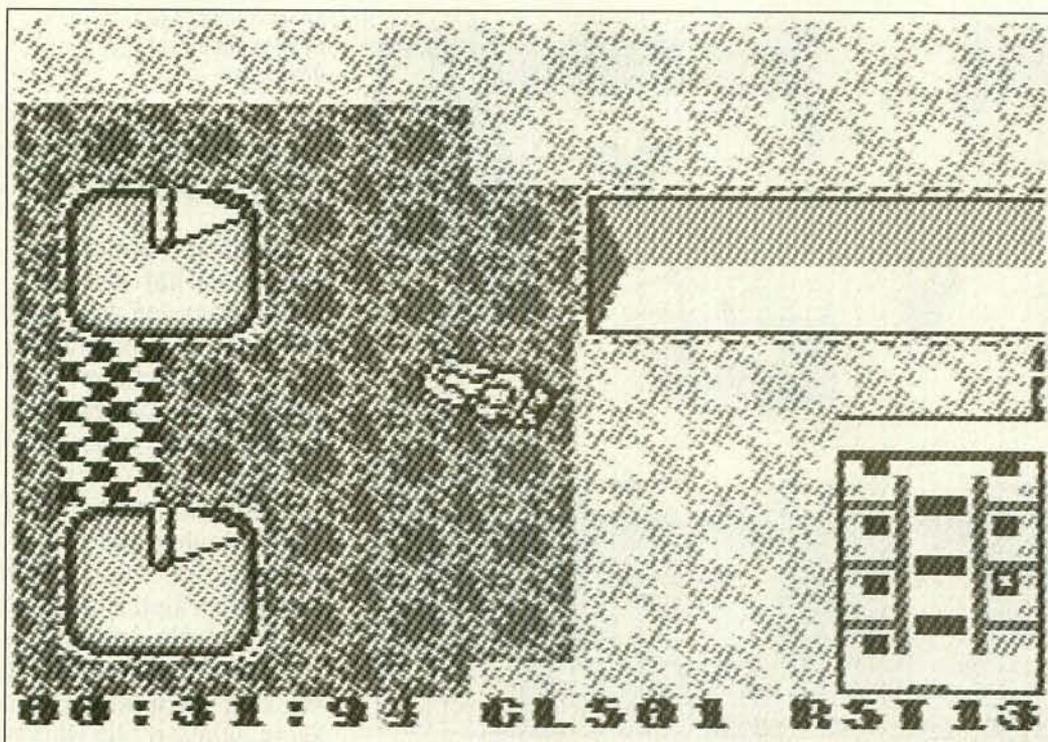
Das Söldnerleben ist hart: Habt Ihr ein Himmelfahrtskommando überlebt, wartet die nächste, härtere Aufgabe auf Euch. Das ist der Ballerfan noch gewohnt – schlimm ist jedoch, daß Ihr einige Levels mehrmals spielen müßt. Denn einige Aufgaben können erst gelöst werden, wenn Ihr Euch die benötigten Gegenstände in anderen Levels verdient habt. So witzig die Idee mit den Kletterpartien an der Kette ist, nervt den Anfänger doch die hakelige Steuerung und die Tatsache, daß Euer Held nicht springen kann. Habt Ihr einmal den Bogen 'raus, stürmt Ihr jedoch recht flott durch die Levels. Minuspunkte gibt's für das Symbolpaßwort. *Bionic Commando* bietet Euch mehr Action, als Geschicklichkeitstests. Durch die Auswahlmenüs und die Kommunikationsräume kommt sogar eine kleine taktische Note ins Spiel. Weil auch Musik und Grafiken gelungen sind, werden Weltraumkrieger Gefallen an diesem Automaten-Oldie von Capcom finden finden. [iz](http://www.iz.de)

Spieltyp:   

Hersteller: **Capcom**  
 Testversion von: **Flashpoint**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue, Levelwahl**  
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**  
 Ca.-Preis: **70 Mark**

**77%**  
 Grafik  
**75%**  
 Musik  
**52%**  
 Soundeffekte

SPIEL-  
 SPASS: **73%**



Im Slalom geht's um die Wurst: Nur der erste punktet

ningsfahrten ist der "Practice"-Modus, in dem Ihr die Rennstrecken außer Konkurrenz erkundet.

**super**

Selten so geheizt! Wer nach einem Multi-Player-Spiel sucht, das auch im Solo-Betrieb entzückt, reitet bei *Wave Race* auf der richtigen Welle. Technisch gibt's nichts zu meckern: Übersichtlichkeit, Scrolling und Steuerung sind sauber inszeniert. Auch der Schwierigkeitsgrad überzeugt: Nur ausgeschlafene Fahrer und Kurs-Kenner behaupten sich in den hohen Kubikklassen und erreichen die "World Series". Ein anstößiger Motivationsfaktor ist mal wieder die Batterie: Während Ihr der Natur ein weiteres Stück Cadmium samt Herstellungslast aufhalst, fordern Euch die verewigten Rundenrekorde und Meisterschaftsstände zu neuen Höchstleistungen heraus – User-freundlich, aber umweltschädlich. *pa*

GAME BOY

Wilde Reiter

## Wave Race

Sonne, Strand und braune Körper – doch vor dem Vergnügen kommt die Arbeit: Als tollkühner Wasserjet-Pilot stehen Euch zwei knallharte Wettbewerbs-Tourneen an irdischen Traumstränden bevor. Im "Circuit" geht's über acht verschiedene Rennstrecken. Ihr lenkt Euer Gefährt gegen drei Konkurrenten; kommt Ihr vom Kurs ab und verpaßt einen Checkpoint, forciert Euch ein Countdown auf die Strecke zurück. Enge Kurven und lange Geraden kündigen sich auf einem Mini-Radarschirm an. Außerdem vermittelt Euch die Winz-Anzeige Position und Abstand der anderen Teilnehmer. Beim "Slalom" durchfährt Ihr die Tore in beliebiger Reihenfolge, aber unter folgender Regel: Nur der erste "Passant" punktet. Auf den acht Pisten stehen bis zu 16 Tore, umgeben von Mauern und Bumpen – routinierte Fahrer überwinden die Hindernisse per Sprungschanze.

Beide Wettbewerbe sind in drei Kubikklassen unterteilt. Erst nach erfolgreichem Absolvieren der 550 ccm- und 650 ccm-Ligen erreicht Ihr die gnadenlose 850 er Klasse. Brettet Ihr erneut die geforderte Punktzahl zusammen (im "Circuit" mittels guter Platzierung, beim "Slalom" durch passierte Tore), steigt Ihr von der "National Series" in die "World Series" auf.

Alle Jets sind mit Turbos ausgerüstet, die erst nach Rennbeginn ihren Ladedruck aufbauen. Während der Raserei haltet Ihr Blickkontakt zur Turbo-Anzeige: Drohen die Leistungsreserven zu erschöpfen, nehmt Ihr den Finger vom Extra-Gas und gönnt Eurem Turbo eine Wiederaufladepause. Überfahrt Ihr auf den "Circuit"-Strecken einen Octopus, zapft Ihr den gegnerischen Booten Ladedruck ab. Nummer Zwei des Helfer-Duos, ein Delphin, vermachst Eurem Flitzer seine Wendigkeit: Fliehkraft und Schleudertrauma treten vorübergehend außer Kraft. Willkommener Spielplatz für Trai-

550 cc		
WORLD - SERIES		
1ST AUDE	02-POINTS	
1ST EDM2	02-POINTS	
3RD EDM1	00-POINTS	
3RD EDM3	00-POINTS	

00:00:00	0:26	LAP-2
----------	------	-------

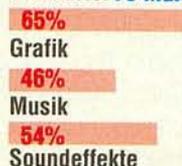
GAME SELECT	
WORLD - SERIES	
CIRCUIT	550 cc
	650 cc
	850 cc
*550 cc	
*650 cc	
*850 cc	
SLALOM	

PAUSE		
1-AUDE	+0:00:46	
2-EDM6	+0:01:36	
3-EDM3	+0:01:42	
4-EDM5	+0:01:42	
00:33:55	0:14	LAP-1

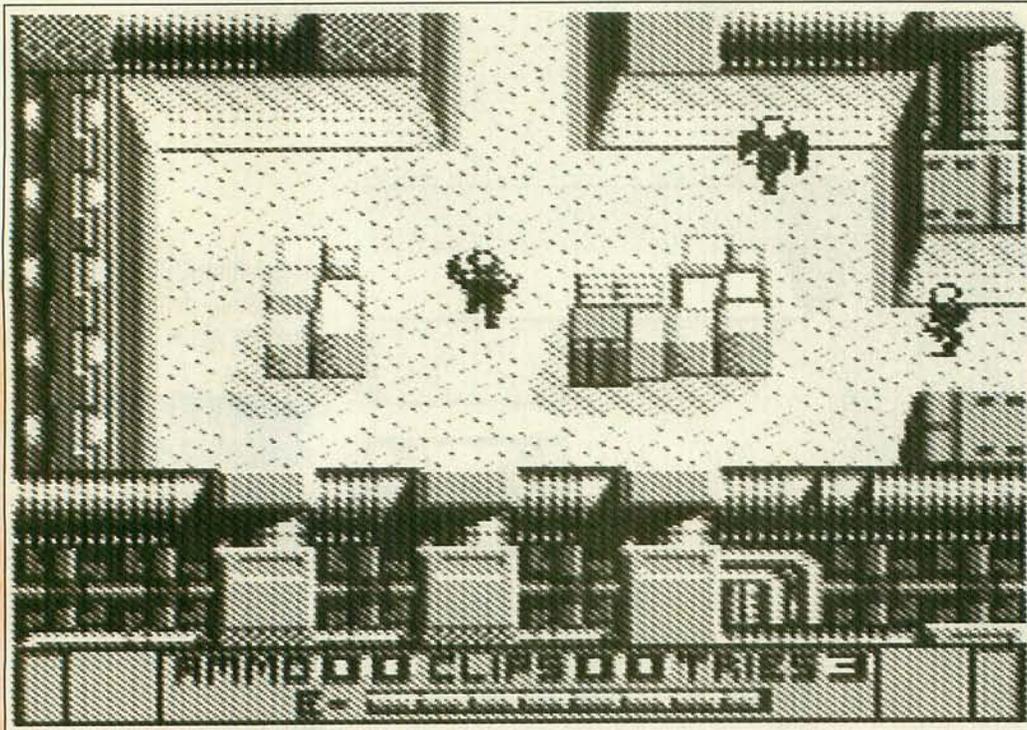
Während der Rennen werdet Ihr mit wichtigen Infos versorgt – im Pause-Modus erfahrt Ihr die Zeitabstände

Spieltyp:

Hersteller: **Nintendo**  
 Testversion von: **Flashpoint**  
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**  
 Features: **Batterie, High-Score-Liste, 16 Strecken**  
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
 Ca.-Preis: **70 Mark**



SPIEL-SPASS: **77%**

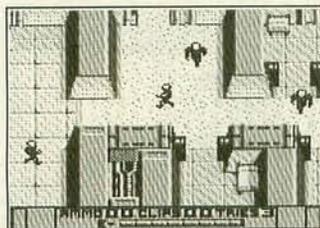


## Müde Krieger **Alien 3**

Game-Boy-Besitzer sind ein gesegnetes Völkchen: Für ihr Handheld wird jedes Spielprinzip und jede Vorlage umgesetzt – Brettspiel-Klassiker, Laser-Disc-Spielautomaten, ganze Videospieldisken und jeder Filmhit. Wegen des gigantischen Marktes (weltweit gibt's 25 Millionen Game Boys) sind die Entwickler zu Wunderdingen in der Lage: Paßt ein Spiel partout nicht auf den kleinen Schwarz-Weiß-Bildschirm wird flugs ein neues Konzept gebastelt. Während sich Mega-Drive- und Master-System-, NES- und Super-NES-Besitzer mit nahezu identischen Versionen des Filmhits *Alien 3* abfinden, erwartet die Game-Boy-Gemeinde ein neugestaltetes Spiel.

