



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO

GAMES



Mortal Kombat II
Mega Drive + Super Nintendo

PRÄHYSTERISCH

Radical Rex
Super Nintendo

AFFENGEIL

Donkey Kong
Game Boy

EXKLUSIV

Million-Seller
PITFALL jetzt
auf SNES

SNES HOLT AUF!

**Street Racer besser
als Mario Kart?**



Internationaler Stunt Race FX-
Wettbewerb

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT II[®]

S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY[®]

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway[®] Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Acclaim
Entertainment GmbH

Freizeit?



as macht ein Redakteur in seiner Freizeit? Hier der schonungslose Bericht: Ralf hat alle Hoffnungen auf eine deutsche Jo-Jo-Bundesliga begraben und sich aus Verzweiflung ins Mathe-Studium gestürzt. Wenn er ausnahmsweise mal nicht integriert, differenziert oder pasteurisiert, trifft Ihr ihn auf einer der unzähligen Techno-Feten in der Münchner Umgebung. Hartmut liebt's gefährlich: Bungee-Jumping, Fallschirmspringen, Tiefsee-Sackhüpfen und Windeln-Bügeln gehören zu seinen Lieblingsbeschäftigungen. Außerdem stemmt er leidenschaftlich Hanteln im örtlichen Fitneß-center, denn seine größte Wunsch lautet immer noch: Den Körper von Einstein und die Intelligenz



Yeah Man, das ist ein Joystick, die größte Entdeckung seit der Erfindung der wasserdichten Sonnenuhr



Wolfgang in seiner Sänfte "Made in Japan" mit All-Asiaten-Antrieb

von Stallone – oder so ähnlich. Wie schon in der SZ vom 25. 07 '94, S.6 zu lesen war, hält unser Dirk Deutschland weiter im Schwitzkasten. Wie er das macht, wollte er uns zwar nicht verraten, doch es ist bestimmt was Unanständiges. An Wochenenden treibt er sich meist im Englischen Garten



rum, wo er seiner Vogelspinne allerlei Tricks beibringt (hols Bällchen, Platz, usw.). Tet hat sich von seinem letzten Japan-Trip zwei süße Geishas mitgebracht, die ihn nach Strich und Faden verwöhnen. Auch Wolfgang liebt es gemütlich. Der faule Kerl läßt sich von vier armen Asiaten im Allgäu rumschleppen. Gerüchten zufolge geht er nicht mal mehr zu Fuß auf



Klasse, die neuen Pampers mit Klebehündchen: Auch wenn sie naß sind, sind sie schön trocken!

den Topf! Robert erklärt seinem acht Monate alten Neffen Bastian die wichtigen Dinge des Lebens, wie ein Joystick funktioniert, warum er sich auch in seinem Alter schon ein Video-Games-Abo zulegen sollte und weshalb man bei Stunt Race FX vor der letzten Kurve vom Gas gehen muß. Jan leistet momentan gerade seinen Zivildienst ab und hat deshalb überhaupt keine Freizeit und Manni existiert sowieso nur im transzendentalen Sinne, so daß keiner weiß, wann er wer und wo und überhaupt. Aber sonst geht's uns allen gut...



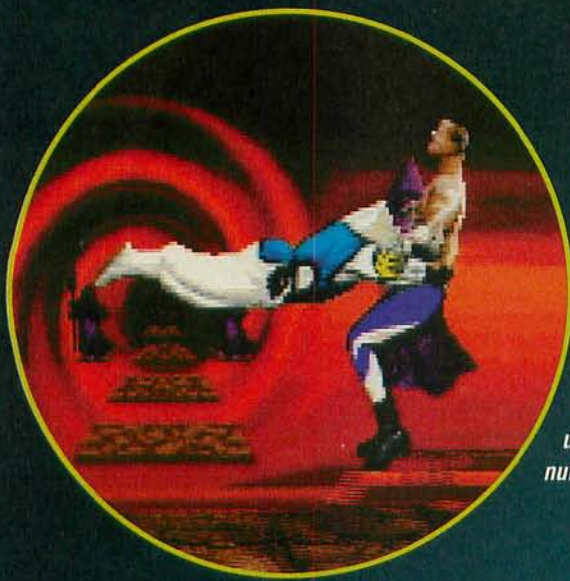
Tet, alias der schlimme Finger, läßt sich nach Strich und Hara verwöhnen



Dirk hält Deutschland weiter im Schwitzkasten

Euer Video Games Team





6

Mortal Kombat 2:
Einmal hin und einmal her, voll auf die Fresse ist nicht schwer. Einmal her und einmal hin, bis ich nur noch Schaschlik bin.

News

Mortal Kombat 2	6
<i>Blutig oder nicht, das ist hier die Frage...</i>	
Dragon	12
<i>Wer kämpft Jeet Kune Do? Klar: Meister Lee!</i>	
Brutal	14
<i>Comic-Figuren die sich prügeln, wie niedlich</i>	
Rise of the Robots	16
<i>Die ersten Bilder des Robo-Beat'em-Ups!</i>	
Pitfall	18
<i>Superhit aus der VCS-Vorzeit jetzt auf SNES</i>	
Street Racer	22
<i>Fährt das Rennspiel Mario Kart an den Karren?</i>	
Syndicate	24
<i>Knallharter Computer-Klassiker auf Konsole</i>	
NHL '95	26
<i>Die beste Eishockey-Simulation überhaupt!</i>	
Miyamoto-Interview	82
<i>Tet plaudert mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto</i>	
Saturn-News	28
Sega-News	32
Nintendo-News	34
Jaguar-News	38
3DO-News	41
Neo-Geo	76



22

Street Racer:
Schon mal mit 300 Sachen 'nen Fußball gerammt?



12

Bruce Lee lebt! In Dragon prügelt er gnadenlos auf alles ein, was zwei Beine hat und blöd aus der Wäsche guckt.

Test

MEGA CD

Alien Breed	89
Battle Corps	86
Donk	89
Heimdall	88
Sensible Soccer	88
Vay	87

MEGA Drive

Body Counts	90
Gunship	90
Operation Europe	91

SUPER NINTENDO

Barkley	93
Desert Fighter	98
Eek the Cat	96
Hardball III	100
Hulk	98
Jetsons	92
Radical Rex	94
World Cup USA '94	99

82



Zwischen wüsten Orgien mit niedlichen Geishas hat Tet tatsächlich noch Zeit gefunden, Nintendo Japan zu besuchen und sich mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto zu unterhalten

GAME GEAR

Sonic Spinball 102

GAME BOY

Blues Brothers 105
Cool Spot 102
Donkey Kong 103
L.U.C.L.E. 104
Race Days 105
Tetris 2 104

18



Pitfall: The Mayan Adventure hat mit dem alten Atari-VGS-Klassiker etwa soviel gemeinsam wie ein CD-Player mit 'nem Grammophon

Rubriken

Stunt Race-Wettbewerb 45
Leserpost 42
Rat & Tat 46
Comic 62
Impressum 67
Inserentenverzeichnis 68
Redaktions-Hitparade 85
Wertungsliste Teil 2 64
So bewerten wir 84
Private Kleinanzeigen 69

Tips & Tricks

Pirates Gold (MD) 48
Skyblazer (SN) 49
Pop'n Twinbee 2 (SN), Virtual Soccer (SN) 52
Karnov's Revenge (Neo Geo) 52
Cotton 100% (SN), Mr. Nutz (SN), Zool (MD) 53
Turtles Tournament (SN) 54
Jurassic Park (SN), Eternal Champions (MD) 54
Pinball-Revenge of the Gator (GB) 55
Art of Fighting 2 (Neo Geo) 58
Castlevania (MD) 58
Rebel Assault (Mega CD) 59
Rock'n'Roll Racing (SN) 60
The Flintstones (SN), Dune 2 (MD) 60
Action Replay Codes 61

Augenschmaus

Farbenfrohes Foto-Feature 106
Was machen Sprites, wenn sie sich langweilen?

MORTAL KOMBAT II



Mehr Kämpfer, mehr Moves, mehr Geheimnisse und mehr Action: Das Sequel zum Digi-Knaller *Mortal Kombat* rauscht auf der Überholspur heran.



Wenn ein Spiel so ein Straßenfeger war wie *Mortal Kombat*, muß (\$-Zeichen in den Augen der Manager blinken auf) einfach ein Nachfolger her. Im Gegensatz zu den *Super Streetfighter 2*-Machern haben sich die Midway-Designer wirklich angestrengt und sowohl den Automaten als auch die Heimversionen mit massenweise Neuerungen, versteckten Charakteren und überarbeiteten Bewegungsab-



Mit seinen Frosti-Moves hat Sub-Zero nichts von seinem Schrecken eingebüßt



Ob die Fatalities auch in der Endversion bleiben, weiß nur Acclaim...



Hier seht Ihr, wie man den Bodeneis-Trick des Kälte-Champions kontert: Gleich stehen Sub-Zero die Haare zu Berge!



laufen vollgestopft. Doch erstmal zur Story: Im Vorgänger bemächtigte sich der Dämon Shang Tsung mittels seines Gehilfen, dem grauenvollen Drachenmonster Goro, des Shaolin-Turniers. Doch eine Handvoll Helden unter der

Führung des Shaolin-Mönchs Liu Kang nahm den Kampf auf und vernichtete den Unterdrücker, allerdings überstanden nicht alle Fighter die Schlacht: Der Terminator Kano und die US-Military-Lady Sonya Blade wurden gefangen-genommen und zieren fortan angekettet und als schmückendes Beiwerk eine der neuen Stages (Achtung Capcom: alle(!) Backgrounds wurden neu gezeichnet). Doch Shang Tsung gab nicht auf. Er winselte bei seinem Herrn Shao Khan um eine neue Chance, bekam sie prompt gewährt und versprach hoch und heilig, sich an den restlichen Kämpfern und einer Menge neuer Bewerber zu rächen. Dazu bekam er mittels eines Zaubers sein jugendliches Outfit zurück und lockt die Fighter zu den Duellen in eine Art Zwischenwelt, aus der es kein Entkommen zu geben scheint. Dementsprechend sehen auch die

neuen Stages aus, die wieder nicht 'fest' zu einem Charakter gehören, sondern per Zufall ausgewählt werden. Die Handkanten fliegen in Luftschlössern (Ihr seht die Wolken am Fenster vorbeiziehen), auf gespenstisch schmalen Stegen inmitten von schwarzen Löchern, die von schwebenden Mönchen in Kutten bewacht werden sowie in einer Waffengießerei, wo Ihr das



(Block+Punch), bei einer weiblichen Gegnerin (es gibt zwei, doch dazu später) geht er nur in den Spagat, schlägt aber nicht in den Unterleib! Die Feuerballanimation von ihm und Liu Kang ist grafisch auch um einiges hübscher geworden. Rayden und Sub-Zero lagen natürlich auch nicht auf der faulen Haut: Der Donnergott bringt seine Gegner jetzt mit einem Flug-Torpedo zur Strecke und der Ninja-Ice-Master friert den Boden ein, um sein ausrutschendes Gegenüber mit einem Aufwärtshaken Sterne sehen zu lassen. Es gibt also fünf alte... und sage und schreibe sie-

YOUR FIGHTER



Kitanas Metallfächer bohren sich in Liu Kangs Brust: Die Ladies sind nicht zu unterschätzen!

Das ist ein Anblick, was? Zwölf Digi-Fighter zischen in der Zwischenwelt gegen Shao Khan zu Felde



Also, die Wasserverschmutzung heutzutage: Nicht mal im Kerkersee kann man mehr baden, ohne daß man sich auflöst...



Scorpions Split-Punch macht ihn zu einem knallharten Gegner



Army-Veteran Jax, hier mit seinem Backbreaker, ist auf der Suche nach seiner Späherin Sonya



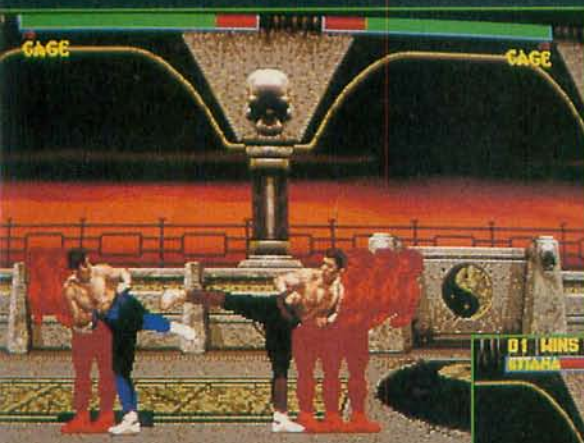
siedend heiße Metall aus dem Glutofen tropfen seht. Kommen wir nun aber zur Hauptattraktion des Spektakels: den Teilnehmern. Die fünf aus dem ersten Teil überlebenden Helden (Liu Kang, Raiden, Scorpion, Sub-Zero und Johnny Cage) waren bei bei der Mode-Messe in Paris (neue Outfits für alle!) und trainierten fleißig Special-Moves: Liu Kang, in rot-schwarzer Hose mit Stirnband, zeigt nun einen eindrucksvollen Bicycle-Kick. Dabei schießt er mit beiden Füßen in Richtung Gesicht des Gegners und behandelt dessen Birne wie beim Fahrradfahren. Scorpion kann sich in der Luft teilen und von der anderen Seite des Screens mit einem Schlag praktisch im Rücken des Feindes landen (springen und kurz vor der Landung Halbkreis plus Punch-Button). Johnny Cage hat sich einen Split-Punch angeeignet, der besonders bei Männern wehtut



Leuchtet 'Finish him' bei Liu Kang auf, wird er zum Drachen...

ben neue Fighter plus zwei Endgegner! Bekannt sind davon schon Reptile, der mysteriöse grüne Ninja aus Teil eins und Shang Tsung, der sich wiederum in jeden der Kämpfer verwandeln kann (dazu benötigt Ihr aber lauter verschiedene Special-Move-Kombinationen, d.h. es gibt viel zu lernen). Reptile

WARPZONE



Reptile verschwindet kurz bevor Cages Fireball einschlägt

Alle Special-Moves sehen besser aus



beherrscht als einziger den Invisibility-Trick und kann sich damit bis zum ersten Treffer unsichtbar machen. Doch nun zu den absoluten Newcomern im Team: In eng geschnittenen Kampfanzügen mit hohem Beinausschnitt findet Ihr das vermummte Killer-Lady-Duo Kitana und Mileena. Diese professionellen Attentäterinnen verstehen es meisthaft, mit einem Paar Sai-Dolchen bzw. rasiermesser-scharfen Metallfächern umzugehen und haben auch sonst tolle Tricks in petto. Zweimal rechts plus Kick-Button läßt Kitana im Boden verschwinden und sofort wieder aus heiterem Himmel mit gestrecktem Fuß vor der verdutzten Nase des Angreifers auftauchen. Mileena vermag dagegen, ein elektrisches Feld vor sich in der Luft aufzubauen (dreimal links+Punch) und dem darin paralyzierten Kämpfer



Im Kraftfeld von Mileena schmelzen die Männer dahin



Cages Split-Punch geht selbst dem Mutanten Baraka an die Weichteile

Rechts unten grinst ein hidden Character ins Bild



Bis zum Gipfel müßt Ihr kommen, um den Meister zu schlagen

einen Dampfhämmer zu verpassen. Chancen auf den Sieg im Turnier rechnen sich auch Jax, ein muskelbepackter Wrestler-Typ (hat seine Wurfseichel von Guile (SF2) geklaut) und Kung Lao aus. Letzte-

rer hat einen scharfkantigen Hut auf der Birne, den er nicht mal vor weiblichen Gegnern zieht, sondern liebend gerne als Wurfgeschöß in allen Variationen benützt. Letzter und skurrilster Haudegen im Bun-

de ist der abscheuliche Mutant Baraka. Ihm wuchern oberhalb der Hände riesige Stahlklingen aus den Unterarmen, mit denen er zu vernichtenden Special-Moves in der Lage ist. Verfängt sich ein ahnungsloser Fighter in seiner Thousand-Sword-Slap-Sensenbewegung, sollte er schleunigst nach einer Ration Blutkonserven Ausschau halten. Ja, Ihr habt schon richtig verstanden: *Mortal Kombat 2* würde selbst einem Splatterfilm Konkurrenz machen, so blutig

gestalten sich die Duelle. Selbst bei 'alltäglichen' Roundhouse-Kicks ergießt sich das Rot in Bächen über die Kinnladen der Furchtlosen auf Mega-Drive und (!) Super-Nintendo, und das Ganze aller Voraussicht nach ohne Codes oder sonstige Verrenkungen, sondern sofort nach dem Einschalten. Blutrünstige kommen deshalb auch nicht um das herum, was diese Serie berühmt gemacht hat: Die Finishing-Moves. Wenn Ihr Euer Gegenüber nach maximal drei Runden (die Endurance-Runden gegen zwei Ninjas hintereinander fielen übrigens weg) auf die Bretter gelegt habt, erscheint auch in Teil zwei wieder in knallroten Lettern 'Finish Him!' und bei korrekter Move-Eingabe werdet Ihr Zeuge haarsträubender Brutalität: Da wird

geköpft, werden Arme abgerissen, zerschmettert und aufgespießt, um nur die harmlosesten Moves zu nennen. Habt Ihr alle zwölf Mitbewerber zur Strecke gebracht, wartet noch ein mörderisches Pärchen auf Euch: Kintaro ist eine Art im Stil der *Mad Max*-Serie gepanzerter Goro und Shao Khan will Euch im Finale persönlich das Licht ausblasen. Als neckische Antwort auf Nintendos Anti-Violence-Haltung (die aufgrund der erwarteten Lizenzmillionen wohl nun seltsamer-

Der superstarke
VideoSpieleSpaß

Nigel Mansell's World Championship



Neu ! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesem Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed undbremse ab, bevor Du abhebst. Start frei!
Im Game Boy mit Passwort-System, NES und Super NES.

Megafun 6/93 schreibt:

"... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei."



DISTRIBUTED BY



HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

WARPZONE



Im Zauberwald blinzelt der hidden Character Jade hinterm Baum hervor

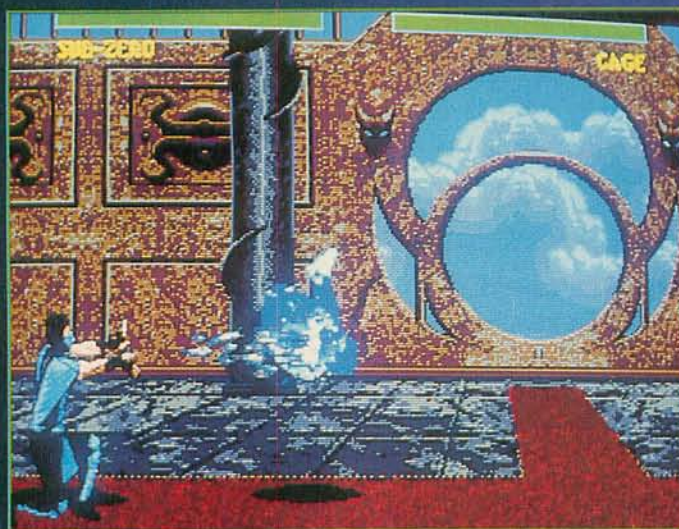
Sub-Zero kann jetzt seine Gegner per Eisplütze ins Schlittern bringen



weise über Bord geworfen wird ...) packten die Designer das Modul aber auch voller witziger Friendship- bzw. Babality-Moves. Hier könnt Ihr nun alternativ zum blutigen Ende dem fertigen Gegner ein Poster mit Autogramm (Hollywood-Macho Cage, na klar!), eine Geburtstagstorte (Kitana, aber wer kämpft denn schon an seinem



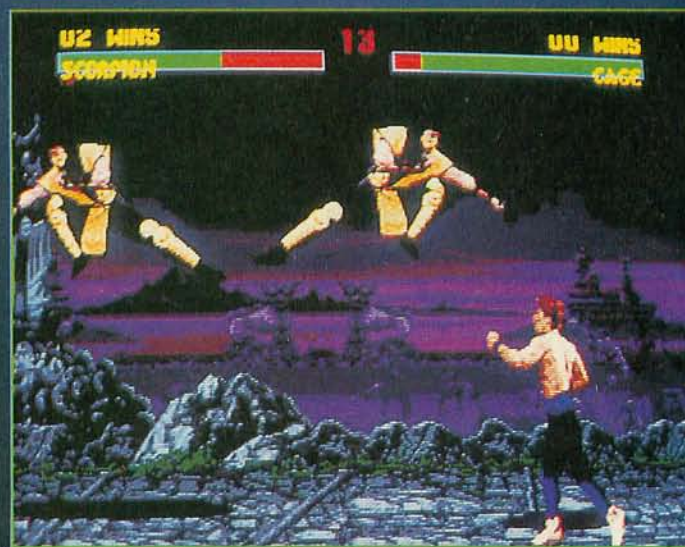
Ob das endgültig im Spiel bleibt, wird sich zeigen ...



Jax hat wohl Sichel-Nachhilfe bei Guile gehabt

Die Wolkenfestung protzt mit Parallax-Scrolling

Ehrentag, tsts..) oder ein Miniaturpüppchen überreichen (Sub-Zero und Scorpion). Oder aber Ihr schrumpft den armen Verlierer auf Gartenzwergniveau (Babality). Dazu gibt's noch Finishing-Moves, die nur in einer bestimmten Stage funktionieren: Im Kerker mit Säurekammer könnt Ihr den Geschlagenen z.B. per Aufwärtshaken in die ätzende Flüssigkeit katapultieren (ein schwimmendes Skelett läßt dann grüßen!). Ihr seht also, in *Mortal Kombat 2* stecken mehr Innovation und Gags als in allen *Streetfighter*-Versionen zusammen (wobei Capcoms Aushängeschild spielerisch (noch!) knapp die Nase vorn hat). Doch damit nicht genug:



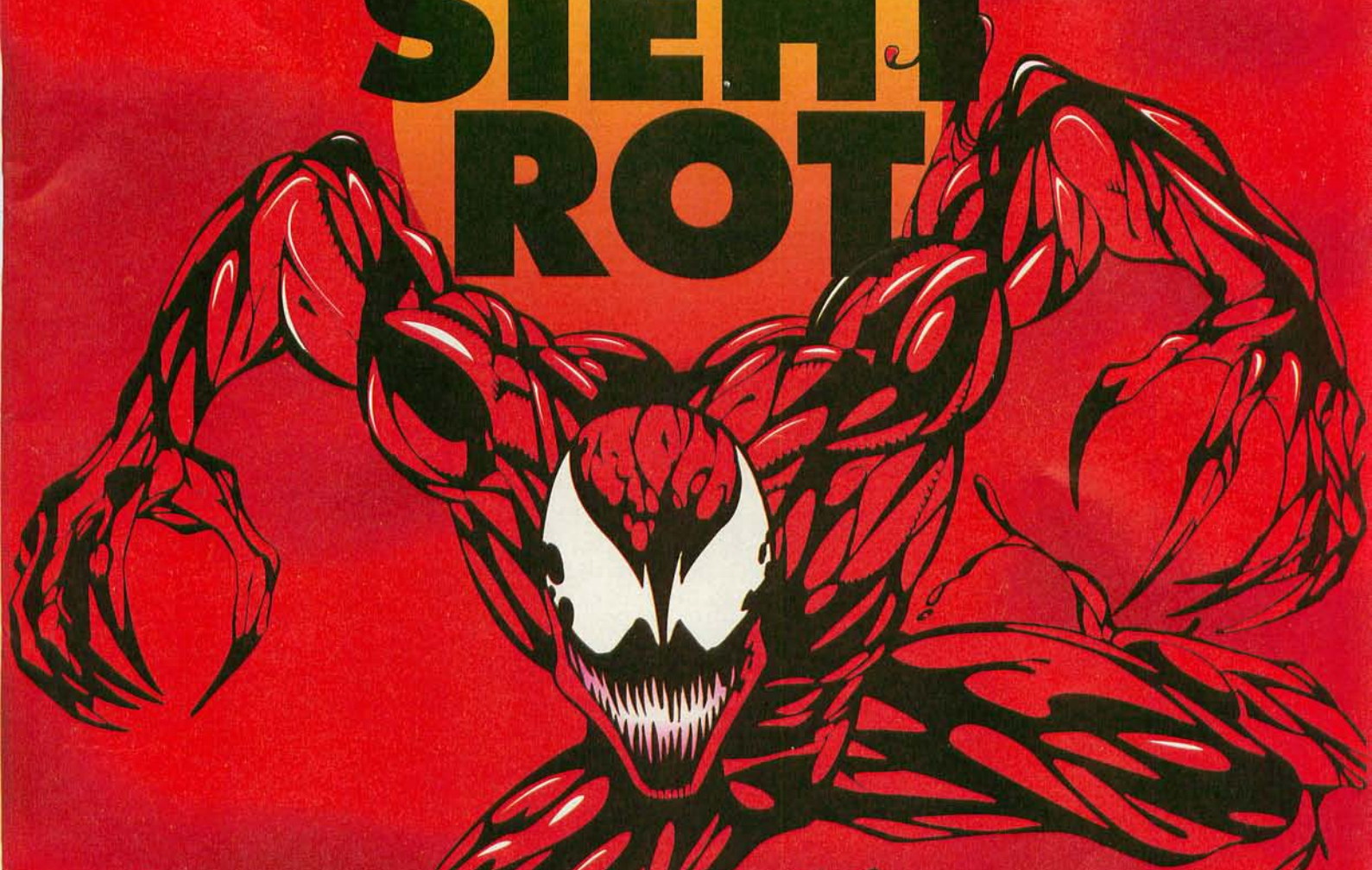
Scorpion kann sich jetzt in der Luft teilen! (Halbkreis + Punch)

Es wird auch in den Heimversionen nach Versprechen des Herstellers eine Unmenge von versteckten Charakteren zu entdecken geben. Am einfachsten findet Ihr wahrscheinlich Smoke, einen grauen Ninja, der gelegentlich hinter einem der sprechenden Bäume der Geisterwald-Stage hervorblinzelt sowie Jade, eine Kampf-Lady im selben Outfit wie das Standard-Duo. Um sie zu treffen, müßt Ihr einen netten Vererberbrief schreiben und... nein Spaß beiseite, im Kampfplan (cooles Design!) vor dem Fragezeichen müßt Ihr eine Runde nur unter Benützung des Low-Kick gewinnen, und Ihr könnt die Lady zum Duell fordern. Der

Hersteller posaunte weiter hinaus, daß die MD- und SNES-Versionen absolut identisch sein sollen, doch uns fiel schon beim Testen der Vorabversionen die übliche MD-Soundeffektschwäche sowie das etwas lahmere Gameplay auf Segas Konsole auf. Zubehörfreaks können sich aber freuen: Das *Sequel* unterstützt das 6-Button-Pad und den Activator. *Mortal Kombat 2* wird wie der Vorgänger für Mega Drive, SuperNes, Game Boy sowie Game Gear (voraussichtlich mit acht Charakteren auf den Handhelds) im September erscheinen. Eine Master-System-Variante steht noch in den Sternen. Die Screenshots auf den ersten beiden Seiten stammen übrigens von der SuperNes-Version, die restlichen von der Mega-Drive-Version. Bis dahin übt fleißig in der Spielhalle, dort sind mit Sicherheit alle Fatalities enthalten!

rk

EINE
STADT
SIEHT
ROT



SPIDER-MAN

VENOM™

MAXIMUM CARNAGE™

Acclaim Hotline: 0211 / 52 33 222





Nach der weniger kassenfüllenden Hollywood-Verfilmung von *Dragon: The Bruce Lee Story*, produziert Virgin das Videospiel zum Kinostreifen für das Super Nintendo und Mega Drive.

DRAGON™

THE BRUCE LEE STORY



THIS ONE IS MINE, GET ONE OF YOUR OWN.



HI, MY NAME IS APRIL...

