

JOKER
EXTRA
MEGA
BLAST
JOKER
EXTRA

JOKER EXTRA NR. 1
8,50 DM/68,- öS
8,50 sfr/8,50 hfl
7.600 Lit

JOKER EXTRA



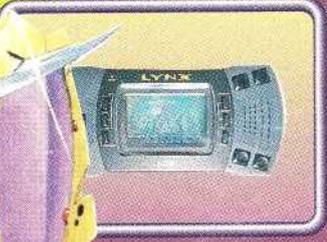
DIE BESTEN KONSOLEN UND VIDEOGAMES

FÜR ALLE KONSOLEN UND HANDHELDS!

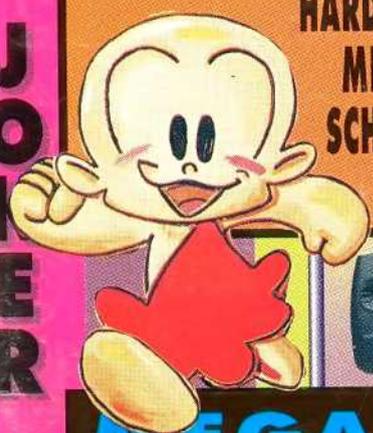
**VIEL HARD-
UND SOFTWARE
ZU GEWINNEN!**



MEGA-STARK ÜBER 80 SPITZENMODULE IM TEST!



MEGA-HART HARDWARE-BERICHTE MIT STÄRKEN UND SCHWÄCHEN JEDER KONSOLE!



MEGA-GUT MASSENHAFT TIPS, TRICKS, CHEATS UND LÖSUNGSHILFEN!

MEGA-COOL ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN UND HINTERGRUND-INFO FÜR INSIDER!



KONSOLIEN-POWER-TOTAL!
ALLE BEWERTUNGEN
ALLE FOTOS • ALLE INFOS
ALLE UMSETZUNGEN
ZU ALLEN
MEGA-GAMES

Cowabunga
Hey, Kids! Heizt der Zerhackmaschine Shredder die Bude ein. In unserer Turtles-Serie.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
TURTLES IN TIME

Neu!
Debut der Reptilien im Super NES

NEU!

4 Kröten in der Karibik. Das gibt keinen Turtles-Urlaub, sondern fetzige Actionkost vom Feinsten. Denn Shredder pustet die tierischen Kumpels durch die Menschheitsgeschichte zurück. Mitten in die Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft. Durch karibische Piratenzeiten, den Wilden Westen... Schlagt Euch durch dies farbenprächtige Abenteuer – dank 256 Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure Nerven flattern: Ihr seht Euch durch Shredders Augen.

Dazu echte Turtles-Action: Springt, rutscht auf Eurem gepanzerten Hinterteil, schlägt Flick-Flacks, Saltos, surft... zum großen Kampf gegen Shredder – dem Kampf auf Leben und Tod.

8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1-2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
FAL OF THE FOOT CLAN

Tierischer Zoff im GAME BOY

Die vollautomatische Zerhackmaschine, Shredder, schlägt zu. Der Boß des Foot Clans will den Turtles an den Kragen. Volle Action in gefährlichen Gegenden Manhattans: dem Verkehrsstau, der Müllhalden-Schlucht, dem Technodrom-Turm... Für VIDEO GAMES 1/92 steht fest: „Von der Animation der Spielfiguren über die großen Endgegner bis hin zu den atmosphärischen Hintergründen stimmt einfach alles.“
5 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS

It's Pizza-Time. Das Grundnahrungsmittel jeder Schildkröte!!! Das gibt Kraft zum Skateboarden, Springen, Klettern, Surfen und Kämpfen. VIDEO GAMES 1/92 meint: „Hut ab!... Turtles 2 ist in der Gestaltung der Levels... abwechslungsreich und wohl durchdacht.“
81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
Play Time 4/92: „... fabelhafte Intro... Starke Musik und stimmungsvolle Grafiken... und sehr schön digitalisierte Sprachausgaben.“
6 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY



Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschieken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beiliegen. 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.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Die Turtles im NES: der Shredder-Schreck

Die Panzer-Freunde machen Shredder die Hölle heiß. Sie müssen auf Teufel – komm – raus ihre Freundin April aus seiner Gewalt befreien. Denn Shredder will April einer Gehirnwäsche unterziehen. Sie soll „freiwillig“ Mitglied seiner bösen Bande werden. 5 Terror-Level warten auf Dich.
5 Level
Für 1 Spieler
System: NES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
THE ARCADE GAME

700 Turtles-Fänger im Nacken. Du spürst ihren heißen Atem. Keine Zeit zum Pizza essen!!! Wehr Dich. Das Spiel im Test von POWER PLAY 11/91: „Turtles II slegt mit seinen bunten... beeindruckend großen Sprites nicht nur erstklassig aus... Der Sound stimmt, der Zwei-Schildkröten-Gleichzeitig-Modus erfreut, und viele kleine Gags, Sprechblasen und Zwischenbilder heben Motivation und Laune.“
Und: „... technisch kann man's kaum besser machen.“

Urteil: gut
79% Spielspaß.
8 Level
Für 1-2 Spieler
System: NES



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß



EDITORIAL

OH, KONSOLE MIO!



Richy (rl)



Max (mm)



Peter (pb)

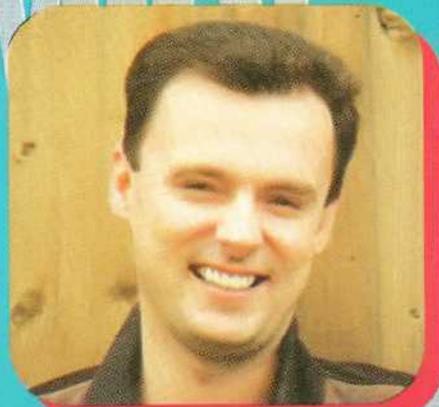


Reinhard (rf)

Wieviele Farben kann das Mega Drive gleichzeitig darstellen? Wird das Neo Geo serienmäßig mit einem oder mit zwei Joypads geliefert? Derlei eher technische Fragen will Euch dieses Sonderheft ebenso erschöpfend beantworten wie solche nach der knobeligsten Knobelei für den Game Boy, der fesselndsten Plattform-Arie auf der PC Engine oder den am wenigsten veralteten Games für Ataris Konsolen-Opas VCS 2600. Auch auf einen kleinen historischen Streifzug von Pong bis zum Super NES will es Euch entführen, und zu einem großen Sonderteil mit Massen von Tips, Tricks, Cheats und Lösungshilfen einladen. Kurz und gut, Megablast ist als umfassendes Nachschlagewerk für Konsolen-Freaks und solche, die es werden wollen, gedacht — man kann sich damit über sämtliche Systeme und die jeweils besten Spielmodule aller Genres informieren, seine Kaufentscheidungen erleichtern, oder einfach nur Spaß beim Lesen haben.

Ein hoher Anspruch; um ihm gerecht zu werden, zeichnen die erfahrensten Autoren unserer Monatsmagazine „Amiga Joker“ und „PC Joker“ für diese Sonderausgabe verantwortlich: aufgrund der vielen Überschneidungen und Umsetzungen kennen sie die Konsolen-Front wie ihre Westentasche, können Hard- und Software verständlich, amüsant und vor allem kompetent beurteilen. Damit Ihr bald ebensolche Spezialisten seid, bietet Megablast zu allen Tests eine übersichtliche Bewertungsbox samt Angaben über den Schwierigkeitsgrad und Preis des Spiels, Hinweise zur Qualität aller Konvertierungen und natürlich viele, viele tolle Bildschirmfotos. Eine witzige Aufmachung war dabei für uns Ehrensache, genau wie wir es für selbstverständlich hielten, Euch zu jeder Cartridge ein Bild der Box zu zeigen. Ob Ihr also nach hochwertigem Stoff für Euer Gerät sucht oder einen Systemwechsel plant — Megablast sagt Euch alles, was Ihr wissen müßt, und noch ein bißchen mehr!

So, nun aber genug der Selbstbeweihräucherung. Taucht hinab in die bunte Welt der Spitzen-Videogames, lernt Mario, Sonic, Wonderboy & Co. persönlich in ihrer angestammten Umgebung kennen und macht Euch Euer eigenes Bild. Uns bleibt nur noch zu hoffen, daß Ihr beim Lesen genausoviel Spaß habt, wie wir beim Testen und Schreiben...



Michael (ml)



Oskar (od)



Joachim (jn)

Euer Joker-Team

KONSOLE

NINTENDO

PHILOSOPHIE & HARDWARE 8

NES

Legend of Zelda	10
Adventure of Link	10
Adventure Island II	12
Maniac Mansion	13
Hero Turtles I & II	14
Probotector I & II	16
Gauntlet II	18
Faxanadu	18
Elite	19
Super Mario Bros. I — III	20

SUPER NES

Super Mario World	21
Super Aleste	22
Streetfighter II	23
Castlevania IV	26
Super Ghouls'n'Ghosts	27
F-Zero	28
Sim City	29
Pilotwings	30
Super Soccer	30
Prince of Persia	31

SNK

PHILOSOPHIE & HARDWARE 55

NEO GEO

Magician Lord	56
Robo Army	57
Last Resort	60
Ninja Commando	62

NEC

PHILOSOPHIE & HARDWARE 63

PC ENGINE

Bonk I & II	64
Parodius	65
Son Son 2	66
Tiger Heli	66
Final Match Tennis	67

ATARI

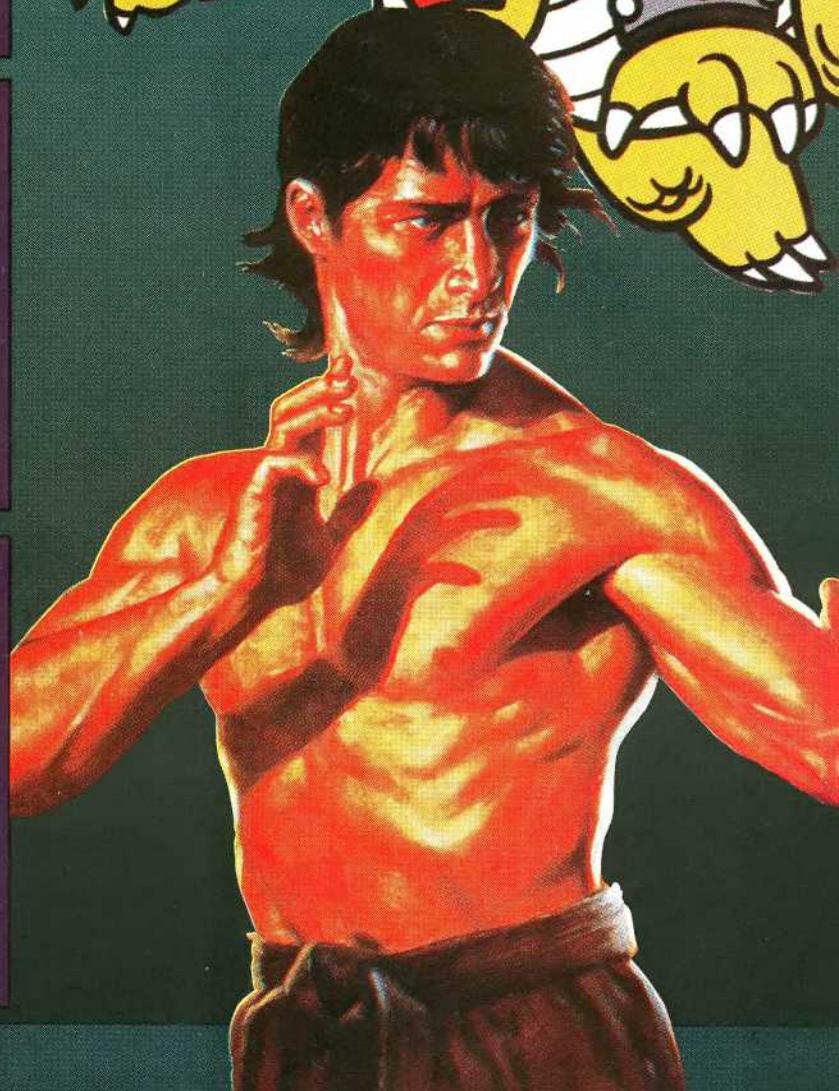
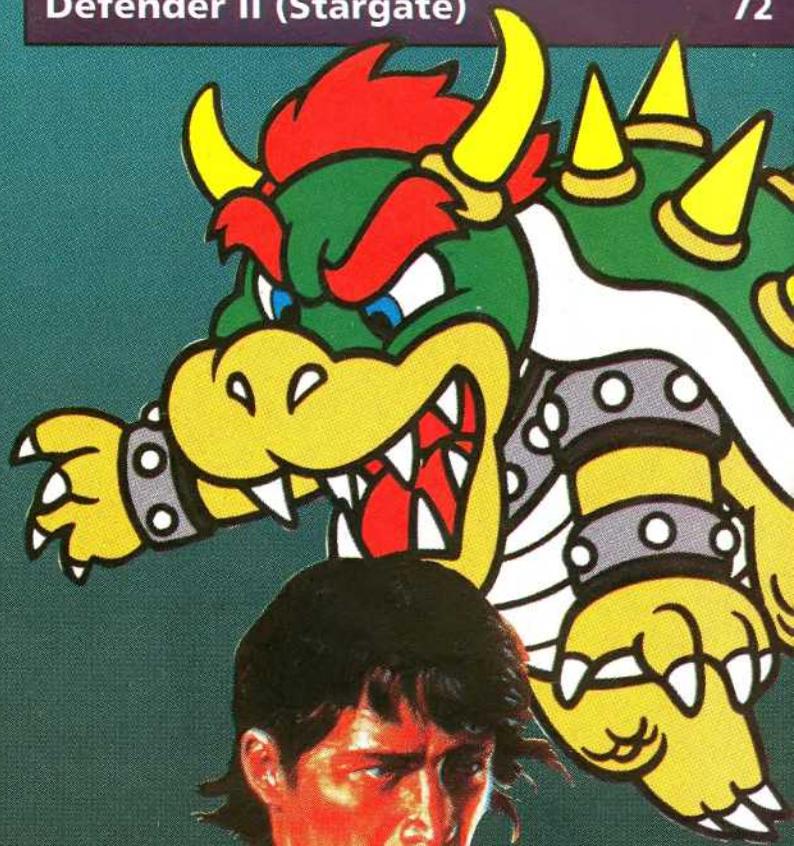
PHILOSOPHIE & HARDWARE 69

VCS 7800

Ballblazer	70
Impossible Mission	70
Centipede	71

VCS 2600

Jungle Hunt	72
Defender II (Stargate)	72



N-POWER

SEGA

PHILOSOPHIE & HARDWARE 32

MASTER SYSTEM

Wonderboy I — III	34
Populous	36
Y's	36
Phantasy Star	37
Forgotten Worlds	40
Wimbledon	40
New Zealand Story	41
Castle of Illusion	42
Lucky Dime Caper	43

MEGA DRIVE

Castle of Illusion	42
Quackshot	42
Sonic	44
Thunderforce II — IV	46
Revenge of Shinobi	47
Lemmings	48
E.A. Hockey	50
John Madden Football	50
Super Monaco G.P. II	51
Shining in the Darkness	52
Might & Magic	52
Starflight	53

HANDHELDS

PHILOSOPHIE & HARDWARE 74

GAME BOY

Tetris	76
Dr. Mario	76
Shanghai	77
Final Fantasy Legend	78
Batman	78
R-Type	80
Nemesis	80
Bill & Ted	81
F1 Race	82
Dynablaster	82

GAME GEAR

Columns	84
Chess Master	84
Ax Battler	85
Out Run	86
World Class Leaderboard	86
Olympic Gold	87

LYNX

Chip's Challenge	90
Klax	90
Rampart	91
Toki	92
California Games	92
S.T.U.N. Runner	93

SPECIALS & RUBRIKEN

Tips, Tricks & Lösungen	99
Editorial	3
Betriebsanleitung	6
Preis Ausschreiben	94
Die Konsolen-Saga	96
Impressum	111
Inserentenverzeichnis	114
Bezugsquellen	114



Huch, man wird doch wohl keinen Lehrgang benötigen, um sich in diesem Sonderheft zurechtzufinden? Nein, das genaue Gegenteil ist der Fall! Wir haben unser Konsolen-Special so genial gegliedert, daß wir Euch unbedingt (mit stolzgeschwellter Brust) davon berichten wollten...

Betriebsanleitung

Wie im Editorial bereits dezent angedeutet, erwarten Euch jede Menge Spieltests, knallharte Infos über die Hardware und natürlich ein ganzer Schwung der trickreichsten Lösungshilfen. Wir haben uns dabei an bewährten Mustern vorangegangener Joker-Sonderhefte (z.B. „Simulationen“, „Rollenspiele“ oder das aktuelle „Adventures“) orientiert und die Games fein säuberlich geordnet — naheliegenderweise nach dem System, auf dem sie getestet wurden. Sollte das Modul in ähnlicher Form auch für andere Konsolen erhältlich sein, so findet Ihr eine entsprechende Kurzbeschreibung anbei; es lohnt also auch, „artfremde“ Tests zu lesen!

Um die Sache schön übersichtlich zu gestalten, wurde das Heft in sechs große Bereiche gegliedert, nämlich **Nintendo**, **Sega**, **Neo Geo**, **PC Engine**, **Atari** und die **Handhelds**. Damit man hier findet, was man sucht, sind die Rubriken farblich gekennzeichnet, was im übrigen auch für die entsprechenden „Unterabteilungen“ gilt. Wer also ganz gezielt nach Highlights für sein **NES**, **Super NES**, **Master System**, **Mega Drive**, **VCS 2600** oder **VCS 7800** bzw. für seinen **Game Boy**, sein **Game Gear** oder **Lynx** fahndet, wird sie problemlos und sofort finden. Was er ebenfalls finden wird, sind besagte Hardware-Berichte, leiten sie doch stets die jeweilige Rubrik ein. Eine Ausnahme bildet der abschließende Lösungsteil, ihm haben wir die Konsolensaga vorangestellt, wo Ihr einen interessanten Blick auf die Geschichte des Video-Entertainments werfen könnt.

Aber nach welchen Kriterien wurden denn die Testkandidaten eigentlich ausgewählt? Genaugenommen waren uns nur zwei wichtig: Die Spiele mußten spitzenmäßig gut und ohne weiteres im deutschsprachigen Raum aufzutreiben sein. Obwohl auch brandneue Module vertreten sind, lag uns Aktualität weniger am Herzen, wir wollten eine Auswahl von Klassikern zusammentragen, die wirklich in keiner Sammlung fehlen dürfen! Daß wir

dabei nicht alle Systeme in gleichem Umfang berücksichtigen konnten, versteht sich wohl von selbst; wir haben uns also an deren Verbreitung orientiert. Und diesbezüglich hat etwa das Mega Drive derzeit nunmal die besseren Karten als das Neo Geo...

Soweit es das Bewertungssystem angeht, haben wir im Erfahrungsschatz unserer regelmäßigen Magazine **AMIGA JOKER** und **PC JOKER** gekramt und eine Unterteilung in Prozentwerten getroffen. Benotet wurden die Punkte **Grafik** (Menge und Qualität), **Animation** (Bewegungsabläufe und Scrolling), **Musik** (Menge und Qualität), **Sound-Effekte** (Menge und Qualität), **Handhabung** (Steuerung und Optionsvielfalt) sowie der **Dauerspaß** (Motivation). Wie das jeweilige Modul im direkten Vergleich zur Konkurrenz abgeschnitten hat, verraten wir Euch schließlich noch im Gesamturteil — damit dabei die Objektivität gewahrt bleibt, wurden sämtliche Wertungen von allen beteiligten Redakteuren in oft nächtelangen Notenkonferenzen ermittelt. Selbstmurmelnd beziehen sich die Noten auch ganz spezifisch auf die getestete Version, denn von einem **Game Boy**-Cartridge kann man nunmal nicht dasselbe erwarten wie von einem für's **Super NES**.

Last not least findet Ihr bei jeder Bewertung auch Angaben über den **Hersteller**, das **Genre**, den **Schwierigkeitsgrad** (Für Anfänger, Fortgeschrittene, Geübte, Könner, Experten oder Variabel), sowie ein kleines Foto der Packung und einen ungefähren (Richt-) **Preis**. So, damit wißt Ihr wirklich alles, was Ihr für Euren bevorstehenden Ausflug ins Land der Konsolen-Klassiker wissen müßt. Ehe wir Euch dazu entlassen, noch eine Frage: Ist Euch eigentlich aufgefallen, daß diese Bedienungsanleitung ohne ein einziges Wort Japanisch ausgekommen ist? Ungewohnt, was?!

NAME DES SPIELS	
(HERSTELLER)	
99%	BILD DER PACKUNG
	GATTUNG
SCHWIERIGKEITSGRAD	
GRAFIK	99%
ANIMATION	99%
MUSIK	99%
SOUND-FX	99%
HANDHABUNG	99%
DAUERSPASS	99%
PREIS	99,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Wunderschöne Grafik, herrlicher Sound, traumhaftes Gameplay.

GAME GEAR: Miserable Grafik, popeliger Sound, langweiliges Gameplay.

PC-ENGINE: Bis auf Grafik, Sound und Gameplay praktisch identisch zur Master System- oder Game Gear-Version

super Castlevania IV



Gutschein
 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.
 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

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



KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



PALCOM
 SOFTWARE

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



F&P 92/337 P2
 Weitere Informationen:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
 Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77



Spielspaß modular: NES- und Super NES-Module im Vergleich

Schlichte Schönheit: das NES

NINTENDO



Die Geschichte der weltgrößten Konsolenschmiede liest sich wie die japanische Version des amerikanischen Traums: 1889 begann Fusajiro Yamauchi mit der Herstellung popeliger Spielkarten, heute leiten seine Ur-enkel einen milliardenschweren Großkonzern...

Der Knackpunkt dieser „Vom-Tellerwäscher-zum-Millionär“-Saga ist im Jahre 1975 zu finden, damals gelang Nintendo der Einstieg ins Digital-Entertainment. Zusammen mit dem Electronic- und Motor-Multi Mitsubishi entwickelte man ein erstes Videospielsystem, das bereits mit Mikroprozessor und eingebautem Videorecorder aufwarten konnte — in jenen Tagen schlicht eine Sensation! Dennoch schaffte das Gerät nie den Sprung über die Grenzen Japans hinaus, einen Namen machte sich Nintendo erst später mit zahlreichen Spielhallenhits: Wer könnte z.B. jemals „Donkey Kong“ vergessen, zumal der Held der Affen-Arie niemand geringerer als ein gewisser Klempner namens Mario war?!

Etwa zur gleichen Zeit schuf die Company sich ein zweites Standbein mit den ehemals so beliebten LCD-Games; den Durchbruch brachte dann 1983 der „Family Computer“, hierzulande besser als NES-Konsole bekannt. Nicht zuletzt dank des 85er-

Spitzenmoduls „Super Mario Bros.“ fand das Gerät in Japan und den USA begeisterte Anhänger, Konkurrent Sega wurde mit seinem Master System auf die Plätze verwiesen. Doch immer noch stand der absolute Supercoup aus, den Nintendo schließlich mit dem Game Boy landete — das kleine S/W-Handheld hat sich mittlerweile allein in Deutschland drei Millionen mal verkauft (mehr über dessen erstaunliche Karriere später bei den Handhelds). Und mit dem jüngst auch bei uns offiziell erhältlichen Super NES hat die Nintendo-Erfolgsstory bestimmt noch nicht ihr Ende gefunden...

Das NES

NES steht für „Nintendo Entertainment System“, und wenn die 8Bit-Konsole heute technisch auch schon ein bißchen überholt sein mag, so bietet der Klassiker doch nach wie vor die umfangreichste Modul-Bibliothek. Darunter massig Spiele-Perlen, denn

findige Programmierer können Sprachausgabe, ruckelfreies Scrolling und jede Menge flackerfreier Sprites aus der Hardware kitzeln.

Zu haben ist das Grundgerät in drei verschiedenen Ausführungen: für 130 Märker mit einem Joypad, für 170,— DM mit zweien, und wer 230 Steine anlegt, bekommt das Superset mit Vier-Spieler-Adapter, „Tetris“ und „Nintendo World Cup“ — die „Super Mario Bros.“ liegen ohnehin immer bei. Der Anschluß der Konsole ans Fernsehgerät klappt problemlos, mit den Pads spielt sich's auch nicht übel, die Devise lautet daher: einstecken und loslegen. An Zubehör herrscht zumindest in Japan kein Mangel, dort gibt's Strickmaschinen, Fitneßmatten, Diskettenlaufwerke und noch viel mehr überflüssigen Kram für den Oldy. Nützlicher ist da schon der „Advantage“-Joystick (prima Handling, Dauerfeuer plus Extrafunktionen), und der wird ja auch in unseren Breitengraden offiziell angeboten.



Außen grau, innen grandios: das Super NES.

TECHNISCHE DATEN: NES		SUPER NES
PROZESSOR	6502/8 BIT MIT 2 MHZ	65C16/16 BIT MIT 3,58 MHZ 3D-COPROZESSOR
GRAFKAUFLÖSUNG	256 x 230 PUNKTE BEI 16 FARBEN	BIS ZU 512 x 448 PUNKTE BEI 256 FARBEN
FARBPALETTE	53 FARBEN	32 768 FARBEN
SPRITES	BIS ZU 64	BIS ZU 128
SOUND	5 KANÄLE	8 (STEREO) KANÄLE
KAPAZITÄT DER MODULE	BIS 4 MBIT	BIS 16 MBIT
ANSCHLÜSSE	2 JOYPADS, TV, STEREOANLAGE, NETZTEIL	2 JOYPADS, TV, STEREOANLAGE, NETZTEIL

Das Super NES

Nintendos jüngster Streich trägt das „Super“ im Namen zurecht, denn was dieses Gerät zu leisten vermag, würde so manchem Spielautomaten zur Ehre gereichen. Sagenhaft bunte Grafik verwöhnt das Auge, bombastische Soundorgien umschmeicheln die Lauscher, alle technischen Voraussetzungen für nie dagewesene Spielerlebnisse sind vorhanden. Zugegeben, mit seinen 3,58 MHz Taktfrequenz ist der 16Bit-Prozessor überraschend langsam, weshalb die Konsole auch keinen guten Start erwischte: Als die Hardware vor etwa zwei Jahren in Japan unter der Bezeichnung „Super Famicom“ (Super Family Computer) vorgestellt wurde, klagten die Zocker über das Spritgeruckel der ersten Games; ein Manko, das durch Importgeräte bald auch in Deutschland ruckbar wurde. In der Zwischenzeit bekamen die Programmierer die Technik jedoch immer besser in den

Griff, besonders der spezielle 3D-Chip des Super NES wird bei neueren Spielen nun häufig ausgereizt. Und wer einmal gesehen hat, wie da die gesamte Hintergrundgrafik gezoomt und gedreht wird, ist von dem Kasten kaum noch loszueisen!

Beim ModulkauF ist trotz aller Begeisterung Umsicht geboten, denn manche Importhändler vertreiben amerikanische Spielekassetten, die wegen des größeren Gehäuses auf deutschen Geräten nicht ohne weiteres verwendet werden können. Abhilfe ist bei Importeuren in Form eines Adapters erhältlich, der zwischen Super NES und Cartridge gesteckt wird (ähnliches gilt übrigens fürs NES, auch dort verweigern Import-Games ihren Dienst am Spieler). Weniger problematisch sind japanische Module, zumindest, wenn man mit den fremdartigen Schriftzeichen am Screen klarkommt. Wir haben aber ohnehin überwiegend solche Spiele

getestet, die noch 1992 offiziell in Deutschland erhältlich sein werden. Und zum Warmzocken liegt jedem Super NES das famose „Super Mario World“ bei; daneben bietet die etwa 300,— DM teure Maschine noch ein ganz hervorragendes Joypad sowie kinderleichten Anschluß ans TV-Gerät.

Zukunftsperspektiven

Nintendos Topmaschine kann zuversichtlich in die Zukunft blicken: In absehbarer Zeit wollen zahlreiche Softwarehersteller für das Super NES programmieren, Ende 1993 soll dann ein CD-ROM-Laufwerk auch hier das Multimedia-Zeitalter einläuten. Selbst das klassische NES ist noch lange nicht tot, denn nach wie vor sind monatlich ein gutes Dutzend Neuerscheinungen zu verzeichnen — zum verkaufsfördernden Spartarif. (fl)

The Legend of Zelda

1988 sorgte der Bösewicht Ganon zum ersten Mal für Ärger im Königreich Hyrule, damals konnte Prinzessin Zelda das Schlimmste gerade noch verhindern: Damit das magische „Triforce“ nur ja nicht in Ganons Hände fällt, zerbrach sie es in acht Teile und verstreute diese im ganzen Land. Operation gelungen, Prinzessin eingesperrt — Ganon erwies sich leider als schlechter Verlierer! Als Retter in der Not meldete sich der kleine Link, der nun über 400 Räume nach den Teilen des Puzzles und sonstigen nützlichen Gegenständen absuchen darf, wobei ihm die Schergen des Bösen praktisch an jeder Straßenecke auflauern. Solange er genügend Energie besitzt, wirft er den Spinnen, Kobolden, Soldaten etc. sein Schwert hinterher, ansonsten sticht er sie im Nahkampf nieder. Diese bedanken sich dafür manchmal mit zurückgelassenen Waffen oder Rubinen, letztere können in den Shops gegen weiteres Equipment eingetauscht werden.

Die bildweise umgeschaltete Grafik wird aus der Vogelperspektive gezeigt, die Steuerung ist trotz der umfangreichen Handlungsmöglichkeiten problemlos: Mit dem Select-Knopf kann man in die freie linke Hand entweder eine zweite Waffe nehmen oder eine der eingesammelten bzw. gekauften Leitern, Kerzen, Zauberbücher, Bomben, Schlüssel, Übersichtskarten und und und...

The Adventure of Link

Wie gesagt, Ganon ist ein schlechter Verlierer; deshalb will er sich nach seiner Niederlage in Teil eins jetzt mit etwas Frischblut wiederbe-

Nicht jedes sogenannte Actionadventure ist in Wirklichkeit ein Jump & Run-Game, und nicht jeder Konsolenheld von Nintendo ist ein hüpfender Klempner. Ihr wollt Beweise? Hier kommen sie!

Zelda



leben lassen — Link steht ganz oben auf der Spenderliste! Um die Katastrophe komplett zu machen, ist Prinzessin Zelda ins Koma gefallen, zum Aufwachen benötigt sie unbedingt eins der ominösen Triforce-Geräte.

Durch sechs versteckte Paläste muß sich Link diesmal kämpfen, damit er im siebten schließlich das allesentscheidende Triforce in die Pfoten bekommt. Die Landschaften werden nun gescrollt, außerdem wird in den Städten und bei Kämpfen jetzt auf die Seitenansicht umgeschaltet. Hyrules Einwohnerschaft versorgt Link mit Infos und erster Hilfe

oder bringt ihm neue Kampftechniken bei, z.B. den Super-Sprung oder das Werfen von Zauberbällen. Insgesamt verdient man sich seine Erfahrungspunkte bei der Fortsetzung aber eher durch Hirnschmalz als mit dem Schwert-Einsatz, obwohl auch hier genügend Monster auf Links (drei) Bildschirmleben scharf sind.

Begleitmusik und FX klingen auch bei der Fortsetzung nicht mehr taufrisch, die ehemals arg karge Grafik hat sich dagegen sichtbar gesteigert. Vorbildlich ist auch die Handhabung — die Steuerung ist einwandfrei, die Anleitung in schönstem Deutsch, und die drei Spiel-

Link



stände werden dank eingebauter Batterien auch hier fünf Jahre lang gespeichert. Freunde anspruchsvoller Actionadventures sind bei Zelda und Link also bestens aufgehoben! (rf)

THE LEGEND OF ZELDA (NINTENDO)



ACTION-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	57%
ANIMATION	53%
MUSIK	60%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%

PREIS 99,- DM

THE ADVENTURE OF LINK (NINTENDO)



ACTION-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	68%
ANIMATION	70%
MUSIK	63%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

PREIS 99,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NES: Hier gibt's nur Zelda III, das spielerisch wenig Neues, präsentationsmäßig dafür umso mehr bringt.



Jetzt neu!

Infoservice

040/2270961

Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2270961 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo.-Fr. von 10.00-18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Megafreaks und solche, die's noch werden wollen.

Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 30 55 68, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.

ADVENTURE ISLAND II

Manchmal bedeuten Frauen einfach nur Streß: Kaum hat Abenteurer Higgins seine geliebte Prinzessin Leilani den Schergen des Unheils entrissen, da fehlt schon wieder eine Dame im Haushalt!

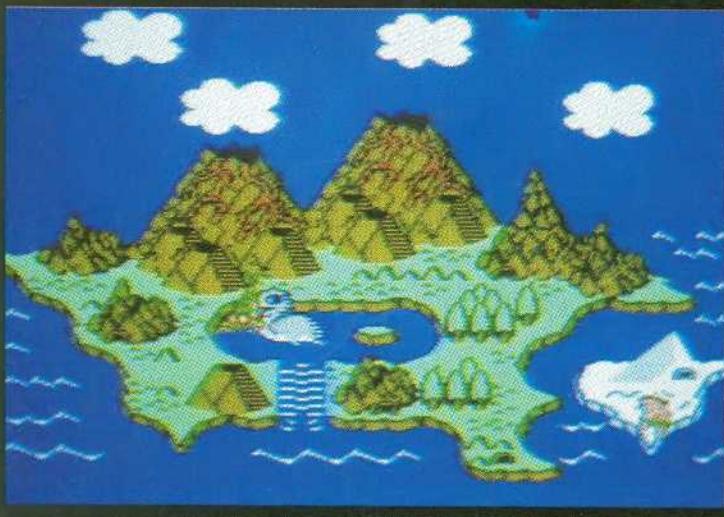
Higgins bei der Arbeit



Luftholen nicht vergessen!



Blick auf die Inselkarte



Diesmal ist Leilanis Schwester Tina nicht mehr vom Brötchenholen zurückgekehrt, und was das für unseren Plattform-Helden heißt,

dürfte jedem klar sein. Der Aufklärung bedürfen eher die Fragen, wie das mit dem Kidnapping der Prinzessin war und ob der Fall wohl in Teil eins abgehandelt wurde,

den hierzulande komischerweise keiner kennt. Tja, da müßt Ihr schon die japanischen bzw. amerikanischen Zocker fragen, aber spätestens zum Jahreswechsel sind wir alle schlauer — bis dato soll das Debut-Modul bei uns als „Adventure Island Classic“ nachgeschoben werden.

Widmen wir uns derweil Tinas Schicksal, oder besser dem Mann, in dessen Händen es liegt. Higgins arbeitet sich in bewährter Jump & Run-Manier durch ein Plattformgelände, das quasi eine Mischung aus den Welten von „Mario“ und „Wonderboy“ darstellt. Insgesamt acht einzeln anwählbare Inseln samt deren Endgegner sind zu bewältigen, wobei jedes Eiland noch in mehrere Level (plus Warp-Level) unterteilt ist. Für Beschäftigung ist also gesorgt, nur mit der Abwechslung hapert's etwas — auch wenn teils horizontal, teils vertikal gescrollt wird, sehen sich viele Abschnitte doch sehr ähnlich. Zum Trost verfügt der Held über eine makellose Steuerung, die bereits serienmäßig zwei verschiedene Lauf- bzw. Spring-Geschwindigkeiten zu bieten hat. Dabei haben wir noch gar nicht von den zahllosen Extras geredet...

Leckere Früchte und Milchkanister am Wegesrand bringen den monsternmäßig dezimierten Energiehaushalt wieder auf Vordermann, die bitteren Auberginen bewirken das genaue Gegenteil, Bienen machen Higgins kurzzeitig unverwundbar, und Skateboards beschleunigen ihn ungeheuer. Die Axt im Handgepäck bedarf wohl keiner Erklärung, die herumliegenden Eier dagegen schon: in ihnen verbergen sich vier verschiedene, äußerst vielfältig begabte Saurier. Sie können z.B. feuerspucken, schwimmen, tauchen und fliegen, aber auch als Reittier sind sie gut zu gebrauchen. Aufgeklautbe Gegen-

stände oder Tiere dürfen am Levelende deponiert werden, um sie später sinnvoll(er) einzusetzen. Und wer seine drei Leben trotz des moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrades verheizt hat und auch in der nach jedem Abschnitt anstehenden Bonusrunde keines ergattern konnte, darf sich an unerschöpflichen Continues schadlos halten.

Bei so viel Spielbarkeit fällt es kaum auf, daß das NES grafisch längst nicht ausgereizt wird und auch ein paar Gegner mehr nicht schaden könnten. Immerhin wird der komplette Screen ruckelfrei gescrollt, und die nette Hintergrundmusik schleicht sich unaufdringlich in die Gehörgänge.

Fazit: Adventure Island II hat es faustdick hinter seiner bescheidenen Präsentation! (pb)

ADVENTURE ISLAND II (HUDSON SOFT)

77%



JUMP & RUN
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	66%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	80%

PREIS 109,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

SUPER NES: Nur der erste Teil erhältlich, dessen Qualität in dieser Version eher mittelprächtig ist.

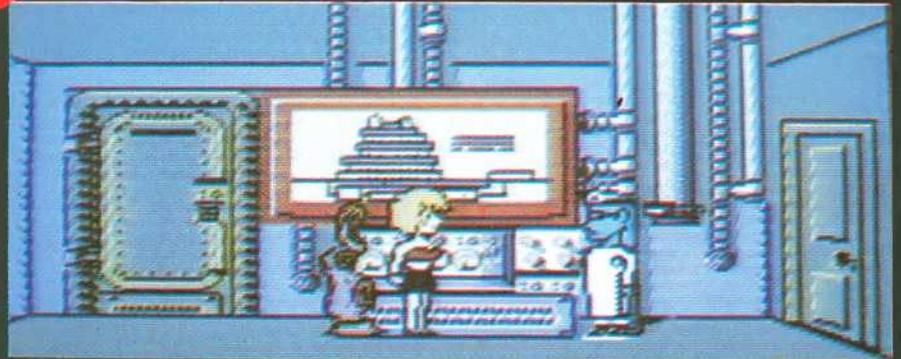
GAME BOY: Zum NES nahezu identischer Levelaufbau, ebenso tolles Gameplay!

PC ENGINE: eine leicht abgewandelte Form von Teil 1 ist zu haben, muß aber nicht sein.

Die verrückte Villa ist wirklich etwas ganz Besonderes: Auf praktisch sämtlichen Computersystemen gilt sie als Meilenstein des digitalen Abenteuers, außerdem ist die Krimi-Parodie bislang das einzige vollwertige Adventure für Konsolisten!

Maniac Mansion

Der nette Dr. Fred...



GEHE ZU STECKBRIEF
ZIEH DRÜCK BENUTZ PERSON
NIMM OFFNE SCHLIESS SCHALT EIN
GIB LIES GEHE ZU SCHALT AUS
KETTENSÄGE SCHALLPLATTE ↕ GLAS KONSERVENDOSE

Im Jahre 1987, als Lucas Arts noch Lucasfilm Games hieß, brachten die Mannen um den Star Wars-Regisseur George Lucas mit Maniac Mansion ihr allererstes Computer-Adventure heraus. Der Rest ist Software-Geschichte; interessant für uns wird es erst wieder 1991, als Jaleco eine grafisch leicht überarbeitete, ansonsten aber weitgehend originalgetreue (und komplett deutsche!) NES-Version dieses Klassikers veröffentlichte. Damit stand endlich auch den Konsoleros die Tür zum Landhaus des mysteriösen Dr. Fred offen, der angeblich schon seit fünf Jahren nicht mehr geschlafen hat — weil er des nächtens immer Leichen in den Keller schleppen muß...

Freiwillig betritt natürlich kein Mensch so einen gruseligen Schuppen, aber unserem jugendlichen Helden Dave bleibt kaum eine Wahl, hat der wahnsinnige Wissenschaftler doch seine Freundin Sandy entführt und will dem armen Mädels nun das Gehirn aussaugen! Dave wird auf seiner gefährlichen Rettungsmission von zwei weiteren Teenagern begleitet, die der Spieler nach Belieben aus einer sechsköpfigen Freundes-Clique auswählen kann. Da jede(r) von ihnen andere Fähigkeiten und Interessen besitzt, ergeben sich daraus ganz zwanglos

verschiedene Lösungswege; nimmt man jetzt noch den Umstand hinzu, daß viele der Rätsel nur in Teamarbeit zu knacken sind, begreift man langsam, warum dieses Game einen so guten Ruf genießt. Aber es kommt schon noch besser, denn in der Bruchbude irrlichtern die merkwürdigsten Gestalten herum, ein Atomreaktor dampft vor sich hin, im Badezimmer döst eine Mumie, und das Wasser im Swimmingpool vorm Haus leuchtet im Dunkeln. Bloß Benzin für die Kettensäge gibt es keines, um hier gleich mal eine der am häufigsten gestellten Fragen zu diesem Spiel zu beantworten.

Die Präsentation unterscheidet sich erstaunlich wenig von dem, was man bei der Computerversion zu sehen bzw. hören bekommt, natürlich fehlen auch die Lucastypischen, filmartigen Zwischensequenzen nicht. Dasselbe schöne Bild bei der Steuerung: Alle Aktionen werden über die Verben am unteren Screenrand ausgelöst, einschließlich des Wechsels zwischen den drei Hauptdarstellern. Letzterer

ist relativ häufig erforderlich, da die Kids eben sehr unterschiedliche Begabungen haben, weshalb sie z.B. auch ihre eingesammelten Fundgegenstände öfter mal untereinander austauschen sollten. Die Rätsel sind teilweise zwar ziemlich happig, aber immer logisch, dazu kommt noch die Abwechslung durch die verschiedenen Rettungsteams. Last not least kann dieses Ausnahme-Modul auch mit einer Batterie für das Abspeichern von Spielständen aufwarten, weil selbst der begnadetste Abenteurer die Geschichte kaum in einem Rutsch durchspielen wird. Was soll man noch mehr sagen: Ein Muß!

Ein Haushalt voller Überraschungen!

MANIAC MANSION
(JALECO)

85%

**ADVENTURE
FÜR GEÜBTE**

GRAFIK	72%
ANIMATION	60%
MUSIK	54%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	91%
PREIS	129,- DM

HERO TURTLES I+II

Man liebt sie oder man haßt sie: Wer sich einmal mit dem Kampfkröten-Virus infiziert hat, bestellt seine Pizza fortan nur noch mit dem Schlachtruf „Cowabunga!“ — alle anderen bestellen lieber Schildkrötensuppe...

Teenage Mutant Hero Turtles

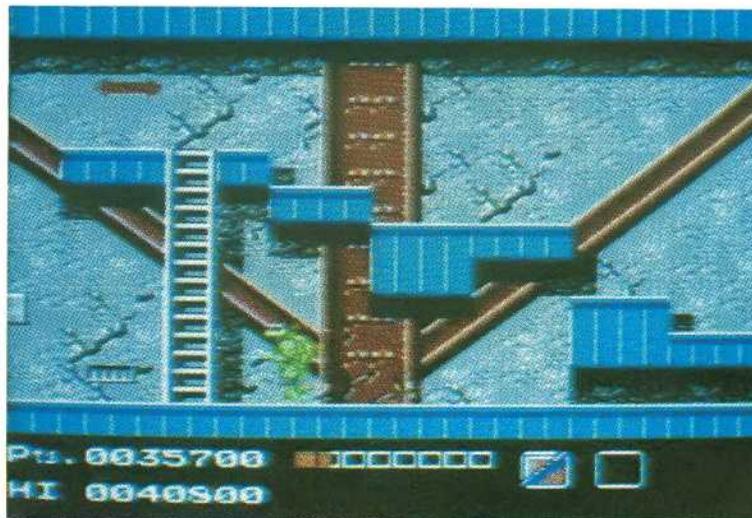
Während sich das dilettantisch gemachte Kröten-Klatschen am Computer als eine einzige Katastrophe erwies, war die 1990 erschienene NES-Version gar nicht mal so übel: keine revolutionären Ideen weit und breit, aber solide Prügellaction. Den Grund für die Rauferei liefert natürlich der Oberfiesling Shredder, indem er die bildhübsche Reporterin April O'Neil entführt und nebenbei auch noch ganz New York mit seiner Geheimwaffe bedroht.

Deshalb müssen die vier unterschiedlich bewaffneten Ninja-Lurchis nun abwechselnd gegen allerlei Finstermänner antreten, die in den sechs aus der Seitenansicht gezeigten Leveln herumlungern. Der Spieler hüpfert per simplem Knopfdruck von einer Kröte zur anderen, und auch sonst klappt die Steuerung makellos. Niederlagen werden durch Continues abgemildert; um es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, liegen überall Energiespender (Pizza) und Extrawaffen herum. Die ruckelfrei gescrollte Grafik ist passabel gezeichnet und animiert, die Hintergrundmusik klingt sogar richtig rhythmisch-flott.

Turtles II — The Arcade Game

Auch wenn hier schon wieder der bildhübsche Shred-

der die fiese April entführt hat, und schon wieder vier unterschiedlich bekröte Waffen die Karre aus der Kanalisation ziehen müssen — beim Nachfolger hat sich doch einiges geändert. Erstens sind's nun zehn, meist horizontal, gelegentlich auch leicht schräg scrollende Level, zum anderen dürfen es nun zwei Spieler gleichzeitig mit den Schergen Shredders aufnehmen. Verglichen mit dem Vier-Spieler-Modus des originalen Coin Op-Automaten ist das zwar nicht aufregend, aber immerhin. Zudem ist man für die **Turtles I**



Turtles II

wahrung der drei Bildschirm-Leben jetzt nicht mehr allein auf weggeworfene Pizzastückchen angewiesen: Für 200 K.O.-Schläge gibt's ein Extraleben, und wenn Not an der Kröte ist, kann man sogar dem zweiten Spieler ein

Leben abzwacken. Das ist trotz der wieder vorhandenen (drei) Continues auch bitter nötig, weil die knackigen Endgegner hier manchmal sogar im Rudel auftauchen.

Durch die verbesserte Steuerung sind nun trickreiche Kombinationen aus Laufen, Springen, Treten und Schlagen möglich. Auch die detailliert und abwechslungsreich gezeichnete, allerdings leicht ruckelnde Hintergrundgrafik (die sogar ein wenig in die Tiefe hinein begehbar ist) strotzt nur so vor witzigen Ideen, wie z.B. herunterfallenden

an-gekündigten Teil drei darf man daher wirklich gespannt sein!(pb)

HERO TURTLES I
(ULTRA GAMES/KONAMI)

65%

TEENAGE MUTANT HERO

KRÖTEN-KLATSCHEN FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	63%
ANIMATION	67%
MUSIK	70%
SOUND-FX	49%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	64%
PREIS	129,- DM

HERO TURTLES II
(KONAMI)

75%

ARCADE GAME

KRÖTEN-KLATSCHEN FÜR GEÜBTE

GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	65%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	76%
PREIS	129,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME BOY: In beiden Fällen etwas anderer Levelaufbau, aber ebenso gute Spielbarkeit.

SUPER NES: „Turtles in Time“ kommt demnächst in die Shops.

Die müssen verrückt sein!



=



Der 16-Bit Mega Drive

+



2 High-Tech Steuereinheiten

+



4 Superspiele

Der Wahnsinns-Preis

= **DM 379.-**

Unverbindliche Preisempfehlung

SEGA

Der Bessere gewinnt.



Probotector II



Probotector

Probotectoren im Zwei-Spieler-Modus, den man jedem Ballerteam dringend empfehlen kann. Beide Games zählen eindeutig zu den Action-Highlights auf dem NES, wegen ihrer erstaunlichen Ähnlichkeit dürfte aber eines davon genügen. Praktisch, was? (pb)



Probotector II

Da haben wir den Salat: Kaum hat's die Menschheit geschafft, der Umweltverschmutzung Herr zu werden, da bedrohen böse Aliens die irdische Idylle. Doch wozu hat man schließlich Kampfroboter?!

Es ist also wiederum das altbekannte Lied, weshalb man sich hier auch keine Revolution beim Spielprinzip erwarten sollte — „Schieß auf alles, was sich bewegt!“ lautet das Motto beider Probotector-Knallereien. Und weil sich Vorgänger und Nachfolger auch nur in Nuancen voneinander unterscheiden, haben wir uns zu einem Doppeltest entschlossen...

Die heranrückende Armee von grimmigen Außerirdischen wirft hüben wie drüben zunächst die Frage auf,

ob man sie alleine oder im Duett fertig machen will. Dann kann man sich an die überwiegend horizontal, gelegentlich auch mal „aus der Tiefe des Bildschirms heraus“ scrollenden Level wagen, in denen das androide Heldensprite seine drei Prozessor-Leben aufs Spiel setzen darf (Teil zwei kann zudem mit Abschnitten aus der Vogelperspektive aufwarten). Von Zeit zu Zeit flattern Kapseln ins Bild, die nach Beschuss stärkere Waffen, Dauerfeuer, einen Schutzschirm oder die begehrte Mega-Bombe hinterlassen, aber auch ohne solches Doping ist unser Einmann-Kommando nicht faul — dank der makellosen Steuerung kann es laufen, springen, sich ducken, ins Wasser hüpfen, dort untertauchen und natürlich in alle Richtungen schießen. Sobald der Blei-Anteil im Stahlkörper mal eine tödliche Dosis erreicht hat, stehen noch drei Continues zur Verfügung, was man angesichts des knackigen Schwierigkeitsgrades dankbar zur Kenntnis nimmt.

Mindestens ebenso knackig ist die technische Umsetzung ausgefallen, Konamis Programmierer haben

sich beide Male mächtig ins Zeug gelegt! Die völlig ruckelfrei scrollenden und mit viel Liebe zum Detail gezeichneten Hintergrundgrafiken werden immer sehenswerter, je näher das Alien-Hauptquartier heranrückt: Zu Beginn der ersten Reise darf man sich an den Schönheiten der Natur (Dschungel, Wasserfall, Eisfelder) ergötzen, später sind dann Techno-Landschaften (Kraftwerk, Hangar, Alien-Center) angesagt; die Neuauflage hält unter anderem mit einer zerstörten Endzeit-Stadt, schwerbewachten Festungen und einem weiteren Dschungel dagegen. Die sauber animierten Gegner treten da wie dort in unzähligen Varianten auf und zwingen das NES nicht einmal dann in die Knie, wenn sie im Zehnerpack daher kommen; eine nette Begleitmusik und hochexplosive FX erfreuen derweil die Lauscher. Auch die Steuerung ist so, wie sie sein soll, nämlich unauffällig und effektiv.

Etwas leichter und sehr viel unterhaltsamer sind die

PROBOTECTOR I + II
(KONAMI)

83%
85%



**BALLER-ACTION
FÜR GEÜBTE**

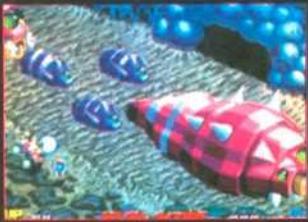
GRAFIK	82%-84%
ANIMATION	80%-81%
MUSIK	71%-71%
SOUND-FX	77%-77%
HANDHABUNG	79%-79%
DAUERSPASS	82%-82%

PREIS 99,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME BOY: Statt acht enthält Probotector (I) hier nur fünf Level, die knallen aber genauso gut.

SUPER NES: Hier gibt's bloß „Super Probotector“ mit sechs völlig anderen, aber nicht minder heißen Abschnitten.



View Point



Art of Fighting



NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

NEO GEO Gold

incl. World Heroes

DM 1099,-

solange Vorrat reicht
bei allen

NEO GEO-Händlern

NEU! NEO-GEO-Club - Info bei M&B Hard- and Software

**Neu-
Ankündigung**

**Wrestling
Fußball
Sengoku 2
Fatal Fury 2**

M & B Hard- and Software

Neubuchholz 1, 5475 Burgbrohl
Tel. (0 26 36) 46 62 + 46 86, Fax (0 26 36) 46 99

NINTENDO

NES

Viel Feind, viel Ehr!



Angefangen hat alles mit dem ersten Vier-Spieler-Automaten der Coin Op-Geschichte, es folgten Konvertierungen und Klons für alle möglichen Systeme — und natürlich eine offizielle Fortsetzung.

Für sie gilt, was bereits auf den Spielhallen-Vorgänger zutrif: Alleine macht die labyrinthische Monster-Hatz zwar auch einen Heidenspaß, aber richtig nett wird's erst bei mehreren Mitstreitern. Am NES benötigt man allerdings einen Joypad-Adapter, damit bis zu vier Charaktere gleichzeitig die modrigen Gewölbe nach Schätzen, Zaubers tränken und Energieauffrischenden Essensvorräten durchsuchen können, während Geister, Trolle und andere Unsympathen Jagd auf ihr einziges Bildschirmleben machen...

Aus Gründen der Abwechslung besitzt dabei jede Spielfigur etwas andere Eigenschaften; so ist die Walküre recht flott zu Fuß, wohingegen der Krieger Probleme grundsätzlich mit seiner Axt löst, Zauberer und Elf sind dafür wieder recht gut in magischen Dingen bewandert. Unabhängig davon braucht der Spieler selbst aber auch schnelle Reaktionen und eine Portion strategisches Denken, da die über

100 Level außer vielen Gegnern noch haufenweise gemeine Überraschungen enthalten. Unsichtbare Wände und wandernde Säurepfützen beispielsweise, doch am schlimmsten ist ein Wesen namens „It“, das die Helden in eine Art „Monster-Magneten“ verwandelt.

Die angenehm sanft in alle Richtungen scrollenden Dungeons werden aus der Vogelperspektive gezeigt und brauchen sich in punkto Farbe und Grafikdetails vor keiner anderen (Computer-) Version dieses Action-Klassikers zu verstecken. Die Titelmusik ist eher belanglos, dafür kommt die Sprachausgabe klar verständlich aus dem Lautsprecher, und die Steuerung geht ohnehin voll in Ordnung. Freilich, so ganz entspricht die „Verpackung“ trotzdem nicht mehr dem heutigen Stand der Präsentationstechnik, aber aufgrund seines zeitlos guten Gameplays zählt Gauntlet II nach wie vor zum Besten, was man seinem NES antun kann! (rf)

Keine andere Konsole hat eine solche Auswahl an hochwertigen Arcade-Adventures zu bieten wie das NES — und auch diese prächtige Monsterhatz bleibt Nintendos 8Bit-Megaseller vorbehalten...

Wer will den Elfen helfen? In Eolis, ihrer Heimatstadt, geht's derzeit nämlich hoch her: Meteoriten prasseln auf den Weltenbaum hernieder, der so groß ist, daß neben Eolis gleich mehrere Ansiedlungen auf ihm Platz haben, die Wasserquellen versiegen, und gräßliche Monster streifen durch's Dickicht. Schuld an der Weltuntergangsstimmung ist „das Schreckliche“ — sowas schreit geradezu nach einem schrecklich mutigen Solospieler, oder?

Als solcher schnappt man sich das Joypad und sieht sich erstmal in der vom Untergang bedrohten Elfen-City etwas näher um. Hier kann man von den Einwohnern allerlei Wissenswertes erfahren und die magere Erstausrüstung ergänzen: Händler bieten Schilde, Waffen und Zaubersprüche feil, der Magier frischt den Energiehaushalt auf, und der Schlüsselmeister fertigt Türöffner nach Maß. Solche Leistungen gibt's freilich nur gegen Bares, das man sich bei den Monstern außerhalb der Stadt holen muß — mit ein paar gezielten Schwerthieben werden die Biester geplättet, schon vergrößert sich je nach Stärke des Gegners der Goldvorrat bzw.

GAUNTLET II

FAVORIT

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME BOY: Hier sind die monströsen Labyrinth leider ziemlich mißlungen, vor allem grafisch.

LYNX: Nach der NES-Version die zweitbeste Konsolen-Umsetzung.

GAUNTLET II

(MINDSCAPE)

75%



LABYRINTH-ACTION FÜR ANFÄNGER

GRAFIK	74%
ANIMATION	68%
MUSIK	51%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	77%

PREIS 99,- DM

Der Elfenretter bei der Arbeit

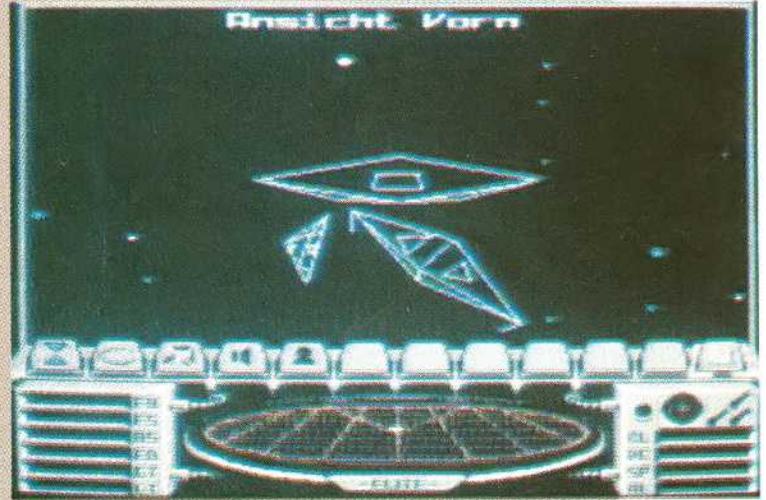


die Anzahl der Erfahrungspunkte und damit die Kampfkraft des Helden. Zu oft sollte man die Fieslinge dabei allerdings nicht berühren, sonst muß man im zuletzt besuchten Tempel (per Paßwort) neu beginnen. Später erkundet man dann die anderen Städte, wobei ständig neue Spielsituationen mit neuen Gefahren warten, die sich oft nur mit viel Geschick und ein wenig Köpfchen meistern lassen.

Je länger man spielt, desto vielseitiger wird das Game und desto prächtiger fällt auch die Grafik aus. OK, anstatt des Umblätterns der Bilder wäre echtes Scrolling hübscher gewesen, aber die Hintergründe sind stets farbenprächtig gezeichnet, und die vielen, nett animierten Sprites wissen ohnehin zu gefallen. Dazu kommen zahlreiche Musikstücke, gute Soundeffekte sowie eine tadellose Steuerung — Elfenretter, was willst du mehr? (rl)

Im All ist der Spielspaß grenzenlos...

NINTENDO
NES



ELITE

Millionen Cobra MK III-Piloten können nicht irren: Auf allen weltraumtauglichen Computersystemen gilt Elite als Super-Klassiker, warum also demnächst nicht auch am NES?

Zunächst ein Lob an die Programmierer — wie sie die komplexe Maus/Tastatur-Steuerung der Originalversionen hier auf ein Pad mit vier Knöpfen gequetscht haben, hat schon was Geniales! Manövrieren läßt sich das Raumschiff mit dem Steuerkreuz und diversen Tastenkombinationen, alle übrigen Aktionen werden über ein Menü am unteren Screenrand ausgelöst. Im Pausenmodus kann man noch auswählen, ob man mit oder ohne Sound fliegen will, einen Co-Piloten haben möchte und wie die Steuerungs-Art der Cobra aussehen soll. All das darf auch in einem Trainings-Kampf praktisch erprobt werden, aber früher oder später wird's natürlich ernst...

Über 2.000, auf acht Galaxien verteilte Planeten warten auf karriereorientierte Astro-Händler, wobei die Preise der verschiedenen Güter (z.B. Textilien und Mineralien, aber auch illegale Drogen oder Waffen) je nach Angebot und Nachfrage variieren. Gewinne sollte man in bessere Ausrüstung und Bewaffnung seines Frachtraumers investieren, da in der Dunkelheit des Alls jede Menge Aliens, Piraten und Asteroiden auf unvorsichtige Sternenfahrer

lauern. Wem das noch nicht genug Action verspricht, der darf auch selbst die Laufbahn eines Freibeuters anstreben, was freilich wiederum die Galakto-Polizei auf den Plan ruft.

Die 3D-Grafik der Flug- bzw. Kampfsequenzen weckt Erinnerungen an die alte 64er-Version: Gestirne und Raumschiffe bestehen aus einfarbigen Polygon-Objekten, die sich aber schnell und ruckelfrei bewegen, zudem hat man die Preis-Tabellen und Planeten-Infos grafisch aufgepeppt. Die Soundeffekte sind ordentlich gemacht, auch der berühmte Strauß-Walzer beim Anflug auf die Handelsstationen fehlt nicht — der Einfachheit halber ist der ehemals sündteure Andock-Computer hier schon serienmäßig eingebaut. Daneben sorgen deutsche Screentexte sowie eine tolle Anleitung für Komfort, und die acht speicherbaren Spielstände nehmen dem Raumtod den Schrecken. Fazit: Elite ist auch am NES ein elitäres Programm! (rf)

FAXANADU
(NINTENDO)

78%

ARCADE-ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	81%
PREIS	69,- DM

ELITE
(IMACINEER)

83%

SF-HANDELSIMULATION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
MUSIK	70%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	92%
PREIS	119,- DM

Super Mario



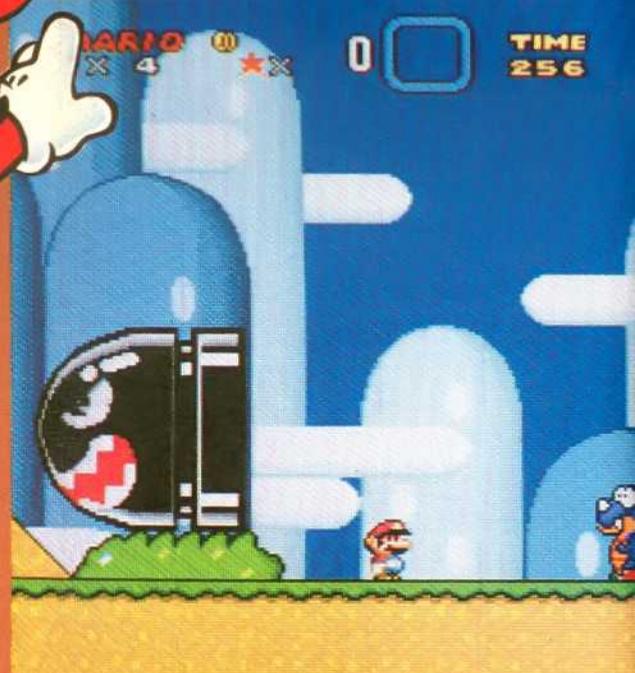
Super Mario 2



MARIOS

BUNTE

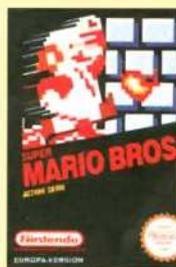
Super Mario World



Obwohl in der Spielhalle geboren, hat es der hüpfende Klempner zum vielleicht bekanntesten Konsolen-Helden aller Zeiten gebracht. Sein Debüt feierte er 1981 im Arcade-Klassiker „Donkey Kong“, der zunächst für Telespiele wie „Colecovision“, fünf Jahre später auch für's NES umgesetzt wurde. 1983 hüpfte Mario im Plattform-Labyrinth „Mario Bros.“ zum ersten Mal gemeinsam mit seinem Bruder Luigi über den Screen, inzwischen ist er im Fernsehen, am Game Boy („Super Mario Land“) und bald auch am Computer vertreten — aber der eigentliche Durchbruch gelang 1985 auf Nintendos Acht-Bitter, denn da erschien:

Super Mario Bros.