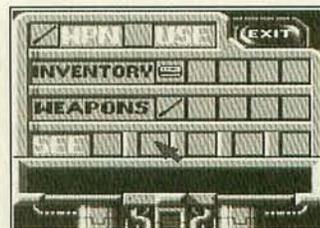
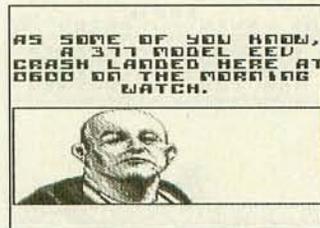
Als Alienjägerin Ripley seid Ihr auf einem Gefängnisplaneten gestrandet. Dort seht Ihr alle Gebäude aus einer Schräg-von-oben-Perspektive. Da Ihr die Brut des Bösen eingeschleppt habt, liegt's an Euch, die Häftlin-

ge der Gefängniswelt zu schützen und alle Aliens zu vernichten. Zu Beginn steht Ihr allein in Eurem Quartier. Die ersten Jung-Aliens sind gerade geschlüpft und Ihr macht Euch auf die Suche nach Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Ihr könnt alles, was Ihr im Gefängnisstrakt findet, mitnehmen und über einen Ausrüstungsbildschirm verwalten. Habt Ihr eine Waffe



Filmcharaktere melden sich im Game-Boy-Format zurück.

gefunden (erst kämpft Ihr mit der Keule, später mit Schnellfeuerwaffen und Flammenwerfer) benützt Ihr diese mit dem B-Knopf. Mit A bedient Ihr Schalter, öffnet Türen und benützt Gegenstände. Die herumwuselnden Bewohner des Knastplaneten helfen Euch wiederum nur selten mit Situationsberichten und Tips. So seid Ihr auf Euch alleine gestellt, wenn Euch die ersten Face-Hugger über den Weg laufen. Habt Ihr diese und (mit dem Flammenwerfer) auch alle Alien-Eier vernichtet, wartet die Monster-Mami auf das finale Duell.



Leere Hallen, öde Gänge: Ripley auf Alien-Jagd

geht so

Neben der Hintergrundgeschichte hat die Game-Boy-Version von *Alien 3* mit den anderen Versionen nur eines gemeinsam: Das Heldensprite soll zwar die Filmheldin Signeurey Weaver darstellen, unterscheidet sich im Aussehen aber nicht von den männlichen Spielfiguren. Auch davon abgesehen bietet das Spiel optisch nichts Spektakuläres: Freund und Feind sind mickrig dargestellt und kaum animiert, die Hintergründe bieten zwar Details, sind dafür aber statisch – außer den Ventilatoren rührt sich nix. Spielerisch ist's nur Labyrinthfreunden zu empfehlen: Einen Großteil der Spielhandlung bestreitet Ihr laufend und suchend, wobei Quartiere, Bibliotheken und Maschinenräume meist gähnend leer sind. Da die Kämpfe trotz verschiedener Waffen immer nach dem gleichem Schema ablaufen (so lange den Feuerknopf bearbeiten, bis der Feind verpufft), werden Actionfreunde von *Alien 3* enttäuscht sein. *wi*

Spielertyp:

Hersteller: L.J.N  
Testversion von: Acclaim  
Anzahl der Spieler: 1  
Features: –  
Geeignet für: Anfänger und Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 70 Mark

41%

Grafik

40%

Musik

13%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **48%**

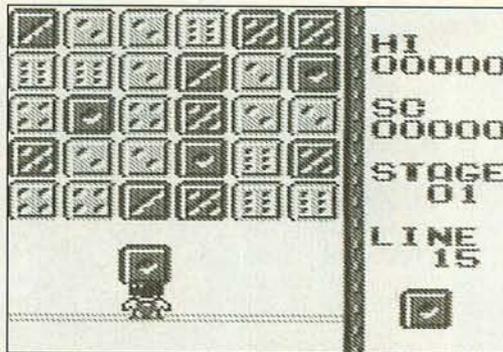
## Alea jacta est Palamedes

**7**rotz beängstigender Häufung von Würfeln ist *Palamedes* alles andere als ein Brett- oder Glücksspiel. Auf dem Bildschirm seht Ihr einen *Tetris*-ähnlichen Schacht, in den von oben herab Armadas von Würfelreihen hinabfallen. Linie für Linie rücken sie vor.

Am unteren Bildschirmrand steuert Ihr ein kleines Männchen, das ebenfalls einen Würfel in der Hand hält. Auf Knopfdruck ändert Ihr die Zahl, die auf dem Würfel steht – originalgetreu von eins bis sechs. Mit dem zweiten Knopf schickt Ihr den Würfel auf die Reise senkrecht nach oben. Trifft er einen anderen Würfel mit der gleichen Zahl,

verschwinden beide. Auf diese Weise müßt Ihr schnellstmöglich die Reihen heranrückender Würfel abbauen. Wer zu langsam schaltet, wird von den Würfeln mittelfristig erdrückt.

Im Turniermodus treten Ihr gegen Computerspieler an, via Link-Kabel darf ein Freund mitmachen. Besonders geschickte Gambler versuchen, die Würfel in bestimmten Reihenfolgen abzubauen. Wer beispielsweise sechs Vierer hintereinander eliminiert, sieht satte vier Würfelreihen vom Bildschirm verschwinden. Vergeßt also trotz aller Hektik den taktischen Aspekt nicht vollständig – ohne Würfel-Strategie werdet Ihr mit den Heerschaaren von Zahlen nicht fertig.



Ein Würfel kommt selten allein: Flinke Finger sind gefragt.

geht so

Das *Tetris*-inspirierte Spielprinzip ist halbwegs originell und kann einige Zeit motivieren. Anders als Konamis *Quarth* wird *Palamedes* allerdings bald langweilig. Abwechslung gibt's keine; lediglich Duelle mit einem menschlichen Partner bringen das Adrenalin langfristig in Schwung. Absolute Freaks von Modulen dieser Art dürfen zugreifen; Normal-Gambler nicht. *mg*

Spieltyp:

Hersteller: **Takara**  
Testversion von: **Mitsui**  
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**  
Features: **2 Spielvarianten, 5 Schwierigkeitsgrade**  
Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**  
Ca.-Preis: **60 Mark**

21%  
Grafik  
18%  
Musik  
6%  
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**

**U.S.A.** **NEW POINT GmbH** **Japan**

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

<h3>SEGA-MEGA-DRIVE</h3> <table border="0"> <tr><td>Streets of Rage II US.</td><td>109,00 *</td></tr> <tr><td>Global Gladiators US.</td><td>119,00 *</td></tr> <tr><td>Bio Hazard Battle US.</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Power Monger US.</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Road Rush II US.</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Alien III US.</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Predator II US.</td><td>99,00</td></tr> </table> <p><b>Weiter TOP GAMES auf Anfrage!</b> <b>Super Angebote für NES und Game-Boy</b> Game-Boy Spiele für 39,00 NES Spiel Super Mario II für 49,00</p> <p><small>Nur solange der Vorrat reicht!</small></p>	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	<h3>SUPER NINTENDO</h3> <table border="0"> <tr><td>Super SWIV JP.</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Out of the World JP.</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Power Athlete JP.</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Human GP JP.</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Gun Force US.</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Warp Speed US.</td><td>129,00 *</td></tr> <tr><td>Power Moves US.</td><td>109,00 *</td></tr> <tr><td>California Games II US.</td><td>119,00 *</td></tr> <tr><td>Pushover US.</td><td>119,00 *</td></tr> <tr><td>Street Fighter II JP.</td><td>89,00 +</td></tr> <tr><td>Super Joypads DT.</td><td>39,90</td></tr> </table> <p><b>Der Umbau damit alle neuen USA Games laufen nur 75,00 DM.</b> Bei Abnahme eines US-Spiel was mit einem Stern gekennzeichnet ist, bauen wir Ihre Konsole von 50 Hz auf 60 Hz für nur 30,00 DM um.</p> <p>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.</p> <p><small>+ nur solange der Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten</small></p> <p><b>Weiter TOP GAMES auf Anfrage!</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Tel. 040/7890108</b> <b>Fax 040/7890138</b> <b>Händleranfragen erwünscht</b></p>	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
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																																				
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																																				

## RAGUZI

Soft- und Hardwarevertrieb · Liebigstraße 9 · 5216 Niederkassel 3  
Telefon 02208/74006 · Fax 02208/72699 · BTX \*0220872699#

<h4>MEGA DRIVE</h4> <table border="0"> <tr><td>AQUATIC GAMES (US)</td><td>65,00 DM</td></tr> <tr><td>BATMAN RETURNS (D)</td><td>80,00 DM</td></tr> <tr><td>SONIC I (D)</td><td>80,00 DM</td></tr> <tr><td>SONIC II (D)</td><td>80,00 DM</td></tr> </table>	AQUATIC GAMES (US)	65,00 DM	BATMAN RETURNS (D)	80,00 DM	SONIC I (D)	80,00 DM	SONIC II (D)	80,00 DM	<h4>GAMEBOY</h4> <table border="0"> <tr><td>SIMPSONS 2 (US)</td><td>55,00 DM</td></tr> <tr><td>SPIDER-MAN 2 (US)</td><td>55,00 DM</td></tr> <tr><td>SUPER MARIO LAND 2 (US)</td><td>60,00 DM</td></tr> </table>	SIMPSONS 2 (US)	55,00 DM	SPIDER-MAN 2 (US)	55,00 DM	SUPER MARIO LAND 2 (US)	60,00 DM	<h4>Super-Nintendo</h4> <table border="0"> <tr><td>NHLPA HOCKEY '93 (US)</td><td>95,00 DM</td></tr> <tr><td>SUPER CASTLEVANIA IV (US)</td><td>95,00 DM</td></tr> <tr><td>SUPER GHOULS'N GHOST (US)</td><td>85,00 DM</td></tr> <tr><td>TURTLES IN TIME (US)</td><td>85,00 DM</td></tr> </table>	NHLPA HOCKEY '93 (US)	95,00 DM	SUPER CASTLEVANIA IV (US)	95,00 DM	SUPER GHOULS'N GHOST (US)	85,00 DM	TURTLES IN TIME (US)	85,00 DM	<h4>GAME GEAR</h4> <table border="0"> <tr><td>PRINCE OF PERSIA</td><td>70,00 DM</td></tr> <tr><td>SONIC THE HEDGEHOG</td><td>70,00 DM</td></tr> </table>	PRINCE OF PERSIA	70,00 DM	SONIC THE HEDGEHOG	70,00 DM
AQUATIC GAMES (US)	65,00 DM																												
BATMAN RETURNS (D)	80,00 DM																												
SONIC I (D)	80,00 DM																												
SONIC II (D)	80,00 DM																												
SIMPSONS 2 (US)	55,00 DM																												
SPIDER-MAN 2 (US)	55,00 DM																												
SUPER MARIO LAND 2 (US)	60,00 DM																												
NHLPA HOCKEY '93 (US)	95,00 DM																												
SUPER CASTLEVANIA IV (US)	95,00 DM																												
SUPER GHOULS'N GHOST (US)	85,00 DM																												
TURTLES IN TIME (US)	85,00 DM																												
PRINCE OF PERSIA	70,00 DM																												
SONIC THE HEDGEHOG	70,00 DM																												

Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackungs-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM. Obige Angebote sind nicht rabattfähig!!

**NEUERÖFFNUNG!!!**  
Adenauerplatz 9  
5216 Niederkassel 5  
Tel. 02 28/45 37 63  
Fax 02 28/45 40 19



Let's Party: Während eines Kampfes stehen Euch maximal drei Feinde gegenüber

**gut**

**Defender of Oasis** ist ein buntes und phantasievoll gestaltetes Abenteuer, das seinen stationären Vorbildern in nichts nachsteht. Zwei Dinge fallen dem Spieler schon zu Beginn auf: Die Benutzerführung ist extrem unkompliziert, so daß Kämpfe und andere Handlungen nach wenigen Minuten automatisch von der Hand gehen. Außerdem ist das Rollenspiel in eine hübsche Story verpackt: Wer englisch versteht und die ablaufenden Zwischensequenzen beachtet, fühlt sich in der Märchenwelt schnell wie zu Hause. Nur das ständige Monstergemetzel nervt: Obwohl die Feinde während der Auseinandersetzung prachtvoll dargestellt sind, hat man sich an ihnen schnell sattgesehen. Ausweichen kann man den zufällig auftauchenden Bösewichten jedoch nicht. Außerdem ist **Defender of Oasis** dem geübten Rollenspieler zu leicht. Rätsel löst man z.B. indem man alle herumlaufenden Passanten um Rat fragt. *wi*

Märchen mit Batterie

## Defender of Oasis

Es in Prinz zu werden ist nicht schwer – leider geht das Königreich Deines Vaters schon verloren, bevor Du zum ersten Mal ein Zepter in der Hand hältst. Der Herrscher eines mysteriösen Imperiums erobert das königliche Schloß, meuchelt Deinen Vater und entführt gleichzeitig Deine zukünftige Gattin. Da es sonst nichts zu tun gibt, machst Du Dich auf die Socken, Dein Reich zurückzuerobern. **Defender of Oasis** ist ein Rollenspiel, angesiedelt in der märchenhaften Welt des Morgenlandes. Deine

Spielfigur führst Du mit dem Joypad durch die Umgebung; drückst Du einen Feuereknopf, kannst Du Dir Gegenstände genauer ansehen oder mit einem Passanten plaudern. Zu Beginn symbolisiert die Spielfigur nur den Prinzen. Später, wenn sich z.B. der Sohn eines Seebären der guten Sache angeschlossen hat, ist eine Gruppe von maximal vier Abenteurern unter der Spielfigur zusammengefaßt. Um deren Besitz oder körperliche Verfassung zu sehen, drückst Du die Start-Taste: Status-Bildschirme und Menüs zeigen nun alle Charak-

ter-Werte, den Vorrat an Zaubersprüchen und alle Ausrüstungsgegenstände. Im Spiel wechseln sich vier verschiedene Sequenzen ab: Neben dem "normalen Rumlaufen" und den Kampfsequenzen (über ein Menü wird rundenweise gegen vergrößerte Monster gefochten), gibt's auch Momente, in denen das Game Gear alle Aktionen steuert. Außerdem winken Zwischenbilder, die Euch verraten, was z.B. der böse Imperator gerade so treibt. Schaltet Ihr das Game Gear aus, wird Euer Spielstand automatisch gespeichert.