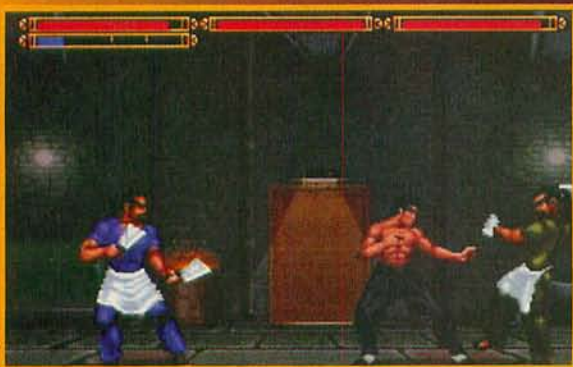
Viele Kampfsportfanatiker trauern immer noch dem legendären Meister des Kung-Fu nach. Bruce Lee starb mit 32 Jahren an einer mysteriösen Gehirnblutung, deren Ursache bis heute noch nicht eindeutig geklärt ist. Es gibt viele Spekulationen darüber, wie so etwas passieren konnte. Einige vermuten sogar, daß Bruce sich durch gewagte Trainingsmethoden z.B. zu viele Ziegelsteine mit dem Kopf zertrümmern, übernommen hat. Er wurde am 27. November 1940 in San

Francisco geboren. Die Eltern haben sich nach einiger Zeit dazu entschlossen, nach Hongkong zurückzukehren. Dort wuchs Bruce Lee auf und lernte in einem harten Studium die Kunst des elementaren Material Arts zu beherrschen. Mit 18 Jahren zog es ihn wieder nach den USA zurück. Dort eröffnete er kurz darauf eine Kung-Fu-Schule, die seinen selbst entwickelten Kampfstil "Jeet Kune Do" weiter lehrte. Bruce Lee selbst ließ es sich nicht nehmen, als Trainer und Lehrer seine Schützlinge tagtäglich eigenhändig zu unterrichten. Die bis heute ungebrochene Popularität erreichte Lee erst durch das Massenmedium Film. Zahlreiche Streifen wie "Der Mann mit der Todeskralle" und "Way of the Dragon", um nur zwei zu nen-



Zum Brötchen schneiden ist das Teil wohl zu groß?

nen, erlangten Kultstatus im Filmgeschäft. Letztes Jahr hat sich Hollywood wieder an Bruce Lee zurückerinnert und produzierte einen Film, der seinen kurzen Lebensweg widerspiegelte. Der Hauptdarsteller hatte sich bemüht, den verstorbenen Star so gut wie möglich zu charakterisieren, was letztendlich bei solchen berühmten Persönlichkeiten keine leichte Aufgabe ist. Kritiker haben diese Leistung trotzdem nicht gebührend anerkannt und verliehen der "Hollywood-Biographie" keine zufriedenstellende Note. Die wahren



Oben: Zu jedem Szenario gibt es eine kleine Vorgeschichte

Links: Auf Metzgers Schneide! Bruce in harter Bedrängnis



Selbst vor den netten China-Mädels hat Bruce Lee keinen großen Respekt und zeigt sich hier von seiner besten Seite



Auuu! So ein Knie-Schlag tut verdammt weh!

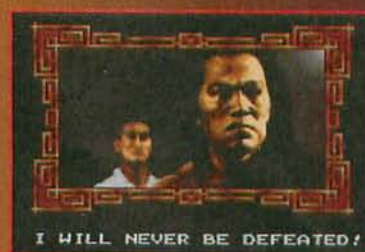


Ein gekonnter Fußkick und er sagt gute Nacht

Bruce Lee-Fans stürzte das wenig und waren kurzerhand begeistert von dem verfilmten Machwerk. Das Videospiel *Dragon*: von Virgin basiert auf dem Kinostreifen. Zu Beginn jedes Levels gibt es eine kleine Vorgeschichte zu sehen, die mit digitalisierten Bildern von Szenen aus dem Spielfilm und ein wenig Text die Story erzählen. Danach stürzt Ihr Euch mit Bruce in den erbarmungslosen Kampf und gebt dabei Euer bestes Joypad-Kung-Fu. Dabei stehen Euch zahlreiche Hand-, Fuß- und Sidekick-Variationen zur Auswahl, welche Euer Pixel-Bruce Lee im Schlaf beherrscht. Das ist aber nicht alles, je nachdem wie geschickt Ihr die "geballte Faust" führt, steigt Euer "Erfahrungsbarometer", das in Form eines blauen Energiebalkens dargestellt wird. Habt Ihr einen gewissen Stand erreicht, lernt Bruce Lee neue Kampftechniken hinzu oder kann nun sogar mit einem "Nunchaku" auf die bösen Gesellen eindreschen. Als erster Gegner taucht ein frecher Matrosenboy auf, der mit seiner Ankerkette einige fiese Tricks auf Lager hat. Im zweiten Abschnitt muß sich Bruce mit dem Vater der Schönheit "April" herumschlagen, der seine einzige Tochter nicht rausrücken möchte, in die sich Lee verknallt hat. So ein Pech aber auch, daß der Daddy der schönen Braut ein Koch ist und mit seinen zwei Hackbeilen den Martial Arts-Spezialisten in Hackfleisch verwandeln will. Wurde dieser Übeltäter geschafft, findet Ihr Euch in einem Fitneßstudio wieder, dort legt sich ein dunkelhäutiger Kickboxer-Verschnitt mit dem Meister des Kung-Fu an. Im vierten Szenario erscheint ein muskelbepackter



Oben: Bruce zeigt dem Kickboxer-Kollegen schlagkräftig, was richtiges Kung-Fu ist. Rechts: Meisterhaft schwingt Bruce das Nunchaku in der Luft.



Killer, der Euch mit fiesen Prügelmethoden einen erbarmungslosen Kampf liefert. Falls Ihr bis dahin noch nicht ins Gras gebissen habt, tauchen zwei bildhübsche Chinamädels im "Chun-Li"-Look auf, die mit ihren Bambusstangen dem Helden ganz schön zu schaffen machen. Wurde dreimal ein Leben verwirkt, kommt ein mächtiger "Karateka-Sichelmann aus dem Jenseits, und Ihr habt eine letzte Chance, Euch für eine weitere Runde zu etablieren. Zwischen den verschiedenen Levels erscheint in



Na, wer wird denn da einem gleich an den Kragen gehen?



regelmäßigen Abständen eine Bonus-Stage, in der Ihr Eure Geschicklichkeit an einem um die eigene Achse drehenden Schlagbaum zeigen dürft. Alle Kämpfersprites wurden mit zahlreichen Animationsphasen hervorragend in Szene gesetzt. Wer einen entsprechenden (*Bombberman*-geprüften) Multi-Player-Adapter besitzt, darf sogar mit zwei Kumpels zusammen in die Kampfarenen ziehen. Ihr fightet dabei aber nicht "gegeneinander" wie bei vielen anderen Beat'em-Ups, sondern "miteinander" und kämpft um das nackte Überleben bzw. Weiterkommen. *Dragon: The Bruce Lee Story* erscheint im Oktober für das Super-NES und etwa einen Monat später für das Mega Drive. **ws**



Der Mann mit der Todeskralle hat auch hier seinen großen Auftritt. Oben: Lee im Training



Die Entwickler machen im Beat'em Up-Wahn vor nichts mehr halt und lassen in *Brutal*, einer Art Mortal Toons, Zeichentrickfiguren sich die Gräten verbiegen.



Brutal



Ganz oben: Der Taunt-Move ist ein Witz und zu nichts zu gebrauchen

Rechts: Die Füchsin heizt der Kickboxer-Ratte ein



Kein, Brutalität herrscht im ersten Prügelspiel von Gametek auf Mega CD keinesfalls, wie Ihr schon kurz nach dem Einschalten bemerken werdet. Zunächst haut Euch ein äußerst stilvolles Intro vom Hocker: Alle zehn Charaktere zoomen sich inmitten von Laserblitzen und knackigem Sound ins Geschehen. Dabei hätten die 'Kämpfer' abgedrehter nicht gewählt werden können. Ihr findet Kung-Fu-Bunny (Hase mit Karate-Stirnband: zum Brüllen komisch!!), Karate-Kroko,



Mitte: Niederlagen werden witzig kommentiert. Unten: Moves sind Fleißarbeit!!

KUNG FU BUNNY STANDING

Spielgeschehen, denn nach zwei gewonnenen Runden leuchtet auch kein 'Finish him!' auf und den putzigen Hasen und Ratten werden keine Köpfe abgeschlagen. Wer das unbedingt braucht, ist hier wohl an der falschen Adresse und schlägt besser an anderer Stelle im Heft den umfangreichen Preview zu *Mortal Kombat 2* auf. Ich kann es Euch schon an den Augen ablesen: Was ist mit den Special-Moves??-Nun, zu Anfang beherrscht Ihr keinen einzigen, aber nach zwei gewonnenen Matches wer-



Nicht alle Special-Moves sind so crazy wie der Wirbelwind oben



beginnt, müßt Ihr Euch durch eine Fülle von Optionen wühlen: Die Geschwindigkeit läßt sich in drei Stufen variieren, Ihr könnt die Stärke Eures Gegners per Gurt auswählen (weiß=supereasy bis 6.Dan=megahart) und noch eine Menge mehr. Wer Lust hat, inspiert noch den Fun-Room, in dem Ihr alle (exzellenten!) Musikstücke des Spiels unter optischer Unterstützung durch eine Toon-Band genießen könnt. Habt Ihr Euch für eine Witzfigur entschieden (im Auswahlbildschirm seht Ihr den Helden im besten Klischee der untergehenden Sonne auf der Spitze eines Felsens seine Konzentrationsübungen zelebrieren, zum Schießen, echt!) geht's am Strand der zum Wettkampf auserkorenen Insel zum ersten Duell. Ihr seht schon, der etwas hart klingende Titel *Brutal* überträgt sich nicht aufs



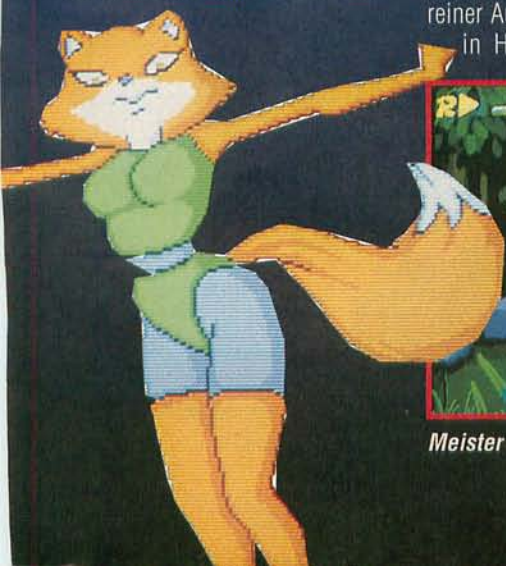
Rechts: Kendo-Coyote am Boden



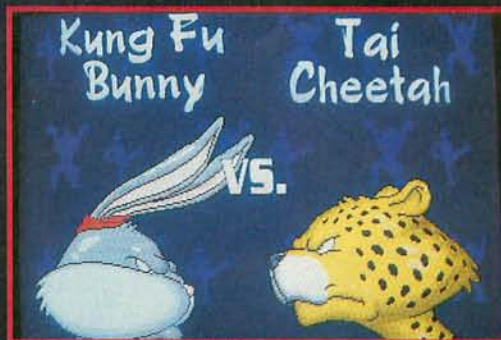
det Ihr zum Training zugelassen, in dem Euch der Meister einen neuen Move beibringt. Zum jetzigen Zeitpunkt des Spiels haben sich diese Techniken aber noch als äußerst unbrauchbar erwiesen, da die Toon-Gegner sich partout passiv in der eigenen Ecke verstecken und blocken, was das Zeug hält. Hoffentlich bessert Gametek dieses Manko noch aus! Zum Glück verliert Ihr Eure mühsam zusammengekratzten Special-Moves dank einer Paßwortoption nicht. Animationstechnisch kommen mir die Figuren noch einen Tick zu eckig vor, aber noch ist das Spiel nicht fertig. Die Hintergrundgrafiken sind diesmal nicht nur ein reiner Augenschmaus (Ihr fightet in Höhlen, am Strand, vor

Wasserfällen und in luftiger Höhe), sie beinhalten auch einige spielerische Feinessen: Auf der Brücke in den Bergen müßt Ihr darauf achten, nicht zu weit abgedrängt zu werden, um Euch vor einem Sturz in die Tiefe ohne Wiederkehr zu bewahren. Im Dojo kommt es hinter einer durchsichtigen Wand zu Schattenkämpfen. *Brutal* wird übrigens genauso wie *Street Fighter 2* mit je drei Schlag- und Kick-Buttons gesteuert, nur zum Blocken müßt Ihr diagonal-unten drücken. Allerorts verstecken sich witzige Details im Spiel: Bei sogenannten 'Taunts' lassen die Trickfiguren schon mal die Hose runter und bei einer Niederlage wird Euch ein witziges Zwischenbild mit einer kurzen Story gezeigt. Dieses erfri-

schend unblutige Beat'em Up läßt zwar noch etwas die spielerischen Feinessen vermissen, doch aufgrund des tollen Drumherums wird es sicher in höhere Prozentregionen aufsteigen. *Brutal* erscheint im September für Mega Drive, Mega CD und Super Nintendo. Die Screenshots stammen alle von der Mega CD-Version. rk



Meister Petz hat's gegen den Coyoten schwer



Kung-Fu-Bunny mit Karate-Stirnband: Zum Schießen!

RISE OF THE ROBOTS



Seit gut zwei Jahren arbeitet die englische Software-Firma Mirage am Mega-Beat'em Up *Rise of the Robots*. Ende Oktober soll es nun endlich erscheinen.

kommen. Einige Leute bezweifelten, ob das angeblich beste Prügelspiel aller Zeiten jemals veröffentlicht werden würde. Es wird! Im Oktober kommen zunächst die 8- und 16-Bit-Umsetzungen sowie Handheld-Games, gefolgt von 3DO, Jaguar, Mega32, Saturn und nächstes Jahr sogar eine Automaten-Version.

Schon seit längerem schwirrt der Name *Rise of the Robots* weltweit durch sämtliche Fachzeitschriften. Mehr als ein paar Screenshots oder ein kurzes Demo hat bislang jedoch noch niemand zu sehen be-



Die Grafik der Super-Nintendo-Version (oben und rechts) sieht exzellent aus. Alle Kämpfer spiegeln sich im Boden!



Für alle, die noch von *Rise of the Robots* gehört haben, kurz die Besonderheiten: Alle sieben Charaktere sind Roboter mit ungewöhnlichen Special Moves und neuartigen Bewegungsabläufen. Der mächtige Endgegner, Supervisor, ähnelt in gewisser Weise dem neuen Terminator-Modell aus T2. Er kann sich verflüssigen, um Schlägen auszuweichen, seine Hände in Haken und Speerspitzen verformen und



Wenn man bedenkt, daß dem Mega Drive weniger Farben zur Verfügung stehen, wirken diese Screenshots fast unglaublich



sich zur Verteidigung in einen Metallblock verwandeln. Wir wollen Euch nicht zuviel verraten, denn in der nächsten Ausgabe bringen wir Euch ein ausführliches Preview. Schaut Euch in der Zwischenzeit die ersten Screenshots an und fangt schon mal zu sparen an.

12

VISION

Sucks!

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen:
 Bei Lieferwert bis 199,- : 9,90, bei Lieferwert über 200,- frei.
 Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse und 19,- Versandkosten.
 Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter

SUPER GÜNSTIG – SUPER SCHNELL ALLE NEUHEITEN AUF LAGER

telefon Versand
0841-32386 0841-32388 fax 0841-17580

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Addams Family 2 dt.	99.90	Equinox dt.	129.90	Pac Attack dt.	99.90	Super Godzilla us	149.90
Aladin dt.	99.90	Feivel Mauswanderer dt.	99.90	Paperboy 2 dt.	39.90	Super High Impact us	49.90
Alien 3 dt.	79.90	FIFA-Soccer dt.	109.90	Pinball Dreams dt.	99.90	Super Hockey dt.	99.90
Alien vs. Predator dt.	99.90	Gooftroop dt.	89.90	Plok dt.	89.90	Super James Pond dt.	79.90
Amazing Tennis dt.	79.90	GP 1 dt.	89.90	Populous 2 dt.	109.90	Super James Pond us	79.90
Another World dt.	89.90	Humans dt.	99.90	Prince of Persia dt.	79.90	Super Ninja Boy us	79.90
Art of Fighting dt.	109.90	Joe & Mac us	59.90	R-Type 3 dt.	89.90	Super Off Road Baja us	79.90
Asterix dt.	89.90	John Madden '93 dt.	99.90	Ren & Stimpy us	69.90	Super Street Fighter dt./us	139.90
Axelay dt.	89.90	Jurassic Parc dt.	79.90	Rocky Rodent us	59.90	Super Widget us	49.90
Bob dt.	89.90	Kendo Rage us	59.90	Rock 'n Roll Racing dt.	129.90	Super Putty dt.	79.90
Bob us	59.90	Legend dt.	109.90	Roadrunner dt.	89.90	Spectre dt.	99.90
Bomberman dt.	79.90	Legend of the Ring us	59.90	Royal Rumble dt.	99.90	T2 Arcade dt.	79.90
Bubsy dt.	89.90	Lock on us	59.90	Schlümpfe dt.	109.90	T2 Judgement Day dt.	69.90
Bugs Bunny dt.	129.90	Lost Vikings dt.	89.90	Schneewittchen dt.	109.90	Tetris 2 us	129.90
Chess Master dt.	79.90	Mario Allstars dt.	79.90	Shadow Run dt.	139.90	Thomas Tank Engine us	49.90
Chrash Dummies dt.	69.90	Mario Allstars us	89.90	Secret of Mana dt.	109.90	Tiny Toons dt.	59.90
Choplifter 3 dt.	109.90	Mario World dt.	69.90	Sim City dt.	79.90	Top Gear 2 dt.	99.90
Claymates dt.	109.90	Maximum Carnage dt.	129.90	Smash TV dt.	69.90	Troddlers dt.	79.90
Clayfighter dt.	119.90	Mega-Man X dt.	99.90	Star Wars 2 dt.	129.90	Tuff eNuff us	69.90
Cool Spot dt.	99.90	Metal Marines dt.	129.90	Street Fighter 2 dt.	59.90	Virtual Bart dt.	119.90
Cybernator dt.	99.90	Mortal Combat 2 dt.	139.90	Striker dt.	99.90	Wolfchild us	69.90
Desert Fighter dt.	129.90	Mr. Nutz dt.	99.90	Stunt Race FX dt.	99.90	WCW Wrestling dt.	129.90
Dschungelbuch dt.	119.90	NBA Allstar Challenge dt.	89.90	Sunset Riders dt.	59.90	World Cup Striker dt.	129.90
Dracula dt.	89.90	NBA Jam dt.	129.90	Super Battle Tank dt.	59.90	World Heroes jp.	79.90
Dragon dt.	119.90	NHL Hockey '94 dt.	109.90	Superman us	149.90	World League Basketb dt.	89.90
Eek the Cat dt.	109.90	Nigel Mansell dt.	119.90	Super Metroid dt.	109.90	World Soccer '94 us	99.90

SEGA MEGA DRIVE

Abraham's Battle Tank	69.90	General Chaos	99.90	Mickey & Donald	79.90	Sonic 3	129.90
Agassi Tennis	59.90	Global Gladiators	59.90	Micro Machines	89.90	Sonic Spinball	99.90
Andretti Racing	109.90	Gods	59.90	Moonwalker	49.90	T2 Judgement Day	79.90
Another World	59.90	Gynoug	49.90	Mortal Combat 2	129.90	Talespin	69.90
Arielle	79.90	Hard Driving	59.90	NBA Allstar Challenge	89.90	Thunderforce 2	49.90
Bart's Nightmare	69.90	Indiana Jones 3	49.90	NBA Jam	119.90	Two Crude Dudes	69.90
Bill Walsh Football	89.90	Jam it	129.90	NHLPA Hockey '93	89.90	Ultimate Soccer	89.90
Bob	69.90	James Bond 007	99.90	Power Monger	49.90	Universal Soldier	49.90
Captain Planet	69.90	James Pond 2	49.90	Rolling Thunder 3	89.90	Virtual Bart	119.90
Chakan	59.90	James Pond 3	69.90	Rolo to the Rescue	69.90	Wimbledon Tennis	89.90
Crueball	49.90	Jurassic Park	79.90	Shinobi	69.90	Wonderboy 5	69.90
Double Dragon 3	79.90	Jungle Strike	99.90	Streets of Rage 2	79.90	World Class Golf	69.90
Dracula	99.90	Kid Kameleon	69.90	Streets of Rage 3	139.90	Wrestlemania	59.90
Dragons Fury	79.90	Lemmings	69.90	Spiderman	39.90	WWF Royal Rumble	99.90
Dune 2	129.90	LHX Attack Chopper	59.90	Spiderman X-Man	59.90	X-Man	69.90
Fantasy Zone	59.90	Lotus 2	69.90	Super Offroad	49.90	Xenon 2	49.90
FIFA Soccer	109.90	Marble Madness	49.90	Super Street Fighter	139.90	Zool	59.90

Zubehör

Action Replay 2 SNES/MD DM 89.90	Joypad Dauerfeuer DM 39.90	Scart 4-fach Umschalter 129.90
Super Scope dt Mit 6 Spielen DM 89.90	Joypad-Verläng. 2,5 m f. SNES DM 19.90	RGB-Kabel SNES dt. 29.90
60 Hz Umbausatz SNES 59.90 (alle US Modelle laufen)	US NTSC Konverter DM 39.90	Super Game Boy 99.90
60 Hz Umbau komplett 99.90!		Donkey Kong 69.90

3 Alone in the Dark	119.90	Road Rash	149.90
D Dragon Tales	119.90	Mega Race	129.90
O Real Pinball	139.90	Slayer	139.90

NEO
 GEO

Neuspiele:	Gebraucht
Fatal Fury Special	259.-
Spinmaster	219.-
An- und Verkauf	

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT
 SOFTWARE VERSAND GMBH

Schriftliche Bestellungen bitte ans Postfach!

VISION GMBH
POSTFACH 210 151
85016 INGOLSTADT

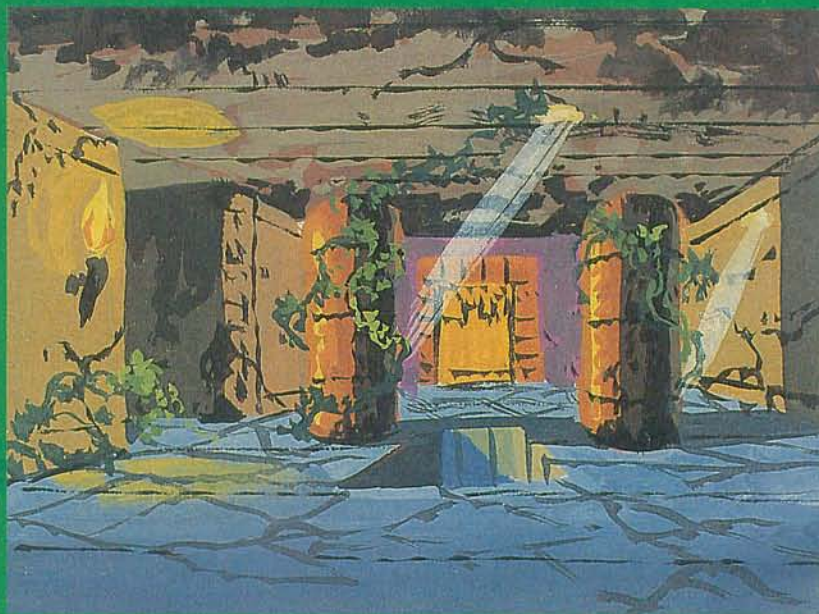
Ladengeschäfte:
FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG
FOXY GAMES KARL-BÖHM STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN
FX-VIDEOGAMES WAHLENSTR. 6 50823 KÖLN
ÖSTERREICH:
PETER'S COMPUTER OASE EFERDINGER STR. 38 A-4600 WELS

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
 Geschäftsführer: Uwe Raeder, Thomas Volkmer

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

1982 schaffte Activision mit der VCS-Variante von Pitfall einen Welterfolg. Zwölf Jahre später erobert der Klassiker auch die 16-Bit-Welt. Wir werfen einen ersten Blick auf die Super-Nintendo-Version.



Beim Namen *Pitfall* werden bei den älteren unter Euch vielleicht noch Erinnerungen wach. Schon 1982 veröffentlichte die damals kleine Softwarefirma Activision das Action-Jump'n'Run um den Abenteurer Pitfall Harry für die Atari VCS 2600-Konsole. Programmierer David Craane schaffte einen Welterfolg, denn zusammen mit den beiden Nachfolgern *Pitfall II: Lost Caverns* und *Super Pitfall* verkaufte Activision über sieben Millionen Module für verschiedene Systeme! Verglichen mit heutigem Standard wirkt Grafik und Sound der alten VCS-Spiele geradezu lächerlich, und wenn ich mir das erste *Pitfall*-Abenteuer einlege, kann ich kaum glauben, daß mir sowas früher den Schlaf raubte. Dennoch gehörte Pitfall Harry zu

Die Farbzeichnungen sind der letzte Schritt vor dem Design auf dem Computer



Auch an der Liane hängend steht Harry seinen Mann. Der Typ im linken Bild ist einer der Obermotze im Spiel.



WARPZONE

den ersten Videospiel-Superstars, vergleichbar vielleicht mit den aktuellen Erfolgen von Super Mario und Sonic. Schon damals kämpfte Harry mit Skorpionen und Alligatoren, schwang sich elegant an Lianen hängend über Sümpfe und Pfützen und schlug sich durch unterirdische Gänge.

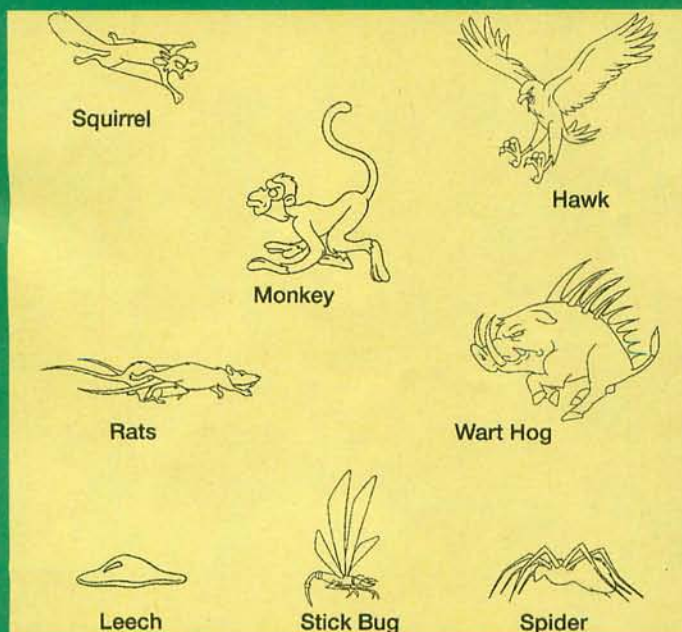
Dass die alten Klassiker nichts von ihrem Charme verloren haben, beweisen uns die Software-Schmieden in letzter Zeit immer öfter: *Impossible Mission*, *Pirates*, *Chopper*, *Dropzone*, *Gunship* und viele mehr waren schon auf dem C-64 Bestseller und alle feierten sie Wiederauferstehung auf den aktuellen 16-Bit-Systemen. Da wollten



Harry benutzt die Zunge des Steinkopfes als Sprungbrett und schleudert seinen Bumerang



Harry Junior beim Bungee-Jumping im Dschungel. Die Grafikfehler am unteren Bildschirmrand werden natürlich noch entfernt.



All das nette Ungeziefer findet ihr auch im eigentlichen Spiel wieder. Die Zeichnungen stammen von den Entwicklern selbst.

JOYPAD

VIDEOGAMES

Telefon 030 - 692 66 62

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

SNES dt.		Knights of The Round	
Dragon	129,00	Legend	129,00
Equinox	119,00	Liberty or Death	159,00
Final Fight 2	109,00	Lord of the Rings	149,00
Flashback	79,00	Might & Magic III	149,00
Mega Man X	109,00	Operation Europe	159,00
Metal Marines	129,00	Slam Masters	149,00
Mortal Kombat II ab 13.09	139,00	Spike Mc. Fang	139,00
Mystical Ninja	119,00	Star Trek	159,00
NBA Jam	129,00	Super Street Fighter II	159,00
Ogre Battle	119,00	The Jetsons	129,00
Pac Attack	119,00	Time Trax	129,00
Pinball Dreams	99,00	Ultima-False Prophet	149,00
Pirates of Dark Water	129,00	Ultimate Fighter	139,00
Pop'n Twin Bee 2	119,00	MEGA DRIVE	
Rock'n Roll Racing	109,00	Bubba'n Stix	119,00
Stunt Race FX	119,00	Castelvania	89,00
Super Bomberman	69,00	Dune II	109,00
Super Conflict	129,00	Eternal Champions	129,00
Super Game Boy	129,00	John Madden Football 94	109,00
Super Metroid	119,00	Landstalker	119,00
Super Putty	119,00	Lost Vikings	109,00
Utopia	119,00	Markos Magic Football	119,00
Virtual Soccer	99,00	NBA Jam	119,00
Young Merlin	139,00	NHL Hockey 94	109,00
SNES us.		Sonic 3	129,00
Bebe's Kid	129,00	Streets of Rage 3	129,00
Desert Fighter (PAL)	129,00	S. Street Fighter II 40 MEG	149,00
King of Dragon	149,00	Toejam & Earl	109,00

Versandkosten per Post DM 8,50 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Preisliste gegen DM 2,00 in Briefmarken.