Der garstige Kröten-King Bowser hat die liebreizende Prinzessin Toadstool entführt! Eine 08/15-Story, aber auch der Auftakt zu einer faszinierenden

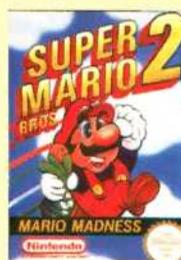


Entdeckungsreise durch die acht Welten des Königreichs der Pilze, die wiederum aus bis zu vier Unterabschnitten bestehen. Drollige Gegner, schikanöse Fallen, versteckte Schätze, Bonusrunden, Warp-Zonen und nützliche Extras gibt's zwar bei vielen Jump & Runs, doch bei den Super-Brüdern wurde daraus ein wahres Festmahl für Geschicklichkeits-Fans: Die Steuerung ist vielseitig, der Schwierigkeitsgrad optimal abgestimmt, und das ausgetüftelte Spieldesign sorgt für schier endlose Motivation. Grafisch und soundmäßig kommen Mario und Luigi hier zwar nicht umwerfend, aber doch recht abwechslungsreich daher — mal geht

es durch eine verlassene Burg, dann müssen sie wieder mit Fischen bzw. Quallen um die Wette schwimmen.

Super Mario Bros. 2

Ursprünglich handelte es sich hier um ein Game namens „Dream Factory“ bei dem Nintendo einfach die Helden-Besetzung austauschte; schon war aus den



20 Traumfabrik-Leveln eine neue Spielwiese für die berühmten Hüpf-Brüder geworden. Deshalb hat man jetzt auch die Wahl zwischen vier unterschiedlich begabten Hauptdarstellern, die zum Unkraut rupfen verdonnert werden: Hie und da sprießen Büschel aus dem Boden, an denen Extras und diverses Gemüse baumeln. Die Rüben und Paprikaschoten (aber auch unvorsichtige Gegner) können hochgestemmt und weggeworfen werden; etwa an den Kopf eines Widersachers.

Das „Mogel-Modul“ erreicht zwar

nicht ganz die Klasse des „echten“ Vorgängers, aber Abwechslung wurde auch hier großgeschrieben. So muß man sich durch den Wüstensand graben, Leitern erklimmen, Wände sprengen, mit Albatrossen durch die Lüfte gondeln und vor allem die richtige Taktik gegen die raffinierten Endgegner heraustüfteln. Grafisch und soundmäßig ist dagegen nicht gerade die Hölle los, aber das war ja nun beim Quasi-Vorhüpfen auch nicht viel anders...

Super Mario Bros. 3

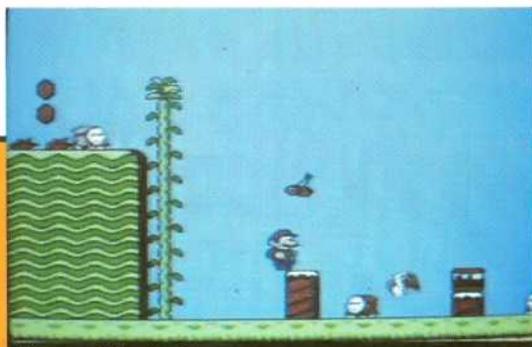
1990 erfolgte dann die Rückkehr zum bewährten Original-Strickmuster, das mit etlichen neuen Features aufgepeppt wurde. Die nunmehr 90 Level



verteilen sich wieder auf acht Welten, an deren Ende jeweils ein verzauberter König in seinem Schloß wartet. Die bereits bekannten Extras bekamen Verstärkung durch eine



Super Mario 3



Super Mario World

PLATTFORMWELTEN



	SUPER MARIO BROS. (NES)	SUPER MARIO BROS. 2 (NES)	SUPER MARIO BROS. 3 (NES)	SUPER MARIO WORLD (SUPER NES)
HERSTELLER	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO	NINTENDO
GENRE	JUMP & RUN	JUMP & RUN	PLATTFORM-ACTION	PLATTFORM-ACTION
SCHWIERIGKEITSGRAD	FÜR FORTGESCHR.	FÜR FORTGESCHR.	FÜR GEÜBTE	FÜR GEÜBTE
GRAFIK	61%	62%	69%	78%
ANIMATION	70%	70%	73%	75%
MUSIK	63%	65%	68%	78%
SOUND-FX	55%	57%	61%	66%
HANDHABUNG	79%	77%	80%	83%
DAUERSPASS	79%	74%	88%	86%
GESAMTNOTE	76%	72%	85%	85%
PREIS	BEICEPACKT	ca. 99,- DM	ca. 99,- DM	ca. 129,- DM

ganze Reihe von magischen und weiteren „Super Power“-Gegenständen, mit deren Hilfe sich Mario z.B. in einen Waschbären oder Frosch-Mann verwandeln kann. Darüberhinaus laden die Einheimischen gelegentlich zu einer Runde Memory oder einem Spiel an einem Groschengrab ein. Am Ende jeder Welt erscheint ein Geisterschiff mit dem siebenköpfigen Nachwuchs von Onkel Bowser an Bord; wer eine von den Jung-Kröten besiegt, darf zum Level-König schweben und seine Belohnung kassieren.

Die Präsentation hat Fortschritte gemacht (z.B. multidirektionales Scrolling), bewegt sich aber immer noch im oberen Mittelfeld — vom Spielerischen her ist dieser witzige und unheimlich motivierende Teil der Mario-Saga aber ein absolutes Highlight der Plattform-Geschichte!

Super Mario World

Am Super NES mit seinem 3D-Chip war es natürlich kein Problem, die Klempner-Abenteuer auch optisch und soundmäßig vernünftig rüberzu-

bringen. So gibt's nun astreines Parallaxscrolling und zeichentrickreife Animationen, die Höhlen können mit tollen Echo-Effekten aufwarten, und die Gegner turnen übermütig an Decken und Wänden herum. Spieldesign und Gameplay orientieren sich stark am dritten Streich der Super-Brüder-Saga, erneut ist das (70 Level umfassende) Fantasy-Reich mit seinen Grassteppen, Höhlen, Bergen, Wäldern und Geisterhäusern über eine hübsche Landkarte zugänglich. Wenn man geradewegs durchläuft, steht man allerdings schon nach 40 Abschnitten vor Bowser's Haustür — der Reiz besteht ja gerade darin, alle Level, Abkürzungen, Alternativrouten und (acht) Special-Stages zu entdecken. Dabei findet man Extra-haltige Eier und lernt den niedlichen Reit-Drachen Yoshi kennen, der Feinde mit seiner Klebezunge verdrücken und, bei entsprechender Fütterung, auch Feuer



spucken oder schweben kann. Auch sein Herrchen hat dazugelernt und segelt mit dem Zaubermantel durch die Lüfte, dreht Stein- und Gegner-erweichende Pirouetten, fährt mit dem Floß und der Seilbahn. Überhaupt rührt sich immer was: Plattformen und Löcher entwickeln ein Eigenleben, Magier verwandeln leblose Steine in böse Koopas, Wände wandern hin und her...

Super Mario World spielt sich wie ein Gedicht, an herzhaften Gags und sinnvollen Details (z.B. Spielstand-Speicherstationen) wurde ebenfalls nicht gespart.

Verglichen mit Super Mario Bros. 3 mag das Teil vielleicht nicht ganz so genial sein, aber das macht die tolle Präsentation mehr als wett. Mario ist und bleibt halt ein echter Siebertyp!

(C. Borgmeier)



Was die Jungs von Toho/Compile hier aus der Hardware gekitzelt haben, ist nämlich eine astreine Vertikal-Knallerei, die die reichlich vorhandene Konkurrenz sowohl in punkto Gameplay als auch bei der Präsentation ziemlich blaß aussehen läßt. Mega-Optik und Donner-

SUPER ALESTE

Als seinerzeit die ersten Module für das Super NES nach Deutschland schwappeten, kam das Gerücht auf, der edle 16-Bitter wäre für richtig schnelle Ballerspiele nicht leistungsfähig genug. Tja, mit Super Aleste wär' das nicht passiert!



sound machen den Flug durch's Feindesland zum Genuß; während fliegende und fest installierte Gegner den Helden-Gleiter gleich in rauen Mengen angreifen, kann von Ruckelscrolling oder Flackersprites nie die Rede sein! Die technische Umsetzung ist halt einfach um Klassen besser als bei Pionier-Modulen wie „Gradius“ oder „R-Type“...

Aber ein Game, bei dem man oft vor lauter Feind-Sprites sein eigenes Schiff

kaum findet, ist naturgemäß selbst auf der untersten Schwierigkeitsstufe nicht gerade einfach. Na, wenigstens ist der Level-Obermottz meist recht flott besiegt, sofern man bei den gigantischen 3D-Effekten die nötige Konzentration nicht verliert — da rotieren riesige Raumstationen auf den Spieler zu, oder eine Basis wird wie Kaugummi gedehnt und verzerrt. Optisch nicht minder beeindruckend sind die abwechslungsreichen Extrawaffen, denn der anfänglich nur mit einem Popel-Laser bestückte Raumer kann durch das Aufsammeln von Power-Ups zum waffenstarrenden Killerflugi ausgebaut werden. Dabei darf man laufend zwischen verschiedenen Schußvarianten (nach hinten, gefächert etc.) wechseln,

dazu kommen Zielsuchraketen, ein Zickzack-Beam und allerlei anderes Feuerwerk.

Praktisch auch, daß man nach einem eingesteckten Treffer nur eine Stufe seines Waffenarsenals verliert und nicht gleich das Leben. Sollte die Situation mal ganz aussichtslos erscheinen, räumen Superbomben in einer imposanten Feuerorgie den Screen auf; freilich sind die Teile nur limitiert vorhanden. Falls trotz allem ein Flieger über den Jordan geht, wird man innerhalb des Levels ein ganzes Stück nach hinten versetzt — außer, man hätte ein Sammel-Icon gefunden, das den sofortigen Weiterflug sichert.

Wie gesagt ist die Grafik der 12 umfangreichen Level prächtig anzusehen und traumhaft animiert, Musik

und Effekte wissen ebenso zu gefallen wie die vielfältig einstellbare Steuerung. Unendliche Continues gibt's auch, und im opulenten Optionsmenü darf nicht nur die Anzahl der Leben bestimmt werden, sogar den 3D-Chip kann man hier mal so richtig austesten. Kein Wunder, wenn Super Aleste heute schon als Klassiker von morgen gehandelt wird! (rl)



SUPER ALESTE (TOHO/COMPILE)

86%



ACTION FÜR KÖNNER

GRAFIK	88%
ANIMATION	89%
MUSIK	76%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	85%

PREIS 130,- DM

AUCHERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Hier gibt's „Aleste“, und das ist eher durchschnittlich.

MEGA DRIVE: „Musha Aleste“ ist zwar genial, hat ansonsten mit diesem Spiel aber nur den Namen gemeinsam.

GAME GEAR: „GG Aleste“ ist quasi identisch zur MS-Version.

PC ENGINE: Unter dem Namen „Gunhed“ ist der tolle Vorgänger von Super Aleste erhältlich.



STREET FIGHTER II

Digitale Straßenschlachten haben zwar schon einen kilometerlangen Bart, dennoch zählen Capcoms Prügelknaben zur Arcade-Prominenz. Und hier sind ihre Zweikämpfe genauso wild und bunt wie in der Spielhalle!

Der Automat „Streetfighter“ ist für seine Gummipuppen zum Draufkloppen berühmt, sein Nachfolger für eine Steuerung, die bis zu sechs Feuerknöpfe unterstützt. Soviele hat ein Joypad zwar nicht, dafür darf man hier die Belegung beliebig abändern. Auch die Kampfstärke der insgesamt acht Recken ist (in 10 Stufen) einstellbar, man kann die nach dem Fight übriggebliebene Energie bzw. Zeit in Punkte umwandeln lassen und einiges mehr — das Optionsmenü ist so reichhaltig, daß man sich mit der US-Version des Spiels erheblich leichter tut als mit einem Japan-Import.

Ist die Wahl der Spielfigur (Karateka, Sumo-Ringer, Dschungel-Bestie etc.) gefallen, müssen die sieben Übriggebliebenen nacheinander vor wechselnden Kulissen weichgeklopft werden. Beugend und schnaubend stolzieren die überlebensgroßen Sprites dann vor den animierten Hintergründen herum, etwa einer russischen Fa-

brikhalle oder einem japanischen Badehaus. Jeder Kämpfe hat rund zehn verschiedene Tritte und Schläge im Repertoire, wobei die speziellen Tricks der einzelnen Kampfmaschinen eine Menge Fingerakrobatik vom Spieler verlangen. Doch die Mühe lohnt, denn Feuerbälle, Elektroschocks oder kleine Flugeinlagen sehen toll aus und vergrößern die Siegchancen. Falls bei dem Getümmel der Platz mal zu eng wird, scrollt die Hintergrundgrafik ein paar Zentimeter zur Seite, im Weg liegende Fässer etc. werden dagegen einfach pulverisiert. Dazu kommt ein standesgemäßer Sound, der das hochdramatische Gerangel mit diversen Musikstücken, Digi-Schreien und sonstigen FX untermalt.

Gewonnen hat, wer in (maximal) drei Runden zwei K.O.-Siege einfährt oder nach dem Verstreichen des Zeitlimits mehr Energie übrig hat. So richtig verlieren kann man aber schon dank der Continue-Option kaum, zumal der letzte Kampf sogar mit einem anderen Radaubruder wiederholt werden darf. Nach jeweils vier Prügeleien folgt eine Sonder-

prüfung, bei der innerhalb von 60 Sekunden eine Ziegelmauer oder ein Auto zerlegt werden muß. Sind schließlich alle Sieben Zwerge besiegt, sorgen noch vier extrastarke Mega-Gegner für Ärger, auf die man im (ansonsten identischen) Zwei-Spieler-Modus leider verzichten muß.

Jetzt fragt Ihr Euch sicher, wie lange die Geschichte wohl motivieren kann, da sie ja dank der frei wählbaren Spielstärke und den unendlich vielen Continues locker an einem Abend ausgestanden ist. Dazu nur soviel: Aufgrund des irren Tempos und der knalligen Grafik machen hier auch die Wiederholungskämpfe noch Laune. Wer sich seiner Sache dennoch nicht ganz sicher ist, der wartet halt noch ein Weilchen — für 1993 ist eine überarbeitete Version angekündigt, die unter dem Namen „Champion Edition“ endgültig die Screens zum Zittern bringen soll... (rf)



STREET FIGHTER II (CAPCOM)

72%



PRÜCELORGIE
VARIABLE: 10 STUFEN

GRAFIK	86%
ANIMATION	80%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	65%

PREIS 199,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

PC ENGINE: Nur Teil eins erhältlich, aber der läßt's auch gut krachen!



LEDER



Die natürliche Tasche für Dein GameGear. Super-Qualität, 2 extra Taschen für Spielcassetten, Gürtel- und Schulterriemen. Nr. S002 DM 69,95



69,95

Tasche für Gameboy

Die natürliche Tasche für Dein Gameboy. Super-Qualität, 2 extra Taschen für Spielcassetten, Gürtel- und Schulterriemen. Nr. S003 DM 49,95

49,95



S004

Robuster Aluminium-Koffer für alle gängigen Spielsysteme. Durch verstellbare Innenteile. Durch Koffer, jedem Spielsystem läßt sich der (ohne Dekoration) anpassen. Nr. S004 DM 79,95

Händleranfragen mit Gewerbenachweis willkommen. Fordern Sie unser Händlerangebot bitte schriftlich oder per Fax 0 40/5 11 88 81 an.

Gameboy ist ein eingetragenes Warenzeichen. GameGear ist ein eingetragenes Warenzeichen.

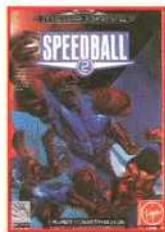
präsentiert von:

MICRO

Mailers

SEGA

367.-



Speedball 2
Nr. 108
DM 99,95



Corporation 3-D
Nr. 109 DM
119,95 ab Dez.



Sonic 2
Nr. 110
DM 119,95

MAGNUM



Mega Drive mit 4 Spielen und 2 Controllern

Magnum Pack
das ultimative
Mega Drive Paket
mit 2 Action-
Controllern und
den 4 Superspielen
Sonic the Hedgehog,
Italia World Cup,
Columns und
Super Hang on
Nr. 101
DM 367.-

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



297.-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)
Die neue 16-bit-Maschine mit hochauflösenden 3D-Grafiken eröffnet völlig neue Welten des Spielgenusses.
Komplett mit dem Superspiel "Super Mario World" und einem Action-Controller.
Nr. N601
DM 297.-



Axelay
Nr. K603
DM 139,- ab Dez.



Addams Family
Nr. L601
DM 139,-



Super Turtles 4
Nr. K602
DM 129.-



Lemmings
Nr. L602
DM 139,- ab Dez.

GAME BOY



GAMEBOY
komplett mit Tetris,
Kopfhörer &
Verbindungskabel.
Nr. N401
DM 147.-

147.-

Tiny Toons
Nr. K401
DM 69,95



Track & Field
Nr. K402
DM 69,95



Parodius
Nr. K403
DM 79,95



Castlevania
Nr. K404
DM 69,95



NES-SUPER NEUHEITEN



Tiny Toons
Nr. K501
DM 99,95



Bucky O'Hare
Nr. K506
DM 119.-



Lemmings
Nr. L501
DM 109,-

Aktuelle Spiele
und Klassiker
für Nintendo und
SEGA-Systeme
auf Anfrage

Tel.: (0 40) 5 11 48 28

Ja, bitte liefern Sie mir folgende Artikel per Nachnahme (zzgl. DM 8,-) oder gegen Vorkasse (EC) plus Versandkosten DM 7,-.

Stück	Bestellnummer	Preis

Name, Vorname, Alter

Strasse, Hausnummer

Plz., Ort

Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Bitte ausschneiden und einsenden an
Micro Mailers,
Borsteler Chaussee 85-99,
Haus 8
2000 Hamburg 61

Bestell Hotline:
(0 40) 5 11 48 28



stellenweise etwas rucklig animiert sein, bei den Rotationseffekten im vierten Level gibt der 3D-Chip des Super NES wirklich sein Bestes. Das Gameplay stimmt durch die Bank bis aufs I-



Bram Stokers blaublütiger Vampir Graf Dracula dürfte wohl jedermann bekannt sein. Aber hättet Ihr auch gewußt, daß der Langzahn aus Transsilvanien sich nun schon zum vierten Mal durch's Reich der Plattformen beißt?

Tüpfelchen, und die Soundkulisse sorgt mit stimmungsvollen Musikstücken und deftigen Effekten für die nötige Gruselatmosphäre — ab in den Sarg Dracula, wir kommen! (rl)

Die Pfahlsplitzer bei Konami waren jedenfalls informiert und haben dem Blutsauger bereits ebenso oft ihren Vampirtöter Simon auf den Hals gehetzt. Dementsprechend spielt der Graf hier auch nur die zweite Geige, der Spieler schlägt sich auf Simons Seite, um in Draculas Schloß irrwitzige Action-Abenteuer zu erleben. Das war schon am NES, dem Game Boy oder in der Spielhalle so, und daran hat sich auch im jüngsten Teil der Castlevania-Saga nix geändert.

Als Solospieler führt man Simon erneut durch umfangreiche Plattform-Räume; insgesamt sind 15 in mehrere Abschnitte unterteilte Level zu durchmessen. Dabei trifft unser Held auf allerlei schaurige Handlanger des Obervampirs: Untote Wachen marschieren umher, Skelette

schmeißen Knochen durch die Gegend, und Totenschädel feuern mit tödlichen Feuerkugeln. Zum Glück sind einzelne Treffer nicht gleich lebensgefährlich; Simon verträgt einige Feindberührungen, bevor er klein beigibt und man ein Stückchen weiter vorne neu beginnen muß. Zur Vernichtung der Monsterbrut steht von Anfang an eine praktische Peitsche zur Verfügung, die sich auch zur Überwindung von Abgründen zweckentfremden läßt — Indy und Tarzan lassen grüßen. Außerdem sind in Kerzenhaltern Extras versteckt, „findige“ Spieler verfügen somit bald über diverse Morgenstern-Varianten und schneidige Wurfgeräte wie z.B. Äxte. Noch mehr Waffenpower bringt das Aufsammeln kleiner Herzen, manchmal spendieren sie aber auch zusätzliche Lebensenergie.

Für bzw.

gegen die zahlreichen stationären Hindernisse (etwa drehende Plattformen und schwingende Kronleuchter) helfen Waffenarsenal und Herzen herzlich wenig, hier muß sich Simon ganz auf die Geschicklichkeit seines „Führers“ verlassen. Dem kommt wiederum zugute, daß sich die Steuerung im Optionsmenü nach Gusto zurrechtsschneidern läßt, was beim saftigen Schwierigkeitsgrad dieses abwechslungsreichen Games auch bestimmt kein Fehler ist: Die Räume sind überwiegend sehr knifflig aufgebaut, Monster gibt es in großer Zahl, und die Hartnäckigkeit der End- bzw. Zwischengegner macht die Sache auch nicht einfacher. Immerhin erhält man nach jedem Level ein Paßwort, um die Gruftis nicht nochmal niederpeitschen zu müssen.

Mag die in alle Himmelsrichtungen scrollende Grafik auch nicht unbedingt hervorragend gezeichnet und



CASTLEVANIA IV

(KONAMI)

83%



PLATTFORM-CRUEL FÜR GEÜBTE

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	88%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	84%

PREIS 120,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Hier steigert sich Castlevania von gut (Teil 1) bis hervorragend (Teil 3).

GAME BOY: Für mobile Vampirjäger sind zwei ebenfalls sehr gelungene Castlevania-Episoden erhältlich.

Es war einmal ein Spielautomat namens „Ghosts'n'Goblins“, der war so beliebt, daß postwendend eine Fortsetzung produziert wurde. Nun begab es sich aber, daß „Ghouls'n'Ghosts“ beim Publikum nicht ganz so gut abschnitt — ein Schicksal, das dieser famosen Adaption erspart bleiben dürfte!



Nur nicht seekrank werden!

Was die Jungs von Capcom hier für Nintendos Renommier-Konsole abgeliefert haben, ist nämlich weit mehr als eine simple Konvertierung des betagten Automatenoriginals — die acht Level wurden komplett überarbeitet und sowohl grafisch als auch spielerisch gehörig aufgepeppt. Ja, der Wiedererkennungseffekt beschränkt sich praktisch auf Ritter Arthur, der einmal mehr seine Holde aus den Klauen eines bösen Dämons befreien muß...

Wie schon bei den Vorgängern beginnt die Befreiungsaktion im düsteren Wald, wo Zombies wie Pilze aus dem Boden schießen und vielfältige Horrorgestalten ihr Unwesen treiben. Auf dem folgenden Geisterschiff machen vor allem Gespenster eine Menge Ärger, dann darf der ritterliche Held eine Floßfahrt unternehmen, einen Turm be-

steigen, durch Eishöhlen klettern und überhaupt noch viele Abenteuer bestehen, ehe er endlich zur Burg des dämonischen Kidnappers gelangt. Wie immer ist der Weg das Ziel; man trifft auf Gegner in allen Größen

Ein Ritter in Pampers?



thur beim ersten Feindkontakt nur sein Blechkleid, beim nächsten dann Unterhose und Leben.

Was die schaurige Wanderung so unterhaltsam macht, ist neben der gelungenen Grafik vor allem die Fairness des Spiels. Super Ghouls'n'Ghosts ist trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrads, der variablen Anzahl von Bildschirmleben (eins bis neun) und der frei

und findet reichlich Extras: So manches Monster schleppt Schwerter, Äxte, Wurfmesser oder Bonuspunkte in einem Sack mit sich herum, daneben gibt's noch Schatzkisten, die entweder einen ballernden Bösewicht oder eine bessere Rüstung enthalten. Und Rüstungen sind wichtig, denn traditionsgemäß verliert Ar-

wählbaren Feuerknopf-belegung (Schießen und Hüpfen) beileibe kein einfacher Geschicklichkeitstest, stellt den Spieler aber nie vor unlösbare Aufgaben — hinterhältige Gegner oder allzu steile Hindernisse gibt es so gut wie nicht. Was es dafür reichlich gibt, das sind Gags, wie sie zum Teil nicht einmal die Arcademaschine zu bieten hatte: Urplötzlich versinkt da der Waldboden und legt ein Verlies frei, Gemäuer beginnen sich zu drehen, und heranrollende Meereswogen spülen einen Teil des Erdreichs weg. Die farbenfroh und detailliert gezeichneten Bilder scrollen stets ruckelfrei in alle möglichen

**SUPER
GHOULS 'N' GHOSTS**
(CAPCOM)



**JUMP & SHOOT
VARIABLE**

GRAFIK	85%
ANIMATION	83%
MUSIK	76%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	83%

PREIS 120,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Auf Segas 16-Bitter ist „Ghouls'n'Ghosts“ leider nicht ganz frei von spielerischen Macken — schade.

SUPER GRAFX: Eine 1:1-Umsetzung des Automaten, die nicht zu verachten ist!

Richtungen, daß das Game wegen hohen Spriteaufkommens mal etwas langsamer wird, passiert äußerst selten.

Da Capcoms Geistersaga auch akustisch so einiges zu bieten hat, brauchen wir uns beim Fazit nicht zurückzuhalten: Arthur ist und bleibt der Ritter unter den Gespensterjägern!

(rl)



Der Sprung ins Ungewisse...



Der 3D-Chip gibt hier wirklich sein Bestes!



Heiße Positionskämpfe sind an der Tagesordnung...

Mit Rennspielen ist es ja oft wie mit spoilerbewehrten Kleinwägen: Was auf den ersten Blick toll aussieht, garantiert noch lange keinen Temporausch. Bei Nintendos Futuro-Racer dagegen stimmen Karosserie und Leistung!

Nicht umsonst gilt F-Zero bereits als Klassiker am Super NES, es war ja nicht nur eines der ersten Spiele für die 16-Bit-Konsole, sondern vor allem eines der ersten, das

die erstaunlichen Fähigkeiten des implantierten 3D-Chips so richtig zur Geltung brachte.

Laut Hintergrundscenario findet das beliebte PS-Spektakel irgendwann in ferner Zukunft statt, als rasanter Captain Falco hat man gegen drei knallharte Konkurrenten zu bestehen. Damit das auch klappt, gibt es die Möglichkeit, alleine oder gegen einen Computergegner ein paar Übungsrunden zu drehen, und es stehen vier Fahrzeuge zur Wahl, die sich in Aussehen, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Sobald man mit den Fahreigenschaften seines Boliden vertraut ist, kann's losgehen: Drei anwählbare Ligen sind vorhanden, in jeder sind fünf verschiedene Rennstrecken zu meistern. Pro Kurs gilt es, fünf Runden zu absolvieren, wer dann nicht mindestens als Dritter durchs Ziel düst, ist raus — so einfach ist das.

Das Können der Hauptgegner richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad und sogar ein bißchen danach, wie gut oder schlecht man selber fährt. Daneben tummeln sich noch einige Dummyfahrer im Feld, die jedoch so langsam sind, daß man sie bequem überholen oder in die Planken rammen kann. Kollisionen mit anderen Fahrzeugen oder dem Fahrbahnrand sind nämlich durchaus erlaubt, zehren jedoch am Energiepegel des eigenen Gefährts und damit auch an dessen Leistungsfähigkeit. Zum Glück kann man sich nach jeder Runde von einem Raumschiff aus betanken lassen (bei vollem Tempo!), und einen Turbo Boost, der die Karre auf Knopfdruck enorm beschleunigt, gibt's gratis dazu. Auf manchen Strecken sind die Nachbrenner auch mal stationär angebracht, ge-

nau wie Sprungschanzen, Minen, Bremsstreifen, Haarnadelkurven, Kreuzungen und Abkürzungen. Und wer dennoch um die Motivation bangt, dem sei gesagt, daß die zehn besten Rundenzeiten via Batterie im Modul gespeichert werden.

OK, auf Boxenstops oder gar einen Managerteil muß man bei F-Zero verzichten, einen Geschwindigkeitsrausch bekommt man dafür frei Haus — die bunte 3D-Grafik ist höllisch schnell, sieht ansprechend aus und bietet geradezu atemberaubende Zoom- und Rotations-effekte. Auch die vier Musikstücke klingen nicht übel, dasselbe kann man von den knalligen Sound-FX behaupten. Und die Steuerung ist gar ein echter Leckerbissen: Da werden Kurven locker angeschnitten und durchschlittert, Gegner angerempelt oder ausgebremst, ja, sogar eine recht kurzweilige Geisterfahrt ist möglich!

In der Summe ist F-Zero also ein Spaßmacher erster Kajüte, nicht zuletzt deshalb, weil sich die Computergegner stets fair verhalten und immer für ein spannendes Kopf-an-Kopf-Duell gut sind. Na, denn mal Hals- und Beinbruch... (rl)

F-ZERO (NINTENDO)	
80%	
3D-RENNEN VARIABLEL	
GRAFIK	77%
ANIMATION	89%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	78%
PREIS	120,- DM

SIM CITY

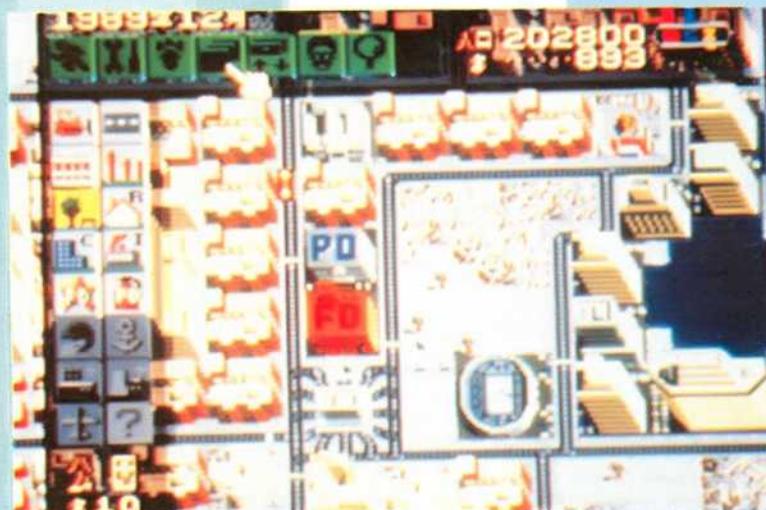
Jaja, wer anderen eine Grube gräbt, ist selbst ein Bauunternehmer! Und als solcher darf man auch am Super NES seiner Berufung nachgehen, neuerdings sogar komplett in deutsch.

Bislang war der fesselnde Städtebauklassiker nur in der japanischen Version erhältlich, was einheimische Baulöwen doch ein wenig nerven konnte. Es sei denn, sie hätten das geniale Spielkonzept bereits durch eine der zahllosen Computerversionen kennen und schätzen gelernt...

Es stehen drei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, die sich aber bloß im verfügbaren Startkapital unterscheiden, danach geht's an die Wahl des Baugeländes. Ex-

blemen der quicklebendigen Sims („Simulated Citizens“ = Einwohner) werden hier verschiedene Baustile und Jahreszeiten berücksichtigt, auch fixfertige Problem-Szenarien hat man nicht vergessen.

Das städtische Erscheinungsbild hat sich gegenüber den alten Computer-Cities sichtlich verbessert. Musik und FX locken dagegen keinen Architekten hinter dem Zeichenbrett hervor. Die Handhabung bereitet dank der gelungenen Icon-Steuerung, einer 80seitigen Anleitung und der Batterie für (zwei) Spielstände keinerlei Probleme, kurzum, der Klassiker wurde klasse umgesetzt und ist auch am Super NES eine Klasse für sich! (rf)



Winter in Sim City

akt 1.000 Landschaften wollen mit Wohnanlagen, Fabriken und Geschäftszentren zugestrichelt werden, auf daß ein Städtchen wachse und gedeihe. Neu dabei ist, daß jetzt auch der Bürgermeister selbst sein eigenes Häuschen errichten darf, außerdem hilft eine Bank dem Stadtsäckel mit einem Kredit auf die Sprünge. Ausstellungen und Vergnügungsparks schaffen zusätzliche Einnahmequellen, Bibliotheken und Denkmäler lassen die Bodenpreise in den Himmel steigen. Neben den bekannten Katastrophen, Verkehrs-, Kriminalitäts- und sonstigen Pro-

SIM CITY
(NINTENDO)

80%

STÄDTEBAU-SIMULATION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	64%
ANIMATION	38%
MUSIK	43%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	88%

PREIS **99,- DM**

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment
GmbH

SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Game Gear	Game Boy
Axe Battler (d)	62,90
Devilish	77,90
Donald Duck	72,90
Dragon Crystal	64,90
Factory Panic	64,90
G-Loc	64,90
Griffin jap.	64,90
Halley Wars	72,90
Joe Montana Football	64,90
Mickey Mouse	72,90
Ninja Gaiden	72,90
Psychic World	54,90
Putter Golf	54,90
Shinobi	73,90
Sonic the Hedgehog	73,90
Spiderman	79,90
Super Golf jap.	57,90
Super Monaco GP	54,90
The Berlin Wall jap.	64,90
Wonder Boy	54,90
Adventure Island	67,90
Alleyway	49,90
Amazing Spiderman	49,90
Battleloads	72,90
Boomers Adventure	57,90
Bubble Bobble	63,90
Castlevania 2	67,90
Double Dragon 3	76,90
Dragons Lair	64,90
Duck Tales	64,90
Dynablaster	52,90
F 1 Race & 4 Spieler Ad.	69,90
Final Fantasy Adventure	89,90
Final Fantasy Legend 2	89,90
Fortified Zone	76,90
Gargoyl'e Quest	51,90
Gauntlet 2	66,90
Hudson Hawk	62,90
Ninja Gaiden	82,90
Pinball -Rev. Gator	47,90
Side Pocket	51,90
Skate or Die/Bad Rad	66,90
Sneaky Snakes	76,90
Spankys Quest	62,90
Super Mario Land	47,90
Tennis	47,90
World Cup	51,90
WWF Superstars	62,90
Yoshi	62,90

Sega Master	
Alex Kidd 4	81,90
Arcade Smash Hits	81,90
Asterix	92,90
Back to the Future 2	81,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90
Indiana Jones	89,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90
Mickey Mouse	89,90
Monaco GP 2	78,90
Pro Wrestling	67,90
Sagata	89,90
Shadow of the Beast	102,90
Sonic	92,90
Terminator	81,90
The Flintstones	82,90
Wonder Boy 2	82,90

Sega Mega	
California Games	94,90
Dragons Fury	97,90
European Club Soccer	107,90
F-22 Interceptor	109,90
Ghoulsten Ghost	114,90
Golden Axe 2	104,90
Green Dog	91,90
Gynoug jap.	77,90
James Pond 2	96,90
John Madden	87,90
Kid Chameleon	114,90
Paper Boy	107,90
Slime World jap.	84,90
Splatterhouse2	109,90
Taz Mania	97,90
Toki	96,90
Turbo Out Run	107,90
Winter Challenge	109,90
Wonderboy 5	113,90
Zero Wing	107,90

Lynx	
Batmans Return	79,90
Blue Lightning	72,90
California Games	72,90
Casino	76,90
Checkered Flag	69,90
Elektrocoop	72,90
Hard Driving	76,90
Ishido	79,90
Klax	79,90
Pac Land	79,90
Paperboy	79,90
Road Blasters	79,90
Rygar	76,90
S.T.U.N. Runner	79,90
Shanghai	72,90
Slime World	72,90
Xenophobe	72,90
Zarlou Mercenary	72,90
Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
Joyypad f. Mega Drive	44,90
Light Phaser f. Master	109,90
Lynx Adapter Zi. Anzü.	29,90
Lynx Grundgerät 2	198,00
Lynx Netzteil	27,90
Lynx Tasche groß	32,90
Master Gear Adapter	62,90
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive o. Spiel (d)	274,00
NES Grundgerät	214,00
NES Lightgun	64,90
NES Spielebox	18,90
NES Superset	279,00
Power Stick f. Mega Drive	109,90
Rapid Fire Unit f. Master	27,90
Sega Master System 2	147,00
Sega Master System 2 incl. Sonic	198,00
Wide Gear f. Game Gear	39,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Pilotwings

Gute Piloten fallen nicht vom Himmel, schlechte sehr wohl — deshalb muß jeder, der in den hochangesehenen „Pilotwings Flight Club“ aufgenommen werden will, erstmal eine gründliche Ausbildung durchmachen!

Also wird hier auf vier verschiedenen Fluggeräten zunächst mal unter Aufsicht eines erfahrenen Lehrers trainiert, ehe man allein den Luftraum unsicher machen darf. Den Anfang macht der Doppeldecker-Kunstflug, bei dem es vorrangig um das akkurate Durchfliegen von Luftballon-Ringen geht. Das ist simpler, als es sich anhört, schwierig wird's erst bei der Landung — genau dasselbe gilt auch für das anschließende Fallschirmspringen. Weiter geht's mit Drachenfiegen, das den aufstrebenden Piloten mit dem Phänomen der Thermik vertraut macht; anschließend darf er sich den Raketen-gürtel umbinden, der von all den himmelstürmenden Gerätschaften am einfachsten zu bedienen ist. Schließlich und endlich steht noch die Kombination aller vier Flugis am Stundenplan.

Am Ende jeder Flugstunde erfolgt die Bewertung der gezeigten Leistungen: Für zeitsparendes Absolvieren der Übungen kassiert der Schüler Zusatzpunkte, und bei ausreichender Gesamtpunktzahl winkt die Lizenz für den nächsten Abschnitt. Im fünften und letzten Level besteigt man dann einen

Kampfhubschrauber und feuert mit Raketen auf die bösen Jungs, die sich unten im Dschungel versteckt halten. Wer dabei seinerseits auch nur einen einzigen Treffer kassiert, steht bereits vor dem Game Over — glücklicherweise hat man unendlich viele Continues!

Die Steuerung ist unkompliziert, die ansprechende Musikuntermalung paßt sich automatisch dem Geschehen auf dem Screen an, aber das Schönste ist die ruckelfrei gezoomte bzw. gedrehte Grafik mit ihren atemberaubenden 3D-Effekten. Trotz der schulmäßigen Aufmachung ist Pilotwings eher ein Spaß-Flugi als eine ernsthafte Simulation, aber das Feeling der einzelnen Fluggeräte kommt doch sehr schön rüber. Somit ist das Game ein heißer Tip für kühle Piloten, die noch nach einem Weihnachtsgeschenk suchen, zumal rechtzeitig zum Fest eine deutsche Version in den Software-Hangars stehen wird. (rf)



Nur (wirklich) fliegen ist schöner...

PILOTWINGS (NINTENDO)	
80%	
ALLROUND-FLUGI FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	80%
ANIMATION	91%
MUSIK	75%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%
PREIS	99,- DM

SUPER

Die EM ist zwar längst vorüber, doch Fußball-Simulationen sind bekanntlich zeitlos. Logisch, daß für jede Konsole mindestens eine Digi-Kickerrei existiert — noch logischer, daß da auch Besitzer des Super NES nicht darben müssen.

Im Einzelspiel bolzt man bei Super Soccer wahlweise gegen den Rechner, einen Kollegen oder zusammen mit diesem gegen die NES-Mannschaft; und wer eigentlich gar nicht richtig spielen mag, tritt halt zum Elfmeterschießen an. Beim WM-Turnier bekommt man es dagegen ausschließlich mit dem Compi zu tun, dafür gibt's zwischen den Partien Paßwörter für einen späteren Neueinstieg. So oder so stehen 16 Mannschaften mit unterschiedlichen Angriffs- und Verteidigungsqualitäten zur Verfügung. Über individuelle Fähigkeiten verfügen auch die Kicker, welche man vor dem Match zu einer Elf zusammenstellt (plus Ersatzbank) und in eine von acht Formationen preßt. Last not least bleibt noch die variable Spieldauer von 1 bis 99 Minuten Echtzeit, sowie die manuelle oder automatische Torwartsteuerung zu erwähnen.

Kaum am Platz, geht die Post auch schon ab! Die Balltreter können das Leder mit der Brust stoppen, in flachem oder hohem Bogen passen, köpfen oder Volley schießen, ja, sogar Fallrückzieher beherrschen sie mühelos. In kriti-



Echt super, dieses Super Soccer!

SOCCER

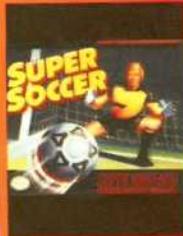
sehen Situationen läßt sich der Gegner per Notbremse stoppen, wofür aber Gelbe bzw. Rote Karten winken. Für all das muß man sich zunächst mal an die ausgefuchste Belegung des Joypads gewöhnen, später jedoch schwärmt man bloß noch von der überragenden Spielbarkeit.

Recht ungewöhnlich, doch keinesfalls unrealistisch ist dabei die Grafik: Das Spielfeld wird von einer Hintertor-Kamera erfaßt, die entsprechend der Ballposition flott und vor allem flüssig über den Platz zoomt und auch das vollbesetzte Stadion artig vergrößert. Leider hinkt die Animation im wahrsten Sinne des Wortes etwas hinterher, und die wenigen FX gehen entweder im allgemeinen Stadionebrüll unter oder werden von der temporeichen Backgroundmusik übertönt. Das stört freilich kaum, sondern unterstützt eher das stimmige und rasante Gameplay — Nintendo vor, noch ein Tor! (pb)

SUPER SOCCER

(HUMAN/NINTENDO)

76%



DIGI-FUSSBALL
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	78%
ANIMATION	69%
MUSIK	72%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	78%

PREIS 129,- DM

PRINCE OF PERSIA

Ob es sonderlich originell ist, wenn ein persischer Prinz über japanische Plattformen klettert, sei dahingestellt — wie er das hier tut, ist auf alle Fälle sensationell!

Tatsächlich ist es den Jungs von NCS/Broderbund nämlich gelungen, den königlichen Helden ihres Arcade-Adventures auch wahrhaft königlich zu animieren: Der blaublütige Recke pirscht am Super NES derart lebensecht durch orientalische Gemäuer, daß Computerbesitzer kaum glauben können, daß es sich hier um das gleiche Spiel handeln soll, das sie bereits seit zwei Jahren kennen...

Dabei hat sich außer der nunmehr fantastischen Optik so gut wie nix geändert, nach wie vor geht's prinzipiell darum, eine gefangene Prinzessin aus einem Schloßkomplex zu befreien. Für die Rettungsaktion stehen exakt 120 Minuten Echtzeit zur Verfügung, innerhalb dieses Limits muß man sämtliche der recht unterschiedlich aufgebauten Burg-Level durchquert haben. Unterwegs gilt es zunächst ein Schwert zu finden, um damit die verschiedensten Gegner niederzuzübeln; es lauern abgrundtiefe Schluchten, urplötzlich hervorschnellende Dolche, herabstürzende Beile sowie ein paar Puzzle-Einlagen. Bemerkenswert ist dabei das umfangreiche Bewegungsrepertoire unseres agilen Königssohns: Laufen, springen, Dinge aufnehmen, sich ducken

oder an Holzplattformen herunterhängen — all das klappt trotz der sehr komplexen Joypadbelegung einwandfrei.

Zu bemängeln wäre höchstens, daß die düstere Hintergrundgrafik mit der Zeit halt doch etwas eintönig wirkt. Aber die sagenhaften Animationen sämtlicher Sprites machen dieses kleine Manko locker wett, außerdem ist die Musik- bzw. Soundbegleitung mindestens so gelungen wie die restliche Präsentation. Es gibt ein nettes Intro, das die Vorgeschichte erzählt; einen Trainingsmodus, der das gefahrlose Einstudieren der Steuerung ermöglicht; ja, sogar an ein Paßwortsystem haben die Programmierer gedacht, so daß man beim Neustart nicht jedesmal wieder bei Adam und Eva beginnen muß. Tja, hier schmeckt die Prinzenrolle! (rl)

PRINCE OF PERSIA

(NCS/BRODERBUND)

80%



PLATTFORM-ADVENTURE
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	79%
ANIMATION	94%
MUSIK	80%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%

PREIS 120,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME BOY: Schade, wegen der (ziemlich fuzeligen) S/W-Grafik geht hier viel vom Spielspaß verloren.



Ein Prinz für tausendundeine Nacht...

SEGA

MASTER SYSTEM/MEGA DRIVE

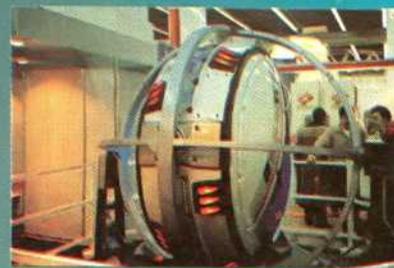


Mit neuer Form zu neuem Erfolg: Master System II



TECHNISCHE DATEN: MASTER SYSTEM II MEGA DRIVE

PROZESSOR	Z80/8 BIT MIT 4 MHZ	68 000/16 BIT MIT 8 MHZ Z80/8 BIT MIT 4 MHZ
GRAFIKAUFLÖSUNG	256 x 192 PUNKTE BEI 32 FARBEN	320 x 224 PUNKTE BEI 64 FARBEN
FARBPALETTE	64 FARBEN	512 FARBEN
SPRITES	BIS ZU 64 STÜCK IN 8 x 8 PUNKTEN	BIS ZU 80 STÜCK IN 32 x 32 PUNKTEN
SOUND	4 KANÄLE	10 KANÄLE (STEREO), DAVON EINER FÜR SPRACHAUSGABE
KAPAZITÄT DER MODULE	BIS 4 MBIT	BIS 12 MBIT
ANSCHLÜSSE	2 JOYPADS, TV, NETZTEIL	2 JOYPADS, TV, NETZTEIL, KOPFHÖRER, MONITOR (RGB/SCART), MASTER SYSTEM-ADAPTER



Sega bringt Rummel-Atmosphäre in die Spielhalle: R-360

Der Name Sega steht für „Service Games“; er steht aber vor allem für Video-Entertainment in und aus der Spielhalle. An Arcade-Klassiker aus den frühen 80er-Jahren (etwa „Pengo“ oder die Laserdisk-Ballerei „Astron Belt“) mögen sich vielleicht nur ältere Zocker erinnern, und auch, daß sich Segas Ruf als Experte für spektakuläre 3D-Spiele auf dem Automat „Sub Roc-3D“ begründet, dürfte nicht allgemein bekannt sein — aber wer hätte noch nie von ihren Hydraulik-Meilensteinen „Space Harrier“, „Out Run“ und „Afterburner“ gehört?!

Noch heute setzt Sega Maßstäbe für Spielhallen-Unterhaltung, man denke nur an „R-360“, wo die Kabine samt Insassen um die eigene Achse rotiert, oder „Time Traveller“, das erstmals die Holographie ins Spiel brachte. Bereits im Jahre 1983, also zeitgleich mit dem 3D-Pionier „Sub Roc-3D“, kam den Jungs der Gedan-

ke, ihr Know How auch den „Stubenhockern“ zugänglich zu machen. Das Ergebnis dieser Überlegungen war die Heimkonsole „SG-1000“, die aber genau wie Nintendos Erstling nie außerhalb von Japan zu haben war. Unsereins kam erst vier Jahre später zum Zug...

Das Master System

Obwohl Segas 8Bit-System 1987 viel Lob in der Fachpresse erntete, konnte es sich nie so richtig durchsetzen; neue Software tröpfelte nur spärlich, und mit Anfang der 90er-Jahre schien dann das Ende gekommen. Aber Totgesagte leben länger: Mit einer II im Namen erlebt das Master System zur Zeit ein glanzvolles Comeback! Verändert wurde wenig, das Gehäuse sieht etwas gefälliger aus, dafür fehlt der Modulschacht für die kleinen Sega-Cards — nicht tragisch, denn nur ganz wenige (und eher

mäßige) Spiele kommen im Scheckkarten-Format daher, und die älteren Cartridges in Normalgröße laufen nach wie vor problemlos. Sozusagen als Abfallprodukt entstand bei der Neugestaltung das tragbare Game Gear, weshalb es zu seinem stationären Bruder technisch nahezu identisch ist.

Zu haben ist das Master System II bereits für günstige 149,— DM, wobei das Jump & Run „Alex Kidd in Miracle World“ gleich fest inschmucke Grundgerät eingebaut wurde — wer 199 Steine opfert, bekommt obendrein ein zweites Joypad und das Top-Modul „Sonic“. Für Sparefrohs könnte Segas 8-Bitter also genau das Richtige sein, da viele Games inzwischen zum Billigtarif (ab ca. 40 DM) angeboten werden. Mit Importmodulen braucht man sich hier praktisch nicht rumzuärgern, so gut wie jedes Programm erscheint zeitgleich in Japan und Europa. Tja, und wer mag, kann das gesparte Geld in Gimmick-

SEGA

MASTER SYSTEM / MEGA DRIVE

Gegenwart und Zukunft:
Mega Drive & Mega-CD

Für Aufsteiger: der Master System Konverter fürs Mega Drive

Was haben einarmige Banditen und Konsolen gemeinsam? Na, manchmal den Hersteller: Mit simplen Münzgräbern startete Sega 1951 die Entertainment-Offensive, heute stehen die Geräte der japanischen Company in jeder Spielhalle und so manchem Wohnzimmer...

Zubehör wie Lichtpistole, 3D-Brille oder Control Stick investieren.

Mega Drive

Dem alten Traum von der Spielhalle im Wohnzimmer kommt man allerdings mit Segas 16Bit-Prachtkonsole wesentlich näher. Seit 1989 versorgt das Mega Drive verwöhnte Gambler mit knallig bunten Bildern, Scrolling in mehreren Ebenen und einem lautstarken Klangteppich. Im Gegensatz zu seinem jungen Rivalen, dem Super NES, mag die Grafik-Power hier nicht ganz so dick aufgetragen sein, dafür kann der wesentlich schnellere Hauptprozessor wahre Sprite-Massen ohne das geringste Ruckeln bewältigen. Wie lautet doch der Sega-Slogan: Der Bessere gewinnt...

Um die Versorgung mit entsprechender Software ist es jedenfalls gut bestellt, zumal immer mehr Fremdhersteller auf den Mega-Zug aufspringen. Programmierte anfänglich

nur Sega fürs Mega Drive, so wollen selbst Nintendos Haus- und Hoflieferanten Akklim und Konami demnächst Umsetzungen ihrer NES- und Super NES-Hits präsentieren. Geduld ist also angebracht, auch weil so manche Importkassette aus Übersee nicht in den Modulschacht passen will oder den Spaß mit japanischen Schriftzeichen verleidet — aber meist dauert es nicht lange, bis die Fernost-Spiele in einer offiziellen deutschen Version zu haben sind.

In der preisgünstigsten Variante kostet der Mega-Spaß 279,— DM, legt man noch einen Fuffi drauf, gibt's den Dauer(b)renner „Sonic“ gleich dazu. Wer noch einen weiteren Fuffi übrig hat, greift zum Magnum Set, das mit seinen zwei Joypads und vier Spielen („Sonic“, „World Cup Italia '90“, „Columns“ und „Super Hang On“) ein echtes Sonderangebot ist. Für Aufsteiger vom Master System ist sogar ein Konverter erhältlich, mit dem man die alten 8Bit-Module auch am neuen 16-Bitter weiterverwenden kann.

Probleme mit dem Anschluß gibt es bei keiner der Sega-Konsolen, wer welche mit dem Joypad befürchtet, sollte sich nach dem Arcade Power Stick umsehen, der durch präzises Handling und solide Bauweise überzeugt.

Zukunftsperspektiven

Unter dem Namen „Mega-CD“ soll bald ein CD-ROM-Laufwerk für das Mega Drive erscheinen. Es wird etwa 600,— DM kosten und einen nochmals beschleunigten Prozessor samt 3D-Chip bieten, an entsprechender Software (z.B. „Afterburner III“ und „Wing Commander“) bastelt Sega gerade. Wer seinen nächsten Urlaub in Japan verbringt, kann sich aber jetzt schon einen Eindruck von der neuen CD-Power verschaffen, denn dort tummelt sich bereits das „Wondermega“ in den Verkaufsräumen — eine Kombination aus Mega Drive und Mega-CD in einem Gehäuse! (rl)

SEGA

DIE WUNDERBARE WELT VON WONDER BOY

Wie so oft begann alles in der Spielhalle, und zwar mit einem geradlinigen Jump & Run. Was daraus wurde, ist alles andere als geradlinig: Seit 1987 gibt's den Wunderjungen für so viele Systeme und in so vielen Varianten, daß er vermutlich selbst längst den Überblick verloren hat...

Wonder Boy

Bei seiner ersten Hüpforie tritt der Held (noch) als smarter Steinzeit-Teenager auf, der sich mit seinen drei Leben und zwei Continues auf die Suche nach der entführten Freundin begibt. Dazu läuft er durch zehn von rechts nach links scrollende Pixelwelten, weicht grimmigen Monstern aus oder plättet sie durch einen gezielten Wurf mit seiner Steinaxt. Gelegentlich kann er unterwegs auch Level-Warps und Boni



wie zusätzliche Energie oder ein Skateboard ergattern. Wie schon angedeutet: geradliniges Gameplay, geradliniger Spielspaß.

Wonder Boy in Monster Land

Nach Jahren des Friedens taucht im Wunderland ein Drache auf, der ohne lange zu fragen die Bewohner des ganzen Landstrichs auf seine Speisekarte setzt. Wonder Boy zieht mit Rüstung, Schwert und Zaubersprüchen gegen den Lind-



Wonder Boy in Monster Land

The Dragon's Trap

Der dritte Teil schließt thematisch und spielerisch an den zweiten an: Wonder Boy wurde diesmal seinerseits in einen Drachen verwandelt und muß nun das heilende „Salamanderkreuz“ finden. Durch die Sucherei lernt er wieder viele neue Landschaften kennen, die in alle Richtungen scrollen und eine enorm hohe Monster- und Shop-Dichte aufweisen. Nicht nur, weil der Held hier



diverse weitere Verwandlungen (Vogel, Fisch, Maus) durchmacht und noch mehr knobeln muß als beim Vorgän-



The Dragon's Trap

ger, zählt diese Folge zu den besten Teilen der Saga!

Die Steuerung ist bei allen drei Spielen völlig unkompliziert, auch guter Sound und eine relativ schicke, aber doch arg kindliche Grafik gehören jeweils zum Lieferumfang. Reine Action-Fans sollten also nur beim ersten Teil zugreifen, die beiden übrigen richten sich eher an den Freundeskreis der Actionadventures. Wem das alles immer noch nicht genügt: Demnächst erscheint Nummer vier, „Wonder Boy in Monster World“. Na denn, gut hüpf! (rf)

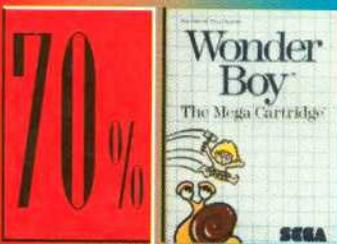
AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Hier ist Wunder-Bubi nur mit „Monster World“ und „Monster Lair“ vertreten, die aber fast noch besser gefallen als die drei Master-Games.
GAME GEAR: Bloß die Folgen eins und drei wurden umgesetzt, allerdings sehr ordentlich.

PC-ENGINE: Das Angebot beschränkt sich auf „Wonder Boy“ und „Monster Lair“ (CD ROM). Rein optisch handelt es sich dabei wohl um die schönsten Versionen.

NES: Für Nintendos 8-Bitter ist nur der (gut gemachte) erste Teil erhältlich.

WONDERBOY (SEGA)

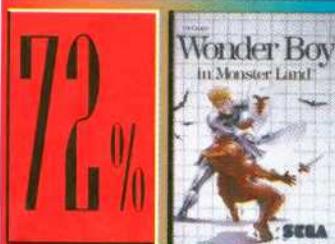


JUMP & RUN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	71%
ANIMATION	70%
MUSIK	65%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%

PREIS 59,- DM

WONDERBOY IN MONSTERLAND (SEGA)



JUMP & KNOBEL
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	69%
ANIMATION	65%
MUSIK	68%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	75%

PREIS 89,- DM

THE DRAGON'S TRAP (SEGA)



JUMP & KNOBEL
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	65%
MUSIK	67%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

PREIS 89,- DM



Auf Teufel komm raus!

Wehe, wenn er losgelassen. Bringt alles
Eßbare in sichere Entfernung, wenn Ihr
den Tasmanischen Teufel auf Euren Bild-
schirm ruft. Man kann schließlich nie
wissen. Das verfressenste Biest seit
Erfindung des Krümelmonsters
ist nämlich immer hungrig, im-
mer rastlos und immer zu
einem Kämpfchen auf-
gelegt. Helft ihm in
seinen gefährli-
chen Jagdgrün-
den und versucht so,
sein Freund zu werden. Vielleicht
verschont er dann Euren Kühlschrank.
Schlagt gleich morgen im Fachhandel zu.
Bevor er es tut. Mampf.



TAZ-MANIA, characters, names and related indica are trademarks of Warner Bros. Inc © 1992

In Kürze

Neu

In Kürze



SEGA
Master System II



SEGA
Mega Drive



SEGA
Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.

POPULOUS

Zwar hat dieses Götter-Strategical mittlerweile schon einige Jährchen am Buckel, aber nicht umsonst wurde es für so ziemlich alles umgesetzt, was überhaupt Bytes zählen kann — das Spielprinzip ist einfach zeitlos göttlich!

Dabei ist die Sache an sich recht simpel: Als guter Gott muß man versuchen, den bösen Computer-Gott fertigzumachen. Die eigentliche Arbeit leisten freilich (wie immer...) die Untertanen, sie sollen strategisch so geschickt dirigiert werden, daß die Sippe des Gegners den Kürzeren zieht. Damit der Verdrängungswettbewerb klappt, ist eine möglichst große Anhängerschar vonnöten — Wohnraum muß also her. Durch rhythmisches Massieren des Joypads bearbeitet man deshalb die isometrische 3D-Landschaft, bis glatter Baugrund entsteht; solcherart eingeebnete Plätzchen werden nämlich von den Einheimischen nach und nach mit Einmann-Zelten, geschmackvollen Villen oder gar Mehrfamilien-Burgen bepflanzt.

Mehr Volk bedeutet gleichzeitig mehr

götterstärkendes Mana; wer über ausreichend Saft und Kraft verfügt, darf den gegnerischen Populanern dann z.B. mit Erdbeben, Vulkanausbrüchen oder Flutwellen ein jähes Ende bereiten (die aktuellen Möglichkeiten sind jederzeit am Mana-Balken abzulesen). Aber auch an die Erschaffung eines selbständig brandschatzenden Ritters wäre zu denken, ansonsten wird halt Mann gegen Mann gekämpft. Sobald schließlich alle Andersgläubigen die Waffen gestreckt haben, bekommt man ein Paßwort für die nächste der insgesamt etwa 5000 Welten.

Die technischen Einsparungen gegenüber 16Bit-Versionen fallen erst auf den zweiten Blick auf: Am Master System unterscheiden sich die Bewohner nur durch ihre Haarfarbe, außerdem fehlen einige Menüs, und der Sound ist ziemlich magersüchtig. Aber was macht das schon, wenn immerhin sechs verschiedene Landschaftsgrafiken vorhanden sind, die Steuerung stimmt und man unter Garantie tagelang nicht mehr von diesem Klassiker loszueisen ist? (rf)



HELL DONE MORTAL
YOU CONQUERED GENESIS
NOW BATTLE AT SOOQUEMET

Die Götter müssen im Baurat sitzen...



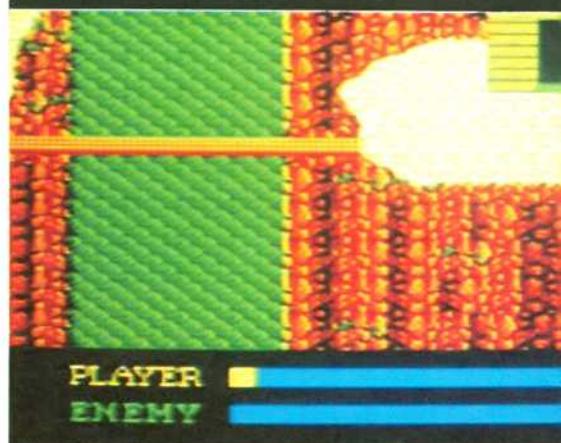
Y'S - THE VANISHED OOMENS

Cartridge rein, und ab geht die Post — Konsolengames sind in aller Regel Actiongames. Aber es gibt auch Ausnahmen, denn Ypsi ist ein Rollenspiel reinsten Wassers!

Knapp vier Jahre hat dieses Fantasy-Drama mittlerweile am Buckel, entsprechend altbacken ist die Hintergrundstory: Das liebliche Eiland Esteria wird neuerdings von gar nicht lieblichen Kreaturen heimgesucht, in der Wildnis treibt sich allerlei Gesindel herum, und die legendären „Göttinnen von Y's“ sind auch noch verschwunden. Gottlob haben sie vor dem Abgang ihre Weisheiten in sechs magischen Büchern verewigt, von denen sich wiederum der Finsterling Dark Dekt eins gekrallt hat. Ein komplettes Chaos also, das nur noch der Schwertschwinger Aron entwirren kann. Im Städtchen Minea geht's los, eine Minimal-Ausrüstung ist schnell besorgt, und dann nix wie ab in die Pampa zur Erledigung diverser (nicht allzu schwerer) Kleinquests. Die hochwichtigen Bücher sollten natürlich nicht vergessen werden, und letzten Endes steht Euch und Aron noch der finale „Tower of the Doomed“ bevor...

Akustisch unterhält das Game mit gelegentlichen FX und netter, doch bald langweiliger Düdelei, während die Augen mit Zwischengrafiken und Locations aus der Vogelperspektive verwöhnt werden. Dabei scrollt die hü-

Auf der Suche nach den heiligen Büchern



POPULOUS (TECMAGIK)

84%



GÖTTER-STRATEGIE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	79%
ANIMATION	75%
MUSIK	41%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	88%

PREIS 99,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NES: Optisch und spielerisch gelungene Version mit zehn verschiedenen Landschafts-Typen.

PC ENGINE: Ebenfalls großartig, schon wegen der reichhaltigen Menü-Auswahl.



sche Optik sauber mit, und auch Gegner, friedliche Bürger sowie Aron selbst wuseln butterweich über den Screen. Zum Kämpfen rennt man, Schwert voran, kompromißlos in den Feind hinein, sollte sich der jedoch als allzu harsch erweisen, kann man ihn mit etwas Geschick durchaus umgehen und links liegen lassen. Auch sonst ist die Steuerung sehr simpel gehalten; mit zwei Buttons und dem Richtungskreuz hat man Aron sofort im Griff.

Alles in allem ist Y's ein netter Happen für den kleinen Rolli-Hunger zwischendurch, wem der Appetit nach mehr Komplexität steht, der sollte sich aber besser an „Fantasy Star“ sattfuttern. (jn)

Y'S - THE VARNISHED OMENS

(SEGA)

75%



ROLLENSPIEL

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	71%
ANIMATION	79%
MUSIK	60%
SOUND-FX	23%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	74%

PREIS 89,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Hier gibt's nur das actionbetonte Sequel „Wanderers of Y's“, welches weit weniger überzeugen kann.