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

Geeignet für: **Einsteiger**

CA.-Preis: **90 Mark**  
**69%**  
 Grafik **68%**  
 Musik **9%**  
 Soundeffekte

SPIEL-  
SPASS: **71%**

1001 Nacht statt klassischer Fantasy: Das Rollenspiel ist in ungewöhnlicher Umgebung angesiedelt

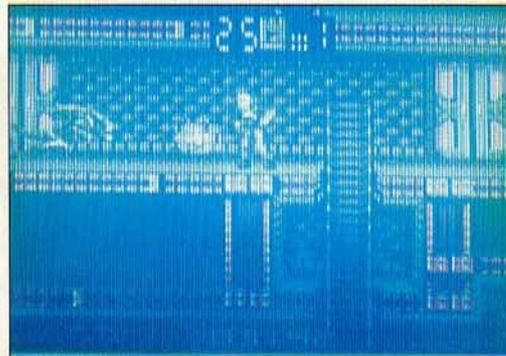
## Der dritte Dritte

# Alien 3

Die englischen Programmier-Routiniers können sich über eine schlechte Auftragslage nicht beklagen. Sie arbeiten für die renommiertesten Spielehersteller der Welt und schufen für die Sega-Konsolen Actiontitel wie "Super Smash TV" und "Terminator". Allein am Filmhit *Alien 3* durften sie sich dreimal versuchen – mit der vorliegenden Game-Gear-Version ist das Sega-Trio komplett.

Wer die anderen Versionen kennt, kann sofort ins Alien-Massaker einsteigen: Ihr spielt die Heldin Ripley (die kaum als Frau zu erkennen ist) und ballert Euch durch düstere Weltraumgewölbe. Dort befinden sich Menschen in der Gewalt der

Aliens und warten auf Ihr grausames Schicksal als Einweg-Brutmaschine. In jedem Level müßt Ihr eine bestimmte Anzahl der armen Artgenossen retten – gegen Euch stehen das Zeitlimit, viele Aliens, später auch Face-Hugger und ab und an eine besonders fette Alien-Mami. Effektive Hardware darf da nicht fehlen: Findet Ihr die nötige Munition könnt Ihr mit Sturmgewehr, Handgranaten, Flammen- und Granatenwerfer herumballern. Außerdem gibt's Erste-Hilfe-Kästchen und Batterien für Eure Radaranzeige. Kombiniert Ihr diese Ausrüstung mit Ripleys Talenten (klettern, hüpfen, kriechen und Türen öffnen) habt Ihr eine faire Chance gegen die Übermacht.



Aliens sorgen nun auch auf dem Game Gear für Spannung

gut

Trotz düsterer Spielumgebung und kleinem Game-Gear-Bildschirm ist Ripley gut zu erkennen und zu steuern. Wer die Master-Version kennt, weiß was sonst grafisch geboten wird: Wenig Abwechslung, aber stimmungsvoll-gruselige Gänge, Hallen und Schächte. Für Actionfreunde ist das spielerisch und akustisch solide *Alien 3* empfehlenswert. **wi**

Spieltyp: Hersteller: **Flying Edge**  
 Testversion von: **Galaxy**  
 Anzahl der Spieler: **1**  
 Features: **Continue, High-Score-Liste**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**

Ca.-Preis: **90 Mark**

**67%**

Grafik

**63%**

Musik

**52%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

## VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY	NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp.
Battletoads 60,-	BuckyO'Hare 105,-	Japan Adapter 25,-	Aeroblaster 105,-
B.C. Kid 50,-	Bubble Bobble 80,-	Afterburner 3 95,-	Bomberman 93 105,-
Bomb Jack 58,-	Castlevania 70,-	Nobunaga Aleste 95,-	Gradius 2 105,-
Bubble Bobble 45,-	Solstice 90,-	Wonderdog 95,-	Gunhed 105,-
Boxite 53,-	Star Wars 105,-	Aero Blaster 75,-	Parodius 105,-
Gremlins 2 50,-		Th. Force 4 dt. 99,-	PC-Denjin 105,-
Castlevania 2 50,-	<b>SUPER NES</b>	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,-	<b>GAME GEAR</b>	Bonanza Broth. 105,-
R-Type 40,-	F-Zero 93,-	Sonic II 50,-	Gomola Speed 25,-
Parodius 50,-	Castlevania 113,-	Donald Duck 40,-	Dragon Spirit 25,-
Super Mario 2 50,-	Streetsfight 2 93,-	Mickey Mouse 45,-	P 47 25,-
Tiny Toon 45,-	Super Aleste 115,-	Shinobi 2 50,-	Rabio Lepus 25,-
Turtles 2 50,-	S. Protobactor 90,-	Streets Rage 50,-	R-Type 25,-
<b>LYNX</b>	Hook 95,-	<b>MASTERSYSTEM</b>	Beball 25,-
Hockey 68,-	Jaki Crush 115,-	Alice Wonderl. 25,-	Final Soldier 25,-
Shadow Beast 68,-	Pr. of Persia 95,-	Image Fight 25,-	Mr. Heli 25,-
Steel Talons 68,-	S. Mariokart 93,-	Mickey Mouse 88,-	Tiger Road 25,-
Toki 68,-	Super Soccer 93,-	R-Type 70,-	Hany o.t. Road 25,-
Turbo Sub 63,-	Pilotwings 93,-	Terminator 88,-	
	Turtles IV 90,-		

## 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

# MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

## Mega-Angebot

SN Street Fighter II	DT	89,-
MD Sonic 2	DT	95,-

Mega Drive		Super Nes	
Power Monger	US 109,-	Death Valley R.	US 119,-
Mickey + Donald	DT 95,-	Magical Quest	US 139,-
Risky Woods	US 119,-	Lethal Weapon	US 119,-
Tale Spin	US 99,-	Axelay	US 139,-
T 2	US 109,-	Desert Strike	US 119,-
Deadly Moves	US 119,-	Tiny Toons	US a.A.
Ecco (Dolpin)	DT 109,-	Spider Man	US 119,-
Ex Mutants	US 119,-	Jimmy Connors	US 119,-
Indianer Jones	US 109,-	Final Fight	US 119,-
Road Rash II	US 109,-	Chester Cheetah	US 139,-
Chakan	US 109,-	Sim City	DT a.A.
Uncharted Waters	US 139,-	Star Wars	US a.A.
Ariel	US 99,-	NHLPA Hockey 93	US 119,-
Mega lo Mania	US a.A.	Drakkhen	US 119,-
Kid Chameleon	DT 109,-	Wing Comander	US 129,-
Aquatic Games	US 89,-	Barts Nightmare	US 119,-
John Madden 93	US 119,-	Push Over	US 119,-
Streets of Rage II	DT 95,-	Harley Humungous	US a.A.
Galahad	DT 109,-	Protobactor	DT 109,-
Action Replay	- 139,-	Action Replay	- 139,-

Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc.  
 Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

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

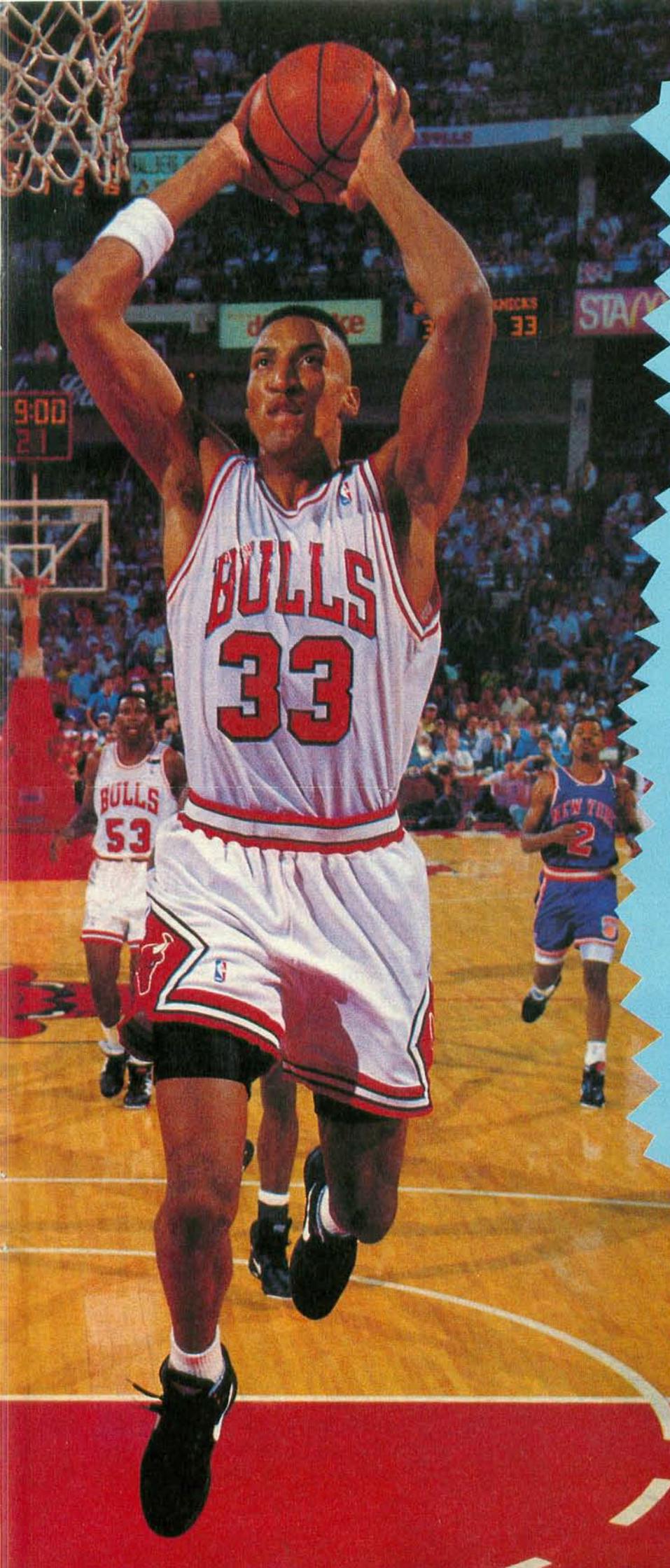
Telefon ab 9 - 17 Uhr (04106) <b>7 59 62</b>	Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr (04106) <b>7 81 20</b>
--	---

In den USA nicht wegzudenken und auf dem europäischen Festland stark im Kommen – Basketball erfreut seit gut 100 Jahren die Sportfans.

# Slam Dunk

**B**asketball ist weltweit die Sportart mit den meisten Aktiven. Bei uns in Deutschland fristete das schnelle Ballspiel aber ein Schattendasein: Die Bundesliga wird von zweitklassigen US-Spielern dominiert. Über einen eingeschworenen Fankreis kam Basketball nie hinaus, während die deutsche Nationalmannschaft international als chronischer Verlierer auftrat. Das Gegenteil ist in den USA der Fall: In der Profiligen **NBA** (National Basketball Association) spielen 27 Clubs in meist ausverkauften Monsterarenen – bis zu 25.000 Zuschauer sorgen Live für Stimmung. Nach 82 Ligaspielen und den Playoffs wird in der NBA der "Weltmeister" im Basketball gekürt. Die klangvollen Namen von Clubs wie den Los Angeles Lakers, Chicago Bulls oder Boston Celtics sind auch diesseits des Atlantik ein Begriff. Wie überlegen die amerikanischen Profis sind, konnten alle Fans bei den olympischen Spielen in Barcelona beobachten, wo das Turnier zu einer eindrucksvollen

*Das dynamische Duo der Chicago Bulls sprengt alle NBA-Rekorde: Michael "Air" Jordan (Nr. 23) und Scottie Pippen (Nr. 33) in Aktion.*



**Innovativ:**  
Bei Mattels  
"Basketball" gings  
zum ersten mal  
räumlich zu.

Demonstration der Stärke des US-"Dreamteams" um Magic Johnson, Larry Bird und Michael Jordan wurde. Doch auch die deutsche Mannschaft zeigte unter Führung des NBA-Profis Detlef "White Magic" Schrempf eine tolle Leistung und verhalf Basketball hierzulande zu einem ungekannten Boom. Grund genug für uns, einen genauen Blick auf die Videospielezene zu werfen und alle Basketballmodule unter die Lupe zu nehmen.