Dune 2 d	119.-
Dune CD d	119.-
Heimdall CD e	109.-
Heavenly Symph.e	109.-
Mega Race CD e	99.-
Rebel Assault CDe	109.-
Sup.Streetfight.2 e	129.-
Vay CD e	109.-

SEGA MD	
Battle Corps	109.- e CD
Mortal Kombat 2	139.- d
Jungle Book	119.- d

Breath of Fire e	149.-
Desert Fighter d	129.-
FIFA Soccer d	99.-
Game Mage d	89.-
Stunt Race FX e	139.-
Super Metroid d	119.-
Super Streetfight.2 e	149.-
Tetris 2 e	129.-

SNES	
Brain Lords	149.- e
Jungle Book	129.- d
Mortal Kombat 2	149.- d

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

SVHS-RGB Conv.199.-	
amerik.Spiele	
3DO Game Gun	99.-
Blonde Justice	69.-
Gridders	109.-
Orion Off Road	129.-
Soccer Kid	99.-
Who shot J.Rock	129.-
Japan.Spiele	
Burning Soldier	219.-
Powers Kingdom	219.-
Tetsujin	199.-

3DO	
Alone i.t.Dark	109.- e
Road Rash	139.- e
Shockwave	119.- e
Way o.t.Warr.	119.- e

NEO GED:	
Karnovs Revenge	379.-
Super Sidekicks 2	379.-
Tophunter	379.-
World Heroes Jet	379.-

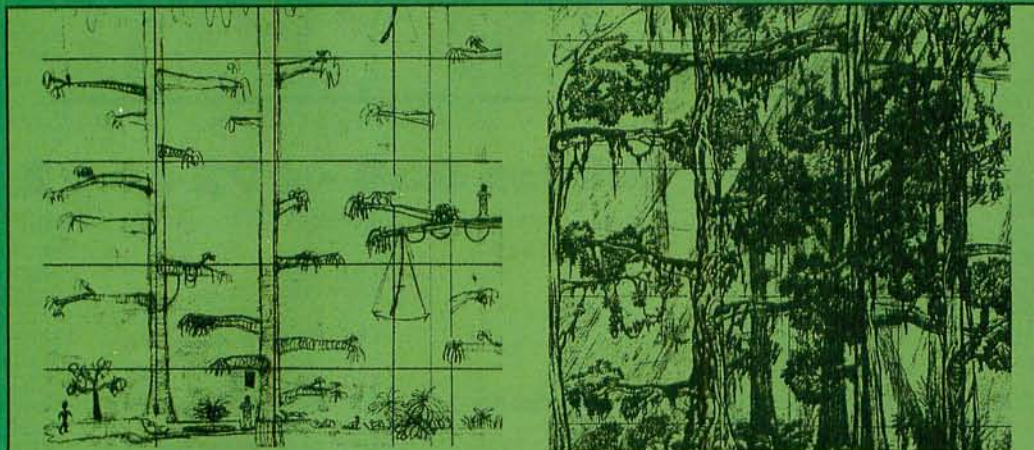
DIVERSE	
JAGUAR:	
voraussichtlich:	
Alien vs.Predator	129.-
Club Drive	129.-
Brutal Football	129.-

Spiele & Zubehör
LYNX/PC ENGINE
IBM/AMIGA

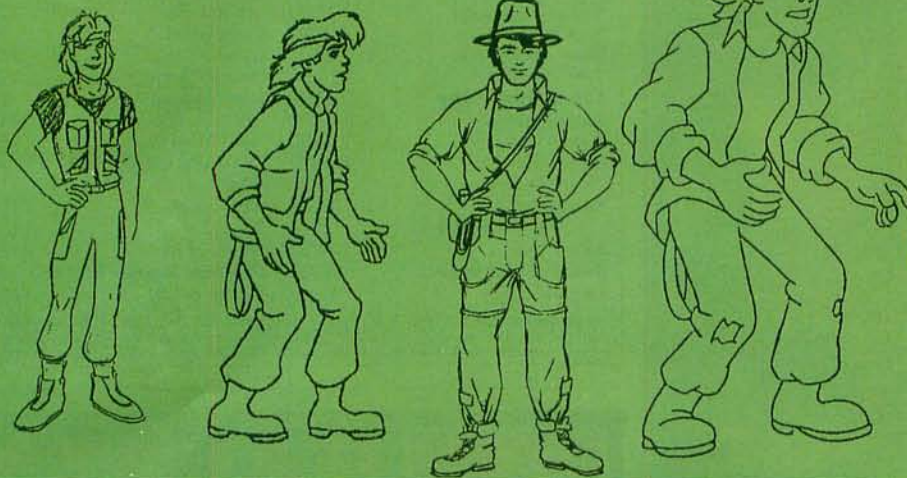
U.V.A.M.
MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 16.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

089 7605151
089 7470689



Oben sieht Ihr verschiedene Entwicklungsphasen des Dschungel-Levels und vier unterschiedliche Entwürfe für Pitfall Harry Jr. selbst. Mit Stirnband schaut er einfach lächerlich aus.



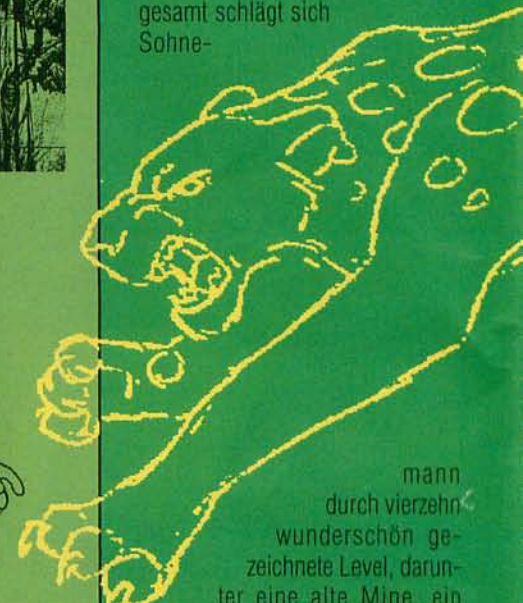
auch die Entwickler von Activision nicht zurückstehen und erweckten deshalb Pitfall Harry zu neuem Leben.

In *Pitfall: The Mayan Adventure*, das im November für Super Nintendo, Mega-Drive und Mega CD

erscheinen soll, spielt unser ergrauter Held von damals nur eine untergeordnete Rolle. Er wurde von ein paar unangenehmen Zeitgenossen entführt, und Ihr übernehmt als Harrys Sohn Junior die Aufgabe, ihn zu befreien.

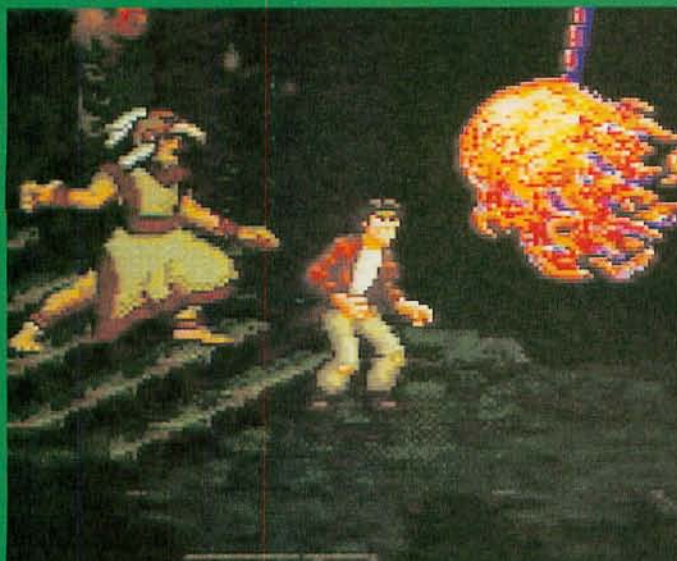
Grafik und Sound hat mit den Vorbildern natürlich nicht mehr viel gemein. Die Entwickler legten viel Wert auf eine möglichst flüssige und realistische Animation der Hauptfigur. Harry Jr. beherrscht eine Reihe interessanter Tricks. Zur

Abwehr der zahlreichen Dschungelbewohner wirft er geschickt einen Bumerang, benutzt eine Steinschleuder oder schwingt seine Peitsche. Lianen und Seile dienen ihm zur Überwindung der meisten natürlichen Hindernisse und in der Mine "surft" er auch schon mal auf einem Kohlenwagen. Insgesamt schlägt sich



mann durch vierzehn wunderschön gezeichnete Level, darunter eine alte Mine, ein Wasserfall und eine südamerikanische Ruinenstadt.

Wie entstanden die exzellenten Hintergrundgrafiken und Animationen in *Pitfall*? Für die Animation zeichnete Kroyer Films Inc. verantwortlich, eine amerikanische Firma, die von den ehemaligen Walt Disney-Zeichnern Bill und Susan Kroyer gegründet wurde. Bill Kroyer arbeitete z.B. schon an *Tron* mit, dem ersten Film der hauptsächlich durch Computertechnik entstand.



Vor mir die ätzenden Feuerbälle und hinter mir der fleise Maya-Prolet. Was mach ich bloß, was mach ich bloß?



Akrobatische Meisterleistungen vor malerischem Hintergrund sind Harrys leichteste Übungen. Wohl zuviel Indiana Jones gespielt.

WARPZONE

Für *Pitfall: The Mayan Adventure* wurden von jeder Figur zunächst verschiedene Schwarzweißzeichnungen angefertigt. So hatte Harry Jr. z.B. zu Beginn ein Stirband anstatt eines Hutels auf. Danach entstehen Bewegungsskizzen aller Figuren. Erst wenn Aussehen und Verhalten aller Sprites feststeht, beginnt die Arbeit der Computer-Animatoren. Ähnlich verhält es sich mit den Hintergrundgrafiken. Am Anfang zeichnen die Spieldesigner Grobskizzen, wie die einzelnen Spielabschnitte aussehen sollen. Es folgen detaillierte Schwarzweiß- und Farbzeichnungen jedes einzel-

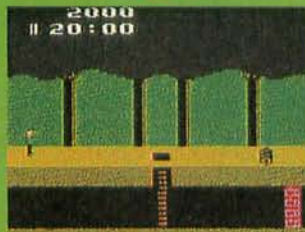
nen Levels und danach verwandeln Computergrafiker die Ideen der Designer in Bits und Bytes.

Für Musik Sound engagierte Activision Soundelux Media Labs, eine US-Firma, die schon die Soundeffekte für Filmhits wie *Cliffhanger*, *Home Alone II* und *In the Line of Fire* schufen.

Die 16-Bit-Versionen von *Pitfall* werden in England von Freestyle-Software programmiert, der Chefprogrammierer George Allen entwarf unter anderem schon den Amiga-Hit *Zool*. Eine Playstation-Umsetzung ist übrigens für 1995 geplant.

17

Pitfall-Saga



Das komplette Original-Pitfall, das nur 8 KByte Speicher benötigte, ist im neuen Pitfall versteckt!



Schon 1983 kam der Nachfolger fürs VCS 2600, programmiert wurde er ebenfalls von David Crane



1987 veröffentlichte Pony Inc. Super Pitfall für NES, mit deutlich besserer Grafik und Sound

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DI E TRÄUMFABRIK



über 5.000 lieferbare Spiele!

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	SNES	3DO	JAG
3 Masketeers		129,95*		149,95*		
Adams Family Values Adventure				149,95*		
Alien vs Predator		119,95		139,95		149,95*
Alone in the Dark 1					149,95*	
Another World 1		119,95		139,95		139,95*
Battletroops			129,95*			
Battlech		139,95*				
Beauty & the Beast		129,95*				
Blackthorne				139,95*		
Bank's Adventure	79,95			149,95*		
Brainard				139,95*		
Breath of Fire us				159,95*		
Brutal Sports Football				159,95*		
Bubsy 2		119,95*		139,95*		139,95*
Clay Fighter		129,95*		139,95*		
Club Drive						129,95*
Desert Fighter				149,95*		
Die Schlumpfi	79,95			139,95*		
Double Switch						
Donkey Kong 94 - Country	79,95*		109,95	149,95*	149,95*	
Dragon (Bruce Lee)		139,95*		149,95*		
Dune 2 (CD - Teil 1)		129,95	119,95			
Dungeonmaster 2			139,95*			
Empire Strikes Back	79,95			149,95*		
Eye of the Beholder 1			139,95*	159,95*		
Fatal Fury 2		139,95		159,95*		
Feivel goes West				139,95*		
FIFA Soccer		119,95	119,95	139,95*	129,95*	
Final Fantasy 2	89,95			159,95*		
Final Fantasy 3	89,95			159,95*		
Flashback		119,95		139,95*		139,95*
Flintstones	79,95*	129,95*		139,95*		
Gas				139,95*		
Gridders				139,95*		
Ground Zero Texas		139,95	139,95	139,95*		
Hardball 4 (SNES - Teil 3)						
Heart of the Alien - Another World 2			139,95*			
Illusion of Gaia (Soulblazer 2) us				159,95*		
Incredible Hulk		119,95*				
John Madden Football 94		119,95	119,95*	139,95*	129,95*	
Jungle Book	69,95*	119,95*		139,95*		
Kasumi Ninja						139,95*
Kick Off 3 - Teil 1)		119,95*		139,95*		129,95*
King Arthur				159,95*		
Landskaper		139,95				
Lord of the Rings 1						
Lunar			139,95	149,95*		
Mad Dog McCree 2			139,95*		149,95*	
Major League Baseball				139,95*		
Mega Man X	79,95			139,95*		
Mega Race			139,95*			139,95*
Microcosm			139,95*			139,95*
Might & Magic 3		139,95*		159,95*		
Monster Manor						129,95*
Mortal Combat 2		139,95*	139,95*	149,95*		
NHLPA Hockey 94		119,95	119,95*	139,95*		
Ogre Battle us				159,95*		
Orion Off Road Interceptor						139,95*
Parodius 2				199,95*		
Pebble Beach Golf Links			139,95*			139,95*
PGA Golf 3		119,95				139,95*
Pinball Dreams	79,95			129,95*		
Pitfall		129,95*		139,95*		
PowerSlide FX				149,95*		
Rebel Assault			139,95			149,95*
Red Line Racer - Checkered Flag						129,95*
Rise of the Robots			139,95*			149,95*
Road Rash 2		119,95				139,95*
Rock n Roll Racing		129,95*		149,95*		
Samarai Showdown		139,95*		159,95*		149,95*
Secret of Mana				159,95*		
Shadowrun		139,95		169,95		
Shock Wave						129,95*
Slim Masters				159,95*		
Slayer (Dungeon Hack)						149,95*
Soccer Kid	79,95*	119,95*		139,95*	129,95*	
Soulstar				129,95*		
Sparkster				149,95*		
Spike McFang				149,95*		
Star Control 2						149,95*
Star Trek Next Generation	79,95	149,95		159,95*		149,95*
Street Racers				149,95*		
Streets of Rage 3		139,95				
Striker 2 World Cup Striker				149,95*		
Stunt Race FX				149,95*		
Super Bomberman 2 us				139,95*		
Super Drogzone		129,95*		139,95*		
Super Godzilla				149,95*		
Super Metroid mit Lösungsbuch dt				129,95*		
Super Probotector 2	79,95*	139,95*		169,95*		
Super Streetfighter 2 us		169,95*		169,95*		
Syndicate		139,95*		149,95*	149,95*	
Tempest 2000						149,95*
The Horde						139,95*
Theme Park						139,95*
Tiny Toons Sports		129,95*		149,95*		
Tomcat Alley			139,95			
Turrican 2 - Mega Turrican		139,95		149,95*		
Ultima 6				169,95*		
Ultima Runes of Virtue 2	89,95*			169,95*		
Urban Strike		129,95*				
Voy			139,95			
Virtua Racing		199,95				
Way of the Warrior						149,95*
Who Shot Jimmy Rock ?				139,95*		149,95*
Wing Commander 1				139,95*		129,95*
Wizardry 5				149,95*		
Young Merlin				159,95*		

Bei 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskorton +3 DM, Diskettenpost +3 DM, Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Ausrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß 25.2.

030/694 60 43 Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfansen. Heute bestellt, gestern geliefert! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service. Probieren und Staunen!

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenstraße Versandzentrale und Softwaretempel
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



STREET RACER

Endlich wurden unsere Schreie nach einem würdigen Mario-Kart-Nachfolger erhört. Mit Street Racer bringt uns Ubisoft ein Rennspiel der Extraklasse.



Eine der großen Überraschungen der CES in Chicago gab es am kleinen Ubisoft-Stand zu bewundern. Mit *Street Racer* verspricht uns die französische Softwarefirma endlich den Mario-Kart-Nachfolger, auf den wir von Nintendo seit fast zwei Jahren vergeblich warten. Die erste Überraschung gleich vorweg: *Street Racer* benötigt keinen DSP-Chip für die schnellen Mode-7-Grafiken. Trotzdem wirkt

das Spiel sogar schneller als das Vorbild und die Hintergründe scheinen deutlich detaillierter. Aus Kostengründen mußten die Entwickler, die englische Firma Vivid Image, leider auf eine Batterie verzichten, so daß Bestzeiten nicht abgespeichert werden. Dafür gibt's eine Vielzahl interessanter Spielmodi zur Auswahl. Per Multi-Tap treten bis zu vier menschliche Spieler gleichzeitig an, wobei der Bildschirm in diesem Fall vierfach geteilt wird (nur zu empfehlen bei einem großen Fernsehgerät oder Monitor). Beim Solo-Game steht Euch der ganze Screen zur



Ja wo ist denn das Balli, fragte Effenberg, genannt der Finger

Verfügung, und beim flotten Zweier teilt er sich in der Mitte. Insgesamt gibt's fünf Spielarten zur Auswahl. In "Practice" trainiert Ihr mit ein bis vier Konkurrenten den Renn-, Soccer- und Rumble-Modus. Bei "Head to Head" gehen nur zwei Spieler an den Start. Eine komplette Meisterschaft mit Punktesystem fährt Ihr im "Championship"-Mode. "Rumble" erinnert etwas an's Wrestling. Ihr müßt Eure Gegner aus dem Ring befördern, in-



Für den Vierspielermodus empfehle ich Euch einen großen Monitor



Helmut von Pointenegger
Waffe: Stock, seitlicher Angriff:
Kreissägen, frontaler Angriff:
Dreidecker



Raphael
Waffe: Faustschläge, seitlicher
Angriff: Hupe, frontaler Angriff:
Greifbagger



Suzulu
Waffe: Voodoo Stock, seitlicher
Angriff: Eisenräder, frontaler
Angriff: Rhinzeros-Horn



Hodja
Waffe: Dolch, seitlicher Angriff:
magnetisches Feld, frontaler
Angriff: fliegender Teppich



Frank
Waffe: enorme Faustschläge, seitlicher Angriff: Phantom, frontaler Angriff: Batmobile



Sumo-San
Waffe: Faustschläge, seitlicher Angriff: elektrische Schläge, frontaler Angriff: Sumo Sprung



Biff
Waffe: Baseballschläger, seitlicher Angriff: austarbare Reifen, frontaler Angriff: Greifbagger



Surf Sister
Waffe: Strandlaken, seitlicher Angriff: Wasserball, frontaler Angriff: magn. Anziehungskraft



Jeder Fahrer hat drei Kurse zur Verfügung, die seine Fähigkeiten unterstützen. Mit der B-Taste schaut Ihr Euch jeden Kurs an



Unten: Die niedliche Surf-Sister haut dem Gegner mit ihrem Strandlaken eine vor den Kopf



dem Ihr sie in Löcher schubst, die Ihr notfalls auch selber "grabt". Mit dem Auto Fußball spielen könnt Ihr im "Soccer"-Mode. Es gibt drei unterschiedliche Spielfelder, aber jeweils nur ein Tor. Falls Euch das letzte Rennen oder Soccer-Match spanisch vorkam, schaut Euch das Ganze am besten



DRIVER LAP TIMES

DRIVER: SURF

LAP	TIME	POS
1	00:13:96	2
2	00:12:55	2
3	00:11:30	1
4	00:11:19	1
5	00:11:21	1

DOWN VIEW MORE LAPS
LEFT-RIGHT CHANGE DRIVER

Oben: Nach jedem Rennen seht Ihr die Rundenzeiten für alle Teilnehmer. Unten: Der Zwei-Spielermodus bringt am meisten Spaß.



nochmal in Zeitlupe an. Per "Playback" seht Ihr abermals das komplette Spiel aus verschiedenen Perspektiven. Für jede Spielart gibt's acht Charaktere zur Auswahl, die sich im Aussehen ebenso unterscheiden, wie in ihren individu-

ellen Fähigkeiten. Während eines Rennens haut Ihr Euren Konkurrenten mit den L-R-Tasten eine vor den Latz, der X-Knopf dient für Frontalangriffe. Der Y-Button sorgt für kurzzeitige Turbo-Beschleunigung und mit der A-Taste attackiert Ihr Eure Gegner von der Seite. Jede Spielfigur hat drei Kurse zur Verfügung, die ihren persönlichen

Stärken entgegenkommen, so daß Ihr insgesamt 24 Kurse zur Auswahl habt. Während des Rennens könnt Ihr verschiedene Extras auf sammeln, z.B. Bomben, Werkzeugkästen, Turbo-Icons und Sterne. Insgesamt wirkt *Street Racer* wie eine gelungene Mischung aus *Super Mario Kart* und *Rock'n'Roll Racing*. Es soll rechtzeitig vor Weihnachten erscheinen, eine Mega-Drive-Umsetzung ist für 1995 geplant.

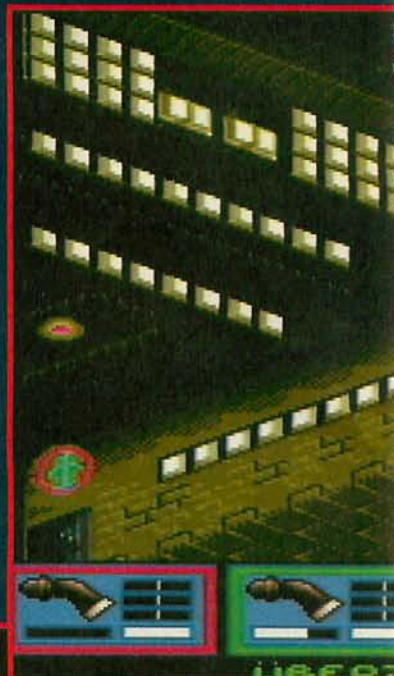
SYNDICATE

Es war schon immer mein Traum, im Vorstand eines multinationalen Konzerns zu sitzen. Nun dürfen sich auch Super Nintendo- und Mega Drive-Freunde auf die weltüberblickende Aussicht vom Chefessel eines westeuropäischen Finanzriesen freuen. Um Mißverständnissen vorzubeugen, *Syndicate* ist keine Wirtschaftssimulation. Im 22. Jahrhundert haben nämlich diese Mammutfirmen nicht nur die wirtschaftliche, sondern jegliche politische Macht in sich vereint. Der dritte Weltkrieg ist längst schon Legende, es gibt keine Supermächte, keine Nationalstaaten und auch keine Militärs. Acht Multis haben die Welt in 50 neue (die PC-Fassung hatte 40 +

Den meisten dürfte die englische Firma Bullfrog durch ihre ausgefallenen Strategiespiele bekannt sein. Nun wagt sie sich mit einem PC-Hit wieder auf das Konsolenschlachtfeld.

10 Zusatzmissionen) Einflußzonen unter sich aufgeteilt, und nun versucht natürlich jeder, sein Territorium möglichst weit auszudehnen. Kriege im größeren Stil sind längst

aus der Mode gekommen, und so werden Streitigkeiten unter den Konzernen mit kleinen Söldnereinheiten ausgetragen. Aber dafür wird High-Tech im fast überdimensionalen Maße großgeschrieben. Jeder der vier Kommando legionäre läßt sich in seine Einzelteile zerlegen und mit elektromechanischen Prothesen aufpeppen. Nach Belie-



Die Map präsentiert sich in gewohnter Syndicate-Manier: 50 Gebiete, die auf Ihre Eroberer warten (SNES)



Für das Mega Drive haben die Entwickler ein anderes Design gewählt. Dennoch: übersichtlich.



Reise rund um die Welt: Hier, in der heißen Wüstenstadt (SNES)

Hier dürft Ihr Eure Kämpfer mit Hyper-Armen, Cyberaugen und anderen Raffinessen aufrüsten (SNES)



ben dürft Ihr so Euren Schützlingen Powerarme und -beine, Cyberaugen, Turboherzen und nicht zuletzt zur Steigerung des Intelligenzquotienten verchipte Gehirnzellen verpassen. Verhaltensparameter lassen sich ebenso einstellen. Soll Euer Mann (oder je nach Wahl Frau) seine Schießwütigkeit unter Beweis stellen,

steigert Ihr einfach dessen "Blutdruck", soll er hingegen überlegter handeln, hebt Ihr seinen "Intelligenz-" und/oder "Aufmerksamkeits"-Wert, alles per Knopfdruck. Das Jahresbudget, das aus Euren Ländereien in Form von Steuern erhoben wird, könnt Ihr aber auch in Waffen investieren. Anfangs stehen Euch lediglich simple Modelle



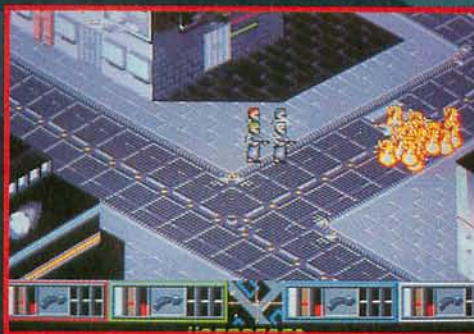
Die Gesichter wirken in der MD-Version ausdrucksvoller. Die Features sind dieselben.



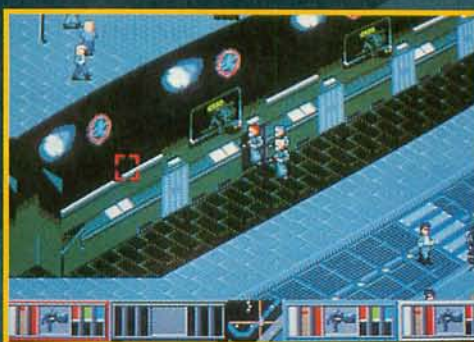
Das Intro: links die MD-, unten die SNES-Variante



ATE



Das MD-Modul ließ sich in der Vorversion leichter steuern (links & links Mitte). Die SNES-Version (links unten) hingegen ist optisch reizvoller.