SUPER NES: Hier auch...

PC ENGINE: ...und hier schon wieder!

PHANTASY STAR

Hier naht die nächste Ausnahme von der Action-Regel, und was für eine: Die Geschichte der drei Welten des Algol-Systems im Andromedanebel wird unter Sega-Rollenspielern längst als lebende Legende behandelt!

Nun befindet sich die Sonne Algol in der schnöden Wirklichkeit zwar keineswegs in Andromeda, aber was soll's? Auch, daß die Algoler 200 Jahre nach Entdeckung der Raumfahrt noch immer einen König durchfüttern und mit Schwertern herumhantieren, mag den Realos unter Euch spanisch vorkommen, andererseits heißt das Spiel schließlich nicht umsonst *Phantasy Star*...

Besagter König war einst ein recht netter Kerl, heute ist er ein übellauniger Opa, der Land und Leute terrorisiert. Ein jüngerer Monarch muß also her, am besten einer, der den alten Zausel auch absetzen kann. Im Sinne der Gleichberechtigung bemüht sich hier ein kleines Mädchen namens Ali um

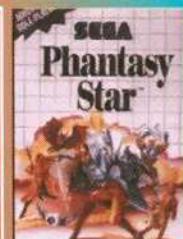
den Job, mit Hilfe von drei noch aufzutreibenden Kumpanen will sie den grimmigen Herrscher in die Schranken weisen. Dazu tigert man durch in der Draufsicht gezeigte Städte und viel Wildnis, schleicht durch düstere Kerker und legt sich mit allerlei Monstern an. Diese Fights sowie vor allem die Dungeon-Schleichereien werden in einem für's Master System geradezu phantastischen und schön animierten 3D gezeigt.

Freilich fehlt auch der Hokuspokus nicht, ist jedoch erst im späteren Verlauf einsetzbar. Überhaupt entpuppt sich das Programm als ausgewachsenes Rollenspiel mit exzellenter Spielbarkeit, woran die durchdachte Joypad-Steuerung gewiß nicht ganz schuldlos ist: Ein derart komplexes Epos erfolgreich auf das Richtungskreuz und zwei Buttons zu komprimieren, kann schon als reife Leistung betrachtet werden! Etwas überreif zeigt sich dagegen der fade Sound, was hier so aus dem Speaker säuselt, ist kaum noch zeitgemäß. Für den Rest vom Fest gilt wie gesagt das genaue Gegenteil — dieses Modul ist auch gut 48 Monate nach seiner Premiere noch jede einzelne Mark wert, die es kostet! (jn)

PHANTASY STAR

(SEGA)

84%



ROLLENSPIEL

FÜR GEÜBTE

GRAFIK	80%
ANIMATION	87%
MUSIK	55%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

PREIS 89,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Nein, Alis lebt hier nicht mehr — dafür aber „Phantasy Star 2“ und „Phantasy Star 3“ mit neuen Helden und Abenteuern.



Mädel, mach die Monster platt!



DRAGON'S FURY



Ein absolut schauerliches Schreckenskabinett erwartet Dich bei diesem ultimativen Video-Flipper. Unglaubliche Bilder und Grafiken, fantastische Action auf den Spielfeldern. Sechs Bonusrunden und die Chance, eine Milliarde Punkte zu erreichen – FALL DU GUT GENUG DIST!

"Da kann ich nur WOW sagen! Ich habe noch kein Spiel so häufig gespielt wie DRAGONS FURY. Es ist absolut unglaublich!" 93%

"Eine bemerkenswerte 'Gothic'-Flippersimulation die in jeder Hinsicht ein Erfolg ist. Ein Muß für jeden Megadrivebesitzer." 92%

"Das beste Spiel seiner Art für den Megadrive. Wundervolle Grafiken, Superklang und ein echtes Spielvergnügen." 89%

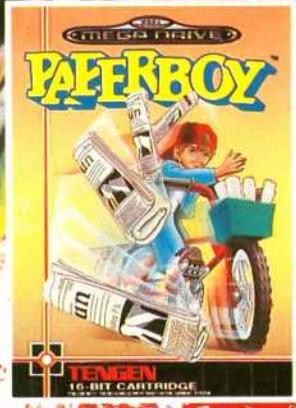
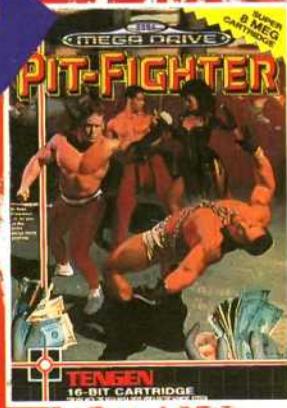
IN FAIRY-TAT





THE BEST
3D
PINBALL
GAME IN
THE WORLD

INGLY
MEGAFURY



'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are Trademarks of SEGA Enterprises Ltd. "DRAGONS FURY"™ & © 1992 Tengen Inc.
PITFIGHTER™ Atari Games; Licensed to Tengen Inc. © Atari Games: © 1991 Tengen Inc. All rights reserved.
PACMANIA:™ and © 1987 Namco Ltd. manufactured and sold under license by Namco America Inc. PAC-MAN® and © 1980, 1984 Namco Ltd.
© 1991 Tengen, Inc. PAPERBOY:™ Atari Games; Licensed to Tengen Inc © 1988, 1989 Atari Games: © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved

DOMARK

SEGA™

TENGEN
VIDEO GAMES

(40) 229380



FORGOTTEN WORLDS

Ein Glück, daß es so viele böse Aliens gibt — sonst wären wohl Tausende von Programmierern, Helden und Extrawaffenhändlern auf einen Schlag arbeitslos! Keine Sorge, hier braucht keiner um seinen Job zu bangen...

...denn hier starten die Biester gerade wieder zu ihrer Lieblingsbeschäftigung, einem kleinen Eroberungszug Richtung Erde. Das taten sie übrigens bereits vor einigen Jahren in der Spielhalle, damals geriet der Überfall jedoch zum Flop. Am mit Shoot Em Ups nicht gerade verwöhnten Master System kommt das Game dagegen ziemlich gut, auch wenn nur fünf der ursprünglich neun Level vorhanden sind.

Die verkürzte Reiseroute führt durch zerstörte Städte, Hafenanlagen, Pyramiden und das Meer bis zum Kommandoturm der Außerirdischen — daß überall Feinde herumlungern und gelegentlich mal ein Schlußmonster vorbeischaudert, versteht sich wohl von selbst. Der Held ist ein dank Antigrav-Hosen flugtauglicher Elitesoldat, der von einer ebenfalls fliegenden Kanone be-

gleitet wird. Ungewöhnlich dabei ist die Steuerung, denn das Mensch-Maschine-Team läßt sich um 360° drehen, und da hierfür beide Knöpfe des Pads benötigt werden, ballert das Duo einfach ständig und ununterbrochen. Vielleicht werden deshalb die Extras ausnahmsweise mal nicht aufgesammelt, sondern müssen in den gutsortierten Shops gekauft werden? Insgesamt 23 Muntermacher stehen dort in den Regalen, darunter allein zehn verschiedene (aufrüstbare) Waffensysteme, die teilweise auch die reguläre Flug-Kanone ersetzen können.

Die abwechslungsreiche Grafik scrollt horizontal wie vertikal völlig ruckelfrei, und auch die zahlreichen Gegner sind nett anzusehen. Leider beschränken sich die Screenanzeigen auf einen einsamen Energiebalken, den Punkte- und Geldkontostand erfährt man erst am Levelende. Musik und FX hätten auch getrost ein wenig spektakulärer ausfallen dürfen, genau wie das Spielprinzip nicht mehr so ganz taufrisch ist. Aber auf dem Master System muß man halt für jede ordentliche Ballerei dankbar sein... (rf)

FORGOTTEN WORLDS
(SEGA)

70%



BALLER-ACTION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	76%
ANIMATION	64%
MUSIK	55%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	72%
PREIS	99,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

PC ENGINE: Die CD ROM-Version gleicht dem Automaten bis auf den fehlenden Zwei-Spieler-Modus auf's Bit.



WIMBLEDON

Alljährlich pilgern die Tennis-Gläubigen ins englische Filzkugel-Mekka, nur Besitzer eines Master Systems sparen sich die Reisekosten. Warum? Na, weil sie den Center Court sozusagen im Wohnzimmer haben...

...sofern dort der Fernseher steht, und gerade Segas famose Tennissimulation im Modulschacht steckt. Eine original Boris Becker-Tennissocke wird nicht mitgeliefert, und die Liste mit den besten Schimpfwörtern McEnroes fehlt ebenso; dafür gibt's Spieloptionen satt und ein Gameplay mit ATP-verdächtigen Qualitäten:

Neulinge sollten sich zunächst im Schaukampf versuchen, wo sie die Wahl zwischen drei Platztypen (Rasen, Kunststoff, Asche), ein oder drei Sätzen pro Match und 16 unterschiedlich starken Spielern haben, die allesamt mit einem Mini-Portrait vorgestellt werden. Man kann sowohl zum Einzel als auch zum Doppel antreten, wobei alle nur denkbaren Mensch-Maschine-Kombinationen möglich sind. Im Turniermodus wird über vier Runden nach dem K.O.-System gespielt, dabei darf man vor Spielbeginn 15 Punkte auf die drei Ei-



Schlag mich doch!

Drehen wir noch 'ne Runde?

genschaften (Spurtstärke, Kraft und Geschick) seines Cracks verteilen. Nach einem erfolgreichen Match gibt's zusätzliche Punkte sowie ein Paßwort für den späteren Neueinstieg.

Wimbledon gehört zu den besonders flotten Vertretern seiner Art. Ball und Spieler flitzen ungewohnt schnell über den Platz — nur viel Übung macht hier den Meister. Dafür wird jeder Ballwechsel vom Publikum mit Applaus bedacht, außerdem erscheinen vor, während und nach der Begegnung nette Zwischengrafiken. Schließlich laufen die ansprechend animierten Spieler nicht nur einfach herum, nein, sie stürzen sich oft richtig auf den Ball und äußern ihren Unmut über einen vermasselten Schlag durch Tränenausbrüche, Werfen des Schlägers oder das Bearbeiten des Platzes mit den Fäusten. Negativ ist uns eigentlich nur die düdelige Hintergrundmusik aufgefallen, die die ohnehin leisen Sound-FX überdeckt. Master-Sportler dürfen also schon mal die Schweißbänder auspacken, denn dieses Masters hat's in sich! (pb)

WIMBLEDON
(SEGA)



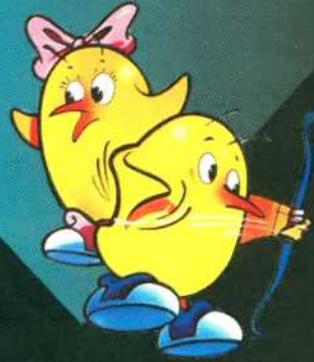
TENNIS-SIMULATION
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	43%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%

PREIS 89,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

GAME GEAR: Die Umsetzung für Segas Kleinstes hat unseren Redaktionsschluß leider um wenige Minuten verpaßt...



NEW ZEALAND STORY

In Neuseeland hat der böse Wally Walroß alle Kiwis entführt und hält sie nun in Käfigen gefangen! Da es sich dabei nicht um Südfrüchte, sondern um exotische Vögelein handelt, scheint eine Rettungsaktion angebracht...

Eifrigen Spielhallenbesuchern dürfte die Story bekannt vorkommen, denn schon am ursprünglichen Taito-Automaten konnte man kaum vorbeigehen, ohne sein Klimpergeld loszuwerden. Held des Spiels war und ist der kleine Tiki, der unter Zeitdruck 21 plattformhaltige Level durchqueren muß, um seine Artgenossen aus Wallys Klauen zu befreien. Soweit also nichts Neues, aber wer hätte gedacht, daß Tecmagic am Master System eine Umsetzung gelingen könnte, die den bereits klassischen Computerversionen in punkto Originaltreue kein bißchen nachsteht?!

Unser heldenhafter Piepmatz kann laufen und springen, tauchen und schwimmen, fliegen kann er jedoch komischerweise nicht — um trotzdem durch die Lüfte zu schweben, muß er sich das Gerät eines flugfähigen Gegners unter den Nagel reißen. Nun, kein Problem, schließlich darf Tiki seine

Feinde jederzeit mit Pfeil und Bogen, Lasern oder Bomben beharken, je nachdem, welche Waffe er gerade bei sich hat. Dabei könnte einem das Ballern fast leid tun, denn Schnecken, Teddybären, Känguruhs oder Endgegner sehen einfach zu putzig aus! Aber was tut man nicht alles, um an die Extra- und Bonusgegenstände heranzukommen, die so ein toter Widerborst hinterläßt...

New Zealand Story besticht nicht bloß durch abwechslungsreichen Spielablauf und intelligenten Plattformaufbau, auch technisch wird Segas Konsolen-Oldie bis aufs Letzte ausgereizt: Das multidirektionale Scrolling klappt astrein, die Grafik ist vom Original-Automaten kaum zu unterscheiden, und selbst die Sprites flackern höchst selten. Dazu kommt die gelungene Musikuntermalung nebst passenden Soundeffekten, sowie eine präzise Steuerung — zusammen ergibt das die wohl beste Arcade-Konvertierung, die man seinem Master System antun kann! (rl)

THE NEW ZEALAND STORY
(TECMAGIC/SEGA)



JUMP & SHOOT
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	86%
ANIMATION	81%
MUSIK	72%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	79%

PREIS 100,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Nur ein bis zwei Pixel schöner und genauso gut spielbar.
NES: Im Vergleich zur MS-Version etwas weniger bunt und lustig.



Vorsicht, das Kampfküken ist unterwegs!

Donald Duck und Micky Maus zählen nicht nur in Entenhausen zur Prominenz — die beiden liebenswerten Comic-Heroen kennt wortwörtlich jedes Kind. Kein Wunder, wenn ihre Auftritte auf den beiden Sega-Konsolen zum Feinsten gehören, was an modularer Soft erhältlich ist!

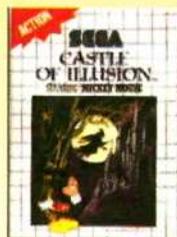
Vor rund zwei Jahren hat sich Sega die Rechte an den beliebten Disney-Charakteren gesichert — eine Lizenz, die fleißig genutzt wird: Vier Games sind bislang erschienen, ein weiteres mit dem Arbeitstitel „Micky & Donald“ war bei Redaktionsschluß gerade in Vorbereitung. Von den bereits erhältlichen Titeln hat lediglich „Fantasia“, das zweite Mäuseabenteuer, den Qualitäts-Sprung in unsere Auswahl der Top-Cartridges nicht geschafft. Dafür sind die drei übrigen Plattform-Streiche umso hübscher...

Castle of Illusion

Die böse Hexe Mizrabel hat Minni Maus entführt und fordert sieben Edelsteine als Lösegeld, die im Schloß der Illusionen versteckt liegen. Das Jump & Run Abenteuer umfaßt sieben trickreich gestaltete Level, kann aber zunächst im Practice-Modus anhand von drei gekürzten Abschnitten trainiert werden. Eine sinnreiche Einrichtung, denn die Gegnerschar ist groß! Gleich zu Beginn tauchen lästige Pilze und Riesenäpfel auf, später muß Micky auf Tauchstation gehen und sich im Spielzeugland mit Zinnsoldaten und ra-



Während Castle of Illusion am Mega Drive quasi ein reiner Geschicklichkeitstest ist, kann das Master System darüberhinaus mit allerlei Puzzle-Einlagen aufwarten. Dementsprechend unterscheidet sich der Levelaufbau der beiden Versionen stark voneinander, eines haben sie jedoch gemeinsam: Das Gameplay macht hüben wie drüben süchtig! Stets ist Abwechslung Trumpf, unfaire Stellen gibt's praktisch nicht. Das Scrolling in alle Richtungen klappt ausge-



Disney World

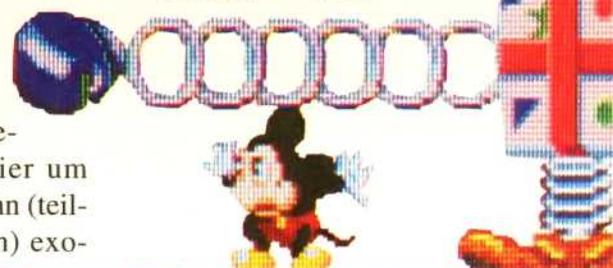


zeichnet, die Soundbegleitung (Musik & FX) tönt ordentlich, und die herzige Grafik ist allerliebste animiert. Höchstens das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus könnte man bemängeln, aber angesichts so ausgefeilter Plattform-Welten wäre das schon arg kleinlich.

Quackshot

Auch Donald Duck wandelt auf Solopfad durch seine zwei Spiele, wobei dieses nur fürs Mega Drive erhältlich ist. Zwecks Schatzsuche reist der cholerische Enterich hier um die Welt, um an zehn (teilweise anwählbaren) exo-

tischen Schauplätzen die Plattformen zu entern. Ob in Transsylvanien oder Ägypten, überall lauern Bösewichte — allen voran Kater Karlo mit seiner Kanone. Auch Schildkröten, Kaktusmännchen und diverse Obergegner warten darauf, per Saugnapf für kurze Zeit kampfunfähig geschossen zu werden. Unterwegs findet Donald weitere Waffen und nützliche Gegenstände, aber Vorsicht: Werden zu viele Paprikaschoten aufgeklaut, kriegt der Ärmste eine



Micky vs. Oberclown (Mega Drive)



Castle of Illusion (Master System)



Lucky Dime Caper: Donald auf Talerjagd

„Quack-Attacke“ und rast für kurze Zeit nahezu unkontrollierbar durch die Landschaft.

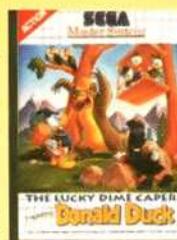
Das sieht alles sehr witzig aus; schade nur, daß unfaire Stellen den Schwierigkeitsgrad in die Höhe treiben und die Motivation mangels wirklich neuer Ideen nicht ewig vorhält. Die Optik ist aber fraglos eine Wucht: Das vor-

wiegend horizontale Scrolling ist mindestens so gelungen wie die Hintergrundgrafik, dazu kommen hinreißend animierte Sprites. Sämtliche Gegner sehen absolut irre aus, Donald selbst schlägt jedoch alles — sein Watschelang, das ängstliche Ducken und die lustige Mimik machen Quackshot zum Muß für jeden wahren Donaldisten!

Und wer's noch nicht ist, könnte es dank der tollen Musikbegleitung bald werden...

Lucky Dime Caper

Fast noch besser gefällt Donalds zweiter Plattformstreich, der wiederum dem Master System vorbehalten bleibt (abgesehen davon, daß er, genau wie Castle of Illusion, in einer nahezu identischen Version fürs Game Gear zu haben ist). Sicher, Grafik und Sound können aus technischen Gründen nicht ganz



mit dem 16Bit-Quackshot konkurrieren, dafür ist das Gameplay hier besser ausgefeilt. Zunächst hüpfte man zwar wie gewohnt umher, aber Zeitlimit, schnelle Speed-Passagen und Unterwasserabschnitte bringen Abwechslung ins Spiel. Die witzigen Gegner bekriegt man mit Hilfe von Frisbees bzw. eines Vorschlaghammers, wird Donald dabei von einem Feind gestreift, verliert er seine Waffen und muß wie Micky auf einen Kopfsprung zurückgreifen — solange jedenfalls, bis ein Miesling wieder Power-Ups oder Extras hinterläßt. Sollte es zu einer weiteren Kollision kommen, heißt's marsch zurück an den Levelanfang.

Der Schwierigkeitsgrad ist recht gesalzen, aber mit etwas Übung sind die sechs umfangreichen Abschnitte (drei davon anwählbar) schon zu schaffen. Neben dem Spielspaß stimmt hier auch die Technik, denn das fürs Master System typische Flackern der Sprites bleibt fast völlig aus, das horizontale Scrolling ist gut, die Bilder sind bunt und die Soundkulisse hört sich verhältnismäßig erträglich an — lang lebe Donald! (rl)

	CASTLE OF ILLUSION (MEGA DRIVE)	CASTLE OF ILLUSION (MASTER SYSTEM)	QUACKSHOT (MEGA DRIVE)	LUCKY DIME CAPER (MASTER SYSTEM)
HERSTELLER	SEGA	SEGA	SEGA	SEGA
GENRE	PLATTFORM-ACTION	PLATTFORM-ACTION	PLATTFORM-ACTION	PLATTFORM-ACTION
SCHWIERIGKEITSGRAD	EINSTELLBAR	EINSTELLBAR	FÜR KÖNNER	FÜR GEÜBTE
GRAFIK	81%	78%	83%	75%
ANIMATION	85%	82%	91%	76%
MUSIK	78%	69%	84%	65%
SOUND-FX	77%	65%	79%	66%
HANDHABUNG	83%	79%	75%	76%
DAUERSPASS	82%	85%	69%	83%
GESAMTNOTE	81%	83%	74%	81%
PREIS	ca. 110,- DM	ca. 80,- DM	ca. 110,- DM	ca. 80,- DM



Gameplay astrein in Szene gesetzt: Die abwechslungsreichen Szenarien scrollen mit einem Affenzahn in jede beliebige Richtung, die vielen Sprites sind witzig animiert, und die Soundkulisse gefällt durch flotte Musik und knackige FX. Keine Überraschung also, daß Sonic es Mario nachtut



Was Mario für Nintendo ist, das ist der Turbo-Igel für Sega: Maskottchen, Zugpferd und Serienheld in einer Person; hauptberuflich natürlich Retter einer bonbonbunten Fantasy-Welt.



tin-Tunnel oder Loopings im megaschnellen Turbogang durchrast werden, was ein flinkes Reaktionsvermögen erfordert. Bis zum Schlußbild hat man sechs solcher Level gesehen, alleamt vollgepackt mit netten Features und originellen (End-) Gegnern.

und in Serie geht; während Ihr diese Zeilen lest, dürfte die Fortsetzung bereits in den Verkaufsregalen weilen. Zu schade, daß der schnelle Zweitigel nicht schnell genug für unseren Redaktionsschluß war... (rl)

Kinderfreundlich wie Sonic nunmal ist, verzichtet er vollkommen auf den Einsatz von Waffen, die Feinde werden durch permanentes Purzelbaumschlagen flächgelegt. Den Bedarf an Extras decken indessen Computerterminals, wo sich der Knudel-Igel Schutzschilde, Turbotiefel und Goldringe im Zehnerpack unter die Pfote reißt — solange er im Besitz zumindest eines solchen Ringes ist, können ihm Gegnerkarambolagen nämlich wenig anhaben. Meist hat er jedoch mehrere und verliert daher bei einem Treffer auch immer einen Großteil der Klunker, doch findet man am Wegesrand und in Bonusräumen reichlich Nachschub. Dazu kommt eine rasante

Da ein Weltenretter ohne Gegenspieler bekanntlich nicht einmal die Hälfte wert ist, gibt's hier einen gewissen Dr. Ivo Robotnik. Das ist ein ganz schlimmer Finger, der damit droht, alle friedlichen Tiere in angriffslustige Roboter zu verwandeln — freilich hat er die Rechnung ohne Sega-Superstar Sonic gemacht, der mit seinen Laufschuhen schneller rennt als Carl Lewis und höher springt als jeder Endgegner. Mag der stachelige Power-Igel es dabei in Sachen Ideenvielfalt auch nicht ganz mit dem Klempner von der Konkurrenz aufnehmen können, was sich in diesem Modul an Einfällen und hübscher Comic-Grafik verbirgt, schlägt das Gros der Plattformhüpfer um Längen!

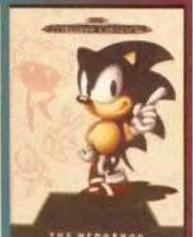
Gleich zu Beginn geht es durch eine beeindruckende Wald-und-Wiesen-Landschaft voller Blumen, Palmen und Gefahren. Ballernde Robo-Hornissen, scharfkantige Metallo-Krebse und rasende Blechkäfer bevölkern das umfangreiche Spielareal, welches in drei Abschnitte unterteilt wurde. Herabbrechende Felsvorsprünge, rotierende Plattformen und Sprungfedern fordern das ganze Geschick des Spielers, während einzelne Streckenabschnitte wie Serpen-

Bonusrunde, wo Sonic in einem rotierenden Labyrinth Extraleben und Continues aufklauben darf.

Technisch wurde das unterhaltsame

SONIC THE HEDGEHOG
(SEGA)

87
83%



JUMP & RUN
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	84%
ANIMATION	84%
MUSIK	79%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%

PREIS ca. 120,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Unglaublich aber wahr, spielerisch steht der 8Bit-Igel seinem großen Bruder nicht nach!

GAME GEAR: Fast identisch zur MS-Variante und damit absolut empfehlenswert.



SONIC THE HEDGEHOG 2

Einer kommt selten allein.

Are you ready? Habt Ihr Sonic, the Hedgehog, schon geschafft? Oder er Euch? Wie dem auch sei: Jetzt ist sie da, die Rückkehr des irren Igels. Aber das Glück kommt selten allein. Sonic hat jetzt einen Freund. Ratet mal, wer zum Spielen kommt. Für doppelte Action ist gesorgt. Mehr verraten wir erst beim nächsten Mal. Und inzwischen? Üben, üben, üben!



SEGA

Der Bessere gewinnt.

Thunderforce II

Warum nicht vier, wo ist Teil eins abgeblieben? Das weiß keiner so genau, vermutlich gab es Probleme mit dem Copyright — jedenfalls begann die Serie 1989 ganz offiziell mit dem zweiten Teil. Das technisch eher mäßige Ballerspektakel besteht aus neun Levels mit Parallax-Scrolling, von denen einige das Geschehen aus der Seitenansicht zeigen, während andere die Vogelperspektive bemühen. Knackige Gegner, fünf Extrawaffen-Sorten und drei Schwierigkeitsgrade sorgen für spielerische Abwechslung, Grafik und Sound sind dagegen relativ mager. Also solide Ballerkost, aber (noch) nichts Weltbewegendes.

Thunderforce III

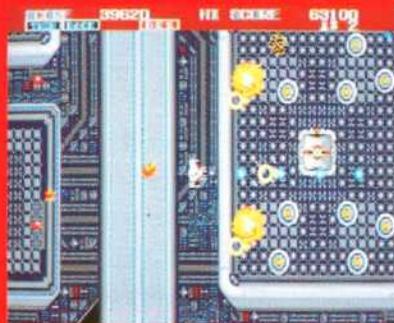
1990 fiel dann die Vogelperspektive unter den Tisch, übrig blieben acht brandneue, in der klassischen Seitenansicht präsentierte Grafik- und Sound-Orgien. Das Unscheinbarste daran ist der Raumgleiter des Spielers, der sich aber mit Hilfe des ausgefuchsten Extrawaffensystems zu einer hocheffektiven Vernichtungsmaschine tunen läßt. Um ihn herum geben sich abwechslungsreiche Gegnerformationen, toll

gezeichnete Hintergründe, betörende Rhythmen und explosive FX ein Stelldichein. Die Action ist so rasant, daß man stellenweise seine liebe Mühe hat, den Gleiter unbeschädigt durch die Engstellen, Flammenmeere und rutschenden Geröllmassen zu bugsieren. Auch wenn es dabei immer fair zugeht, freut man sich doch über die herumschwirrenden Extraleben

Extrawaffensystem wurde geringfügig überarbeitet, und die Gegner hat endgültig die Tollwut gepackt: Oft tauchen gleich 20 auf einmal auf und stürzen sich in Kamikaze-Manier auf das Helden-Schiff; die Zwischen- und Endmonster treiben es natürlich noch bunter. Das gesamte Leveldesign ist etwas ausgefeilter, in der Wüste toben z.B. sichtbehindernde

DIE THUNDERFORCE-SERIE

Fast jedes horizontal scrollende Ballerspiel hat mit dem Vorurteil zu kämpfen, letztlich doch nur ein Klon von „R-Type“ zu sein — doch es gibt auch Ausnahmen! Hier kommen gleich drei...



Thunderforce II



Thunderforce III

und die sechs Continues — spätestens, wenn der erste Obermotz den halben Screen ausfüllt...

Thunderforce IV

Gutes läßt sich schwer verbessern, daher bietet der 1992 erschienene Nachfolger auch keine revolutionären Neuerungen. Seine neun Level erstrecken sich in der Vertikalen nun auf zwei bis drei Screens, das

Sandstürme, und bei der feucht-fröhlichen Meereschlacht scrollen Wolken, Berge, Felsklippen und Wasser in jeweils anderem Tempo dahin. Um den trotz der erstklassigen Steuerung enorm hohen Schwierigkeitsgrad etwas abzumildern, hat man diesem eine vierte Stufe spendiert, dazu kommen wieder sechs Continues.

Fazit: Wer ein richtig gutes Ballerspiel fürs Mega Drive sucht, kommt an Thunderforce IV kaum vorbei; bleibt noch Geld übrig, sollte man an den Vorgänger denken — der zweite Teil ist eher was für Historiker. (pb)

Thunderforce IV



AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NES: Nur der dritte Teil ist erhältlich — dank technischer Schnitzer (ruckel, zuckel...) ein Tiefpunkt der 16Bit-Historie!

THUNDERFORCE II (TECHNOSOFT)

66%



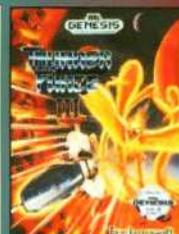
BALLER-ACTION VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	61%
ANIMATION	70%
MUSIK	63%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	67%

PREIS 119,- DM

THUNDERFORCE III (TECHNOSOFT)

85%



BALLER-ACTION VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	89%
ANIMATION	83%
MUSIK	88%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	83%

PREIS 109,- DM

THUNDERFORCE IV (TECHNOSOFT)

87%



BALLER-ACTION VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	91%
ANIMATION	86%
MUSIK	87%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

PREIS 119,- DM



THE REVENGE OF SHINOBI

Die Automatenvorlage zu dieser Fernost-Klopperei heißt „Shinobi“ und steht schon seit geraumer Zeit in den Spielhallen herum, die Heimadaption fürs Mega Drive ist gerade mal zwei Jahre alt — ob sie deshalb besser aussieht als das Original?

Tatsächlich hat Sega das Spiel nicht bloß auf die haus-eigene Power-Konsole rübergezogen, sondern sich die Mühe gemacht, Grafik, Musik und Spielablauf zeitgemäß aufzupeppen. Das Ergebnis ist Kampfsport-Action der Sonderklasse, hier ist wirklich nur die Vorgeschichte langweilig: Das internationale Verbrechersyndikat Neo-Zeed will demnächst die Welt beherrschen, was wiederum den Ninja-Meister Musashi auf den Plan ruft...

Acht Level mit jeweils drei Abschnitten muß der Weltenretter durchqueren, gestartet wird im wenig idyllischen „Bambusgarten des Bösen“, wo ihn schlagkräftige Samurais und Feind-Ninjas mit Schwertern und Wurfsternen attackieren. Im folgenden „Haus des Chaos“ sind die Gegner kaum freundlicher, und schließlich wartet noch ein riesiger Mega-Samurai auf seine Abreibung. Danach erreicht man Tokio, wo das Geschick des Spielers beim Überqueren von Wasserfällen und Balancieren auf Baumstämmen auf eine harte Probe gestellt wird. Anschließend stürmen wiederum verschiedenste

Gegner den Screen, so wie sie das auch im weiteren Verlauf auf der Autobahn, im Flugzeug, in New York etc. tun.

Dem asiatischen Ehrenkodex folgend verhält sich die Gegnerschaft stets fair, mit etwas Übung ist jeder Widersacher zu besiegen. Sollte Musashi dennoch mal zuviele Treffer eingesteckt haben, ist ein Bildschirmleben über dem Jordan, und der jeweilige Abschnitt muß von vorne absolviert werden. Um sich seiner Haut zu erwehren, beherrscht unser Kämpfer den Umgang mit allerlei Waffen, drei verschiedene Trittarten sowie einen eleganten Salto, zudem darf er sich an verstreut herumliegenden Extra-Kisten bedienen. Hier kann der Vorrat an Shurikens bzw. Lebensenergie ergänzt werden, manchmal sind auch Extraleben drin. Nicht zu vergessen die Magie, sie beschert dem Ninja in brenzligen Situationen mehr Sprungkraft, eine schützende Feuer-säule, ein funkeln-des Schutzschild

oder eine Smartbomb — allerdings nur einmal pro Level, es sei denn, man findet eine Truhe mit Zusatz-Zauber.

Die beeindruckende Grafik des Games wird von Bild zu Bild schöner, das multidirektionale Scrolling in zwei Ebenen hat bereits von Beginn an Weichspülerqualität. Zugegeben, die Sprites sind nicht immer grandios animiert, dafür aber groß und äußerst farbenprächtig gezeichnet. Nicht minder gelungen ist die Soundkulisse mit viel toller Musik und ganz netten Effekten, genau wie die treffsichere Steuerung, die im Optionsmenü sogar nach eigenem Gusto variiert werden kann. Fazit: The Revenge of Shinobi ist auch heute noch ein Muß für jeden Bildschirm-Ninja! (rl)



THE REVENGE OF SHINOBI (SEGA)

87
83%



ASIEN-ACTION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	89%
ANIMATION	76%
MUSIK	88%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%
PREIS	60,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: „Shinobi“ sieht hier wesentlich schlechter aus und spielt sich längst nicht so gut.
GAME GEAR: Am Handheld macht „GG-Shinobi“ eine gute Figur.
PC-ENGINE: Eine originalgetreue Konvertierung ohne nennenswerte Schwächen.

Sie sind klein,
zuckersüß und
stark
suizidgefährdet.
Sie treten stets
in Rudeln auf,
am Computer
sind sie schon
länger bekannt,
und derzeit
erobern sie
gerade das
Mega Drive.
Aber nicht mehr
lange, dann
grassiert auf
praktisch allen
Konsolen das
Lemming-Fieber!

No! More Lemmings" zum Kassenschlager, und momentan ist gerade „Lemmings II" in Vorbereitung. So erfolgreich waren die kleinen Wühler, daß um einen Beinahe-Klon namens „The Humans" bereits ein Rechtsstreit entbrannt ist — so erfolgreich, daß Sega seine Mega Drive nun wirklich nicht länger ohne Umsetzung darben lassen konnte...

Das Gameplay ist ebenso genial einfach, wie es einfach genial ist: Scharenweise purzeln die putzig animierten Viecher ins Bild und laufen dann einfach munter drauflos, egal ob Flammenmeer, schreckliche Abgründe, furchtbare Pressen oder sonstige Todesfallen auf sie warten. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, eine je nach Level und angewähltem Schwierigkeitsgrad unterschiedliche Anzahl

der drolligen Kerlchen innerhalb eines Zeitlimits sicher durch den Ausgang zum nächsten Abschnitt zu geleiten. Zu diesem Zweck kann man Einzelexemplare der Herde mit Fähigkeiten wie dem Buddeln von Löchern, dem Treppenbau, dem Blockieren der ganzen

Truppe oder der Sprengung von Hindernissen beauftragen, auf daß sie den Weg für ihre Kollegen ebnen — allerdings sind derlei Fertigkeiten nur streng limitiert zu haben!

Dafür bekommt man unendlich viele Versu-

che für die Lösung der einzelnen Level, sowie einen Code zum späteren Neueinstieg. Besonders Schlaunen sei übrigens gleich verraten, daß die Paßwörter anderer Versionen hier nicht funktionieren, schon weil die Mega-Lemmings statt der originalen 120 nun satte 180 Landschaften (6 Stufen à 30 Level) durchwandern müs-

gabe etwas beschnitten, dafür hat sich an der abwechslungsreichen Begleitmusik genauso wenig geändert wie an der hinreißend animierten Grafik oder dem ausgefuchsten Leveldesign. Aber selbst wenn die herzallerliebsten Selbstmörder am Modul nicht ganz die Klasse ihrer Disketten-Brüder erreichen, so sind sie doch immer noch

Wo laufen sie denn jetzt wieder hin?!



sen. Im Zwei-Spieler-Modus gibt's sogar 200 und einen Splitscreen; dort muß man versuchen, mehr Lemmings zum Ausgang zu lotsen als der Rivale. Praktischerweise läßt sich das Spiel jederzeit pausieren, so daß beim Herausknobeln der optimalen Strategie keine unerwünschte Hektik aufkommt.

Nicht ganz so praktisch ist leider die Handhabung via Joypad ausgefallen, am Computer war die souverän zu bedienende Maus/Icon-Steuerung doch wesentlich überzeugender — womit halt auch ein kleiner Teil der Genialität beim Teufel ist. Zudem wurde die Sprachaus-

locker für unzählige durchgezockte Nächte gut! (pb)

Lemmings

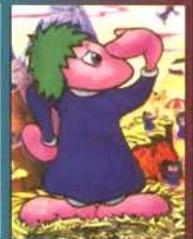


Lemmings, das ist weit mehr als nur ein Spiel, schon eher handelt es sich um ein Phänomen: Dank der frischen und fesselnden Spielidee heimste Psygnosis für das Computer-Original die Auszeichnung „Spiel des Jahres '91" ein, wenige Monate später wurde die Datadisk „Oh



LEMMINGS (SEGA)

84%



ACTION-STRATEGICAL
VARIABLE: 5 STUFEN

GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	80%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	92%

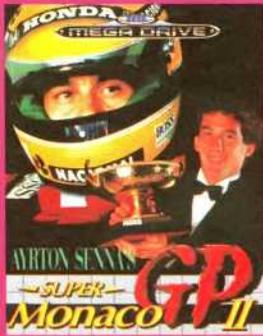
PREIS 119,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NES: Etwas schönere Grafik, dafür ist der Sound dünner.

AYRTON SENNA'S
 -SUPER-
 Monaco GP II

WWRROOOAAAARRR!



Wieviele PS stecken in Eurem Videospiel? Garantiert nicht annähernd soviel Power wie in Ayrton Sennas's Super Monaco GP II von SEGA. Mit den Tips vom Weltmeister habt Ihr eine kleine Chance bei der rasantesten und spannendsten Videoaction seit es die Formel I auf dem Bildschirm gibt. Atemberaubende Geschwindigkeiten, die Original-Grand-Prix-strecken plus drei Bonuspisten und erbarmungslose Konkurrenz erwarten Euch. Zum Duschen zwischendurch ist der Spielstand speicherbar. Also: Anschlappen, Gas geben und ohne Boxenstop zum Händler. Oder wollt Ihr nur Zweiter werden?



Neu	Neu	In Kürze
SEGA Master System II	SEGA Mega Drive	SEGA Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.

E.A. HOCKEY

Auf den Heimcomputern gilt „Wayne Gretzky“ als Maß aller Dinge im kühlen Kufen-Genre — für Mega-Driver lohnt sich das Warten auf eine Umsetzung allerdings kaum, denn sie haben ihren Eishockey-König längst gefunden!

EA Hockey setzt konsequent auf actionmäßiges Powerplay und verzichtet daher ebenso konsequent auf solche Formalitäten wie einen Spieler-Editor oder gar einen Manager-Teil. Vor dem Anpfiff dürfen sich aber alle Wahlberechtigten durch ein umfangreiches Optionsmenü arbeiten: Maximal zwei Spieler kämpfen um den Puck, entweder gegeneinander oder im selben Team. Im Angebot sind weiterhin ein Einzelmatch und zwei Playoff-Turniere samt Paßwort-Funktion (um Niederlagen den Zahn zu ziehen), eine variable Spieldauer von 5, 10 oder 20 Minuten „Beinahe-Echtzeit“ pro Drittel, 22 Mann-

schaften mit unterschiedlichen Eigenschaften, kleinliche, großzügige oder geistig total abwesende Schiedsrichter sowie ein möglicher Formations-Wechsel während des Games. Letzterer ist dann wichtig, wenn man in Überzahl ein Powerplay veranstalten oder in Unterzahl eine Bodycheck-Formation zur besseren Verteidigung einsetzen will.

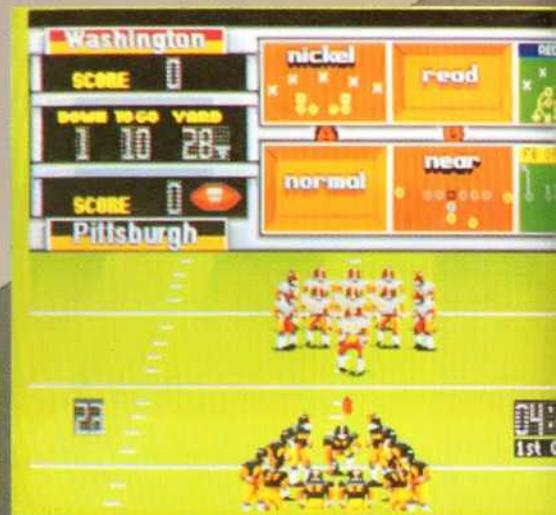
Spielerisch stimmt hier einfach alles, zumal EA Hockey bei aller Action-Betonung auch den Regel-Kodex und die Realitätstreue nicht aus den Augen verliert. Einzig die Steuerung verlangt etwas Einarbeitung, denn die Knopfbelegung ist bei Angriff und Verteidigung unterschiedlich, zudem rutschen die Cracks gerne mal ein paar Meter weiter als eigentlich beabsichtigt — aber das sehr fein animiert! Auch unter technischen Aspekten leistet sich das Game keinerlei Schnitzer: Die etwa drei Screens umfassende Spielfläche wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt bei Bedarf blitzschnell und butterweich in Richtung Ball. Es mangelt hier weder an grafischen Details wie z.B. kleinen Schiri-Einblendungen, noch an lautstarken FX, die für die richtige Stadion-Atmosphäre sorgen. Zudem zeichnet eine komfortable Replay-Funktion die jeweils letzten zehn Spielsekunden fortlaufend auf.

Kurz und sehr gut: Wer gerne eine flotte Kufe auf's Parkett legt, der rutscht mit EA Hockey nun wirklich goldrichtig! (pb)

JOHN MADDEN FOOTBALL '92

Bereits vor zwei Jahren stellte Johnny unmißverständlich klar, daß American Football in der digitalen Form fortan eine Domäne der Konsolen sein würde — und der Nachfolger sitzt nun noch fester im Sattel!

Nach dem Erfolg von „John Madden Football“ wollte der namensgebende Champion sichergehen, daß auch sein zweiter Streich zum Touchdown gerät, also kümmerte sich der ehemalige Superbowl-Gewinner persönlich um den



Auf sie mit Gebrüll!

strategischen Part des Games. Den Rest besorgte Electronic Arts, indem Altmeister wie Scott Orr (Spieldesign) und Rob Hubbard (Sound) verpflichtet wurden — ein „Dream-Team“ sozusagen...

Die Grafikperspektive von schräg oben bietet denn auch enorme Übersicht, zumal der gerade aktive Spieler jederzeit gut zu erkennen ist. Die Handhabung ist ebenfalls kein Problem, und das, obwohl hier alle drei Knöpfe des Joypads zu tun bekommen: Man kann alleine oder zu zweit spielen, zuhause oder als Gast, mit oder gegeneinander,



Da glüht das Eis!

E.A. HOCKEY
(ELECTRONIC ARTS)

80%

EISHOCKEY-SIMULATION
VARIABLEL

GRAFIK	78%
ANIMATION	80%
MUSIK	65%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	84%
PREIS	129,- DM

selbst ein Demo fehlt nicht. Vom Quasi-Training in der Vorsaison bis zum Superbowl gibt es fünf Spielmodi; die Spielzeit, die Art des Stadions und das Wetter sind einstellbar, man darf sein Leib- und Magen-Team aus einem Angebot von 28 US-Profimannschaften herauspicken — und das alles ist nur das Vorspiel!

Vor jedem Match beurteilt Mr. Madden die Fähigkeiten der Feldspieler, während der Begegnung kann man auf über hundert verschiedene Taktiken zurückgreifen, es gibt eine Replay-Funktion mit Zeitlupe, bei Verletzungen rückt der Sanka an, in bedeutsamen Momenten wird das tobende/johlende Publikum eingeblendet und und und. Die erstaunlich bunte Grafik scrollt völlig ruckelfrei, und die Sounduntermalung zieht mit guter Musik, knackigen FX und Digi-Sprachausgabe alle Register. Die Steuerung inklusive Positionskreuz und Power-Anzeige ist selbst für Einsteiger bald kein Problem mehr, im ausführlichen (englischen) Handbuch werden darüberhinaus die Grundbegriffe des amerikanischen National-sports erklärt. Klares Ergebnis: John Madden was it — John Madden is it!

(mm)



Da qualmt der Asphalt!

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

Die Umsetzung des Spielautomaten „Super Monaco GP“ brachte so manches Mega Drive zum Glühen, zwei Jahre später heizt nun die Fortsetzung nach — mit einem echten Ex-Weltmeister als Zugpferd!

Ayrton Senna läßt zwar nur Solodriver ans Cockpit, aber die dürfen gleich in drei verschiedenen Modi schalten und walten: Unter dem Menüpunkt „Practice“ läßt sich jeder der 16 Meisterschaftskurse einzeln ausprobieren, die Entscheidung zwischen automatischem oder manuellem Getriebe bleibt dabei dem Piloten überlassen. Wer mal sehen will, wie sich ein Champion der Formel 1 seine Hausstrecken

vorstellt, startet im „Senna GP“, dessen drei Pisten vom Meister höchstpersönlich gestaltet wurden. Zuvor wird dabei in einer Trainingsrunde festgelegt, aus welcher Position man gegen das 15-köpfige Fahrerfeld antritt.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Nicht ganz so schön, aber der Zwei-Spieler-Modus ist klasse!

GAME GEAR: Fast wie am MS, nur daß man für Duellen hier das Linkkabel bemühen muß.

Bei der „Weltmeisterschaft“ schließlich absolviert man sämtliche GP-Kurse hintereinander, wobei auch weniger geübte Fahrer bis zum Schluß am Wettbewerb teilnehmen dürfen. Praktischerweise verfügt das Modul über eine Batterie, so daß der Tabellenstand dauerhaft gesichert bleibt.

Besonders realistisch ist die Raserei trotz eines gelegentlichen

Blicks in den Rückspiegel nicht, denn taktische Momente wie Motortuning oder Reifenwechsel fehlen, Karambolagen führen meist nur zu Zeitverlust, und das Kurvenverhalten des Boliden wird nicht sehr originalgetreu simuliert. Auch mangelt es der 3D-Grafik ein wenig an Abwechslung, dafür ist sie schön flott und sorgt mit Fahrerportraits für Rennatmosphäre. Ähnliches gilt für die Musik- bzw. Soundkulisse, zwischendurch läßt sich Ayrton sogar mal zu Anfeuerungsrufen hinreißen. Last but not least ist die beinharte Konkurrenz immer wieder für eine Kopf-an-Kopf-Entscheidung gut, was alle kleinen Mängel bald vergessen macht. Besitzer des Vorgängermoduls sollten sich die Anschaffung dieses flotten Flitzers dennoch reiflich überlegen, die Unterschiede halten sich nämlich in Grenzen. (rl)

JOHN MADDEN FOOTBALL '92
(ELECTRONIC ARTS)

84%

SPORTSIMULATION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	77%
ANIMATION	73%
MUSIK	82%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	87%

PREIS 119,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NES: Die Nintendo-Variante spielt sich längst nicht so flott und bleibt somit zweiter Sieger.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II
(SEGA)

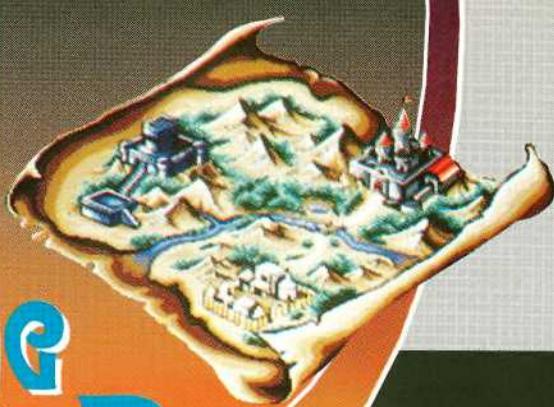
74%

RENNSPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	75%
ANIMATION	75%
MUSIK	70%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

PREIS 110,- DM

SEGA
MEGA DRIVE



SHINING IN THE DARKNESS

Was hier im Dunkeln leuchtet, ist weder Sonic mit einem Neon-Armband vom Kirmes noch ein anderer Plattform- oder Baller-Held — hier wartet eines der raren Rollenspiele für rabiate Konsolisten.

König Drake rauft sich die monarchische Haarpracht in (landes-) väterlicher Sorge: Der böse Dark Sol hat seine Tochter verschleppt, und seinen besten Ritter noch dazu. Weil es sich bei letzterem zufälligerweise um Deinen Papi handelt, ist schon klar, wer jetzt die Kastanien aus dem Feuer holen darf, oder?

Begrüßt wird man von einem herzallerliebsten Märchenonkel, der dem Spieler den Start einer neuen Heldenkarriere oder das Laden eines alten Spielstands anbietet, danach geht's zum Einkaufen in die Stadt. Gegen Bares wird dort ein reichhaltiges Angebot an Waffen, Rüstungen und Zaubertränken offeriert, wer will, darf auch in der Taverne den neuesten Gerüchten lauschen oder im Tempel einen Savestand anlegen. Dabei bietet das Programm auf Knopfdruck ein übersichtliches Menü mit den verfügbaren Handlungsmöglichkeiten an.

Bis hierher macht die Grafik noch keine großen Sprünge, das ändert sich aber schlagartig in Dark Sols Eigenheim. Der hat seine Burg nämlich großzügig unterkellert, und die Gänge

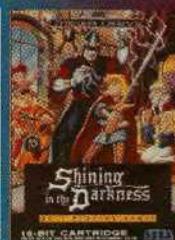
dieses Labyrinths präsentieren sich in astreiner 3D-Optik. Der Irrgarten wird schnell und sanft gescrollt, überall herrscht eine unglaubliche Farbenpracht — sowie eine unglaubliche Vielfalt an gut animierten Monstern. Doch unbesorgt, dank der gelungenen Steuerung mit je nach Situation wechselnden Icons fürs Kämpfen, Zaubern, Heilen etc. bekommt man die Biester schon in den Griff. Dafür regnet es dann Gold und Erfahrungspunkte, was unweigerlich zu besserer Ausrüstung und mehr Ausdauer führt. Außerdem gesellen sich später noch zwei Weggefährten zu unserer Einmann-Party, welche mit der Zauberkunst auf besonders gutem Fuße stehen.

Abschließend sei noch auf das Auto-mapping und die abwechslungsreiche Begleitmusik hingewiesen, bloß die Sound-FX sind eher mäßig. In der Summe ist Shining in the Darkness also tatsächlich ein helles Licht im Dungeon-Dunkel der mit Rollenspielen nicht gerade verwöhnten Konsolen-Landschaft. (rf)

SHINING IN THE DARKNESS

(SEGA)

76%



DUNGEON-ROLLI FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	73%
MUSIK	72%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	82%

PREIS 149,- DM



and attacks!
JACK suffers
2 point(s) of damage!

Hüüübsche Monster!

MIGHT

Am Computer war dieser Fantasy-Rolli Teil zwei einer Trilogie, am Mega Drive wird er wohl ein Einzelstück bleiben — den dritten Akt will Electronic Arts fürs Super NES konvertieren.

Kein Grund zur Traurigkeit, denn die mächtig magische Saga bietet klassische Rollenspiel-Kost, wie man sie sonst nur von den Homecomputern kennt — und damit Spielspaß für Wochen. Zunächst würfelt man sich seine Crew aus fünf Rassen und acht Klassen zusammen oder übernimmt das eingebaute Instant-Team, wobei zwei der Jungs oder Mädels auch (später anheuerbare) Söldner sein dürfen, die natürlich Kohle für ihre Dienste sehen wollen. Dann latscht die achtköpfige Party, wie es sich gehört, Schritt für Schritt durch Städte, Wildnis und Dungeons, die in einer 3D-Ansicht gezeigt werden.

Die Hauptaufgabe besteht im Aufstöbern eines bösen Zauberers; bis dahin kann man sich die Zeit mit lukrativen, monstermordenden Kleinaufträgen vertreiben, die an die Gruppe herangetragen werden. In den Städten gibt's Shops, Gasthäuser, Magier und Priester, bei denen man sich mit Waffen, Futter und Infos eindeckt; wer genug Gold hat, sollte auch mal bei einem Trainer vorbeischaun, der seine Skills auf Vordermann bringt. Fortbewegt



Monster marsch!

SEGA
MEGA DRIVE



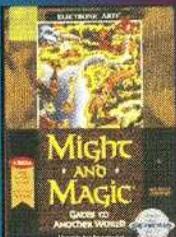
MAGIC

wird die Party mit dem Steuerkreuz, die unzähligen Optionen und Befehle wählt man per Knopfdruck aus. Auch in punkto Komplexität läßt sich das Teil nicht lumpen: Über 200 Monstersorten, über 250 verschiedene Waffen und Rüstungen sowie fast 100 Zaubersprüche sprechen wohl für sich! Erleichtert wird das Ganze durch speicherbare Spielstände (Batterie) und das praktische Auto-mapping.

Okay, die kaum animierte Grafik wirkt ein wenig antiquiert, obwohl sie extra fürs Mega Drive aufgepeppt wurde, den Sound kann man glatt vergessen. Die Steuerung ist zwar logisch aufgebaut, aber man merkt, daß sie ursprünglich für eine Tastatur gedacht war, das Joypad ist damit leicht überfordert. Es sollten sich also nur erfahrene Abenteurer an dieses umfangreiche und anspruchsvolle Modul wagen, das übrigens komplett in englisch ist, genau wie das 170seitige Handbuch. Na, immerhin wurde an ein Cluebook für besonders verzweifelte Situationen gedacht... (mm)

MITT & MAGIC (ELECTRONIC ARTS)

74%



CLASSIC-ROLLI FÜR KÖNNER

GRAFIK	68%
ANIMATION	55%
MUSIK	33%
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	86%

PREIS 79,- DM

STARFLIGHT

Ob der Rolli-Fan nun mächtig magisch veranlagt ist oder gar im Dunkeln leuchtet — daß die Orks den Aliens in seinem Genre überlegen sind, wird er nicht verhindern können. Wo bleiben da die Sternensflieger?

Keine Sorge, die fliegen schon seit einem Jahr — zunächst allerdings nicht besonders weit. Denn die Kosmo-Kadetten des Planeten Arth haben gerade erst ihr Diplom erhalten, und dort stellt man Anfängern wie ihnen halt höchstens einen schlappen 20-PS-Kreuzer zur Verfügung, der an der nächsten galaktischen Steigung verhungert. Verständlich, schließlich ist Hyper-Sprit im Jahre 4619 ebenso rar wie teuer. Damit ergibt sich der Arbeitsplan für den jungen Sternensflieger wie von selbst: Fünf weitere Crew-Mitglieder einstellen, zum Nachbarplaneten düsen und dort nach wertvollen Erzen graben, die sich gewinnträchtig verschauern lassen. Mehr Kohle ist nämlich gleichbedeutend mit besserer Ausrüstung, und die braucht man noch früh genug, wenn die ersten Aliens zur Begutachtung anstehen und vage Hinweise auf eine furchtbare Gefahr sich mehren...

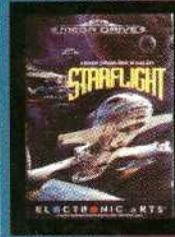
Per Joypad zuckelt man also auf einer zweidimensionalen Karte des Sonnensystems von Welt zu Welt, bzw. bei längeren Reisen auf dem Galakto-Atlas von Stern zu Stern. Menü-Boxen er-

lauben unterwegs den Zugriff auf Schiffsstationen wie Navigation, wissenschaftliche Abteilung oder Bordklinik, und die Oberflächen der ca. 800 Planeten lassen sich allesamt mit dem Terrain-Vehikel erkunden. Dungeons wird man bei der kosmischen Schnitzeljagd freilich vergebens suchen, dafür jedoch eine tolle Story mit verblüffenden Wendungen und Seitenlinien finden.

Das alles spielt sich unter recht ordentlicher, wenn auch leicht ruckelnder Optik ab, die zwar besser gefällt als bei den Computerversionen des Games, letztlich das Mega Drive aber unterfordert. Egal, die actionmäßig angehauchte Steuerung (z.B. muß man seine Landungen höchstselbst hinbiegen) macht nach der Eingewöhnungsphase viel Spaß, und der Sound mit Sprachausgabe und allerlei FX klingt auch nicht übel. Wer also auf SF-Rollenspiele steht, der (f)liegt bei Starflight richtig — schlachtet getrost Euren Spar-Androiden! (jn)

STARFLIGHT (ELECTRONIC ARTS)

73%



SF-ROLLENSPIEL FÜR GEÜBTE

GRAFIK	66%
ANIMATION	41%
MUSIK	42%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	78%

PREIS 149,- DM



In der Zukunft ist die Hölle los...

ZAPP

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ

TEL 0 61 31/23 04 92

G • A • M • E • S LADEN & VERSAND

FAX 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Besuchen Sie unser
neues Ladenlokal!!

TOO HARD TO HANDLE

SEGA MEGADRIVE:	KONSOLE O. SPIEL, MAGNUMSET	259,- 359,-
	NHIPA HOCKEY	119,-
	AQUATIC GAMES	119,-
	TEAM USA BASKETBALL	119,-
	ALIEN 3	119,-
	PREDATOR 2	119,-
	SMASH TV	119,-
	EURO CLUB SOCCER	119,-
	GREENDOG	99,-
	DRAGONS FURY	99,-
	LEMMINGS	109,-
	GRAND SLAM TENNIS	a.A.
	ARIELLE	a.A.
	DOLPHIN	a.A.
	MIC & MAC	a.A.
	SUPER WRESTLEMANIA	a.A.
	CRUE BALL	a.A.
	LHX ATTACK CHOPPER	a.A.
	SONIC 2	a.A.

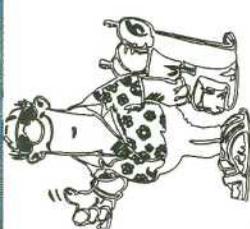
SUPER NINTENDO:	KONSOLE US RGB O. SP.	329,-
	KONSOLE PAL DT.	329,-
	JB KING US/DT.	159,-
	CAPCOM STICK	199,-
	SUPER SCOPE US	169,-
	JOYPADS DT.	39,-

	DINOCITY	129,-
	TURTLES 4 US/DT	129,-
	CASTLEVANIA 4 US/DT	129,-
	AXELAY	139,-
	PARODIUS	149,-
	PROBOTECTOR DT	129,-
	CONTRA 3	139,-
	SOULBLAZER	129,-
	MARIO CATR KART	129,-
	NCAA BASKETBALL	a.A.
	FACEBALL 2000	a.A.
	MYSTICAL QUEST	a.A.
	SPACE MEGAFORCE (ALESTE)	a.A.
	FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	a.A.
	SUPER STAR WARS	a.A.

NEO GEO:	KONSOLE PAL/RGB	749,-
	WORLD HEROES	299,-
	VIEW POINT	a.A.
	ART OF FIGHTING	a.A.

LIEFERUNG PER NN ZZGL. VERSANDKOSTEN

JETZT NEU!	
PC ENGINE DUO US RGB INCL. 4 SPIELE	a.A.
GENIALER RGB UMBAU DER US MIT EINEM JAHR GARANTIE	
HU-CARD + CDS	a.A.
GT	a.A.



New Point GmbH



Der Videospieleversand in Hamburg
Sega-Mega-Drive * Super Nintendo * Importe
Wir liefern per NV DM 10,- / Express DM 15,-



Super Spiele durch eigen Import

Jedes Spiel nur 29,- DM

Wonderboy III
Whip Rush
Darwin 4081
Leynos
Master of Monsters
Jewel Master

Jedes Spiel nur 39,- DM

Arrow Flash
Ghostbusters
Dick Tracy
Hellfire
Steel Empire
Fantasia
Bad O Men
Fantasm Soldier
Road Blasters
Rent a Hero
Runark

Jedes Spiel nur 49,- DM

Quack Shot
Bonanza Brothers
Zoom
Gynoug
Thunder Force II
Jordan vs Bird

Jedes Spiel nur 69,- DM

F22 Interceptor
EA Hockey
Spider Man DT
Turrican
Klax
Olimpic Gold
Golden Axe II
Road Rush
Jame Pond II
Green Dog



Streets of Rage
David Robinsons Court
Splatter House II
Taz-Mania
The Simpsons
Atomic Runner
The Terminator
Super Monaco GP II
Twinkle Tale
Batman
Lemmings
Dragons Fury
Alien III
Evander Holyfield Boxing DT

Jedes Spiel nur 99,- DM

The Immortal
Kid Cameleon
Desert Strike
Thunder Force IV
Gley Lancer

Jedes Spiel nur 59,- DM

Sonic DT
Vortex
Columns
Tokl

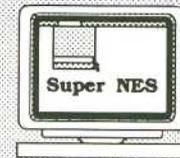
Game Converter 26,- DM

Game Genie US 129,-

Pro 2 Joypad 29,- DM

Händleranfragen erwünscht!

New Point GmbH * Brennerhof 6 * 2000 Hamburg 74



Jedes Spiel nur 79,- DM

Final Fight
Super Tennis
Top Gear
Krustys Super Fun House
Bill Laimbeer
RPM Racing
F-Zero
Super Bowling
Battle Blaze
Baseball
Super Vallus

Jedes Spiel nur 99,90 DM

Ys III
Super Adventure Island
Lemmings
F1 Suzuki
Robot Police
King of Monsters
Phalanx
Football
Spankys Quest
Strike Gunner
Super Battle Tank

Jedes Spiel nur 129,- DM

Prince of Persia
Spindizzy
Super Pang
Ko Boxing
Hook
Dinosaurs

Super European Adapter JP 8 US Spiele 49,- DM

Supers Scope mit Spielen 149,- DM

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

Weitere Top Games auf Anfrage. Bitte rufen Sie uns

**SNK
NEO GEO**

DAS NEO GEO

**David vs. Goliath:
Ein Neo Geo-Modul neben einem Game Boy**



Frage: Was darf eine Konsole kosten, die unverfälschte Spielhallen-Qualität liefert? Also ein echter Überhammer, der das Mega Drive mit links an die Wand spielt und selbst das topmoderne Super NES wie einen alten Hut aussehen läßt? Antwort: Ziemlich genau 750 Märker.

Black is beautiful: Die Konsole

Die Spielhallen-Version

TECHNISCHE DATEN: NEO GEO

PROZESSOREN	68000 MIT 16 MHZ / Z80 MIT 4 MHZ
GRAFIKAUFLÖSUNG	320 x 224 PUNKTE BEI 4096 FARBEN
FARBPALETTE	65 536 FARBEN
SPRITES	BIS ZU 380 STÜCK BEI 16 x 512 PUNKTEN
SOUND	15 STEREO-KANÄLE, DAVON 7 FÜR DIGITALSOUND (SPRACHAUSGABE ETC.)
KAPAZITÄT DER MODULE	BIS ZU 330 MBIT
ANSCHLÜSSE	2 JOYBOARDS, KOPFHÖRER, FERNSEHER, MONITOR (RGB-A/V-AUSGANG), MEMORYCARDPORT, NETZTEIL

Tja, SNKs Arcade-Import für Heimspieler ist kein Sonderangebot — für den gesalzenen Preis erhält man gerade mal das Grundgerät samt Anschlußkabel, Memory-Card und einem Joyboard, ein Spiel gehört nicht zum Lieferumfang. Das wäre aber auch fast zuviel verlangt, immerhin schlagen ältere Titel bereits mit etwa 200,— DM zu Buche, für aktuelle Top-Module sind gar an die 400 Mäuse zu berappen. Aber wer es sich leisten kann, erhält für die Nobelkonsole eben auch Games, wie sie so und nicht anders in der Spielhalle herumstehen!