## Körbe in der Steinzeit

Schon als die Videospiele in den Kinderschuhen steckten, gab es Basketballspiele für alle gängigen Systeme. Renner für Ataris VCS 2600 waren **Basketball**, eines der ersten Module für die altbewährte Konsole, und **Real Sports Basketball**, das als Mitglied der Real-Sports-Serie (Volleyball, Fußball...) erheblich verbesserte Grafik bot. Obwohl jeder Spieler nur ein Pixelmännchen zum Korberfolg führte, war der Spaß riesengroß. Sportspiele für den Philips G7000 kamen wie am Fließband heraus. Die Korbspielvariante für das technisch unterlegene System erwarb der Käufer zusammen mit Bowling auf einem Modul. Der erste wirkliche Höhepunkt des Genres war **Basketball** fürs Intellivision von Mattel: Erstmals konnte man auf einem räumlichen Spielfeld

## Slam Dunk

mit fünf Spielern pro Team auf Korbjagd gehen. Auch für das CBS Coleovision sollte eine Umsetzung des beliebten Sports erscheinen, die aber nie den Weg in die Kaufhäuser fand. Als in den USA die Videospielekonsolen von C-64- und Apple II-Heimcomputern abgelöst wurden, erschien dort der erste spektakuläre Lizenz-Titel: Electronic Arts **Dr. J vs. Bird: One on One** war eine 2-Mann-Simulation mit fantastischer Grafik und realistischen Bewegungsabläufen. Erst im letzten Jahr schaffte eine Game-Boy-Variante dieses Klassikers den Weg in die Ladenregale – doch dazu später mehr.

## 8-Bit-Korbleger

Das Master System wurde gleich zu Beginn der zweiten Videospielewelle mit **Great Basketball** bedient. Wie bei den anderen Teilen der Great-Sports-Serie geben sich gute Steuerung und solider Spielspaß die Pässe. Danach schien das Thema die Entwickler zu langweilen: **Basketball Nightmare** ist ein Alp-



Neben dem Parkettgöttermel steuert Ihr den Wurf auch in den Zwischenbildern



Die HU-Card "Basketball" für die PC-Engine ist identisch mit "Pat Riley's" fürs Mega Drive



Neben dem Parkettgöttermel steuert Ihr den Wurf auch in den Zwischenbildern

traum für Regelfanatiker. Mit einem Schiedsrichter, der ohne Blindenhund nicht mal den Weg in die Austragungshalle findet, herrscht hier das Recht des Stärkeren. Auf Hinterhöfen und Seitenstraßen dribbelt Ihr mit Comicfiguren um die Wette.

Das beste NES-Spiel zum Thema ist **Tecmo NBA Basketball**. Mit allen aktuellen Teams, Meisterschaftsmodus und realistischem Spiel avanciert das Modul zum Hit. Dazu dürft Ihr im umfangreichen Sta-



Beeindruckend: Konamis "Double Dribble" lockert mit butterweichen Zwischensequenzen das Spielgeschehen auf. Dafür zieht Ihr bei der mageren Teamauswahl den kürzeren.



## Mega-Drive-Dribblings

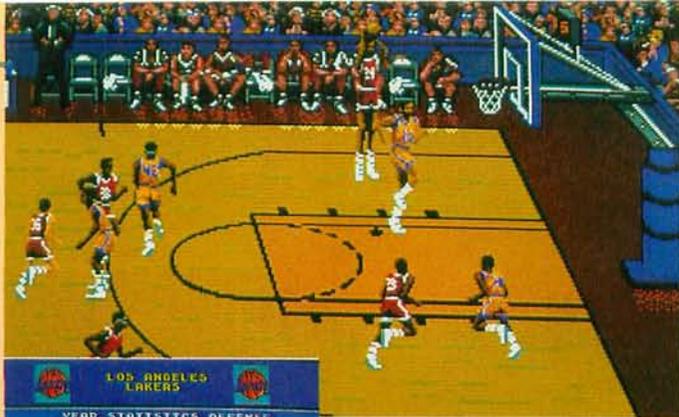
Eines der ersten Sportspiele des 16-Bit-Zeitalters war **Super Real Basketball**, das in den USA auf den Namen des L.A.Lakers-Erfolgscoaches Pat Riley hört. Acht verschiedene Teams mit individuellen Spielerstatistiken stehen zur Auswahl. Bei Dunks, Freiwürfen und Dreipunkt-Versuchen wird von der konventionellen Seitenansicht in eine animierte Sequenz umgeblendet. Spielerisch plazierte sich das Modul im Mittelfeld – nur wenige Finessen lockern die Parkett-Action auf. Für sportbegeisterte Mega-Drive-Fans, die gerne zu zweit spielen, ist **Super Real Basketball** trotzdem eine Sparschwein-schonende Alternative.

Kurz darauf folgte der erste Electronic-Arts-Titel einer angekündigten Serie: **Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs** war nur über Import erhältlich und bot dem Basketballfan durch die NBA-Lizenz Playoffs und authentische Spielernamen. Schöne Animationen und sogenannte "Signature-Moves" (individuelle Wurfespezialitäten) halten Euch neben guten Soundeffekten bei Laune. 16 Achtelfinalteams der NBA-Saison 89/90 stehen bereit (In der NBA werden bis auf Runde 1 – Best-of-Five – die Playoffs im Best-of-Seven-Modus nach K.O.-System gespielt).

Seitdem wurde jedes Jahr eine Fortsetzung veröffentlicht, die den Namen der jeweiligen End-

Ganz oben seht Ihr "Tecmo NBA" fürs NES, darunter "Great Basketball" und "Basketball Nightmare" (beide Master System)

tistikteil wählen, Spielzüge selbst bestimmen und ein Allstar-Spiel bestreiten. Leider ist noch nicht sicher, ob das US-Spiel jemals bei uns erscheinen wird. Konamis **Double Dribble** ist hierzulande offiziell erhältlich und läßt Euch mit einem von vier Teams an der US-Meisterschaft teilnehmen. An animierten Dunk-Sequenzen und schneller Action haben NES-Fans ihre Freude. Auch die PC-Engine kann mit einem Korbspektakel aufwarten: Trotz Comic-Figuren ist der Japan-Import **Basketball** eine ernsthafte Sportumsetzung. Neben animierten Korbsequenzen und rasantem Spielablauf bietet die HU-Card ausreichend spielerischen Tiefgang. Der große Statistik- und Trainerteil stellt selbst ambitionierte Fans zufrieden.



LOS ANGELES LAKERS

YEAR STATISTICS OFFENSE

PLAYER	PBS	FG%	FT%	PPG	RST
PERKINS	F	495	821	13.3	308
NORTHY	F	492	747	13.4	273
OTIAC	C	565	703	13.2	32
JOHNSON	G	427	905	13.4	209
SCOTT	G	477	797	14.5	177
CAMPBELL	F	455	653	2.8	10
BREH	C	438	773	2.9	119
GREEN	F	476	738	9.1	171
SMITH	F	385	702	3.7	135
LEAGLE	F	443	619	9.9	82
THOMAS	F	348	571	1.8	10
THOMPSON	C	486	705	1.1	34

SCORE 0 TIME 12:00 TIME OUTS 3  
 A SUB PLAYER B MORE STAT  
 C SHOT TEAM START GO TO GAME

In "Bulls vs. Lakers" (Mega Drive) von Electronic Arts spielt Ihr die Playoffs der 90/91-NBA-Saison nach.

"David Robinson's Supreme Court" exotische Perspektive verschafft Übersicht.



spielpaarung trug. Anfang 1992 kam **Bulls vs. Lakers** auf den Markt, in Kürze ist **Bulls vs. Blazers** zu erwarten. Alle Teile der Serie leiden an kleinen technischen Problemen und Unübersichtlichkeit. Trotzdem können die EA-Titel durch gute Präsentation und solide Spielbarkeit überzeugen. Zu den olympischen Spielen erschien mit **Team USA Basketball** eine fast identische Version des 92er Spiels. Statt NBA-Teams tummeln sich Nationalmannschaften auf dem Spielfeld. Außerdem spielen Dreamteamer' nach den internationalen Regeln der FIBA: Die Spielzeit ist kürzer, das Feld kleiner und es gibt Halbzeiten, während in der NBA Viertel üb-

lich sind. Auch der oben erwähnte One-on-One-Klassiker wurde von Electronic Arts aufgepeppt und umgesetzt. Mit Michael Jordan und Larry Bird treten auf dem Mega-Drive-Parquet in **Jordan vs. Bird** zwei Legenden der US-Profiliga gegeneinander an. In Anlehnung an die beliebten Konkurrenzen bei den All-Star-Spielen könnt Ihr einen spektakulären Dunk-Wettkampf mit "Air" Jordan, oder eine Dreipunkt-Meisterschaft mit Larry bestreiten. **David Robinson's Supreme Court** war Segas Antwort auf die EA-Offensive. Taufpate Robinson wird in den USA wegen seiner Zeit beim Navy-College "The Admiral" genannt. Als Center der San Antonio Spurs gehört er zu den größten Basketballstars und war Mitglied des Dreamteams. Das Spiel verblüfft mit gewöhnungsbedürftiger Grafik, denn der Platz wird von schräg oben gezeigt – dafür sorgt die exotische Perspektive für mehr

Übersichtlichkeit. Als "Role Player" (Ihr steuert permanent den selben Akteur) habt Ihr die Möglichkeit im All-Star-Team aufzulaufen. Leider stehen Euch nur magere vier Teams zur Verfügung.

## Super-Nintendo Hookshots

Die Basketballsaison auf Nintendos Vorzeigekonzole wurde spektakulär eröffnet: Mit **Super Dunkshot** kam erstmals eine Sportumsetzung heraus, bei der das Spielfeld stufenlos zoomt und um 360 Grad rotiert. Für den Ligamodus stehen 28 unterschiedliche Teams bereit. Während eines Matches organisiert Ihr die Spielzüge über Playcalls, und greift dabei auf authentische Taktiken zurück. Leider schwebt der Platz in einer



# aRJay

05250/7031 oder 53888

aRJay Games & Computersystems  
 Raiffeisenstr. 1  
 4795 Delbrück  
 Tel.: 05250/7031  
 Tel.: 05250/53888  
 Fax.: 05250/53888

Mega Drive 328 II Joyboard 269,-



mit Mega-entertainment 89,-

- Allen III 99,-
- Batmans Return 99,-
- Desert Strike 109,-
- Desert Strike II a.A.
- LHX Attack Chopper 89,-
- NHLPA Hockey 99,-
- Power Monga 99,-
- Sonic II 89,-
- Streets Of Rage II 99,-
- The Humans 119,-
- Thunderforce IV 119,-
- World Of Illusion 99,-
- Mega Drive Titel ab 49,-

Mega CD a.A.

Lynx/Game Gear Titel ab 49,-  
 Game Boy Titel ab 29,-

Versandkosten(NN): 8DM  
 Sicherheitsverpackung: 2 DM  
 Ausland nur Vorkasse!  
 Preisänderungen vorbehalten!

...schon da?  
 Na klar - wer bis 16 Uhr anruft  
 hat's morgen oder übermorgen  
 Mo-Fr von 10-18.30 Uhr

Hast Du schon mal Sonntag's  
 um 11 oder Montags nach 22 Uhr  
 bestellt? Versuchs doch mal !!

SUPER NINTENDO Streetfighter II 298,-

- Act Raiser 119,90
- Amazing Tennis 119,90
- Axelay 119,90
- Bart's Nightmare 109,90
- Batmans Return a.A.
- Battle Clash 109,90
- Castlevania 119,90
- Chester Cheetah a.A.
- Drakkhen a.A.
- Death Valley Rally 129,90
- Desert Strike 129,90
- Dino City 129,90
- Dragons Lair 109,90
- F-Zero 99,-
- Final Fantasy II 129,90
- Final Fight 119,90
- Gods 129,90
- Harley's Adventure 129,90
- Hook 119,90
- Hit The Ice a.A.
- Hunt F. Red Oktober 119,90
- Jimmy Connors 119,90
- Lemmings 109,90
- Lethal Weapons 139,90
- Magical Quest 139,90
- Mario Kart dt. 89,-
- Mario Paint dt. 99,-
- NCAA Basketball 119,90
- NHLPA Hockey 129,90
- Out Of This World 119,90
- Parodius dt. a.A.