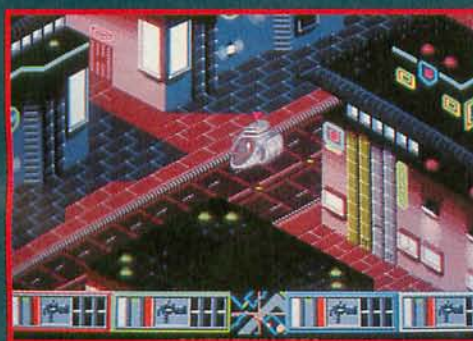


Version enthalten, wobei die Grafik in beiden Umsetzungen die Endzeitstimmung gut eingefangen hat. Lediglich bei den Menüs und den Icon-Leisten gibt es Umdisponierungen, die aber trotzdem übersichtlich sind. Die Vorversionen, die uns zur Verfügung standen, wiesen jedoch erhebliche Schwierigkeiten bei der Steuerung mit Joypads auf. Die isometrische Ansicht verlangt halsbrecherische Richtungsweisungen wie "schräg rechts-unten" oder "schräg links-oben", die ohne Maus kaum ausführbar sind. Da das ganze Spektakel in Echtzeit (und ziemlich rasant) abläuft, sind Schußwechsel mit Feinden nur mit Vorsicht, oder wenn vorhanden, mit Fernzielwaffen zu genießen. Hoffen wir, daß die Mängel behoben sind, wenn die Endversionen (SNES-Version von **Ocean**, Mega Drive-Version von **Electronic Arts**) im Oktober erscheinen.

tet



Wen stellen wir diesmal an die Wand? (SNES)



Wie in der PC-Version dürft ihr in Städten mobil machen. Fahrbare Untersätze bieten genug Platz für vier. Nur das Einsteigen wird mit dem Joypad zur Tortur. (MD)

zur Verfügung, aber mit der Zeit könnt Ihr Forschungsprojekte einleiten, um so an bessere Angriffswaffen zu kommen. In einigen Missionen unentbehrlich, sind die sogenannten "Überzeugungsstrahler", die einen feindlich gesinnten Kumpanen der Willenskraft berauben und auf Eure Seite überlaufen lassen. Er ist vor allem wichtig,

wenn der Auftrag, den Ihr vor jedem Level im Briefingsmenü findet, lautet, einen feindlichen Wissenschaftler oder sonstige VIPs zu entführen. Nach erfolgreich abgeschlossener Mission gibt's eine ausführliche Bilanz in Form einer Statistik.

Im Konsolen-Syndicate sind so ziemlich alle Funktionen der PC-

Theme Park

Eine weitere Überraschung hält **Bullfrog** für Konsoleros bereit: die ultimative Vergnügungsparksimulation *Theme Park*. Das Spielprinzip basiert auf *Sim City*, nur mit dem Unterschied, daß Ihr hier ein Vergnügungspark auf die Beine stellen und ihn auch erfolgreich betreiben müßt. Soweit es das Budget zuläßt, baut Ihr Imbißstände, Achterbahnen, Karussells und pflanzt Zierbäume. Wer die PC-Version kennt, weiß, daß in diesem Spiel eine unvorstellbare Fülle von Menüoptionen geboten werden: Wie salzig sollen die Pommes frites sein? Wie steil muß die Achterbahn gebaut werden? Wo sind Reparaturen notwendig? Lediglich die Aktienbörse, auf der in der PC-Version Euer Lieblingspark gehandelt wurde, hat man wegprogrammiert. Insgesamt 24 verschiedene Level, sprich Bauflächen stehen bereit, um geformt zu werden. Die SNES-Version soll von **Ocean**, die MD-Version von **Electronic Arts** vertrieben werden, voraussichtlich Anfang '95.

Disneyland-Manager hätten ihre helle Freude am Spiel



Spaß im Vergnügungspark: Ich baue mir einen Eisstand



NHL '95



Die Spieler legen anscheinend ein Nickerchen vor dem Tor ein

SCOUT REPORT

Hi, I'm John Shrader for EA Sports. Welcome to a sold out Boston Garden.

ADVANTAGE:
Overall **B**

73 +++ 76

Wo ist Ron Barr geblieben?

Natürlich bietet NHL '95 wieder jede Menge neuer Features. Endlich gibt's den langersehnten Liga-Modus, d.h. Ihr könnt eine komplette US-Hockey-Saison mit 84 Spieltagen durchzocken. Ähnlich wie bei Madden NFL '94 wählt Ihr vor jedem Spieltag die Matches an, an denen Ihr teilnehmen wollt. Per Batterie speichert das Modul nicht nur Eure Liga-Tabellen, sondern auch die besten Tor-schützen, Assists, Punktwertung, Strafzeiten und einiges mehr. Zum ersten Mal könnt Ihr Spieler mit anderen Teams tauschen, vorausgesetzt die andere Mannschaft akzeptiert den "Trade". Ihr dürft auch Eure eigenen Hockey-Cracks samt Namen und Eigenschaften entwerfen. Verteidiger werfen sich in NHL '95 in gegnerische Schüsse und Angreifer täuschen Schüsse an. Aussehen und Animation aller Spieler wurde neu entworfen, ohne jedoch zu weit vom Original abzuweichen. Einige der Options-

Im Herbst bricht in unserer Redaktion regelmäßig das Eishockey-Fieber aus, denn pünktlich wie der Weihnachtsmann serviert uns Electronic Arts ein neues NHL-Update.

GAMES TODAY
OCTOBER 5

- BOSTON AT NEW YORK
- PITTSBURGH AT PHILADELPHIA
- DETROIT AT DALLAS

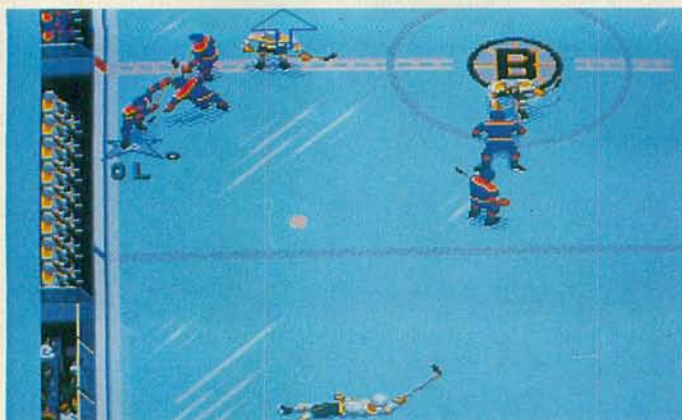
A=Human/Computer ++ Change day



Bildschirme erhielten ebenfalls ein übersichtlicheres Design. Die neuen Tricks übt Ihr am besten im Practice-Mode, bei dem pro Team nur zwei Spieler auf dem Eis stehen. Die Goalies halten im Vergleich zur 94er Version besser und die Verteidiger wirken aggressiver. Insgesamt spielt sich

NHL '95 deutlich schneller als die Vorgänger. Ein ausführlicher Test folgt, sobald wir die endgültige Fassung zwischen die Finger bekommen.

Wenn alle Spieler aller Teams mit Nachnamen Hebert heißen, merkt man, daß unsere Vor-Version offensichtlich noch nicht ganz fertig ist



Am unteren Bildschirmrand seht Ihr eines der neuen Features: der Verteidiger wirft sich vor den Puck

LEAGUE LEADERS

TEAM	Goals	Avg.
1 CHICAGO	9.00	
2 NEW JERSEY	9.00	
3 WASHINGTON	9.00	
4 OTTAWA	8.00	
5 NEW YORK	7.00	
6 WASHINGTON	7.00	
7 LOS ANGELES	6.00	
8 WINNIPEG	6.00	

+++Change Stats B=Individual Leaders

LEAGUE LEADERS

TEAM	Points
1 DALLAS	4
2 MONTREAL	4
3 BUFFALO	2
4 CHICAGO	2
5 EDMONTON	2
6 NEW JERSEY	2
7 NEW YORK	2
8 NEW YORK	2

+++Change Stats B=Individual Leaders

Beim neuen Liga-Mode gibt's jede Menge Statistik-Bildschirme zum Durchwälzen, denn die Amis lieben überflüssige Zahlen

NHL STANDINGS

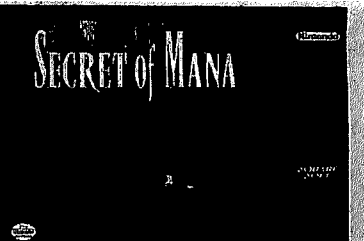
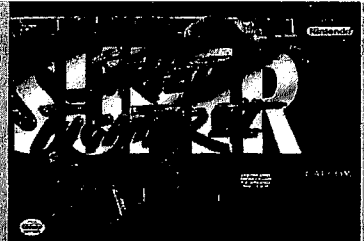
	EASTERN CONFERENCE					NORTHEAST DIV.						
	M	L	T	Pts	GP	CR	M	L	T	Pts	GP	CR
MONTREAL	2	0	0	4	2	82						
BUFFALO	1	0	0	2	1	83						
OTTAWA	1	0	0	2	1	83						
PITTSBURGH	1	1	0	2	2	82						
HARTFORD	0	1	0	0	1	83						
QUEBEC	0	1	0	0	1	83						
BOSTON	0	2	0	0	2	82						

†† For Conference ++ For Division

GAMES TODAY
OCTOBER 5

- BOSTON AT NEW YORK
- PITTSBURGH AT PHILADELPHIA
- DETROIT AT DALLAS

A=Human/Computer ++ Change day



WATCH Promotion/Team

Mortal Kombat II dt 159.90

Super SSF II us 149.90

Stunt Race FX dt 119.90

inkl. Spieleberater dt 114.90

MEGA DRIVE

Batdecorps CD dt	119.90
Castlevania dt	89.90
Combat Cars dt	99.90
Dschungelbuch dt	119.90
Dune CD dt	119.90
Dune II dt	119.90
FIFA - Soccer dt	119.90
FIFA - Soccer CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	109.90
Heimdall CD us	99.90
Hyperdunk dt	99.90
Marko's Magic Football dt	124.90
NHL-Hockey 94 dt	119.90
NHL-Hockey 94 CD dt	99.90
Pete Sampras Tennis dt	119.90
Rebel Assault CD us	99.90
Shadowrun us	109.90
Soulstar CD dt	119.90
Super Street Fighter II us	139.90
Tombcat Alley CD dt	124.90
Vay CD us	109.90
Virtual Racing dt	188.00

SUPER NES

Art of Fighting dt	119.90
FIFA - Soccer dt	119.90
Metal Marines dt	129.90
NHL - Hockey 94 dt	109.90
Pac-Attack dt	119.90
Populous II dt	124.90
Skope mit 6 Spielen PAL	89.90
Saturday Slammasters us	139.90
Super Metroid dt	119.90
Wizards V us	134.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation dt inkl.	
50/60Hz-Schaltung	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachverlängerung & Garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
- in Verbindung mit Umbau	29.90
6-Player Adapter Fire	59.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90

SNES-ANGEBOTE
nur solange Vorrat reicht!

Aladdin dt	66.00
Alien III dt	99.00
Battlecars	66.00
Battleloads dt	66.00
Bomberman dt	77.00
Boxing Legend us	77.00
Cacoma Knight us	44.00
Dracula dt	77.00
Flashback dt	66.00
Ghenghis Khan us	77.00
Hook dt	77.00
Jurassic Park dt	77.00
Kendo-Rage us	44.00
Last Action Hero dt	44.00
Lock-On us	55.00
Mario Allstars dt	44.00
Nobunaga's Ambition us	77.00
Pocky & Rocky dt	44.00
Ren & Stimpy us	44.00
Rocky Rodent us	44.00
Starwing dt	55.00
Street Fighter II Turbo dt	77.00
Super Nova us	44.00
Super Patty dt	99.00
Terminator II dt	77.00
Tuff Enuff (Dead Dance) us	44.00
Turn and Burn us	77.00
Turrican us	55.00
Turtles Tournament us	77.00
Wizard of Oz	44.00

MEGA DRIVE-ANGEBOTE
nur solange Vorrat reicht!

Aladdin dt	99.00
Another World dt	44.00
Baseball 2020	88.00
Blaster Master II us	11.00
Bubsy the Bobcat dt	44.00
Chakan us	22.00
Chilleranger dt	55.00
Dracula dt	66.00
Fatal Fury dt	66.00
Flashback us	33.00
Final Fight CD us	55.00
General Chaos dt	66.00
Haunting us	22.00
Hook dt/us	44.00
Jaguar CD us	33.00
Landsalker us	33.00
Lemmings dt	55.00
Mazing Saga us	11.00
Microcosm CD dt	99.00
Ottifants dt	33.00
Racing Aces CD us	22.00
Robo Aleste CD dt	55.00
Son of Chuck	66.00
Sonic III us	77.00
Striders Return us	22.00
Time Gal CD dt	55.00
Virtual Pinball dt	55.00
WWF II Royal Rumble dt	77.00
WWF II CD dt	77.00
Zombies us	33.00

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	599.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	349.00
Fatal Fury Special	249.00
Samurai Shodown	329.00
Sidekicks II	389.00
Spin-Master	299.00
Top Hunter	369.00
World Heroes Jet	389.00

ANGEBOTE

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

aRJay

JAGUAR

Grundgerät RGB	599.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

PHANTASYSPIELE

Shadowrun dt	65.00
Mers dt	69.90
Das Schwarze Auge dt	44.80
AD&D 2nd. Edition	38.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren, Würfel und Zubehör.

ZEITUNGEN

Edge	18.00
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Abo-Service für alle drei Magazine	

SATURN - PSX - NEO GEO CD
Selbstverständlich haben wir auch sofort nach Erscheinen die neuen Systeme für Sie im Programm.

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

SEGA SATURN

NEWS

Auf der diesjährigen Tokyo Toy Show konnten wir uns vor Ort davon überzeugen, daß der Saturn zu 95 Prozent fertiggestellt war. Laut **Sega Japan** werden zur Zeit noch kleine Änderungen bezüglich der Video- und Joypad-Anschlüsse vorgenommen, um dem Preis-Leistungs-Verhältnis gerecht zu wer-



Ein altes japanisches Sprichwort sagt: "Eine Konsole ohne Software ist wie ein Schwert ohne Griff." So haben wir kurzentschlossen **Sega Japan** überfallen und uns Einblick in Saturn-Projekte verschafft.

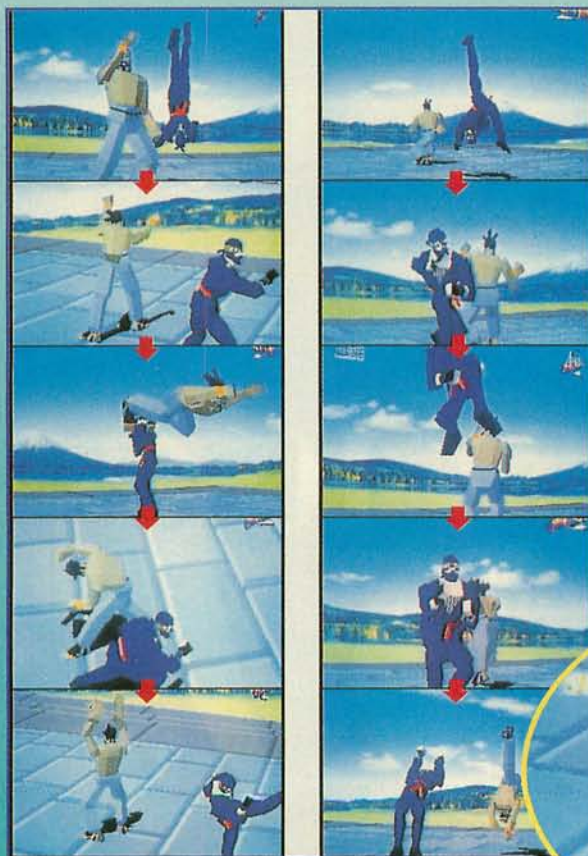


Das Digital Studio im Sega-Hauptgebäude ist mit den modernsten High-Tech-Geräten ausgestattet. Hier entstehen die Soundtracks zu Saturn-Spielen.

den. Wenn alles wie vorgesehen über die Bühne läuft, steht die neue Konsole Mitte November bereits in den Schaufenstern von Tokio. 10 Spiele sollen zeitgleich mit dem Gerät erscheinen. Von den mittlerweile 95 angekündigten Titeln (33 von Sega selbst, 62 von anderen Herstellern) haben wir für Euch die interessantesten herausgefischt.

Virtua Fighter

Auch hierzulande hat sich die Automatenversion von *Virtua Fighter* einen festen Fan-Kreis erobert. Die Schnelligkeit der Polygon-Grafik ist schier unübertroffen, die optischen Effekte mit drehender und zoomender Perspektive spektakulär wie noch nie zuvor. Dies gilt ebenso für die *Sega Saturn*-Va-

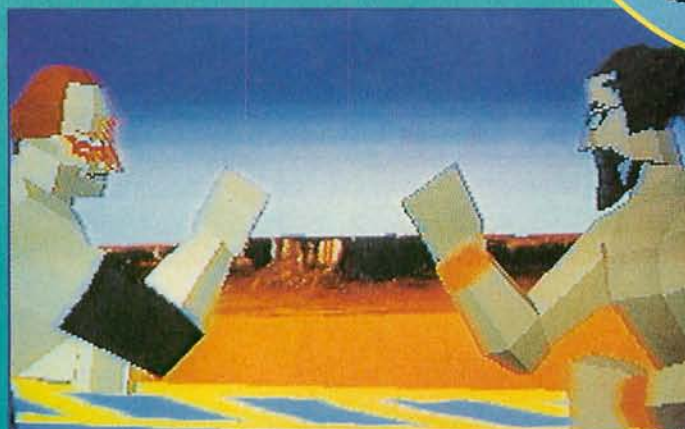


riante, die etwa zu 40 Prozent fertiggestellt ist, und von der wir uns erste Eindrücke per Saturn-Joypad ertasten konnten. Zwar werden in der endgültigen Fassung die Figuren ebenso wie beim Automaten ohne Textures dargestellt, aber die fließende Animation mit umgerechnet 30 Bildern pro Sekunde und der nahtlosen Perspektivenwechsel bleiben uns erhalten. Insgesamt könnt Ihr aus acht ver-

In der Serienaufnahme (links) deutlich zu erkennen: Der Blickwinkel auf die Kämpfer ändert sich ständig und stufenlos. Dabei bleiben die Bewegungen konstant flüssig und schnell.



In dieser Fassung von *Virtua Fighter* war der Hintergrund noch halb fertig





Die Nacht-Stage in Virtua Fighter bietet eine beeindruckend reale Hintergrundgrafik. Der Schachbrettelag hingegen wirkt unpassend.

schiedenen Kämpfern auswählen, die jeweils aus etwa 500 Polygon-Teilen zusammengesetzt werden. Die Special-Moves lassen sich über Joypad genauso leicht ansteuern wie mit dem optionellen Joyboard. Wem die klotzigen Figuren dennoch ungetüm erscheinen, darf mit ziemlicher Sicherheit auf die **Capcom**-Variante eines Beat'em Up's hoffen (aha!).

eines Tages ein Stromausfall das nächtliche Kinderzimmer in tiefe Finsternis taucht, wird Chelsey von einem Unbekannten sang- und klanglos entführt. Und so begibt sich unser Held mit zwei Freunden auf die Suche nach seiner großen Liebe. Die Grafik in diesem (vornehmlich) "3D-Seitenscroll"-Spektakel basiert auf Polygonen. So verändert auch der Hintergrund



Um diese Dame dreht sich alles: Chelsey, das coole Uhrwerk-Girl

spielsweise schnell plötzlich ein Boxhandschuh von der Decke herunter, oder ein Teil des Hintergrunds kippt ohne Vorwarnung nach vorne (zu Euch) um. Solche und andere Unannehmlichkeiten begegnet Ihr im Normalfall mit den Steuerfunktionen "Angreifen", "Springen", "Niederknien" oder "Gegenstände Werfen", die über das Joypad auch flink ansprechen.

lich Demo-Szenen zu Gesicht bekamen. "Wir haben gerade angefangen, die Strecken zu konstruieren. Im Gegensatz zur Tokyo Toy Show, wo wir lediglich ein einziges Auto gezeigt haben, fahren auf unseren Bildschirmen bereits drei (grins)" kommentierte dazu der Entwicklungsleiter von *Daytona USA*, "Ich würde sagen, wir haben bis jetzt etwa 5 Prozenste des Programms fertig umgesetzt". Naja, dieses Spiel wird wohl nicht mehr im November erscheinen...

Clockwork Knight

Ein Jump'n'Run besonderer Art präsentiert **Sega**: Jede Nacht erweckt die Uhrwerk-Dame Chelsey mit ihrer mystischen Stimme die Bewohner des Spielzeuglandes zum "Leben". Auch Tongara de Pepparucho, der Blechdosen-Ritter macht sich auf, um sich wie immer mit seinem Erzrivalen Ginger zu duellieren. Und wie immer zieht Tongara im Kampf um die heißgeliebte Chelsey den kürzeren. Als



Der Schein trügt: Diese "Seitenscroll"-Stage hat auch Tiefe

seinen Sichtwinkel, wenn sich die Hauptfigur fortbewegt. Praktisch bedeutet dies, daß kein optischer Unterschied zwischen Vorder- und Hintergrund mehr besteht. Bei-

Daytona USA

Das dritte "Vorzeigemodell" für den *Sega Saturn* ist ebenfalls ein Polygonspiel. *Daytona USA* darf man getrost als unmittelbaren Konkurrenten zu *Ridge Racer* von **Namco** (für Sonys *Playstation*) bezeichnen. Dementsprechend pompös fallen sowohl Grafik als auch Bewegungsabläufe aus, von denen wir jedoch in Tokyo ledig-



Auf einem Drachen läßt's sich besonders gut shooten

Panzer Dragon

Viertes im Bunde ist ein 3-D-Shoot'em Up mit einem ausgewachsenen Drachen als Gefährt. Leider konnten wir diesen Titel

Der Held unserer Geschichte ist der Blechsoldat Tongara de Pepparucho. Ihn begleitet Ihr auf seiner 3-D-Reise.



Szene aus der Pre-Version von *Daytona USA*. Inzwischen werden die Entwickler zwei neue Autos und eine Rennstrecke fertig konstruiert haben.

SEGA SATURN

nicht probespielen. Aber wir dürfen erfahren, um was es hier geht: In *Panzer Dragoon* flüzt Ihr durch Grand Canyons und erlegt in Nacht-und-Nebel-Aktionen feindliche Flugschiffe und UFOs. Euer Held, ein Drachenreiter, kann während des Fluges in alle vier Himmelsrichtungen ruckfrei



Das Ganze aus der Sicht des Drachenreiters

blicken und andäusende Feinde ins Visier nehmen. Noch ein Tip nebenbei: Von **Victor Entertainment** wird es den zweiten Teil des witzig-flotten Shooters *Keio Flying Squadron* geben.



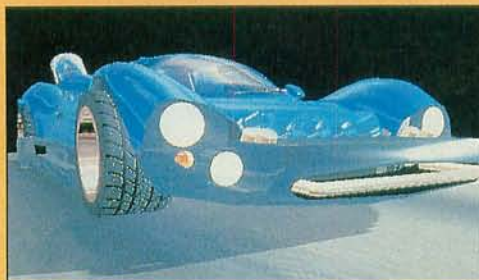
Die berühmte Treppe im Haus der versteckten Seelen



Mansion of Hidden Souls

Wer kennt ihn nicht, den Mega Drive-Hit. Die Polygongrafik wurde für die Saturn-Umsetzung neu gerendert. Die gesamte Story wurde erweitert, Verzweigungen gebieten Multi-Endings, und das Ganze ist vermengt mit einem Hauch von interaktiver Benutzerführung. tet

Weitere Spiele für den Sega Saturn



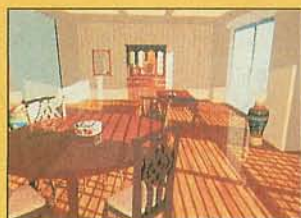
Gale Racer

Der Nachfolger des Automaten-Klassikers *Rad Racer*. Basiert auf Polygonen. Eine Alternative zu *Daytona USA*.



Deadlus

Debüt auf dem Sega Saturn. SF-Shoot'em Up mit Polygonen, Texturen und riesigen Raumkreuzern. Micronet ist an der Entwicklung beteiligt.



Chinese Detective

Die Original-Story stammt von einem berühmten jap. Drehbuchautor. Eine bunte Mischung aus Polygongrafik und Filmsequenzen. Ort der Handlung ist Hongkong, der Held ist, unschwer zu erraten, ein Detektiv.



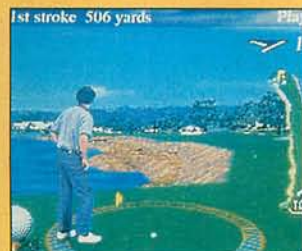
Rig Lord Saga

Erstmals vorgestellt: ein 3-D-Rollenspiel mit Polygongrafik. Die dritte Dimension wird als strategisches Element mit einbezogen. Somit spielt der Höhenfaktor eine wichtige Rolle bei Kämpfen.



RAMPO

The 7th Guest auf Japanisch. Basierend auf einem jap. Krimi-Film, beinhaltet dieses Interaktiv-Spiel sowohl Polygongrafik als auch Original-Filmsequenzen. Die Welt ist vornehmlich im Altjapano-Stil des 19. Jahrhunderts gestylt.



Pebble Beach Golf

Spielerisch nicht weit entfernt von der Mega Drive-Version. Die Grafik hingegen ist um mindestens fünfund-siebzigttausend Putts voraus. Die Figuren sind eingescannte (und mit Computergrafik überarbeitete) Top-Profispieler.



Victory Goal

Fußballsimulation mit rasanter Polygongrafik. Der Blickpunkt läßt sich beliebig und stufenlos einstellen. Die Mannschaften werden der japanischen Profiligena nachempfunden.

Shinobi EX

Zum x-ten Mal: eine weitere Umsetzung der Shinobi-Saga. Die Grafik basiert auf eingescannten Fotos, die zum Teil als Zwischensequenzen ablaufen.



**Ruf an
und gewinn!**

Call Hugo!

Mo - Fr, 16:45 Uhr im KABELKANAL

"Viel Spaß dabei."

Heye Partner

 **Exklusiv in den Kabelnetzen der Telekom.**

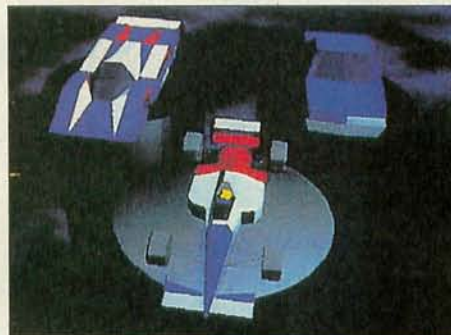
Die erste interaktive Game-Show im deutschen Fernsehen ist endlich da. 16:45 Uhr KABELKANAL einschalten, Hörer ans Ohr, Augen auf und per Tasten-telefon spielen. HUGO go, go, go! No losers, only winners. "Viel Spaß dabei!"

Diesmal stellen wir Euch das endgültige Design der Hardwareerweiterung Mega Drive 32 X vor, und was sonst noch an neuen Hammerspielen im Herbst auf Euch zukommen wird.