Bunter, schöner, lauter

Schließlich steckt im chicen schwarzen Gehäuse eine geballte Ladung Hi-Tec: Ein moderner 68000-Prozessor sorgt in Verbindung mit hochspezialisierten Grafik- und Soundchips für tadellose Bilder, massig Sprites und orchestralen Sound. Gleichzeitig zaubert der 3D-Chip irre Zoom- und Dreheffekte herbei, die selbst das Super NES vor Neid erblassen lassen. Dazu gibt's Spielmodule, die mit ihrer Größe von zwei Game Boys schon äußerlich alle Di-

mensionen sprengen und deren innere Qualitäten dank einer Speicherkapazität von bis zu über 41 MB auch nicht zu verachten sind — von den Heimkonkurrenten kommt da keiner mit.

Per Antennenkabel läßt sich das Neo Geo problemlos an den Fernseher anschließen, das bessere Bild bekommt man aber mit einem Scart-Kabel (leider hat nicht jede Glotze den passenden Stecker). Last not least überzeugt das Joyboard durch exakte Steuerung und kurze Schaltwege, die vier Feuerknöpfe machen selbst bei Megaprügeleien wie „Fatal Fury“ oder „Robo Army“ nicht schlapp. Ein zweites Board ist für 139,— DM zu haben, die erforderliche Buchse findet man völlig umsonst am Grundgerät.

Die Spielhalle im Wohnzimmer

Tatsächlich verwendet SNK für seine Arcademaschinen exakt dieselbe Hard- und Software wie fürs Neo Geo, was zwei dicke Vorteile mit sich

bringt: Einmal müssen Hit-Games nicht mehr konvertiert und die damit verbundenen Qualitätseinbußen in Kauf genommen werden, zum anderen kann auf der scheckkartengroßen Memory-Card ein Spielstand gespeichert und später daheim, bei einem Freund oder in der Spielhalle wieder geladen werden. Schade nur, daß die entsprechenden Automaten hierzulande (noch?) nicht sehr verbreitet sind.

Auch das Neo Geo selbst hat trotz aller Vorzüge gegenüber der Konkurrenz (noch?) längst nicht deren Verbreitung erreicht, was zum Teil am (noch?) etwas spärlichen Softwarenachschub liegen dürfte. Wahrscheinlicher aber ist, daß es am (noch?) horrenden Preis für Hard und Soft liegt, den wohl nur Hardcore-Freaks und Millionäre so ohne weiteres zu löhnen bereit sind. Wie gut haben's da die Japaner, sie dürfen die Wunderkiste in Videotheken zum Taschengeldtarif ausleihen! (rl)

Für Fans von Prügelspielen hält das Neo Geo reichlich Stoff bereit, mit gepflegter Plattformunterhaltung sieht's auf der Nobelkonsole längst nicht so rosig aus. Keine Überraschung also, daß SNKs magischer

Meister auch nach über zwei Jahren noch einen recht frischen Eindruck macht.

Spieler-Modus geht es bloß abwechselnd zur Sache. Schade eigentlich, denn die imposante Gegnerschaft, mit der die acht Level des Games aufwarten können, hätte vielleicht auch für zwei gelangt...

Das Begrüßungskomitee ist noch relativ harmlos, aber schon bald trifft man auf Fieslinge in einer Größenordnung, die anderswo gerade mal ein mittlerer Endgegner erreicht — von den hiesigen Oberviechern ganz zu schweigen! Später wird

der Held verwandelt sich wieder zurück.

Leider bleibt die Abwechslung ansonsten ein bißchen auf der Strecke: Die Unholde sind hier zwar mächtig, aber nicht sehr zahlreich vertreten, zudem wiederholen sie sich recht häufig. Der Weg durch die verschiedenen Landschaften ist immer fest vorgegeben, und Knocheinlagen sucht man vergebens. Letztlich beschränkt sich das Gameplay also auf Monsterverkloppen pur, aber das in grafischer Perfektion. Bereits die Hintergründe sind prächtig, noch beeindruckender sehen aber die fein gezeichneten und superb animierten Widersacher aus. Es fehlen zwar die für's Neo Geo typischen 3D-Spielereien, dafür ist das multidirektionale Drei-Ebenen-Scrolling supersauber und die Musik- bzw. Soundkulisse schön fetzig. Nicht ganz so gut gefällt die manchmal etwas hakelige Steuerung, und ein paar unfaire Stellen haben wir auch gesichtet.

Mag Magician Lord also auch spielerisch nicht zu 100 Prozent überzeugen können, für den vergleichsweise günstigen Preis hat das Modul doch allerhand zu bieten. (rl)

Weiche, Monster!



Ein Zombi kommt selten allein



Der lange Arm des Bösen...

Als letztem Abkömmling der mächtigen Magician Lords fällt unserem freundlichen Hexer von nebenan die undankbare Aufgabe zu, das friedliche Fleckchen

Gadasius vom bitterbösen Gul-Agieze und seinen Monsterhorden zu befreien. Unterstützen darf ihn dabei immer nur ein Helden-Dirigent zur Zeit, denn auch im Zwei-

untertage weitermarschiert, wo ein paar herrlich angegammelte Zombis die Feindesschar bereichern. Manchmal kann man die Höllenbrut schlicht und ergreifend überspringen, meist ist jedoch gezieltes Ballern angesagt. Da kommen dann die herumliegenden Schatzkisten gerade recht, enthalten sie doch neben Boni oft auch stärkere Waffen, Extraleben oder sogenannte Elemente, die dem Spiel ein wenig strategische Würze geben.

Strategische Würze in einer Plattform-Suppe?! Ja, denn durch Mischen der besagten Elemente schlüpft der Magier in die Haut eines von sechs Kämpfern. Jeder davon hält andere Attribute parat: Der Shinobi beispielsweise ist schnell und beweglich, dafür sind seine Feuerkugeln relativ harmlos — der Dragon Warrior dagegen säbelt so ziemlich alles in den Boden, er gewinnt dafür beim Laufen und Springen keinen Blumentopf. Sollten die Gegner trotz der neuen Superkräfte genügend Treffer anbringen können, verlieren die Elemente ihre Wirkung, und

MAGICIAN LORD
(SNK)

73%



PLATTFORM-ACTION
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	81%
ANIMATION	85%
MUSIK	81%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	68%

PREIS 230,- DM

Der Mächtegern-Weltenherr-scher Hegeed hat seine Robo-ter-Armee auf Shopping-Tour geschickt, die Einkaufsliste ent-hält allerdings nur einen Arti-kel: menschliche Hirne, die er dringend zum Klonen seiner Cyborgs benötigt! Ja, darf der Onkel das überhaupt?

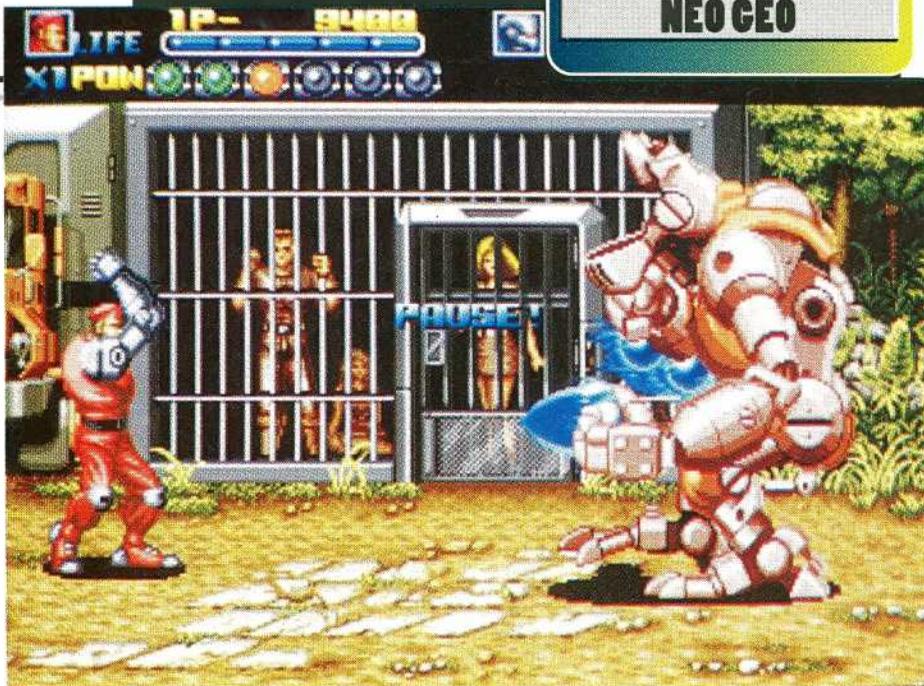
Nö, er darf nicht. Diese Meinung vertreten nicht nur die unfreiwilligen Organ-spender, sondern auch die Vereinten Nationen. Nach dem Motto „Auge um Auge, Silizium um Hirn“ wird un-verzüglich die 64. Robot-Einheit zur Bekämpfung der stählernen Hobby-Chirurgen abkommandiert. An ihrer Spitze marschieren der Hightech-Blechhaufen Ma-xima (erster Spieler) und sein halb-menschlicher Kollege Captain Rocky (zweiter Spie-ler). Was nun folgt, liest sich zwar auf dem Papier wie die Beschreibung einer x-belie-bigen Prügelorgie, doch live am Screen geht's dermaßen herb zur Sache, daß man Angst um seinen Monitor be-kommt!

Zunächst aber die techni-schen Eckdaten: sechs meist horizontal, gelegentlich auch vertikal scrollende Level, Ein- oder Zwei-Spieler-Si-multanmodus, drei Bild-schirmleben, drei Continues, Speichern von Spielständen mit Memory Card, vier Schwierigkeitsgrade. Ein Sonderlob geht an die Ent-wicklungsingenieure unserer Kämpfer — ihre Beiträge zur aktiven Sicherheit der

Helden sind durch die Bank vor-züglich ge-lungen! Für die 08/15-Gegner genügt meist ein gut

gezielter Schlag, schon spritzt das Altmetall durch die Gegend; und wenn in der Mitte und am Ende eines Le-vels die dickeren Brummer auftauchen, greift man ein-fach ins wohlsortierte Ange-bot der Sonder- und Extra-waffen. Da gibt's vom sim-plen Elektro-Schocker über den Mega-Smash bis zum ul-timativen Atomic Destroyer so ziemlich alles, womit sich eine blühende Landschaft binnen kürzester Zeit in ei-nen rauchenden Schrotthau-fen verwandeln läßt. Außer-dem sind Maxima und Cap-tain Rocky furchtbar stark, es ist für sie überhaupt kein Problem, Ölfässer oder Jeeps hochzuwuchten und ihren Gegnern hinterherzuwerfen. Diese hinterlassen in ihrer Verzweiflung oft Energie-Auffrischer, Extrawaffen-Hochrüster oder herrenlose Roboter-Arme, die ihnen dann postwendend um die Blechhörchen geklatscht werden. Relativ selten findet man auch sogenannte Trans-form-Icons, mit deren Hilfe die Helden kurzfristig zu ei-nem vierrädrigen, alles niederwalzenden Gefährt na-mens „Super Conductive Buggy“ mutieren können.

Tja, hier ist schon was ge-boten, jede Feindberührung läßt den Screen erzittern, noch dazu wird das Gemet-zel von prima Musik samt Sprachausgabe und Stereo-FX untermalt. Scrolling und



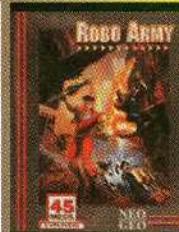
ROBO ARMY



Grafik sind vom Feinsten, dito die pflegeleichte Steue-rung. Nur leider hat das Spielprinzip einen Bart, der dreimal um den Äquator reicht, und auch das Game-play selbst ist nicht gerade eins der abwechslungsreich-sten. Das Schlimmste aber ist, daß geübte Bildschirm-Rowdies das drei Hunnis schwere Modul (auf der ein-fachsten Stufe) locker an ei-nem Abend durchzocken. Deshalb kann man Robo Army letztlich nur Mil-lionären mit Aggressions-überschuß empfehlen — aber denen sei es dringend ans Herz gelegt! (rf)

ROBO ARMY (SNK)

74%



ROBOT-KLOPPEREI VARIABEL: 4 STUFEN

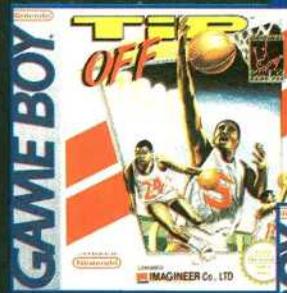
GRAFIK	88%
ANIMATION	81%
MUSIK	80%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	66%

PREIS 299,- DM



NIE MEHR LA

GAME BOY



ORIGINAL
GAME BOY
VIDEOSPIEL



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM



ACTIVISION

elite™



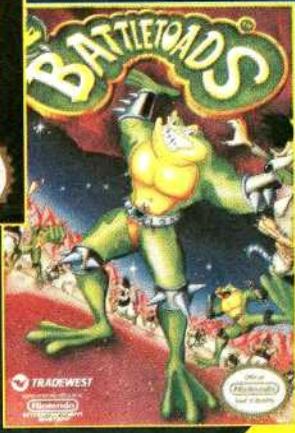
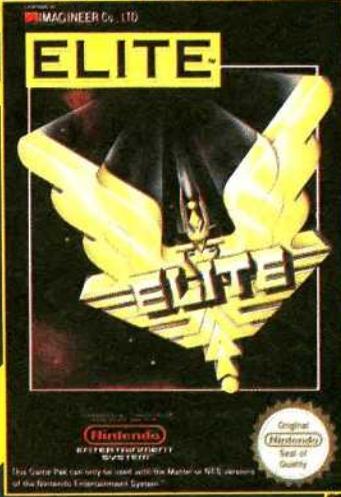
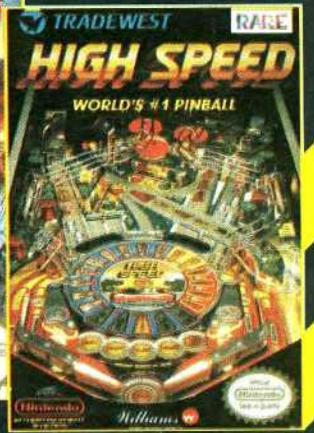
TRADEWEST



Imagineer

Ninten
Syste
eing

ANGEGEWEIFE!



RUSHWARE

Online with the trend

Nintendo, Nintendo Entertainment System (NES), Super Nintendo Entertainment System (Super NES), Gameboy, Game Link und die offiziellen Siegel sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.

Rushware Computerspiele Vertriebs GmbH • Bruchweg 128-132 • 4044 Kaarst 2

Kein Wunder, wenn jedermann hinter diesem Horizontalscroller sofort die „R-Type“-Programmierer vermutete — Spielablauf, Grafik, (Extra-) Waffensystem und das ausgeklügelte Gamedesign erinnern in Ausführung und Güte überdeutlich an den Arcade-Klassiker. Und auch die altbackene Hinter-

grundstory ist von geradezu klassischer Überflüssigkeit: Im Jahre 2920 verläßt die Menschheit nach und nach ihren Mutterplaneten Richtung neue Weltraumkolonien. In einer davon sind gerade sämtliche Wachroboter ausgerastet und wenden sich gegen ihre Erbauer. Was bleibt dem Spieler da schon anderes übrig, als seinen Raumjäger zu satteln und den Blechkameraden mit der Laserkanone ein neues Programm einzubrennen?

Wer sich der Aufgabe gewachsen fühlt, findet sich alsbald in fünf chicen Endzeit-Leveln wieder, die mit allem ausgestattet sind, was gut und teuer ist. Die Angreifer geben sich die Klinke in die Hand, die Hintergrundgrafiken sind vorzüglich animiert, gescrollt wird in mehreren Ebenen, und die Soundkulisse (Marke „Dolby Surround“) ist schlichtweg überwältigend. Wie gesagt, im Grunde kennt man aber schon alles aus „R-Type“, von der aufrüstbaren Laserkanone bis zum Super-Schuß, von den Speed Ups über die „intelligenten“ Lenkraketen und Bomben bis hin zum treuen Satelliten. Doch wurden auch viele kleine, aber wichtige Details anders gelöst. So geht z.B. der



Wem es bei Ballerspielen weniger um Eigenständigkeit und Originalität als um eine gigantomanische Präsentation geht, der schießt bei diesem Mega-Klon von „R-Type“ goldrichtig: Rein optisch ist Last Resort ganz klar einer der Höhepunkte des gesamten Genres!



Super-Schuß nicht vom Mutterschiff aus, sondern vom Hilfs-Satelliten; und da sich dieses nützliche Kerlchen hier beliebig herumdirigieren, andocken und ausrichten läßt, hat sich die Effektivität des Mega-Knalls natürlich gewaltig gesteigert. Lobenswerterweise bleibt die Geschichte trotz der vielfältigen Möglichkeiten immer

im Rahmen des Steuerbaren — dafür sorgt unter anderem auch die automatische Anpassung der Gegner-Aggressivität an die aktuelle Extrawaffen-Ausstattung.

Was nun die Grafik- und Soundorgie angeht, kann man nur sagen: Selten war ein Himmel voller Flammen dramatischer, selten knallten die Explosionen lauter, sel-

ten tobten Sturm und Regen beeindruckender! Bloß wenn die Zwischen- oder Endgegner bildschirmfüllend daherkommen, läßt das irrwitzige Tempo etwas nach, aber kleine Verschnaufpausen sind bei soviel Action fast schon begrüßenswert. Am schönsten ballert sich's im Team, auch wenn es dabei manchmal ziemlich eng am Screen wird — da Pilot Nummer zwei aber jederzeit ein-

steigen darf, kann man den happigen Schwierigkeitsgrad (vier Stufen, außerdem gibt's drei Continues und abspeicherbare Spielstände) auf diese Weise ein bißchen austricksen.

Der einzige echte Schwachpunkt von Last Resort ist also der gepfeferte Preis, aber vom Neo Geo kennt man das ja kaum anders. Außerdem waren opulente Drei-Sterne-Menüs bekanntlich noch nie billig... (rf)



LAST RESORT	
<small>(SNK)</small>	
85%	
BALLER-KNALLER	
VARIABLE: 4 STUFEN	
GRAFIK	88%
ANIMATION	76%
MUSIK	84%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	84%
PREIS	299,- DM

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS



1 DUCK TALES
Game Boy 59,95
NES 94,95

2 SUPER MARIO BROS. 3
NES 94,95

3 DONALD DUCK
Megadrive 114,95
Master 94,95
Game Gear 74,95

die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive Master	Game Gear
4. KID CHAMÆLEON	114,95
5. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95
6. STAR WARS	114,95
7. MANIAC MANSION	109,95
8. SIMPSONS 1 THE	64,95	109,95
9. MICKEY MOUSE 1	119,95	94,95 74,95
10. SONIC THE HEDGEHOG	114,95	94,95 74,95



ES IST DA!
DAS DEUTSCHE **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen-Freaks!

SUPER NINTENDO	
Super NES + Super Mario World	324,95
ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE	139,95
AV Kabel (B-Kanal stereo)	19,95
High-Tech Action Controller	29,95
UNIVERSAL MODULADAPTER	49,95
ACTRAISER	129,95
ADDAMS FAMILY	119,95
Adventure Island	129,95
Amazing Tennis	129,95
ANOTHER WORLD	129,95
AXELAY	129,95
Caveman Ninja	114,95
Chessmaster	114,95
EURO FOOTBALL CHAMP	109,95
F-Zero	94,95
GODS	139,95
Home Alone 1	129,95
Hunt For Red October	129,95
HYPERZONE	104,95
JACK NICKLAUS GOLF	114,95
James Bond Jun.	129,95
Legend Of Zelda	94,95
LEMINGS	129,95
MARIO PAINT MIT MOUSE	94,95
OUTLANDER	139,95
Paperboy 2	114,95
PARODIUS	129,95
PGA TOUR GOLF	119,95
PILOT WINGS	94,95
Pitfighter	129,95
POPULOUS	114,95
PRINCE OF PERSIA	129,95
Race Drivin	129,95
RYVAL TURF	119,95
Road Riot	129,95
S.T.G.	114,95
SHANGHAI	114,95
Sim City	94,95
SIMPSONS (BARTS NIGHTMARE)	139,95
Simpsons (Krusty's Fun House)	114,95
SPIDERMAN X MEN	139,95
SPINDEZZY WORLDS	114,95
STREET FIGHTER 2	139,95
Super Castlevania 4	114,95
SUPER DOUBLE DRAGON	114,95
SUPER GHOULS 'N GHOSTS	94,95
SUPER KICK OFF	114,95
SUPER OFF ROAD	114,95
Super Probotector	114,00
Super R-Type	94,95
Super Soccer	94,95
Super T.M.H. Turtles 4	114,95
Super Tennis	94,95
SUPER TURRICAN	114,95
Super Wrestlemania Challenge	139,95
TERMINATOR	139,95
Terminator 2	139,95
TIP OFF	114,95
Tom & Jerry	129,95
TOP GEAR	114,95
WING COMMANDER	139,95

Gürteltasche	29,95
Gürteltragetasche	24,95
Lautsprecher	29,95
Light Magnifier	39,95
Light Max	59,95
Lupe mit Licht	19,95
Mobiladapter	19,95
Profitasche	29,95
Reinigungsset	14,95
Spiel- und Tragetasche	24,95
Tragetasche	19,95
Adventure Island 1	64,95
Alleyway	44,95
Amazing Spiderman	44,95
Battle Unit Zeoth	59,95
Bill & Ted's Excellent Adventur	64,95
Blodes Of Steel	64,95
Blaster Master	74,95
Boulder Dash	49,95
Boxxle	54,95
Bubble Ghost	54,95
Bugs Bunny Blow Out	54,95
Burn! Fighter Deluxe	49,95
Burger Time Deluxe	49,95
Castellan	64,95
Castlevania 1	64,95
CASTLEVANIA 2	64,95
Chase H. Q.	59,95
Choplifter	59,95
Days Of Thunder	64,95
Double Dragon 2	64,95
Dr. Franken	64,95
Dr. Mario	49,95
Dragons Lair	59,95
Duck Tales	59,95
Elevator Action	64,95
F1 Race mit 4 Spieler Adapter	64,95
Fortified Zone	54,95
Bayou Billy	109,95
Blodes Of Steel	94,95
Bubble Bobble	84,95
BUCKY O HARE	109,95
Bugs Bunny Blow Out	104,95
California Games	114,95
Captain Planet	94,95
Castlevania 1	94,95
Castlevania 3	114,95
Caveman Ninja	94,95
Chessmaster	74,95
Corvette ZR-1 Challenge	124,95
Days Of Thunder	94,95
Defender Of The Crown	114,95
Digger T. Rock	114,95
Double Dragon 2	109,95
Double Dragon 3	109,95
Double Dribble	94,95
Dr. Mario	74,95
Nail & Scale	74,95
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
Flinstones	104,95
Gauntlet 2	74,95
Gonios 2	94,95
Gonios 3	94,95
Gradus	94,95
Hook	104,95
Hunt For Red October	114,95
Hyper Soccer	94,95
Iron Sword	109,95

NES	
Simpsons	64,95
Skate Or Die	64,95
Snoopy's Magic Show	64,95
Solar Striker	44,95
Solomons Club	54,95
Sponky's Quest	64,95
SPIRIT OF F-1	64,95
STAR SAVER	64,95
Super Mario Land	44,95
Super R.C. Pro AM	49,95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	64,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	64,95
Tennis	44,95
Terminator 2	64,95
Tiny Toon	64,95
TRACK & FIELD	64,95
Wizards And Warriors	44,95
WWF Superstars	64,95

MEGA DRIVE	
Challenge Set-2 Cont. + SMB 3	214,95
Control-Deck mit Kassette	159,95
NES Super Set	289,95
2 Controller Pack	64,95
4 Spieler Adapter	64,95
JOYSTICK KONIX SPEEDKING	29,95
Maverick 2 Joystick	724,95
Miracle Piano Teaching System	724,95
NES Advantage Joystick	94,95
NES Spieleberater	19,95
Reinigungsset	19,95
Starfighter 2 Joypad	29,95
Super Mario Power Berater	19,95
4 Player Tennis	74,95
A Boy And His Blob	74,95
Arch Rivals	94,95
Ashytron	94,95
Battle Of Olympus	74,95
Bonus	94,95
Blodes Of Steel	94,95
Bubble Bobble	84,95
BUCKY O HARE	109,95
California Games	114,95
Captain Planet	94,95
Castlevania 1	94,95
Castlevania 3	114,95
Caveman Ninja	94,95
Chessmaster	74,95
Corvette ZR-1 Challenge	124,95
Days Of Thunder	94,95
Defender Of The Crown	114,95
Digger T. Rock	114,95
Double Dragon 2	109,95
Double Dragon 3	109,95
Double Dribble	94,95
Dr. Mario	74,95
Nail & Scale	74,95
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
Flinstones	104,95
Gauntlet 2	74,95
Gonios 2	94,95
Gonios 3	94,95
Gradus	94,95
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
Kick Off	94,95
Kid Icarus	84,95
Kung Fu	64,95
Legend Of Zelda	94,95
Life Force	94,95
Little Nemo	74,95
Low G Man	74,95
Lunar Pool	64,95
Maniac Mansion	109,95
Marble Madness	114,95
Mega Man 2	94,95
Mega Man 3	94,95
Metroid 1	84,95
Metroid 2	109,95
Monster In My Pocket	109,95
NES Open Tournament Golf	74,95
Nintendo World Cup	74,95
North And South	109,95
Paperboy 2	94,95
PARODIUS	114,95
Probotector	94,95
PROBOTECTOR 2	94,95
R. C. Pro AM Racing	74,95
Racket Attack	99,95
Raid Cnirity	39,95
Raid Racer	84,95
Rescue Rangers	94,95
Road Fighter	94,95
Roller Games	109,95
Rygar	74,95
Shadow Warrior	134,95
Shadowgate	109,95
Silent Service	109,95
Simon's Quest	94,95
Simpsons	109,95
Simpsons 2 (Bart Vs The World)	109,95
Skate Or Die	94,95
Ski Or Die	94,95
Snake Rattle N Roll	64,95
Snakes Revenge	94,95
Solstice	74,95
Star Traps	94,95
Star Wars	114,95
Super Mario Bros 2	94,95
Super Mario Bros 3	94,95
Super Off Road	64,95
Swords & Serpents	109,95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	114,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	114,95
Terminator 2	109,95
Tennis	64,95
Timelord	114,95
TINY TOON ADVENTURES	94,95
Tom & Jerry	114,95
Total Recall (nib)	94,95
Totally Rad	104,95
Track & Field 2	109,95
Trop	94,95
Turbo Racing	99,95
Wizards And Warriors 3	109,95
World Champ	94,95
World Wrestling	94,95
Wrestlemania Challenge	94,95
Zelda 2 - Adventure Of Link	94,95

Action Replay Pro Cartridge	139,95
Arcade Power Stick	114,95
Control Pad	49,95
GAME GENIE	139,95
Infrared Joypad	94,95
JAPAN ADAPTER	29,95
JOYPAD INFRAROT CONTROLLER	99,95
JOYPAD MEGA PAD SG 8	39,95
JOYPAD STRIKER	59,95
JOYSTICK CHIMERA 3	59,95
JOYSTICK INTELLIGENT	99,95
Software Converter	94,95
VideoKabel (AV/Cinch)	24,95
VideoKabel (Scart/Euro AV)	24,95
688 Submarine Attack	129,95
Afterburner 2	114,95
ALIEN 3	114,95
Alien Storm	114,95
Alisia Dragon	114,95
Arnold 1, Palmer Golf	54,95
BATMAN	114,95
Bonanza Brothers	114,95
Buck Rogers	139,95
Burning Force	114,95
California Games	114,95
CHUCK ROCK	114,95
Columns	84,95
David Robinson Basketball	114,95
Dick Tracy	119,95
Di Boy	114,95
Donald Duck	114,95
E.A. Hockey	119,95
EUROPEAN CLUB SOCCER	114,95
F 22 Interceptor	114,95
Fire Shark	104,95
Galaxy Force 2	114,95
Ghostbusters	114,95
Ghouls 'n Ghosts	119,95
Hardball	119,95
Hellfire	104,95
J.B. Douglas' K O Boxing	54,95
James Pond 1	119,95
James Pond 2	114,95
Joe Montana Football 2	119,95
John Madden Football 2	114,95
Kid Chamaleon	114,95
Klax	104,95
Last Battle	64,95
Marble Madness	104,95
Mario Lemieux Hockey	114,95
Micky Mouse 1	119,95
Moonwalker	54,95
Moonswalker	89,95
Olympic Gold	119,95
Out Run	114,95
Pacmanin	104,95
Paperboy 1	114,95
PGA Golf	119,95
Phantasy Star 2	74,95
Phantasy Star 3	74,95
Revenge Of Shinobi	54,95
Rings Of Power	139,95
Road Rash	114,95
Shadow Of The Beast	129,95
Shining In The Darkness	139,95
SIMPSONS SPACE MUTANTS	114,95
Sonic The Hedgehog	114,95
Space Harrier 2	64,95
Spider Man	119,95
Star Control	119,95
Starflight	139,95
Streets Of Rage	114,95
Strider	129,95

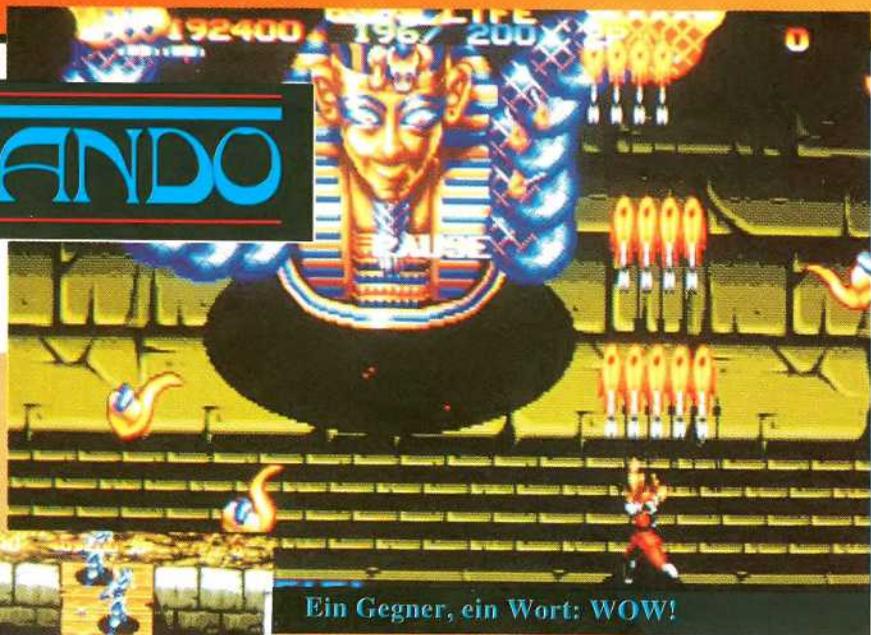
Super Hang On	114,95
Super Hydride	114,95
SUPER MONACO GP 2	114,95
Super Monaco Grand Prix 1	114,95
Super Real Basketball (nib)	54,95
Super Thunder Blade	64,95
Sword Of Vermillion	129,95
TAZMANIA	114,95
TERMINATOR	114,95
Thunder Force 2	114,95
Toejam & Earl	114,95
Toki	114,95
Turbo Out Run	114,95
Turkion	119,95
Where In Time Is Carmen Sand.	139,95
Wonder Boy In Monster World	139,95
Wonderboy 3	114,95
World Cup Italia 90	94,95
Wrestle War	114,95
Zero Wing	114,95

SEGA MASTERSYSTEM	
Master System 2 (Sanic Set)	194,95
Master System 2 + Alex Kidd 1	144,95
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Infrared Joypad	74,95
Rapid Fire Unit	29,95
Tips & Tricks - Buch 1	29,95
Ace Of Aces	104,95
Action Fighter	44,95
Aerial Assault	84,95
Afterburner 1	94,95
Secret Command	44,95
Air Rescue	94,95
Alex Kidd 3 (High Tech World)	74,95
Alex Kidd 4 (Shinobi World)	84,95
Alien Storm	84,95
Asterix	94,95
Back To The Future 2	84,95
BACK TO THE FUTURE 3	104,95
Bank Panic	44,95
Basketball Nightmares	84,95
Battle Out Run	84,95
Bonanza Brothers	94,95
Bubble Bobble	84,95
California Games	84,95
Casino Games	84,95
Champions Of Europe UEFA 92	114,95
Chase H. Q.	84,95
Choplifter	74,95
CHUCK ROCK	94,95
Columns	84,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck	94,95
Double Dragon	84,95
Dragon Crystal	94,95
Enduro Racer	39,95
F 16 Fighter	54,95
Fantasy Zone 1	44,95
Forgotten Worlds	94,95
Fred Feuerstein	84,95
Gl-oc	94,95
Gauntlet	94,95
Ghost House	44,95
Ghosts'n Ghosts	84,95
Ghosts'n Ghosts	94,95
Global Defense	44,95
Golden Axe Warrior	114,95
Golfmania	114,95
Hang On	39,95
Heavy Weight Champ	89,95

Heroes Of The Lance	104,95
Impossible Mission	114,95
Indiana Jones	94,95
Joe Montana Football 1	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	44,95
Loser Ghost	94,95
Line Of Fire	94,95
MARBLE MADNESS	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95
Ms. Pac-Man	84,95
My Hero	44,95
Ninja	39,95
Ninja Golden	94,95
Olympic Gold	114,95
Out Run	84,95
Out Run Europa	104,95
Pacmania	104,95
Paperboy	94,95
Parlor Games	74,95
Populous	104,95
Prince Of Persia	94,95
Pro Wrestling	54,95
Psychic World	94,95
Psycho Fox	84,95
Putt & Putter	94,95
R-Type	9

NINJA COMMANDO

Wenn finstere Mächte die Erde bedrohen, gibt's für Konsolen-Zocker kein Halten mehr — ohne Zögern wird der Kampfanzug vom Speicher geholt, die Wumme umgeschmalt und das fiese Pack zur Hölle gepustet! Na, denn...



Ein Gegner, ein Wort: WOW!



wiederum nur für kurze Zeit.

Die ganze Verwandlerei hat schon ihren Sinn,

denn in den sieben Zeitzonen lauert imposante Gegnerschaft. Auf dem Weg zur Festung des Bösen wird zwar noch auf langweilige Wachen und Bunker gefeuert, aber sobald die Zeitmaschine erreicht ist, wird das Kanonenfutter spektakulär: In grauer Vorzeit warten Dinosaurier, Neandertaler und fleischfressende Pflanzen auf ihre Abreibung, das vorchristliche Ägypten ist voller Mumien, Sklaven und angriffslustiger Löwen, im mittelalterlichen Japan stürmen massenweise Samurais auf den/die

der abwechslungsreichen Grafik zu verdanken ist.

Zwar würden die bunten Hintergründe, originellen Gegner, gigantischen Schüsse und fetzigen Explosionen fraglos jeder Spielhalle zur Ehre gereichen, doch was wäre das alles ohne ein ausgeklügeltes Gameplay? Trotz der immensen Feinddichte geht praktisch nie eines der wenigen Continues schuldlos verloren, die zuverlässige Steuerung läßt den Spieler auch in größter Bedrängnis nicht im Stich. Bei soviel Perfektion sieht man sogar gerne darüber hinweg, daß Musik und Soundeffekte nicht ganz mithalten können — letzten Endes gehört Ninja Commando ja eindeutig zum Besten, was derzeit für's Neo Geo zu haben ist! (rl)



Mutti, ich mutiere!

Eine Routineaufgabe ist SNKs vertikal scrollende Metzelorgie aber selbst für abgebrühte Bildschirm-Rambos nicht, schließlich hat der garstige Spider seine Kreaturen per Zeitmaschine quer durch alle möglichen Zeitalter gebeamt. Bloß gut, daß auch zwei Spieler gleichzeitig auf Monsterjagd durch die Epochen gehen können!

Zunächst darf sich jeder für seinen Lieblingsninja entscheiden. Drei Recken stehen zur Wahl, alle sind sie mit tollen Waffen und noch toller Fähigkeiten ausgestattet: Die Fernost-Söldner bringen von Haus aus Shurikens, Feuerbälle oder Pfeile mit und können sich auf Knopfdruck kurzfristig in ei-



nen ungemein schlagkräftigen Mega-Ninja verwandeln. Letzteres kostet freilich wertvolle Lebensenergie, aber wer den Feuerknopf besonders hektisch bearbeitet, kommt auch ohne die Mutation aus — so lassen sich nämlich die regulären Schüsse vergrößern bzw. verbreitern. Die ultimative Feuerkraft steht jedoch erst nach Aufsammeln dreier Schriftrollen bereit, wenn sich die Helden plötzlich auch noch in einen unbesiegbaren Drachen, Tiger oder Adler verwandeln können; allerdings

Spieler ein, und es warten zwei beeindruckende Sumoringer als Endgegner. Einfach sagenhaft, was hier so an Fieslingen aufgeboten wird! Doch auch der Beschuß fester Ziele lohnt, denn einstürzende Bauten enthalten oft genug Sammel-Icons für zusätzliche Lebensenergie oder gar einen Flammenwerfer. Im übrigen hinterläßt jeder tote Gegner Goldmünzen, für die am Levelende nochmals Lebensenergie eingekauft wird.

Hier kommt also Laune auf, was jedoch nicht allein

NINJA COMMANDO (SNK/ALPHA)

81%



SÖLDNER-ACTION VARIABEL

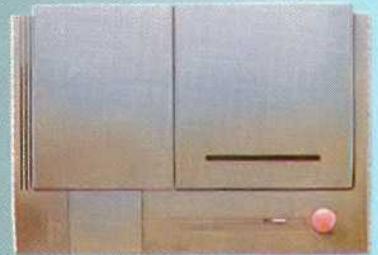
GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	79%

PREIS 390,- DM



Klein aber fein: PC-Engine mit eingelegter HU-Card

Mitte der 80er Jahre, als Sega und Nintendo gerade die ersten zaghaften Versuche starteten, in Europa Fuß zu fassen, hatte die damals noch unscheinbare Firma Hudson bereits Größeres im Sinn — eine Konsole, die alles Vergleichbare schlägt!



Doppelt spielt besser: PC-Engine Duo



Das CD-ROM



Die Konsole als Schlepptop: PC-Engine LT

DIE PC ENGINE

TECHNISCHE DATEN: PC-ENGINE

PROZESSOR	6502/8-BIT MIT 7,16 MHz
GRAFIKAUFLÖSUNG	256 x 216 PUNKTE BEI 32 FARBEN
FARBPALETTE	512 FARBEN
SPRITES	64 STÜCK
SOUND	6 KANÄLE (STEREO)
KAPAZITÄT DER MODULE	BIS 4 MBIT
ANSCHLÜSSE	1 JOYPAD, NETZTEIL, ERWEITERUNGSBUS, JE NACH ANBIETER TV ODER MONITOR

Gedacht, getan: 1987 war auf diversen Messen eine kleine Platine zu bestaunen, auf der gerade mal ein Spiel lief — allerdings glich diese Umsetzung des Ballerklassikers „R-Type“ dem Automaten-Original bis aufs I-Tüpfelchen! Dagegen sah die Konkurrenz mit ihrem NES bzw. Master System tatsächlich reichlich alt aus, entsprechend rasch war der Electronic-Gigant NEC für den Vertrieb des Geräts zu begeistern. Noch im gleichen Jahr machte sich die PC-Engine daran, den japanischen Markt zu erobern...

Bangen & Hoffen

Inzwischen hat sie sich weltweit millionenfach verkauft, schade nur, daß die Konsole bis heute nicht offiziell nach Europa gelangt ist. Zwar wird die PC-Engine von einigen Importeuren für ca. 300 DM angeboten, aber es herrscht halt akute Modul-Dürre; und das, obwohl in Japan laufend Nachschub produziert wird. Neuheiten sind hierzulande kaum unter 100 DM zu haben, und begehrte Gebraucht-Klassiker schlagen gar mit bis zu 200 Märkern zu Buche. Ein Hoffungsstreif zeichnet sich mit der „PC-Engine-Duo“ ab, sollte diese

Kombination aus Konsole und CD-ROM demnächst offiziell in Deutschland vertrieben werden, ist auch mit einer Flut neuer Module und CDs zu rechnen.

Apropos CD: Während andere Konsolisten noch auf ihr Schillerscheiben-Laufwerk warten, dürfen Besitzer eines (ca. 750 Mark teuren) Engine-CD-ROMs bereits aus einer stattlichen Anzahl von CD-Games wählen. Aber auch im „modularen“ Bereich kann es die 8Bit-Maschine noch ganz gut mit der modernen 16Bit-Konkurrenz aufnehmen, denn die drei zusätzlichen Grafik- und Soundchips leisten Erstaunliches — mitunter sogar echte Spielhallen-Qualität! Noch erstaunlicher, daß solche Pracht-Programme auf den lediglich scheckkartengroßen „HU-Cards“ Platz finden, nicht minder erstaunlich, daß die ganze PC-Engine nicht größer als zwei Game Boys ist.

Gegenwart & Zukunft

Bemerkenswert ist der Wirrwarr an Engine-Ablegern: Die US-Version na-

mens „Turbo-Grafx“ verträgt sich nicht mit den (bei uns üblichen) japanischen Modulen, die „Super-Grafx“ glänzt zwar durch bessere Grafikfähigkeiten, aber Spiele existieren so gut wie keine dafür, das Handheld „PC-Engine GT“ ist mit ca. 700 DM viel zu teuer, und der Engine-Laptop „PC-Engine LT“ ohnehin ein Kuriosum.

An sinnvollem Zubehör gibt es eigentlich nur den Fünf-Spieler-Adapter, im übrigen sollten sich Engine-Fans ihr Geld lieber für die für 1993 geplante PC-Engine II aufsparen, deren technische Daten (32-Bit-Risc-Prozessor mit sage und schreibe 40 MHz, 3D-Image-Chip, superschnelles CD-ROM) alles bisher Dagewesene vergessen lassen! An passenden Spielen wird in Japans prominenten Softwareschmieden jedenfalls schon fleißig gebastelt... (mm/rl)

NEC
PCENGINE

DIE PLATTFORMWELT VON BONK

Der Steinzeit-Knabe Bonk mag zwar nicht ganz so berühmt sein wie Mario oder Sonic, doch ist er für die Jünger der NEC-Konsole gleichfalls eine Symbolfigur — er steht für die spielerischen Qualitäten der PC Engine!



Bonk 1



Bonk 2



Bonk 2



Wenn Bonk nie so ganz den Kultstatus seiner Kollegen von Nintendo und Sega erreicht hat, so liegt es neben der bekannten Importproblematik auch an der undurchsichtigen Namenspolitik seiner Väter: Der erste Teil hieß zunächst „PC Gengine“, dann „PC Kid“, später auch „Bonk's

Adventure“; ähnliches gilt für Teil zwei, der einmal „PC Kid 2“ genannt wird, dann wieder „Bonk's Revenge“ —

wer soll sich da noch auskennen? Vermutlich nicht einmal Bonk selbst, dabei hat er einen größeren Kopf als die meisten von uns. Härter ist er sowieso, so hart, daß sich mit ihm Gegner aller Art in die Flucht stoßen lassen. Die Wirkung läßt sich noch steigern, indem der kleine Headbanger erst loshüpft und seine Widersacher dann per Kopfsprung erledigt; dazu gibt es noch eine besonders sadistische Variante, bei der Mister Eisenbirne mit seinen Feinden jongliert. Tja, wer das alles kann, bei dem verwundert es auch nicht, zu hören, daß er Hindernisse überwindet, indem er sich mit den Zähnen daran „hochbeißt“...

Bonk 1

Bereits Bonks erster Auftritt begeisterte mit einer ausgeklügelten Plattformwelt voller Gags, lustigen (End-) Gegnern, sinnigen Extras und wohlplazierten Überraschungen. So liegen z.B. Fleischstücke herum, nach deren Genuß der Dreikäsehoch zum wilden Tier wird, dem selbst Vulkanausbrüche oder riesige Saurier (einer davon trägt eine Baseball-Mütze!) nichts mehr anhaben können. An Abwechslung herrscht in den sechs verschiedenen Abschnitten wirklich kein Mangel, man kämpft teilweise unter Wasser, auf einer rutschigen Eisfläche und sogar im Inneren eines Dinos — zum Finale Furioso treten dann sechs Obermotze auf einmal an!

Bonk 2

Die Fortsetzung gelang Hudson sogar noch besser: Die Steuerung (ein Knopf zum Hüpfen, der andere für's Köpfchen) wurde etwas verfeinert, Präsentation und Schwierigkeitsgrad legten nochmals zu, es finden sich mehr

Bonusräume und neue Features wie Richtungspfeile zur besseren Orientierung. Für Bonk-Einsteiger wurde ein verkürzter Anfänger-Modus eingebaut, die alten Bonk-Fans bekamen ein noch umfangreicheres Spiel mit noch wilderen Kämpfen und Gegnern. Überall stößt man auf neue Ideen und Gags, z.B. sitzen einige der Feinde gerade beim Angeln oder halten Siesta, man kann nun mit der Steinzeit-Eisenbahn fahren, und so geht's weiter ohne Ende.

Bonk forever?

Aufgrund des großen und berechtigten Erfolges, soll demnächst ein dritter Teil sowie ein Ballerspiel mit dem kopflastigen Helden erscheinen. Bleibt zu hoffen, daß die Bonk-Saga in gleicher Qualität fortgesetzt wird, denn die beiden ersten Games sind wahre Wunder der Programmierkunst: Ruckelfreies Scrolling, abwechslungsreichste Comic-Grafiken, superbe Animationen, feine Sounduntermalung, perfekte Steuerung und ein stets faires Gameplay bekommt man schließlich nicht alle Tage auf einer Cartridge serviert! (mm)

DIE PLATTFORMWELT VON BONK (HUDSON)



STEINZEIT-HÜPFER FÜR GEÜBTE

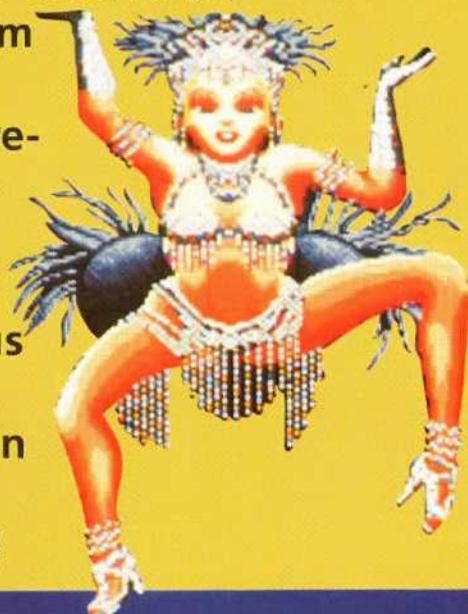
GRAFIK	78%	83%
ANIMATION	83%	87%
MUSIK	77%	77%
SOUND-FX	79%	80%
HANDHABUNG	84%	86%
DAUERSPASS	85%	88%

PREIS 109,- DM



PARODIUS

Der Name ist Programm: Parodius ist eine Parodie auf horizontal scrollende Ballergames im allgemeinen und den Genre-Klassiker „Gradius“ im besonderen. Darüberhinaus ist es aber auch selbst ein vorzügliches Shoot'em Up!



Jedem Freund explosiver Screen-Action sind die furiosen Konami-Knallereien „Nemesis“, „Salamander“ und eben „Gradius“ ein Begriff, stellen sie doch fast schon ein eigenes, besonders extrawaffenhaltiges Unter-Genre im Reich von „R-Type“ und Konsorten dar. Mit vorliegendem Ballerspektakel haben sich die Konami-Programmierer quasi selbst auf die Schippe genommen — 1990 zunächst in der Spielhalle, anderthalb Jahre später dann mit dieser famosen Umsetzung für die PC Engine. Denn eigentlich ist hier alles so wie bei einem gewöhnlichen Actiongame, nur halt anders...

Nach dem witzigen Intro erscheint ein Auswahlbildschirm mit vier Flugis: Die Vic Vi-



per ist ein stinknormaler Raumgleiter mit Missiles und Laserkanone, selbstverständlich bis zum Exzeß aufrüstbar, wie alle Helden-schiffe. Der Octopus sieht so aus wie er heißt und ist mit Doppelschuß, Heckkanone und Schild ausgestattet. Die Bewaffnung der Twin Bee ist eine Mischung aus dem Arsenal der beiden Vorgenannten, dazu kommen noch ein Kraftfeld und ein Drei-Wege-

Kat... äh, Schuß. Der Pentarou schließlich hat eine Streuwaffe, dazu eine schützende Luftblase und erinnert an einen Pinguin. Als nächstes steht die Wahl zwischen automatischer und manueller Extrawaffen-Aufrüstung an, dann darf man sich auch schon auf die acht, sehr lang geratenen Level stürzen. Das geht alleine oder zu zweit, im Simultan-Modus muß man sich allerdings auch die Continues brüderlich teilen. Zusätzlich kann die PC Engine noch exklusiv mit einem „Schnupper-Level“ aufwarten, der zwar nur solo spielbar ist, ansonsten aber einen Mix aus den (leicht abgewandelten) Highlights anderer Stages bietet.

Wie man sich auch entscheidet, das Gameplay ist schlichtweg gigantisch: Die Steuerung funktioniert ta-

sik der Ohrwurm-Klasse (samt Wiedererkennungseffekten für Insider!), sowie fetzigen FX; lediglich die japano-englische Sprachausgabe ist ein bißchen schwachbrüstig. Kurzum, ein Wahnsinn von einem Ballerspiel — man darf sich bloß nicht daran stören, daß all die Bauchtänzerinnen, Killer-Küken und Katzen-Raumer aus dem Alptraum eines übergeschnappten Comiczeichners entsprungen zu sein scheinen... (mm)

PARODIUS (KONAMI)	
87%	
BALLER-PARODIE VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	88%
ANIMATION	85%
MUSIK	87%
SOUND-FX	85%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%
PREIS	159,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Flackernde, erbärmlich ruckelnde Grafik, kaum steuerbar — eine Katastrophe!

SUPER NES: Genauso gelungen wie auf der PC Engine.

GAME BOY: Interessanterweise kaum schlechter als auf der PC Engine!

Wie das bei reinen Import-Modulen schon mal vorkommt, haben wir es hier mit einem Nachfolger zu tun, von dessen Vorgänger in Europa noch nie etwas zu hören, zu sehen oder gar zu spielen war...

Aber das ist auch schon der einzige Nachteil dieses kampfbetonten Hüpf-Spielchens. Na gut, Grafikorgien finden in diesem Klassiker von 1989 nicht statt, aber das Scrolling ist blitzsauber. Spielerisch und optisch muß man Son Son 2 irgendwo zwischen der „Wonderboy“- und der „Bonk“-Serie einordnen; soundmäßig wird fernöstliche Hausmannskost geboten, die Steuerung ist mit dem Joystick erträglich, per Pad absolut einwandfrei.

Auch ohne ein Wort Japanisch zu verstehen, erahnt man beim Betrachten des Kurz-Intros, daß der kleine Held seine Freunde befreien muß, die ein geheimnisvoller Dunkelmann hier im Vorspann entführt. Als Waffe dient ihm ein Stock, der sich auf Knopfdruck rasant Richtung gegnerische Magenkuhle verlängert. Durch Extras ist dieser Teleskop-Effekt noch steigerungsfähig, darüber hinaus haben die örtlichen Shops einige hochinteressante Artikel vorrätig; beispielsweise einen Spezialhandschuh, der so speziell ist, daß er Wände und Feinde gleichermaßen in Verlegenheit bringt; man kann aber auch Continues und sogar eine Wolke kaufen, mit der

SON SON II

sich die (End-)Gegner ebenfalls ganz prächtig ärgern lassen.

Originelle Features findet man jedoch nicht nur in den Läden, auch die verzweigte Hüpflandschaft selbst steckt voller Bonusräume und Details. So ist manches Problem nur mit dem passenden Schlüssel oder mit Magie (sprich Spellpoints) lösbar, besonders schnelle Helden erhalten am Levelende eine Belohnung, und gelegentlich begegnet man freundlichen Leuten, die Extras oder Tips anbieten — leider sprechen die Jungs nicht deutsch, weshalb die Hints wenig bis gar nichts nützen. Was soll's, Hauptsache die Level sind abwechslungsreich (Urwald, Höhle, Tempel etc.) und enthalten alle möglichen Widrigkeiten wie fleischfressende Pflanzen oder Säuretropfen — aber keine unfairen Stellen. Und genau das tun sie, weshalb Jump & Run-Fans bei Son Son 2 bedenkenlos zuschlagen dürfen! (mm)

Wollt Ihr ballern wie in der Spielhalle? Gelüftet es Euch nach neun Level voller hochexplosiver Military-Action im Hubschrauber? Prima, dann seid Ihr bei diesem Game des Arcade-Giganten Taito an der richtigen Adresse!

Fast möchte man es gar nicht glauben, daß diese vertikal (ein ganz klein wenig auch nach links und rechts) scrollende Ballerorgie bereits über drei Jahre auf den Rotorblättern hat: Zu Beginn ist der Kampfhubschrauber des Spielers noch ein zahnloser Tiger, dessen Schüßchen die Gegner eher zum Lachen reizen als erschrecken. Aber das Untier läßt sich bis zum Exzeß aufrüsten — und das in so vielen und schlagkräftigen Varianten, daß seinen Feinden schon schlecht wird, wenn sie bloß die Extrawaffen-Symbole herumfliegen sehen...

Die Grundausrüstung besteht aus der Bordkanone und drei Smartbombs, die man sich aber für den Endgegner aufsparen sollte. Bei den Extrawaffen muß man zwischen Feuerkraft-Verstärkern, zusätzlichen Smartbombs und den „Schuß-Veränderern“ unterscheiden: Erhältlich sind Power-Laser und fächerförmige Schüsse, als besonderer Leckerbissen gibt's noch eine Variante, die gleichzeitig nach hinten und zur Seite losgeht. Fast ebenso abwechslungsreich ist das Fluggebiet; mal geht es übers Meer, dann muß wieder ein gewaltiger Flugzeugträger Stück für Stück zer-



Dem Grinsen nach eindeutig ein Endmonster...

SON SON 2 (NEC/CAPCOM)	
77%	
JUMP & FIGHT FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	67%
ANIMATION	72%
MUSIK	63%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	80%
PREIS	109,- DM



Kawoummm!!!

IGER HELI

brö-
selt werden,
zwischen
kommen Landinseln, und
überall wimmelt es nur so von
Minenbooten, Kanonen, Panzern, Flug-
zeugen und Helis. Der Schwierigkeits-
grad steigert sich dabei von schwer bis
sehr schwer; am Screen herrscht meist
die pure Hektik, weil zig Feinde, Ge-
schosse und Extrawaffensymbole wild
durcheinanderjagen.

Sie tun das aber völlig ruckelfrei, ge-
nau wie das Scrolling eindeutig Arcade-
Qualität besitzt. Im Unterschied zur
Grafik ist die Soundbegleitung etwas
monoton, vor allem was die FX angeht.
Zum Steuern sollte man schließlich un-
bedingt einen Joystick benutzen, denn
nur so kommt bei diesem Action-Brand-
satz richtig Freude auf. Also: Feuer frei!
(C. Borgmeier)

TIGER HELI (TAITO)

73%



BALLERN PUR FÜR KÖNNER

GRAFIK	68%
ANIMATION	74%
MUSIK	60%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	77%

PREIS 109,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Diese Version ist
anders — nämlich ein
ganzes Stück schlech-
ter!

MEGA DRIVE: Op-
tisch etwas reizvoller,
ansonsten nahezu iden-
tisch.

Im
Som-
mer '91 ist
es passiert: Der
bis dahin unange-
fochtene Weltrangli-
stenerste „World Court
Tennis“ wurde über Nacht ent-
thront — seither steht dieses Game
ganz oben auf dem Siebertreppchen...

Interessanterweise sieht der neue Spit-
zenreiter dem ehemaligen Champion
der Engine-Liga zum Verwechseln ähn-
lich; auch die Steuerung scheint man
beinahe 1:1 übernommen zu haben. Und
dennoch: Ehre, wem Ehre gebührt!

Der Platz wird von schräg oben ge-
zeigt und munter in alle Richtungen ge-
scrollt; die Steuerung ist zwar arg sen-
sibel, ermöglicht nach entsprechendem
Training aber erstaunlich viele Schlag-
varianten von Vor- und Rückhand über
Schmetterbälle, Top Spins und Slices
bis hin zum berühmten Becker-Hecht.
Wichtig ist dabei, daß der Spieler im-
mer richtig zum Ball steht und das Ti-
ming stimmt, sonst landet die Filzkug-
el schmolend im Netz oder weit
draußen in der Prärie. Übung macht also
mal wieder den Meister, weshalb es hier
auch eine Ballmaschine gibt. An-
schließend wagt man vielleicht einen
Schaukampf gegen einen der 16 un-
terschiedlich starken Computergegner oder
packt gleich den Turniermodus an, wo
man sich bei vier großen Ausschei-
dungen nach dem K.O.-System vom
Viertelfinale bis ins Endspiel vor-
kämpfen muß. Einziges, aber ein-
schneidendes Manko dabei: Es gibt kei-
ne Paßwörter. Bei den Belägen besteht
die Wahl zwischen Rasen, Sand oder

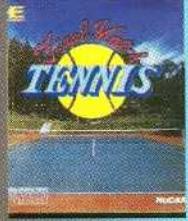
FINAL MATCH TENNIS

Hart-
platz, und
wer einen
Multi-Player-
Adapter besitzt, kann
Einzel und Doppel in allen
nur denkbaren Variationen aus-
probieren, bis hin zum reinen Demo-
Modus mit vier Computerspielern.

Somit bietet Final Match Tennis al-
les in allem nahezu ungetrübtes Sport-
vergnügen und eine selten erlebte Real-
itätsnähe. Dafür muß man allerdings
eine schrecklich piepsige Musik
während der Menü-Auswahl und noch
schrecklichere Soundeffekte auf dem
Platz in Kauf nehmen. Ähnlich frag-
würdig ist die Grafik; die bescheiden
animierten Männchen sehen einfach
zu kindisch aus. Bei einer Schönheits-
konkurrenz würde das Game also mit
Sicherheit keinen Blumentopf gewin-
nen, aber daß die äußeren Werte nicht
die entscheidenden sind, kennt man ja
aus dem realen Tennis-Zirkus... (C.
Borgmeier)

FINAL MATCH TENNIS (HUMAN)

75%



TENNIS-SIMULATION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	48%
ANIMATION	52%
MUSIK	34%
SOUND-FX	27%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	83%

PREIS 99,- DM



Vorteil für Final Match Tennis!

Neue Spiele braucht das Land!

SUPER NINTENDO

DT mit SUPER MARIO WORLD und AV-KABEL,

JOYPAD nur DM 299,-



MEGA DRIVE

WINNER JOYPAD	29,-
TWISTED FLIPPER	109,-
AQUATICS DT	109,-
NHL PA HOCKEY	109,-
GALAHAD	a.A.
LHX ATTACK CHOPPER	109,-
POWERMONGER	a.A.
PGA TOUR GOLF II	a.A.
FURRY FRIENDS	a.A.
LEMMINGS	99,-
BUG WARS	a.A.
WARRIORS OF THE E. DT	139,-
GREENDOG DT	99,-
DOUBLE DRAGON 1 DT	89,-
JOE MONTANA FOOTB. 3 DT	109,-
TEAM USA BASKETBALL DT	109,-
TIPS & TRICKS BUCH (SEGA)	29,-
SPEEDBALL 2 DT	99,-
XENON 2 DT	99,-
TALMITS ADV. DT	139,-
DRAGONS FURY DT	109,-
SIDE POCKET	99,-

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
TOM & JERRY	99,-
CHUCK ROCK	99,-
ALIENS III	a.A.
ARCADE SMASH HITS	99,-
MARBLE MADNESS	99,-
TERMINATOR	99,-

GAME GEAR

BART VS. T. MUTANTS	79,-
MARBLE MADNESS	79,-
PAPERBOY	79,-
CHUCK ROCK	79,-
TAZ MANIA	69,-
SUPER SMASH TV	79,-
TERMINATOR	79,-
WIMBLEDON TENNIS	a.A.
YOUNG INDY	a.A.
SPIDERMAN DT	79,-
SUPER MONACO GP II DT	79,-
BATMAN RETURNS	a.A.

MEGA DRIVE- PREISHITS

ALEX KIDD DT.	59,-
ARNOLD PALMERS T. GOLF DT.	59,-
J.B. DOUGLAS KO BOX. DT.	59,-
LAST BATTLE DT	69,-

MOONWALKER DT.	59,-
PHANTASY STAR II DT.	79,-
PHANTASY STAR III DT.	79,-
SPACE HARRIER II DT.	69,-
SUPER REAL BASKET. DT.	59,-
S. THUNDER BLADE DT.	69,-
THE REV. OF SHINOBI DT.	59,-

GAME BOY

TRACK & FIELD DT.	69,-
NEMESIS II DT.	69,-



STAR TREK	69,-
MAGNETIC SOCCER	59,-

NEO GEO

NEO GEO RGB/PAL	699,-
INCL. JOYBOARD	379,-
WORLD HEROS	329,-
KING OF THE MONSTERS 2	199,-
MAGICIAN LORD	199,-
NAM 1975	a.A.
ART OF FIGHTING	a.A.
VIEWPOINT	a.A.

NES

NES mit SUPER MARIO 3	199,-
& 2 JOYPAD	99,-
TINY TOON	a.A.
DYNABLASTER	119,-
ELITE	a.A.
BATTLETOADS	a.A.

SUPER NINTENDO

2. JOYPAD ORIG. NINTENDO	39,-
DAUERFEUER-JOYPAD	59,-
CAVEMAN NINJA	a.A.
POPULOUS	a.A.
STREET FIGHTER II	144,-
SUPER PROBOTECTOR	129,-
CASTLEVANIA IV	119,-
LEMMINGS	139,-
SUPER R-TYPE	99,-
SIM CITY	99,-
ZELDA III	99,-
F-ZERO	99,-
SUPER SOCCER	99,-
SUPER TENNIS	99,-
WING COMMANDER	a.A.
GODS	a.A.