- Pilot Wings dt. 99,-
- Push Over dt. 129,90
- Slm City dt. 99,-
- Slm Earth a.A.
- Soulblazer 129,90
- Space Aleste us. 119,90
- Strike Gunner dt. 129,90
- Streetfighter II dt. 99,-
- Super Battletank 109,90
- Super Ghouls 'n Ghosts dt. 99,-
- Super NBA Basketball 139,90
- Super Pang 109,90
- Super Probotector 109,90
- Super Star Wars 149,90
- Super Off Road dt. 134,90
- Super Swiv 149,90
- Spindizzy Worlds dt. 139,90
- Tom & Jerry a.A.
- Tiny Toon a.A.
- Terminator 2 a.A.
- Top Gear dt. 129,90
- Turtles IV dt. 129,90
- Wing Commander 129,90
- Zelda III dt. 99,-
- Adapter Fire - der Beste - 49,-
- Acil-Pad dt. 65,-
- Joystick Advantage dt. a.A.
- Joystick Fire dt. a.A.
- Joystick JB-King dt. I 149,90
- Joystick JB-King dt. II 159,90
- Joystick Streetfighter dt. 199,-
- Joystick XE-1 dt. 249,-
- Super Scope dt. 159,90

\* S NES Titel ab 59,90 \* Wir machen Deinen JB-King Star Wars tauglich! \*

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,-
- Sengoku II a.A.
- Soccer a.A.
- Thrash Rally 279,-



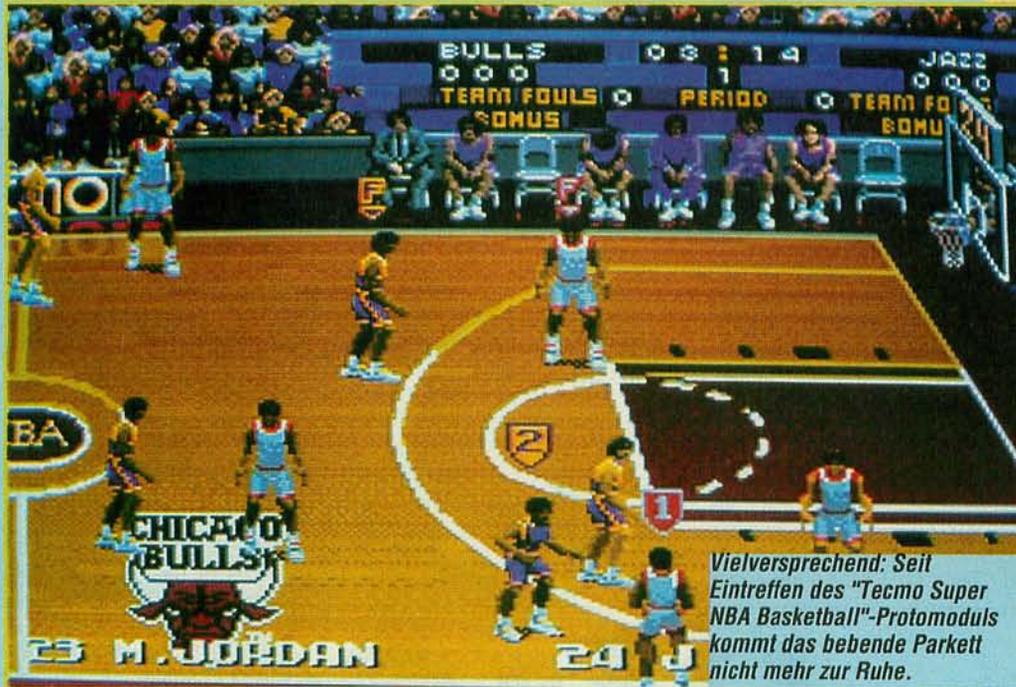
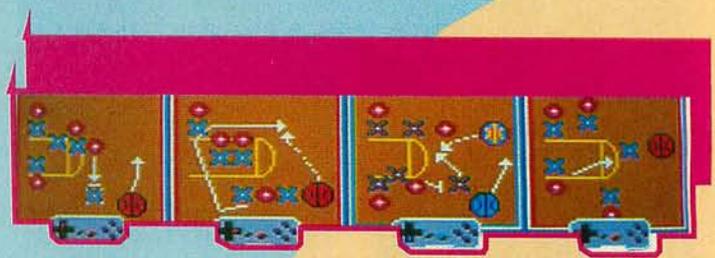
An- und Verkauf gebrauchter NEO GEO und Super NES MODULE  
 Händleranfragen erwünscht

## Slam Dunk



Den Japan-Import "Super Dunkshot" gibt's in der US-Version als "NCAA Basketball"

Die Playcalls legt Ihr vor dem Spiel fest und ruft sie im Match über eine Starttasten/Steuerkreuz-Kombination aus.



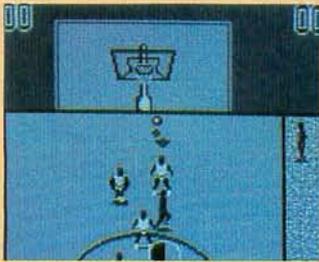
Vielversprechend: Seit Eintreffen des "Tecmo Super NBA Basketball"-Protomoduls kommt das bebende Parkett nicht mehr zur Ruhe.

blauen Umgebung, es sind also keine Zuschauertribünen oder Details einer Halle zu sehen – bei der schwindelerregenden Action stört das aber kaum. Für die USA kauften die Hersteller die Lizenz des College-Basketball-Verbandes und taufen Super Dunkshot in NCAA Basketball um.

In Bulls vs. Blazers habt Ihr bald (erscheint Frühjahr '93) die Gelegenheit mit sämtlichen Stars und Teams die NBA-Playoffs der Saison 1991/92 nachzuspielen. NBA All-Star Challenge (Test in dieser Ausgabe) von Ljn/Acclaim ist ein reinrassiges One-on-One mit zusätzlichen Wettbewerben für Solospieler. Jedes Team der

Titel	System	Hersteller	Besonderheiten	Test in:	Wertung
Arch Rivals	NES	Acclaim	Two-on-Two, verzichtet auf Regelwerk	VG 1/91	56%
Arch Rivals	Mega Drive	Flying Edge	s. NES-Version	2/93	65%
Basketbrawl	Lynx	Atari	Street-Basketball	6/92	53%
Bulls vs. Lakers	Mega Drive	Electronic Arts	NBA-Lizenz, Playoffs 90/91	8/92	60%
Jordan vs. Bird	Game Boy	Electronic Arts	One-on-One, Dreipunkt- und Dunkwettbewerb	10/92	40%
Jordan vs. Bird	Mega Drive	Electronic Arts	s. Game-Boy-Version	6/92	70%
NBA All-Star Challenge	Game Boy	Ljn	NBA-Lizenz, One-on-One, Dreipunkt-wettbewerb	2/91	55%
NBA All-Star Challenge	Super Nintendo	Ljn	s. Game-Boy-Version	3/93	59%
Super Dunkshot	Super Nintendo	Hal	3D-Perspektive, Playcalls	9/92	75%
Supreme Court	Mega Drive	Sega	"Role Play"-Option, nur 4 Teams	8/92	62%
Team USA Basketball	Mega Drive	Electronic Arts	Dream Team, Fiba-Regeln	11/92	67%

Die Tabelle enthält alle in VIDEO GAMES getesteten Basketballspiele. Ein Teil der im Fließtext aufgeführten Titel ist noch nicht erhältlich.



Imagineer läßt mit "Tip Off" die Herzen aller Basketball-besessenen Game-Boy-Freaks höher schlagen: Unterschiedliche Spielvarianten wie Freiwurf-Wettbewerbe und Street-Ball-Matches sind mit an Bord.



US-Profiliga stellt Euch einen Superstar zur Auswahl. Mit Jordan, Worthy oder Reggie Miller könnt Ihr auf Korbjagd gehen. Ebenfalls mit der offiziellen NBA-Lizenz ist das hierzulande noch nicht erhältliche **Tecmo Super NBA Basketball** ausgestattet. Auf Wunsch führt Ihr Euer Lieblingsteam mit allen Stars durch eine komplette Saison mit 82 Spielen und anschließenden Playoffs. Die integrierte Batterie kümmert sich dabei um Euren Spielstand. In

einem Playcall-Menü sucht Ihr die erfolgsversprechendsten Taktiken heraus und stimmt anschließend Euren Line-Up darauf ab. Setzt Ihr zu einem spektakulären Dunk oder sicheren Dreipunktwurf an, wird automatisch in eine animierte Zwischensequenz umgeblendet.

der Super-Nintendo-Version dürft Ihr die Stars aus 27 NBA-Clubs wählen. "Normales" Basketball mit fünf Spielern pro Mannschaft bietet dagegen **Tip Off** von Imagineer. Außerdem tretet Ihr zu knallharten Street-Ball-Matches und Freiwurfwettbewerben an.

Das Game Gear steht momentan noch mit leeren Händen da. Im Laufe des Jahres soll aber eine Umsetzung von David

## Handheld Freiwürfe

Auf dem Game Boy sind eine Vielzahl von Basketballspielen erhältlich. Eines der wenigen Electronic-Arts-Spiele für Nintendos Winzling ist das One-on-One **Jordan vs. Bird**. Wie bei den anderen Versionen spielt Ihr Eins-gegen-eins, Dunk- und Dreipunkt-wettbewerbe. In **Ljns NBA All-Star Challenge** liegt die Betonung ebenfalls im Zweikampf unter dem Korb. Wie bei



### VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

## FANDANGO

mit J. Rösch

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATINEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

### PC-ENGINE S-NES

- PC-DENJIN 119.
- AEROBLASTER 129.
- PC-KID I 119.
- SLIME WORLD 89.-
- R-TYPE I 25.-
- TECMO SOCCER 119.
- TITAN 49.
- CORYOON 129.
- OVERRIDE 129.
- MOMATAHO 32 119.
- ALZADICK 49.
- SOLDIER BLADE 99.
- GUNHED 139.
- ALIEN CRUSH 129.
- ZERO WINGS 99.
- MONSTER PAD 11.
- OUT RUN 129.
- BOMBERMAN 93 89.-
- LEMMINGS 119.
- BOX I 13.
- YASKA 19.
- MOTORRODER MC 179.
- DUNGEONMASTER 119.
- POWERSPORTS 119.
- SONSON II 59.
- BOMBERMAN 119.
- BROWNING 49.
- GOMOLA SPEED 25.
- SKWEEK 49.
- WONDER MOMO 33.
- STAR SOLDIER 59.
- SUPER RAIDEN 69.
- GENOSIDE 69.
- NAXAT SOCCER 59.
- BUILDERSLAND 69.
- TAYHEKI 69.
- NEW ZEARLAND 69.
- IMAGE FIGHT 59.
- MEHR ALS 250 TITEL AUF LAGER

### MEGA-DRIVE

- 129. THE FLINTSTONES
- 129. WONDERDOG US
- 99. THUNDER STORM US
- 129. SONIC 2
- 129. BIO HAZARD
- 109. LAND STALKER
- 139. SOL FEACE CD JP
- 139. TIME GAL CD JP
- 129. ERNEST EVENT
- 39. TWISTED FLIPPER
- 129. MC KIDS
- 139. CYBERCOP
- 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. TALESPIIN
- 69. WING COMMANDER
- 129. METAL FANGS
- 129. AFTERBURNER 3 CD
- 129. ROAD RIOT
- 129. NPHL HOCKEY 93
- 119. AQUATIC GAMES
- 139. FERRARI GRAND PR
- 129. KRUSTY FUN HOUSE
- 129. WOLFCILD CD US
- 99. NIGHT TRAP CD US
- 69. SEWER SHARK CD US
- 79. CHUCK ROCK CD US

### TURBO GRAFX

- 99. SPRIGGAN
- 99. GUNHED
- 59.- PARASOL STARS
- 99. DEVIL CRUSH
- 99. NEUTOPIA 2
- 119. SPLATTERHOUSE
- 109. WONDERBOY 3
- 119. FALCON
- 109. YO BRO
- 119. JACKIE CHAN
- 119. AIR ZONK
- 99. BOMBERMAN
- 99. LEGENDARY AXE 2
- 69. LEMMINGS
- 69. CABAL
- 69. NFL FOOTBALL
- 69. JOUST
- 75. STEEL TALONS
- 69. BASEBALL HEROES

### GAME GEAR

- 69. ALIEN 3
- 69. SONIC 2
- 69. STREETS OF RAGE
- 69. RC CAR
- 69. PREDATOR 2
- 69. BATMAN
- 69. CUCK ROCK
- 59. MARBLE MADNESS
- 39. 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. S-NES US
- 199. S-NES 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 Spieledemos 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)

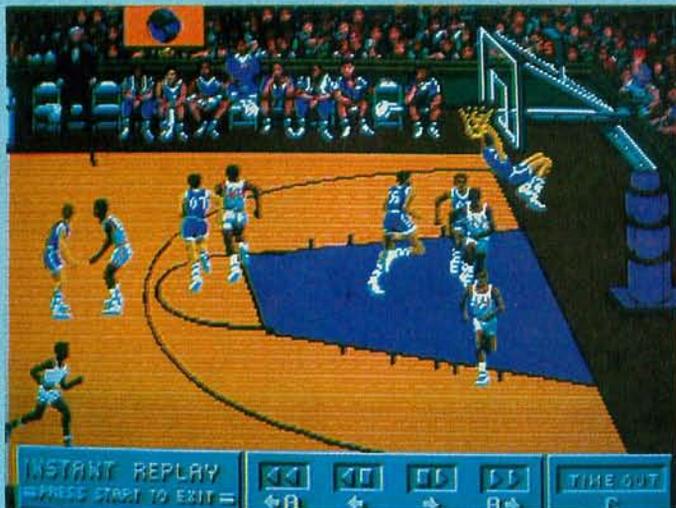
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

GAMEBOY AMIGA PC PLATINEN AUF ANFRAGE

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN. ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER

## Slam Dunk



Bei "Team USA Basketball" lauft Ihr mit Nationalmannschaften in die Halle ein – auf Wunsch dirigiert Ihr das sensationelle Dreamteam.