Mega Drive 32 X

Endlich hat das Namens-Roulette in bezug auf die neue "MD-Adapter-Konsole" ein Ende gefunden. Sega of Europa hat sich nun auf den glorreichen Titel **Mega Drive 32 X** festgelegt. In Amerika wird das Zusatzteil dann dementsprechend unter **Genesis 32 X** vermarktet. Sega-Japan dagegen wird die Erweiterung unter dem vielversprechenden Namen **Super 32 X** in die Nippon-Shops bringen. In bezug auf die technischen Daten hat sich nichts geändert. Die "Big-Blue"-Konzernleitung in Japan hat zudem verlauten lassen, daß die **Mega Drive 32 X**-Spiele nicht

auf dem Saturn lauffähig sind. Das gleiche gilt auch umgekehrt für die Saturn-Module (was technisch auch unmöglich wäre). Leider ist auch kein **Mega Drive 32 X**-Adapter für das kommende Flaggschiff in Planung. Das kann sich aber schnell ändern; da der Saturn alle technischen Innereien des **Mega Drive 32 X** bereits eingebaut hat, wäre ein solcher Adapter eine der leichtesten Übungen für die Hardwareentwickler. Nun kommen wir zu den knallharten Facts. Als weltweiter Veröffentlichungstermin wird immer noch November angestrebt. Allerdings geraten die Spieleentwickler immer mehr unter



Bei V.R. - Deluxe stehen Euch drei heiße Rennwagen zur Wahl

bei ca. 350 Mark liegen, was nicht gerade als günstig bezeichnet werden kann. Ob sich der Kauf lohnt, und ob die "schon allzu oft" versprochene Spielhallenqualität wirklich erreicht wird, muß sich erst noch herausstellen

Zeitdruck, bis jetzt gab es noch nicht viel zu sehen, bis auf ein paar Demos von *Virtua Racing Deluxe*, *The Ultimate Fighting* und *Ballet Fighter*. Der Preis wird hier in Deutschland



MD 32 X im CDX-Huckepack



Star Wars - Arcade backfrisch aus der Spielhalle, kommt ausschließlich für das Mega Drive 32 X

The Ultimate Fighter, ein actionreiches Prügelspiel, erscheint zuerst in Japan



Ballet Fighter ist ein reinrassiger Polygonen-Shooter, der *Star Wars - Arcade* Konkurrenz machen wird



Angekündigte Mega Drive 32 X-Spiele

Titel	Softwarefirma	Spieltyp
Doom	Sega	Action
Star Wars - Arcade	Sega	Shooting
Super Motocross	Sega	Motorradrennen
Virtua Racing Deluxe	Sega	Rennsimulator
Tempo	Sega	Jump'n'Run
Super Space Harrier	Sega	Action-Shooter
Stellar Assault	Sega	Shooting
Super Afterburner	Sega	Shooting
Cyber Brawl	Sega	Sport
Golf Magazine's 36	Sega	Sport
College Basketball	Sega	Basketball-Simulation
Metal Head	Sega	Battletech-Action
Fahrenheit CD	Sega	Adventure
Midnight Riders CD	Sega	Action
Surgical Strike CD	Sega	Action
Wirehead CD	Sega	Action

SEGA WARPZONE

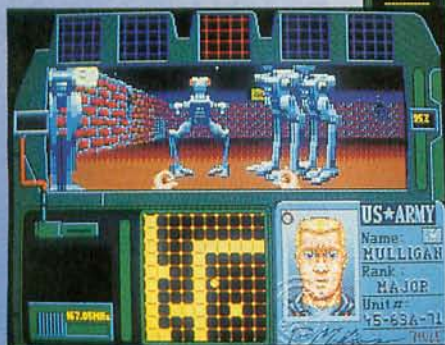
Zero Tolerance

Accolade bringt im September den Vorboten der Doom-Welle für das Mega Drive auf den Markt. Bei *Zero Tolerance* kämpft Ihr Euch durch zahlreiche 3-D-Labyrinth, die mit aufwendigen Texture-Routinen generiert wurden. Ihr schlüpft in die Rolle eines "Special Force"-Teams, das mit durchschlagenden High-Tech-Wummen ausgestattet ist. Die Palette der Waffengattungen reicht vom hochexplosiven Raketenwerfer bis zur zielsicheren Infrarot-Laser-Knarre. Wem das noch nicht genug ist, kann auch tückische Handgranaten zum Ein-

satz bringen. Zahlreiche Feindkreaturen lauern in allen nur erdenklichen Ecken und Nischen auf die Helden. Mit der zur Zeit viel diskutierten roten Flüssigkeit "Blut" wird auch bei *Zero Tolerance* nicht gespart. Das Scrolling dabei ist butterweich, wengleich das Spielgeschehen nur in einem kleinen Ausschnitt des Gesamtbildschirms dargestellt wird.



Der erste Doom-Verschnitt auf dem Mega Drive! Zahlreiche Monsterabarten und Robodroiden machen Euch bei Zero Tolerance das Leben schwer.



Micro Machines 2

Die heißen Spielzeugflitzer machen wieder mobil. Im zweiten Teil der "Toy-Fuzis" gesellen sich zahlreiche neue Fahrzeugtypen hinzu. Insgesamt gibt es fast ein Dutzend zusätzliche Fortbewegungsmittel. In die Palette haben sich mit eingereiht: Ein Drugster, Jeep, Luftkissenboot und viele andere mehr. Wie auch schon im ersten Teil, tragt Ihr nervenaufreibende Rennen auf 54 verschiedenen "Alltags-Parcours" aus. Herhalten muß diesmal ein Pool-Tisch, Klavier, ja selbst der Badestrand ist vor den *Micro Machines 2* nicht sicher. Als wesentliche Neuerung wird das Spiel auf einer "J-Cart" erschei-

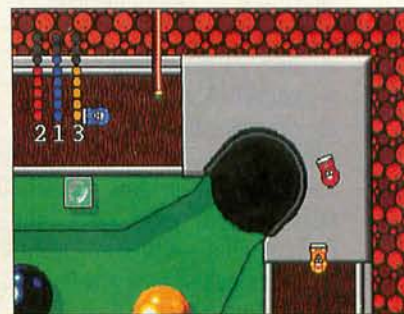
nen, das praktisch den Vier-Player-Adapter mit eingebaut hat. Mit dem Joypad Vollgas geben dürft Ihr aber erst ab November.



Selbst der Strand ist vor den kleinen Flitzern nicht sicher



Die kleinen Micro Machines 2 lieben auch Musik



Ein Pool-Tisch wird als Rennstrecke enttremdet

Dynamite Headdy

Selbst auf dem Game Gear findet der "kopflose" Headdy-Held im bösen Puppenland keine Ruhe. Ihr hüpf mit Headdy im altbewährten Jump'n'Run-Stil durch knallbunte Fantasywelten. Wie schon beim großen Mega Drive-Bruder, setzt der neugeborene Sega-Held seinen Kopf als Wurfwaffe gegen

Heerscharen von wahnwitzigen Puppenmonstern ein. *Dynamite Headdy* erscheint wahrscheinlich im September.



Dynamite Headdy macht auch auf dem Game Gear eine ausgesprochen gute Figur



Asterix: The Great Rescue

Neu gibt es zu berichten aus dem Gallier-Dorf für das Game Gear! Asterix macht sich zum zweitenmal auf den Weg, um den Römern ordentlich eins auf den Blechhelm zu hauen. Zahlreiche

Feinde, Hindernisse und Fallgruben stellen sich dem kleinwüchsigen Barden in den Weg. *Asterix: The Great Rescue* erscheint ungefähr im August. **ws**



Asterix muß diesmal seine Freunde aus den Klauen der Römer retten. Unterwegs muß der kleine Gallier zahlreiche Gegenstände finden. "Trickreiche" Gegner versuches dies natürlich zu verhindern.



NINTENDO

WARPZONE

Diesmal werfen wir zur Abwechslung mal wieder einen Blick auf einige Spiele, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen. Außerdem gibt's ein paar neue Infos über Nintendos Ultra 64.

Hudsonsoft

Langsam, aber sicher bereiten sich die Software-Firmen weltweit auf das Weihnachtsgeschäft vor. Für uns bedeutet das einen Berg voller Pressemeldungen und jede Menge neuer Spiele.

Hat für das Weihnachtsgeschäft eine Reihe neuer Module in petto: **Super Adventure Island 2** hat mit dem Vorgänger nur noch wenig gemein. Master Higgins sucht auf einer Inselwelt nach seiner Angebeteten, die ihm während eines Sturmes abhanden kam. Im schönsten Wonderboy-Stil kämpft Ihr Euch durch die einzelnen Inseln, wobei es neben den gewohnten Jump'n'Run-Einlagen auch Rätsel zu lösen und allerlei Gegenstände, Rüstungen und Waffen zu finden gibt. Adventure-Freaks dürfen sich



Beauty & the Beast, Super NES

schon auf unser ausführliches Preview nächsten Monat freuen. Das Modul wird Ende Oktober für Super Nintendo veröffentlicht.

In der Umsetzung des Disney-Filmklassikers **Beauty and the Beast** spielt Ihr die Rolle des Biestes auf der Suche nach seiner Geliebten. Im Schloß hat sich die gesamte Tierwelt gegen den traurigen Helden verschworen. Spinnen, Fledermäuse und ähnlich ekelhafte Kreaturen lauern hinter jeder Ecke. Mit mächtigem Prankenschlag und markerschütterndem Kampfschrei erwehrt Ihr Euch der ständigen Angriffe. Die Grafik dieses Action-Jump'n'Runs erinnert von der Stimmung her stark an das ausgezeichnete Filmvorbild.



Oben: Master Higgins auf der Suche nach seiner Holden.



Rechts: Der kleine Mäuserich Feivel im Kampf gegen die bösen Katzen



Der fette Roboter ist einer der Endgegner in Iron Commando

Zu einer Zeit, als Mäuse noch echte Männer waren, spielt die Handlung des Zeichentrick-Hits **An American Tail: Feivel goes West**. Auch hier hat sich Hudsonsoft die Rechte geschnappt und daraus ein niedliches Jump'n'Run fabriziert. Wie im Film, müßt Ihr aus New York entkommen, um schließlich im Wilden Westen zu landen. Dem kleinen Mäusejungen verteidigt sich gegen Cat R. Wauls Schergen mit einer kleinen Pistole, deren Durchschlagskraft durch Extras stark verbessert werden kann. Auch bei *Feivel goes West* überrascht die ausgezeichnete Grafik, Ihr werdet viele Bekannte aus dem Film wiedererkennen.



Nightmare Busters für Super NES

ten zur Verfügung. Für Abwechslung sorgen Verfolgungsjagden auf Motorrädern mit Biker-Rowdies und riesigen Lastern. Das Modul macht vor allem zu zweit einen Höllenspaß. In *Nightmare Busters*, einem niedlichen Action-Jump'n'Run, kontrolliert Ihr süße Goblins im Kampf gegen das Böse. Die Kleinen beherrschen jede Menge cooler Zaubertricks, von brutaler Gewalt halten sie jedoch nichts. Beide Produkte sollen vor Weihnachten erscheinen. 12

Arcade Zone

Die französischen Entwickler von *Legend* haben wieder zugeschlagen. Unter dem Label Arcade Zone arbeiten sie derzeit an zwei Projekten, **Iron Commando** und **Nightmare Busters**. *Iron Commando* ist ein Prügelspiel im besten *Final-Fight*-Stil. Allein oder zu zweit schlagt Ihr Euch mit einer Vielzahl muskelbepackter Gegner rum. Als Waffen stehen Euch Pump-Guns, MPs und Handgrana-



Im Jeep prügelt Ihr Euch durch Iron Commando von Arcade Zone

Nintendo Ultra 64

Während der Präsentation der beiden ersten Nintendo Ultra 64-Spiele im Rahmen der CES in Chicago (siehe auch Ausgabe 8/94), verteilte Nintendo eine "Product Preview", in der die meistgestellten Fragen beantwortet wurden. Wir haben das fünfseitige Dokument für Euch übersetzt:

In den nächsten zwölf Monaten werden mindestens drei größere Firmen Videospielsysteme der nächsten Generation veröffentlichen. Warum sollte der Konsument aufs Ultra 64 warten?

Weil niemand unsere Kombination aus überlegener Technik und innovativer Spieleentwicklung erreichen wird. Nintendo Ultra 64 wird einmalige technische Vorteile aufweisen: Ein bewährter Grafikprozessor von Silicon Graphics, der weltweit führenden Computergrafikfirma; der einzig wirkliche 64-Bit-Prozessor auf diesem Gebiet von der Firma, die die 64-Bit-Technik entwickelte, MIPS Technologies. Zusammen werden sie Spieleentwicklern die Möglichkeit geben, konkurrenzlose Videospiele zu entwerfen.

Vom Standpunkt des Videospieles aus gesehen, auf welche Art werden die Spiele besser sein?

Man muß die Spiele gesehen haben, um den Fortschritt zu verstehen. Nintendo's *Donkey Kong*



Der nette Genosse heißt Chief Thunder und stammt aus Killer Instinct



Country ist jedoch eine eindrucksvolle Demonstration dessen, was mit Silicon Graphics und Alias Technologie auf dem 16-Bit Super NES möglich ist. Falls innovative Spieledesigner die gleichen Entwicklungstools für ein 64-Bit-System verwenden, entstehen realistische – oder auch fantastische – Welten, wie sie auf Heimkonsolen bislang noch unmöglich waren.

Wo werden die Unterschiede zwischen Automatenversion und Heimkonsole liegen?

Die Spiele werden absolut identisch sein, gleiche Geschwindigkeit, gleiche Grafik und gleicher Sound. Zum ersten Mal ermöglicht ein System Arcade-Qualität in den eigenen vier Wänden.

Falls beide Systeme identische Leistungen bringen, warum wird dann überhaupt eine Automatenversion veröffentlicht?

Das Nintendo Ultra 64 Heimsystem wird im September 95 erhältlich sein.

In der Zwischenzeit dient die Veröffentlichung der beiden ersten Nintendo Ultra 64-Spiele – *Cruis'n USA* und *Killer Instinct* – als ein neuartiges Werbemittel. Jedesmal, wenn jemand eine Münze in einen dieser Automaten steckt, erhält er die Nachricht, daß diese ungewöhnlichen Spiele demnächst auch als Heimversion erhältlich sein werden.

Nintendo hat in letzter Zeit Partnerschaften mit unabhängigen Spielentwicklern bekanntgegeben. Warum hat Nintendo gerade diese Firmen ausgewählt?

Jede der ausgewählten Firmen hat eine Reihe von Hitspielen entwickelt und wird angemessene Ressourcen zur Entwicklung von Nintendo Ultra 64-Spielen zur Verfügung stellen.

Wie viele und welche Art von Spielen werden bei der Veröffentlichung des Heimsystems erhältlich sein?

Die Anzahl steht zur Zeit noch nicht fest. Wir wollen aber eine Reihe innovativer Spiele liefern, die auf keinem anderen System erhältlich sind oder sein werden. Diese Spiele, die gegenwärtig von Nintendo und Lizenznehmern entwickelt werden, nützen die überlegenen technischen Fähigkeiten der Ultra 64-Hardware voll aus.

Wie rechtfertigen sie die Entscheidung, Cartridge-Technik zu verwenden, obwohl sich der Rest der Industrie anscheinend für CD-ROM entschieden hat?

Wir wissen, daß die CD-ROM die Speicherkapazität deutlich erhöht. Doch leider verlangsamt diese Technik durch lange Ladezeiten auch die meisten Action-Video-Spiele. Die herausragenden Vorteile unserer Technik würden durch ein reines CD-ROM-System wieder aufgehoben. Module mit deutlich höherer Speicherkapazität bieten dem Spieler die beste Kombination aus überlegener Grafik, Spielspaß und schneller Action. Das Nintendo Ultra 64 wird jedoch so entworfen, daß Anschlußmöglichkeiten für ein CD-ROM-Laufwerk oder ein anderes fortgeschrittenes Speichermedium bestehen, falls sich die Technologie weiterentwickelt.

Wie können sie ein 64-Bit-Gerät zu einem Preis verkaufen, der unter dem liegt, den Konkurrenten für 32-Bit-Systeme verlangen?

Die Grafikchips von Silicon Graphics werden aus bereits bestehender und bewährter Technik weiterentwickelt, was einen günstigen Preis ermöglicht. Es entstehen also keine Kosten durch die komplette Neuentwicklung von Chips. Außerdem bedeutet der Verzicht auf ein fest eingebautes CD-ROM-Laufwerk eine erhebliche Kostensparnis.

Wann wird die Heimversion von Nintendo Ultra 64 veröffentlicht?



Jago, einer der zehn Kämpfer aus Killer Instinct, sieht im Spiel genau so aus! Mit seinem Laserschwert mäht er jeden Gegner um.

Im Juni 1995 werden wir Ultra 64 der Öffentlichkeit vorstellen, im Herbst 1995 soll es veröffentlicht werden, ein genaues Datum steht jedoch noch nicht fest.

Glauben sie nicht, daß die Veröffentlichung ihres Systems Monate nach der Konkurrenz ihre Marktstellung negativ beeinflussen wird, ähnlich wie beim Super Nintendo?

Man kann Ultra 64, das einzige echte 64-Bit-System auf dem Markt, nicht mit den 32-Bit-Geräten vergleichen, die früher veröffentlicht werden. Wir sind zuversichtlich, daß die überlegene Technik und Spiele des Ultra 64 trotz des späten Termins uns den Erfolg garantieren.

Es ist soweit! Die ersten offiziellen PAL-Jaguars wurden in größeren Mengen gesichtet. Außerdem präsentieren wir Euch: Facts über das Jaguar-CD-ROM und die neuesten Module für die Edelkonsole.

Wolfenstein 3-D

In Amerika ist der hierzulande indizierte und mittlerweile beschlagnahmte id-Klassiker bereits erhältlich. Die Grafik steht in bezug auf die Geschwindigkeit und der Sound-Qualität dem PC-Original in nichts nach. Neben der neu hinzugekommenen Auto-Mapping-Funktion hat sich nun auch ein Raketenwer-

fer mit in das Waffenarsenal des Helden eingeschlichen. Das Spiel wird in dieser Fassung nie offiziell in Deutschland erhältlich sein.



Automapping, schnelles Scrolling und eine höhere Auflösung bietet die Jaguar-Version



Sogar ein ultrastarker Raketenwerfer hat noch seinen Platz im Modul gefunden

Jaguar-Voice-Data-Modem

Als letzte Hardwareneuheit bringt Atari ihren Beitrag zu der alles entscheidenden Frage: "Wie verdoppele ich am schnellsten die Telefonrechnung meiner Eltern". Mit diesem Zusatzgerät können sich bis zu 32 Jaguar-Besitzer über das Telefonnetz (Direktverbindung ist ebenfalls möglich) heiße Online-Gefechte liefern. Drei Spiele mit eingebauter Netzwerkfunktion wur-

den bereits angekündigt: Der id-Knaller *Doom* bot sich selbstredend an, der Polygon-Fahrsimulator *Club Drive* verspricht heiße Massenkarambolagen, und zu guter Letzt steht noch das Battletech-Spektakel *Iron Soldier* mit auf dem Plan. Wann das Modem erhältlich sein wird, weiß nur Atari selbst. Eine europaweite Vermarktung ist durch die unterschiedlichen Telefonsysteme ausgeschlossen.

Jaguar CD-ROM

Bereits auf der "Summer-CES" hat Atari seine neueste Errungenschaft der breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Zwar etwas verspätet, wie man es ja bereits schon gewohnt ist, aber diesmal wurde sogar eine Verfügbarkeit rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft versichert. Atari hat seine Versprechungen in bezug auf den Preis gehalten. Der soll in den Staaten bei ca. 199 Dollar liegen. Hierbei handelt es sich wirklich um ein attraktives Angebot, wenn man die teurere Double-Speed-CD-ROM-Technik in Betracht zieht, welche das Gerät in sich verbirgt. Das Rohlaufwerk nebst dem fertig montierten CD-Player wird interessanterweise von dem CD-I-Konkurrenten Philips hergestellt. Mit einer Datentransferrate von 352,8 KByte/s schaufelt das Laufwerk die Daten in den RAM-Speicher des Jaguars. Das ist schon eine beachtliche Menge und dürfte im Regelfall keine langen Ladezeiten nach sich ziehen. Als zusätzliches Feature haben die Entwickler den Modul-

schacht mit nach außen geführt, so daß es auch weiterhin möglich sein wird, diesen Medium-Port in Verbindung mit dem CD-Laufwerk zu nutzen. Denkbar sind zum Beispiel Batterie-RAM-Module, welche den Spielstand eines CD-Games abspeichern. In ferner Zukunft wird es einmal ein MPEG-Modul geben, mit dem Ihr dann einen kompletten Kinofilm mit dem Jaguar-CD-Player absehen könnt.



Natürlich geht auch ein Abspielen von normalen Audio-Discs auf dem Jaguar-Gerät. Bildlich untermauert wird der Musikgenuß durch die eingebaute "Virtual-Light-Maschine", was nichts anderes ist als ein Lichtermeer an grafischen Effekten, welche sich auf der Mattscheibe im Sound-Takt tummeln.

Jaguars in Deutschland!

Was lange währt, wird endlich viel! Nach den zaghaften Auslieferungen eines großen Versandhauses der ersten PAL-Jaguars, gibt es die erste 64-Bit-Konsole nun auch in allen großen Kaufhausketten zu erwerben. Der Preis pendelt sich bei ca. 550-600 Mark ein, inklusive dem "Inpack"-Spiel *Cypermorph*. Jetzt zur großen Kompatibilitätsfrage, welche sicherlich jeden brennend interessieren wird. Bis zum jetzigen Zeitpunkt laufen alle amerikanischen Jaguar-Spiele

auf dem deutschen Gerät ohne Probleme sowie auch umgekehrt. Allerdings muß bei den deutschen PAL-Jaguars mit dem 50-Hz-Syndrom ein Geschwindigkeitsnachteil und ein etwas schmäleres Bild in Kauf genommen werden (was sich allerdings durch einen manuellen Eingriff beheben läßt). Mehr darüber erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.



JAGUAR

WARPZONE

Rayman

Völlig überraschend trat Rayman von Ubisoft ans Tageslicht. Es handelt sich hierbei um ein reinrassiges Jump'n'Run-Abenteuer, das in einer märchenhaften Fantasy-Welt spielt. Da sich Rayman erst in einem frühen Entwicklungsstadi-

um befindet, kann nicht viel mehr gesagt werden, als daß der Charakter hervorragend animiert ist und die Grafik mit zum Feinsten zählt, was ich bis jetzt auf dem Jaguar gesehen habe. Hier wird endlich mal die gesamte 16-Mill.-Farbpalette der Hardware ausgenutzt. Atari trägt sich sogar mit dem Gedanken, den witzigen Rayman-Charakter als Jaguar-Maskottchen zu lizenzieren. Das End-

Rayman von Ubisoft einer der kommenden Jump'n'Run-Hits



produkt soll 10 Levels umfassen und wird im vierten Quartal dieses Jahres erscheinen.

Die Animation des Helden muß man gesehen haben!



Blue Lightning (CD)

Eines der besten Lynx-Spiele feiert bald seine Reinkarnation im neuen CD-Gewande. Auf der noch EPROM-basierenden Demoversion konnte man nur ein paar Runden über eine karge, mit "Textures"-überzogene Landschaft ziehen. Gegner oder andere Details (außer ein paar Wölkchen) waren noch keine vorhanden. Es steht den Ent-

wicklern noch ein weiter Weg bevor, bis sich die Jaguar-Besitzer in das Cockpit setzen dürfen.



Mehr ist leider noch nicht fertig

HitBox

Tonträger - Vertriebs GmbH

Der Groß- und Einzelhandel Versand mit dem perfekten SERVICE

SUPER NINTENDO

Für Verleih & Verkauf

GAME BOY

SEGA

- * autom. Neuheiten Service
- * Super bei Extrabestellungen
- * Beratung für Neueinsteiger
- * Rückstandshaltung
- * SUPER PREISE

MEGA DRIVE

SPIELE & SYSTEME

ZUBEHÖR : Sega Mega Drive Leerhüllen / Super Nintendo Leerhüllen

Milltenbergerstr. 17 - 63785 Obernburg - Tel: 06022 / 61890 Fax: 06022 / 8520

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO

Rise of the Robots MCD us 109,95 Star Control 2 3DO us 119,95

Slam Masters SN us 139,95 Might & Magic 3 MD us 149,95

Im September: Mortal Kombat 2 us oder dt SN oder MD 139,95

EasyStalker das Superding! Mit EasyStalker wird Landstalker endlich zum Genuß. Stauen Sie Niels so, wie es sein sollte!

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. EasyStalker nur 99,95

Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22³⁰

FON/FAX : 030 - 621 30 18

Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln

Nähe Hermannplatz

Tel. 02 51-52 78 54

Versand und Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTR. 54 · 48151 MÜNSTER

Fax 02 51-52 79 71

An-, Verkauf von Gebrauchtspielen

SUPER-NES

Aladdin	99,95
Alfred Chicken	69,95
Art of Fighting	89,95
Blues Brothers	69,95
Brawl Brothers	69,95
Breath Of Fire	us 139,95
Bubsy	79,95
Clay Fighter	109,95
Cool Spot	99,95
Daffy Duck	69,95
Desert Fighters	129,95
Die Schlümpfe	119,95
Dino City	59,95
Double Dragon 5	us 139,95
Dragon - Die Bruce-Lee-Story	119,95
Elite Soccer	us 129,95
Equinox	89,95
F1 Rock 2	us 139,95
Fifa Soccer	99,95

Flashback	89,95
Hulk	us 129,95
Incredible Crash Dummies	69,95
Jammit Streetball	129,95
Jurassic Park	79,95
Knights Of The Round	us 119,95
Mega Man X	119,95
Mortal Kombat	79,95
Mr. Nutz	69,95
NBA Jam	119,95
NHL Hockey '94	us 89,95
NHLPA Hockey '93	69,95
Nigel Mansell	119,95
Operation Europe	us 139,95
Pac-Attack	119,95
Paperboy 2	49,95
Parodius	69,95
Phalanx	59,95
Pilotwings	49,95
Pinball Dreams	109,95
R-Type 3	79,95

Rasenmähermann	69,95
Rock'n'Roll Racing	109,95
Secret Of Mana	us 139,95
Sim City	69,95
Skyblazer	89,95
Slam Masters	us 129,95
Smash Tennis (4 Spieler)	109,95
Starwing	69,95
Striker	59,95
Stunt Race FX	us 129,95
Super Battle Tank	49,95
Super Bowling	us 79,95
Super Conflict	109,95
Super Empire Strikes Back	119,95
Super Godzilla	us 129,95
Super Metroid	119,95
Super Pang	69,95
Super Putty	59,95
Super Soccer	69,95
Super Streetfighter 2	us 139,95

Super Tennis	69,95
Super Turrican	69,95
Suzuka 8 Hours	us 129,95
Tazmania	69,95
Tetris 2	us 139,95
Tiny Toons Tom & Jerry	59,95
Virtual Soccer	79,95
Virtual Soccer	99,95
Wing Commander	79,95
World Cup USA '94	129,95
World Heroes	89,95
WWF Royal Rumble	89,95
Yogi Bear	119,95
Young Merlin	129,95
Zombies	69,95

MEGA DRIVE

Combat Cars	79,95
Dragon	99,95
Dune 2	119,95
Fifa Soccer	89,95
Jungle Strike	79,95
Marco's Magic Football	109,95
Pete Sampras	109,95
PGA European Tour	99,95
R.B.I. Baseball '94	119,95
Skitchin	49,95
Sonic 3	109,95
Streets of Rage 3	119,95
Virtual Racing	159,95

Formula 1 Racing	us 119,95
Rebel Assault	us 119,95
Sensible Soccer	89,95
Star Wars Chess	us 119,95
Tomcat Alley	99,95
Vay	us 119,95

... ständig neue Super-Angebote !!!
Selbstverständlich alle Neuheiten !!!

Dschungelbuch

S-NES	119,95
M-Drive	109,95

Mortal Kombat

S-NES (09.94)	129,95
M-Drive	119,95

SUPER-NES-ZUBEHÖR:

5-Spieler-Adapter	59,95
Adapter US/PAL	39,95
Joypad	29,95

MEGA-CD:

Double Switch	109,95
Dune	109,95
Fifa Soccer	99,95

Iron Soldier

Ein knallhartes Battletech-Kampfspiel mit butterweichem Polygon-Scrolling wird gerade von der deutschen Softwarefirma Eclipse für das Edeltierchen entwickelt. Die Version, welche wir antesten durften, ist erst zu 30% fertiggestellt. Es waren noch keine Gegner vorhanden, ledig-

lich die Wolkenkratzer konnte man in hundert Einzelteile pulverisieren. Als Erscheinungstermin wird nächstes Jahr angestrebt.



Iron Soldier scrollt fließend in alle Richtungen

Alien vs. Predator

Nicht viel Neues gibt es über dieses Hammer-spiel zu berichten, außer, daß der Erscheinungstermin nun endgültig auf Ende Oktober verschoben wurde. Zumindest

scheint die letzte EPROM-Version fast fertiggestellt zu sein. Die edle 3D-"Textures"-Grafik und die fantastischen Soundeffekte werden sicherlich neue Maßstäbe im Konsolenbereich setzen.



Ihhh, wie geschmacklos



Alien-Gemetzel pur bei AvP

Checkered Flag

Das Polygon-Rennspiel im *Virtua Racing*-Stil behält nun endgültig den oben angegebenen Titel. *Red-line Racing* und *Checkered Flag II* gehören schon längst der Vergan-

genheit an, was Videogames-Leser bereits aus der Gesamtliste der letzten Ausgabe ersehen konnten. Das Spiel steht ebenfalls kurz vor der Fertigstellung. Allerdings zeigte sich die Steuerung noch nicht völlig ausgereift. Der Flitzer reagiert etwas zu hakelig in brenzlichen Kurvensituationen. Bleibt zu hoffen, daß dies bis zur endgültigen Version behoben wird.

Rasende Polygone und puren Fahrspaß liefert Euch Checkered Flag



Double Dragon 5

Blauer Muskelprotz gegen zarte Lady. Wenn das mal gut geht.



7elegames wagt sich mit einem weiteren Teil der *Double Dragon*-Saga auf das 64-Bit-Terrain. Neue Kämpfersprites und atemberaubende Special-Moves sollen

heißes Knüppelfieber aufkommen lassen. Ein ungefährer Erscheinungstermin war leider nicht in Erfahrung zu bringen. Das Spiel an sich steht kurz vor der Fertigstellung.