LYNX

LYNX II	199,-
SWITCHBLADE II	79,-
WORLD CLASS SOCCER	79,-
LEMMINGS	a.A.
EYE OF THE BEHOLDER	a.A.
GUARDIANS: STORM OVER D.	a.A.
SONNENSCHUTZSCHILD Ly. 2	19,-
COMLYNX-KABEL	19,-
NFL-FOOTBALL	79,-



Mega Drive Magnum-Set

Dt. 1 Jahr Garantie inclusive

2 Joypads und 4 Spiele

für nur DM 379,-

Fragen Sie nach den
neuesten Spielen

Ab 3 Artikel portofrei
"und das bei unserem bekannt
schnellen Service!"

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-; a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

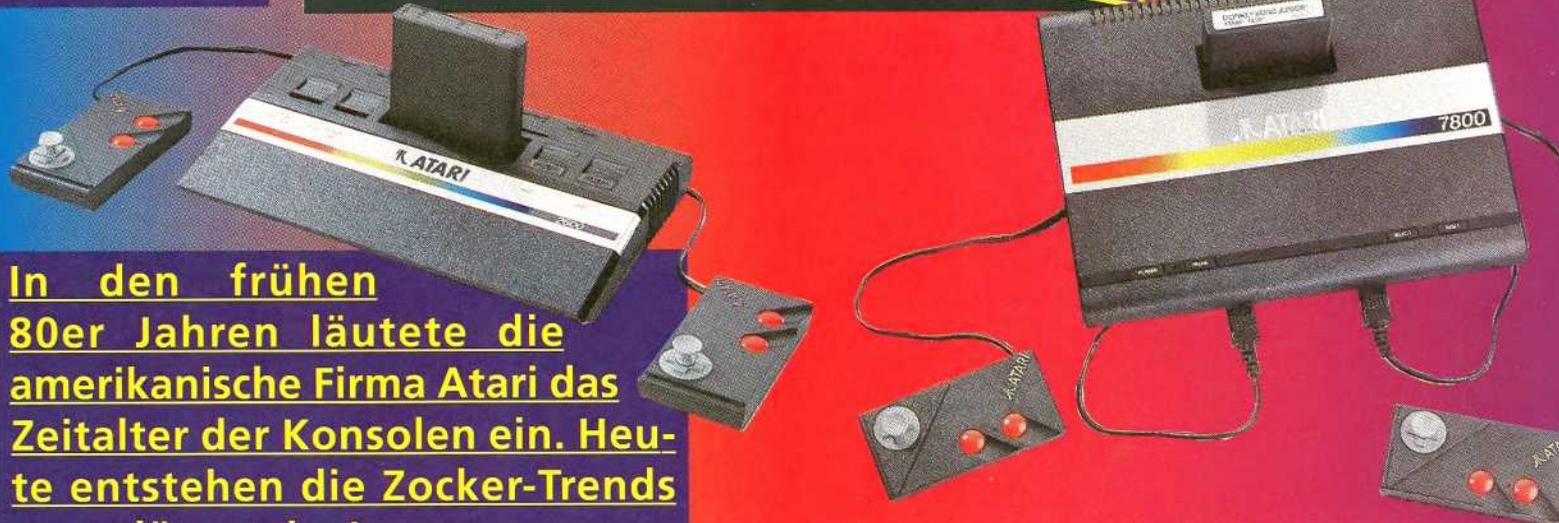
Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

ATARI

ATARI
VCS 2600/7800

Der Pionier: Atari VCS 260

Auch schon ziemlich nostalgisch: Atari 7800



In den frühen 80er Jahren läutete die amerikanische Firma Atari das Zeitalter der Konsolen ein. Heute entstehen die Zocker-Trends zwar längst in Japan, aber deshalb sind die Geräte der US-Pioniere noch lange nicht ausgestorben!

Im Gegenteil, die Krone der weltweit meistgekauften Konsole gebührt nach wie vor Ataris VCS 2600 — dabei hat das Teil mittlerweile über zehn Jahre am Buckel. Millionenfach ist der Oldy schon über die Ladentheke gewandert, alleine 1990 wurden angeblich noch über 250.000 Stück an den Mann gebracht...

VCS 2600

Wenn dem System heute trotzdem nur noch eine Statistenrolle zukommt, so liegt's natürlich an der zwischenzeitlich arg veralteten Technik. Denn pro Modul sind höchstens 16 KByte Speicher verfügbar, und damit lassen sich halt noch nicht einmal die bescheidenen Möglichkeiten des Grundgeräts voll ausnützen. Mit ihrer groben Klötzchengrafik, den Flackersprites und dem Zweikanal-sound sehen die alten Games daher wirklich alt aus, neue Module sind aber kaum noch zu erwarten. Tja, abgesehen von ein paar Lebenszeichen (z.B. „Klax“ oder „Xenophobe“) ist das 2600 praktisch tot — Friede seiner Asche.

Ein Schattendasein fristet das VCS 2600 dennoch, ist es doch die billigste Konsole weit und breit. Für sage und schreibe 99,— DM wird das Sy-

TECHNISCHE DATEN: ATARI VCS 2600 ATARI VCS 7800		
PROZESSOR	6507 MIT 1,2 MHZ	6502 MIT 1,8 MHZ
GRAFKAUFLÖSUNG	160 x 192 PUNKTE BEI 16 FARBEN	242 x 320 PUNKTE BEI 256 FARBEN
FARBPALETTE	128 FARBEN	256 FARBEN
SPRITES	2 STÜCK	THEORETISCH UNBEGRENZT
SOUND	2 KANÄLE	2 KANÄLE
KAPAZITÄT DER MODULE	BIS ZU 16 KBYTE	BIS ZU 144 KBYTE
ANSCHLÜSSE	2 JOYPADS, FERNSEHER, NETZTEIL	2 JOYPADS, FERNSEHER, NETZTEIL

stem angeboten, zwei passable Joypads, ein Antennenkabel sowie ein Modul mit 32 miesen Spielen inklusive. Damit kommt das VCS 2600 billiger als ein Game Boy, auch für zusätzliche Module sind nur 20 bis 40 Märker zu berappen. Fazit: Ein preiswerter Einstieg in die Welt der Spiele — sofern man bereit ist, seine Ansprüche um ein Jahrzehnt zurückzuschrauben.

VCS 7800

Selbst der Nachfolger macht unter aktuellen Gesichtspunkten nicht mehr viel her; Grafik, Sound und Spielablauf können sich auch am VCS 7800 in keinsten Weise mit den von der japanischen Konkurrenz gesetzten Standards messen. Immerhin, einige Spielhallenklassiker wie „Centipede“, „Donkey Kong“ oder „Pole Position II“ wurden originalgetreu umgesetzt und machen tatsächlich auch heute noch Spaß. Fragt sich nur, wie lange, denn komplexere Action oder gar Adventures gibt es nicht, auch der Nachschub an Neuheiten

tröpfelt mehr schlecht als recht dahin.

Summa summarum also wieder nur ein Einstiegsangebot für Sparefrohs, weil das komplette System (zwei Joypads, Antennenkabel, Netzteil) bereits für 129 Mäuse zu haben ist. Ein nettes „Asteroids“-Spielchen ist fest eingebaut, die VCS 2600-Games können weiterverwendet werden, und neue Module kosten mit 40 bis 60 Mark auch nicht die Welt.

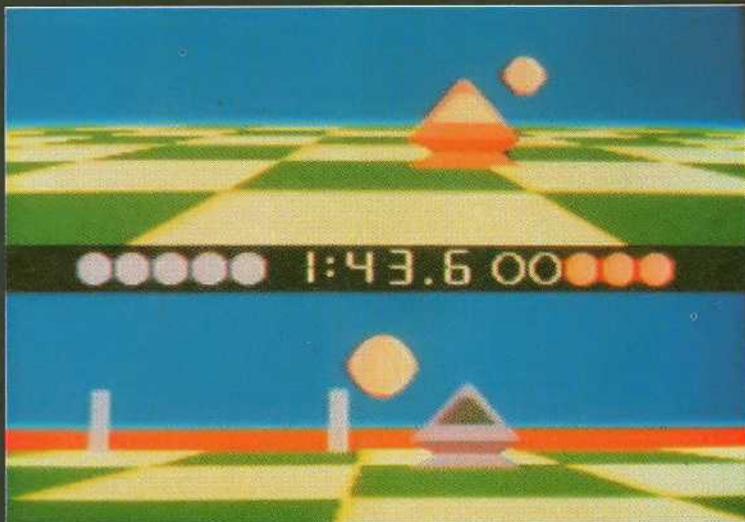
Jaguar

Im Lauf des Jahres 1993 will Atari den Konsolen-Markt zurückerobern — dann soll unter dem voraussichtlichen Namen „Jaguar“ ein brandneues 64Bit-Gerät erscheinen! Bisher war über die Power-Katze allerdings wenig mehr zu erfahren, als daß sie um die 300 Mark kosten dürfte; technische Infos sind vorläufig noch geheime Verschlusssache. Atarianer trösten sich halt solange mit der folgenden Auswahl von Spitzentiteln für die „Kleinen“... (rl)

ATARI
VCS 7800

BALLBLAZER

Hier ist Übersicht Trumpf



Diese futuristische Sitzfußball-Variante soll im Jahre 3097 das sportliche Geschehen bereichern — auf den Homecomputern hat sie das schon vor Urzeiten getan, aber hier gelingt es ihr sogar noch einen Tick besser!

Wie bei Spielen dieser Art so üblich, geht es darum, den Ball, der hier „Plasmorb“ heißt, möglichst oft ins gegnerische Tor zu bugsieren. Die beiden Kontrahenten sitzen in kleinen Gleitern (den „Rotofails“) und flitzen damit über ein schachbrettartiges 3D-Spielfeld, das auf dem zweigeteilten Screen aus der jeweiligen Cockpit-Perspektive zu sehen ist. Steuern lassen sich die Flitzer nur nach vorne und zur Seite, die Blickrichtung wird dabei automatisch nach dem Ball ausgerichtet, was anfänglich zwar eine gewisse Gewöhnung erfordert, aber letztendlich sehr praktisch ist.

Wer nach dem Anpfiff am schnellsten reagiert, bekommt den Plasmorb mit dem eingebauten Kraftfeld seines Rotofails zu fassen, das sich daraufhin selbständig zum gegnerischen Tor hin dreht. Im Prinzip genügt jetzt ein Druck auf den Feuerknopf, und schon landet die Kugel im Kasten — vorausgesetzt, daß der sich noch an derselben Stelle befindet! Während des Spiels wandern die Tore nämlich langsam zur Seite, was das Zielen natürlich nicht gerade einfacher macht. Schafft man es trotzdem, den Ball ins gegnerische

Energienetz zu befördern, kriegt man je nach Schußdistanz ein bis drei Punkte gutgeschrieben. Als zusätzliches Handicap verringert sich nach jedem Treffer der Abstand zwischen den feindlichen Pfosten. Sieger ist, wer als erster zehn Punkte

anhäuft oder beim Abpfiff zumindest mehr davon am Konto hat als sein Kollege.

Die Spieldauer ist variabel, bei einem digitalen Gegner läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad in neun Stufen einstellen. Eindeutig mehr Spaß bereitet es aber, sich im Wettstreit gegen einen menschlichen Mitspieler den Plasmorb abzugewinnen. Optisch macht Ballblazer dabei zwar nicht viel her, aber die Grafik ist unglaublich flink und absolut ruckelfrei animiert, auch der Sound (Musik & FX) paßt immer hundertprozentig zum Geschehen! Fazit: Ein äußerst spannender Zwei-Kampf, der in keiner Sammlung fehlen sollte! (rf)

BALLBLAZER (ATARI/LUCASFILM)



SPORTLICHE SF-DUELLE
VARIABLE: 9 STUFEN

GRAFIK	51%
ANIMATION	70%
MUSIK	57%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

PREIS 39,- DM

IMPOSSIBL

Altgediente Zocker kennen diesen Action-Klassiker mit Grübeleinlagen noch aus der Blütezeit des C 64, später wurde das Game für praktisch alle Computer umgesetzt. Und auch auf der Atari-Konsole macht Agent 4125 eine gute Figur!

Wegen eines läppischen Stromausfalls konnte der Kernphysiker Elvin Atombender nicht den höchsten Highscore aller Zeiten aufstellen — Grund genug für ihn, jetzt die Erde in Schutt und Asche zu legen. Also zieht er sich in sein mehrstöckiges Plattform-Labyrinth voller Lifte und Wachroboter zurück, zerreißt die Lochkarte für den Eingang und verstreut deren Bruchstücke. Sechs Stunden (Echtzeit) bleiben Agent 4125, um alle Code-Teile zu finden und wieder richtig zusammenzupuzzeln...

Insgesamt 32 Räume muß man durchforsten, beim Code-Sammeln und Kartographieren hilft ein nützlicher Taschencomputer. Gegen die vielen Falltüren, Plattformaufzüge und verschiedenen Roboter helfen allerdings nur sportliche Saltos und spezielle Code-Karten, die, wenn man sie an einem der herumstehenden Terminals einsetzt, die Robbies kurzfristig „einfrieren“ — im übrigen ist unser Reserve-Bond völlig unbewaffnet. Treffer oder Feindberührungen kosten aber kein Leben, sondern zehn Minuten der wertvollen Zeit. Die Zimmer sind mit allerlei Möbeln vollgepackt; um sie nach



Nichts ist unmöglich...

MISSION

Code-Teilen zu durchsuchen, stellt man sich einfach davor und drückt den Stick nach oben; wobei die dafür benötigte Zeit je nach Größe des Gegenstandes variiert.

Trotz ihres hohen Alters hat die unmögliche Mission kaum an Spielwitz eingebüßt, das nur auf den ersten Blick großzügige Zeitlimit und die trickreich aufgebauten Räume sorgen für schier endlose Motivation. Bloß die Präsentation ist eher sparsam: Zwar bewegt sich der Held sehr elegant und fließend, insgesamt macht die Optik aber einen etwas antiquierten Eindruck. Fast noch bedauerlicher ist, daß von der Sprachausgabe der Urversion hier nur Standard-Konsolen-FX („plöng!“) übriggeblieben sind. Trotzdem, wegen seiner inneren Werte verdient Impossible Mission auch heute noch das Prädikat „sehr empfehlenswert“! (rf)

CENTIPEDE

Außen pfui, innen hui!



seln, später preschen sie sogar gleich von Beginn an mehrteilig auf den Screen. Tödliche Spinnen verfolgen einen Zickzackkurs, Flöhe stürzen senkrecht nach unten, um dann Pilze zu hinterlassen, die von Skorpionen vergiftet werden können. Trifft schließlich ein Wurm auf solch einen Giftpilz, stürzt er sofort nach unten ab.

Böse Sache, der Zauberwald ist in Gefahr: Tausendfüßler, Flöhe, Spinnen und Skorpione haben das edle Dickicht infiziert und sollen nunmehr vertrieben werden...

Gelegenheit zur digitalen Kammerjagd gibt uns Ataris Spielautomaten-Vorlage schon seit knapp zehn Jahren, kein Wunder, wenn diese Umsetzung sehr originalgetreu ausgefallen ist. Man muß sich Centipede so ähnlich wie „Space Invaders“ vorstellen, auch hier fährt der Spieler mit seinem Vehikel am unteren Bildrand entlang und ballert die Gegner von oben weg — anstatt der gewohnten Aliens sind es nun halt Insekten. Die „Flurbereinigung“ kann solo vonstatten gehen, lustiger ist's freilich zu zweit: Beim abwechselnden Spiel wird ausschließlich um die höchste Punktzahl gekämpft, danach kann man sich im Simultanmodus gegenseitig aufs Korn nehmen.

Ist die Spielvariante festgelegt, erscheint der Zauberwald aus lauter Pilzen. Die lassen sich nun durch viermaligen Beschuß entfernen, und schon kreucht allerlei Getier durchs Unterholz. Da gibt es z.B. Würmer, die nach einem Treffer zweigeteilt weiterw-

Zugegeben, einen Höhepunkt an spielerischer Vielfalt darf man sich von Centipede nicht erwarten, ebensowenig wie monumentale Grafik oder bombastische Soundeffekte. Aber in Sachen Ballerspaß glänzt der Flohzirkus noch ganz wie in alten Zeiten: Die Joypad-Steuerung ist so gelungen, daß selbst Fans des Automaten-Trackballs damit zurechtkommen werden, und das Gameplay ist wunderbar hektisch wie kaum bei einer anderen Knallerei. Ataris Gaudiwurm kramt man also immer wieder gerne für ein kleines Spielchen hervor, besonders, wenn ein Freund zur Hand ist! (rl)

IMPOSSIBLE MISSION (ATARI/EPYX)

74%



PLATTFORM-KNOBELEI FÜR GEÜBTE

GRAFIK	59%
ANIMATION	73%
MUSIK	--
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	80%

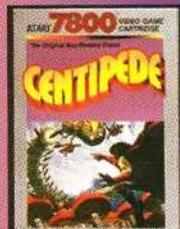
PREIS 59,- DM

AUCHERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Bis auf Kleinigkeiten (Musik) praktisch identisch.

CENTIPEDE (ATARI)

68%



BALLER-ACTION VARIABEL

GRAFIK	53%
ANIMATION	48%
MUSIK	--
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	69%

PREIS 39,- DM

AUCHERHÄLTICH FÜR...

VCS 2600: Trotz (noch) schwächerer Grafik bleibt der Spielspaß auch auf Ataris kleinstem voll erhalten.

GAME BOY: Dasselbe in Schwarz-Weiß gilt für Nintendos Handheld.

ATARI VCS 2600

Hier haben wir es mit einem der Urväter eines ganzen Genres zu tun — die lustige Dschungeljagd ist neben dem ähnlichen „Pit Fall“ einer der verdientesten Veteranen im Jump & Run-Gewerbe!

Daher darf man sich auch nicht wundern, wenn weder die grobe Blockgrafik noch das antiquierte Spielprinzip oder gar die Vorgeschichte so ganz dem heutigen Stand der Dinge entsprechen: Ein Kannibalenstamm hat die

gesagt; jede Feindberührung wird gnadenlos mit dem Verlust eines der fünf Heldenleben geahndet. Sobald die Geliebte dann endlich in den Armen ihres Retters liegt, reißt sich der unersättliche Kerl auch schon wieder los und fängt bei leicht gesteigertem Schwierigkeitsgrad nochmal von vorne an. Und dann nochmal, und nochmal...

Wie gesagt, das Spielprinzip war zum letzten Mal vor zehn Jahren revolutionär, und die Klötzchen-Graphik sieht so schlimm aus, wie sich der Dudel-Sound anhört. Steuern läßt sich die Ge-

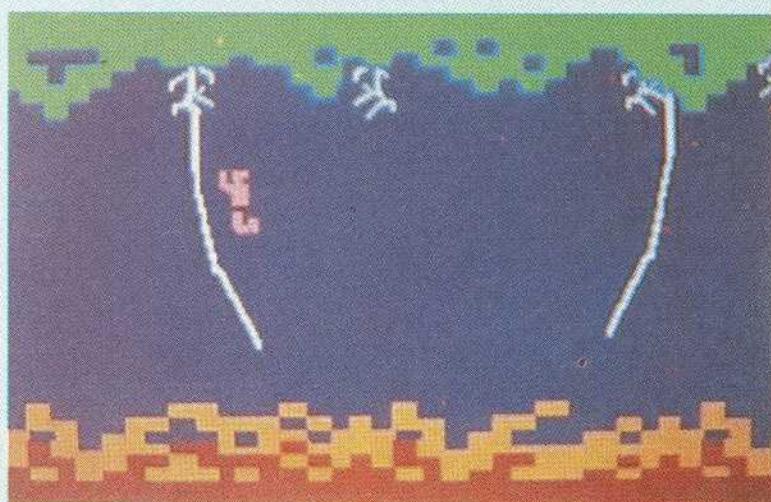
Es war einmal, da gab es eine tolle Automaten-Knallerlei namens „Defender“. Schon bald folgte die Umsetzung auf das VCS-System, doch siehe da — die ganze Spielbarkeit war dahin! Erst Defender II war so, wie der Vorgänger von vornherein hätte sein sollen...

Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Auch wenn Stargate auf der Packung steht, so gibt sich das Modul selbst doch gleich als Defender II zu erkennen. Und genau darum handelt es sich hier auch, wobei sich das

nen Laser und eine begrenzte Anzahl von Smartbombs an Bord, es gibt einen Unsichtbarkeits-Schild, eine Art Radarschirm und die Möglichkeit, sich aus höchster Not durch einen Hyperspace-Sprung in unbekannte Gefilde zu retten.

Der Zwei-Spieler-Modus des Originals fehlt hier zwar, dafür hat sich bei der Präsentation einiges getan: Die schmucken Berge sehen längst nicht mehr wie öde Bauklötzchen aus, die Aliens sind endlich ruckfrei animiert, und die Soundeffekte klingen auch nicht übel. Zusammen mit der problemlo-

JUNGLE HUNT



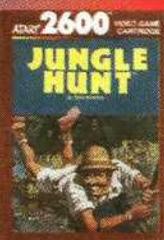
Gefährtin des Helden entführt, um mit ihrer Hilfe den Eintopf etwas schmackhafter zu gestalten. Das ruft wiederum unseren Schmalspur-Tarzan auf den Plan, dem nun eine vier Level weite Urwald-Expedition voller tropischer Gefahren bevorsteht.

Im ersten Abschnitt schwingt er sich von Liane zu Liane über den lauernden Abgrund hinweg, anschließend muß er, nur mit einem Messer bewaffnet, einen Fluß durchschwimmen, in dem es von hungrigen Krokos nur so wimmelt. Wer durch geschicktes Hüpfen und Ducken auch die horizontal rumpelnde Steinlawine in Level drei überlebt, landet im Lager der von links nach rechts hopsenden Menschenfresser. Hier ist ebenfalls (Drüber-) Springen an-

schichte dafür erstaunlich gut, außerdem vermag sie nach wie vor irgendwie zu fesseln. Somit ist Jungle Hunt nicht nur von historisch-nostalgischem Interesse. (rf)

JUNGLE HUNT (ATARI)

63%

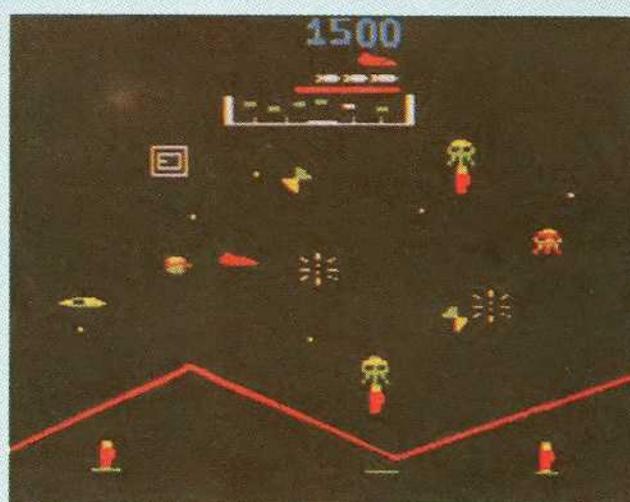


JUMP & FUN VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	55%
ANIMATION	60%
MUSIK	54%
SOUND-FX	28%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	61%

PREIS 24,- DM

STARGATE



Spiel eng an die mittlerweile klassische Originalvorlage hält — man fliegt mit seinem Raumer über eine nach links und rechts scrollende Gebirgslandschaft, ballert auf allerlei Aliens und rettet winzige Menschlein.

Staatsfeind Nummero Uno sind die eher trägen Lander; sie entführen ihre Opfer zum oberen Bildschirmrand, um sodann zu schießwütigen Bestien zu mutieren — es sei denn, man wäre zuvor durch ein Sternentor an den Ort des Geschehens gedüst und hätte das Biest von der Platte geputzt. Daneben gibt's verfolgungswütige Space Guppies, superschnelle Baiters und eine Reihe anderer Gegner, von denen sich manche gelegentlich auch einzeln zum Kampf stellen. Zu seiner Verteidigung hat man ei-

sen Steuerung macht das Defender II zum eindeutig besten Ballerspiel für Ataris Oldie-Konsole! (rl)

STARGATE (ATARI)

74%



ARCADE-BALLEREI FÜR GEÜBTE

GRAFIK	78%
ANIMATION	81%
MUSIK	--
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	69%

PREIS 39,- DM

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**
Grundgerät (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**
 inkl. Sonic und Soccer
 und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

"Menacer" Lichtpistole **a.A.**
Joypad Pro 2, Dauerfeuer **DM 49,-**
Spiele Adapter **DM 29,-**

Aquatic Games US	99,-	Angebot des Monats:	Thunderforce 3 DT	89,-
NHL Hockey '93 US	109,-		Ishido US	59,-
Galahad US	109,-	Micky Mouse 2 JP	79,-	
Double Dragon US	99,-	Jordan VS Bird US	89,-	
LHX Attack Chopper US	109,-	J. Capriati Tennis	109,-	
Team USA Basketball US	109,-	Super Shinobi JP	79,-	
Sidepocket US	109,-	Predator 2 US	109,-	
Desert Strike US	99,-	Shadow Dancer US	89,-	
Dragons Fury US	99,-	Wonderboy 5 US	109,-	
Cadash US	109,-	Donald Duck JP	79,-	
Arch Rivals US	109,-	Klax JP	69,-	
David Robinson US	109,-	Spiderman JP	59,-	
Krustys Funhouse US	109,-	Micky Mouse JP	79,-	
Alien 3 US	99,-	EA-Hockey DT	99,-	
Smash TV US	109,-	Streets of Rage JP	79,-	
Lemmings US	99,-	Out Run JP	69,-	
Sokoban US	69,-	Green Dog US	99,-	
Wardner US	69,-	Gynoug JP	79,-	
European Club Soccer DT	109,-	Decap Attack US	79,-	
Immortal US	109,-	Juwel Master DT	89,-	
Golden Axe II JP	69,-	Kageki Fighter JP	89,-	
Hellfire JP	49,-			
Midnight Resistance JP	89,-			

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic" **DM 319,-**
 inkl. Netzteil **DM 89,-**

Akkupack

Wimbledon Tennis DT	79,-	Donald Duck JP	49,-
Monaco GP 2 US	69,-	Tazmania	a.A.
Chuck Rock	a.A.	Chase H.Q. US	59,-
Smash TV US	79,-	Foreman Boxing US	59,-
Out Run JP	49,-	Popils US	59,-
Micky Mouse JP	49,-	Shinobi JP	59,-



Basketbrawl	49,-	Hydra	49,-
Casino Games	49,-	Kung Food	49,-
Crystal Mines	49,-	Klax	49,-
Pinball Jam	49,-	Roadblasters	49,-
Rampart	49,-	Robosquash	49,-
A.P.B.	49,-	Rygar	49,-
Batman	49,-	Scrapyard Dog	49,-

SEGA MASTERSYSTEM

Angebot des Monats:

Champions of Europe DT	89,-
Aztec Adventure US	59,-
Double Dragon US	59,-
Golden Axe Warrior US	89,-

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	89,-	Hudson Hawk US	59,-
Amazing Tater US	49,-	Lightmaster	39,-
Bubble Bobble US	59,-	Probotector US	59,-
D. Dragon 2 US	59,-	Simpsons US	59,-
F. Fantasy Adv. US	69,-	Track Meet US	59,-
F. Fantasy 1 US	59,-	Robocoop 2 US	59,-

Nintendo NES (8 bit)

Adventure Island	99,-	Mega Man 2	79,-
Batman	89,-	Parodius	99,-
Bucky O'Hare	99,-	Probotector 2	89,-
Ducktales	89,-	Super Mario 2	79,-
Familie Feuerstein	89,-	Tiny Toons	89,-
Little Memo	79,-	Tom & Jerry	99,-

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL **DM 699,-**
Grundgerät (deutsch) RGB **DM 699,-**

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Warrior	379,-
Alpha Mission	249,-	Viewpoint	a.A.
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-	Art of Fighting	a.A.

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 49,-**

Angebot des Monats:

Arcana US	99,-
Home Alone US	99,-
Top Gear US	99,-
Thunderspirits JP	79,-

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlemania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	99,-	Simpsons Krusty Funhouse DT	99,-
Sim City DT	109,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	109,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	109,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.
 Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele
 am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung
 kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.



CWM Computerversand und -shop

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



HANDHELDS

GAME BOY/GAME GEAR/LYNX



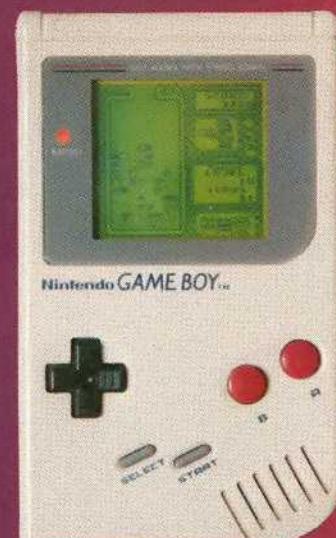
...und das von heute.



Das Lynx von gestern...



LCD-Spiele: Bloß nicht!



Megaseller hoch zwei:
Game Boy mit Tetris

Irgendwann muß auch der standhafteste Dauerzocker mal seine Bude verlassen; für solche Fälle gibt es gottlob tragbare Konsolen: Ob im Bus, Freibad oder unter der Schulbank, ob in Farbe oder S/W — Game Boy, Game Gear und Lynx bieten den großen Videospielepaß im kleinen Format!

Warum die tragbaren Westentaschen-Entertainer Handhelds heißen, liegt wortwörtlich auf der Hand — weil man die praktischen Konsolen-Knirpse beim Zocken eben in der Hand hält, logo. Nicht ganz so logo ist die erstaunliche Leistungsfähigkeit der Geräte: Die Grafik wird dank superflacher LCD-Technik sauber und flüssig auf den Screen gezaubert, ein Lautsprecher sorgt für den erforderlichen Lärm (mit Kopfhörern sogar in Stereo), das Steuerkreuz fehlt ebenso wenig wie mindestens zwei Feuerknöpfe. Genau wie ihre standfesten Geschwister bieten Handhelds heutzutage eine erkleckliche Auswahl an Modulen; von heißer Action bis zur kühlen Grübelelei ist praktisch alles vertreten und wartet nur darauf, mit einem Handgriff in den vorgesehenen Schacht geschoben zu werden. Wer Batterien sparen will (und eine Steckdose unter seiner Schulbank findet...), greift zum Netzteil, wer auf Duelle steht, zum Dialogkabel, mit dem man mehrere Geräte gleichen Typs verdrahten kann. Ja, die Möglichkeiten scheinen wahrhaft grenzenlos zu sein...

Game Boy

Binnen nur zwei Jahren hat sich Nintendos Däumling zur beliebtesten Mitnehm-Konsole gemausert: Über drei Millionen Zocker waren bisher bereit, zwischen 130 und 160 Mark in einen Game Boy zu investieren, ein Ende des Booms ist noch lange nicht in Sicht. Klar, der Knirps ist ja auch wirklich praktisch! Er paßt sogar in eine (große) Hosentasche, begnügt sich bis zu neun Stunden lang mit einem Viererpack Batterien und bietet mehr Auswahl an Spielmodulen als die gesamte Konkurrenz miteinander. Zahlreiche Hersteller aus Japan, Amerika und Europa basteln ständig an neuer Software, und das Suchtgame „Tetris“ liegt dem Gerät bereits als Grundausstattung bei. Sicher, mit Farbe kann das zierliche S/W-Display des Game Boys nicht aufwarten, aber mehr oder weniger sinnvolles Zubehör gibt's für den Kleinen reichlich. So sorgen beleuchtete Display-Lupen für Durchblick auch im Dunkeln, Akkus für weniger Batterienverschleiß und diverse Taschen für gehobenen Tragekomfort.

Game Gear

Segas etwa 250 Mark teure Schönheit ist zwar erst seit gut einem Jahr auf dem Markt, aber die Zubehörindustrie hat auch hier bereits mächtig zugeschlagen: Es gibt massive Batteriepacks (ein Standardsatz hält nur um die drei, vier Stunden) und sogar einen 200 Mark teuren TV-Tuner, um das Handheld zur portablen Glotze umzufunktionieren. Die Bildqualität des stromfressenden Farbdisplays ist auch im TV-Betrieb erstaunlich gut, leider weiß die gebotene Software das vorläufig noch nicht voll auszunützen — im Moment besteht das Angebot noch fast ausschließlich aus Umsetzungen alter und neuer Master System-Titel. Verständlich, werkelt im Game Gear doch praktisch dieselbe Elektronik wie in Segas alter 8Bit-Konsole, daher können MS-Spiele via Adapter auch direkt am Handheld gezockt werden. Als Basisausstattung liegt dem chicen Grundgerät wahlweise der Plattform-Hit „Sonic“ oder die tolle Arcade-Grübelelei „Columns“ bei.

Lynx

HANDHELDS

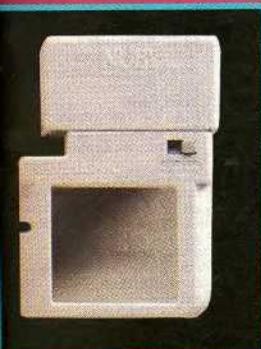
GAME BOY/GAME GEAR/LYNX



Mit dem Master Gear Converter laufen MS-Module am Game Gear.



Handlich, praktisch, bunt: das Game Gear



Game Boy: Zubehör total!

HANDHELDS

Die Technik-Krone unter den Handhelds gebührt zweifellos Ataris Lynx: Ein superschneller Hauptprozessor sorgt in Verbindung mit einem 3D-Chip (sowas gibt's sonst nur im Super NES bzw. Neo Geo) und dem hervorragenden, für Linkshänder sogar um 180 Grad drehbaren LCD-Farbdisplay für tolle Grafik. Leider ist diese Paarung nicht nur ein enormer Batterienverbraucher (ca. vier Stunden Dauerbetrieb), sie wird von den Softwarefirmen auch kaum ausgenutzt. Bis jetzt besteht das etwas dürftige Modul-Angebot hauptsächlich aus Grübelspielchen und Umsetzungen von Atari-Automaten, allerdings sind Perlen wie „Lemmings“ oder „Eye of the Beholder“ bereits angekündigt. Erhältlich ist übrigens bloß noch das Lynx 2, das sich vom Vorgänger durch ein handlicheres, aber

immer noch etwas großes Gehäuse, einen geringeren Batterieverschleiß und einen niedrigeren Preis unterscheidet — 200 Steine sind zu berappen, ein Spiel liegt hier nicht bei.

Rest der Welt

Vor längerer Zeit machte eine Handheld-Variante der PC Engine von sich reden, die **PC Engine GT**. Da das Gerät technisch zur Heimversion identisch ist, hätte es Game Boy und Co. vielleicht sogar das Wasser abgraben können — leider war es offiziell in Deutschland nie erhältlich und der Preis mit ca. 700,— DM so hoch angesetzt, daß es heute kein Importeur mehr im Sortiment hat.

Die andere Seite der Medaille repräsentiert der **Game Master** von der Firma Hartung, ein preiswertes Ge-

genstück zum Game Boy. Außer kompromißlosen Sparefrohs interessiert sich aber kein Mensch für eine Maschine, die mit einer Handvoll (überwiegend mieser) Billigmodule auskommen muß. Vielleicht ist ja der Nachfolger **SuperVision** einen genaueren Blick wert, allerdings konnten wir weder das Gerät noch die dazugehörige Software vor Redaktionsschluß begutachten.

Abschließend noch eine Warnung: Hände weg von den **LCD-Spielen**, die es praktisch in jedem Ramschladen gibt. Sie bieten zwar für nur 20 Mäuse ein Gehäuse samt LCD-Screen, Sound und fest eingebautem Game, sind von der spielerischen Qualität her aber keine 50 Pfennige wert! Spart die Kohle lieber, bis (frühestens) Ende 1993 der farbige Game Boy erhältlich ist... (r1)

TECHNISCHE DATEN:	GAME BOY (MINTENDO)	GAME GEAR (SEGA)	LYNX (ATARI)
PROZESSOR	6502/8 BIT MIT 2,14 MHZ	Z80 A/8 BIT MIT 3,58 MHZ	65c02/8 BIT MIT 16 MHZ
GRAFIKAUFLÖSUNG	320x224 PUNKTE IN 16 GRAUSTUFEN	160x146 PUNKTE IN 32 FARBEN	160x102 PUNKTE IN 16 FARBEN
FARBPALETTE	S/W	4096 FARBEN	4096 FARBEN
SPRITES	KEINE ANGABEN	64 STÜCK	THEORETISCH UNBEGRENZT
SOUND	4 KANÄLE (STEREO)	4 KANÄLE (STEREO)	4 KANÄLE (STEREO)
KAPAZITÄT DER MODULE	BIS ZU 4 MBIT	BIS ZU 2 MBIT	BIS ZU 8 MBIT
ANSCHLÜSSE	KOPFHÖRER, NETZTEIL, DIALOCKABEL	KOPFHÖRER, NETZTEIL, DIALOCKABEL	KOPFHÖRER, NETZTEIL, DIALOCKABEL

TETRIS

DR. M

Ursprünglich wollten wir den Knobel-Klassiker hier gar nicht vorstellen; das Modul liegt schließlich eh jedem Game Boy bei. Andererseits: Was wäre ein Sonderheft ohne Alexej Pajitnovs Meilenstein(e)?

Nein, wie man die Steine, pardon, die Sache auch dreht und wendet, an diesem Geniestreich führt einfach kein Weg vorbei. Das seinerzeit revolutionäre Spielprinzip wurde daher auch bereits auf alles und jedes umgesetzt, was nur irgendwie Daten verarbeiten kann; ausgenommen blieben lediglich Taschenrechner und... erstaunlicherweise viele Konsolen. Dabei ist die Hektik-Tüftelei auch heute noch die gefährlichste aller digitalen Einstiegsdrogen! Mal ehrlich, wieviele Eurer Bekannten sind erst nach einer Runde Tetris dem Charme des Game Boys erlegen?

Grundsätzlich gibt sich der Süchtigmacher geradezu hinterhältig simpel: Vieleckige Puzzleteile schweben einen

cher voll ist. Dabei läßt sich besagte Fallgeschwindigkeit voreinstellen, zudem kann zwecks besserer Vorausplanung der jeweils nächste Klotz eingeblendet werden.

Nun gilt aber vorliegende Version nicht umsonst als beste überhaupt, gibt's hier doch noch zwei weitere Spielvarianten. So kann man versuchen, in einem bereits vorgefüllten Becher zu wüten; noch stressiger ist ein Duell per Dialogkabel, weil hier dem einen Grübler die Reihen draufgebrummt werden, die der andere gerade abgeräumt hat. Grafisch sieht Tetris natürlich zwangsläufig nicht eben umwerfend aus, wenngleich Highscore-Anwärter immerhin mit kleinen Gags wie z.B. einer startenden Rakete belohnt werden. Auch die drei anwählbaren Musikstücke sind ganz nett, können jedoch kaum mit der Genialität des Gameplays konkurrieren — aber wer oder was kann das schon? (rl)

Im Plattform-Land ist Mario längst König, aber im Reich der Grübler und Denker? Keine Frage, auch diese hektische Tüftelei mit seinem Namen ist ein Süchtigmacher vom Feinsten!

Freilich beschränken sich Marios Auftritte hier auf eine kleine Grafik und die überflüssige Vorgeschichte um entflochte Viren, die nun alle Reagenzgläser eines Krankenhauses besetzt halten. Das eigentliche Game hat weit mehr mit „Tetris“ zu tun als mit der üblichen Mario-Kost...

Die Virenhatz kann solo oder per Dialogkabel absolviert werden, und das geht so: Der Screen zeigt ein Reagenzglas, in dem sich je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Krankheitserreger tummeln. Es sind dies weiße, schwarze und graue Pünktchen, die allesamt vertilgt werden müssen, um den Level zu lösen. Dazu regnet es



Spielspaß reihenweise...

Becher herab, wobei sie horizontal bewegt und gleichzeitig rotiert werden können. Diese Klötzchen soll man nun am Boden so anordnen, daß lückenlose Reihen entstehen, die dann vom Screen verschwinden — der Rest des Bauwerks rutscht nach und macht Platz für neue Stapeleien. Dieses Spielchen wiederholt sich unter zunehmender Fallgeschwindigkeit so lange, bis der Be-

TETRIS
(NINTENDO)

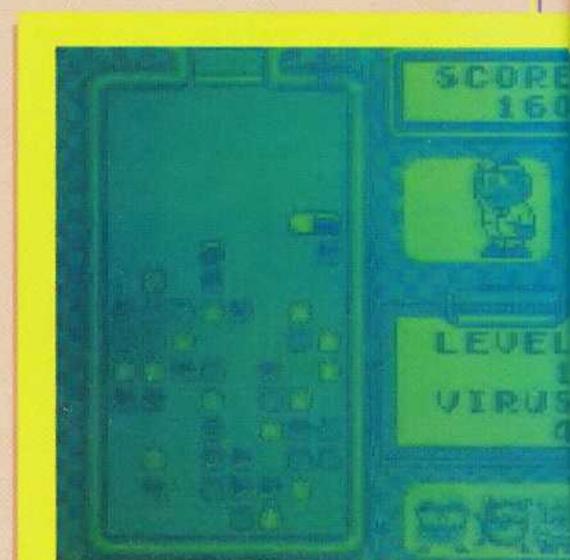
89%

STEINEREI
VARIABEL

GRAFIK	31%
ANIMATION	29%
MUSIK	72%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	94%
PREIS	--

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

NES: Liegt ebenfalls dem Grundgerät bei und spielt sich ebenfalls genial!



Dr. Mario und seine Vitaminkeulen

Vitaminpillen vom Bildschirmhimmel, deren Fallgeschwindigkeit in drei Stufen reguliert werden kann — es handelt sich dabei um Stäbe mit zwei (meist) verschiedenfarbigen Hälften, die man mit dem Steuerkreuz rotiert. Ähnlich wie bei „Tetris“ gilt es nun, die Pillen so zu stapeln, daß vertikale oder horizontale Reihen aus mindestens vier gleichfarbigen Vitaminhälften entste-

MARIO

hen, die dann verschwinden und Platz für neue Stapeleien machen. Natürlich kann und soll ein Vitaminteilchen in der Reihe von einem Virus mit gleichem Muster ersetzt werden, das so logischerweise mitverschwindet. Das Spiel ist vorbei, falls man nicht schnell genug abräumt und sich der Becher bis ganz oben hin füllt; damit man ein wenig vorausplanen kann, zeigt Mario das nächste Vitamin bereits im voraus an.

OK, die Basis-Idee kann ihre Herkunft nicht verleugnen, trotzdem spielt sich Dr. Mario recht eigenständig und praktisch ebenso launig wie das klassische Vorbild. Grafisch ist die Grübelelei freilich für keinen Meilenstein gut, aber das bißchen, was es zu sehen gibt, sieht ganz manierlich aus. Auch die zwei Musikstücke und wenigen Jingles holen keinen Affen vom Baum, doch dafür ist hier ohnehin eher das geniale Spielprinzip zuständig: Wer „Tetris“ mag, wird Dr. Mario lieben — und wer mag „Tetris“ eigentlich nicht? (rl)

DR. MARIO (NINTENDO)	
82%	
HEKTIK-TÜFTELEI MIT VARIABLEN SCHWIERIGKEIT	
GRAFIK	38%
ANIMATION	32%
MUSIK	61%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%
PREIS	69,- DM
AUCH ERHÄLTICH FÜR...	
NES: Das Gleiche in bunt!	

Shanghai

Ob Computer oder Konsole, diese China-Knochelei ist praktisch überall vertreten — auch am Game Boy darf man sich nach Herzenslust am Entwirren der kniffligen Steinhaufen versuchen.

Die Spielidee ist tatsächlich schon Jahrtausende alt, vermag aber nach wie vor zu fesseln: 144 Steine werden kunstvoll aufgetürmt, die ganze Anordnung nennt sich dann „Drache“. Andere Konfigurationen haben andere Namen, aber da sie in dieser Version nicht vorkommen, lassen wir sie hier mal außen vor. Der Spieler muß den Drachen nun wieder abbauen, ohne daß ein einziges Steinchen übrigbleibt — fertig!

Was sich so simpel anhört, wird dadurch vertrackt, daß man immer nur gleichartige Stein-Paare wegnehmen kann, wobei keines der Klötzchen von

lichen Spielzug an, erschwert wird die Handhabung aber durch die filigrane Zeichnung der (Mah Jongg-) Steine, die das europäische Zockerauge nur schwer auseinanderhalten kann. Anständigerweise darf man deshalb auf ein Figurenset mit Zahlen und Buchstaben umschalten, das den Spielkomfort deutlich erhöht.

Die drei anwählbaren Hintergrundmusiken passen mit ihren flotten Rhythmen nicht so recht zum vergrübelten Gameplay, doch über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Unstrittig ist dagegen der Suchteffekt der Spielidee — nicht umsonst ist Shanghai neben „Tetris“ das meistkopierte Game der Software-Geschichte! (pb)



Die Grafik ist klein und fast zu fein...

anderen verdeckt oder eingeschlossen sein darf; einmal gemachte Fehler sind später oft nur noch durch die Playback-Funktion zu korrigieren. Wer das immer noch langweilig findet, sei darüber aufgeklärt, daß durch die Eingabe eines dreistelligen Buchstaben-Codes über 17.000 verschiedene Drachen zugänglich sind. Als kleine Hilfestellung zeigt das Programm auf Wunsch einen mög-

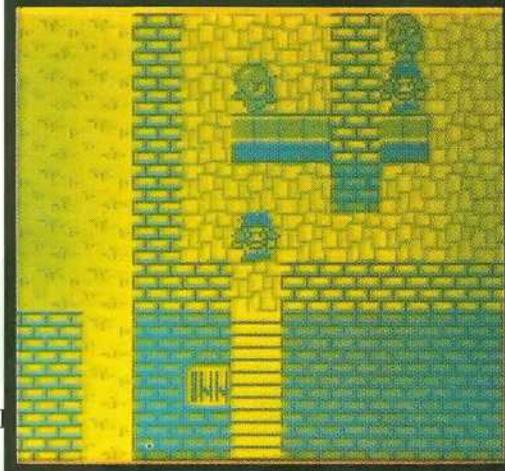
SHANGHAI (NAL)	
84%	
TÜFTELEI FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	53%
ANIMATION	32%
MUSIK	60%
SOUND-FX	32%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	88%
PREIS	49,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Liegt ebenfalls dem Grundgerät bei und spielt sich ebenfalls genial!

FINAL FANTASY LEGEND

It's party time!



Obwohl mittlerweile kein Genre mehr vor dem Game Boy sicher ist, erstaunt es doch, daß der Knirps sogar genug Platz für ein ausgewachsenes Rollenspiel bietet — und zwar für ein richtig gutes!

Für knapp 70 Märker kriegt man hier eine 80seitige englische Anleitung und ein Batterie-Modul mit einem Rolli, der keine Konkurrenz zu fürchten braucht: Zunächst bastelt man sich vier Charaktere, die wahlweise Menschen, Monster oder Mutanten sein dürfen. Dabei hat jede Rasse besondere Fähigkeiten, Menschen sind z.B. begnadete Waffenschlepper, Monster können dafür die Gestalt der besiegten Gegner annehmen, von denen es übrigens 170 verschiedene Arten gibt. In den Shops darf man sich dem Kaufrausch hingeben, die Bevölkerung schüttet die Party mit Kleinaufträgen zu, aber in der Hauptsache muß man vier (aus der Vogelperspektive gezeigte) Länder samt ihren Dungeons erkunden, um

letztlich das von vier Teufeln in Beschlag genommene Paradies zu retten.

Der Nachfolger bietet im Prinzip dasselbe, nur noch umfangreicher und noch komfortabler. So sind's nun schon neun Welten, man kann zusätzlich Roboter und zeitweise auch einen Non Player Charakter (als fünften

Mann) in die Party aufnehmen, außerdem verfügt das Game über eine Memo-Funktion zur automatischen Erfassung der ergatterten Informationen. Gleichzeitig mit Teil zwei erschien das „Final Fantasy Adventure“, bei dem ein Solo-Held in Actionadventure-Manier à la „Zelda“ seine entführte Freundin befreien muß. Technisch erreicht es nicht ganz die Güte der beiden Rollis, aber vom Spielerischen ist es ebenfalls ein Muß! (mm)

FINAL FANTASY LEGEND (SQUARE)

85%



ROLLENSPIEL

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	75%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	90%

PREIS 69,- DM

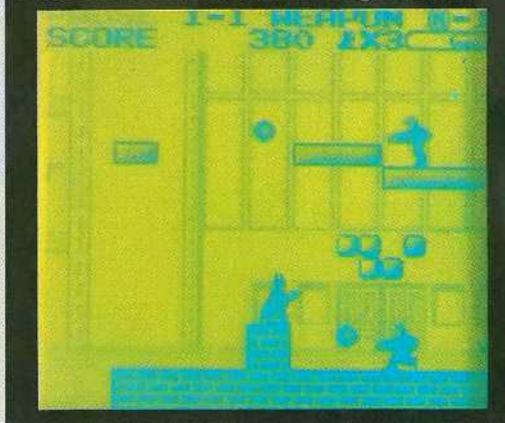
AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Ebenfalls hervorragend und natürlich farbig.

SUPER NES: Bislang nur die Teile eins und zwei erhältlich, letzterer demnächst auch in deutsch.

BATMAN

Eine Fledermaus räumt Flegel aus...



Spiele mit der heldenhaften Fledermaus gibt's auf fast allen Konsolen und für praktisch jedes Computersystem, doch *dieser* Batman ist eine reine Game Boy-Angelegenheit — und was für eine!

Ein durchdachtes Jump & Run à la „Mario“, bei dem man auch ballern darf, das ist doch was, oder? Zugegeben, der allseits beliebte Superheld hatte sowohl im Kino als auch auf dem Bildschirm bereits neuere Auftritte, trotzdem ist dieser Handheld-Klassiker nach wie vor unübertroffen.

Die vier Level sind jeweils in bis zu drei Unterabschnitte aufgeteilt und werden durch hübsche Comic-Zwischensequenzen aufgelockert. Zunächst muß sich Batman hüpfend, duckend und schießend durch Straßen, die Flügelheim-Museum kämpfen, in Level drei fliegt er mit seinem Batwing über die Stadt, und in der Kathedrale von Gotham City kommt es schließlich zum Endkampf mit dem Joker — der mit unserem natürlich weder ver-



wandt noch verschwägert ist! Auf seinem mit Liften, Fallen und Gegnern gepflasterten Weg findet der Flattermann haufenweise Extras, die er zum Teil allerdings erst aus kleinen Blöcken freiballern muß, die über den

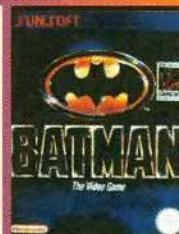
Plattformen schweben. Neben zusätzlichen Bat-Leben, Smartbombs und Energieauffrischern handelt es sich dabei um allerlei Extrawaffen mit unterschiedlicher Wirkung, Reichweite und Durchschlagskraft, die sich sogar noch

siebenfach aufrüsten lassen.

Den Animationen sieht man ihr Alter durchaus an, doch der Sound hat nichts von seinem Charme verloren. Das knifflige, aber sehr faire Leveldesign und die optimal gelöste Zwei-Knopf-Steuerung machen das Spiel auch heute noch zu einem Genuß — ganz im Gegensatz zur Fortsetzung „The Return of the Joker“, die eine ziemlich mäßige Prügelei geworden ist. (mm)

BATMAN (SUNSOFT)

80%



JUMP & FIGHT

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	70%
ANIMATION	61%
MUSIK	81%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

PREIS 69,- DM

HSV L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 454 42 98, Fax 030 4544318

A.G.E.	99	Aces of the Pacific	99	Adventure Tennis	75	Another World	75
Battle Command	83	Battle Isle	99	Bundesliga Manager Prof.	83	Cadaver	89
Chessmaster 3000	89	Civilisation	114	Cruise for a Corpse	83	D/Generation	83
Dark Seed	*	Das schw. Auge	99	Der Patrizier	99	Dragonflight	89
Dune	114	Elite Plus	99	Elvira II	99	Elvira the Arcade Game	75
Epic	89	Eternam	99	Eye of Beholder 2	99	F-117 A	99
Falcon 3.0	89	Flight Simulator IV	129	Global Conquest	*	Global Effect	83
Gods	99	Indiana Jones 4	99	Jack Nickolaus Signature	99	Legend	83
Mad TV	99	Manchester United Europe	75	Maupiti Island	83	Mega Traveller 2	89
Midwinder 2	*	Might & Magic III	99	Monkey Island 2	99	Plan 9 from Outer Space	*
Police Quest III	99	Rampart	*	Sargon 5	99	Sim Ant	99
Soul Crystal	83	Space Max	75	Spacewrecked	83	Star Trek 25th Anniversary	83
Storm Master	83	Tennis Cup 2	83	The Legend of Robin Hood	114	The Return of Medusa	83
The Rocketeer	75	The Sorcerer 's Appliance	99	Think Cross	80	Thunderhawk	99
Titu the Fox	75	Traders	*	Ultima 7	99	Ultima Underworld	99
Wayne Gretzky Hockey 2	83	Wing Commander II	99	Winter Challenge	89	World Cup Rugby	75

Bei allen mit einem * gekennzeichneten Spielen waren die Preise bei der Einzeichnung zum Druck noch nicht bekannt. Alle Preise sind für MS-Dos Rechner

Ihr HSV L ist 24 Stunden für Sie zu erreichen Tel. **030 454 42 98**

Ihr Spielgerät der Zukunft: der HSV L-PC

Game and Sound Mashines vom HSV L (intel inside)

Komplettsysteme, dransitzen und loslegen,

alle Komplettsysteme beinhalten: Destopgehäuse mit Speeddisplay, 2MB RAM, 16 Bit IDE-Controler mit 2 seriellen, 1 parallelen Schnittstelle, 1 Game-Port, 16 Bit 512 KB Trident VGA-Grafikkarte, 80 MB Festplatte 17 ms, 3,5" 1.44 MB und 5,25" 1.2MB Diskettenlaufwerk von Panasonic, Chicony Tastatur, 14" SVGA Monitor 1024*768 Bildschirmpunkte, Maus, Mauspad, Joystick, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Soundblaster 2.0 sowie zwei Spiele nach freier Wahl bis zu je 100 DM Wahrenwert laut obiger Liste. **1 Jahr Garantie.**

HSV L 80386SX 25 zum sensationellen Preis von nur **2999.-- DM**

HSV L 80386DX 25 jedoch 4MB RAM , 120 MB Festplatte **3399.-- DM**

HSV L 80386DX 33 jedoch 4MB RAM 64KB Cache, 120 MB Festplatte **3499.-- DM**

HSV L 80486DX 33 jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4599.-- DM**

HSV L 80486DX 50 jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4999.-- DM**

optional bekommen Sie einen **Canon BJ-300** für nur **899.-- DM**

dazu anstatt 999.--DM. Bei diesem Drucker handelt es sich um einen **64 Düsen** Tintenstrahldrucker, mit den **4 Papierführungsmöglichkeiten**. Der **DIN A3, A4** und **Endlospapier** bei **360*360 DPI** bearbeitet. Optional mit 1. und 2. Einzelblatteinzug.

Bei der Konfiguration sind **keine Grenzen** gesetzt, wir stellen Ihnen **Ihren Computer** auch gerne nach **Ihren Vorstellungen** zusammen, rufen Sie uns an, damit wir Ihnen weitere Auskünfte geben können. Wir rüsten **Ihren Alten** gerne auf einen **386er oder 486er** um.

Bei uns bekommen sie auch alles weitere was der Computer-Freak sonst noch braucht, alle Arten von Druckern, Scanner, Modem z. B **US-Robotics HST Dual** anstatt 2398.--DM für nur **1499.-- DM**, Disketten uvm. Wir haben auch alle Anwender Programme im Sortiment, z. B. **OS 2 2.0** ab sofort für **359.-- DM** das Original von IBM.

Für Alle Spiele 7 DM Porto und Verpackung, bei Vorkasse 3 DM. Händler anfragen erwünscht

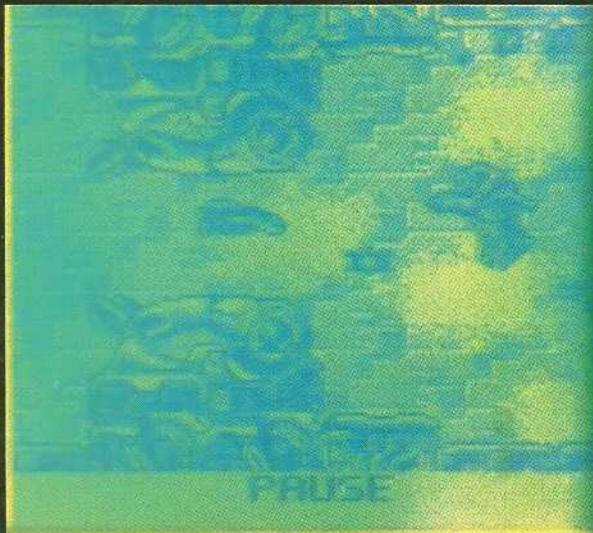
HSV L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 4544298, Fax 030 4544318

R-TYPE

Das hiesige Hintergrundmärchen vom guten Helden und den bösen Aliens ist zwar kaum originell, aber allemal klassisch — genau, wie es sich für den Baller-Klassiker schlechthin gebührt!

Egal, ob in der Spielhalle, am Computer oder auf den verschiedensten Kon-

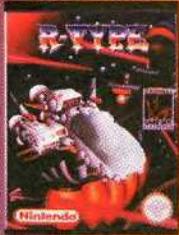
und meist gleich im Flottenverband angreifen, sich jedoch stets als faire Sportsmänner erweisen. Darüberhinaus hinterlassen sie nach ihrem explosiven Ende gelegentlich Extras wie Speed-Ups, Mehrfach-Laser oder Satelliten. Selbst der berühmte und oft kopierte Superschuß fehlt am Game Boy nicht, genau wie die Schlußgegner ihren Arcade-Gegenstücken sehr ähnlich sehen (eine Ausnahme bildet lediglich der dritte Abschnitt, wo ein ellenlanger Großraumer zu zerbröseln ist). Was nun die Handhabung betrifft, so strapaziert zwar das Steuerkreuz Nerven und Finger, aber erstens tut das der Manövrierfähigkeit keinen Abbruch, zweitens gibt's zwei Schwierigkeitsgrade, drittens war R-Type noch nie ein Spiel für Einsteiger, und schließlich stehen ja immerhin fünf Leben und zwei Continues zur Verfügung. Alsdann: Auf die Plätze, fertig, bummm! (rf)



Rrrr — schon wieder so eine Type!

solen, überall genießt R-Type den Ruf einer legendären Kult-Knallerei. Zum Teil mag das auch an der furiosen Musikuntermalung liegen, von der am Game Boy aber nur ein ödes Anfangsgedudel übrig geblieben ist, das sich erst später zu einer recht ordentlichen Begleitmusik (plus FX) auswächst. Klarerweise sieht zudem die Grafik andernorts und in Farbe besser aus, doch selten hat man am Nintendo-Zwerg derart detaillierte Futuro-Landschaften und Gegner gesehen. Auch, daß nur sechs der originalen acht Level umgesetzt wurden, läßt sich verschmerzen, zumal das tolle Gameplay hier keiner anderen Version nachsteht.

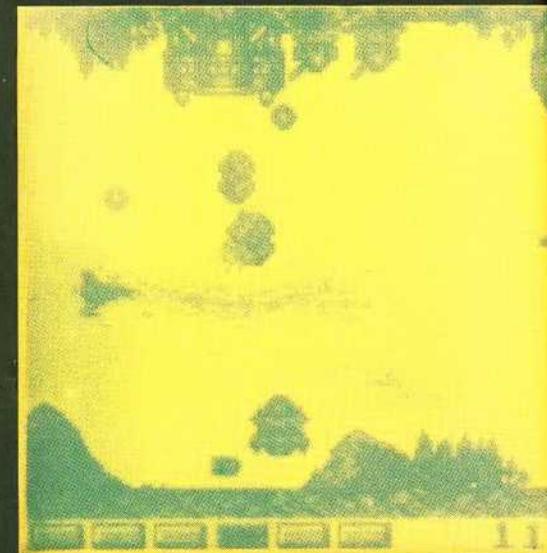
Die horizontal scrollenden Level sammeln von den verschiedensten Feindern, die aus praktisch allen Richtungen

R-TYPE (IREM/NINTENDO)	
83%	
BALLER-ACTION VARIABLE: 2 STUFEN	
GRAFIK	85%
ANIMATION	82%
MUSIK	68%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%
PREIS	69,- DM
AUCHERHÄLTICH FÜR...	
SUPER NES: „Super R-Type“ ist zwar arg ruckelig, aber sonst ganz OK.	
MASTER SYSTEM: Im Prinzip wie am Super NES, optisch natürlich schwächer.	
PC ENGINE: Die beste Version mit Farbgrafik, jedoch nur auf zwei Module zerhackt erhältlich (auf CD-ROM auch komplett).	

NEMESIS

In der Spielhalle gilt Konamis Rachegöttin neben „R-Type“ als das klassische Ballergame — seit die Jungs von Ultra den furiosen Horizontalscroller auf Game Boy-Format gequetscht haben, bekommen die Daumen auch daheim ihre Blasen...

Das Automaten-Vorbild machte 1986 Furore, die tolle Konvertierung vor etwa zwei Jahren. Bezeichnend für die Qualität des Spiels ist, daß das seinerzeit



Alles, was sich bewegt, muß weg!

revolutionäre Extrawaffensystem für die Arcade-Nachfolger „Salamander“, „Vulcan Venture“ und „Parodius“ nur in Nuancen geändert wurde — bezeichnend ist aber auch, daß man auf praktisch allen Konsolen zumindest einen Teil der Nemesis-Reihe findet: Die Ballerparodie „Parodius“ haben wir in der PC-Engine-Version ausführlich getestet, Nemesis heißt anderswo halt „Gradius“, und „Salamander“ wurde in „Life Force“ umgetauft.

Am Game Boy ist vom Titel bis zum Gameplay alles originalgetreu, nur die Farbgrafik vermißt man ein wenig. Zunächst wird der Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Leben und der Startle-

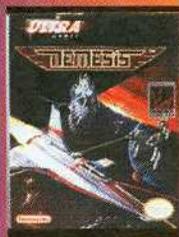
vel eingestellt, dann kann's losgehen. Die fünf Level im individuellen Design (Canyon, Alien, High-Tech etc.) bieten recht originelles Kanonenfutter auf: Vulkane speien tödliche Lavabrocken, Steinköpfe schießen mit Energieringen, und man wird ständig von neuen Gegenformationen überrascht. Nach Abschluß bleiben manchmal Kapseln liegen, die dem eigenen Raumer Bonuspunkte, Smartbombs oder Extras wie Laser und Satelliten bescheren.

Doch selbst ohne Zusatzwummen bleibt das Game stets fair und spielbar, auch die Grafik trägt viel zum gelungenen Gesamteindruck bei: Das Zwei-Wege-Scrolling ist butterweich, die zahlreichen Sprites bewegen sich flott animiert durch detailliert gezeichnete Szenarien. Untermalt wird der Space-Knaller von hübscher Musik und netten Soundeffekten. Und sollte die Cartridge mal komplett durchgezockt sein, dann gibt's ja immer noch „Nemesis II“... (rl)

NEMESIS

(KONAMI/ULTRA)

82%



BALLER-ACTION

MIT VARIABLEN SCHWIERIGKEIT

GRAFIK	87%
ANIMATION	82%
MUSIK	74%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	84%

PREIS 69,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

NES: Schwache Grafik, starkes Spiel!