Robinson's Supreme Court auch die Besitzer des Sega-Handhelds aufs Hallenparkett führen. Bei Atari scheint man wiederum nicht viel von körperlosem Basketball zu halten: Die Lynx-Card **Basketbrawl** appelliert an die niedrigen Instinkte der Korbkämpfer. Ohne Schiedsrichter geht's den gegnerischen Spielern mit Messern

und Knüppeln an den Kragen. Trotzdem brauchen ernsthafte Sportler keinen Bogen um Ataris hardwaremäßig gut gerüstetes Handheld machen: Mit **Lynx Basketball** steht eine Basketballsimulation vor der Tür, die neben "ordentlichem" Spielablauf auch das Regelwerk beinhaltet. *iz/pa*

*Erwischt: In "Bart's Nightmare" von Acclaim schießt der freche Simpson-Filius auf den orangenen Ball*



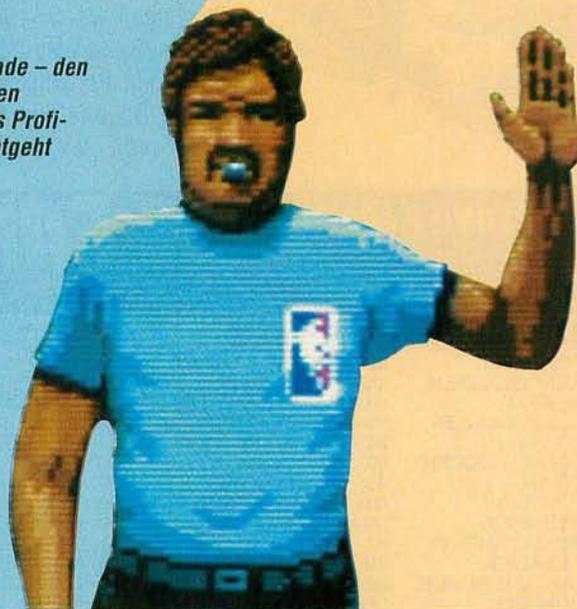
zutreten. In Barcelona war es dann soweit: Die Superstars der NBA stellten sich dem Vergleich mit anderen Nationen. Die Namen der Spieler zergingen der Fachwelt auf der Zunge: Megastar Michael "Air" Jordan und Scottie Pippen vom Champion Chicago Bulls, NBA-Legende Larry Bird aus den Reihen der Boston Celtics, Karl "The Mailman" Malone und Spielmacher John Stockton von Utah Jazz, Distanzwurfspezialist Chris Mullin von den Golden State Warriors, der böse Bube "Sir" Charles Barkley von den Phoenix Suns,

Super-Center David Robinson (San Antonio Spurs) und Patrick Ewing (New York Knicks), College-Star Christian Laettner (mittlerweile bei den Minnesota Timberwolves) und Clyde Drexler von den Portland Trailblazers. Was ihren Auftritt unvergeßlich machte, war der letzte Einsatz des an AIDS erkrankten Earvin "Magic" Johnson. In den USA wurde ihr Siegeszug von einem riesigen Marketingrummel begleitet. Auch Electronic Arts beteiligte sich mit *Team USA Basketball* für Segas Mega Drive am Kult um die NBA-Stars.

## Dreamteam

Nach den Pleiten der US-Boys bei den olympischen Spielen in Los Angeles und Seoul kamen die Amerikaner auf die Idee, mit dem besten Profiaufgebot aller Zeiten an-

*Keine Gnade – den wachsamen Augen des Profis Schiris entgeht nichts*



Die rauen Burschen der "Arch Rivals" agieren ohne Regeln und Anstand auf der Spielfläche.



Links erlebt Ihr einen Korbleger auf Nintendos Entertainment System und rechts rümpeln die Zwei-Mann-Teams auf dem Mega Drive

## Arch Rivals

Vielen Herstellern scheint fairer Sportsgeist ein Dorn im Auge zu sein. Neben den Brutalo-Versionen von Basketball für Lynx und Master System reizt vor allem Acclaims *Arch Rivals* sadistische Basketballfreaks zu einer Knochenbrecher-Partie: In der Arcade-Umsetzung herrscht rauhbeinige Action auf

dem Spielfeld. Ellbogenchecks und unfaire Attacken auf Gegner und Referee sind Pflicht, denn der Sieg heiligt alle Mittel. Spaß bringt die Klopperei vor allem zu zweit. Die Korb-Rivalen sind für das NES und über Acclaims Sub-Label Flying Edge auch für das Mega Drive erhältlich.

# INSERENTEN- VERZEICHNIS

Acclaim	27	King Games	12
Amor-Video GmbH	59	Konami	2. US, 21, 25, 29
aRJay Games	113	Theo Kranz-Versand	85
Baier Videospiele	109	Lambrecht & Euler	75
Beach Games	63	Maro GmbH	11
Chaud-Soft	57	Mega Spiele Versand	109
CPS Frank Heidak	99	New Point Computer	107
CWM	51	Raguzi	107
Dataflash	97	Rats	57
Digital Dreams	59	Reder	78
Downtown	63	Solar-Games	23
Dynatex	4. US	Storbek Videogames	69
Fandango	115	T & S-Versand	59
Flashpoint	13	Takara Tois	89
Funtastic Computerware	23	Top 4 Softwareversand	18
Galaxy Software	93	Traumfabrik	56
Game Box	53	TV Games	77
Game Express	101	UL-Tech Wonderland	23
Game Play	59	Videogames Center	109
Gamecourier-Versand	77	Whizz Kid	
Gamestore	57	Game Network	47, 117
Gnadenlos	16	Wolfsoft	78
Golden Games	90	Zapp-Games	12
GT-Elektronik	69		
High Score Games	31		
Jump'n Run	61		
Juwel	12		

AMERICAN GAMES DIRECT

# GAME

N - E - T - W - O - R - K

||||| (EUROPE) INC |||||

SCHEPELER STR.3 - HOF 4500 OSNABRUECK  
TEL: 0541 57021 FAX: 0541 589752

## NEUERÖFFNUNG

## DEUTSCHLAND

## OSNABRUECK

MEGADRIIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

### DIE KONSOLEN SPEZIALISTEN FÜR HAENDLER

ITALIENISCHER UND ENGLISCHER SPRACHEN GESPROCHEN

VORBESTELLUNGEN FÜR DEN NEUERSTEN SPIELE

DEUTSCHE VERSAND PER NACHNAHME

REGELMAESSIGER TELEFONKONTAKT

GRATIS HAENDLER INFORMATION

U.S.A.VERSAND NACH ANFRAGE

GRATIS LIEFERUNGEN

# TEL: 0541 57021

● U.S.A.  
● FRANCE  
● ENGLAND  
● GERMANY





Anhand des Philips CD-I wurde Euch neueste CD-ROM-Hardware vorgestellt. Diesmal beleuchten wir Spiele für alle CD-ROM-Systeme: Euch erwarten Film-Animation, glasklare Sprachausgabe und donnernde Soundtracks!



Sherlock Holmes ist für MS-DOS- und Mega-CD-ROM erhältlich

## SOFTWARE

### Alle Wege führen nach CD-ROM

Software auf CD gibt's im Spielebereich schon seit dem letzten Jahrzehnt: 1989 stellte das deutsche Softwarehaus Rainbow Arts eine Sammlung bekannter Spiele für den Volkscomputer C-64 zusammen und brachte die Compilation als CD auf den Markt. Ein CD-ROM-Laufwerk für Homecomputer war damals natürlich nicht zu haben und bei der vermeintlichen Software-Innovation handelte es sich um eine konventionelle Audio-CD. Statt der gebräuchlichen Data-sette (dem Daten-Cassettenre-

## I N H A L T

### Alle Wege führen nach CD-ROM

Erste Schritte auf dem neuen Speichermedium ..... 118

### CD-ROM: Varianten und Formate

Verschiedene Anwendungen, verschiedene Formate ..... 118

### Spieleentwicklung im CD-ROM-Zeitalter

Bringt das neue Medium spielerische Innovationen? ..... 120

### Welches Spiel für welche Hardware

Eine Reise durch die Welt der Spielscheiben ..... 120

### Laser-Pionier

Pioneer kooperiert mit der Videospieleindustrie ..... 123

corder von Commodore) schloß man einfach einen Audio-CD-Spieler an den C-64 und der Programmcode wurde als minutenlanges Fiepsen in den Speicher geladen. Aus wirtschaftlichen Gründen war diese Spiele-sammlung bemerkenswert: Fünf Programme auf einem einzigen Datenträger sparte Material und Produktionskosten.

### CD-ROM: Varianten und Formate

Die seit 1985 ausgelieferten CD-ROMs basieren auf dem Prinzip der Laserbildplatte die von einem Laserstrahl berührungs-



# Media

frei gelesen wird und sich in zwei verschiedener Arten unterteilt: Im CAV-Verfahren sind viele Spuren als verschiedene Ringe um den Mittelpunkt der CD gelegt; im CLV-Verfahren windet sich wie bei der Schallplatte nur eine Spur spiralförmig um die Mitte. Ein CD-ROM arbeitet nach letzterem Verfahren und ist einseitig mit Informationen beschrieben. Da im äußeren Ende der Spurspirale mehr Informationen untergebracht sind als nahe der CD-Mitte, ändert sich die Rotationsgeschwindigkeit der CD während des Lesens. Die Auslesegeschwindigkeit (Sampling-Rate) bleibt dabei konstant. Für die CD haben sich bis heute zirka ein Dutzend Einsatz-



**Suspense, Action und Teenies:**  
*Sonys Night Trap (Mega-CD)*



**Neue Form der Unterhaltung:**  
*Interaktive Comics (MS-DOS)*



**Frühes Experiment mit "echten" Schauspielern und digitalisierten Filmsequenzen:** *It came from the Desert (PC-Engine)*

möglichkeiten herauskristallisiert: Neben der etablierten Audiovariante CD-DA auch CD-ROM und CD-MIDI, CD-I und CDTV. Während CD+G, das Speichermedium für Grafikdaten sich nicht durchsetzen konnte, ist seit letztem Jahr die beschreibbare Photo-CD in aller Munde. CD-MO ist wiederum eine beliebig oft beschreibbare CD – erste CD-MO-Hardware wurde auch in Deutschland bereits vor knapp zwei Jahren vorgestellt. CD-ROM/XA (das Kürzel steht für Extended Architecture) ist die bis heute flexibelste Variante und in der Multisession-Version mit nahezu jeder CD-ROM-Software kompatibel.