Zool 2

Die bekannte Ninja-Ameise von Gremlin macht sich auf zu neuen Jaguar-Abenteuern. Das bewährte Jump'n'Run-Grundprinzip der anderen Konsolen-Versionen wurde beibehalten. Ihr steuert den kleinen Ninja durch verschiedene Fantasy-Landschaften und müßt dabei die begehrten Extras-Items einsammeln.



Zool springt und hüpfert ganz im Sonic-Stil durch verschiedene Fantasy-Wellen

Jaguar 50/60-Hz-Umbau



Zum wurden die ersten PAL-Jaguars unter das Volk gebracht, hat schon eine findige Firma das lästige PAL/NTSC-Problem gelöst. Mit dem 50/60-Hz-Umbau von Wolf-

soft aus Neuwied (Tel.:02622-83517) laufen die Spiele auf den "deutschen" Jaguar wieder in gewohnter NTSC-Geschwindigkeit ab (vorausgesetzt, der Fernseher packt's). Die "Schmalbild"-Streifen am oberen und unteren Bildschirmrand gehören dadurch ebenfalls der Vergangenheit an. Zudem bietet die Firma ein RGB-Kabel an, das eine bessere Lösung als die bisherigen darstellen soll. Der Preis für das Kabel (inkl. Hi-Fi-Anschluß) liegt bei ca. 50 Mark und der 50/60 Hz-Umbau kommt auf ca. 76.Mark. ws

3DO WARPZONE



Schreckhafte Naturen aufgepaßt – hier geht's zuweilen makaber zu

In Japan gibt es schon eigene 3DO-Spielezeitschriften, die Licht in den Softwareschundgel bringen. Wer mitreden will, braucht zur Zeit gute Japan-Connections oder einfach einen fähigen Importeur.



Vor dem Abwaschen muß erst noch diese Schlucht überquert werden

Dr. Hauzer

GT-Elektronik/Schweiz hat die richtigen Leute in Fernost sitzen, und so kamen auch wir zu einem Testmuster dieses atmosphärisch gelungenen Adventures in Polygongrafik, das stark an *Alone in the Dark* erinnert. Obschon das Spiel nach einem Doktor benannt wurde, handelt es von einem Reporter namens Adams Asler, der bei einer Recherche eher zufällig auf das Anwesen von Doktor Hauzer stößt, der im Spiel immer nur kurz als eine Art Fata Morgana erscheint. Dieser hat seine Frau verloren, und sein Eigenheim aus Groll in einen tückischen Irrgarten verwandelt. Er hat es außerdem mit vielen intelligenten Fallen gespickt, die Ihr durch Überlegen, Rumprobieren und das Einsetzen von gefundenen Waffen und Schlüsseln wiederum

austricksen müßt. Adams ist natürlich als neugieriger Schlagzeilenjäger sofort fasziniert von der gruseligen Atmosphäre des scheinbar verlassenen Hauses, und ich habe im Raum München noch keinen Spieler getroffen, der zu Beginn nicht ebenso fasziniert von diesem Spiel war. Wer anfängt, der spielt es garantiert an einem Stück durch. Der Spielstand kann auch zu jedem beliebigen Zeitpunkt abgespeichert werden. Diese Option solltet Ihr nutzen, da sonst wieder von ganz vorne angefangen werden muß, falls zum Beispiel in der Dusche der falsche Hahn aufgedreht wird und Ihr jämmerlich baden geht, oder Adams auf Nimmerwie-

dersehen unter einer Falltür verschwindet. Die Enttäuschung bei diesem Spiel kommt nach ca. vier Spielstunden ans Licht, da Ihr Euch dann bereits mit dem Abspann konfrontiert seht. Obwohl insgesamt gut in Szene gesetzt, ist das Preis-Leistungs-Verhältnis in puncto Langzeitspielspaß schlecht, zumal die Handlung sehr geradlinig ist und direkt auf das Ziel, die Begegnung mit Dr. Hauzer, hinführt. Trotz kleiner Schlampereien bietet Dr. Hauzer sehr gute Grafik, gepaart mit schnellem Scrolling. So kann ein gutes Adventure auf dem 3DO aussehen, wenn die Programmierer nicht, wie hier geschehen, vorschnell müde werden.



Und mit der Lore düst Ihr zu Doc Hauzer



So sieht der Star des Spiels also aus – was will er uns bloß sagen?



Diese Glaswand läßt sich nur mit roher Gewalt durchdringen



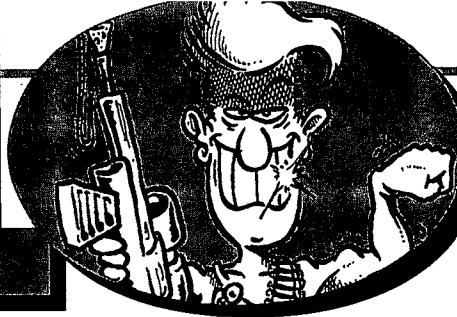
Und tschüß...

Stilvolle Gemächer finden sich zuhauf, nur keine Bewohner

(Fortsetzung S.72)



MAIL MANIA



Was nützt die Zensur?

Grundsätzlich hat die Zensur zwei Seiten; eine gute und eine schlechte: Da Konsolen keiner Altersbeschränkung unterliegen, spielen natürlich auch jüngere Kinder damit. Ich habe schon oft erlebt, daß Eltern ihren fünfjährigen Kindern ein Mega Drive kaufen und auf Empfehlung des Händlers gleich *Mortal Kombat* dazupacken. Sicherlich hat es sehr wohl Auswirkungen auf die Psyche eines Kindes, wenn es schon mit fünf Jahren lernt, sich bei Auseinandersetzungen wie Ryu oder Mr. Bison zu verhalten. Ebenso schlecht wäre es wohl auch, einen Siebenjährigen vor einem japanischen Importspiel anzutreffen, in dem sich eine kulleräugige Schönheit völlig nackt über den Bildschirm räkelte und unverhohlen zum Bildschirmsex aufforderte. Solche Spiele sollten selbstverständlich erst ab 18 oder zumindest ab 16 freigegeben werden, haben wir doch jetzt schon eine recht hohe Kriminalitätsrate. Auch ist es kaum nötig, in *Mortal Kombat* bei einem normalen Schlag gegen das Kinn eine Menge Blut zu verspritzen, als würde dem Getroffenen gerade die Halsschlagader durchtrennt. Dabei ist es doch lächerlich, ein Spiel oder einen Film ab 12 freizugeben, nur weil eine Zeichentrickfigur aus der Nase blutet, jedoch Filme jugendfrei zu halten, in denen aufs Härteste geprügelt wird, ohne daß Blut fließt. Blut hat schließlich jeder Sechsjährige schon gesehen, und sei es auch nur in den Nachrichten. Hier regt sich niemand auf. Die Sendezeiten sind nicht gerade so

Jaja, so ist das im Leben: Der Chef macht Urlaub, die Mäuse tanzen auf dem Tisch und der liebe Jan darf sich in hochwürdiger Vertretung um die Leserbriefe kümmern. Dazu erstmal heißen Dank für die rege Beteiligung an unserem Forumthema "Zensur von Videospiele".

gewählt, daß Kinder verschont bleiben. Im Fernsehen wird live die Erschießung chinesischer Drogendealer gezeigt, Hunderte wurmzerfressener Leichen dümpeln in einem Fluß in Ruanda, Militärs erschießen wehrlose Zivilisten. "Ist doch alles real. Kinder sollen sehen, wie es in der Welt zugeht". Da zieh' ich mir doch lieber "Hellraiser" rein, da weiß ich, daß das Gezeigte nicht echt ist!

Stefan Zacharias, Rum

Wenn man sich entschließt, Videospiele einer Zensur zu unterziehen, ist dies ja wohl in erster Linie ein Schlag gegen die Eltern.

Dadurch wird ihnen indirekt vorgeworfen, sie seien nicht fähig, sich darum zu kümmern, womit sich ihre Kinder beschäftigen. Da ist sicher auch etwas Wahres dran. Ich kann mir gut vorstellen, wie eine Karrieremutti ihren Sprößling vor die Konsole setzt, um in Ruhe "shoppen" zu gehen. Was es hier braucht, ist allerdings keine Verteufelung oder Zensur, sondern schlicht objektive Aufklärung. Vielleicht sollten einfach mehr Eltern Magazine wie die VIDEO GAMES lesen, um zu wissen, wofür sich ihre Kinder da überhaupt interessieren. Kloppen, Fressen und Ballern sind doch schon seit

Pac Man, *Space Invaders* und den ersten *Ghouls'n Ghosts*-Automaten elementare Bestandteile jedes Videospiele. Wie kommt's denn, daß die Öffentlichkeit erst jetzt auf Videospiele aufmerksam wird? Persönlich halte ich den Verkauf von Spielzeugwaffen für weit gefährlicher als ein "gewalttätiges" Modul. Das alte "Cowboy und Indianer"-Spiel (Peng, Du bist tot!) war den Jugendschutzbefehlenden ja auch nicht zu brutal.

Pit Tschchow, Frankfurt

Eine Kontrolle von Videospielen finde ich grundsätzlich gut. Spiele, wie *Fatal Fury*, oder *Streets Of Rage* ab 18 freizugeben, ist allerdings eher schwachsinnig. Diese Spiele sind zwar brutal, allerdings total unrealistisch (kein Blut). Die Gewalttätigkeit kommt ja nicht von den Spielen, es ist ja wohl eher umgekehrt. Außerdem ist es schließlich kein Problem, an solche Spiele heranzukommen. Es findet sich immer ein williges Elternteil oder ein älterer Bekannter, der in den Laden geht und das Modul kauft. Durch eine hohe Altersfreigabe werden solche Spiele doch für Kids gerade erst interessant (der Reiz des Verbotenen). Wo wollen die Zensoren denn überhaupt die Maßstäbe anlegen, wenn in *Super Mario World* mindestens 15 Gegner pro Level sterben oder in *Lemmings* 100 Tierchen in einer Sekunde explodieren?

Gregor Berger, Halger

Mich regen diese ganzen Wichtigtuere und Pseudo-Moralapostel auf. Die suchen doch nur nach Themen, die ihnen nicht passen. Gestern war's Heavy Metal, heute sind es Video-

Forumthema des Monats

Viele Neuheiten auf dem Videospielesektor erscheinen nach wie vor meist zuerst im Ausland und kommen dann mit einiger Verspätung auf den deutschen Markt. Sei dies nun ein neues Videospiele-System (wie beispielsweise der Jaguar) oder auch "nur" ein interessantes Modul. Die Ungeduld vieler Videospiele-Freaks machen sich findige Importeure zunutze und verkaufen in Deutschland Module mit japanischen Texten, 60-Hz-Konsolen sowie andere Hard- und

Software. Neben der Tatsache, daß man bei Soft- und Hardware oft Kompatibilitätseinschränkungen in Kauf nehmen muß, lohnt man für den Zeitvorsprung durch Importe auch deutlich mehr als für die offiziellen Spiele und Systeme. Was uns dabei interessiert, ist Euer Standpunkt zum Thema "Ungeduld". Lohnt es sich, mehr Geld auszugeben, um so schnell wie möglich "up to date" zu sein, oder ist für Euch "Abwarten und Geld sparen" der bessere Weg?

Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

02065

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Das Videospiele-Paradies

MARBO

Videofilm mit 30 Neo-Geo Demos
incl. Art of Fighting 2, Windjammers,
Super Sidekicks 2, Top Hunter

u. v. m. nur DM 39,-

Ratenkauf von 3 DO,
Neo-Geo und
Atari Jaguar möglich

Super Nintendo:
Samurai Shodown jp.

DM 199,-

Neo-Geo CD-Rom (RGB)
+ 3 Top-Spiele

nur DM 1.099,-



Neo Geo Clubzeitschrift jetzt wieder erhältlich

Nr. 1	DM 10,-
Nr. 2	DM 10,-
View Point Music	CD DM 45,-
World Heroes Music	CD DM 45,-

Neo-Geo Kampfpreise (solange Vorrat reicht)

Fatal Fury Spezial	DM 259,-
Sengoku 2	DM 249,-
Spinmaster	DM 259,-
Art of Fighting	DM 199,-
Three Count Bout	DM 229,-
Art of Fighting 2	DM 339,-

Weitere Neo-Geo Spiele:

World Heroes Jet	DM 389,-
Windjammers	DM 389,-
Super Sidekicks 2	DM 389,-
Top Hunter	DM 389,-
Baseballstars	DM 149,-
Super Sidekicks	DM 199,-
World Heroes 2	DM 229,-
Volleyball (Taito)	DM 389,-
Karnov's Revenge	DM 389,-
Alpha Mission 2	DM 149,-
Riding Hero	DM 149,-
Baseball 2020	DM 149,-
Blues Journey	DM 149,-

Tausch, Verkauf und Inzahlungnahme von Spielen für fast alle Systeme.

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's)
70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11 / 55 77 29 · Fax 07 11 / 55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10 – 13 und 14 – 18.30 Uhr geöffnet. Samstag 9 – 13 Uhr.

spiele und morgen fordern sie zwei Jahre Knast für jemanden, der über die Wiese im Stadtpark trampelt. Solchen Meckerern ist das Thema doch völlig wurscht, Hauptsache wichtigmachen und sich als Beschützer der ach so gefährdeten Jugend aufspielen. Solange sich diese Querulanten nicht eingehend mit der Materie "Videospiel" beschäftigt haben, können sie mir mit ihrer kompletten Meinung (und Meinungsmache) gestohlen bleiben!

Frank Brenner, Mosbach

Bestimmte Spiele für niedrige Altersgruppen unzugänglich zu machen, halte ich grundsätzlich für richtig. Dabei kommt es selbstverständlich auf den richtigen Maßstab an. Okay, *Doom* und *Wolfenstein 3D* sind für Sechsjährige sicher nicht so gut geeignet. Hier wäre eine Altersbeschränkung sinnvoll. Ich selbst bin 15 und habe mit *Doom* nicht die geringsten Probleme. Auch in meinem Bekanntenkreis sind mir noch keine schädlichen Nebenwirkungen aufgefallen. Mir ist klar, daß die Typen von der BPS das anders sehen. Ich bin der Meinung, daß Altersbeschränkungen eh zwei bis drei Jahre zu hoch angesetzt sind. Die Jugend von heute ist auch nicht mehr so empfindlich, wie sie mal war. Spiele wie *Streets Of Rage* ab 18 freizugeben ist Blödsinn; die Grafik ist im Comicstil gezeichnet, und irgendwelche brutalen Gewalttätigkeiten wie abgetrennte Körperteile kommen nicht vor. Bei *Mortal Kombat* im Bloody-Mode sieht die Sache da schon anders aus. Die Grafik ist wesentlich realistischer und es werden auch einige sehr brutale Szenen gezeigt (Finishing-Moves). Hier wäre eine Altersbeschränkung ab 14 oder 15 sinnvoll. Zu der Behauptung, daß die Jugend immer mehr verkommt, weil gewalttätige Videospiele einen schädlichen Einfluß haben, kann ich nur eines sagen:

Schwachsinn! Ich spiele Games wie *Doom* nicht, weil ich meinen – von Videospiele verdorbenen – Charakter mit bluttriefenden Szenen versorgen will, sondern weil ich meine Geschicklichkeit testen will. Hauke Duden, Wardenburg

Wenn jemand behauptet, Videospiele seien ein Werk des Satans, kann er auch gleich verkünden "Wer Splatter-Spiele oder *Street Fighter 2* spielt, der frißt auch kleine Kinder!". Klar, wenn's um Pornografie oder stupide Blutrüchtigkeit geht, ist eine Zensur sinnvoll (wer gerne Nazi-Spiele zockt, hat eh nix in der Birne). Ich persönlich spiele gerne *Doom* oder *Mortal Kombat*, aber deshalb renne ich doch nicht auf die Straße, metzle Leute nieder, bringe Tiere um oder schlage meine Geschwister. Wenn meine Eltern sagen "Nee, das Spiel ist nichts für Dich", dann werden sie schon recht haben, wozu sind sie denn älter?

Marcel Eluenich, Köln

Kleinanzeigenbetrug

Beim Lesen der Ausgabe 7/94 fand ich in der Kleinanzeigenrubrik zwei Annoncen (eine bei "Game Boy", eine im "Mega Drive"-Teil) mit nahezu gleichem Inhalt. Gutgläubige Videospieldinteressenten sollten mit lachhaft günstigen Angeboten (zehn Eier für ein Game-Boy-Spiel oder 15 Mark für ein Mega-Drive-Modul) geködert werden. Interessant daran: Die beiden Clubs haben zwar verschiedene Namen, jedoch das gleich Postfach beim selben Postamt. Eine Liste dieser fantastischen Angebote bekommt man logischerweise nur gegen Einsendung von fünf Mark in bar. Das wird für jugendliche Taschengeldempfänger sicher eine herbe Enttäuschung geben, wenn statt der erhofften Spiele ent-

weder überhaupt nichts oder (im günstigsten Fall) die lapidare Mitteilung eintrifft, die Spiele seien "leider" bereits ausverkauft. In jedem Fall ist der Pechvogel sein Geld los und hat nichts als eine ordentliche Portion Frust dafür bekommen. Könnt Ihr solche offensichtlichen Betrügereien nicht unterbinden, indem Ihr derartige Anzeigen erst gar nicht abdruckt? Nun noch ein paar Worte zum Thema "Zensur": Ich persönlich bin grundsätzlich dafür, sämtliche Gewalt-, Sex- und sonstige Darstellungen von den Bildschirmen der eh schon leicht debilen Videospiele zu verbannen. Man sollte ruhig noch einen Schritt weitergehen und gewalttätige Comics und Zeichentrickfilme wie die *Tiny Toons* oder die *Simpsons*, Actionfilme, Krimis, die Tagesschau und das Glücksrad verbieten. Mir ist klar, daß solche Maßnahmen nur ein Provisorium darstellen können. Um einer Jugendgefährdung entgegenzuwirken, hilft letztendlich nur eins: Das umfassende Augen- und Ohrenöffnungsverbot.

Michael Zandt, Salach

Guter Tip. Wir werden in Zukunft etwas mehr Kontrolle über die Kleinanzeigenseiten anstreben. Im Falle dieses speziellen Clubs würde ich folgendes empfehlen: Bei Postfachangeboten (ohne Angabe einer Telefonnummer) solltet Ihr generell allergrößtes Mißtrauen walten lassen. Weniger riskant sind Angebote, bei denen Ihr einen direkten Ansprechpartner habt, den Ihr per Post oder Telefon für Rückfragen oder Reklamationen erreichen könnt.

Schon wieder!

Shen Long gesichtet! So geht's: Als erstes gebt Ihr den allseits bekannten Capcom-Mode im Pausenmodus bei einem Kampf "Chun Li vs Ryu" im achten Schwierigkeitsgrad ein. Jetzt kommt Shen Long und erzählt etwas

von einer Prüfung, die man zu bestehen hat. Zuerst muß man *Final Fantasy 6* auf das *Street Fighter 2 Turbo-Modul* aufstecken und in 30 Minuten durchspielen; Den Eingang zur FF-Welt findet man in der Bison-Stage. Nach dem achten Unentschieden springt Ihr an die Glocke. Falls es nicht gelingt, FF6 rechtzeitig durchzuspielen, werden weltweit alle SF2-Module gelöscht und deren Entwickler eliminiert, also Vorsicht! Habt Ihr den FF-Test bestanden, schweißst Ihr das Modul in eine Plastikfolie ein und versenkt es für acht Generationen im Mittelmeer. Eure Ururururenkel müssen es dann herausfischen, das Modulgehäuse aufbrechen, sämtliche Kontakte umlöten und den Haupt-Chip gegen den *Super Mario Kart*-Zusatzprozessor austauschen. Nun wird das Super Nintendo mit dem Joypad am Tisch festgebunden und die Wohnung überschwemmt. Danach trocknet Ihr das Modul in der Mikrowelle (650 Watt, 2,5 Stunden). Jetzt könnt Ihr *Street Fighter 2 Turbo* ganz normal spielen, bis Shen Long erscheint. Nun wird das Modul automatisch nach der antiproportionalbehaffeten-selbstständigabhängigen Wegfahrsperre durchsucht. Seid Ihr im Besitz eines der beiden Module, die diese Sperre besitzen, könnt Ihr nun 90 Sekunden gegen Shen Long kämpfen, danach wird das Spiel automatisch gelöscht.

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Probieren wir natürlich gleich aus. Bis später...

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion

VIDEO
GAMES

MAIL - O - MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Stunt Race FX

Internationaler Wettbewerb



Und hier sind wir wieder! Diesmal schreiben wir bei VIDEO GAMES einen Wettbewerb, in dem es buchstäblich um Kopf und Kragen geht. In Zusammenarbeit mit der japanischen Spielezeitschrift *The Super Famicom* starten wir ein internationales Rennen auf dem *Stunt Race FX* (in Japan *Wild Trax*) von Nintendo. Die Regeln sind einfach: Wer am schnellsten fährt, hat gewonnen. Die Strecke, die gefahren werden muß, ist der **Novice Level** im **Easy Ride-Modus** (empfohlen im **Free Trax-Modus**). Voraussetzung aber ist, daß das Ganze mit der **deutschen Stunt Race FX-Version** auf einer **deutschen Super Nintendo-Konsole** stattfindet. Es hat sich nämlich herausgestellt, daß mit anderen Kombinationen von Modulen und Konsolen schnellere Zeiten ermöglicht werden

können. Wenn Ihr Zeiten um die 1'23" schafft, habt Ihr gute Chancen, in der Spitzenkategorie geführt zu werden. Die Bestzeit innerhalb der Redaktion hat sich übrigens Rob Zäng mit einer Zeit von 1'22"95 erarbeitet. Wenn Ihr meint, eine ähnlich gute Zeit gefahren zu sein, schickt Eure Rekorde in Form von Bildschirmfotos (Blende 5.6 bei Verschlusszeiten zwischen 1/4 bis 1/8 Sekunden) oder Videos ein. Bitte habt Verständnis dafür, wenn wir den Gewinner bitten, uns sein Modul leihweise einzuschicken. Schreibt uns also neben der Anschrift auch die Telefonnummer

dazu. Mit viel Glück und vor allem guter Kurventechnik dürft Ihr Euch auf folgende Preise freuen:

Als **1. Preis** winkt ein Besuch in der VG-Redaktion, ein SNES-Spiel Eurer Wahl, **Plätze 2 bis 5** werden mit jeweils einem Wunsch-SNES-Spiel belohnt. Die fünf Glücklichen werden zudem parallel in der *Video Games* und *The Super Famicom* abgedruckt und erhalten je eine vom *Stunt Race FX*-Produzenten Shigeru Miyamoto offiziell anerkannte Urkunde. Also, legt los und zeigt den Japano-Kids, was Ihr drauf habt!

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Stunt Race FX"
Postfach 1304
85531 Haar

Damit Ihr genügend Zeit zum Warmlaufen habt, ist der Einsendeschluß am 31. Dezember 1994. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



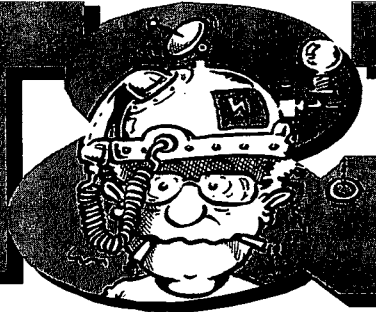
Oben & unten: Im Novice Level des Easy Ride-Modus (Free Trax) findet das Rennen statt. Alles andere wird nicht akzeptiert.



Ein paar Tips nebenbei: Stellt die Perspektive auf "Weitsicht" und schaltet das Zimmerlicht aus. Und: niemals bremsen!



RATFOLIA



Mega Jet

In der Ausgabe 7/94 habt Ihr den Mega Jet erwähnt. Dazu meine Fragen:

1. Könnt Ihr mir einen Händler nennen, der das Teil vertreibt (möglichst mit Telefonnummer und Preis)?

2. Kann ich das Gerät mittels eines speziellen Kabels mit meinem Game-Gear-Tuner verbinden?

3. Welche Stromquellen sind erhältlich?

4. Kann ich das Mega Jet mit einem Spannungsadapter in Deutschland benutzen?

5. Kann ich mit einem Adapter deutsche/japanische/amerikanische Software benutzen?

6. Hat das Mega Jet 60 Hz?

7. Gibt es ein Scart- (RGB) und Antennenkabel dafür?

8. Wird es bis Juli oder August eine deutsche Version geben?

Florian Kunze, Berlin

1. Nein, können wir nicht. Du müßtest Dich schon selbst durchtelefonieren und Anzeigen wälzen. Da das Mega Jet ein japanisches Gerät ist, hast Du bei Händlern mit einer gut sortierten Importecke die größten Chancen.

2. Nö.

3. Wir haben das Mega Jet auch noch nicht in der Hand gehabt. Es ist jedoch höchstwahrscheinlich, daß es mit denselben Netzteilen funktioniert, wie Mega Drive, Master System und Game Gear (9 Volt, 1,2 Ampere).

4. siehe 3.

5. Das Mega Jet ist ja nichts anderes, als ein Mega Drive in einem anderen Gehäuse (mit integrierterem Joypad). Es werden also dieselben Inkompatibilitätsprobleme auftreten. Dies betrifft sicherlich die Form des Modulschachtes und verursacht wahrscheinlich Probleme mit deutschen RGB-Modulen.

Das hat man dann davon, wenn man Euch über abgefahrene Hardware informiert: Jeder will's haben und glaubt, er könne es über uns kriegen.

Was sind wir denn hier – 'n Versand, oder was? In Sachen "Jaguar" ist dabei anscheinend noch etwas Aufklärungsarbeit nötig.

6. Ja.

7. Vermutlich.

8. Nein, es gibt noch keinen Veröffentlichungstermin für Deutschland. Wahrscheinlich kommt's gar nicht.

Multi Player

Ich habe einige Fragen zu Mehrspieleradapter für das Super Nintendo. Ich besitze *NBA Jam* und möchte mir den Adapter zulegen. In der Anleitung von *NBA Jam* steht, daß nur der "Multitap" verwendet werden kann. Ist da was Wahres dran, oder gibt es gar keinen anderen Fünf-Spieler-Adapter? Da ich mir demnächst die Module *World Cup Striker* und *Secret Of Mana* kaufen möchte, würde ich nur zu gerne wissen, ob dieser Adapter auch für diese Spiele tauglich ist. Wenn ja, in welcher Preisregion liegt dieser Adapter?

Jakob Schenk, Dachau

Grundsätzlich gibt's bis jetzt zwei "offizielle" Mehrspieleradapter. Das von Hudson entwickelte, klobige Multitap (für fünf Spieler) und einen Sechs-Spieler-Adapter, der in einer etwas kleineren Bauform zu haben ist. Beim Hudson-Multitap liegen vier Anschlüsse in einer Reihe, wodurch der Adapter breiter ausfällt, als Dein Super

Nintendo. Beim Sechs-Spieler-Adapter liegen drei Anschlüsse vorne und jeweils zwei an jeder Seite, womit ordentlich Platz gespart wird. Preislich liegen beide zwischen 80 und 60 Mark. Daß man für bestimmte Spiele einen bestimmten Adapter braucht, ist uns neu. Wir haben noch nicht erlebt, daß es zu Inkompatibilitäten zwischen den beiden Adaptern kam. Vermutlich wurde der Vier-Spieler-Modus bei der Entwicklung von *NBA Jam* nur mit dem Multitap getestet. Einen Mehrspieleradapter bekommst Du so ziemlich bei jedem Händler.

Antiquität

Hallo VIDEO GAMES! Ihr habt geschrieben, daß alte Konsolen inzwischen zu ziemlich hohen Preisen gehandelt werden. Ich besitze noch ein Coleco Vision mit Lenkrad und Spielen. Mich würde interessieren, was das Ding denn heute wert wäre, falls ich es verkaufen würde. Gibt es vielleicht etwas wie einen "Antiquitätenhändler" für Videospiele?