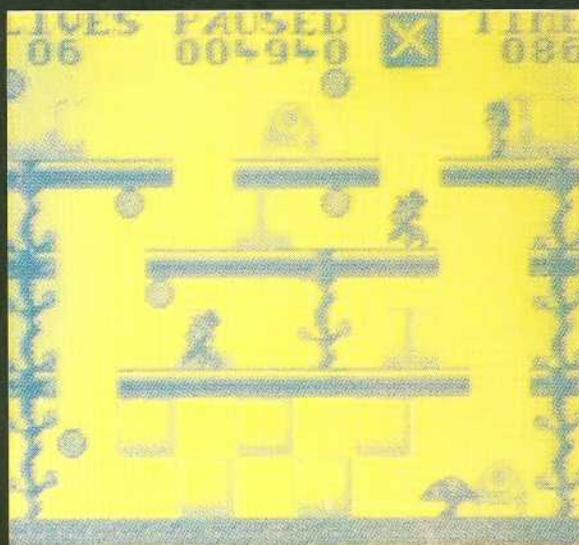
SUPER NES: „Super Gradius III“ ist eine einzige Enttäuschung — viel Ruckelei, wenig Spaß.

PC ENGINE: Optisch und spielerisch eine der gelungensten Versionen.

**BILL & TED'S
EXCELLENT ADVENTURE**

Ihren ersten Auftritt hatten Bill & Ted in einem Film, der hierzulande aber genauso untergegangen ist wie dessen Computer-Umsetzung. Das braucht die Gameboy-Besitzer jedoch keineswegs zu stören...

...denn ihre Version ist zwar die am wenigsten adventuremäßige von allen, doch dafür die mit Abstand exzellente. Die Hintergrundstory können wir daher getrost überspringen, hier ist geradliniges Jump & Run in allerschönster Plattform-Tradition angesagt. Das



Genial einfach — einfach genial!

Spiel ist in zehn „Epochen“ eingeteilt, die jeweils aus fünf Abschnitten bestehen — das macht nach Eva Zwerg also insgesamt 50 Level. Dabei steigt der Schwierigkeitsgrad langsam aber stetig an, während man sich von den alten Höhlenmenschen über Napoleon bis zu den Schrecknissen von Gegenwart und Zukunft vorkämpft. Daß man unterwegs im Paradies halt macht, ist ja kein Fehler, aber daß man auch bei einem Schul-Konzert mithüpfen muß, ist schon heftig, oder?

Rein technisch betrachtet, müssen am Anfang bloß ein paar Gegenstände ein-

gesammelt werden, dann öffnet sich bereits die Tür zum nächsten Level. Nach und nach kommen erschwerende Elemente wie Leitern und nur in einer Richtung passierbare Ketten oder Pipelines hinzu. Zum Ausgleich findet man hin und wieder eins der insgesamt acht Extras, z.B. Ballons, mit denen man fliegen kann, oder Uhren, die das Zeitlimit etwas strecken. Ansonsten geht bloß Laufen & Springen, und da Waffen jeder Art tabu sind, muß man den ständig lästiger werdenden Gegnern halt aus dem Weg hüpfen. Daß es bei so vielen Leveln Paßwörter gibt, ist eigentlich selbstverständlich, daß Bill & Ted im Zwei-Spieler-Modus nur hintereinander antreten können, wohl eher nicht.

Die simpel gestrickte Grafik entstammt noch den Vorseiling-Zeiten, dafür sind Musik (plus passende Effekte) und Gameplay echte Süchtigmacher. Zusammen mit der problemlosen Handhabung ergibt das Spielspaß von der Mittagspause bis weit in den Abend hinein! (mm)

**BILL & TED'S
EXCELLENT ADVENTURE**

(LJN/NINTENDO)

76%



**JUMP & RUN
FÜR GEÜBTE**

GRAFIK	55%
ANIMATION	51%
MUSIK	79%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	81%

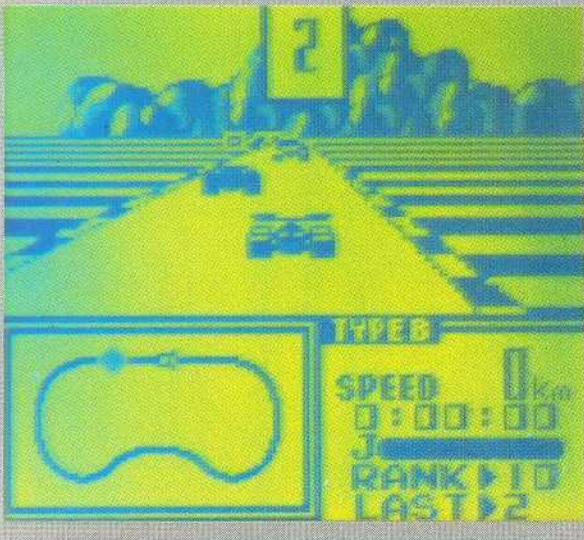
PREIS 69,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

LYNX: Der Namensvetter ist stärker Adventure-orientiert, qualitativ jedoch schwächer.

NES: War bei Redaktionsschluß leider noch nicht verfügbar.

F-1 RACE DYNABLASTER



sen auf die nächste Kurve hin, die aktuelle Position wird angezeigt, der Windschatten des Vordermanns läßt sich ausnützen, für besonders dynamische Beschleunigungsvorgänge sind begrenzte „Nitro“-Vorräte an Bord, und den krönenden Abschluß bildet eine Siegerehrung mit allen

Nicht nur die Packung ist hier doppelt so groß wie sonst, auch der Inhalt kann sich sehen lassen: keine x-beliebige Autoraserei, sondern eine, die wirklich meisterhaft in Szene gesetzt wurde!

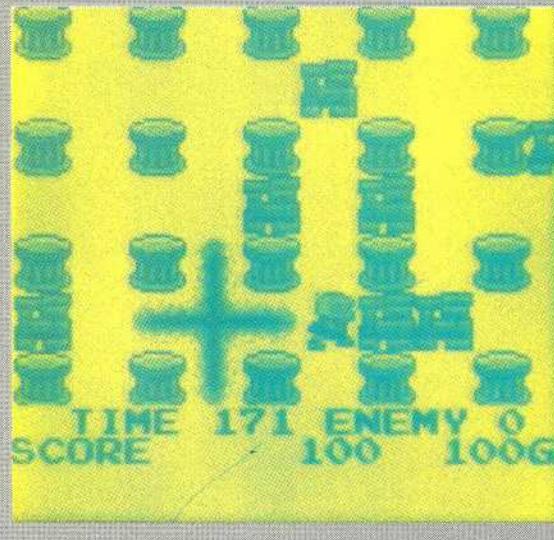
Seine beeindruckenden Außenmaße verdankt das Game dem beigefügten Vier-Spieler-Adapter, die inneren Werte dagegen den Konami-Programmierern: Gerast wird auf einer (mittels „Balken-Trick“) scrollenden 3D-Strecke, die nichts zu wünschen übrig läßt an scharfen Kurven, hartnäckigen Gegnern und gefährlichen Stolpersteinen, die neben der Seitenbegrenzung auf allzu drift-freudige Piloten warten.

Genauer gesagt sind es sogar 14 über die ganze Welt verteilte Kurse, auf denen man einzelne Hindernissen veranstalten oder gegen die Uhr fahren kann. Am interessantesten ist jedoch der komplette Grand Prix mit zehn Konkurrenten, zwei alternativ angebotenen Rennwägen (schnell/wendig) und jeweils zwei zu fahrenden Runden pro Strecke. Dabei gibt's tausenderlei Gags, sinnvolle Details und kleine Hilfen: Richtungspfeile wei-

Schikanen, deren Ergebnis sich dank Batterie sogar abspeichern läßt. Doch der absolute Knaller ist der Vier-Spieler-Modus mit drei Runden pro Rennen, wofür man aber natürlich auch drei Kollegen braucht, die einen Game Boy und dieses Modul besitzen.

Und sonst? Tolle Grafik, sauberes Scrolling, nette Zwischen-Animationen, astreiner Sound und eine famose Steuerung — ein klarer Fall von „muß man haben“! (mm)

F-1 RACE (KONAMI)	
75%	
3D-RASEREI FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	70%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	76%
PREIS	89,- DM



hinderliches Stück Labyrinthmauer und ein paar Gegner gleichzeitig hochgehen — ohne, daß man sich selbst in Stücke sprengt! Ganz ähnlich (mit oder ohne Extras, mit einstellbarer Rundenzahl,

Drei Namen, ein Hit: Die japanische Urversion auf der PC Engine hieß „Bomberman“, in Amerika sagt man „Atomic Punk“ zu diesem Actiongame, und bei uns... ist man halt von Dynablasten begeistert!

Passenderweise kann das Spiel denn auch mit einer wortwörtlich zündenden Idee sowie drei verschiedenen Modi aufwarten: Beim Typ A muß man sich durch die komplette Bombenleger-Welt kämpfen, beim Typ B ist die Geschichte in 50 Level unterteilt, und wer einen Partner hat, darf sich per Dialogkabel auch gegenseitig in die Luft jagen.

In aller Regel führt der erste Weg in den Shop, wo man Extras wie mehr Zeit und Energie, einen Schutzschild etc. ein- und verkaufen kann. Wer Spiel A gewählt hat, sucht sich nun eine von acht „Fabriken“ aus, die aus mehreren zufallsgenerierten Etagen bestehen. Der jeweilige Schwierigkeitsgrad wird dabei gleich angegeben, überall einheitlich sind dagegen der ständige Zeitdruck und die grundsätzliche Vorgehensweise: Mit einem kleinen „Knallkopf“ irrt man durch ein monsterverseuchtes Labyrinth und plaziert Zeitbomben. Und zwar möglichst so, daß ein

Bonusleveln etc.) läuft die Sache auch in den anderen Modi ab.

Die hübsch animierte Grafik sieht gut aus und wird tadellos gescrollt, FX und Musikstücke sind, wie es sich gehört, bombig. Auch die Handhabung ist, nicht zuletzt dank Paßwörtern und Continues, einwandfrei, und das Gameplay ohnehin legendär. Kurz: Ein Spiel wie eine Bombe! (mm)

DYNABLASTER (HUDSON)	
81%	
ACTION-BOMBER VARIABEL	
GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	68%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
PREIS	69,- DM
AUCH ERHÄLTICH FÜR...	
PC ENGINE: Sehr gut, vor allem mit dem Fünf-Spieler-Adapter.	
NES: War bei Redaktionsschluß leider erst angekündigt.	

BEI UNS geht die POST ab SOLAR GAMES

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung
Mega Drive mit Sonic NUR DM 329,- ++ Super NES-RGB 60 Hz
Scart-Kabel ab 359,- ++ Super Adapter DM 59,-

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
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

FANDANGO

Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Str. 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341 / 14053
Fax. 08341 / 14127

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Jede Menge Spiele für alle gängigen Spielkonsolen:
MegaDrive, Super Nintendo, Neo Geo, Game Boy,
Game Gear, Atari Lynx, PC Engine, Turbo Grafx,...
Spiele für PC und Amiga lieferbar.

Verkauf von japanischen und amerikanischen
Zeitschriften. Ladenverkauf in Kaufbeuren.

**Beachten Sie die ganzseitige
Anzeige in diesem Heft.**

POWER GAMES

Aachener Straße 96
5102 Würselen
Fax/Tel: 02405 - 83940

**Die
Herbstsaison
ist eröffnet!**

MEGA DRIVE

**Magnum Set
(mit 4 Spielen)
nur 364,- DM**

GAME GEAR

**Grundgerät
nur 259,- DM
mit Spiel
299,- DM**

NINTENDO

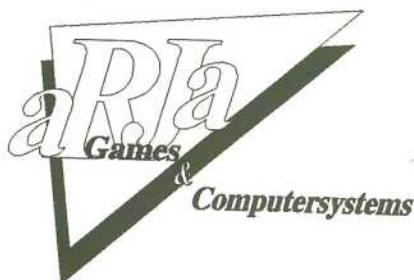
**Super NES
(16 Bit)
(deutsch, incl. Spiel)
nur 309,- DM**

**Für alle Systeme:
Spiele- Sonderangebote!**

**RUFEN SIE
UNS AN!**

**DIE NEUESTEN
SPIELE FÜR ALLE
SYSTEME SIND
SOEBEN
EINGETROFFEN!**

**Neu!
Ab sofort:
Ab einem Bestellwert
von 200,- DM =
VERSANDKOSTENFREI!**



05250/7031

aRJay

Games &
Computersystems

Postfach 1121
Jakobstr. 5
4795 Delbrück
Tel.: 05250/7031
Fax: 05250/7399

GAMEBOY	
+Battery Pack	179,-
Asteroids	55,-
Batman I+II	119,-
Double Dragon III	67,-
Final Fantasy II	67,-
Jeep Jamboree	67,-
Knights Quest	69,-
Mega Man II	67,-
Robo Cop II	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro AM	48,-
Tiny Toon	55,-
Ultima Runes	69,-
Wave Race	48,-
WWF Superstars	69,-

Lynx
die Spiele 159,-
65,-

Versandkosten: 7,90

...schon da?
Ne klar - wer bis 16 Uhr anruft
hat's morgen oder übermorgen!

Mo-Fr von 10 - 18.30 Uhr
Do - 21.30 Uhr
Sa - 14.00 Uhr

...danach Anrufbeantworter!!

Donnerstag's Testtag bis 20.30

MEGA DRIVE	
328 II-Joyboard	219,-
Alien III	89,90
Arch Rivals	99,90
Atomic Runner	94,90
Bulls vs Lakers	99,90
Cadash	119,90
Desert Strike	99,90
Dragons Fury	94,90
European Club Soccer	109,90
Green Dog	119,90
High Impact	88,-
Krusty's Funhouse	99,90
Olympic Gold	99,90
Splatterhouse	99,90
Taz-Mania	99,90
The Aquabatic Games	99,90
Twisted Flipper	79,90
Twinkle Tale	79,90
Warsong	119,90
Y's III	99,90
	119,90

Super NES dt. + Adapter	359,-	Pilot Wings	109,90
Super NES us.	429,-	R-Type	109,90
Action Replay Pro	139,90	Sim City	99,90
das 2. Pad	39,90	Soulblazer	a.A.
Adapter	49,90	Space Megaforce	a.A.
Joystick JB KING	129,90	Spanky's Quest	99,90
Joystick XE I	219,-	Spindizzy Worlds	a.A.
Act'Raiser	119,90	Streetfighter us./jp.	149,90
Arcana	98,-	Super Battletank	109,90
Bart's Nightmare	119,90	Super Off Road	99,90
Castlevania IV	119,90	Super Pang	139,90
Dinosaurs	129,90	Super Probotector	a.A.
F-Zero	99,90	Super Scope	139,90
G.Foreman Boxing	119,90	Super Smash TV	109,90
Home Alone	94,90	Super Star Wars	a.A.
Hook	119,90	Super Soccer	99,90
Lemmings	109,90	Super Tennis	99,90
Mystical Quest	a.A.	Super Wrestlemania	119,90
Mario Kart	119,90	Top Gear	119,90
Paperboy II	99,90	Turtles IV	139,90
Pipe Dream	a.A.	Zelda III	109,90

Neu eingetroffen: JB KING für das *deutsche* Super NES

SNES-Adapter nur 35 DM wenn Ihr 'nen Spiel mitbestellt !!

NEO GEO + M-Card	739,-
NEO GEO Joystick	119,-
Memory Card	69,90
Alpha Mission II	269,-
Baseball Stars II	309,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Fatal Fury	309,-
King of Monster	309,-
Last Resort	309,-
Magician Lord	199,-
Mutation Nation	299,-
Nam 1975	185,-
Ninja Commander	309,-
Robo Army	279,-
Sengoku II	a.A.
Thrash Rally	279,-
View Point	
World Heroes	

Gleich einlösen !! 5 DM bei Deiner Bestellung! Gespart !!
Wertgutschein
aRJay Games 5 DM

Bei der serienmäßigen Spieleausstattung des Game Gears bewies Sega eine ähnlich glückliche Hand wie Nintendo mit der Beilage zum Game Boy: Neben „Tetris“ zählt auch diese Arcade-Knochelei zum Feinsten!

Ja, genaugenommen ist Columns eigentlich ein typischer Sproß der „Tetris“-Generation: Es regnet Dreier-Stäb-

cher schon teilweise gefüllt ist und vom Spieler geleert werden muß, damit er an das blinkende Symbol ganz unten gelangt. Darüberhinaus sind im Optionsmenü fünf verschiedene Symbol-Sets (Farben, Würfel etc.), neun Fallgeschwindigkeiten sowie je drei Schwierigkeitsgrade und eher belanglose Musikstücke anwählbar. Grafisch

COLUMNS



Fall und Knall

chen vom Bildschirmhimmel, die je nach Schwierigkeitsgrad aus vier bis sechs verschiedenen Steinsymbolen bestehen. Immer wenn mindestens drei gleiche in einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Reihe zusammenkommen, löst sich die ganze Formation in Wohlgefallen auf. Während des freien Falls ist die Reihenfolge der Symbole innerhalb der herabschwebenden Säulen rotierbar, außerdem darf das ganze Ding nach links oder rechts geschoben werden — drehen läßt sich an der Sache jedoch nichts. Trotzdem kann man wunderbare Kettenreaktionen auslösen, die natürlich besonders punkteintensiv sind.

Nun wird aber das Falltempo etwa alle zwei Minuten gesteigert, bis es eine Maximalgeschwindigkeit erreicht hat, bei der die Geschichte eher Glücksspiel-Charakter annimmt. Andererseits tauchen gelegentlich Bonussteine auf, die alle Vertreter einer Steingattung ohne Ansehen ihres Lageorts vom Mini-Screen räumen. Schließlich gibt's noch einen „Flash-Modus“, bei dem der Be-

darf man sich von dem einen Hintergrundbildchen auch keine Wunder erwarten, aber zumindest sind die Symbole klar voneinander zu unterscheiden.

Doch wen interessiert schon die Präsentation, wenn der Suchtfaktor stimmt? Und das tut er, vor allem der Zwei-Spieler-Modus bringt hier das Verbindungskabel regelrecht zum Glühen! (pb)

COLUMNS (SEGA)	
76%	
ARCADE-TÜFTELEI VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	62%
ANIMATION	36%
MUSIK	55%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	79%
PREIS	--
AUCH ERHÄLTlich FÜR...	
MEGA DRIVE: Die Optik ist besser, sonst praktisch kein Unterschied.	
MASTER SYSTEM: Hier ist die Optik wiederum etwas schlichter, dafür gibt's zwei verschiedene Duo-Modi (ein/zwei Becher).	

Computerbesitzer können sich mittlerweile bereits mit drei Generationen des digitalen Großmeisters anlegen — höchste Zeit, daß auch die Konsolisten mal mattgesetzt werden!

Auf Reisen, im Schwimmbad oder unter der Schulbank stets einen kompetenten Partner an der Hand zu haben, welcher Fan des königlichen Spiels hät-

CHESS



Matt in wieviel Zügen?

te davon noch nie geträumt? Segas Maestro macht nun Träume wahr, denn für Leute, die dem Schach nur hobbymäßig frönen, ist dieses Modul allemal kompetent genug.

Nicht nur, daß der Chessmaster sämtliche Regeln inklusive großer und kleiner Rochade, En-passant-Schlagen und Bauernumwandlung intus hat, seine Eröffnungsbibliothek umfaßt stolze 150.000 Züge, und an Optionen herrscht ebenfalls kein Mangel. So sind etwa Seitenwechsel und Zugrücknahmen möglich, man kann dem Gegner ein Remis anbieten, es gibt 16 Schwierigkeitsstufen plus einer Save-Option, und wenn zwei Menschen gegeneinander rangeln, übernimmt das Game Gear die Rolle des Schiedsrichters. Um hier sämtliche Funktionen aufzuzählen, reicht der Platz nicht, werfen wir lieber einen Blick auf die Spielstärke des Westentaschen-Karpov: Die unteren Stufen bieten zwar wahrlich nur für Neulinge eine Herausforderung, später spielt das Programm aber doch recht handfest — wenn auch unter Aufwendung längerer Grübelzeiten.

Was nun Präsentation und Handhabung betrifft, geht der „Gearmaster“ ebenfalls in Ordnung. Die übersichtli-

che Grafik bereitet keine Kopfschmerzen, da sich die 2D-Figuren gut auseinanderhalten lassen, mit Hilfe von Richtungskreuz, Greifhand und den drei Knöpfen (einschl. Start-Button) läuft alles wie am Schnürchen. Ja, sogar eine englische Sprachausgabe ist hier mit von der Schach-Partie. Was soll man noch sagen — Power to the Bauer! (jn)

Während das müde Hack & Slay Spektakel „Golden Axe“ auf Segas stationären Konsolen nur gepflegte Langeweile verbreitet, reichte der Stoff am Game Gear immerhin für ein hübsches Mini-Rollenspiel!

Daß wir uns hier also grundsätzlich im Reich der güldenen Metzgerwerkzeuge befinden, erklärt auch ganz

schiedlicher Angriffstaktiken der Gegner genügen hier aber meist schon ein paar gutgezielte Schwerthiebe und ein gekonnter Sprung, damit wieder Ruhe einkehrt. Sollte rohe Gewalt einmal nicht ausreichen, kann man immer noch einen seiner drei Zaubersprüche losjagen.

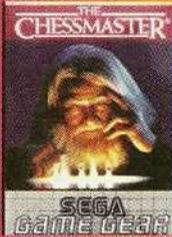
Die kleinen Musikstücke schaffen die

MASTER

AX BATTLER

CHESS MASTER
(ARCADE-TÜFTELEI)

75%



SCHACH
VARIABLE: 16 STUFEN

GRAFIK	42%
ANIMATION	36%
MUSIK	--
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	84%
PREIS	79,- DM

AUCHERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Weitgehend identisch zu vorliegender Version.

GAME BOY: Die Eröffnungsbibliothek ist zwar auf die Hälfte geschrumpft, aber spielerisch kann das Modul durchaus mithalten.

NES: Die Unterschiede zum Game Boy beschränken sich praktisch auf die (Farb-) Grafik.

SUPER NES: Diese Version war bei Redaktionsschluß noch in Arbeit.



Seiche Wata... äh, weiche Satan!

zwanglos, warum in der Hintergrund-story fast durchgehend dieselben Personen auftauchen wie im völlig anders gearteten Actionspiel: Oberschurke Death Adder hat die magische Axt des Königs von Firewood gestohlen, die ihrem jeweiligen Träger die Weltherrschaft garantiert. Ein freischaffender Schwertschwinger namens Ax Battler macht sich daraufhin im königlichen Auftrag unverzüglich auf die Socken, um viele kleine Rätsel zu lösen und allerlei finstere Höhlen und baufällige Türme nach brauchbaren Gegenständen abzusuchen...

Solange der Held durch Städte oder freies Gelände läuft, wird die munter in alle Richtungen scrollende Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt. Dabei kann er in den Städten die Bewohner interviewen, Gegenstände einsammeln und benutzen, in Gasthäusern frische Energie tanken, sich neue Kampf- oder Sprungtechniken aneignen und das Paßwort für den momentanen Spielstand erhalten. Mit schöner Regelmäßigkeit wird unser Recke auch von Barbaren, Amazonen oder Skeletten nach seinem Interesse an einer kleinen Action-Einlage befragt, wobei das Programm dann wegen der besseren Übersicht auf eine Seitenansicht umschaltet. Trotz unter-

richtige Abenteuer-Atmosphäre, bei den Soundeffekten hat man sich allerdings nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert. Dafür ist die ganze Handhabung wieder tadellos, dasselbe gilt für die schön animierte Grafik. Alte „Ultima“-Fans werden natürlich trotzdem nicht viel mit Ax Battler anfangen können, aber als Einstiegsdroge ist der handliche Rolli erste Wahl! (rf)

AX BATTLER
(SEGA)

73%



ROLLENSPIEL
FÜR ANFÄNGER

GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	65%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%
PREIS	69,- DM

OUT RUN

Nur wenige Automaten haben je einen Kultstatus erreicht wie Segas klassische Autohatz mit hydraulischem Schleudersitz. Erstaunlich und erfreulich zugleich, daß sie auch im Westentaschenformat noch Laune macht!

Eigentlich ist Out Run ja nur Rennspiel-Dutzendware, hat aber einfach das gewisse Etwas: In einem feuerroten Ferrari-Cabrio flitzt man über Berg und Tal, überholt harmlose Lkws, Porsches oder VW-Käfer und versucht dabei möglichst den Asphalt nicht zu verlassen. Karambolagen kosten nämlich Zeit, und die ist hier knapp bemessen — vor allem nach einem Supercrash mit anschließendem Überschlag droht das Aus. Und ein vorzeitiger Neustart würde der hübschen Beifahrerin sicher nicht imponieren...

Wer hingegen die zehn Streckenabschnitte innerhalb des jeweiligen Limits durchrast, bekommt von idyllischen Palmenhainen bis zu hellerleuchteten Großstädten so einiges zu sehen und ganz nebenbei noch drei fröhlich-flotte Musikstücke zu hören. Zwar hatte die Arcade-Vorlage 15 Kurse zu

Preisfrage: Was ist rot, schnell, laut und unfallgefährdet?

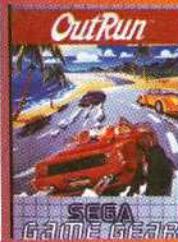


bieten, doch dafür mußte man dort auf die Wahl zwischen Automatik- bzw. Zweigangschaltung und heiße Zwei-Spieler-Duelle verzichten. Werden zwei Game Gears miteinander verkabelt, ist übrigens jede Strecke einzeln anwählbar (was sonst nicht möglich ist), und die übliche, rechnergesteuerte Konkurrenz fehlt. Gleiches gilt auch für Solisten, wenn sie sich mit dem gut trainierten Computergegner anlegen, anstatt im Normalmodus durch die Pampa zu brettern.

Wie auch immer, es fällt jedenfalls kaum auf, daß sowohl die 3D-Grafik als auch der spritzige Sound mit dem Automaten kaum noch etwas gemeinsam haben — flott bzw. laut genug ist das Geschehen allemal. An der Steuerung gibt's ebenfalls nichts auszusetzen, höchstens an der Langzeitmotivation für Solodriver: Out Run macht im Duett eindeutig am meisten Spaß! (rl)

OUT RUN (SEGA)

70%



RENNSPIEL FÜR GEÜBTE

GRAFIK	71%
ANIMATION	69%
MUSIK	72%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%

PREIS 69,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Sehr ähnlich, aber ohne Zwei-Spieler-Modus.
MEGA DRIVE: Optisch natürlich schöner, aber ebenfalls ohne Duo-Option.

PC ENGINE: Auch hier weiß der Ausflug im Ferrari zu gefallen, die Präsentation ist näher an der Arcade-Maschine.

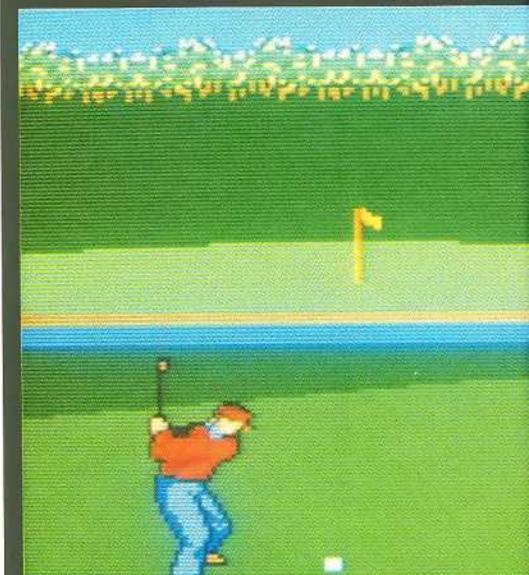
WORLD CLASS LEADERBOARD

Handheld-Konsolen, die man mit raus ins Grüne nehmen kann, sind eigentlich wie geschaffen für Golfspiele, oder? So dachte man auch bei Sega und konvertierte flugs diesen Computer-Klassiker für's Game Gear.

Obwohl der Oldie im Original schon einige Jährchen auf dem Caddy hat, macht er nach wie vor keine schlechte Figur am Rasen: Vier unterschiedlich schwere Plätze und ebensoviele Spieler sind hier mit von der Partie; alle nur hintereinander natürlich, aber dafür darf sich auch jeder Golfer seinen eigenen Schwierigkeitsgrad aussuchen. Dem Anfänger wird dabei die Wahl des Schlägers (13 Stück) abgenommen, der Profi muß sich sogar mit dem Einfluß des Windes auseinandersetzen. Wer sich seiner Fähigkeiten nicht ganz sicher ist, kann vor dem Spiel das Einlochen oder seine Schlagweite trainieren.

Ein bißchen Übung erfordert auch die Steuerung: Zuerst wird per Fadenkreuz die Richtung und dann mittels eines

Aufschlag? Zuschlag? Abschlag!



kleinen Balkens die Schlagstärke festgelegt, Fortgeschrittene und Profis können den Ball zudem auch „anschneiden“. Zur besseren Orientierung läßt sich der sichtbare Ausschnitt etwa einen halben Screen weit nach links und rechts verschieben, zudem gibt's eine schematisch gehaltene Ansicht aus der Vogelperspektive. Am rechten Bildschirmrand sind Anzeigen für die Lochnummer, die vorgegebene Anzahl der Schläge, den gewählten Knüppel, die Entfernung zum Loch und die Windrichtung.

Gut, die 3D-Grafik ist nicht unbedingt ein Ausbund an Detailreichtum und Farbschattierungen, aber wirklich störend ist das nur beim Putten, weil man dabei Bodenebenheiten bloß anhand einer winzigen Anzeige neben dem Loch erkennt. Im übrigen wird das großzügig mit Bäumen, Teichen und Sandbunkern ausgestattete Gelände sehr schnell aufgebaut, das adrette Spieler-Sprite ist nahezu perfekt animiert, und der Ball fliegt schön realistisch. Die akustische Untermalung ist mit einer harmlosen Titelmelodie und den üblichen Abschlag-FX zwar recht dünn ausgefallen, aber das kann W.C. Leaderboard den Rang einer rundum gelungenen Golfsimulation nicht nehmen. (pb)

**WORLD CLASS
LEADERBOARD**

(SEGA/U.S. GOLD)

71%



**GOLF-SIMULATION
VARIABEL: 3 STUFEN**

GRAFIK	62%
ANIMATION	86%
MUSIK	35%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	75%

PREIS 79,-DM

AUCHERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM:
Inhaltlich vollkommen
und äußerlich nahezu
identisch.

OLYMPIC GOLD

In Barcelona ist die olympische Flamme inzwischen längst wieder erloschen, für Segas tragbaren Spaßmacher gilt das altbekannte Olympia-Motto aber heute noch genauso gut: Dabeisein ist alles!

Denn was U.S. Gold hier an digitaler Körperertüchtigung auf die Cartridge gepreßt hat, erinnert schwer an „Summer Games“ — und nicht umsonst zählt dieses Programm ja zu den absoluten Computerspiel-Klassikern. Bis zu vier Leichtathleten ringen in sieben Disziplinen um Gold, allerdings nur abwechselnd (das Dialogkabel hat scheinbar die Qualifikation nicht geschafft). Doch das tut dem olympischen Spielspaß keinen Abbruch, schließlich ist das Game auch so schon schweißtreibend genug:

Hat man sich im Übungs-Modus erstmal an die Steuerung gewöhnt, kann's losgehen, beispielsweise, indem man sich seine persönlichen Lieblings-Disziplinen zusammenstellt. Als Alternative bie-

tet sich die Komplett-Olympiade an, wo zunächst der 100m Sprint absolviert wird — Gewinner ist, wer am schnellsten auf den Feuerknöpfen herumhackt. Ganz ähnlich werden auch beim 110m Hürdenlauf die Medaillen verteilt; beim anschließenden Hammerwerfen und Stabhochspringen ist dann eher gutes Timing gefragt. Taktiker haben beim Bogenschießen gute Karten, es folgen noch Turmspringen und Wettkraulen.

Zugegeben, besonders abwechslungsreich sind die Wettbewerbe zwar nicht gerade, aber in der Gruppe versammelt man sich doch immer wieder gerne vor dem LCD-Screen, um vielleicht die vorgegebenen Rekorde zu brechen. Für einen weiteren Motivations-schub sorgt die gelungene Präsentation. Zwischen der schönen Eröffnungs- bzw. Endzeremonie findet sich jede Menge tolle Grafik mit wunderbar animierten Sportler-Sprites; auch Musik und Soundeffekte sind gut gelungen. Wer seinem Athleten Namen und Nationalität verpassen möchte, darf das natürlich tun, die Bildschirmtexte gibt's auf Wunsch in deutsch, und bei manchen Disziplinen macht ein Computer-Crack vor, was zu tun ist — Olympionike, was willst du mehr?

(rl)

**OLYMPIC GOLD
(SEGA/U.S. GOLD)**

73%



**DIGI-OLYMPIADE
VARIABEL**

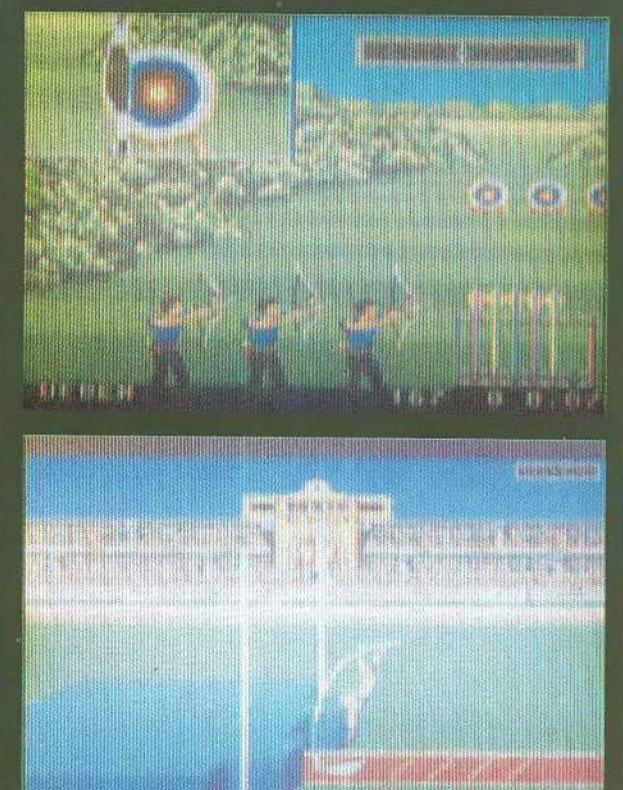
GRAFIK	74%
ANIMATION	81%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	72%

PREIS 70,-DM

AUCHERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM:
Praktisch identisch.
MEGA DRIVE: Gra-
fisch etwas aufwendiger,
aber deshalb ins-
gesamt nicht unterhalt-
samer.

Go for Gold!

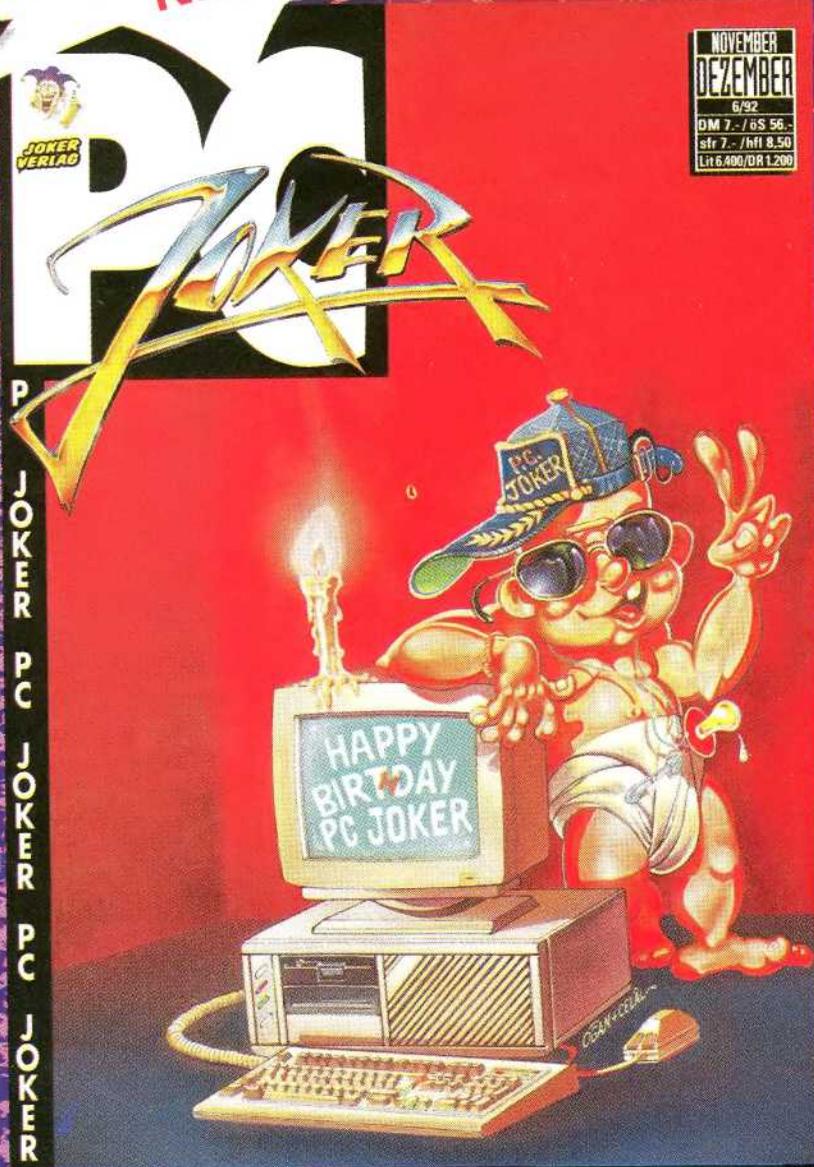


Für alle, die es ganz

3 MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

JEDEN MONAT
NEU!

JETZT
GANZ NEU!



Die interessanteste Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um PC-Spiele geht!



Joker Verlag - Deutschlands größter

Genau wissen wollen!

Das Sonderheft für Abenteurer mit den besten Computer-Adventures, starken Insider-Infos und Lösungshilfen!

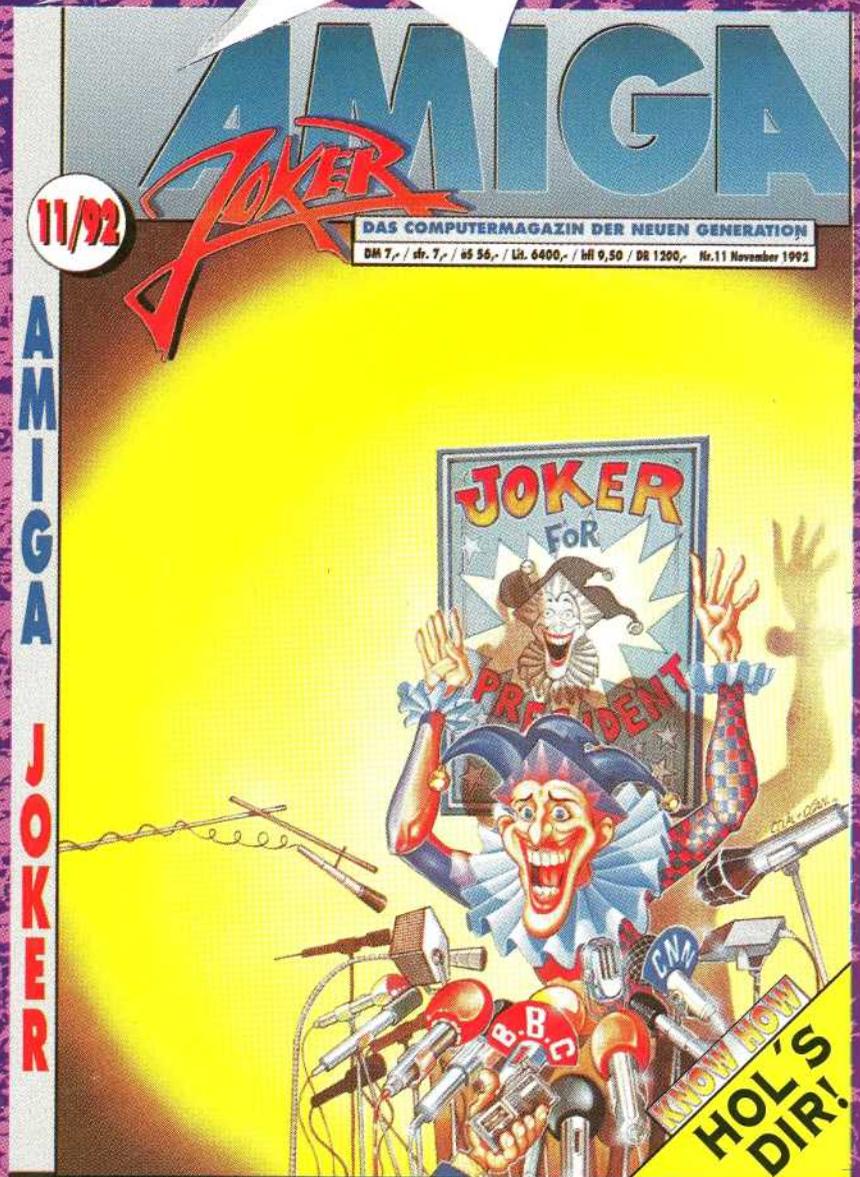
VERLAG: DM 8,50/ÖS 68,-/SFR 8,50
TIERT: HFL 9,90/ LIT 7600

SONDERHEFT NR. 4
ADVENTURES
COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

EINE WOCHE USA MIT BESUCH BEI SIERRA ZU GEWINNEN!

COMPUTER-ADVENTURES VON GEDRUCKT HEUTE & MONATLICH ADVENTURE-COMPILEDS CD-ADVENTURES

JEDEN MONAT NEU!



Die meistverkaufte Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um Amiga-Spiele geht!

Spezialist für Computer-Entertainment

ATARI
LYNX

CHIP'S CHALLENGE

Der Bundeskonsolenminister warnt: Spielen gefährdet Ihre geistige Gesundheit! Jede Packung der Marke Chip's Challenge enthält ein Game-Modul gemäß Atari-Norm, eine englische Anleitung und ein einfaches, aber geniales Spielprinzip.

Immer diese Vereinsmeierei: Damit er bei den „Bit Busters“ aufgenommen wird, muß der kleine Chip satte 144 Labyrinth nach herumliegenden Computer-Chips durchforsten, jede Menge Fallen und Hindernisse umschiffen und sich mit allerlei tödlichen Monstern herumquälen. Einige der Kreaturen ziehen dabei völlig unbeirrt ihre Bahn, an-

Chip auf der Suche nach den Chips



dere jagen den Sammler dafür umso hartnäckiger...

Oft genug liegen die Computerbausteine hinter verschlossenen Türen und die Schlüssel dazu an ganz anderer Stelle, ja, vielfach muß der Held erst in Teleporter klettern oder Schalter aktivieren, um Mauern zu öffnen oder seinen Feinden zu entweichen. Dann wieder verstecken sich Chips hinter rutschigen Eisflächen, Wassergräben oder einem Flammenmeer, und man darf die entsprechende Schutzausrüstung suchen bzw. eine Brücke bauen. Zudem hetzt in den meisten Levels ein Zeitlimit, zum Ausgleich erhält man hin und wieder Tips zu den einzelnen Problemstellungen. Schön auch, daß nach jedem leeresuchten Spielabschnitt ein Paßcode für den späteren Direkteinstieg erscheint.

Die Irrgärten sind aus der Vogelperspektive zu sehen und scrollen bei Bedarf blitzschnell in Chips Laufrichtung, ein etwas groß geratenes Display zeigt unterdessen die Restzeit, die verbleibenden Chips und die mitgeführte Ausrüstung (Schlüssel, Schutzschilde) an. Die Grafik ist zwar eher karg, und auch der Klangteppich hätte voluminöser ausfallen dürfen, doch die vielen Logik-Puzzleleien und das ebenso ausgeklügelte wie abwechslungsreiche Gameplay machen die Präsentationsmängel mehr als wett: Die Steuerung ist astrein, der Schwierigkeitsgrad steigert sich langsam aber gewaltig, praktisch kein

Level spielt sich wie der vorangegangene. Von Action über Geschicklichkeitstests bis hin zu purer Kopfarbeit findet der Gehirnakrobat bei diesem klassischen Süchtigmacher alles, was er zum Glücklichen braucht! (pb)

CHIP'S CHALLENGE	
(ATARI/EPYX)	
82%	
ACTION-LOGELEI	
FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	60%
ANIMATION	60%
MUSIK	61%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%
PREIS	69,- DM

KL

Hätte es zuvor nicht schon „Tetris“ gegeben, wäre dieses Game heute wohl der Steinchen-Suchtklassiker schlechthin! Andererseits wäre ohne das berühmte Vorbild vermutlich niemand auf so eine genial-simple Spielidee gekommen...

Ein Förderband transportiert kleine Klötze aus der Tiefe des Raumes Richtung Spieler, der sie mit Hilfe eines Paddels aufsammeln und anschließend zu gleichfarbigen waagrechten, senkrechten oder diagonalen Reihen gestapelt wieder ablegen muß. Sobald eine solche Reihe zumindest drei Klötze umfaßt, handelt es sich dabei um einen sogenannten Klax, der unverzüglich vom Screen verschwindet. Gewiefte Gambler bauen aber größere und somit punkteträchtigere Reihen, indem sie den Stein im Zentrum zuletzt einfügen. Wem dabei ein X gelingt, der kriegt zur Belohnung sogar einen Level-Warp — und das ist immer noch der schnellste Weg von Stufe 6 nach Stufe 51!

Die Sache hat natürlich auch ein paar Haken, denn erstens wird das Fließband immer schneller, und zweitens bringt es einfach nie die richtigen Klötze daher. Zum Ausgleich lassen sich auf dem Paddel bis zu fünf der Blöcke horten, außerdem tauchen gelegentlich farblich flexible Chamäleon-Steine auf.



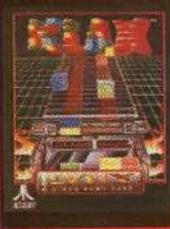
Knobelspaß am laufenden Band...

AX

Je weiter man sich durch die insgesamt hundert Level vorankämpft, umso anspruchsvoller werden die Aufgaben: Mal soll man z.B. ausschließlich diagonale Reihen anlegen, dann wieder eine Mindestanzahl von Punkten erreichen und dergleichen Scherze mehr.

Klax bietet drei Schwierigkeitsgrade, vier verschiedene Startlevel, unendlich viele Continues, Techno-Titelmusik, witzige FX, Sprachausgabe und ein ungemein fesselndes Spielprinzip. Daß Fließbandzocker ihr Lynx hochkant halten müssen, werden sie also verschmerzen, genau wie die bunte, aber zwangsläufig ziemlich viereckige Grafik — sooo viel besser sah das Game in der ursprünglichen Spielhallen-Version auch nicht aus. Na, dann klaxt mal schön!

(pb)

KLAX (ATARI)	
81%	
ARCADE-KNOBELEI VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	67%
ANIMATION	61%
MUSIK	59%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	84%
PREIS	69,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

VCS 2600: Miese Grafik, abgespecktes Gameplay — bäh!

MASTER SYSTEM: Technisch hervorragend, aber mit etwas empfindlicher Steuerung.

MEGA DRIVE: Eine ausgezeichnete Version mit tausenderlei Optionen.

Kampart

ATARI

LYNX

Die Computerumsetzungen ihres Drei-Spieler-Automaten überließ Atari den Jungs von Domark und Electronic Arts — aber die Konvertierung auf's hauseigene Handheld besorgte man doch lieber selbst...

Recht so, entsprechend originalgetreu ist das Arcade-Strategical ausgefallen. Nur die Dreier-Option sucht man am Lynx vergeblich, hier sind in erster Linie Solisten gefordert: Sieg und Niederlage entscheiden sich auf einer aus der Vogelperspektive gezeigten Küstenlandschaft, die mehrere Burgen beherbergt. Eine davon sucht man sich aus und verteidigt sie dann zehn Sekunden lang mit seinen Kanonen gegen eine Armada von Lynx-gesteuerten Schiffen, die ihrerseits die Spieler-Festung unter Beschuß nehmen.

Kritisch wird's, sobald einem Gegner die Landung gelingt, denn dann bekommt man es zusätzlich mit Infanterie-Trupps zu tun. Das ist deshalb so schlimm, weil auf jede Baller-eine Wiederaufbauphase (26 Sekunden) folgt, in der man sein Gemäuer mittels kleiner „Tetris“-Klötze reparieren bzw. ausbauen muß — je größer die Hütte, de-

sto mehr Kanonen finden Platz darin. Aber wo schon die Infanterie sitzt, haben die Maurer ihr Recht verloren, und wer seine Burg deswegen nicht mehr vollständig einrahmen kann, verliert das ganze Spiel! Es sei denn, er hätte noch eins der beiden Continues (drei im Profi-Modus) übrig. Überhaupt sollte man von Anfang an auf die richtige Grundstückswahl achten, denn flinke Joypad-Architekten können zur Betriebsvergrößerung fremde Burgen mit „einmauern“, und dabei spielt deren Lage natürlich eine große Rolle. Beim Zwei-Spieler-Modus, der eigentlich ein Zwei-Lynx-Modus ist, nehmen sich die Schloßherren gegenseitig unter Beschuß, auf Wunsch mischen auch hier wieder die Schiffe mit.

Die Kampf- und Baugrafik ist detailliert gezeichnet und gut animiert, als Krönung warten tolle Digi-Zwischenbilder. Untermalt wird das Ganze von lautstarken Schuß- und Explosionsgeräuschen, gelegentlich ist sogar Sprachausgabe zu hören. Die Handhabung des digitalen Schiffeversenkens macht auch keine Probleme, das Gameplay dafür einen Heidenspaß! (pb)



My castle is my home!



RAMPART (ATARI)	
74%	
ARCADE-STRATEGIE VARIABLE: 2 STUFEN	
GRAFIK	67%
ANIMATION	68%
MUSIK	42%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	76%
PREIS	79,- DM
AUCH ERHÄLTICH FÜR...	
NES: War bei Redaktionsschluß noch in der Vorbereitungsphase.	

Toki

Was ein Affentheater: Erst entführt der fiese Vookimedlo Prinzessin Miho, dann verwandelt er auch noch ihren Herzallerliebsten in einen Affen. Der darf die Sache nun in klassischer Jump & Run-Manier wieder hinbiegen...

So kennt man's aus der Spielhalle, und recht viel anders sieht das Drama am Lynx auch nicht aus: Zur Wiedererlangung seiner menschlichen Gestalt und der Prinzessin seines Herzens kämpft sich der verzauberte Affen-Arnold durch den verschlungenen Dschungel, taucht in kühle Seen und klettert auf hohe Berge. Wie beim Automaten werden die einzelnen Level durch allerlei bössartige Zwischen- und Endgegner bereichert, aber auch die normalen Hindernisse auf dem Weg zum Eheglück als Homo Sapiens sind schon ganz schön starker Tobak — beispielsweise explodieren einige Feinde bei ihrem Hinscheiden und bombardieren den Helden mit lauter ekelhaft giftigen Splittern!

Toki kann seine Widersacher entweder durch schlichtes Draufhüpfen plattmachen oder sie mit seinem unerträglichen Mundgeruch, ähem, seinem „feurigen Atem“ malträtiert. Dieser Hauch des Todes weht nach links, rechts oder oben und läßt sich mittels der herumliegenden Boni (zeitlich begrenzt) in der Wirkung verstärken. Andere Extras wie etwa ein Baseball-Helm beschleunigen den Affenmenschen oder machen ihn kurzfristig unverwundbar. Sind die vier Bildschirmleben trotzdem mal verbraten, hat man noch zwei Continues, ein zusätzliches Leben kann man sich aber

auch durch die Goldmünzen ersammeln, die manche Gegner hinterlassen.

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich langsam von moderat bis knifflig, die nahezu ruckelfrei, und in alle Richtungen scrollende Grafik behält dagegen ihr hohes Niveau durchgehend bei. Begleitmusik und -FX stören kaum, das Fehlen eines Zwei-Spieler-Modus schon eher. Trotzdem sorgen das ausgereifte Gameplay und die witzigen Details wie Hüpf-Wippen mit 16 Tonnen-Gewichten a la Monty Python für ungetrübtes Jump & Run-Vergnügen — spielerisch ist Toki also kein bißchen affig! (pb)



Spielhallen-Flair im Westentaschenformat

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Trotz Zwei-Spieler-Modus (nacheinander) und längerer Level ist das Game (-play) eher durchschnittlich.

TOKI (ATARI)	
74%	
JUMP & RUN FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	73%
ANIMATION	72%
MUSIK	64%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	78%
PREIS	79,- DM

Californien

Das sommerliche Sportvergnügen zählt zu jenen Spielen, die es in unzähligen Computer- und Konsolenvarianten gibt — die Lynx-Version ist eindeutig eine der gelungensten!

Mit einem Manko müssen die Atari-ner jedoch leben: Ihnen stehen nur vier Disziplinen zur Verfügung, während sich Computer-Athleten und Sega-Jünger über fünf bzw. sechs freuen dürfen. Auch einige der Original-Menüs fielen dem begrenzten Speicherplatz der Handheld-Konsole zum Opfer, aber der „Rest“ genügt immer noch voll und ganz, um jeden Sunnyboy glücklich zu machen...

Zum Aufwärmen empfiehlt sich erstmal eine Runde mit dem BMX-Bike. Auf Knopfdruck werden Hindernisse übersprungen und Salti geschlagen, je waghalsiger der Stunt, desto dicker später das Punktekonto (wobei man freilich auch das Zeitlimit nicht aus den Augen verlieren sollte). Noch mehr akrobatisches Feingefühl verlangt der Auftritt am Skateboard; hier rollt man in einer Halbröhre die Wände hoch und versucht dabei, schöne Wendungen und Überschläge hinzuzaubern. Die jetzt nötige Erfrischung bietet ein anschließender Wellenritt im Pazifik, hübsche Drehungen und dramatische Flugeinlagen bescheren dem Digi-Surfer einen warmen Punktregen. Zum krönenden Abschluß wird mit einem kleinen Lederball („Foot Bag“) jongliert,



Jau, das beeindruckt die Mädels!

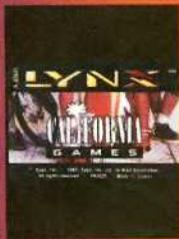
California Games

der mittels Fuß- und Kopfkrobatik 90 Sekunden lang in der Luft zu halten ist.

Ohne krebsrot zu werden, darf man behaupten, daß California Games am Lynx in grafischer und musikalischer Hinsicht einen der vorderen Plätze belegt, so manche 16Bit-Maschine hat da das Nachsehen. Nur vor dem Verteilen der Sound-FX haben die Programmierer ihre Spender-Shorts wieder ausgezogen. Dafür lassen sich die Beachboys hier einwandfrei steuern, wer sich gemeinsam mit einem Freund unter kalifornischer Sonne fit halten will, braucht allerdings ein Comlynx-Kabel. Was soll man noch sagen: ein Klassiker!

CALIFORNIA GAMES (EPYX/ATARI)

76%



SOMMER-SPORT FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	76%
ANIMATION	77%
MUSIK	74%
SOUND-FX	46%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	74%

PREIS 59,- DM

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

VCS 2600: Ebenfalls vier, aber leider recht farblose Disziplinen.
MASTER SYSTEM: Fünf Disziplinen und bis zu neun Digi-Sportler — eine gelungene Veranstaltung.

MEGA DRIVE: Alle (sechs Sportarten) drin, alles dran!

S.T.U.N. Runner

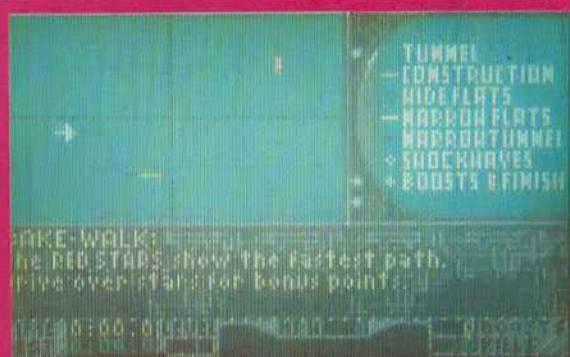
Auf dem originalen Atari-Automaten erlebte man einen wahren Geschwindigkeitsrausch im 3D-Tunnel, Domarks Amigaumsetzung hingegen hielt sich strikt an die „Tempo 30“-Begrenzung. Gottlob stammt diese Version wieder von den Atari-Programmierern!

Breitensport im Jahre 2492: Die Mountainbikes haben ausgedient, stattdessen rast man mit einem futuristischen Gleiter durch ein kurvenreiches Tunnelsystem, zwischendurch geht's auch mal kurz an die frische Luft. Den Startlevel (1, 6 oder 11) darf man sich aussuchen, dabei werden die dazugehörigen Strecken samt aller Extras in einer Übersicht dargestellt.

Die Fahrerei selbst ist relativ unproblematisch, denn der Gleiter beschleunigt automatisch — ebenso schnell bremst er aber auch wieder ab, wenn man Kurven nicht auf der Ideallinie durchfährt oder mit anderen Verkehrsteilnehmern kollidiert. Zahlreiche Gegner beschießen oder rammen die sechs (zwischen den Rennen erneuerbaren) Schutzschilde, zudem fährt das eng bemessene Zeitlimit stets mit. Immerhin werden in kniffligen Abschnitten Kur-

ven und Abzweigungen kurz per Richtungspfeil angekündigt, und auch das Überfahren der reichlich gebotenen Extras verspricht Hilfe: Turbo-Rampen beschleunigen den Gleiter und machen ihn zeitweise unzerstörbar, andere Extras sorgen in ausreichender Stückzahl für eine Art Smartbomb, denn nicht jeder Gegner läßt sich mit der bordeigenen Kanone zerstören. War alle Mühe umsonst, gibt's immer noch zwei Continues.

Technisch präsentiert sich der Lynx-Runner in Topform, es fehlt tatsächlich nicht viel zum Coin Op-Vorbild. Die ausgefüllte Vektorgrafik ist spielhallenmäßig flott und flüssig animiert, die vorbeifliegenden Kurven, Steigungen und Sprungschancen sind ein wahrer Augenschmaus. Die Ohren des Piloten werden mit flotten Titel- und Zwischenmusiken verwöhnt und mit knackigen FX gekitzelt, ja, sogar eine unterkühlte weibliche Stimme gibt Infos und warnende Hinweise zum besten. Das Tüpfelchen auf dem i aber ist die schnell und exakt ansprechende Steuerung. Wenn Ihr Euch also nicht an der etwas zweifelhaften Dauermotivation stört, dann nix wie ab auf die Überholspur! (pb)



Freiwillig Tempo 100? Niemals!

S.T.U.N. RUNNER (ATARI)

70%



3D-RASEREI FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	70%
ANIMATION	76%
MUSIK	71%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	62%

PREIS 79,- DM

MASSENWEISE

SUPERPREISE!



SEGA MEGA COMPETITION

Die Super-Chance für alle Auf- und Umsteiger: Hier gibt's jede Menge starke Sega-Konsolen zu gewinnen, einen dicken Haufen scharfer Module, und zusätzlich könnt Ihr noch total ausgeflippte T-Shirts abgreifen!

Ja, die Jungs von Sega Deutschland haben gaaanz tief in ihre Spendierhosen gegriffen und Preise über Preise daraus hervorgezaubert — von der 16Bit-Komplett-

ausstattung (Mega Drive plus satte 10 Spitzengames!) über das feine Magnum Set und viele schöne Master-Konsolen bis hin zu irrwitzigen Leuchthemden! So

manches dieser Leckerlis kann bald schon Euch gehören, wenn... ja, wenn Ihr die folgende Frage richtig beantworten könnt:

Wieviele Stacheln trägt „Sonic“ auf seinem Haupt?

1. Keine, er hat doch immer dieses rote Klempner-Mützchen auf!

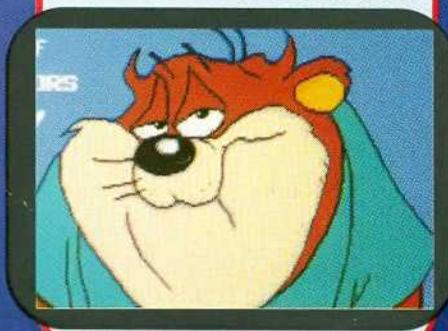
2. Na, so vier bis fünf werden's wohl sein — kann man doch im Test weiter vorne deutlich sehen!

3. Im Joker-Tierführer steht, jeder Igel trägt so etwa 354.671 Stacheln mit sich rum!

Einfach die richtige Kennziffer auf einer Postkarte notieren, und ab damit an:

Joker Verlag
„Sega-Mega-Competition“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Einsendeschluß ist der 28. Februar 1993; sollten mehr richtige Antworten eintrudeln als Preise vorhanden sind, entscheidet das Los. Bereits entschieden ist hingegen, daß Mitarbeiter von Sega bzw. des Joker Verlags nicht mitmachen dürfen, und auch der Rechtsweg ist nur ein Holzweg, weil ausgeschlossen. Na, denn mal viel Spaß beim munteren Stachelzählen, wir drücken Euch alle Igel, äh Daumen!



1. PREIS

Ein Mega Drive Komplettset plus zehn brandneue Topmodule wie z.B. „Sonic 2“, „Lemmings“, „Super Monaco GP II“ und „Tazmania“!

2. UND 3. PREIS

Je ein Mega Drive Magnum Set mit Konsole, zwei Joypads und „Sonic“, „Columns“, „Super Hang On“ sowie „World Cup Italia“!

4. — 10. PREIS

Je ein Master System II Sonic Set mit Konsole, zwei Joypads, „Alex Kidd in Miracle World“ sowie dem Modul „Sonic“!

11. — 20. PREIS

Je ein topexklusives "Hyper Color" T-Shirt aus einem neuartigen Stoff, der beim Tragen je nach Temperatur die Farbe wechselt!