- 1: *Silent Möbius*: Zeichentrickfilm auf Laser-Disc
- 2: *3-in-1: Duo-Engine-Spiele-Compilation*
- 3: *Wonderdog*: Mega-CD-Spiel
- 4: *Virtual Valerie*: Interaktive Spielumgebung (Apple-CD-ROM)
- 5: *Spielmusik auf Audio-CD*
- 6: *Photo-CD*
- 7: *CD-Video (mit Musikvideo)*
- 8: *Data Disc für Sonys DataMan*

lutionäres erschienen. *Sherlock Holmes* vom CD-Pionier Icom nutzt zumindest knackige 330 MByte für filmnahe Sprache und Animation, *The Case of the Cautious Condor* (Tiger Media) bietet Sprachausgabe und bunte Comic-Grafik, aber kaum Animation und Interaktion.

Erst seit dem letzten Jahr geben Amerikaner und Europäer Gas. Die japanische Konkurrenz ist jedoch nur schwer einzuholen. In Fernost hat sich mit Fujis FM-Towns ein CD-Computer etabliert, außerdem erscheint die Hälfte aller Spiele für Mega Drive und PC-Engine auf CD. Westliche Firmen wie FTL, Core und Psygnosis üben auf diesen Maschinen bis sich auch der hiesige Markt entwickelt hat.

## Spieleentwicklung im CD-ROM-Zeitalter

Seit die Elektronikriesen Philips und Sony 1985 die Spezifikationen für die CD als Datenträger für die Computerindustrie herausgaben, arbeiten beide Konzerne und unzählige kleinere Anbietern an eigener Hardware, die das Abspielen der Daten-CDs erlaubt. Bei der Wahl der Softwareentwickler griff Philips jedoch kaum auf Computerspiel-designer zurück – obwohl diese über das nötige Know-how zum Thema Interaktion verfügten. Der *Defender Of The Crown*-Erfinder Kellyn Beck, als Cinemaware-Entwickler den neuen Speichermedien durchaus positiv eingestellt, kritisiert: "Viele der CD-I-Titel wurden von Leuten entwickelt, die kaum oder keine Erfahrung mit interaktiver Unterhaltung haben. Diese Leute sind talentiert, aber ihre Erfahrung liegt in der Musik- oder Filmindustrie – sie pflegen auf die Computerspieleindustrie

hinabzublicken." Beck beklagte weiterhin, daß selbst Commodore, die mit dem Spielcomputer Amiga Milliarden scheffelten, außerhalb der Softwarebranche nach Entwicklern für ihr CDTV suchte – ein verhängnisvoller Fehler.

So wurde das CD-I von Philips 1987 nur wenigen Spieleherstellern angekündigt. Als sich aber zu Beginn der 90er Jahre noch kein CD-I auf dem Markt gezeigt hatte, sprangen selbst diese Spielehersteller wieder ab. Auch der CD-ROM-Technologie für MS-DOS-Computer standen die Hersteller Anfang der 90er Jahre skeptisch gegenüber. CD-ROM-Laufwerke für MS-DOS-Rechner waren zwar schon auf den Markt, verärgerten die Entwickler jedoch durch eingeschränkten Fähigkeiten und ihre langen Zugriffszeiten. "Für Fantasy-Rollenspiele und Weltensimulationen ist die CD als Speichermedium jedoch extrem nützlich" schränkte Origin-Designer Todd Porter 1990 die Vielseitigkeit der CD gegenüber Journalisten der englischen Fachzeitung ACE ein. Wann und wie schnell sich der Markt für CD-ROM-Spiele entwickeln würde, stand ebenfalls in den Sternen: Electronic

Arts verschob die Veröffentlichung des ersten CD-Titels bis 1995. Spiele, die vor 1990 erschienen, waren fast ausschließlich japanische Produktionen und nicht für den europäischen Markt bestimmt. Damals hingen weltweit die Hälfte aller verkauften CD-ROM-Laufwerke an der Videospielkonsole PC-Engine. An der Zukunft der CD als Spielemedium zweifelte niemand – trotzdem wagte kaum ein Hersteller in den entstehenden Markt zu investieren.

## Stand der Dinge und Zukunft

So ist für MS-DOS-CD-ROMs neben der Umsetzung erfolgreicher Diskettenspiele bisher wenig Originelles und nichts Revo-

## Welches Spiel für welche Hardware

### Macintosh

Der Apple Macintosh ist kein Spielecomputer, verfügt aber seit Jahren über ein CD-ROM-Laufwerk. Die wenigen Spiele auf CD sind interessant, haben mit konventionellen Video- oder Computerspielen jedoch nur wenig gemeinsam. Frühe Titel wie *Cosmic Osmo* oder *The Manhole* betraten zwar inhaltlich und grafisch Neuland, ließen den Maus-Akrobaten aber kaum Möglichkeit in die Handlung einzugreifen. Auch spätere Titel wie z.B. *Reaktor's*

So sieht ein interaktiver Comic auf dem Bildschirm aus



## CD-Formate: Welche Hardware checkt was?

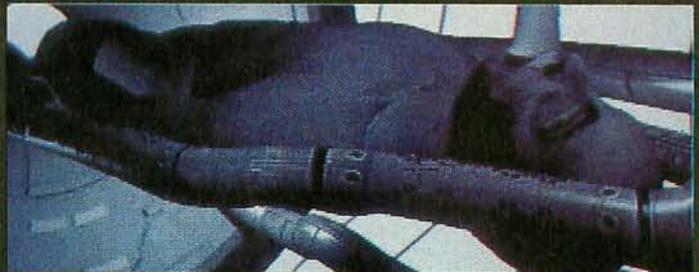
Hardware/Software	CD-ROM	CD-ROM/XA	CD-I	Photo-CD	Turbo Duo	CDTV	Laser Disc
Audio CD	bedingt	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
CD-ROM	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
CD-ROM/XA	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Photo CD	bedingt	bedingt	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein
CD-I Ready-Disc	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
CD-I Bridge-Disc	Nein	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
CDTV-Disc	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
CD+G	Nein	Nein	Ja	Nein	Ja	Ja	Nein
CD+MIDI	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
Data Disc	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Laser Disc	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja

*Spaceship Warellock* sind imposante Grafikdemos und spielerisch am ehesten mit Adventuren vergleichbar.

### MS-DOS

Eines der musikalischsten Computerspiele aller Zeiten

Charakter gaben" wie Marketing Director Doug Glen am Beispiel eines Drachen veranschaulichte: In der CD-Version sprach der Drache mit weiblicher Stimme und verblüffte damit nicht nur chauvinistische Kenner der Diskettenversion.



Kommt's noch für Commodores CDTV? *Microcosm* von Psygnosis

vorgegebene Handlungsabläufe. Ähnlich sieht's bei den "Interactiven Comics" aus: *The Case of the Cautious Condor* bietet bunte Comic-Bilder und glasklare Sprachausgabe, aber nur wenig mehr. Einen Nachteil haben alle CD-ROM-Spiele für den PC: Wer direkt von Disk spielt, muß mit hohen Zugriffszeiten rechnen. Wer das Spiel wiederum auf die Festplatte verfrachtet, kürzt die Wartezeiten, opfert aber eine Menge Speicherplatz.



*Inca* ist für PCs erschienen und für Philips' CD-I angekündigt

### CDTV

Das CDTV war der Zeit ein paar Monate voraus, als halbherziger Commodore-Schnellschuß aber zur Erfolglosigkeit

verdammt: Im CDTV-Gehäuse steckt ein Amiga-Homecomputer mit gekoppelten CD-Spieler. Tastatur und Maus wurden dabei von einem klobigen Tasten-Joy-pad ersetzt. Softwareunterstützung erhielt das Gerät kaum. Sieht man von 1:1-Umsetzungen erfolgreicher Diskettenspiele ab, machte sich kein Hersteller die Mühe der "neuen" Hardware ein Spiel auf den Leib zu schreiben.

### CD-I

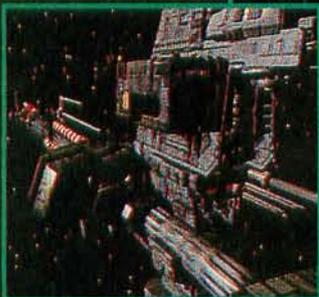
Neben einer ansehnlichen Zahl von Education-Programmen, multimedialen Nachschlagwer-

ken und Reiseführern, gibt's noch kein herausragendes Action- oder Abenteuerspiel für Philips CD-I. *Escape from Cyber City* ist eine Kreuzung aus *Akira* und *Dragon's Lair*; dümmlicher Spielablauf und begrenzte Steuermöglichkeiten machen's trotz Zeichentrickgrafik (Bewegtbildkompression ist eine Spezialität des CD-I) und Spitzensound zu einem frustrierenden Erlebnis. *Palm Beach Open* ist grafisch interessant, kann aber keinem Computerspielgolf das Wasser reichen. Besserung ist zwar in Sicht (Coktel Visions *Inca* erscheint z.B. in den nächsten Monaten), doch als Spielmaschine hat das CD-I bereits versagt.

### Duo Engine

NECs innovative PC-Engine konnte sich schon 1989 über ein CD-ROM-Laufwerk und die dazugehörigen Spiele freuen. Inzwischen gibt's in Japan und Amerika auch eine Duo Engine, die sowohl Card-Module als auch CDs lesen kann; Außerdem checkt die NEC/Hudson-Konsole selbst die seltenen Grafik-CDs

*Spectrum Holobytes SF-Opus Iron Helix* erscheint für Macintosh- und MS-DOS-Rechner (unten)



Nach *Loom* nutzten nur wenige Neuerscheinungen die Fähigkeiten der Hardware. Praktisch sind jedoch die CDs auf denen sich alle Teile und Zusatzszenarios bekannter Spieleserien verbargen. So enthält die CD-Version von *Wing Commander* z.B. das Basisspiel und beide Secret-Mission-Zusätze – 16-Bit-Sound von CD gibt's jedoch nicht. Neben solchen Neuauflagen und zahllosen Infotainment- und Education-Programmen sind echte CD-Spiele selten. Spiele wie die beiden *Sherlock Holmes*-Titel von Icom sind zwar mit speicherplatzintensiven Digi-Animationen versehen, enttäuschten aber durch streng

wurde zur ersten kompetenten CD-Umsetzung: Lucasfilms märchenhaftes *Loom* ist ein Adventure in dem per Tonfolgen gehext wird. Außerdem lag dem Computerspiel ein Hörspiel bei, das LucasArts in den hauseigenen Ton- und Synchronstudios einspielte. Die CD-ROM-Version erschien gut zwei Jahre später, ist aber durch ein effektvolles Feature reicher: Wer Englisch versteht, kann sich an den Stimmen prominenter, amerikanischer Sprecher und Schauspieler erfreuen, die jedem Pixel-Protagonisten "einen eigenen

(CD+G). Die NEC-Maschine hat weltweit die größte Auswahl lohnenswerter CD-Spiele. Seit der Veröffentlichung der Turbo Duo

("boxenfeindliche Rechtecksignale") aber Schäden an der Stereoanlage verursachen kann.

## Mega Drive und Wonder Mega

Auf dem Mega Drive hat sich CD-mäßig noch nicht viel getan. 1991 wurden in Japan die ersten Laufwerke ausgeliefert; angekündigt waren damals hauptsächlich Rollenspiele die zumindest den gewaltigen Speichervorrat des Datenträgers nutzen. Diese Titel sind aufgrund der japanischen Texte selbst für den Import-Freak ungeeignet und werden in Deutschland nicht verkauft. Die wenigen Actionspiele (*Heavy Nova*, *Earnest Evans*) sind den deutschen Insidern wiederum als schlampige Machwerke bekannt, bei denen nur die Musikbegleitung von CD kommt. Neuere Produkte wie Cores *Wonderdog*, das zur Einführung des Mega-Drive-cum-CD-Laufwerk Wondermega erschien,

setzung des LaserDisk-Automaten *Thunderstorm FX* auf CD auslieferte. Bei dieser furiosen Hubschrauber-Ballerei wird die komplette Grafik (und natürlich auch der Sound) parallel zur Bildschirmaction von CD gelesen. Neben den Hubschraubergeräuschen kann das geschulte Ohr so ein ständiges Rotationsurren des CD-Spielers vernehmen. Der Nachteil an der kompetenten Nutzung der CD: Grafisch ist jedes Spiel identisch und die Lenkung des Hubschraubers lediglich vorgetauscht. Was die Spieldesigner trotz dieser Beschränkung an Action und Spannung erzeugen, verdient aber Bewunderung.

Auf dem gleichen Prinzip beruhen ein paar neue CD-Spiele für das Mega Drive: Sowohl bei Sony's *Sewer Shark*, als auch bei *Time Gal*, wird dem Spieler ein ausgewachsener Real- bzw. Zeichentrickfilm gezeigt, in den Ihr im richtigen Moment per

Das atmosphärische *Loom* (mit Sprache von CD) gibt's für die PC-Engine und für MS-DOS-PCs

Knopfdruck eingreift. Auch die angekündigten Umsetzungen des erfolgreichen Automatenherstellers American Laser Games (z.B. die Westernballerei *Maddog McGree*) basieren auf dem Realfilmprinzip: In die Handlung könnt Ihr nur über ein Fadenkreuz eingreifen.