Michael Wenzel, Lauterbach

Das mit dem Preis ist so eine Sache. Da es keine offiziellen Listen für gebrauchte Videospiele gibt (etwa wie bei Gebrauchtwagen), richtet sich der

Preis in erster Linie danach, wie sehr der Käufer das Gerät begehrt. An Deiner Stelle würde ich mal eine Annonce in den Kleinanzeigen aufgeben (mit dem Turnus "meistbietend zu verkaufen") und abwarten, was für Gebote Du an Land ziehen kannst. Horrende Summen wirst Du vermutlich nicht erzielen, da sich das Coleco Vision seinerzeit ganz gut verkauft hat und deshalb noch etliche auf irgendwelchen Dachböden herumliegen (ein Vectrex ist da schon seltener und teurer). Der Neupreis von System und Spielen könnte jedoch durchaus drin sein.

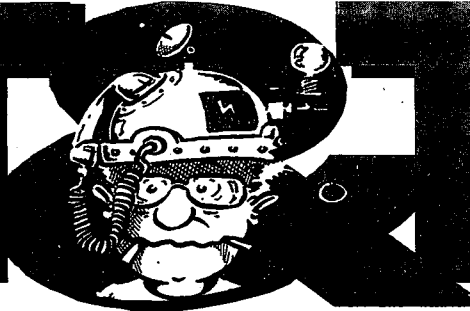
Ist der Jaguar reif?

Eurer Meinung nach sollte man ja mit dem Kauf einer neuen Konsole warten, bis genügend akzeptable Software zur Verfügung steht. Ich interessiere mich für den Jaguar und glaube, daß diese Kiste inzwischen soweit ist. Mit *Aliens vs Predators*, *Tempest 2000*, *Checkered Flag*, *Wolfenstein 3D* und *Doom* sind doch schon genügend gute Spiele zu haben, um den Kauf eines Jaguars lohnenswert zu machen, oder?

Markus Gernhardt, Viersen

Da hast Du schon recht, mit diesen Spielen lohnt sich ein Kauf eigentlich schon. Die Sache hat nur zwei Haken: Es gibt noch keinen offiziellen Jaguar in Deutschland (mit ersten Lieferungen ist erst im Oktober zu rechnen; lediglich einige große Kaufhäuser haben Lieferverträge). Haken zwei: Drei von den fünf guten Spielen sind sich doch sehr ähnlich. Außerdem sind die meisten dieser Spiele nur angekündigt und im Moment noch nicht zu haben. Auf 50 Hz adaptierte Module sind weder im Handel, noch geplant. Importierte Module

RAT & TAT



laufen auf PAL-Jaguars langsamer. Mit etwas Glück und einem NTSC-tauglichen Fernseher ist der Kauf eines Import-Jaguars immer noch die sauberste Lösung (wenn auch nicht die billigste).

Um deine Frage zu beantworten, muß ich leider etwas technisch werden:

Damit ein Fernseher oder Videorecorder weiß, welcher Teil des eingehenden Bildsignals denn nun das Farbsignal ist, wird dieses auf eine bestimmte Frequenz gebracht (aufmoduliert). Da haben wir Punkt eins - PAL- und NTSC-System benutzen hier unterschiedliche Frequenzen. Punkt zwei: PAL bedeutet ausgeschriebenes "Phase Alternating Line"; was wiederum soviel heißt wie: Um übertragungsbedingte Farbverfälschungen im Bild zu vermeiden wird jede zweite Zeile des Bildes negativ gesendet. Falls also ein Fehler im Signal auftritt, zählt man zwei aufeinanderfolgende Zeilen zusammen und hebt so den Fehler auf (positiver und negativer Fehler

hebt sich auf). Erhält das Empfangsgerät so ein Signal, dann bekommst Du ein farbiges Bild, ansonsten gib't Schwarzweiß. Moderne TVs erkennen meist ein NTSC-Signal selbständig und verarbeiten es entsprechend. Bei Videorecordern ist das noch nicht so. Ich sehe leider keinen Weg, wie Du mit Deiner Ausrüstung farbige Konsolenbilder aufnehmen kannst.

packen?". Die VIDEO-GAMES-Mailbox dient nicht dazu, Euch kostenlos mit aktuellen Neuigkeiten zu versorgen. Das wäre ja unfair denen gegenüber, die kein Modem besitzen. Die Box ist als Leser-Leser-Kontakt gedacht. Wir stellen Euch einen Rechner zur Verfügung und schauen ab und zu mal rein, was in der Box so abgeht. Der Rest liegt bei Euch.

Games in Schwarzweiß

Wenn ich mein US-Super NES über Scart an meinen Videorecorder anschließe, bekomme ich nur ein Schwarzweißbild. Warum? Ich wollte mir einen Abspann-Sampler zusammensetzen, aber in Schwarzweiß ist das ja nicht das Wahre.

Michael Kleinbrahm, Hamminkeln

Thema Mailbox

Anscheinend haben immer noch nicht alle kapiert, worum es bei unserer Mailbox geht. Dauernd sind Anfragen drin wie "Bringt doch die aktuellsten Tests in die Box" oder "Könnt Ihr nicht die Texte, bevor Ihr sie druckt in die Mailbox

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar bei München

TRADE PRICELIST FAX: (852) 6506526 (852) 6506509 (852) 9084 6059
INTERNATIONAL TRADE & WHOLESALE
 NINTENDO SEGA SONY PLAYSTATION SEGA SATURN
 Super 32X Virtua Fighters
 Scar Wars Arcade Metal Head
 SUPERGUN II
 SONY PLAYSTATION SEGA SATURN
 NEC SUPER FX NINTENDO 32BIT
 COMPACT DISC HARDWARE
 Blank CDs Personal Computer CD Roms All Formats
 NINTENDO SEGA PC ENGINE NEO GEO SUPERGUN 3DO
 CARTRIDGES CARDS COMPACT DISCS LASER DISCS
 KEYRING VIDEOS MUSIC CDS DBZ PRODUCTS
 JOYSTICKS JOYPADS SCART/PAL MICRO CHIPS
 JAPAN MANGA VIDEOS POSTERS MODELS
 NEW PRODUCTS NEW SYSTEMS NEW GAMES
 ALL DBZ GOODS STREET FIGHTER 2 FATAL FURY
 Models Posters BANHA DRAGON BALL
 YU YU HAKUSHU SLAM DUNK
 PHILIPS MONITORE U.A. HERSTELLER PRETTY SOLDIER SAILOR MOON
 Music cds Cards ASTRO BOY STRIKER

Ihr Profi für Umbauten und Reparaturen
WOLF SOFT Tel. (02622) 83517
Anschlußkabel Scart-Umschalter
 Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
 Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
 3-fach Umschalter 129,99 DM
 4-fach Umschalter 149,99 DM
 7-fach Umschalter 239,99 DM
Umbauten
 SNES 50/60Hz inc. Modulportvergrößerung für USA Module 99,99 DM
 SMD 1 50/60Hz Umbau 55,55 DM
 SMD 2 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
 Multi Mega 50/60Hz Umbau 119,99 DM
 Neo Geo 50/60 Hz Umbau 59,99 DM
 Jaguar 50/60 Hz Umbau 75,75 DM
 Japan Umbau USA PC-Engine 99,99 DM
 3DO RGB Umbau 299,99 DM
 Amiga CD 32 RGB Umbau 99,99 DM
 Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
 Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM
UMLAUF 16.8.-1.9.94
 Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar
 An- und Verkauf von Gebrauchtwaren Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
 Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER
 SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

LOST VIKINGS.....	109,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....	89,-
JUNGLE BOOK.....	129,-	TECMO NBA BASKETBALL.....	129,-
NHL HOCKEY 94.....	119,-	TOE JAM & EARL 2.....	109,-
STAR TRECK N. G.....	119,-	VIRTURA RACING.....	148,-
NBA SHOWDOWN.....	119,-	PIRATES GOLD.....	119,-
WWF ROYAL RUMBLE.....	119,-	OUT OF THIS WORLD CD.....	109,-
PGA EUROPIAN TOUR GOLF.....	119,-	DUNGEON MASTER 2 CD.....	109,-
SUPER STREET FIGHTER.....	129,-	DARK WIZARD CD.....	109,-
F 15 STRIKE EAGLE.....	109,-	LUNAR SILVER STAR CD.....	119,-
SHADOW RUN.....	119,-	MEGA RACE CD.....	109,-
DUNE 2.....	119,-	MANSSION OF HIDDEN SOUL.....	119,-
GOOFY HISTORY TOUR.....	109,-	REBEL ASSAULT CD.....	119,-
MEGA TURICAN.....	109,-	VAY CD.....	119,-
SONIC 3.....	109,-	RISE OF THE DRAGON CD.....	119,-
PUGGSY CD.....	109,-	WWF RAGE IN CAGE CD.....	109,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN CDX 2.109,-

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER
 SUPER NINTENDO, alle neuen US-Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER STREET FIGHTER.....	139,-	WIZARDRY 5.....	139,-
LUFIA.....	129,-	PALADINS QUEST.....	129,-
SUPER METROID.....	129,-	STAR TREK N GENERATION.....	139,-
FIFA SOCCER.....	119,-	CYBERATOR.....	69,-
LEGEND.....	119,-	ALIEN III.....	79,-
SKY BLAZER.....PAL.....	119,-	MAJOR LEAGUE BASEBALL.....	119,-
SECRET OF MANA.....	129,-	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 3.....	129,-
MIGHT & MAGIC 3.....	139,-	CLAYFIGHTER.....PAL.....	119,-
SUPER R TYPE 3.....PAL.....	109,-	EQUINOX.....	119,-
BATTLE CARS.....	119,-	FATAL FURY II.....	139,-
STUNT RACE FX.....	119,-	WCW SUPER WRESTLING.....	119,-
NHL HOCKEY 94.....PAL.....	119,-	ROBOCOP VS TERMINATOR.....	129,-
DESERT FIGHTER.....PAL.....	129,-	JUNGLE BOOK.....	129,-
MICKY MAGICAL QUEST.....	79,-	ULTIMA FALSE PROPHET.....	139,-
TALES OF SPIKE MC FANG.....	129,-	POCKY & ROCKY 2.....	129,-
BREATH OF FIRE.....RPG.....	129,-	SLAM MASTER.....	139,-
KING OF DRAGONS.....	129,-	EYE OF THE BEHOLDER.....	129,-
EMPIRE STRIKES BACK.....	119,-	TINY TOONS US.....	69,-
ULTIMA RUNES VIRTUE II.....	139,-	YOUNG MERLIN.....	119,-
WORLD CUP STRIKER.....	129,-	u.v.mehr US KONS. 1 SP. 2 JOYP. 350,-	

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELN
 50/60 Hz ADP & DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD
 SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMLAUFKIT 69,-
 Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.
 gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

TIPS & TRICKS



Des Rätsels Lösung

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

Pirates Gold Mega Drive

Abermals hat sich Ole Bege- mann aus Detmold an ein Spitzen- spiel herangemacht, diesmal an ein Produkt aus dem Hause Sega und viele nützliche Hilfen zu Papier gebracht. Brav Ole, bitte weiterma- chen.

Zu Beginn solltet Ihr Euch eine der vorgegebenen Missionen zu Gemüte führen, um ein bißchen zu trainieren.

Diese haben zwar den Nachteil, daß man schon am Anfang sehr alt, und die Mannschaft unzufrieden ist, allerdings sind sie die beste Trainingsmethode für Nachwuchs- Seeräuber.

Da Ihr bei vielen historischen Missionen schon über gut aus- gerüstete Schiffe inklusive einer großen Mannschaft verfügt, sind die ersten Erfolge schnell zu ver- zeichnen.

Sobald die Steuerung kein Hin- dernis mehr darstellt, könnt Ihr eine eigene Karriere starten.

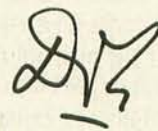
Hierbei entscheidet Ihr Euch am besten nicht für Spanien, da man im späteren Spielverlauf durch einen Krieg mit den Spaniern die besten Erfolge erzielen kann (siehe unten).

Als Zeit wählte ich das Jahr 1560, hier ist das Erobern der Städte am einfachsten, wodurch die Gold- und Silberflotten der Spanier leichter in die eigenen Hände fallen (nach einiger Zeit be-

Nach der Fußball-Tiplawine ging die- sen Monat ein mittlerer Prügelschau- er in meiner Postwanne nieder. Hat Euch das traurige WM-Gekicke "un- serer" Elf so zu schaffen gemacht, daß Ihr nur noch mit Ratking, Rayden oder Mr. Big und Konsorten rundre- schen konntet? Oder sollten manche sich schon so sehr nach der Schul- bank zurücksehnen, daß sie schon völlig aggressiv drauf sind?

Ihr gebt mir vielleicht Rätsel auf!

Grüblerische Grüße



steht aber die Gefahr, auf den eige- nen Waren sitzenzubleiben). Als Euer bestes Talent wählt Ihr das Kanonenschießen, aber auch die anderen Fertigkeiten sind nicht zu verachten. So nimmt zum Beispiel die körperliche Konstitution eines medizinisch bewanderten Piraten im Alter nicht so schnell ab. Die Fechtkämpfe sind mit etwas Übung auch so zu schaffen.

Sind alle Einstellungen ausge- führt, kommt Ihr samt Schiff und Mannschaft in der Karibik an.

Eure Mannschaft

Mit der Qualität der Schiffsbe- satzung steht und fällt fast alles im Spiel. Mit einer geringen Stärke von 30 – 50 Mann können manch- mal nicht einmal alle vorhandenen Kanonen abgefeuert werden. Dazu kommen Nachteile beim Fecht- kampf, wenn Ihr gegen eine we- sentlich größere Besatzung antre- ten müßt. Städte mit so einem "Kleckerhaufen" anzugreifen ist natürlich glatter Selbstmord.

Eine große Mannschaft von über 500 Mann hat ebenfalls einige Nachteile. Ihr müßt sie immer bei Laune halten, um keine Meutereien und dadurch den Verlust von viel Geld, einem Schiff oder schlimm- stenfalls der gesamten Flotte zu riskieren. Dazu kommt, daß prak- tisch immer jemand angegriffen werden muß, damit überhaupt genügend Lebensmittel vorhanden sind (allerdings werdet Ihr bei so vielen Leuten wenige Gegner fin- den, die nicht angreifbar sind).

Es gibt eine sehr wirkungsvolle Methode, eine unzufriedene Mann- schaft wieder aufzumuntern. Greift dazu eine große Stadt, wie zum Beispiel Carthagena, an. Hier lenkt Ihr die gegnerische Armee im Landkampf ab, indem sich ein Großteil der Soldaten aufs freie Feld stellt. Mit den übrigen geht Ihr durch den Wald, um nicht gesehen zu werden und fällt in der Stadt ein. Habt Ihr mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewonnen, ist die Mannschaft schon erheblich

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden "Teil- nahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsen- dungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kom- patiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format oder ASCII-Format (MS-DOS); Zeich- nungen auf jeden Fall ausge- druckt und **nicht** als Datei, Ta- bellen könnt Ihr, wenn Ihr sie

schon erstellt habt, auch im Dateiformat lassen.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GA- MES**, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario-** oder **Megaman-** Spielen (Megaman X eingeschlossen) sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic 1 und 2, Mickey Mouse, Zelda (GB)** und **JP** sind wir bestens einge- deckt.

6. Die Belohnun g: Für abge- druckte Tips win- ken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse : **MagnaMedia Verlag AG Redaktion VIDEO GAMES Stichwort: Tips & Tricks Hans-Pinsel-Straße 2 85540 Haar bei München**



zufriedener. Sollte die Besatzung immer noch nörgeln, geht man in eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze unter den Leuten auf. Danach besitzt Ihr zwar ein schwächeres Schiff und weniger Leute, allerdings sind diese vollauf zufrieden und Eure Kassen sind gut mit Bargeld gefüllt.

Der Kampf

Im allgemeinen ist bei Pirates Gold die Flucht die schlechteste Alternative. Deswegen nur angreifen, wenn Ihr Euch Eurer Sache hundertprozentig sicher seid. Habt Ihr dem Feind eine wesentlich größere Streitmacht entgegenzusetzen, geht Ihr am besten in einiger Entfernung an Land, um nicht entdeckt zu werden. Ist die Stadt vorher schon gewarnt, hat sie die Möglichkeit, ihre Schätze zu verstecken. Zudem steigert dieses Vorgehen die Chancen, daß Ihr direkt ohne Landkampf fechten könnt. Sind Eure Mannen in der Minderzahl, laßt Ihr am besten die Finger von der Stadt, sind aber große Schätze vorhanden (zum Beispiel eine Silberflotte), ist der Angriff vom Meer die bessere Alternative. Erschwert werden kann das Vorhaben noch durch eine ungünstige Windrichtung, ballert aber trotzdem immer auf die Festung. Hat Die Stadt nicht mehr ganz so viele Kanonen, müßt Ihr zum Fechtkampf übergehen.

Geht nach der Besatzung beim Einsetzen eines Gouverneurs politisch vor.

Dazu ein kleines Beispiel: Ihr selbst seid Engländer und habt gerade mit dem Spielen angefangen. Die Engländer sind mit den Franzosen verbündet. Die Franzosen haben Krieg mit den Spaniern, die Holländer bleiben neutral. Ihr erobert eine spanische Stadt. Da die Spanier jetzt ganz automatisch etwas sauer werden, macht Ihr die Stadt entweder englisch oder französisch, da beide Feinde der Spanier sind.

Wenn Ihr Euch für die Franzosen entscheidet, besteht dadurch die Möglichkeit, von diesen geadelt zu werden.

Jetzt aber zum Kampf auf See: Stellt zuerst fest, um wen es sich handelt, wenn es zu einer Begegnung auf dem Meer kommt. Piraten und Piratenfänger sind

grundsätzlich die schwersten Gegner, sie haben sowohl mehr Besatzung als auch mehr Kanonen. Dafür kann beim Gouverneur für einen Piraten ein neuer Adelstitel und für einen Piratenfänger eine schöne Belohnung herauspringen.

Die Flotte

Kämpft Euch zu Anfang langsam an die besseren Schiffstypen heran. Später sieht eine vernünftige Flotte in etwa so aus: eine Barke, zwei schnelle Galeeren und sonst nur normale und Kriegsgaleeren. Die Barke wird benutzt, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch gut bei Gegenwind segeln können. Die schnellen Galeeren werden gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, sie sind sehr wendig und schnell. Die Fregatte ist in den späteren Epochen ein in etwa genauso schnelles Schiff wie die Galeere. Die anderen Galeeren werden nur zu Transportzwecken genutzt, zum Angriff sind sie weniger geeignet.

Habt Ihr Euch also entschlossen anzugreifen, solltet Ihr zuerst das gegnerische Schiff ein wenig demolieren.

Hier gibt es wieder verschiedene Situationen: Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet Ihr zu Beginn die erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn nicht in unmittelbarer Nähe eine Stadt zum Reparieren liegt.

Die Städte

Generell ist es nicht günstig, Städte aufzusuchen, da dies sich ungünstig auf die Moral der Mannschaft auswirkt (besonders, wenn neue Leute angeheuert wurden). Andererseits kommt Ihr nicht darum herum, Häfen anzulaufen, um Reparaturen ausführen zu lassen, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben, den Gouverneur zu besuchen, um sich einen neuen Adelstitel verleihen zu lassen oder um sich eine (neue) Frau zu suchen.

Ist die Beute erst verteilt, kommt es natürlich günstiger, so wenig Leute wie möglich unter Vertrag zu haben. Ihr solltet vorher auch Eure

Barke verkaufen, da man meist mit seinem billigsten Schiff, also der seltenen, schnellen Galeere weiterspielen muß. Informationen über Eure verschollene Familie solltet Ihr nicht immer blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit einmal nachfragen (die Laune sonst sinkt ...).

Sind die Einwohner der Stadt nicht freundlich gesinnt, kann es durchaus passieren, daß Ihr ein paar Schiffe verliert. Habt Ihr einen Piraten in feindlichen Gewässern festgenommen, fragt Ihr ihn am besten gleich nach der Gold- und Silberflotte. Piraten müssen immer an die Nation ausgeliefert werden, in deren Gewässern sie gefangen genommen wurden. Befindet Ihr Euch aber mit eben diesem Land im Krieg, könnt Ihr dem Piraten auch wichtige Informationen entlocken, er wird dann nach einiger Zeit fliehen. Mit Piratenfängern verfährt Ihr ebenso.

Wahl des Gebietes

Das günstigste "Jagdgebiet" ist meiner Meinung nach die Küste von Südamerika. Hier liegen viele Städte sehr nah beieinander. Sitzen in den meisten Städten Eure eigenen Gouverneure, könnt Ihr entweder die Seite wechseln (wie hinterhältig ...) oder nach Norden in Richtung Florida segeln, um dort weiterzumachen. Nehmt dabei jedoch nie den direkten Weg, sondern fahrt über Mittelamerika oder über die Inseln nördlich von Trinidad, weil auf dem offenen Meer wenig Schiffe verkehren und die Mannschaft bei einer langen Fahrt sehr unangenehm werden kann.

Das Altern

Mit der Zeit wird Euer Held natürlich immer älter. Das hat zur Folge, daß Ihr immer kränker werdet und die Mannschaft noch schwieriger bei Laune zu halten ist, weil sie nicht gerne einem kranken Kapitän dient. Zudem gibt's weniger Piratenpunkte.

Das politische Geschehen in der Karibik

1560 gehörten die meisten Städte zu Spanien. Da Ihr Euch als Pirat und Freibeuter natürlich nicht auf das Handeln beschränken wollt, müßt Ihr kämpfen. Entscheidet Euch nur für eine Seite und

bekämpft lediglich deren Gegner (wer Gegner von wem ist, erfahrt Ihr in den Städten und von anderen Schiffen). Da um das Jahr 1650 die Holländer eine sehr schwache Nation sind, bekämpft Ihr sie nicht unbedingt zu dieser Zeit (bessere Chancen auf einen Adelstitel ...).

Sind alle Länder gerade neutral, gestaltet sich das Ganze schon schwieriger; Ihr könnt dann eigentlich nur durch ausgelieferte Piraten oder Städte die Gunst eines Königs erlangen. Ein weiterer Punkt ist,



daß die Spanier fast nie schnelle Galeeren benutzen. So kommt Ihr vielleicht nicht darum herum, auch mal einen Freund anzugreifen, was allerdings bei einem Schiff nicht ins Gewicht fällt. Gehören die meisten Schiffe dann Euren Verbündeten, und seid Ihr im Besitz des höchsten Adelstitels, dürft Ihr die Möglichkeit ins Auge fassen, die Seite zu wechseln, um auch von anderen Ländern geadelt zu werden. Fahrt nicht nach jeder großen Tat in eine Stadt, sondern laßt Euch etwas Zeit, um bei späteren Adelstiteln auch Land vom König zu bekommen, was sich dann wiederum positiv auf Eure Punktzahl auswirkt.


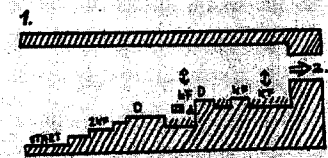

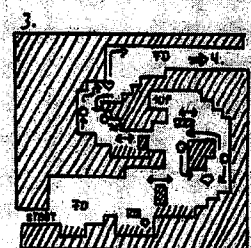
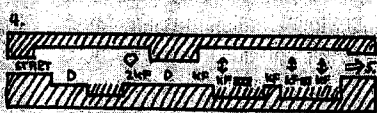
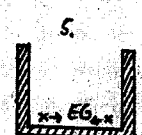
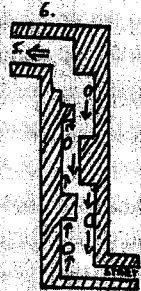
Skyblazer: Super Nintendo

Ein weiterer Viel-Löser, Oft-Einsender und Knobelprofi, nämlich Florian Tewes aus Oelde, schickte eine kleine Doktorarbeit zu Skyblazer ein, die wir hier in Auszügen wiedergeben:

Ihr startet in einem regnerischen Gebiet, welches gut dazu benutzt werden kann, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Verlaßt Ihr dieses Level, werdet Ihr Zeuge, wie Ashura die Prinzessin Ariana entführt.

Kurze Zeit später kommt Ihr durch einen alten Mann, im Shrine

③ THE TEMPLE INTERNUS

LEGENDE:

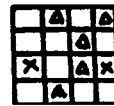
- RT - Roter Teufel
- SB - Schleimaug
- ◇ - Diamant
- ▲ - Magiepunkte
- Λ - Dolch
- ▽ - Energie
- KF - kleine Flamme
- D - Drache
- FB - Feuerball
- /// - Feuer
- - Stachelkugel

of the Wandering Soul, wieder zu Kräften.

Im Temple Internus könnt Ihr im zweiten Level eine Abkürzung zum Endgegner nehmen.

Endgegner:

Lauf zur Lampe und bearbeitet diese mit Tritten und Schlägen, wenn der Geist mit Feuerbällen angreift. Nach 28 Treffern ist der Boß ausgeschaltet und Sky bekommt eine neue Magie: Comet Flash.

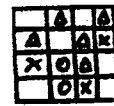


Durchfliegt die Cliffs of Peril und Ihr kommt zum Tower of the Tarolsk. In Raum 3 könnt Ihr gut Skys Leben aufstocken.

Endgegner:


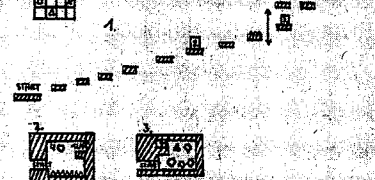
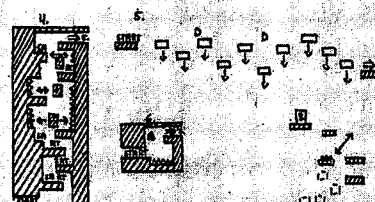
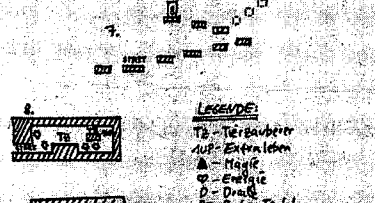
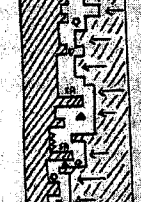
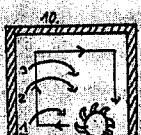
Schießt auf das Auge und weicht dem Schuß aus. Die ersten drei Angriffe könnt Ihr einfach überspringen (s. Skizze). Den vierten Angriff pariert Ihr mit einem Comet Flash. Kniert Euch auf Position X in der Zeichnung, wenn der Gegner weiter anwächst. Trefft das Auge siebenmal, und Ihr bekommt die Heal Power.

Nach dieser Stage überfliegt Ihr den Ozean und landet auf dem zweiten Kontinent.



Betretet hier zuerst das sogenannte Perolith Castle.


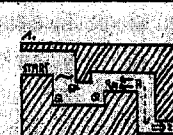
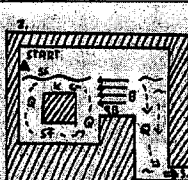
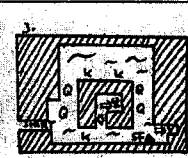
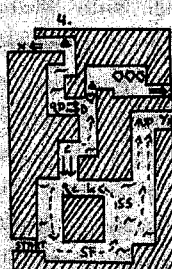
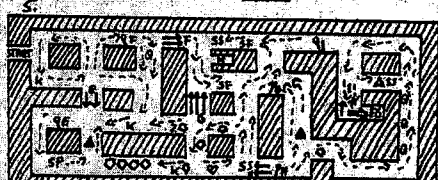
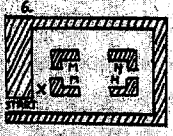
⑤ TOWER OF THE TAROLSK

LEGENDE:

- TB - Tierbauberr
- AuE - Extraleben
- ▲ - Magie
- ◇ - Energie
- D - Drache
- RT - Roter Teufel
- SB - Schleimaug
- - bröckliger Stein
- - Stein-Schalter





⑥ LAIR OF KHARYON

LEGENDE:

- SF - Stachelkugel
- G - Quelle
- SS - Seeschlange
- K - Kanone
- ET - Muskel
- 9 - Hebel
- , → - Stromungsrichtung

⑦ STORM FORTRESS OF KH'LAR

LEGENDE:

- FA - Fliegender Auge
- FM - Fliehmäus
- FR - Fliegender Reiter
- G - Geist
- D - Drache
- - Stromungsrichtung der Luft

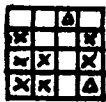
INTERFACE

Endgegner:

Bearbeitet beide Augen, um schließlich den Schädel zu vernichten. Dreht sich die Mauer um die eigene Achse, könnt Ihr die Aussparungen benutzen. Die Aussparungen der ersten 10 Drehungen habe ich als Hilfe aufgelistet:

1. Drehung: mitte / unten
2. Drehung: unten / mitte
3. Drehung: oben / mitte
4. Drehung: unten / mitte
5. Drehung: mitte / mitte
6. Drehung: mitte / mitte
7. Drehung: oben / mitte
8. Drehung: unten / unten
9. Drehung: unten / unten
10. Drehung: unten / unten

Ist alles zufriedenstellend erledigt, folgt Star Fire als Belohnung.