FANDANGO

Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Str. 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341 / 14053
Fax. 08341 / 14127

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Super Famicom

Blazeon	119.-	NHLPA 93 Hocky	119.-
Dinosaurus US	129.-	Ninja Force CD	119.-
Dodgeball	49.-	Thunderstorm CD	119.-
Earth Light	119.-	Afterburner III CD	119.-
F-1 Grand Prix	69.-	Sonic 2	109.-
Fatal Fury	149.-	Twinkle Tale	99.-
Formation Soccer	119.-	Land Stalker 16M	139.-
Hook	129.-	Xenon II	99.-
Golden Fighter	139.-	Junker's High	109.-
Magic Sword	119.-	Tazmania	109.-
Phallanx	139.-	NEO GEO	
Pipe Dream	119.-	Art of Fighting	a.A.
Psycho Dream	139.-	Nam 1975	189.-
Rival Turf	89.-	Robo Army	299.-
Robocop III US	129.-	Viewpoint	a.A.
Sonic Blast Man	139.-	World Hero	399.-
Super Aleste US	129.-	PC-Engine	
Super Bowling	99.-	Agmeda	119.-
Super Dunk Shot	129.-	Baby Joe	109.-
Super Devil Crush	139.-	Eternal City	109.-
Super F1 Circus	119.-	F1 Battle	109.-
Super F1Driving	119.-	God Panic CD	109.-
Super Pang	129.-	Kiaidan 00 CD	119.-
Super Star Wars	139.-	Lemmings CD	109.-
Spiderman	129.-	Liquid Kids	119.-
The Combatribes	139.-	Marble Madness	109.-
Top Racer	69.-	Nexer	119.-
Wings 2	139.-	New Ranma 1/2 CD	119.-
Xardion	99.-	Ninja Spirits	89.-
Streetfighter II US	149.-	PC Denjin	119.-
Mega Drive		Photo Boy	119.-
Aleste	99.-	Power Drift	119.-
Alien III	99.-	PowerSports	119.-
Alisia Dragoon	79.-	Pro Baseball	119.-
Buck Rogers	79.-	Project F CD	119.-
Chase H.Q. 2	109.-	Puzzleboy	119.-
Crying	119.-	R-Type I	33.-
Chuck Rock	119.-	Ryu Kyu	119.-
Desert Strike	99.-	Shanghai 3 CD	119.-
Dragons Fury	99.-	Shinobi	89.-
Junkers High	109.-	Slime World (CD)	119.-
Land Stalker	139.-	Snatcher (CD)	109.-
Lemmings	99.-	Summer Carnival CD	119.-
LHX Chopper	109.-	SuperSchwarzs.2CD	49.-
Metal Fang	109.-	Soldier Blade	119.-
Predator 2	99.-	Star Mobile	99.-
Quackshot	69.-	Tecmo W.Cup Soccer	109.-
Undeathline	69.-	Tiger Heli	119.-
Rampart	109.-	Travel Eple	99.-
Road Rash	89.-	Yawara	119.-
Side Pocket	99.-	Zero Wings CD	109.-
Super H. Impact	99.-	Rayxanber III CD	119.-
Super Monaco	69.-	Bombberman	99.-
Super Monaco 2	109.-	Motoroad II	119.-
Team USA	99.-	OPW	129.-
Terminator	99.-	SonSon II	49.-
Thunderforce IV	119.-	ca.230Titel Im Lager	59.-
Toki	69.-		

Ballistx	79.-
Batman	79.-
Darius	49.-
Long Nose Gob	119.-
Klax	39.-
Formation F	99.-
Bronze Adv	49.-
Skweek	119.-
Macross CD	59.-
Cadash	99.-
Gradius	119.-
Final Blaster	99.-
Human Sport	79.-
Raiden CD	77.-
R-TypeComCD	99.-
Deadmoon	109.-
SystemCard3.0	119.-

Game Gear	
Sonic 2	69.-
Shinobi 2	69.-
Sonic	69.-
Spiderman 2	59.-
S.Monaco 2	69.-
StadiumBase	69.-
Putt & Putter	45.-
Fantasy Zone	39.-
Out Run Europa	65.-
Faceball 2000	65.-
Head Buster	69.-
Olympic Gold	39.-

Turbo Grafx	
Alien Crush	59.-
Bombberman	69.-
Cosmic Fantasy	109.-
Devil Crush	119.-
Falcon	99.-
Gunboat	119.-
Gunhead	119.-
Jackie Chan	99.-
Kato & Kent	119.-
Lord of the -	79.-
rising sun	99.-
Monster Lair	119.-
Nectaris	119.-
New Adv. Island	105.-
Neutopia	99.-
Neutopia 2	99.-
Night Creatures	119.-
Parasol Stars	119.-
PC Kid 1	119.-
PC Kid 2	119.-
Raiden	99.-
Tale Spin	119.-
Turrican	129.-
Soldier Blade	49.-
Super Star Soldier	59.-
Violent Soldier	119.-

Atari Lynx

A.P.B	69.-
Basket Brawl	69.-
Batman Returns	75.-
Bill & Teds ex. Adv.	69.-
Blockout	69.-
Crystal Mines II	69.-
Electrocop	69.-
Gauntlet	69.-
Hydra	69.-
Kung Food	69.-
MS Pac-Man	69.-
NFL Football	69.-
Pac - Land	69.-
Pinball Jam	69.-
Rampage	69.-
Rampart	69.-
Robo-Squash	69.-
Robotron	69.-
Scrapyard Dog	69.-
Shadow of the Beast	75.-
Steel Talons	75.-
S.T.U.N Runner	69.-
Super Skweek	69.-
Turbo Sub	69.-
Zarlur Mercenary	69.-

Hardware

Mega Drive	229.-
PC-Engine m. Spiel	289.-
GT incl. Spiel	599.-
Turbo Express	499.-
Turbo Duo	a.A.
PC-E Duo incl. Spiel	949.-
Turbo Grafx+Colour	
Booster und Adapter	349.-
Super CD-ROM	699.-
Super NES	299.-
Super Famicom	399.-
Lynx 2	199.-
Game Gear	249.-
Neo Geo	699.-
SNES Uni. Adapter	59.-

119.- Spiele für PC, Amiga und Gameboy lieferbar.

Achtung: Wir sind umgezogen. Neue Lage: 80 m neben ALDI. Ausreichend Parkplätze am Laden!!!

119.- Versandkosten 8.- DM
119.- Expresszuschlag 6.- DM
119.- Umtausch von Soft- und Hardware ausgeschlossen (außer bei defekter Ware).
109.- Prüfen Sie daher bitte die Kompatibilität mir Ihrem System. Irrtum und Preisänderung vorbehalten.

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN



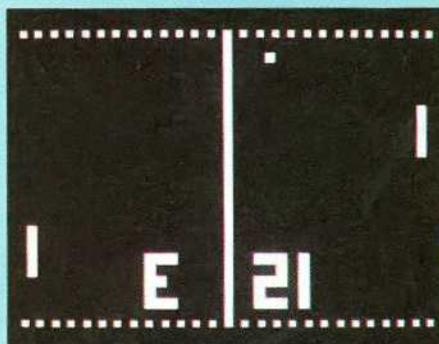
Das waren noch Zeiten: Intellevision mit Zubehör



Die Totgeburt von Konix



Ein Telespiel der Pong-Generation



Der Ahnherr: Pong

WUSSTET IHR
EIGENTLICH, DASS ES
HEUER EXAKT 20
JAHRE HER IST, DASS EIN
ELEKTROINGENIEUR
DAS ERSTE VIDEOSPIEL
DER WELT IN DIE
SPIELHALLEN STELLTE
— UND DAMIT DEN
GRUNDSTOCK FÜR DIE
HEUTE SO POPULÄREN
KONSOLEN LEGTE!



Die klassische Heimkonsole: Atari VCS 2600

Bereits in den 60er Jahren hatte der Elektroingenieur Nolan Bushnell seinen ersten Kontakt mit einer damals völlig neuen Unterhaltungsform — dem Computerspiel „Space War“. Der Rechner, auf dem das Programm lief, war etwa so groß wie ein Schrank und ein paar Millionen Dollar schwer, aber Bushnell hatte Feuer gefangen. Also strickte er in Eigenregie an einem ähnlichen Game. 1972 war es dann soweit: In Zusammenarbeit mit dem Automatenhersteller Nutting gelangte Bushnells „Computer-Space“ in die Spielhallen. Nur geriet das Ding zum Riesenflop, wohl, weil die an sich simple Raumschlacht für damalige Verhältnisse immer noch zu komplex ausgefallen war. Doch Nolan ließ sich nicht entmutigen und entwarf ein weiteres, deutlich simpleres Videospiel. Nach dem ersten Mißerfolg waren Geldgeber freilich rar, also gründete er seine eigene Firma und benannte sie nach einem japanischen Schlachtruf: Atari! Und der Automat hieß natürlich

PONG

Eigentlich ist der Urvater aller „Telespiele“ (wie man sie damals nannte) nur ein stark vereinfachtes Bildschirm-Tennis in lupenreinem Schwarzweiß, von Grafik zu reden, wäre bei den paar bescheidenen Pixelblöcken eine glatte Übertreibung. Dennoch war das Teil eine Sensation, innerhalb von zwei Jahren konnte Atari mehr als 8000 Geräte verkaufen! Bald bevölkerten allerlei Nachfolger die Spielhallen, etwa „Super-Pong“, „Quadra-Pong“ oder „Gotcha“ — allesamt nur geringfügige Variationen des ursprünglichen Themas.

Inzwischen grübeln die Atari-Entwickler schon über einem neuen Projekt, dem Pong-Game für zu Hause. 1975 war es soweit, „Home-Pong“ wurde ausgeliefert und verkaufte sich innerhalb nur eines Jahres gleich 150.000 mal. Klar, daß andere Hersteller am großen Kuchen mitnaschen wollten, doch viel mehr als vier Schläger anstatt der ursprünglichen zwei fiel ihnen nicht ein — bei den Namen war man schon

Die
Konsole
saga

erfinderischer, denn was da über den Fernseher flimmerte, nannte sich hochtrabend „Fußball“ oder „Squash“. Gut, bei einer Handvoll Luxusgeräte durfte man per Lichtpistole weiße Quadrate abballern, letztlich wurde die Sache aber doch bald langweilig.

DIE MODUL-GENERATION

Bushnell erkannte das Motivationsproblem bereits, als sich sein Home-Pong noch glänzend verkaufte, also sollten im nächsten Telespiel nicht mehr bloß ein, zwei Programme fest eingebaut sein. Das System sollte vielmehr aus einer Konsole bestehen, die Steueraufgaben (z.B. Bildaufbau) übernimmt; das eigentliche Spiel würde sich dagegen auf einem Modul befinden. Tolle Idee, so könnte man jederzeit neue Spielmodule nachkaufen!

Leider hatte sich Bushnell zwischenzeitlich mit seinen Arcade-Automaten kräftig verkalkuliert und mußte Atari 1976 an den Medienriesen Warner Inc. verkaufen. Dort hatte man die Zeichen der Zeit ebenfalls erkannt und pumpte prompt 120 Millionen Dollar in die Entwicklung des Atari VCS-Systems, das dann 1979 zu den Händlern kam. Und tatsächlich, die Gambler waren von der faszinierenden Farbgrafik und dem tollen Sound des Geräts hell auf begeistert. Angelockt von den phänomenalen Verkaufszahlen zauberte die Konkurrenz bald darauf eigene Produkte aus dem Hut. Philips hatte das „G 7000“ in petto, das Ataris VCS allerdings grafisch und akustisch unterlegen war. Mattels „Intellelevision“ fand zahlreiche Anhänger aufgrund des mitgelieferten Fußballspiels, außerdem konnte das Gerät mit Tastatur und Programmiersprache zum Heimcomputer hochgerüstet werden. Und C.B.S. spendierte seinem „Colecovision“ derart beeindruckende Grafikfähigkeiten, daß selbst neuzeitliche Konsolisten noch ins Staunen geraten, wenn sie die Schlümpfe in „Smurf“ herumturnen sehen. Ach ja, und dann

gab's da noch MBs „Vectrex“ mit dem eingebauten S/W-Monitor. Erstmals waren hier superschnelle (aber natürlich nicht ausgefüllte) Vektorgrafik und eindrucksvolle 3D-Effekte geboten, um dem Farbmangel abzuwehren lag jedem Game eine Farbfolie bei, die man auf den Screen pappen konnte. Das war gegen Ende 1983, kurz bevor das große Konsolen-Sterben einsetzte...

DIE JAPANISCHE INVASION

Mit Aufkommen der Homecomputer, allen voran Commodore C 64, brach der Konsolenmarkt wie ein Kartenhaus zusammen — die Rechenknechte waren nur unwesentlich teurer, boten jedoch viel mehr Möglichkeiten. Dieser unerquickliche Zustand währte bis zum Jahre 1986, als einige Grauimporteure still und heimlich das Master-System des japanischen Arcade-Giganten Sega nach Deutschland brachten. Der Verkaufserfolg war anfangs eher bescheiden, schließlich hatten 16Bit-Rechner wie der Amiga oder Atari ST technisch einfach mehr am Kasten als die biedere 8Bit-Konsole. Noch schlechter erging es Atari mit dem 7800-System, aber das war ja auch schon bei Erscheinen technisch veraltet.

Erst Nintendos Entertainment System (NES) fachte den Konsolenboom wieder an, vor allem in den USA und in Japan entwickelte es sich dank aggressiver Preispolitik und massiver Werbung zum Knüller. Aber auch hierzulande wandern bis zum heutigen Tag er-

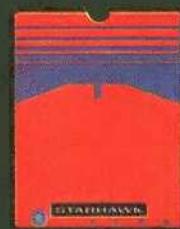
kleckliche Stückzahlen über den Atlantisch, was nicht zuletzt dem überragenden Erfolg des Gameboys aus gleichem Hause zu verdanken ist. Daß mit 8Bit-Geräten auf lange Sicht dennoch kein Geschäft mehr zu machen ist, mußte vor zwei Jahren der englische Hersteller Konix schmerzlich erfahren — seine Konsole verschwand trotz neuester Spezialchips und Hydraulikstuhl kurzerhand wieder in der Versenkung. Und auch NECs PC Engine fristet ja eher ein Schattendasein, was aber sicher zum Teil auch daran liegt, daß sie bei uns nur im Direktimport zu haben ist.

WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Keine Frage, die Zukunft gehört den 16-Bitern mit ihren dicken Hauptprozessoren und speziellen Grafik/Soundchips. Kaum, daß Segas Mega Drive höchst offiziell erhältlich war, entwickelte es sich zur festen Größe am deutschen Markt; Nintendos Super NES (chemals Super Famicom) findet ebenfalls täglich neue Fans. Für beide Systeme sind CD-ROMs angekündigt oder bereits erhältlich, mit deren riesiger Speicherkapazität von über 700 MB sich ungeahnte Möglichkeiten auftun. Gespannt darf man auch auf die Rückkehr des Branchenpioniers Atari sein, dessen „verspielte Raubkatze“ demnächst die Konsolen-Freaks anspringen soll: Ob der Jaguar wohl seiner japanischen Konkurrenz die Krallen zeigt? (rl)



Seiner Zeit voraus: das Vektor-Wunder Vectrex



Vectrex: Farbe durch Folie





WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.
Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

MEGA DRIVE	VERSION	PREIS	MEGA DRIVE	VERSION	PREIS
01	Alliens 3	99,90	16	Predator 2	99,90
02	Atomic Runner	99,90	17	Quack Shot	99,90
03	Bulls vs. Lakers	129,90	18	Shining in the Darkness	99,90
04	Dungeons & Dragons	129,90	19	Simpsons	99,90
05	EA Hockey	90,90	20	Sonic the Hedgehog	84,90
06	Ghouls 'n Ghosts	69,90	21	Splatterhouse 2	119,90
07	John Madden Football	94,90	22	Star Flight	89,90
08	Klax	64,90	23	Super Monaco G.P.	79,90
09	Krusty's Fun House	99,90	24	Super Monaco 2	99,90
10	Castle of Illusion	74,90	25	Tazmania	99,90
11	Might & Magic	99,90	26	Thunderforce 3	109,90
12	New Zealand Story	64,90	27	Toki	99,90
13	Olympic Gold	99,90	28	Warrior of Rome 2	129,90
14	Phantasy Star 2	139,90	29	Wonderboy 5	74,90
15	Phantasy Star 3	139,90	30	Wonderboy Monsterworld	104,90

SUPER NES	PREIS	SUPER NES	PREIS		
01	Actraiser	99,90	16	S. Adv. Island	109,90
02	Addams Family	119,90	17	Simpsons Nightmare	109,90
03	Arcana	119,90	18	Spanky's Quest	109,90
04	F-Zero	99,90	19	Streetfighter 2	149,90
05	Final Fantasy Legend 2	129,90	20	Super Ghouls 'n Ghosts	109,90
06	Final Fight	109,90	21	Super Soccer	104,90
07	George Foreman Boxing	109,90	22	Super Probotector	109,90
08	John Madden Football	104,90	23	Super Wrestlemania	109,90
09	Krusty's Fun House	109,90	24	Super Battle Tank	109,90
10	Lemmings	109,90	25	Super Castlevania	109,90
11	Pilotwings	104,90	26	Top Gear	119,90
12	Populous	74,90	27	Turtles 4	119,90
13	R.Clemens Baseball	109,90	28	World Bowling	109,90
14	Romance of the King 3	139,90	29	Y's 3	119,90
15	Robocop 3	119,90	30	Zelda 3	99,90

GAMEBOY	PREIS	GAMEBOY	PREIS		
01	Adventure Island	64,90	16	Klax	59,90
02	Bill & Ted's Adv.	59,90	20	Prophecy Viking Child	69,90
03	Barbie	59,90	21	R-Type	59,90
04	Batman 1	69,90	22	Shanghai	49,90
05	Batman 2	69,90	23	Spiderman 2	64,90
06	Castlevania 1	64,90	24	Super Mario Land	49,90
07	Castlevania 2	69,90	25	Tom & Jerry	59,90
08	Double Dragon 3	64,90	26	Toxic Crusades	64,90
09	Dr. Mario	49,90	27	Turtles 1	64,90
10	F1 Race	69,90	28	Turtles 2	69,90
11	Final Fantasy Adv.	69,90	29	WWF Challenge 2	64,90
12	Final Fantasy Legend 1	74,90	30	Yoshi	49,90
13	Final Fantasy Legend 2	69,90			
14	Gauntlet 2	69,90			
15	Hudson Hawk	59,90			

ALLE AUFGEFUHRTE TITEL SIND VORANKÜNDIGUNGEN FÜR DIE OFFIZIELLEN MODULE IN DEUTSCHLAND.

Telefonischer Bestellservice

Tel. 0 61 96/8 47 48/32 76

2,- DM RABATT erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf Megablast beziehen!

VERSANDKOSTEN:
NN: 9,- ; VK: 4,- ; Express 7,-
Aufpreis; 3,- Aufpreis für Karton
BESTELLUNGEN AB: 100 DM FREI

LADENGEWÄHRE: (Öffnungszeiten tel. erfragen) LADENPREISE VARIIEREN

- X A-1060 WIEN, Mariahilferstr.23-25/Theobaldgasse 20
- O-2130 PRENZLAU, An der Schnelle 68
- W-2060 BAD OLDESLOHE, Bahnhofstr.55
- * W-2390 FLENSBURG, Batteriestr.13
- W-3000 HANNOVER 51, Podbielskistr.278
- W-4047 DORMAGEN 1, Krefelderstr.11-13
- W-6050 OFFENBACH, Luisenstr.70
- W-6200 WIESBADEN, Rathausstr.20
- X W-6231 SCHWALBACH, Marktplatz 39
Tel. 06196/84747/84748
- * W-7000 STUTTGART 1, Böblingerstr.33
- * W-8028 MÜNCHEN/TAUFKIRCHEN, Ahornring 6
- X W-8900 AUGSBURG, Hunoldgraben 11

*=Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich!

X=Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!!!

NEUERÖFFNUNG IN WIESBADEN
WORLD OF WONDERS
RATHAUSSTR.20
6200 WIESBADEN-BIEBERICH

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! Es gelten unsere AGB!

DIE TRAUMLABRIK

***** SPIELE GMBH *****

VERSAND
030/6944862
11-19.00h
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. mit 4 Spielen 1 Jahr Gar. 369,-	Games Winter Ch. 109,95	Predator 2 119,95	Grungerit dt. inc. 319,95
Mega Drive a. Spiel 269,-	Gemfire 139,95	Quackshot 109,95	Sonic+Netzteil 189,95
Japan-Adapter 49,95	Ghouls & Ghosts 109,95	Rampart 119,95	TV-Tuner 79,95
Joypad 49,95	Gley Lancer 119,95	Rev. of Shinobi 1 99,95	Aleste 79,95
Infrarot-Joypad-Set 79,95	Gods 119,95	R. of 3 Kingdoms 2 139,95	Axe Battler (US) 79,95
Arcade Power Stick 109,95	Golden Axe 2 89,95	Shadow of the Beast 109,95	Chuck Rock 79,95
688 Sub Attack 129,95	Grandslam 119,95	Shining in Darkn. 1 124,95	Crystal Warriors 79,95
Abrams Battle Tank 119,95	Greenog 109,95	Shining Force 149,95	Lucky Dime C. 69,95
Aeroblaster 49,95	Gynoug 99,95	Side Pocket 119,95	Galaga 91 79,95
A-Train 119,95	Hardball 109,95	Sonic 2 119,95	Griffin 79,95
Aleste 49,95	Hellfire 99,95	Speedball 2 109,95	Kick Off 79,95
Alien Storm 119,95	Hit the Ice 119,95	Sports Talk Baseball 119,95	Monaco GP 2 84,95
Alisa Dragon 109,95	James Pond Roboc. 109,95	S. Sword 89,95	Olympic Gold 69,95
Andre Agassi Tennis 99,95	J. Madden 92 109,95	Star Control 119,95	Phantasy Star Adv. 79,95
Aquatic Games 109,95	J. Montana Football 109,95	Starflight 1 139,95	Rampart 84,95
Atomic Runner 119,95	Jordan vs Bird 109,95	Star Odyssey 139,95	Terminator 79,95
Batman 1 99,95	King Salmon 119,95	Steel Talons 119,95	Wimbledon 79,95
Batman Returns 109,95	Kings Bounty 124,95	Streets of Rage 2 139,95	Wonderboy 2 79,95
Black Crypt 134,95	Landstalker 129,95	Super Battletank 119,95	
Buck Rogers 129,95	Lemmings 109,95	Super Smash TV 119,95	
Bulls vs Lakers 119,95	LHX Attack Ch. 129,95	Team USA Basketb. 119,95	
Burning Force 99,95	Lord of the Rings 139,95	Terminator 1 119,95	
Cadash 119,95	Lotus Turbo Chall. 109,95	The Immortal 139,95	
CD's 119,95	Master of Monsters div. 149,95	Thunderforce 3 109,95	
Chakan 119,95	Mega lo Mania 129,95	Thunderforce 4 109,95	
Chuck Rock 109,95	Mickey M. Castle 114,95	Toki 109,95	
Devil Crash/Dr.Fury 119,95	Mickey M. Fantasia 114,95	Turbo Outrun 89,95	
Desert Strike 139,95	Might & Magic 2 114,95	Turrican 1 89,95	
D Robinson Supr C. 119,95	Might & Magic 2 139,95	Twinkle Tales 119,95	
EA Hockey 99,95	Mitka Football 99,95	Twisted Flipper 119,95	
E Holyfield Boxing 119,95	Monaco GP 2 109,95	Uncharted Waters 139,95	
Euro Club Soccer 109,95	Muhammed Ali Box. 119,95	Warriors of Et. Sun 139,95	
F-15 Strike Eagle 2 129,95	NHL/PA Hockey 119,95	Warriors of Rome 2 139,95	
F-22 Interceptor 119,95	Olympic Gold 109,95	Warsong 129,95	
Faceball 2000 119,95	PGA Golf 114,95	Wonderboy 3 109,95	
Flinstones 119,95	Phantasy Star 2 149,95	Wonderboy 5 129,95	
Gain Ground 99,95	Phantasy Star 3 129,95	W. Cl. Leaderboard 129,95	
Galahad 119,95	Populous 114,95	Xenon 2 109,95	
	Powermonger 129,95	Young Indy Jones 119,95	

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module

Die beworbenen Module sind z.T. Vorankündigungen auf bald erscheinende Euroversionen

Ab 30.10.92 auch in Hamburg
LADEN
030/6937245
040/???????
11-18.30h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMLABRIK

***** DER HIMMLISCHE LADEN *****

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30
Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
500 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an eine der genannten Adressen. Anfragen werden diskret behandelt.
030/6944156 Info-Anrufbeantworter
030/6944256 Fax-Line

Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
SUPER NES Dt. inc. 149,95	Out of this World 149,95	Game Boy 149,95	Shanghai 69,95
Mario 1/2 Jahr Gar. 319,-	Parodius 139,95	Battery Pack 79,95	Simpsons 69,95
SUPER NES 60 Hz inc. 2 139,95	PGA Golf 139,95	Adams Family 69,95	Skate or Die 59,95
Joyp. Mario, 1Jahr G.449,-	Phalanx 139,95	Adv. Island 69,95	Solomons Club 69,95
Joypad 59,95	Pilot Wings 119,95	Amazing Tator 69,95	Spankys Quest 69,95
Stifffighter2 Joyboard 199,95	Populous 139,95	Asteroids 69,95	Speedball 2 69,95
Act Raiser 149,95	Prince of Persia 139,95	Batman 2 69,95	Star Wars 69,95
Adams Family 139,95	Railroad Tycoon 149,95	Battlelords 69,95	Super Mario 1 54,95
Adventure Island 139,95	Rampart 139,95	Blues Brothers 69,95	Super Mario 2 69,95
Arcana 139,95	Robocop 3 139,95	Bockle 2 69,95	Sword of Hope 79,95
Axelay 139,95	R. of 3 Kingdoms2 149,95	Castellan 69,95	Tecmo Bowl 84,95
Bulls vs Lakers 139,95	Shadow of the Beast 149,95	Centipede 69,95	Tracknet 69,95
Cameo 139,95	Sim City 139,95	Castlevania 2 69,95	Track & Field 69,95
Castlevania 4 129,95	Sim Earth 149,95	Choplifter 2 69,95	Turtles 1 69,95
Chuck Rock 139,95	Simpsons 139,95	Duck Tales 69,95	Turtles 2 69,95
Desert Strike 139,95	Soul Blader 139,95	Dynablaster 59,95	Turrican 69,95
Dinosaurs 139,95	Spanky's Quest 139,95	Faceball 2000 69,95	Tiny Toon 79,95
Dragons Lair 139,95	Spindizzy World 139,95	Fighting Simulator 69,95	Ultima - Runes... 84,95
Dungeonsmaster 149,95	Streetfighter 2 199,95	Final Fantasy Lgd 2 84,95	Wizardry 2 84,95
Earth Light 149,95	Super Aleste 139,95	Final Fantasy Adv. 84,95	WWF Superstars 69,95
Equinox 139,95	Super Baseball 2 139,95	Flinstones 69,95	Xenon 2 69,95
F-15 S. Strike Eagle 149,95	Super Battletank 139,95	Gauntlet 2 69,95	Yoshi's Egg 69,95
Faceball 2000 139,95	Super Dunk Shot 139,95	Hook 59,95	
Final Fantasy 2 149,95	S. Ghouls 'n Ghosts 119,95	Jack Nicklaus Golf 69,95	
F-Zero 109,95	Super Mario Cart 139,95	Kick Off 69,95	
Gods 139,95	Super Pang 139,95	Looney Tunes 69,95	
Hook 139,95	Super Probotector 119,95	Marble Madness 69,95	
Joe & Mac 139,95	Super Shanghai 139,95	Mega Man 2 69,95	
J. Conors Tennis 139,95	Super Slam Dunk 109,95	Mega Man 3 69,95	
J. Madden Football 139,95	Super Soccer 109,95	Mickys D. Chase 79,95	
King of Monsters 139,95	Super Star Wars 139,95	Monopoly 79,95	
Lemmings 139,95	Turtles 4 129,95	Nemesis 2 69,95	
Mari Paint + Mouse 199,95	Ultima 6 149,95	Nobunagas Ambient. 84,95	
Master of Monsters 149,95	Ultrabots 139,95	Pinball R. of Gator 69,95	
Mechwarrior 149,95	Wing Commander 149,95	Pyramids of Ra 69,95	
Might & Magic 2 149,95	Wings 2 - Aces... 139,95	Prince of Persia 69,95	
Monopoly 149,95	Wizardry 5 149,95	Rampart 79,95	
Mystical Quest 139,95	WWF Wrestling 139,95	Rolans Curse 2 69,95	
NHL Hockey (EA) 139,95	Zelda 3 139,95	Sagaia 79,95	

Genießt unseren Service Mit wirklich himmlischen Preisen

Alle Preise sind Versandpreise, Ladengeschäfte variieren! Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 6,50 DM, bis 400 DM: 4,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr! Sicherheitskarten + 3 DM, Disketten + 3 DM, Verkaufsst. +50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quitt Euch der Wissenschaft besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (28.09.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unserem Ladengeschäft ausprobieren und abholen. Inhaber: Traumfabrik Spiele GmbH

Adventures werden mit links gelöst, Rollenspiele vor dem Abendbrot und Simulationen in der Kaffeepause. Aber so ein deftiges Konsolen-Ballgame oder eine echt anspruchsvolle Plattformhatz, das verlangt schon nach mehr — das verlangt nach Cheats, Karten, Tips und Tricks!

TIPS & TRICKS

Also haben wir die folgenden Seiten für verzweifelte Gambler reserviert, schließlich soll die (möglicherweise gerade neuerworbene) Konsole ja nicht zum Anlaß für Spielerfrust werden! Streng alphabetisch sortiert werdet Ihr hier alle möglichen Hilfen zu allen wichtigen Spielen finden; eine kleine Komplettlösung ist ebenfalls mit von der Partie, und für die Mario-Fans unter Euch haben wir zum Schluß noch ein besonderes Zuckerl auf Lager. So, jetzt aber genug geschwätzt, wir legen los... (rl)

CHEATS, TIPS & TRICKS

ADDAMS FAMILY (SUPER NES)

Ein echt monsternmäßiger Cheat offenbart sich dem, der im Paßwort-Menü lauter Einsen einträgt — schon stehen nämlich viele, viele Extraleben auf dem Konto! Und weil's gerade so schön war, probieren wir gleich noch die Zahlenkombination 21112 — das gibt Extras zuhauf!

ADVENTURE ISLAND (GAME BOY)

Keine Lust, alle Abenteuerinseln durchzuspielen? Na, dann bastelt Euch Eure Level-Anwahl doch selbst, indem Ihr im Titel die Tasten/Joypadkombination rechts, links, rechts, links, A, B, A, B und Start drückt — schon liegen die ersten acht Inseln vor Euch wie ein offenes Buch...

AFTERBURNER (MEGA DRIVE)

Echte Top Gunner brauchen die Tasten A, B und C freilich nicht gleichzeitig betätigen, aber Flieger-Neulinge können sich auf diese Art für einen beliebigen Level entscheiden.

ALESTE (MEGA DRIVE)

Irgendwann wird auch der gewiefteste Ballerfinger mal das Game Over erblicken müssen, aber keine Sorge — wer sogleich die Tasten A, B und C gedrückt hält und anschließend beim Sega-Logo Start betätigt, der darf sogleich im Spiel fortfahren.

ALTERED BEAST (MASTER SYSTEM)

Fünf Extraleben bekommt der Biesterjäger, sobald er

das Pad im Titelbild nach links oben drückt.

AX BATTLER (MASTER SYSTEM)

Der Weg zum finalen Bösewicht Death Adder ist hart, aber ungerecht. Durch folgende Paßwörter läßt sich der beschwerliche Gang in die hintersten Gegenden jedoch merklich vereinfachen:

Turtle Village: BNLK-LPAG-HMGH-NOGO
Sand Marrow: AOEC-DLCD-PNFP-FBPF
Brockhill: CPGG-CIAK-AEFF-OPKO
North Valley: MBBM-KFDK-HJBK-KKJE
Ice Cliffs: FJGO-LMHJ-LJGG-OOPC

BATTLETOADS (NES)

Die Schlachtschildkröten sind zwar eine äußerst

schlagkräftige Truppe, in diesem Game haben sie es jedoch ziemlich schwer — außer der Spieler drückt das Steuerkreuz nach unten und die Tasten A und B zusammen... et voilà, das Anfangskapital steigt auf satte sechs Leben an!

BLUE LIGHTNING (LYNX)

Und dann hätten wir da noch Levelcodes für Ataris 3D-Flugi anzubieten:

2: PLAN
3: ALFA
4: BELL
5: NINE
6: LOCK
7: HAND
8: FLEA
9: LIFE

BONK II (PC-ENGINE)

Wie schon im Test weiter vorne nachzulesen ist, hält Hudson's Dickschädel einige Überraschungen für den

Spieler parat. Aber wer hätte gedacht, daß man durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 2 und RUN (im Hauptmenü) gleich alle Bonuslevel zu sehen bekommt?

BUBBLE BOBBLE (GAME BOY/MASTER SYSTEM)

Für die niedlichen Saurier Bub und Bob hat der Platz zwischen den Tests zwar leider nicht mehr gereicht, aber wenigstens ihre wichtigsten Levelcodes sollen hier verewigt werden. Die erste Buchstaben-Kombination gilt jeweils für die Game Boy-Version, die zweite fürs Master System. Game Boy / Master System

10: BCEIB/IEUGTSVD
20: AFAJJ/IE6XCOGC
30: AGJAJ/IECX5QU5
40: IGJAI/IEXA9NX
50: FIBCI/IE5YT3EP
60: FCEIJ/IY3TJAWR
70: JECBJ/IYA9EGFH
80: CCEIB/IEQKIV74
90: CBIEB/IEE96SMB

CASTLE OF ILLUSION (MEGA DRIVE)

Eine kleine Komplettlösung nebst einigen Karten findet Ihr weiter hinten, hier noch ein paar Tips zum Spiel: So liegt im Spielzeugland/Stufe 2 kurz vor dem Ausgang ein Beutel mit zehn Murmeln, der wird aufgesammelt. Dann geht weiter, räumt den Sprungteufel mit genau einer Murmel beiseite und betretet dann nicht den Exit, sondern geht wieder ein Stück zurück — der Beutel liegt wiederum da, Ihr könnt ihn erneut aufklauben und Euch so noch mehr Murmeln, noch mehr Punkte und mit der Zeit auch massig Extraleben be-

schaffen, weil sich das Spielchen nämlich beliebig oft wiederholen läßt.

Um die Endgegner zu beseitigen, empfiehlt sich die Benutzung der Schädelbombe (Taste B), danach wird sogleich pausiert. Laßt das Game ein paar Sekunden ruhen, und sobald Ihr nun ins Spiel zurückkehrt, sehen die Obermotze bei weitem weniger gesund aus.

CHIPS CHALLENGE (LYNX)

Wußtet Ihr, daß in dieses Mega-Modul eine Art „Grafikprogramm“ eingebaut ist? Gebt als Paßwort doch einfach mal MAND ein, schon berechnet das Lynx wunderschöne Apfelmännchen, also mathematische Figuren aus der Fraktalgeometrie.

CHOPLIFTER (GAME BOY/MASTER SYSTEM)

Sega-Piloten dürfen sich mit folgendem Trick die Start-Stage aussuchen: Drückt das Joypad nach oben, unten, links und rechts und abschließend noch den Knopf 1 — das wär's auch schon gewesen! Game Boy-Flieger geben stattdessen folgende Levelcodes ein, mit letztlich genau demselben Effekt...
Level 1.2: SKYHPPR
Level 1.3: LKYBYSS
Level 2.1: CHPLFTR
Level 2.2: BYMSFWR
Level 2.3: RGTHND
Level 3.1: GDGMPY
Level 3.2: TRYHRDR
Level 3.3: SPRYSKS
Level 4.1: CMPTRWZ
Level 4.2: CHPYBYS
Level 4.3: VRYHPPY
Level 5.1: GMBYQZD
Level 5.2: LVLYTYZ
Level 5.3: GDDYGMZ

DEVIL CRASH (MEGA DRIVE)

Tecnosoft's flinker Flipper ist zwar teuflisch gut, aber auch höllisch schwer zu spielen! Ach, wie schön ist es da doch, daß das Paßwort 0956335555 33 Kugeln zum Verbraten lockermacht...

FACEBALL 2000 (GAME BOY)

Zwei Warp-Zones gefällig? Kein Problem, die erste findet sich gegenüber vom Exit des ersten Levels. Da wird einfach draufgeballert, schon ist der Warp aktiviert, und Ihr findet Euch in Level 10 wieder. Derselbe Trick funktioniert auch hier wieder, bloß daß Ihr zweimal auf die Wand feuern müßt.

FANTASY ZONE (PC ENGINE/MEGA DRIVE)

Fürs furiose Master System-Original haben wir zwar keinen Cheat anzubieten, aber die PC Engine versorgt den Bonbon-Ballerer mit unendlich vielen Leben, sofern man im Pause-Modus einmal Knopf 1, zweimal Knopf 2, dreimal hoch, viermal unten, fünfmal rechts und sechsmal links drückt. Beim Mega Drive hält man stattdessen während des Einschaltens die A, B und C-Taste gedrückt, schon ertönt eine nie gehörte Musik während des Spiels.

FAXANADU (NES)

Um das Land des Weltenbaums zu durchqueren, braucht's wirklich eine Menge Geschick und Ausdauer. Abkürzen läßt sich der lange Weg jedoch durch das Paßwort tK??cv?9-ohMZFAjGadMIP, so lan-

det der Held nämlich vollausgestattet direkt im letzten Abschnitt.

FINAL FIGHT (SUPER NES)

Auch wenn mittlerweile „Streetfighter II“ auf den Straßen aufräumt, hat der erste Super NES-Klopfer noch lange nicht ausgedient. So läßt sich zum Beispiel ein geheimes Optionsmenü aufrufen, indem Ihr das Joypad nach links und gleichzeitig Start drückt.

GAUNTLET (LYNX/NES)

So richtig launig wird die Monsterhatz am Lynx erst, wenn man im Figuren-Auswahlmenü die Option 1-Taste betätigt — dann werden nämlich nach jedem überstandenen Level fünf weitere automatisch übersprungen. NESler müssen auf diesen Trick zwar leider verzichten, dafür dürfen sie die stets akute Schlüsselarmut dadurch beseitigen, daß sie sich in ein sicheres Eckchen stellen und warten — nach einigen Sekunden lösen sich die Türen, Mauern und sonstigen Hindernisse dann in Wohlgefallen auf!

GRADIUS III (SUPER NES)

Gerade auf dem deutschen Super NES ruckelt Konamis Actionorgie zwar ohne Ende, aber solltet Ihr trotzdem mal sämtliche Level anschauen wollen, so läßt sich da schon was machen. Drückt man nämlich im Titelbild das Steuerkreuz nach links und betätigt anschließend dreimal die A-Taste, startet das Game mit satten 30 Leben. Also, wer's damit noch nicht schafft...

**GYNOUG
(MEGA DRIVE)**

Für unglückliche Grusel-Ballerer hätten wir da eine Levelanwahl zu bieten: Geht einfach ins Optionmenü, wählt dort den Menüpunkt „Control“ an und drückt anschließend solange den A-Knopf, bis das Stage-Menü erscheint.

**KLAX
(GAME BOY/PC-ENGINE)**

Am Game Boy geht das Klaxen leichter vonstatten, wenn man während des Spiels Select gedrückt hält — dann kommen nämlich bloß noch Steine ein und desselben Musters ange- rollt! Die PC Engine-Puzzelei versorgt Euch stattdessen mit unendlich vielen Credits, sofern Ihr das Spiel

mit neun Credits startet. Drückt anschließend das Steuerkreuz nach oben und zugleich die Tasten Select bzw. Feuer. Mit jedem Druck erhaltet Ihr einen Credit dazu, und das beliebig oft!

**LUCKY DIME CAPER
(MASTER SYSTEM/GAME GEAR)**

Im Andenlevel könnt Ihr Euren Enterich mit beliebig vielen Extraleben ausstatten. Ihr müßt bloß beim Trampolin nach rechts zu den beiden Extraleben springen und Donald anschließend draufgehen lassen. So geht zwar ein Leben verloren, aber nachdem Ihr ja vorher zwei dazubekommen habt, hat sich das Lebenskonto summa summarum um eins erhöht. Und

da die Extras jedesmal erneut auftauchen, läßt sich so ein dickes, fettes Polster von Entenfedern... äh, -leben aufbauen...

**MR. HELI
(PC-ENGINE)**

Irems Comic-Knallerei hat ein Optionmenü eingebaut, also warum sollte man dann nicht die Tastenfolge 1, 2, 1, 2 betätigen? Oder gar 1, 2, 2, 1 und Select? Im ersteren Fall wird man mit einem Musikmenü, im zweiten mit 99 Continues belohnt.

**NEMESIS/GRADIUS
(GAME BOY/NES/PC ENGINE)**

Ein geheimer Extra-Level gefällig? Kein Problem,

nach dem zweiten Riesen-Raumer müßt Ihr bloß an der Decke entlangballern und an der Stelle nach dem Berg aufwärts aus dem Screen fliegen. Solltet Ihr stattdessen einen komplett ausgestatteten Raumer bevorzugen, dann pausiert das Game und drückt das Steuerkreuz nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links und rechts, ein dezentler Druck auf die Tasten B und A schließt die ganze Aktion ab. Eine Art Smartbomb könnt Ihr durch die Kombination oben, rechts, unten, links, oben, rechts, unten, links, B, A, B, A aktivieren. Der Cheat funktioniert auf allen obengenannten Konsolen, und falls es nicht gleich klappt, probiert's halt einfach im Optionmenü nochmal. Ob der

TOP-4 VIDEOGAMES
0711-2 62 42 09

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

NEW GAMES



SEGA MEGADRIVE- NHLPH4 Hockey, Gods, Grandslam Tennis, Steel Talons, Outlander, Alien 3, Smash TV, High Impact, Team USA, Double Dragon, Aquabatics, Powermonger, Gadget Twins, Lemmings, King Salmon, Pigskin, Tale Spin, Green Dog, Black Crypt, B-Bomb, Chakan, Real Deal Boxing, Amazing Tennis, Young Indiana Jones, u.v.m.

! SONIC 2, BITTE JETZT SCHON VORBESTELLEN! ERSCHINUNGSTERMIN 22. NOV. 1992!
Sonderpreis: Megadrive DT. + 2 Joypads + 4 Spiele 379,- DM

SUPER FAMICOM- Rampart, Acrobat Mission, Kaablooey, Roger Clemens, Robocop 3, George Foreman, Bart's Nightmare, Race Drivin, Out of this World, Dunk Shot, California Games 2, Claymates, Faceball 2000, Goal, Hit the Ice, Jojee's Odyssey, Noah's Ark, Shanghai 2, Space Megaforce, Toxic Crusader, Blues Brothers, u.v.m.
Grundgerät deutsch lieferbar!

GAME GEAR- Wimbledon, Talespin, David Robinson, Gadget Twins, Paperboy, Simpsons, Super Monaco GP 2, Out Run Europe, Shinobi 2, u.v.m.

PC ENGINE DUO- Grundgerät mit 5 Spielen zum Wahnsinns-Einstiegspreis. (Perfekter RGB-Umbau mit Garantie). Tolle Spiele zu supergünstigen Preisen. Die Konsole für Liebhaber, die auf Qualität und nicht auf Massenware stehen. Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM).

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM)!
Eigenes Clubmagazin 5-Star, jetzt 72 Seiten Umfang, über 40 Tests.
Komplettlösungen, Tips & Tricks, Stories, kostenloser Kleinanzeigenmarkt.

NEU

Cheat allerdings auch bei „Nemesis 2“ oder „Parodius“ funktioniert, konnten wir leider nicht ausprobieren — na, ein Versuch kann wohl nix schaden!

PACLAND (LYNX)

Wer sich seine Extraleben nicht durch bloßes Tastendrücken ergaunern, sondern gnadenlos hart erspielen will, der sollte sich doch mal auf Platz 1 der Highscoreliste vorspielen und dann als Name 330NE eingeben — schon gibt's beim nächsten Spielstart zehn Extraleben dazu!

PENGO (GAME GEAR)

Auch Segas Arktik-Epos hält ein verstecktes Cheatmenü bereit. Erreichbar ist es durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 1 und 2, nun hält man noch das Steuerkreuz nach oben gedrückt und tippt auf die Start-Taste, schon läßt sich die Anzahl der Leben und der Startlevel anwählen.

PILOTWINGS (SUPER NES)

Für alle Hobbyflieger und Bruchpiloten gleichermaßen dürften folgende Levelcodes interessant sein:

- 2: 985206
- 3: 394391
- 4: 520771
- 5: 108048
- 6: 400718
- 7: 773218
- 8: 165411
- 9: 760357
- 10: 882943

POPULOUS (MASTER SYSTEM/MEGA DRIVE)

Alsdann hätten wir gleich noch ein paar Levelcodes anzubieten, nicht alle zwar (5000 Paßwörter? No chance!), aber immerhin...
 Level 5: SCOQUEMET
 Level 10: MORINGILL
 Level 15: ALPOUTOND
 Level 20: SHADTED
 Level 25: QAZITORY
 Level 100: CALEOLD
 Level 1000: EOADIEPERT
 Level 2000: BADDIME
 Level 3000: LOWGBORD
 Level 4000: SHIPEOUT
 Level 5000: EOAOOLD

Bei der 16-Bit-Version braucht Ihr die Codes nicht, denn hier lassen sich sämtliche Welten ganz einfach anwählen: Geht im Optionmenü auf New Game, dann haltet Knopf B gedrückt und bewegt das Steuerkreuz anschließend solange nach oben und unten, bis eine Vierer-Zahlenfolge erscheint — schon läßt sich wählen, wo das göttliche Geschick seinen Anfang nehmen soll...

PROBOTECTOR (NES/GAME BOY)

Konamis Actionknallerei stellt selbst ausgebuffte Profizocker vor ernste Probleme, aber mit dem folgenden Trick bekommt Euer Digi-Rambo als Startkapital immerhin 30 Leben mit auf den Weg. Drückt im Titelbild das Steuerkreuz nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, dann haltet die A- und B-Taste gedrückt, während Ihr Start betätigt. Beim Game Boy vollführt Ihr mit dem Steuerkreuz genau dieselben Verrenkungen, bloß die Feuertasten müßt Ihr anschließend in der Reihenfolge B, A, B, A, B, A drücken.

PUZZNIC (GAME BOY)

Paßwörter ahoi, diesmal ist Taitos feine Action-Puzzlelei dran:

- 10: TAKA
- 20: HORI
- 30: SANT
- 40: HATT
- 50: PASS
- 60: TEAR
- 70: NNO.
- 80: TOKU
- 90: SHID
- 100: MOMI
- 110: SABU
- 120: OGEI

SHINING IN THE DARKNESS (MEGA DRIVE)

Eine schwächliche und kränkelnde Party läßt sich ganz leicht zu einer großen und kräftigen Truppe ausbauen, wenn man so vorgeht: Ihr braucht bloß im fünften Level die Gold Fountain zu aktivieren und Euch dann eine Schlacht mit den ortsansässigen Monstern liefern. Geht dann zur Fountain, läßt Euch heilen und zieht anschließend wieder von dannen in Richtung Schlachtfeld. Wird das ein paarmal wiederholt, läßt sich so ein schönes Polster an Erfahrungspunkten sammeln.

(SUPER) SHINOBI (MEGA DRIVE/MASTER SYSTEM)

Seid nicht verbittert, holt lieber Euren 16 Bitter raus... naja, lassen wir das! Jedenfalls dürfen sich Mega Drive-besitzende Fernostathleten glücklich schätzen, versorgt sie folgender Trick doch mit unendlich vielen Shurikens. Ihr braucht bloß im Optionmenü die Anzahl der Wurfgeschosse auf Null stellen und ein paar Sekun-

den warten, schon verwandelt sich die Doppelnull in eine liegende Acht — und Ihr habt Zugriff auf beliebig viele Wurfgeschosse! Eine stattliche Anzahl Extraleben wird folgendermaßen ergattert: Zunächst gilt es, eine Kiste mit zwei Extraleben zu finden; gibt's z.B. im 1. Level/2. Abschnitt zwischen den Aufzügen. Holt Euch die beiden Leben und begeht gleich darauf Selbstmord. Nach der Wiederauferstehung präsentiert sich die Kiste aufgefüllt, und Ihr könnt Euch erneut bedienen, so daß alles in allem jedesmal ein Leben dazukommt.

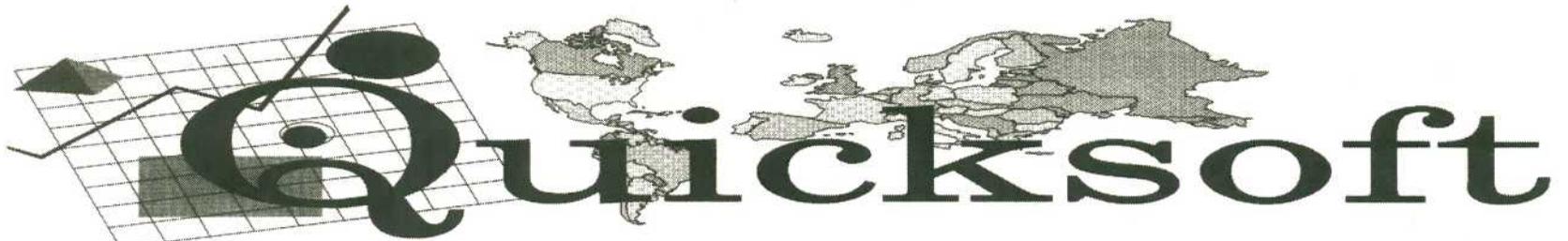
Beim Master-System hält sich eine schöne Bonuskammer versteckt. Um sie zu erreichen, müßt Ihr kurz vor dem zweiten Endgegner über die Laterne springen, ohne sie jedoch zu berühren — tja, und schon geht's ab zum munteren Punktesammeln! Ob's am Game Gear genauso klappt, konnten wir leider nicht ausprobieren.

SONIC THE HEDGEHOG (MEGA DRIVE)

Zumindest Neulinge werden bei Segas Turbo-Plattformer ganz schön ins Schwitzen kommen, dabei wäre das gar nicht nötig, schließlich ist ja eine ganz famose Level-Anwahl eingebaut! Aktiviert wird sie so: Drückt im Titelbild die Tasten A, B und C gleichzeitig und bewegt währenddessen das Steuerkreuz nach links, rechts, oben, unten, links und rechts. Nun sollte ein feines Klingeling ertönen, und Ihr findet Euch (nach Druck auf die Start-Taste) in einem vorher unentdeckten Menü wieder.

Besonders witzig ist freilich der eingebaute „Editor“, mit dem Ihr Euch be-

Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN!



Quickssoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Telefon 1: 07720/31046 Telefon 2: 07720/31068 Telefon 3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorkasse 25,-

GAME BOY			Castlevania 4	US	128,96	Terminator	US	63,96
4 in One	US	56,96	Chessmaster	US	127,96	Wimbledon	DA	63,96
Adventure Island	US	57,96	Cool World	US	120,96	Wonderboy	DA	47,96
Amazing Tater	US	54,96	Cybernator	US	120,96	Woodypop	DA	47,96
Atomic Punk	US	56,96	D-Force	US	114,96	World Class Leaderb.	DA	63,96
Blaster Master Boy	US	56,96	Death Valley Rally	US	120,96			
Blues Brothers	US	60,96	Dinosaurs	US	118,96			
Battletoads	US	58,96	Extra Innings	US	109,96			
Bill & Ted's Advent.	US	58,96	F-Zero	US	99,96			
Boggle Plus	US	54,96	Faceball 2000	US	120,96			
Castlevania 2	US	60,96	Final Fight	US	108,96			
Chessmaster	US	56,96	Golden Fighter	US	113,96			
Choplifter 2	US	59,96	Gun Force	US	128,96			
Crystal Quest	US	54,96	Hook	US	129,96			
Days of Thunder	DA	58,96	Hyperzone	US	110,96			
Dr. Mario	US	44,96	Imperium	US	120,96			
Double Dragon 2	US	54,96	Joe and Mac	US	116,96			
Double Dragon 3	US	56,96	Lemmings	US	124,96			
Fighting Simulator	US	55,96	Magic Sword	US	120,96			
Fish Dude	US	54,96	Mystical Ninja	US	119,96			
Fortress of Fear	DA	52,96	Out of this World	US	130,96			
F1 Race (mit Adapt.)	DA	69,96	Parodius	US	129,96			
Gauntlet 2	DA	58,96	Prince of Persia	US	134,96			
Harmony	US	58,96	Race Drivin'	US	134,96			
Hook	US	56,96	Robocop 3	US	119,96			
Hunt for Red October	US	59,96	Super Battle Tank	US	126,96			
Hudson Hawk	US	54,96	Super Off Road	US	108,96			
Joe and Mac	US	59,96	Super WWF Wrestling	US	99,96			
Klax	US	56,96	Super R-Type	US	78,96			
Loopz	US	49,96	Super Double Dragon	US	124,96			
Marble Madness	US	57,96	Super Tennis	US	96,96			
Mega Man 2	US	56,96	Super Ghouls'n Ghosts	US	109,96			
Metroid 2	DA	57,96	Super Adv. Island	US	106,96			
Mickey's Chase	US	63,96	Super Mario Cart	US	134,96			
Motocross Maniacs	US	49,96	Super Contra IV	US	119,96			
Monopoly	US	58,96	Super Bowling	US	134,96			
NBA All Star Chall.	DA	58,96	Super Slam Dunk	US	124,96			
Nemesis 2	DA	63,96	Super Goal	US	118,96			
Operation C (Contra)	US	54,96	Super Pang	US	120,96			
Parodius	DA	63,96	Super Strike Eagle	US	132,96			
Pac Man	US	58,96	Super Aleste	US	129,96			
Paperboy 2	US	56,96	Super Soccer	US	117,96			
Prince of Persia	US	60,96	Super Star Wars	US	118,96			
Q-Bert	US	57,96	Spindizzy	US	120,96			
Quarth	US	56,96	Space Football	US	123,96			
Robocop 2	US	56,96	Spanky's Quest	US	116,96			
Super Hunchback	US	60,96	Street Fighter II	US	139,96			
Super Kick Off	DV	63,96	Soul Blazer	US	129,96			
Spiderman	DA	39,96	Tom and Jerry	US	122,96			
Skate or Die	US	58,96	Toxic Crusaders	US	120,96			
Star Saver	US	58,96	Turtles IV	US	124,96			
Star Wars	US	60,96	World League Soccer	US	108,96			
The Flash	US	59,96						
The Simpsons	DA	59,96	GAME GEAR					
Tiny Toon	DA	58,96	Grundgerät m. Columns	DA	259,95			
Teenage Turtles 2	DA	62,96	Grunger.+Sonic+Netz.	DA	319,95			
Turrican	US	59,96	Aerial Assault	US	63,96			
Track Meet	DA	59,96	Aliens 3	US	63,96			
TRAX	US	55,96	Ax-Battler	DA	55,96			
Terminator 2	US	58,96	Chase H.Q.	US	63,96			
Ultra Golf	US	61,96	Chessmaster	DA	63,96			
World Cup Soccer	DA	48,96	Chuck Rock	US	63,96			
World Circuit Series	US	56,96	Crystal Warriors	DA	63,96			
WWF Superstars	DA	59,96	Donald Duck Lucky D.	DA	63,96			
			Dragon Crystal	DA	55,96			
NINTENDO NES			Factory Panic	DA	55,96			
Bucky O'Hare	DA	104,96	G-Loc	DA	55,96			
Castlevania 3	DA	104,96	George Fore. Boxing	US	63,96			
Double Dragon 3	DA	102,96	Halley Wars	DA	63,96			
Kick Off	DA	92,96	Indiana Jones	US	63,96			
Paperboy 2	DA	89,96	Joe Montana Football	DA	63,96			
Probotector 2	DA	99,96	Junction	US	63,96			
Super Mario 2	DA	84,96	Leaderboard Golf	DA	63,96			
Super Mario 3	DA	87,96	Lemmings	US	63,96			
Teenage Turtles 2	DA	114,96	Mickey Mouse	DA	63,96			
Trog	DA	89,96	Ninja Gaiden	DA	63,96			
Track and Field 2	DA	106,96	Olympic Gold	DA	71,96			
WWF Wrestling	DA	93,96	Out Run	DA	63,96			
			Out Run Europe	US	63,96			
			Pacman	US	63,96			
SUPER NES/FAMICOM			Pengo	DA	47,96			
Super NES ohne Spiel	US	279,96	Prince of Persia	US	63,96			
Adapter deutsch/US		49,96	Putt & Putter	DA	47,96			
Adapter US/deutsch		49,96	Rampart	US	63,96			
Adapter deutsch/jap.		49,96	Shinobi	DA	63,96			
Addams Family	US	117,96	Slider	DA	63,96			
Aliens	US	130,96	Solitaire Poker	DA	63,96			
Arcana	US	128,96	Sonic the Hedgehog	DA	63,96			
American Gladiators	US	119,96	Space Harrier	DA	55,96			
Amazing Tennis	US	123,96	Spiderman	DA	63,96			
Axelay	US	124,96	Streets of Rage	US	63,96			
Bart's Nightmare	US	122,96	Super Monaco G.P. 2	DA	47,96			
Blues Brothers	US	134,96	Super Monaco G. P. 2	US	63,96			
Bulls VS Lakers	US	129,96	Super Golf	US	63,96			
			Tazmania	US	63,96			
			Terminator	US	63,96			
			Wimbledon	US	63,96			
			Wonderboy	US	47,96			
			Woodypop	US	47,96			
			World Class Leaderb.	US	63,96			
						LYNX 2		
						Grundgerät	DV	179,95
						All Points Bulletin		63,20
						Awesome Golf		63,20
						Batman's Return		63,20
						Cabal		63,20
						Chequered Flag		55,20
						Dirty Larry Renegade Cop		63,20
						Hockey		63,20
						Klax		63,20
						Ninja Gaiden		63,20
						NFL Football		63,20
						Paperboy		63,20
						Pinball Jam		63,20
						Pitfighter		63,20
						Rampage		63,20
						Rampart		63,20
						Road Blasters		63,20
						Robotron		63,20
						Rolling Thunder		63,20
						Rygar		63,20
						Shanghai		63,20
						Shadow of the Beast		63,20
						Steel Talons		63,20
						Stun Runner		63,20
						Switchblade		63,20
						Toki		63,20
						Viking Child		63,20
						Warbirds		55,20
						Worldclass Soccer		63,20
						Xybots		63,20
						MEGA DRIVE		
						Grundgerät ohne Spiel	DV	259,95
						Grundgerät mit Sonic	DV	319,95
						Magnum Set (4Sp. + Pads)	DV	359,95
						Aliens 3	DA	95,96
						Airo Blasters	US	95,96
						After Burner 2	DA	95,96
						Alien Storm	DA	95,96
						Aquatic Games	US	95,96
						Batman's Return	US	95,96
						Burning Force	DA	95,96
						Beast Wrestler		89,96
						California Games	DA	95,96
						Castle of Illusion	DA	95,96
						Crack Down	DA	95,96
						Chuck Rock	DA	95,96
						Decap Attack	DA	95,96
						EA-Hockey	DA	103,96
						Evander Holyf. Boxing	US	95,96
						Forgotten Worlds	DA	95,96
						Golden Axe 2	DA	95,96
						Grand Slam Tennis	US	95,96
						Gynoug	DA	95,96
						Hellfire	DA	87,96
						Herzog Zwei	DA	95,96
						Jennifer Capriati Tennis	US	95,96
						Joe Montana Football 2		

liebig auf den Sonic-Spielwiesen austoben könnt. Haltet im Titelbild die Taste C gedrückt, dann hoch, runter, rechts, links. Jetzt drückt die A-Taste zusammen mit Start, auf daß im Bild neben der Score-Anzeige ein paar Systemadressen erscheinen. Mit B könnt Ihr Sonic vom Screen verschwinden lassen, und Taste A läßt Euch die Wahl aus einer Reihe von Objekten, die Ihr mit C anschließend auf dem Spielfeld platzieren könnt. Viel Spaß!

SPACE HARRIER (GAME GEAR)

Auf Segas Portable macht die 3D-Knallerei eine erstaunlich gute Figur, weshalb wir Euch die Levelcodes gar nicht erst vorenthalten wollen...

Level 2: EAGF
Level 3: CHFA
Level 4: BEGC
Level 5: DGBC
Level 6: HBGA
Level 7: FBHE
Level 8: BCDF
Level 9: BFCH
Level 10: HGDA

STREETFIGHTER II (SUPER NES)

Sollten zwei Spieler aus irgendwelchen dubiosen Gründen mit demselben Kämpfersprite antreten wollen, dann geht das so: Drückt bei Erscheinen des Capcom-Logos unten, R, oben, L, Y, B, X und A — das war's!

STUN RUNNER (LYNX)

Einen Levelwarp direkt zum Level 14 gibt's, wenn man in Level 9 gleich zu Beginn das Powerpad auf-

klaubt und damit an die Tunneldecke fährt...

SUPER ALESTE (SUPER NES)

Mal abgesehen vom brandneuen „Axeley“ ist dieser Vertikalscroller die einzig wirklich gute Ballerei für Nintendos 16-Bitter, also dürfen ein paar Tips zu den Endgegnern eigentlich nicht fehlen, oder?

1. Level: Zunächst werden die vier Geschütze beseitigt, der anschließenden Verfolger-Kapsel braucht Ihr bloß noch auszuweichen. Danach ballert das Schiff wild um sich, jetzt heißt's durchhalten!

2. Level: Hier gibt's keinen eigentlichen Endgegner, vielmehr ballert die rotierende Station plötzlich wie wild auf Euch ein. Hier setzt Ihr am besten ein paar Bomben ein, schon ist die Gefahr beseitigt.

3. Level: Dieser Raumer sollte Euch vor keine allzu großen Probleme stellen, es gilt bloß, immer draufhalten und den Schüssen ausweichen.

4. Level: Die Riesenkugel läßt sich am besten mit dem Streuschuß zerkleinern, wobei Ihr freilich flink den vielen kleinen Gegnern und der Kugel selbst ausweichen müßt.

5. Level: Hier gibt's keine spezielle Taktik, hier hilft nur schnelles Reagieren und flottes Ausweichen, wenn Felsbrocken und die Arme des Roboters die Luft bevölkern.

6. Level: Easy, einfach nur den Streuschuß benutzen und draufhalten.

7. Level: Zunächst werden alle Geschütztürme der Raumstation beseitigt, wobei Ihr ab und zu den Schüssen ausweichen müßt. Schon bald funkelt die verwundbare Stelle des Gegners auf, die nun gnadenlos

beharkt wird.

8. Level: Dem Raumschiff ständig im Uhrzeigersinn ausweichen (oder entgegen der Uhr — wie Ihr wollt) und gnadenlos ballern, bis irgendwann das Schutzschild den Geist aufgibt. Den kleinen Räubern müßt Ihr aus dem Weg gehen bzw. sie abballern, anschließend begeben sich in den toten Winkel der Station, auf daß Ihr von Schüssen nicht getroffen werdet — etwa halblinks ganz unten.

9. Level: Auch hier fehlt der Endgegner, vielmehr greift ein Raumschiff gleich mehrmals an — mit Bomben und dem Streuschuß sollte die Beseitigung jedoch schnell gelingen.

10. Level: Hier erwartet Euch fast derselbe Gegner wie im ersten Level, jedoch hat er diesmal etwas zugelegt. Es hilft nix, hier müßt Ihr wieder ein paar Bomben verbraten, anders ist der Fiesling kaum zu besiegen!

11. Level: No enemies here...

12. Level: ...hier dafür umso mehr! Allerdings könnt Ihr durch konsequentes Ausweichen und beinhartes Ballern die Schlangengarme des hiesigen Schleimbeutels beseitigen. Zeigt sich mal der Schädel in der Mitte, dann laßt ihn von Euren Bomben kosten. Das ist der letzte Level, warum solltet Ihr die Dinger also aufheben?