Eine Einschränkung für HiFi-Freaks: Im Gegensatz zu den CD-Spielen für die PC-Engine/Turbo Duo können Mega-CDs nicht von einem Audio-CD-Spieler abgespielt werden. Nur wer Segas Hardware besitzt kann sich an Musik und Sprechparts erfreuen.

## Hardware

Pionier, neben Sony der wichtigste Hersteller von Laser-Disc-Abspielgeräten, entwickelte zusammen mit Sega und NEC einen **LaserActive**-Spieler.



CD-Spiele für die PC-Engine glänzen durch geniale Zeichentricksequenzen. Hier zwei Szenen aus *Ranma 1/2*

in den USA gibt's auch kompetente CD-Sampler: Dem Grundmodell liegt eine CD mit dem exzellenten Spieletrio *Bonk*, *Bonk's Revenge* und *Gates of Thunder* bei, auf einer neuen CD des Herstellers Human tummeln sich gar sechs Spitzentitel. Durchs Auswahlmenü dieser Software-Jukeboxes führt uns übrigens Bonk, der mit einem beherzten Kopfstoß das gewählte Spiel aufruft. Die CD-Schwemme kam auch den Spiele-Intros zugute, die sich schnell zu einer eigenständigen Form von Unterhaltung entwickelten. Platz war auf der CD genug und so konnten Grafiker und Intro-Dramaturgen ihrer Kreativität und ihrer Speicherplatz-Verschwendungssucht freien Lauf lassen. Übrigens sind die meisten der ausgelieferten PC-Engine-CDs sogenannte "Mixed Mode Discs", von denen die Programmdateien in den Speicher geladen werden, die Musik aber parallel zum Spielablauf von CD ertönt. Diese Mixed-Mode-CDs laufen auch auf Audio-CD-Spielern, wobei ein versehentlicher Zugriff auf die Programmdateien

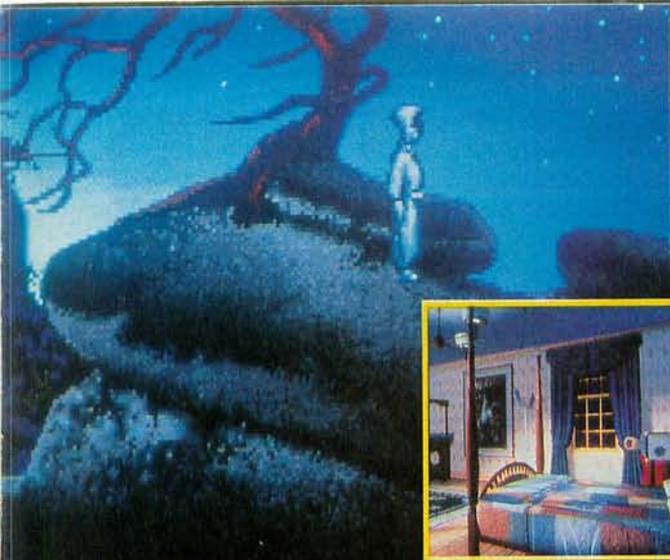
Neben Umsetzungen bekannter Spiele (im Bild: Capcoms *Final Fight*), gibt's für das Mega-CD auch einige Original-Konzepte



sind zwar spielerisch besser, unterscheiden sich inhaltlich aber nicht von herkömmlichen Modultiteln. Generell greifen diese Spiele nicht ständig auf die CD zu, sondern laden den Programmcode in den Speicher des Mega Drives. Die Wartezeiten erinnern an die Diskettenladezeiten bei Homecomputern auch wenn zumindest das Wechseln der Disketten entfällt. Interessant wurde es erst als Telenet die Um-

## Wiederbeschreibbare CDs

Stark im Kommen ist zur Zeit das magneto-optische System einer lösch- und beschreibbaren CD. Dazu erst ein kleiner Exkurs in den Magnetismus: Auf einem unbespielten magnetischen Datenträger sind die Magnetpartikelchen wirr angeordnet, erst durch das Bespielen werden sie ausgerichtet. Gerichtete Magnetpartikel können durch Wärme oder Erschütterung ihre Ausrichtung verlieren. So wird eine magneto-optische Disc (CD-MO) durch einen "heißen" Laserstrahl gelöscht, die Daten werden magnetisch auf CD geschrieben und berührungsfrei von einem Laser abgetastet. Trifft der Laserstrahl auf ein ausgerichtetes Magnetpartikelchen, wird er polarisiert reflektiert. Diese Polarisation wird gelesen und in Daten umgewandelt.



Das erste Spiel für Nintendos Super-CD-ROM? 7th Guest von Virgin (Bild: MS-DOS-CD-ROM)

Obwohl innovative Technik nicht zum Zuge kommt, ist dieser Multiformat-Laser-Disc-Spieler eine interessantes Gerät für Film-, Animations- und Spielefreunde. Wie jeder im Handel er-

hältliche LD-Spieler kann Laser-Active sowohl LD-Filme, als auch Audio-CD abspielen – selbst die seltenen CD+G-CDs

laufen problemlos. Außerdem steckt eine Videospielekonsole unter dem Gehäuse, so daß alle Mega-Drive-Module und CD-Spiele mit dem Pioneer-Gerät kompatibel sind. **LaserActive**-Besitzer können so auf eine umfassende Bibliothek von Spielen, Filmen und Musik, sowie Education- und sogar Electro-

nic-Publishing-Produkten zurückgreifen. Voraussichtlich werden zwei Versionen auf den Markt kommen: Eine verbindet das Mega-Drive mit dem Laser-Disc-Spieler (wobei letzteres auch die Rolle des Mega-CD-ROMs übernimmt), die zweite ist eine Kombination aus PC-Engine und Laser-Disc-Spieler

*Pioneer koppelt einen Laser-Disc-Spieler mit Mega Drive und PC-Engine. Audio-, Video und Videospiel-CDs werden problemlos gelesen*



## Die wichtigsten CD-ROM-Spiele im Überblick

Titel	System	Erscheinungsjahr	Bemerkung
The Manhole	Macintosh	1990	CD-ROM-Pionier um Alice im Wunderland. Interessant, aber spielerisch dümmlich; Videospieelpionier Chris Crawford nennt es ein "Low-Interactivity Game". Eine farbige "New and Enhanced"-Version wird seit 1992 für MS-DOS-CD-ROMs ausgeliefert.
Spaceship Warlock	Macintosh	1991	Gute Spiele sind für den Mac Mangelware. Spaceship Warlock besitzt zumindest tolle Grafik und eine interessante Handlung, nervt aber durch Ladezeiten und begrenzte Steuermöglichkeiten.
Darius	PC-Engine	1990	Die CD-Variante unter den zahllosen Darius-Aufarbeitungen. Sieht man vom Dolby-Surround-codierten 16-Bit-Soundtrack ab, bleibt das Potential der CD ungenutzt.
Loom	MS-DOS/ PC-Engine	1991	Alle Protagonisten dieses musikalischen Softwaremärchens sprechen mit den Stimmen amerikanischer Schauspieler. Geht's um die Atmosphäre schlägt das Spiel die Konkurrenz.
Ranma 1/2	PC-Engine	1991	Mischung aus primitiven, aber witzigen Kampfeinlagen und tonnenweise Zwischensequenzen – der Vorspann hat's ebenfalls in sich. Die vielfältig-verrückte Musik kommt von CD und kann auf einem herkömmlichen Audio-CD-Spieler abgehört werden.
Wing Commander Plus	MS-DOS	1992	Diese CD-Neuaufgabe vereint Wing Commander und zwei Secret-Mission-Zusätze auf einer CD. Die Musik und Soundeffekte werden jedoch nicht von CD abgespielt
Gates of Thunder	PC-Engine	1992	Brillantes Ballerspiel, nur auf Mixed-Mode-CD erhältlich. Opulentes Intro und gelungene, relativ harte Musik.
Duo-Engine-Trilogie	PC-Engine	1992	Dieses Schmuckstück wird zusammen mit der Turbo-Duo-Grundkonsole ausgeliefert. Drei Spitzenspiele, plus eine versteckte Bomber-Man-Zugabe werden vom niedlichen Bonk präsentiert.
Thunderstorm FX	Mega Drive	1992	Gelungenes Konvertierung des Laser-Disc-Automaten: Alle Grafiken (selbstverständlich auch Sound und Sprache) des rasanten Zeichentrick-Ballerspiels werden von CD geladen – synchron zur Bildschirmaktion. Die gravierenden Beschränkungen der CD (der Spielverlauf ist festgelegt) wird geschickt durch dramaturgische Tricks wettgemacht. Atmosphäre und Rasanzen lassen den Spieler vergessen, daß er kaum in die Handlung eingreifen kann.
Inca	MS-DOS/ CD-I	1992/93	Zumindest rudimentär werden die CD-Fähigkeiten genutzt: 16-Bit-Musik und Sprache kommen von CD, dafür sind die Zugriffszeiten von CD höher als die von Festplatte. Die CD-I-Version erscheint noch in diesem Jahr.
7th Guest	MS-DOS	1993	Das aufwendiges CD-only-Projekt aus dem Hause Virgin erscheint für MS-DOS-PCs, wird jedoch schon jetzt als einer der ersten Titel für Nintendos angekündigtes CD-Laufwerk gehandelt. Grafisch schlägt die MS-DOS-Variante die Konkurrenz, außerdem befindet sich ein opulenter Soundtrack auf CD – der gigantische Speichervorrat macht's möglich.

## 3D-SENSATION

**Harte Tests und heiße Tips: mehr Infos in der nächsten Ausgabe**

Die Spielsensation des nächsten Halbjahres, Nintendos 3D-Innovation **Starfox**, hielten wir inzwischen in den Händen – was dieses aufgepeppt Super-Nintendo-Modul wirklich auf dem Kasten hat und was der japanische Spielgigant noch plant, verraten wir Euch in der nächsten VIDEO GAMES. In unserer Testabteilung schmoren für das Super Nintendo außerdem **Super Tetris** und das opulente **Fantasy-Jump'n'Run Gods**, für den Game Boy nehmen wir wiederum **Empire Strikes Back** unter die Lupe.



*Die McDonalds-Helden Mick und Mack sorgen auf dem Mega Drive für gute Laune*

## SONIC 2 FÜR INSIDER

Mega-Drive-Fans dürfen sich über eine exklusive Cheat-Sammlung zu **Sonic 2** freuen: Wir zeigen Euch Levelanwahl und geheime Passagen, verwandeln Sonic in einen Octopus und lüften das Geheimnis des "Gelben Sonics"! Wer den Mega-Drive-Knüller bereits durchgezockt hat, sollte ihm noch einmal aus seiner Modulsammlung herauskramen...

## SPIELLANDSCHAFTEN DER ZUKUNFT

Außerdem gibt's Neues von der Virtual-Reality-Front zu vermelden: In unserer **CYBERMEDIA**-Rubrik zeigen wir Euch die Programmier-Werkzeuge mit denen die Spieleknüller der nächsten Jahre entstehen und berichten über Neuentwicklungen im High-End-Bereich. Bleibt dran, wenn Ihr die Zukunft nicht verpassen wollt!



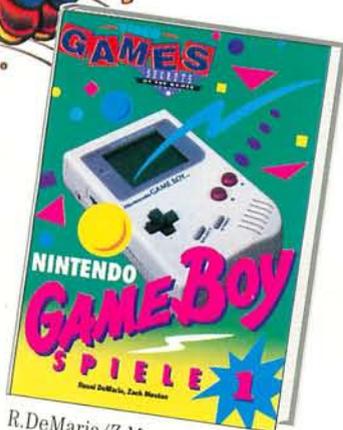
Test-Marathon und Neuheiten-Service: Laßt Euch auch die nächste VIDEO GAMES nicht entgehen

**Heft 4** erscheint am **24.3.1993**

Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen?

Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:  
Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!

# NO MORE SECRETS!



R.DeMaria/Z.Meston  
**Game Boy Band 1**

Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.

1992, 278 Seiten  
ISBN 3-87791-357-1 DM 29,-

R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker  
**Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele**  
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.

1992, 269 Seiten  
ISBN 3-87791-306-7 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston  
**Game Boy Band 2**

The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more...

1992, ca. 250 Seiten  
ISBN 3-87791-358-X DM 29,-

Mike Harrison  
**Die Geheimnisse des Wing Commander II**

Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden guten Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin. 1992, ca. 280 Seiten  
ISBN 3-87791-359-8 DM 29,-



Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!



**DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!**

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