SUPER GHOULS'N'GHOSTS (SUPER NES)

Ohne Capcom zu nahe treten zu wollen, aber dieses Spiel wird in späteren Levels wirklich so schwer, daß sich die Balken biegen! Abhilfe schafft da folgender Trick: Ihr müßt im Titelbild auf dem Joypad 1 Start und gleichzeitig auf

Pad 2 Start, L und R zusammen drücken, schon tut sich ein wunderschönes Cheat-Menü auf — da könnte man ja glatt zum Ghost werden!

THUNDERFORCE III & IV (MEGA DRIVE)

Tecnosofts famose Horizontal-Ballerei hält doch tatsächlich ein nettes Extramenü für ungeübte Spieler bereit, man muß es bloß mit der richtigen Tastenkombination herauskitzeln: Haltet nach dem Sega-Logo einfach die B-Taste gedrückt und tippt auf Start — schon verziert ein opulentes Option-Menü den Screen.

TETRIS (GAME BOY)

Nur für unerschrockene Tiefstapler: Drückt man im Titelbild das Steuerkreuz nach unten und startet anschließend das Spiel, sausen die Steinchen in einem grandiosen Tempo den Screen herab!

TOUR DE TRASH (GAME BOY)

Hier sind die Paßwörter für den Solo und den Computergegner-Modus:

Las Vegas: GBNF/QPRH
Chernobyl: MTGP/BKWV
Hanoi: PVFS/GXJS
Bagdad: FVCH/ZFRL
Panama City: BXHN/KMTQ
Easter Island: GFTQ/LZBW
Atlantis: JZWC/RSFN

TURTLES (NES)

Große Schildkröten mit kleiner Energiereserve bringen's freilich überhaupt nicht, aber daran läßt sich ja was drehen: Steigt hinunter

in den Kanal, schnappt Euch eine Pizza und steigt wieder hinauf. Wenn Ihr nun abermals in den Untergrund hinabschreitet, ist die Pizza wieder da, und Ihr könnt Euch erneut bedienen!

TURTLES II (NES)

Neun Extraleben und eine Levelanwahl für alle Ninja-Kröten? Kein Problem, Ihr braucht bloß in das Spielermenü gehen, dann drückt die Tasten bzw. das Steuerkreuz in der folgenden Reihenfolge: B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, B und A. Falls Ihr zu zweit um Euch treten wollt, dann wählt jetzt noch Select an, andernfalls könnt Ihr mit Start gleich einsteigen.

OUT RUN (GAME GEAR)

Führerschein-Neulinge brauchen sich nicht länger um ihre Blechkarosse zu sorgen, denn mit folgendem Trick könnt Ihr unbeschadet durch die rollende Konkurrenz hindurchfahren, zudem wird das Zeitlimit abgeschaltet. Haltet das Steuerkreuz im Titelbild nach links und die beiden Feuer-tasten gedrückt. Während Ihr also die drei Tasten traktiert, braucht Ihr nur noch die Start-Taste anzutippen, schon ist der Cheat aktiviert.

WONDERBOY I — III (MASTER SYSTEM)

Den Wunderknaben Numero Uno hat Sega lobenswerterweise mit einer Levelanwahl ausgestattet, die folgendermaßen aktiviert wird: Wartet auf den Bildschirm mit der Runden- bzw. Ebenen-Nummer, dann drückt die Taste 1

zweimal, anschließend die Taste 2 zweimal. Jetzt haltet beide Tasten gedrückt, schon könnt Ihr mit dem Steuerkreuz eine beliebige Runde anwählen. Solltet Ihr die zehnte und letzte Runde auf „legalem“ Wege erreichen wollen, dann müßt Ihr unbedingt sämtliche 36 Puppen aufsammeln, von denen einige fast unauffindbar unter Steinen versteckt sind.

Bei „Monster Land“ ist Euch unendlicher Reichtum (und damit unendliche Waffenpower) sicher, falls Ihr ein zweites Joypad an Euer Master System ankabelt und dann den Feuerknopf drückt — schon fliegen die Goldstücke nämlich ganz von allein auf den Screen!

Ganz anders bei „Dragon's Trap“: Wollt Ihr Euch nämlich bei diesem Modul mit sämtlichen Ausrüstungsgegenständen und der Höchstzahl an Herzen ausstatten, dann versucht als Paßwort am besten "WEST ONE 000 0000 000".

ZELDA (NES)

Keine Lust, per Hand bis in die zweite Runde zu spielen? Na, dann gebt Eurer Spielfigur doch einfach den Namen „Zelda“, schon wird direkt in die zweite Runde durchgestartet!



GAME-PLAY

PC ENGINE

Dino Egg.	49.-
Tiger Road	39.-
Vigilante	39.-
Son Son II	49.-
Mr.Heli	39.-
Image Fight	39.-
Blue Blink	49.-
Power Eleven	39.-
Dragon Saber	49.-
Gradius	69.-
Salamander	89.-
Barumba	39.-
Final Soldier	49.-
Dragon Spirit	29.-
Gomola	29.-
Galaga 88	69.-
Klax	49.-
R-Type 1	49.-
Hero Tonma	99.-
Voilent Soldier	79.-
Space Invaders	29.-
Columns	39.-
Ninja Spirit	69.-
Tiger Heli	69.-
Operation Wolf	49.-
Rabio Lepus	39.-
Paranoia	29.-
PC-Kid 1	139.-
Down Load	49.-
Super Darius +	49.-
Darius -CD-	59.-
Afterburner II	59.-

MEGA DRIVE

Devil Crush	109.-
Alien 3	109.-
CLub Soccer	119.-
Hollyfield Boxing	109.-
Desert Strike	109.-
Chuck Rock	119.-
Ms. Pac Man	89.-
Monaco II	119.-
Smash TV	109.-
Predator 2	109.-
Bulls VS. Lakers	129.-
Dungeons & Dragons	129.-
Green Dog	109.-
Side Pocket	109.-
Warrior of Rome II	119.-
Human Wrestling	99.-
Cadash	109.-
The Terminator	119.-
PGA Tour Golf	99.-
Star Flight	99.-
Out Run dt.	99.-
Turbo Out Run j	69.-
Alien Storm	79.-
Gaiaras	49.-
Kid Chameleon	59.-
Ghouls'n'Ghosts	69.-
Monaco GP	79.-
Battlemania	59.-
Bare Knuckle	89.-
Wonder Boy III	39.-
Quack Shot	69.-
Gain Ground	39.-
Super Shinobi	39.-
Sonic	69.-
Hellfire	49.-
Sword of Sodan	39.-
Block Out	39.-
Gator World	49.-
Shadow Dancer	59.-
Whip Rush	29.-
Marvel Land	49.-
Populous	89.-
Bonanza Bros.	49.-
Decap Attack	69.-

GAME BOY

Nemesis	39.-
Sagaia	39.-
Pipe Dream	19.-
Puzzle Boy II	29.-

GAME GEAR

Out Run	39.-
Monaco GP	39.-
Quack Shot	59.-
Mickey Mouse	59.-
Putt & Putter	29.-
Berlin Wall	39.-

SUPER NES

Populous	59.-
Castlevania 4	69.-
Lemmings	69.-
Aera 88	79.-
Top Racer	79.-
Ghouls'n'Ghost	89.-

HARDWARE

Super Nes Gerät US	398.-
Multi Adapter	59.-
Pads & Sticks f. US-Geräte	
PC-Engine Pal	222.-
4-Player Adapter	39.-
Battle Pad	39.-
Blaster Pad	49.-
Avenue Pad 3	59.-
Mega Drive	ab 279.-
Pad & Pro 2	49.-
XE-2 Stick	69.-

MEGA-UMBAU 50/60 Hz DM 50.-
Engl./Jap. Chip DM 50.-

BTX Hotline "BTX: Gievers #"

Zentrale: Verl
Laden: ab 13 Uhr geöffnet
Österwieher Straße 70
4837 Verl 1
Fax: 05 24 6 / 81 270
Tel.: 05 24 6 / 81 184

Filiale: Berlin
Täglich ab 10 Uhr
Fax: 030 / 691 38 38

Tel.: 030 / 691 21 56

CASTLE OF ILLUSION

LÖSUNG

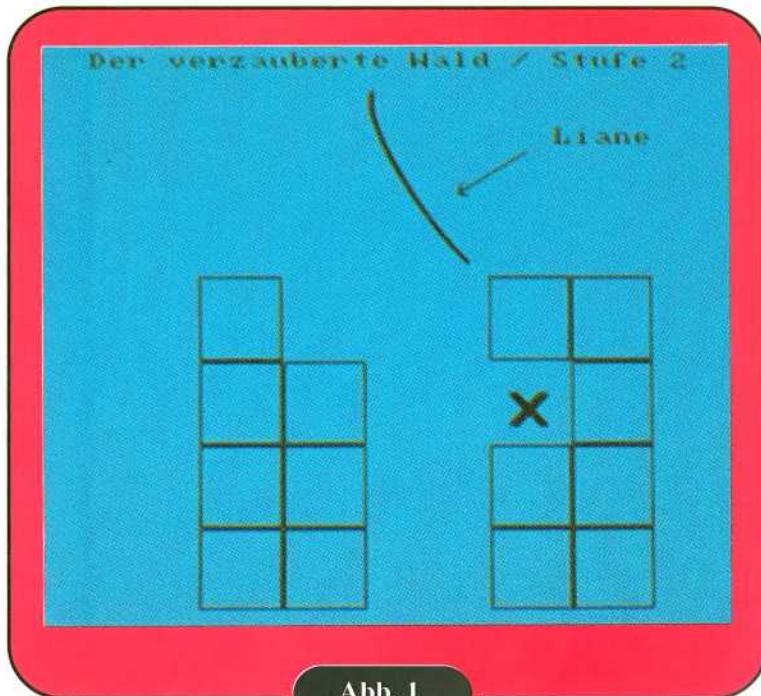


Abb. 1

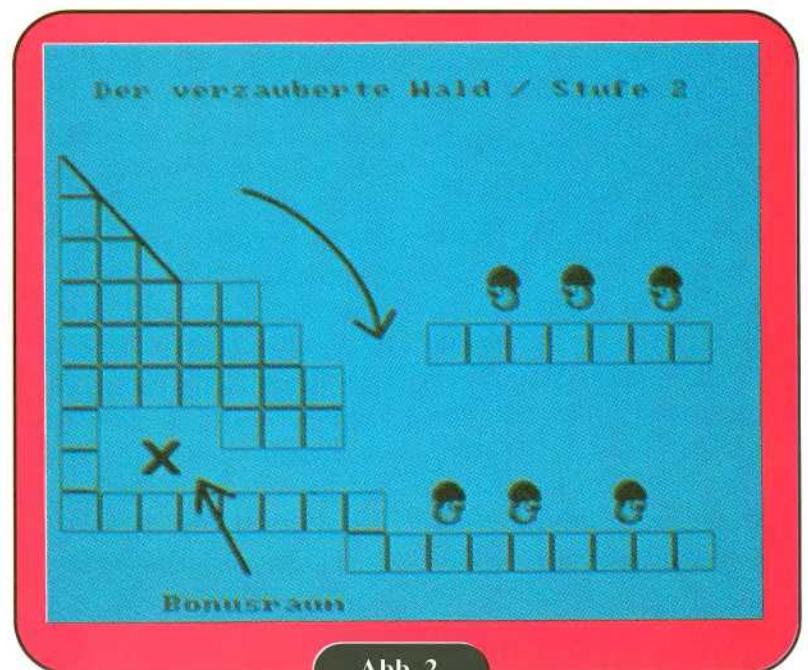


Abb. 2

Nebelschwaden ziehen durch den düsteren Wald, ein Mantel aus kaltem Reif bedeckt die Erde... ja, Leute, der Sommer ist vorbei, und der Winter kündigt sich an. Kein Wunder also, daß Hexe Mizrabel die süße Minni Maus entführt hat, denn wer möchte in der kalten Jahreszeit schon allein im Schlöbchen sein? Minni jedenfalls erwartet Euch schon sehnsüchtig — darum macht Euch auf die Mäusepfoten und befreit die Dame Eures Herzens!

Items dann runter zur Höhle, dort liegt eine Bonuskammer versteckt (s. Abb. 2). Jetzt wieder rauf auf den Baum und nach rechts bis zur Höhle, die durch den oberen Eingang betreten wird. Alles abgrasen nach Bonusgegenständen.

oben rechts. Kurz vor dem Ausgang liegt ein weiterer Geheim-Stern begraben (s. Abb. 4).

Endgegner: Bleibt einfach links, bis der Baumstumpf zu rollen beginnt. Ein Sprung nach rechts, und sobald das Gesicht zu sehen ist, wird es mit einer Bounce Attack bedacht. Vier, fünf solche Attacken, dann geht's weiter in das...

3. Stufe: Hier ständig nach rechts, die radelnden Clowns besser nicht abballern, sondern entweder mit einem gekonnten Sprung umgehen oder elegant per „Umdreh-Schalter“ ins Jenseits befördern. Im letzten Drittel fristet der nächste Versteck-Stern sein Dasein (s. Abb. 5).

Endgegner: Am besten geduckt in der linken Ecke stehenbleiben. Sobald der Clown steht und sich ausgetobt hat, startet Ihr eine Jump Attack gegen ihn. Jetzt

DER VERZAUBERTE WALD

1. Stufe: Geht nach rechts, benutzt die Jump Attack gegen die Blumen. Einen Bonus gibt's, wenn Ihr zunächst nach rechts und dann zurück zur Blume geht.

2. Stufe: Immer nach rechts, Tarzan, nur Übung macht den Meister! Mit Hilfe der Lianen lassen sich die Gräben locker überqueren. Bei der letzten Schlucht gibt's eine Item-Box zu holen (s. Abb. 1), anschließend müßt Ihr Euch entweder flott in der Grube verstecken oder einen gewagten Sprung von der Schrägkante vollführen, um dem Apfel zu entkommen.

3. Stufe: Hier gibt's nicht viel zu beachten außer der famosen Grafik, bloß einen geheimen Stern gibt's hier zu entdecken.

4. Stufe: Besteigt gleich den ersten Baum und springt von hier über die Geister von Baum zu Baum. Bei den vielen

1. Stufe: Bei der Wanderung nach oben ist Geschicklichkeit gefragt, dort angekommen, nimmt den Schlüssel. Die Treppenstufen verschwinden, und Ihr braucht bloß noch die vielen Diamanten aufzusammeln.

2. Stufe: Zunächst geht's nach rechts, dann nach links. Ein Schuß auf den mittleren, gelben Block enthüllt einen geheimen Stern. Weiter rechts befindet sich auf dem Weg nach unten ein Geheimraum (s. Abb. 3), dann weiter über den Pudding (ohne Pause springen) bis zum Block, der nach oben fährt. Jetzt links weiter, hoch und nach

SPIELZEUGLAND

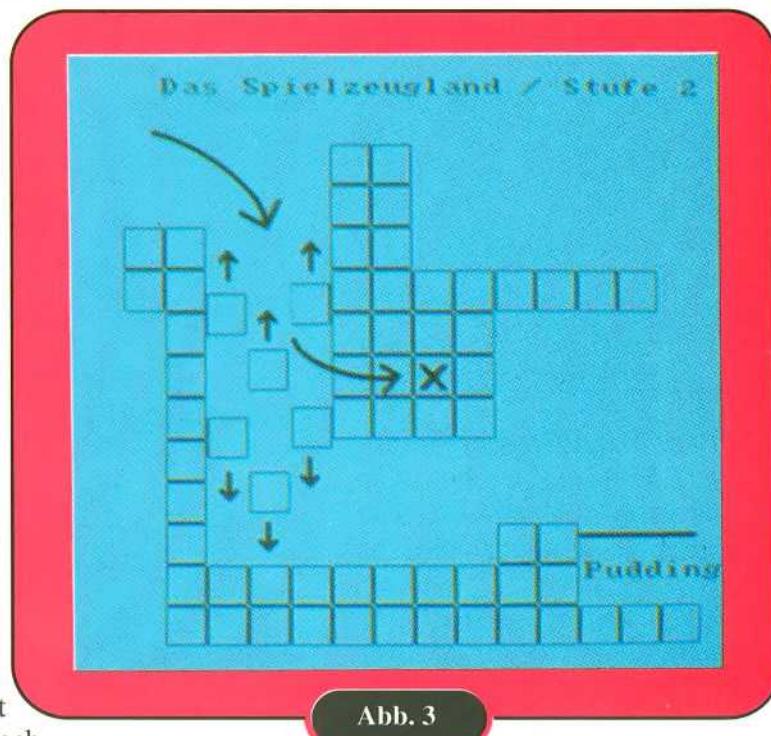


Abb. 3

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21 (Altstadt), 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

NRW: Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Altstadt
Tel.: 0211/131979

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	84,95
Donald Duck (Dine Caper)	84,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	84,95
Laser Ghost	84,95
Micky Mouse	84,95
Sonic	84,95
Spidermann	84,95
The Flintstones	84,95
Wimbeidon	105,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
Alien 3	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Ghols 'n Ghosts	121,95
Green Dog	94,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Side Pocket	95,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Wallstraße 21

Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
War Song	111,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
Ainwolf	94,95

Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Blue Shadow	92,95
Chessmaster	84,95
Gaunter 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Protector	99,95
Rad Racer	94,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	69,95
Battletoads	77,95
Blades of Steel	64,95
Blastr Master	74,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Double Dragon 3	78,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremings 2	77,95

Gargoyle's Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mystery	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Ultima	69,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Batmans Return	77,95
Blue Lightning	69,95
Checkeder Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Paperboy	74,95
Rampart	74,95
Road Blasters	74,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Toki	74,95
War-Birds	67,95
Zarior Mercenary	69,95

Aktive Franchise-Partner gesucht!

Wir verleihen und verkaufen Konsolenspiele

MEGA DRIVE

Columns	65,-
E.A. Hockey	98,-
Lemmings	118,-
NHLPA Hockey	auf Anfr.
Sonic	75,-
Super Hang on	65,-
Thunder F. IV	auf Anfr.
Warriors o. Rome II	125,-
World Cup Italia	65,-
SEGA-Joypad	40,-

SUPER NES

Axeley	auf Anfr.
Dinosaurs	112,-
Lemmings	112,-
Parodius	auf Anfr.
Pilot Wings	108,-
Populous	69,-
Streetfighter 2	169,-
Super Aleste	auf Anfr.
Turtles in time	129,-
US-Adapter	45,-

GAME GEAR

Aerial Assault	52,-
Ax Battler	62,-
Batman	auf Anfr.
Chuck Rock	78,-
Clutch Hitter	49,-
Fantasy Zone	54,-
Rampart	auf Anfr.
Spiderman	72,-
Super Monaco II	78,-
Master-Gear-Conv.	45,-

GAME BOY

Altered Space	44,-
Double Dragon III	59,-
Final Fantasy Adv.	69,-
Nail 'n scale	58,-
Nemesis II	55,-
Tom & Jerry	59,-
Turn 'n burn	62,-
Ultima-ruines of virt.	74,-
Wave Race	55,-
Licht + Lupe	35,-

Mega Drive * Super NES * PC-Engine * Game Gear * Master System * Game Boy

XANADU
f&t Software GmbH

4790 Paderborn
Neuhäuser Str. 17
(0 52 51) - 28 23 29

4780 Lippstadt
Spielplatzstr. 25
(0 29 41) - 7 99 26

An- und Verkauf von gebrauchten
Spielen und Konsolen!

Preisliste kostenlos!

wieder in die linke Ecke und ruhig geduckt bleiben. Nach fünf Treffern ist der Clown hinüber.

DER STURM

1. Stufe: Gleich in die erste Lücke springen, dort ist ein geheimer Raum (s. Abb. 6). Dann geht's weiter nach oben, der Ausgang liegt hinter der zweiten Brücke im ersten Graben.
2. Stufe: Hier führen alle Wege zum Ziel...
3. Stufe: Geht nach rechts und wartet, bis das Wasser kommt. Sobald das violette

rierten Pfeilen nachläuft.
 Endgegner: Hier ist Timing gefragt. Bleibt auf dem mittleren Block stehen und versucht, auf dem Kopf des Drachen zu landen, ohne daß er Euch eine verpaßt.

DAS SCHLOß

1. Stufe: Springt zunächst in die zweite Lücke und laßt Euch fallen. Den ersten Ritter abballern, den zweiten bespringen — so

landet Ihr in einem weiteren Bonusraum (s. Abb. 7). Jetzt nach links bis zum großen Block, springt dort in das Loch hinein und von dem Stein dann weiter hinab in die Tiefe. Unten angekommen geht's über die Eisenkugel, dann hoch und rechts. Jetzt den Hügel hinab, über die Lava bis zum Stein, dann in der dritten Nische ducken, bis die Gefahr vorüber ist. Weiter oben und links ist ein weiterer Geheimraum voller Items. Weiter rechts braucht's etwas Geschick, um die Lavagrube zu passieren. Die nächste Grube könnt Ihr mit Hilfe der Steine überwinden, aber paßt auf die Gasblasen auf! Rechts müßt Ihr schnell nach links springen, bevor die Plattform in die Lava hinabsinkt. Nochmal weiter links wartet der Ausgang.

2. Stufe: Oben, rechts und unten, rechts — jo mei, dös is ja scho der Ausgang!
3. Stufe: Nun wird's etwas anspruchsvoller. Springt auf die gelbe Plattform, dann weiter zum Rad und nach rechts. Nun wieder nach links zu dem runden Stampfer, vor dem Ihr Euch in acht nehmen müßt. Weiter oben und rechts warten zwei Sterne, dann wieder nach links und oben. Bei der letzten Maschine rauf auf die Plattform, dort liegt links oben ein Stern versteckt. Jetzt zurück. Um das Pendel zu erreichen, braucht's viel Geschick, aber es geht. Jetzt immer nach rechts, dann wieder nach links bis zum Stampfer.

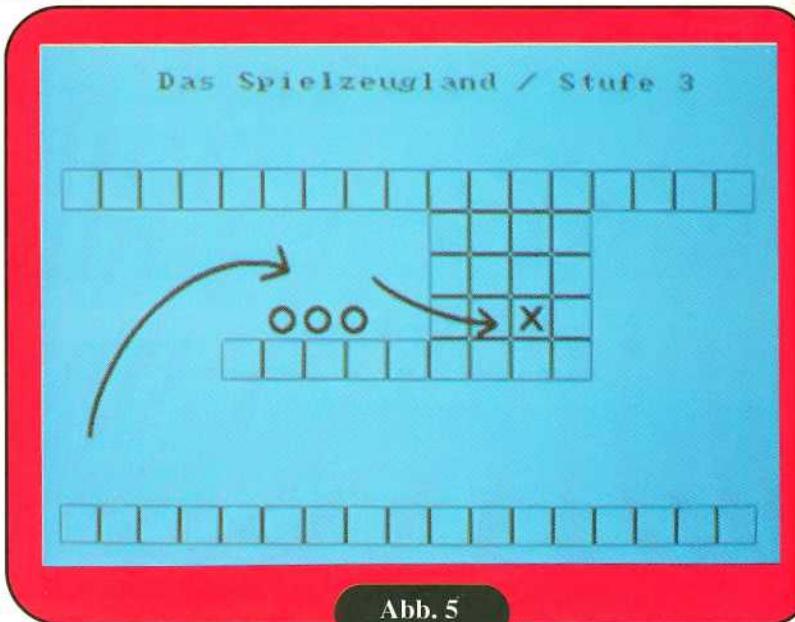


Abb. 5

Etwas weiter links gibt's dann zwei Sterne zu holen, weiter oben wartet der Ausgang.
 Endgegner: Wartet einfach, bis der Riese seine Zahnreihen entblößt, und startet anschließend eine Jump-Attack.

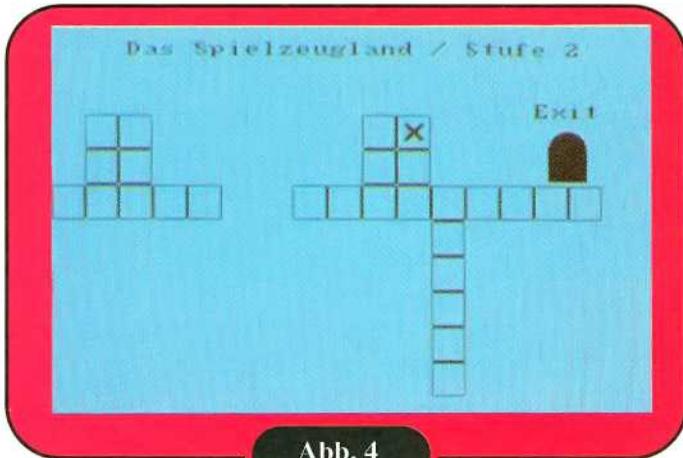


Abb. 4

te Naß verschwunden ist, springt hinunter, laßt Euch dabei nicht vom blauen Wasser erwischen, sonst geht's zurück zum Ausgangspunkt.
 Endgegner: Beim Frosch bleibt Ihr am besten links stehen, bis das Vieh ruhig bleibt. Nun folgt eine Jump Attack nach der anderen, solange, bis Kermit verschwunden ist. Fein ist's auch, wenn man am linken Bildrand bleibt und alle Items auf den Frosch abfeuert.

DIE BÜCHEREI

1. Stufe: Rennt zunächst unter die A's, dann weiter bis zur Milchflasche und hinein. Dann wieder raus, nach rechts zur Oblate und weiter...
2. Stufe: Links müßt Ihr zunächst auf das Sims springen, nach der Kette greifen und weiter nach links laufen. Achtet auf die braune Plattform, die sich verdünnt. Jetzt nach oben. Weiter rechts findet Ihr eine Teetasse, die eine nette Überraschung enthält. Jetzt wieder hoch und rechts. Nun laßt Euch geschickt hinunterfallen (Pad nach rechts), als Belohnung gibt's ein paar Bonusäpfel. Die schwarze Tür weiter rechts enthält einen Bonusraum. Weiter links, den kleinen Huckel hinab, befindet sich in der Teetasse ein weiterer Geheim-Raum. Draußen dann nach rechts zur Milchflasche. Einen Bonus gibt's für denjenigen, der den nume-

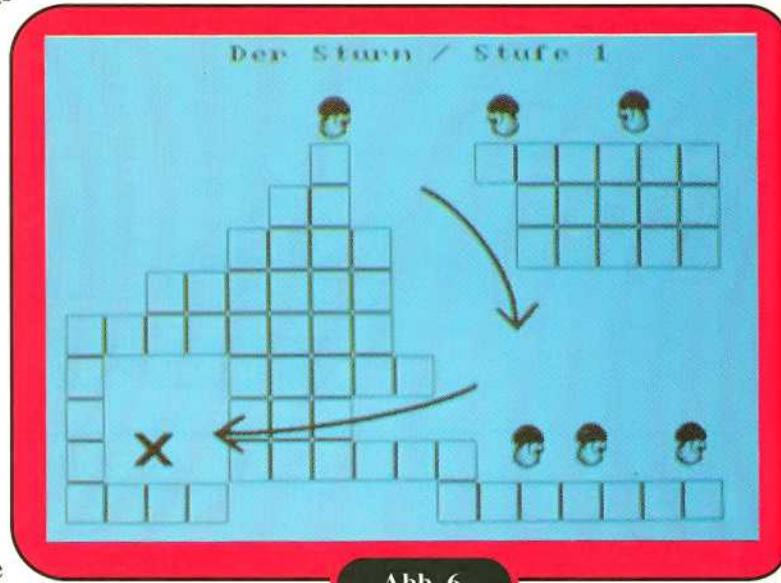


Abb. 6

MIZRABEL

Bleibt auf der linken Seite der oberen Plattform stehen. Wartet, bis Mizrabel in Eure Nähe kommt und ihre Feuerbälle verschießt. Jetzt könnt Ihr mit einer Jump Attack ihren Kopf beharken. Das wird ein paarmal wiederholt, und schon ist das Spiel gewonnen!

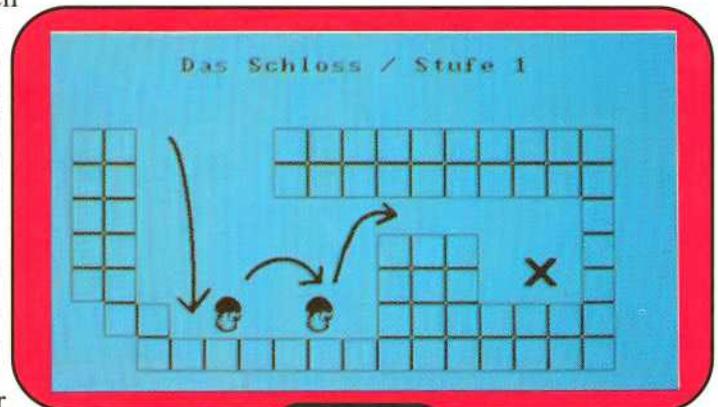


Abb. 7

GALAXY

- Magnum Set 379.- Infrarot 2 Player 99.-
- Action Replay Pro 149.- Afterburner 3 CDj 139.-
- Alien 3 e 119.- Aquatic Games e 119.-
- Atomic Runner e 109.- Chuck Rock d 119.-
- Crying j 99.- Double Dragon e 109.-
- Dragons Fury e 109.- Desert Strike e 99.-
- EA Hockey d 89.- Europ.Club Soccd 119.-
- Ev. Holyfield e 99.- F-1 Hero j 79.-
- Galahad e 109.- Green Dog 109.-
- Jennifer Capriati e 119.- John Madden 2 e 99.-
- Kid Chameleon e 99.- Ninja Gaiden j 109.-
- Olympic Gold j 79.- Predator 2 e 119.-
- Rom.o.3 Kingd. e 129.- Quackshot j 69.-
- Super Monaco 2 j 79.- Super SmashTV e 119.-
- Tazmania e 99.- Terminator e 119.-
- Turbo Out Run j 49.- Thund.Storm CDj 139.-
- USA Team Bask. 119.- War.o.Etern.Sun e 129.-
- Wonderboy V e 119.- Winter Challenge e 69.-

- Alien 3 e 75.- Chuck Rock e 75.-
- Batman j 59.- GG Shinobi 49.-
- Marble Madness e 75.- Master Gear 39.-
- Olympic Gold d 79.- Prince o.Persia e 75.-
- Spiderman d 75.- Sonic j 59.-
- Super Kick Off d 79.- Wonderboy 2 d 79.-

- Action Replay Pro 129.- Bionic Comm.e 69.-
- Blades o.steel e 49.- Boulder Dash d 59.-
- Boxxle 2 e 69.- Double Dragon 3 e 69.-
- F1 Spirit d 69.- Final Fant.Adve 69.-
- Final Fant.Leg.2 e 69.- Handy Boy e 89.-
- Hudson Hawk e 49.- Kirby's Dream e 69.-
- Knights Quest e 69.- Parodius d 75.-
- Probotector d 69.- Soccermania e 49.-
- Spiderman 2 e 69.- Spy vs Spy e 69.-
- Star Trek d 69.- Star Trek e 49.-
- TMNT.2 e 49.- Tiny Toons d 69.-
- Toxic Crusaders e 69.- WWF Superst.2 e 69.-

MEGA DRIVE

- Aleste CDj 139.-**
- LHX Att.Chop. 129.-**
- Lemmings e 109.-**
- NHLPA e 119.-**
- Rampart e 109.-**
- Sonic 2 ab Novemb.**
- Wond.dog CDj 139.-**

GAME GEAR

- Monaco GP2 e 69.-**
- Sup.SmashTV e 69.-**
- Wimbledon e 69.-**

GAMEBOY

- Castlevania 2 d 69.-**
- Final Fant.3 e 79.-**
- Nemesis 2 d 69.-**
- Track & Field d 69.-**
- Ultima e 79.-**

- Super NES us 299.- Super NES d 349.-
- XE1-SFC Joyst. j 229.- Capcom Fightst.j 199.-
- Stealth Joyst. e 89.- Ascii Joypad e 59.-
- Angler Joypad e 55.- Joypad SN Pro e 59.-
- Universal Adapt. 49.- Datel Univ.Adapt. 59.-
- Action Replay Pro 149.- Adv.Milit.Comm.j 159.-
- Actraiser e 139.- Addams Family e 129.-
- Axelay j 149.- Castlevania 4 d/e 129.-
- Dino City e 139.- F Zero d 109.-
- Final Fant.Leg.2 e 149.- Final Fight e 129.-
- Ghouls' n Ghost e 129.- Golden Fighter e 149.-
- Gunforce j 149.- Legend o.Zelda e 139.-
- Lemmings e 129.- Parodius j 149.-
- Pilotwings e 129.- Prince of Persia j 149.-
- Robocop 3 e 139.- Space Megaf.e 139.-
- Spankys Quest e 129.- Streetfighter 2 j 199.-
- Sup. Battletank e 139.- Super Soccer d 109.-
- Sup.Star Wars ab Nov. WWF Wrestl. e 129.-

- Konsole RGB/Pal 699.- Joyboard 149.-
- Burning Fight 279.- Cyberlip 229.-
- Fatal Fury 319.- King Monsters 2 299.-
- Last Resort 329.- Mutation Nation 329.-
- Magician Lord 199.- Nam 1975 199.-
- In Kürze: Viewpoint Art of Fighting

- PC Engine j 299.- PC Engine LTj 1499.-
- PC Eng.Monitor 1099.- Turbo Duo e 649.-
- Alzadick SCj 59.- Baby Joe SCj 99.-
- Bomberman e 119.- Builder Land j 99.-
- Cocoon Cj 119.- Daviscup Ten.SCj 99.-
- Devil Crash e 119.- Dung.Master SCj 119.-
- Gekisha Boy j 119.- God Panic SCj 119.-
- J.B.Harolds 119.- Kiaidan OO SCj 119.-
- Kick Boxing SCj 99.- Lords o.t.Ris.Sun 119.-
- Neutopia 2 e 119.- Parasolstars e 119.-
- Power League 5 j 119.- Sherl. Holmes Ce 119.-
- Slime World SCj 119.- Jap.-US-Adaptor 49.-

SUP.FAMICOM

- Mario Kart e 149.-**
- Probotector d 129.-**
- Rampart e 149.-**
- Soulblazer e 149.-**
- Streetfight.2d 169.-**
- Sky Mission j 149.-**
- T.M.N.T.4 d 129.-**

- Lynx 2 199.- Basketbrawl 79.-
- Batman 79.- Casino 75.-
- Chequered Flag 75.- Hydra 75.-
- Ice Hockey 75.- Kung Food 75.-
- Quix 75.- Rampart 75.-
- Stun Runner 75.- Toki 75.-

PC ENGINE

- Power Sports j 119.-**
- Ranma 1/2 SCj 119.-**
- Soldier Blade j 119.-**
- Shapeshift.SCj 119.-**
- Star Mobil Cj 119.-**

LYNX

- NFL Football 79.-**
- Pinball Jam 79.-**
- Steel Talons 79.-**

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, Telefon:089/7470689
 Telefax:089/7698024, Btx: * Galaxy #
 Inh.Galaxy Plexus GmbH
 Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151

089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70

MARIO'S WELTEN

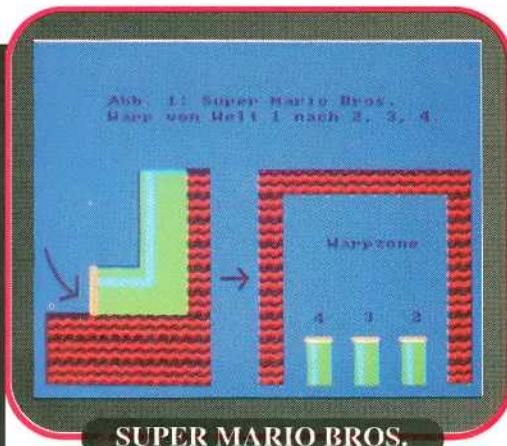


Abb. 1: Super Mario Bros. Warp von Welt 1 nach 3, 3, 4

SUPER MARIO BROS.

In der ersten Welt spaziert man am Levelende in den Aufzug und anschließend am oberen Bildrand nach rechts zum Warpbild weiter. Hier führt dann jede Röhre in eine andere Welt.

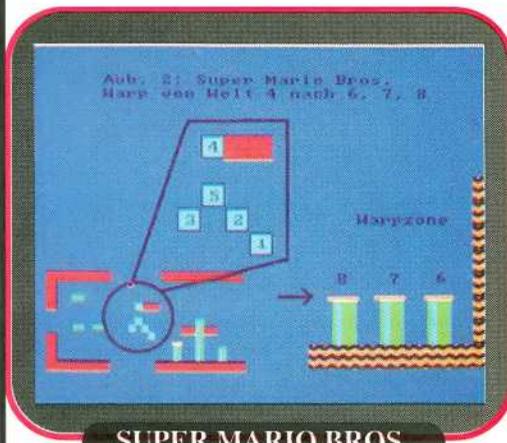


Abb. 2: Super Mario Bros. Warp von Welt 4 nach 6, 7, 8

SUPER MARIO BROS.

Auch die vierte Welt hält einen Warpraum bereit, der allerdings nicht so leicht zu erreichen ist. Ihr müßt die Steine der Reihenfolge nach bespringen (also von 1 bis 5), dann wächst eine Efeupflanze gen Himmel. Dort könnt Ihr hinaufklettern, oben angekommen, dürft Ihr Euch zunächst an vielen Bonusmünzen vergeifen, um schließlich die Levels 6, 7 und 8 zu besuchen.

SUPER MARIO BROS.

Nicht umsonst sind Marios Platt-

formabenteurer so beliebt, welcher andere Digi-Held hält schon so viele Überraschungen für den Spieler bereit? So läßt sich beispielsweise ein Feuerwerk entzünden, wenn man am Ende einer Welt auf die Fahne springt — je nachdem, ob die Restzeit derweil eine 1, 3 oder 6 als Endziffer zeigt, fallen jetzt dementsprechend viele Böllerschüsse. Oder

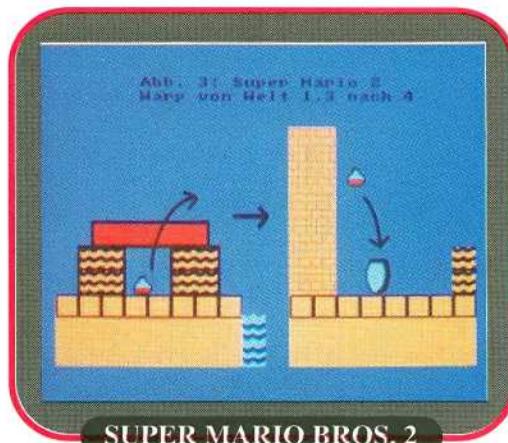


Abb. 3: Super Mario 2 Warp von Welt 1, 3 nach 4

SUPER MARIO BROS. 2

Beim Baumstamm liegt ein Gefäß, das Ihr bloß in der Nähe der Vase auf den Boden zu schmeißen braucht — schon eröffnet sich ein wundervoller Warpraum in Richtung Welt 4.

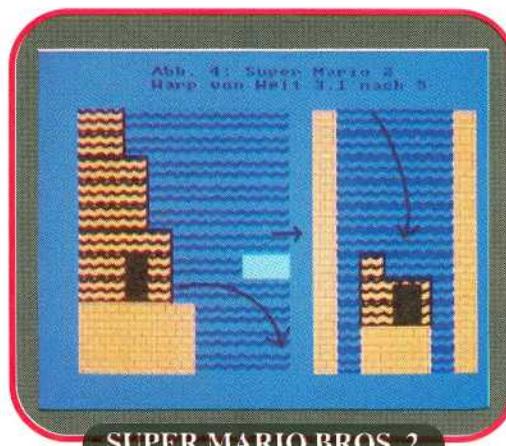


Abb. 4: Super Mario 2 Warp von Welt 3, 1 nach 5

SUPER MARIO BROS. 2

An dieser Stelle würde man normalerweise nach oben weiterspringen, laßt Euch aber stattdessen nach unten fallen und betretet den Raum — auch hier findet sich eine Warpvase, die zur Welt 5 führt.

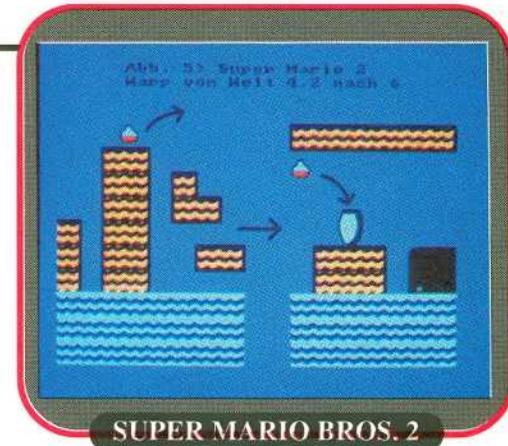


Abb. 5: Super Mario 2 Warp von Welt 4, 2 nach 6

SUPER MARIO BROS. 2

Dort, wo der Wal das Wasser bläst, braucht Ihr wiederum bloß ein Gefäß in die Nähe der Vase zu schmeißen, schon geht's ab in die Welt 6.

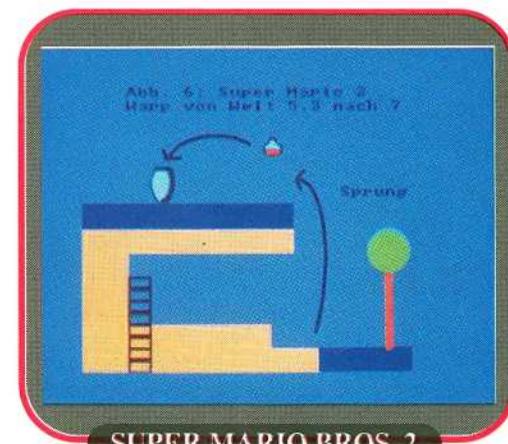


Abb. 6: Super Mario 2 Warp von Welt 5, 3 nach 7

SUPER MARIO BROS. 2

Hier wird's etwas kompliziert, denn der Sprung nach oben ist nur von Luigi zu schaffen — dann aber winkt der Warp in Welt 7, und das Ende ist nah...

wie wär's mit Continues? Haltet beim Game Over nur den A- bzw. Start-Knopf gedrückt, schon geht's weiter! Außerdem hätten wir noch ein paar Karten voller Levelwarps anzubieten...

SUPER MARIO BROS. 2

Auch beim Nachfolger empfiehlt sich die Untersuchung aller möglichen und unmöglichen Gegenstände. So lassen sich beispielsweise fünf Extraleben finden, sie

! Achtung! 8400 Regensburg ! Achtung!

MEGABOINK

NEO - GEO

MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER NES

GAMEBOY

PLATINEN

LADEN + VERSAND

Laden-Öffnungszeiten : Mo,Mi,Fr : 14.00 - 19.00 Uhr
kostenlose Preislisten * Tel : 0941-998376 * FAX : 0941-949325

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
(Pentling liegt im Kreis 8400 Regensburg !!!) (Inh. Klaus Meilinger)

VERSAND

Mo,Mi,Fr : 14.00 - 20.00 Uhr

tel. Beratungs - Zeiten :

Di,Do : 18.00 - 20.00 Uhr

tel. 0941 - 998376

RAGUZI

SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Liebigstr. 9, 5216 Niederkassel 3

Telefon 02208/74006

Fax 02208/72699

Ihr kompetenter Partner im Soft- und Hardwarevertrieb

Ständig über 300 Spiele für
**GAMEBOY, GAMEGEAR,
MEGA-DRIVE, NES und SUPER NES**

Spiele mit „*“ = Importartikel
Importartikel sind vom Umtausch ausgeschlossen

Versand per Nachnahme, zuzüglich 10,00 DM - Ab 20,00 DM
versandkostenfrei

MEGA-DRIVE

Lemmings*	nur 85,00 DM
Dragon's Fury*	nur 85,00 DM
Simpsons II*	nur 115,00 DM

SUPER NINTENDO

Contra III*	nur 109,00 DM
Lemmings*	nur 115,00 DM
Streetfighter II*	nur 135,00 DM
Turtles IV*	nur 115,00 DM
Zelda III*	nur 109,00 DM

Adapter für US/UK/Jap/Euro-Konsolen
nur 35,00 DM

GAMEBOY

Barbie*	nur 55,00 DM
Mickey's Dangerous Chase*	nur 60,00 DM
Pacman*	nur 50,00 DM
Simpsons II*	nur 55,00 DM
Spiderman II*	nur 55,00 DM
Tom und Jerry*	nur 55,00 DM

**Weitere Preise auf Anfrage
Preislisten gegen frankierten,
adressierten Rückumschlag
unter Systemangabe erhältlich.**

Betriebsferien vom 1. bis 15. November

I M P R E S S U M

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Chefredakteur
Michael Labiner(ml)

Reproduktion
Profit-Studio
8000 München 82

Projektleiter
Oskar Dzierzynski(od)

Druck- und Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A—3105 St. Pölten

Leitender Redakteur
Richard Löwenstein(rl)

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-
Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich,
Schweiz, Italien und Niederlande

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Monika Stoschek (ms)

Erscheinungsweise

SONDERHEFTE des Joker Verlags erscheinen spor-
adisch etwa dreimal jährlich.

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden geme-
von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten
Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffent-
lichung angeboten worden sein, so muß das angegeben wer-
den. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags.
Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte
Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag
behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Ver-
öffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder
nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Redaktionsassistentz
Uschi Freckmann
Petra Laubenberger

Layout
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Fotografie
Peter Braun
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein

Urheberrecht

Alle in SONDERHEFTEN des Joker Verlags erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fot-
okopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungs-
anlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des
Verlages.

Titelgestaltung
Werner Regnet

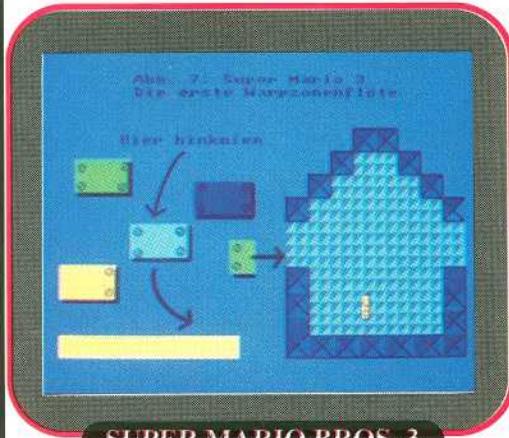
Verlag und Redaktion

Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Untere Parkstr. 67, 8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel: 04221/120004
Fax: 04221/17789

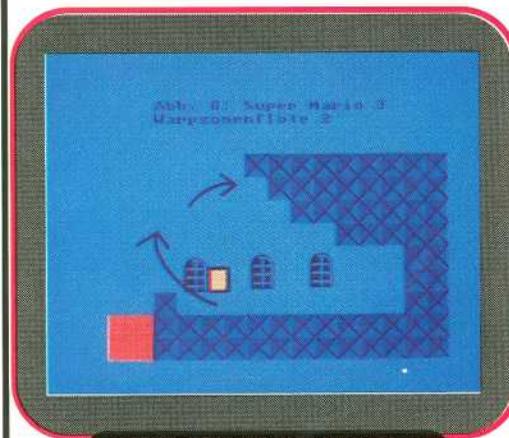
Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen

liegen in den Welten 1.1, 1.2, 2.2, 5.1 und 6.1 versteckt. Dort, in Welt 6.1, gibt's auch den Schlüssel zu finden, und daß



SUPER MARIO BROS. 3

Hier halten sich gleich in der ersten Welt zwei Warpflöten versteckt, die erste (in Welt 1.3) läßt sich folgendermaßen ergattern: Beseitigt zunächst die Schildkröte auf der weißen Plattform, dann kniet Euch für ein paar Sekunden hin — schon fällt Mario durch das Gestein hindurch. Nun braucht Ihr bloß nach rechts zu laufen, schon gehört die Flöte Euch.



SUPER MARIO BROS. 3

Um die zweite Warp-Flöte zu bekommen, ist etwas mehr Geschick notwendig: Lauft durch die Höhle (nach Welt 1.4) hindurch, nehmt dann bei der abgebildeten Stelle Anlauf und springt in der Waschbär-Verkleidung nach links bis an die Decke, dann nach rechts, bis Mario den Geheimgang erreicht. Jetzt noch das Joypad nach oben gedrückt, und das war's...

man per Levelwarp schnell dorthin gelangen kann, ist sowieso klar...

SUPER MARIO BROS. 3

Freilich haben wir auch für das aktuellste Mario-Abenteuer Karten der Warpzon... Verzeihung, der Warpflöten aufgetrieben — wie ein kleiner Blick nach links beweist.

SUPER MARIO LAND

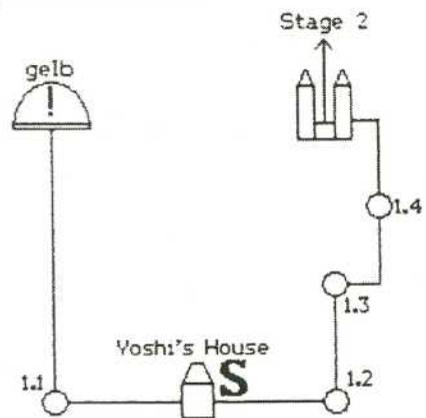
Zwar müssen Game Boy-Marios ohne Levelwarp auskommen, aber ein paar Tips hätten wir schon für Euch: Zunächst muß wirklich jede Röhre untersucht werden, denn im gesamten Spiel sind immerhin ein Dutzend Bonushöhlen mit Münzen versteckt, die alles in allem auch für ein paar Extraleben gut sind. In Welt 3.1, etwa in der Mitte, liegen zum Beispiel 100 Münzen versteckt, mit einem Trick lassen sich vorher, in Welt 2.3, sogar beliebig viele Münzen und Leben ergattern: Sammelt aus den Lettern „Mario“ so viele Münzen wie gewünscht, dann zerstört die Mauerstei-

ne vor Euch, hier ist ein Extraleben enthalten. Laft dann sofort in die Riesenkrake hinein, so werdet Ihr ein Stück zurückversetzt und könnt Euch erneut an den „Mario“-Geldern bedienen.

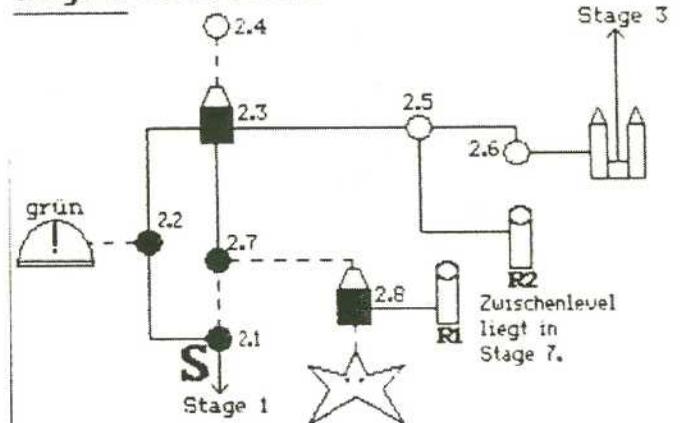


SUPER MARIO WORLD

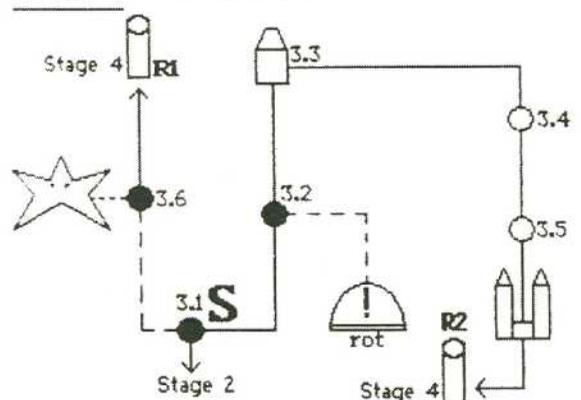
Stage 1: Yoshi's Island



Stage 2: Donut Plains



Stage 3: Vanilla Dome



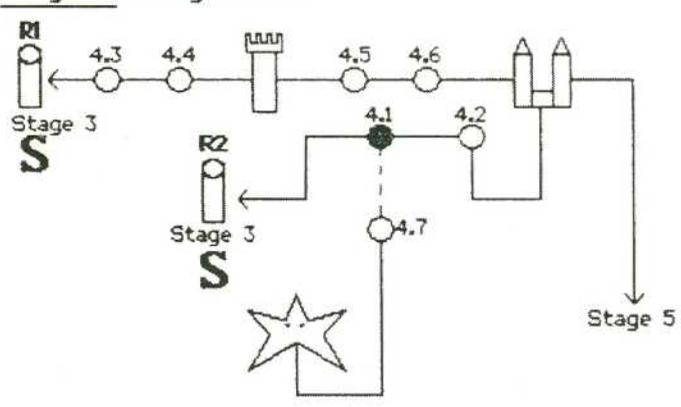
"Super Mario World"

Legende:

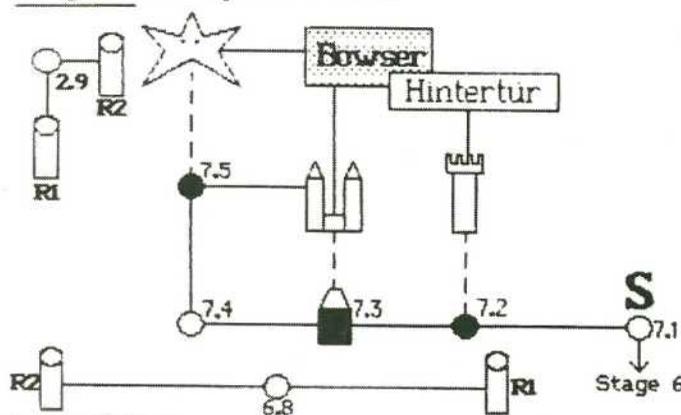
-  offizieller Weg
-  geheimer Weg
-  Schloß/Castle
-  Festung/Fortress
-  Röhre
-  Schalterpalast
-  Level ohne geheimen Ausgang
-  Level mit geheimen Ausgang
-  Geisterhaus ohne geheimen Ausgang
-  Geisterhaus mit geheimen Ausgang
-  Zu- oder Ausgang der Sternenwelt
-  Startpunkt im Stage

Vielen Dank für die schönen Karten an Wolfgang Nüchel & Tim Tendler

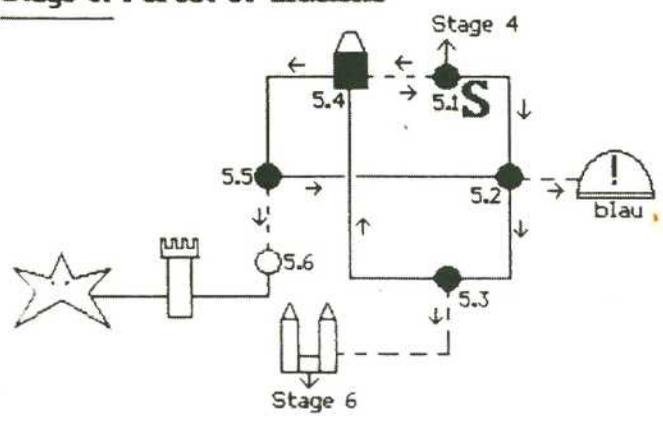
Stage 4: Bridge Area



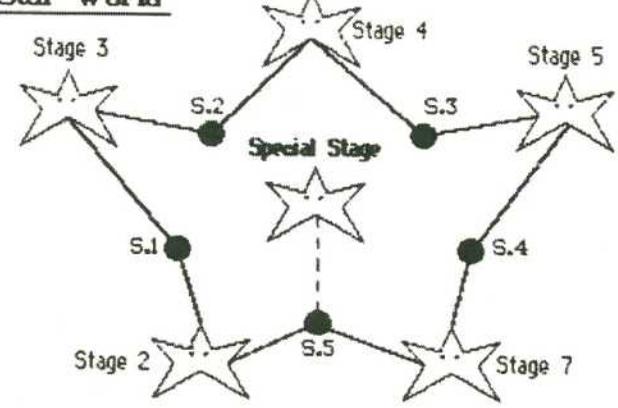
Stage 7: Valley of Bowser



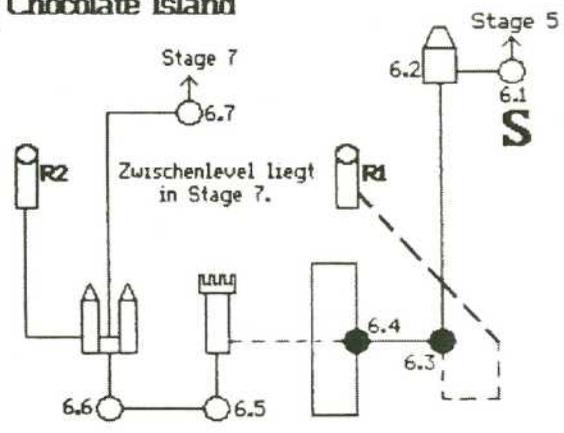
Stage 5: Forest of Illusions



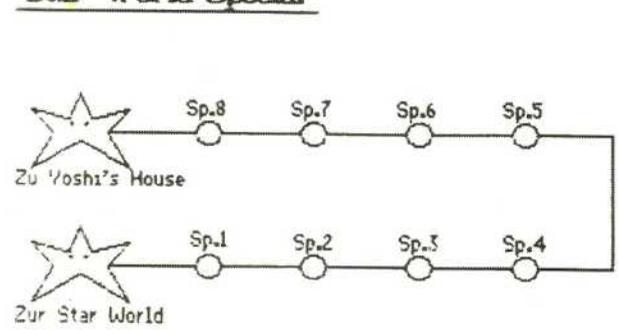
Star World



Stage 6: Chocolate Island



Star World Special



FORTSETZUNG FOLGT...



Traurig, daß das Heft schon zu Ende ist? Wollen wir doch hoffen! Hat Euch MEGABLAST gefallen? Das hoffen wir sogar noch stärker, denn demnächst wollen wir ein regelmäßiges Magazin daraus machen — mit Tests aller aktuellen Module (ob Top oder Flop), mit Previews, Hintergrundstories, Leserbriefen, Preisausschreiben, Lösungshilfen und allem, was halt so dazu gehört!!!

Freilich geht das nicht ganz ohne Eure Unterstützung, schreibt uns doch einfach, was Euch an MEGABLAST gefallen hat und was weniger, versorgt uns mit Anregungen, Kritik und Vorschlägen. Denn eines ist doch klar: Je mehr wir über Eure Wünsche wissen, desto besser können wir ihnen entsprechen! Unsere Adresse findet Ihr ein paar Zeilen weiter, und als kleines Dankeschön für Eure Mühe haben wir hier noch eine kleine Liste von Highlights zusammengetragen, die ab dem Jahreswechsel 92/93 die Konsollenlandschaften erleuchten werden. In diesem Sinne — Fortsetzung folgt...

JOKER VERLAG • „MEGABLAST“ • UNTERE PARKSTRASSE 67 • D-8013 HAAR

DEMNÄCHST AUF EURER KONSOLE

TITEL	GENRE	HERSTELLER	GERÄT
AXELAY	BALLER-ACTION	KONAMI	SUPER NES
BONK 3	JUMP & RUN	HUDSON	PC-ENGINE
DUNGEON MASTER	ROLLENSPIEL	JVC	MEGA DRIVE LYNX
F-15 STRIKE EAGLE	SIMULATION	MICROPROSE	NES SUPER NES GAME BOY MEGA DRIVE
MONKEY ISLAND	ADVENTURE	JVC	MEGA-CD
PARODIUS	COMIC-BALLEREI	KONAMI	SUPER NES
PIRATES!	STRATEGIE	MICROPROSE	NES MEGA DRIVE
RAILROAD TYCOON	STRATEGIE	MICROPROSE	SUPER NES
SONIC 2	JUMP & RUN	SEGA	MASTER SYSTEM MEGA DRIVE MEGA-CD
SUPER STAR WARS	PLATTFORM-ACTION	LUCAS ARTS	SUPER NES
WING COMMANDER	BALLER-ACTION	SEGA	MEGA DRIVE
WORLD OF ILLUSION	JUMP & RUN	SEGA	MASTER SYSTEM MEGA DRIVE

INSERENTENVERZEICHNIS

Arjay Games	107
CPS Heidak	61
CWM Versand	73
Domark	38,39
Fandango	95,107
Funny Software	83
Galaxy	109
Gameplay	105
HSV L	79
Joker Verlag	88,89
Konami	2,7,115
M & B Soft	17
Megaboink	111
Micro Mailers	24,25
New Point	54
Power Games	107
Quick Soft	103
Raguzi Soft	111
Sega	11,15,35,38,39,45,49
Skyline	29
Softgold	58,59,116
Software Maniacs	98
Solar Games	107
Theo Kranz Versand	68
Top 4 Games	101
World of Wonders	98
Xanadu	83
Zapp	54

Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma LBS bei — wir bitten um freundliche Beachtung!

BEZUGSQUELLEN

Atari GmbH Frankfurter Str. 89-91 6096 Raunheim Tel.: 06124/2090
Fandango Kirchplatz 2 8950 Kaufbeuren Tel.: 08341/14053
Galaxy Plinganser Str. 126 8000 München 70 Tel.: 089/7605151
Konami GmbH Berner Str. 77 6000 Frankfurt 50 Tel.: 069/95081223
Leisuresoft Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690
Nintendo GmbH Babenhäuser Str. 50 8754 Groß-Ostheim Tel.: 06026/5055
Sega Videospiele GmbH Hans-Henny-Jahnn-Weg 53 2000 Hamburg 76 Tel.: 040/229380
Yeno Robert-Koch-Str. 12 6108 Weiterstadt Tel.: 06151/84114

PROBOTECTOR™

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.
 Frantierten Rückumschlag beilegen. 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.

MEGABLAST



NEU!

Probotector II – Return of the Evil Forces
 VIDEO GAMES 8/92:
 89% Spielspaß
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
 System: NES, 9 Level, 1–2 Spieler.
 „Super... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.“



Probotector
 VIDEO GAMES 1/91:
 88% Spielspaß.
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
 System: NES
 „Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel



NEU!

Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß.
 ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich“! „... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“
 ASM 5/92: SEHR GUT
 ASM MEGA HIT
 POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“
 90% Spielspaß
 POWER PLAY
 BESONDERS EMPFEHLENSWERT
 8-Megabit-Alien-Action-Spiel
 9 Level
 Für 1–2 Spieler
 System: Super Nintendo Entertainment System



Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
 System: GAME BOY
 „Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

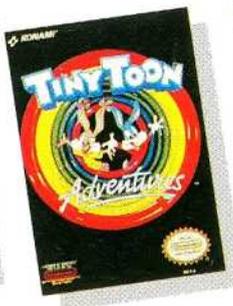


Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
 Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

Nintendo®, 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.

F&P 92/334 P1

KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR™

AB JANUAR '93 ERHÄLTLICH!!!



LICENSED BY
Nintendo

Legendary
Arcade
Hit!

SULLIVAN BLUTH PRESENTS
DRAGON'S LAIR™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

elite

Dragon's Lair™ is a trademark owned by Bluth Group, Ltd. All characters, audio, visuals and concept © 1990 Bluth Group, Ltd. used under license from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character designs © 1983 Don Bluth. All rights reserved. Dragon's Lair™ developed by Motivetime Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, the Nintendo Product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY
Nintendo



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

elite™