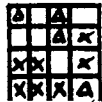
Überquert die Falls of Torment und gelangt so zu Lair of Kharyon.

Dort müßt Ihr den Kampf gegen Quallen und Stachelfische für Euch entscheiden. Legt in Level 5 die

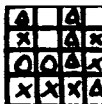
Hebel in alphabetischer Reihenfolge um, und Ihr könnt das Labyrinth durchschwimmen.

Endgegner:

Fixiert die Piranhas auf Position X, und die Muschel kann ohne Probleme zerstört werden.

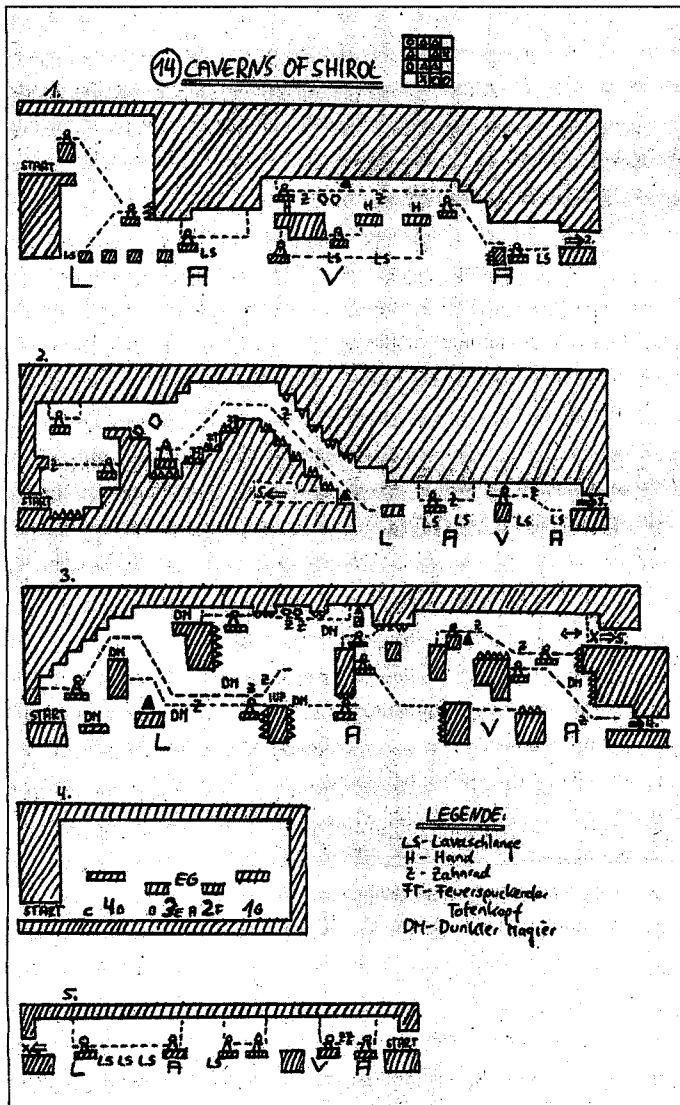


Auf dem Weg zum Storm Fortress of Kh'lar durchquert Ihr die Sand Rivers of Shirol und Gateway of Eternal Storms



Endgegner:

Der Endgegner teilt sich in drei Figuren. Vernichtet einen nach dem andern mit gezielten Sprüngen und Tritten. Ist nur noch eine Figur übriggeblieben, müßt Ihr diese einfach so häufig treffen, daß sie keine Chance hat, Euch zu entkommen.



Achtung!
Fordert kostenlosen Anime Farbkatalog an.
Infos, Preise & More...
Tel. 02626/8658 o. -/1320



Legend of the Overfiend
Special PC&Mac-CD-Rom Version
(108 min.)
99,95 DM

SUPER NES - BUY OR DIE

- | | |
|------------------------|-----------|
| R-Type 3 dt. | 88,99 DM |
| S.Empire Str. Back dt. | 88,99 DM |
| Dragon`s Lair dt. | 49,95 DM |
| Virtual Soccer | 98,99 DM |
| T2 Arcade dt. | 89,99 DM |
| Sunset Riders dt. | 98,99 DM |
| Parodius dt. | 49,99 DM |
| Phalanx dt. | 39,99 DM |
| Alien III dt. | 69,99 DM |
| Jurrassic Park dt. | 79,99 DM |
| Joy Pad SF3 | 24,99 DM |
| Fist of the Northstar | |
| Jap. (KULT) | 139,99 DM |
- u.v.m ab 39,99 DM!!!

ANIME NEUHEITEN

- | | |
|--------------------------------------|----------|
| The Gyver Pt. 3 | 29,95 DM |
| Guy - Awakening of the Devil - | 44,95 DM |
| Devil Man | 39,95 DM |
| Maris The Wonder Girl | 34,95 DM |
| Urotsukidoji III -Episode 3- | 39,95 DM |
| Ko- Century Beast Warriors | 44,95 DM |
| Monster City | 44,95 DM |
| Techno Police dt. (Bubble Gum Crisis | |
| Vorgänger) ca. 80 min. | 39,95 DM |
| Dominion Tank Police T-Shirt | 28,95 DM |
| Akira Soundtrack | |
| Picture-CD (Rar) | 39,95 DM |

—!!Akira Trading Cards!!—

— 100 verschiedene Motive zum Sammeln—

- | | |
|----------------------------------|-----------|
| Box-Set 360 Karten | |
| (Garantiert eine Komplett-Serie) | 109,95 DM |
| Pack à 10 Karten je | 3,80 DM |
| Sammelalbum (Super) | 29,95 DM |
| Limited Promotion-Set (9 Karten) | 24,95 DM |
| Limited Promotion-Set (3 Karten) | 9,95 DM |

—Star Trek on Video—

- Schluß mit grausiger Syncro und brutalen Schnitten
 Die engl. Original Versionen in *Dolby Surround*, *Hifi Stereo*
 und natürlich *Uncut*.
 Je 2 Episoden auf einer Casette (ca. 85-95 Min.)
 Star Trek TV-Classic z.B.
 „Patterns of Force“ (nie gezeigt im dt. TV!) 38,95 DM
 Star Trek Next Generation -Casette Nr. 82 38,95 DM
 Deep Space Nine -The Emissary- 38,95 DM
 6 Min. Langer als Deutsche TV-Version
 Mengenrabatt für Sammelbesteller!!

**Alle Infos über die japanischen Zeichentrick-
 revolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics,
 Modelle, asiatische Realfilme & mehr..**

**All das ab jetzt in ANIMANIA, dem Magazin
 für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!...**

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen · Vorbestellservice mit Preis-
 garantie! Täglich von 10.⁰⁰ bis 20.⁰⁰ Uhr. **Dealers welcome!!!**

**GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
 Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281**



Im Ship to Nowhere könnt Ihr mit etwas Geschick einige Exzentraleben erbeuten.



Der nächste **Endgegner** wartet in den Caverns of Shirol:

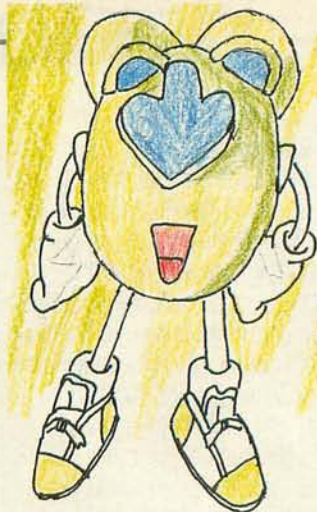
Der Endgegner springt von Position 2 auf 3, von dort auf Position 4, und von dort wieder auf Position 3 usw.

Versucht den Schneckendrachen einige Male zu treffen, wenn er vor Euch auf dem Boden landet. Wechselt der Endgegner seine Position beispielsweise von 2 auf 3,

wechselt auch Ihr von A zu B.

Beendet den Dragonhill Forest durch Ausgang 5 und erledigt den großen Drachen im Great Tower folgendermaßen:

Bleibt einige Sekunden auf einer beliebigen Plattform stehen. Taucht der Drache auf, springt Ihr auf eine benachbarte Plattform und schlägt auf die Kugel. Wiederholt diesen Vorgang oft genug und Sky wird die Minor Power Fiery Phoenix erhalten. Diese wendet Ihr bei Ashura an, um sein Schutzschild zu zerstören. Vorher müßt Ihr leider noch einmal alle Endbosse des Spiels vernichten.



dürft Ihr den Abspann sehen. Naja, wer drauf steht...

Virtual Soccer Super Nintendo

Nach all den Fußballtricks aus der letzten Ausgabe hier noch ein kleiner Nachschlag von Stefan Knobielviel aus Ilvesheim.

Obwohl Hudson mit Bomberman und dem von derselbigen Firma entwickelten "Multitap" viele Lorbeeren eingeheimst hat, traute sich der alte Hase scheinbar nicht, seinen noch nicht ganz ausgereiften Vierspielermodus von Anfang an ins Programm zu nehmen. Mit diesem etwas umständlichen Cheat erschließt er sich aber dennoch jedem: Bei eingestecktem Vierspieleradapter drückt Ihr 6mal L, 1mal R, 15mal L, 1mal R, 21mal L, 1mal R und dann 18mal L, und noch einmal R, und die Vierspieleroption erscheint

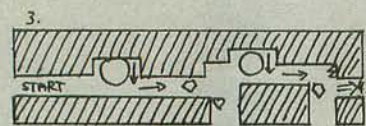
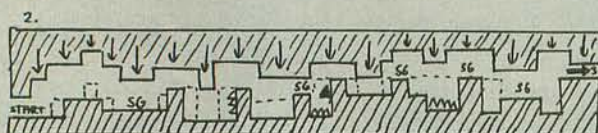
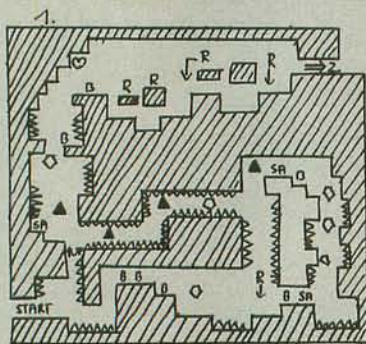
Piet Kunkeler aus Berlin hat auch noch einen Beitrag zu Virtual Soccer geleistet. Auch hierfür benötigt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter.

Drückt im Menübildschirm die Tasten L, R, L, L, R, L, L, L, R und steckt im rechten Port des Multitaps ein Joypad ein. Nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, könnt Ihr nun mit dem zweiten Controller Kameramann spielen und das Spielfeld hin- und herdrehen.

Karnov's Revenge Neo Geo

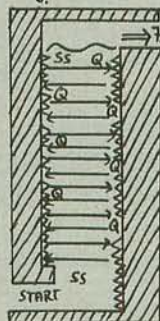
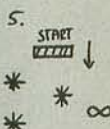
Rainer Steigauf, der auch schon in der letzten Ausgabe mit bebilderten Hilfen zu seinem momentanen Prügelliebhaber vertreten war,

16 THE GREAT TOWER

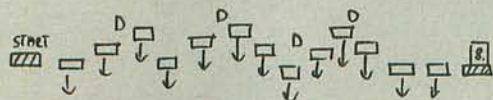


LEGENDE:

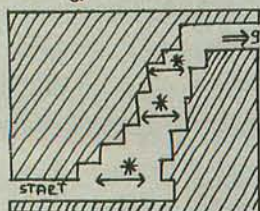
- R-Ritter
- B-Bär
- SA-Schleimanzie
- SG-Sumpfgrube
- Q-Quelle
- SS-Seeschlange
- D-Drache



7.



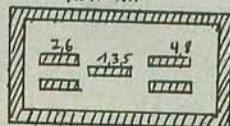
8.



9.



ASHURA



Flinke Finger

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

Pop'n Twinbee 2 Super Nintendo

Stefan Radczewill, der heutige Gewinner aus Warstein(lecker)-Belecke, hat eine hübsche GWinbee gemalt und noch ein Paßwort mitgeschickt, das unsere Aufmerksamkeit gewonnen hat:

Wenn Ihr das Paßwort 5qNNJ eingibt, könnt Ihr jedes Level anwählen und seid im Besitz aller sechs Schlüssel.

Damit es nicht immer heißt, wir lassen nur andere tüfteln, hier was von uns selbst Gebasteltes:

Wenn Ihr im Spiel die Pausentaste drückt und oben, A, rechts, A, unten, A, links, A, oben, B, rechts, B, unten, B, links und B eingibt, und wieder zurück ins Spiel geht,



Ryn Yungmie

B und D abwechselnd wiederholt drücken:
brennender Fußtritt



Jean Pierre

↘ ↓ ↙ ← und C drücken:
Doppelsprung mit Grätsche



Zazie Mukaba

hoch und runter wiederholt drücken und D:
brennender Fußtritt



Matlok Jade

runter, hoch und alle vier Knöpfe drücken:
wie Load Hurricane, nur länger, und der Kämpfer kann
noch bewegt werden



Ryu Fei Lin

aus der Hocke raus in einer fließenden Bewegung
↙ ↓ ↘ → ↗ und B : Attack wie der Hakka-
kuken, jedoch auch auf große Distanz möglich



Marstorius

↓ ↘ → ← und B drücken :
Wurf mit Angriff, auch auf größere Entfernung



Makoto Mizoguchi

→ ↙ ↘ und alle vier Knöpfe drücken:
Dragonpunch wie bei Ryo aus Street Fighter



Clown

↙ ↗ und alle vier Knöpfe drücken: ähnlich wie der
Headstomp, es wird aber mehr Energie abgezogen; der
Clown senkt sich langsamer und kann so noch neue
Schläge oder Würfe anbringen (leider ohne Bild)

und den wir dummerweise dort
Rainer Schirmer nannten (weiß der
Geier warum, unser allergrößtes
Bedauern, Rainer) hat diesmal die
Supermoves anzubieten. Hier sind
sie:

Cotton 100% Super Nintendo

Der Hartmann Stefan aus Ilves-
heim, der gerade den Herrgott in
England einen guten Mann sein
läßt, hat seine Pflicht trotzdem er-
füllt und wieder ein paar Säckel-
chen herausgefunden.

Wenn man im Titelbild wieder-
holt Select drückt, wird die Erd-
beer-rothaarige Fee laut und
schenkt einem bei jedem Drücken
ein Continue (bis zu neun).

Wer gleich ein Level-Select zur
Hand haben möchte, der geht in
den Bildschirm, in dem die Forma-
tion und die Special Attacks ausge-
wählt werden, und drückt oben,
unten, links, rechts, oben, unten,
links, rechts, B und A. Schon er-
scheint in der linken oberen Ecke
eine kleine Zahl, die das Anfangs-
level bestimmt

Mr. Nutz Super Nintendo

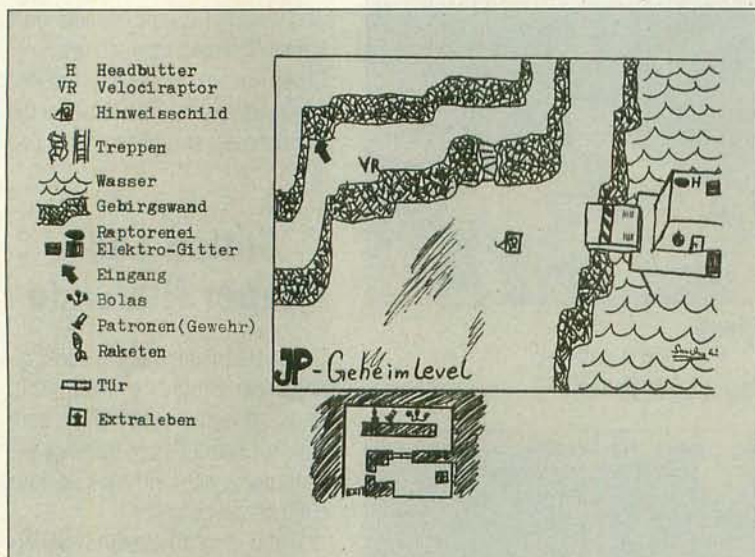
Eichhörnchenfreunde aufgepaßt!
Piet Kunkeler, Klappe die Zweite,
verhilft Euch zu Extra-Power und
Sprungkraft bis ins nächste Level
mit seinem Trick:

Drückt im Titelbild auf dem
zweiten Joypad L, R, Select und
Start, haltet diese vier Knöpfe alle
gedrückt, und dann oben, oben,
oben, unten, unten, unten, links,
rechts, links und rechts. Danach
könnt Ihr in den Leveln durch Be-
nutzen des L-Knopfs Eure Energie
auffrischen und mit dem R-Knopf
das Level überspringen.

Zool Mega Drive

Und hier ist Piet aus Berlin, MAZ
ab, Klappe, die Dritte, mit zwei
Cheats für das Game, in dem eine
intergalaktische Ameise ihr Unwe-
sen treibt:

Im Spiel auf Pause gehen,
rechts, A, unten, rechts, B, links,



oben, rechts und Start drücken. Schon ist das Level-Select aktiviert.

Etwas weniger komfortabel ist der zweite Cheat. Im Pausenmodus müßt Ihr C, rechts, A, B, B, A, links, links, A, rechts und unten drücken. Wenn Ihr nun zurück ins Spiel geht, könnt Ihr "lediglich" mit nach rechts Drücken den Abschnitt, und mit nach oben Drücken das Level überspringen.

Turtles Tournament Fighters Super Nintendo

Gerald Hiller aus Langförden wies uns auf noch eine "Eingriffsmöglichkeit" in Konamis Schildkrötenprogramm hin, die wir in Heft 6/94 nicht erwähnt hatten.

Um im "VS-Battle"-Mode mit den Endbossen spielen zu können, müßt Ihr, wie schon gehabt, auf dem zweiten Joypad im Titelbildschirm folgenden Code eingeben:

X, oben, Y, links, B, unten, A, rechts, X und A. Gerald schrieb, daß vorher noch die dritte Geschwindigkeitsstufe (oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A) eingestellt werden muß. Bei uns hat es auch so funktioniert.

Hier seht Ihr auch, wie die Special Moves der beiden aussehen:

Karai

Punch: unten und X im Sprung
Slam: B und Y gleichzeitig
Hell Attack: X und A gleichzeitig

Ratking

Super Dropkick: A im Sprung
Rat Elbow: unten gedrückt halten und B

Rat Bomber: ← ↙ ↓ ↘ → und X Knopf

Jurassic Park Super Nintendo

Von Ausgabe zu Ausgabe verschoben, soll diesmal endlich das Geheimlevel im Dinomodul für alle zugänglich gemacht werden. Ein piffiger Spieler und Briefeschreiber aus Langelsheim (wenn schon Hallöchen, dann bitte das nächste

mal auch Tschöchen, ja, Sacha, versprochen?), nämlich der zwölf Jahre alte Nachwuchs der Warnecke, hat gleich noch 'ain Käädtsche' dazugemalt, und so stellt sich das Ganze dann dar:

Im Osten der Dino-Insel findet Ihr den geheimen Eingang in einer Gebirgswand westlich des Schiffs. Geht vom Schiff nach links, die Treppe ins Gebirge hoch und weiter nach links, wo Euch ein Velociraptor angreift. Noch weiter links macht der Weg einen Knick in Richtung Süden. Geht in

diesem Weg-Knick einfach nach links oben weiter. In dieser Geheimhöhle gibt es Bola-, Raketenwerfer- und Gewehrmunition sowie ein Extraleben zu finden. Um letzteres zu erreichen, müßt Ihr durch eine unsichtbare Tür in der Wand gehen.

Eternal Champions Mega Drive

Ähnlich wie in Mortal Combat gibt es auch bei Eternal Champions sogenannte "Overkill Moves" (Finishing Moves), die uns Manuel Gerber aus CH-Oberrohrdorf zu-

schickte. In der letzten Runde des Kampfs (wenn der Gegner mit nur noch einem Treffer zu erledigen ist) muß man für seinen letzten Hieb an einem bestimmten Platz stehen, um den Move zu aktivieren. Bei jeder Kampfzone sieht dieser Move anders aus und ist auf eine andere Art auszuführen, weshalb Manu netterweise auch noch Karten gezeichnet hat (X bezeichnet immer Eure Position).

Rax Stage

Plaziert Euch ganz links am Bildschirmrand neben den Steinlöwen und werft den Gegner nach rechts genau unter den kleinen Scheinwerfer. Mini-Roboter pulverisieren und recyceln ihn dann.

Larcen Stage

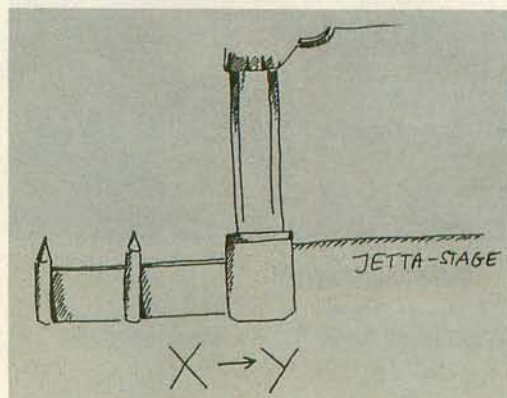
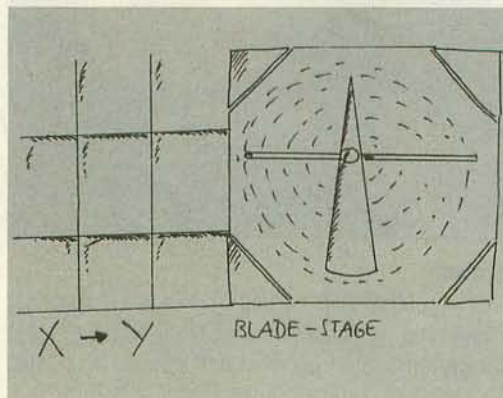
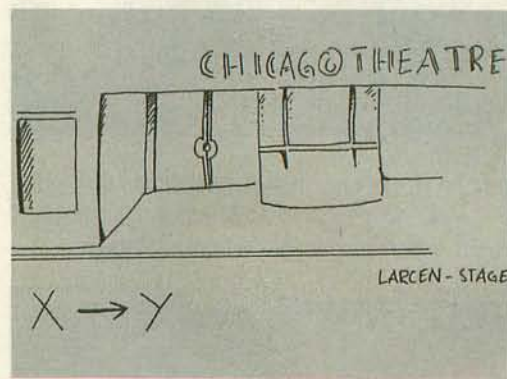
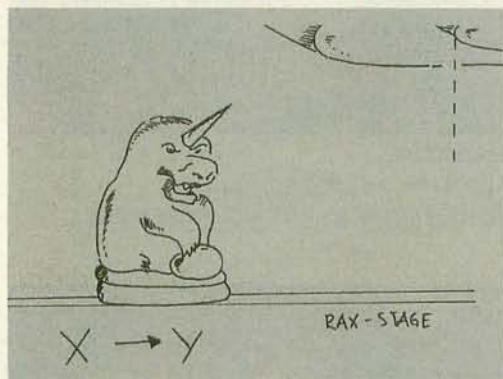
Stellt Euch vor das Filmplakat neben den Eingang und haut den Gegner, so daß er rechts aufprallt. Er wird von einem Wagen aus erschossen.

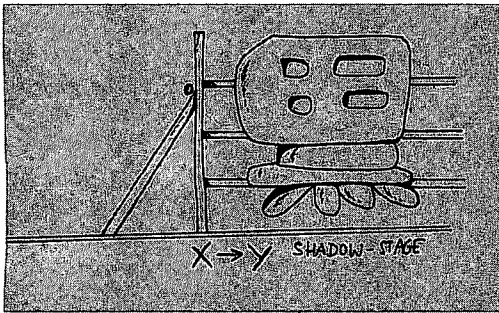
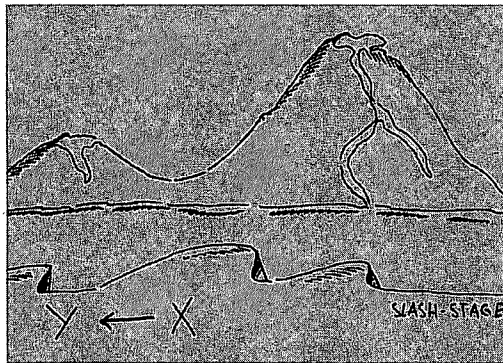
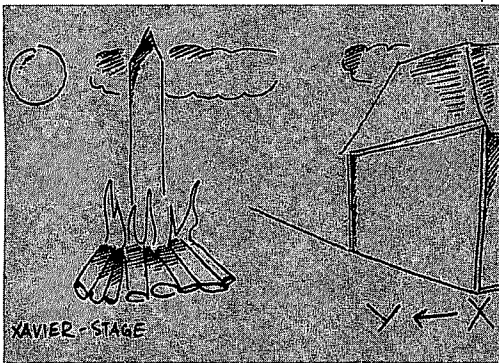
Jetta Stage

Wenn Ihr links neben der Säule vor der Wand steht und den Gegner mit Nachdruck nach rechts manövriert, tut sich ein riesiges Loch im Boden auf, in das er hineinstürzt.

Blade Stage

Stellt Euch vor das dritte Fenster, links neben dem Ventilator, und scheuert dem Gegner eine, damit er in den Ventilator fällt.





warten? Wir wollen's wissen, also tut was!

Pinball-Revenge of the Gator Game Boy

Auch wenn dies einer kleinen Geschichtsstunde in Sachen Game Boy gleichkommt, wollen wir uns doch nicht nachsagen lassen, wir hätten kein Herz für Oldies. Benjamin Goesch aus Lensahn hat alle Geheimnisse des Taschenflippers erdaddelt.

Erster Flipperabschnitt

"20" bezeichnet einen Schläger. Wenn alle vier Alligatoren auf der linken Seite eingedrückt werden, erscheint ein Stopper. Kugelt Ihr auf den mit "X" bezeichneten mittleren Alligatorkopf, kommt Ihr in die erste Bonusrunde.

Zweiter Flipperabschnitt

Roulette:
3mal Stern = Überraschung

sten Neon-Buchstaben, ungefähr vor der Stange, steht und dem Gegner einen kraftvollen Schlag verpaßt, spielt dieser Leuchtreklame.

Xavier Stage

Der bisherige-Höhepunkt: Stellt Euch an das linke Ende des ersten Hauses, rechts vom Feuer, und drängt Euer Sparringspartner nach links. Er verbrutzelt nun auf dem Scheiterhaufen, was optisch wie akustisch sehr schön in Szene gesetzt wurde.

Wer kann mit den Moves für die Trident- und Midnight-Stage auf-

dem Bildschirm hinauskatapultiert, wo ihn ein jurässliches Ende erwartet.

Shadow Stage

Wenn Ihr links neben dem er-

Slash Stage

Der gute (also Euer) Kämpfer muß zwischen dem kleinen und dem großen Vulkan postiert sein. Der Gegner wird dann links aus

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORIE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Köln Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY



GAMES GARDEN



Ankauf - Verkauf

Riesige Auswahl von Gebrauchtspielen für alle Systeme

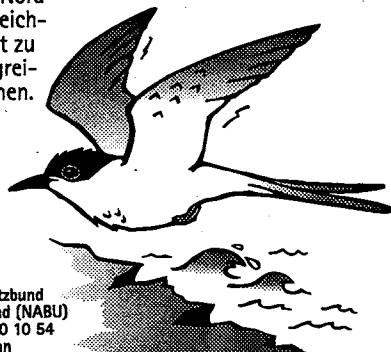
3DO	Sega MD	Manga Anime-Video
3DO NTSC 1199,00	Dune II 119,95	Devil Man I 39,95
NTSC Pal Converter 199,95	Bubsy 69,95	Guyver HV 24,95
Shock Wave 89,95	Tazmania 49,95	Monster City 44,95
Road Rush 129,95	Winter Challenge 49,95	Black Magic 39,95
Mega Race 129,95	Adam's Family 69,95	Mermaid Forest 34,95
Microcosm 129,95	Robocop VS Terminator 79,95	Fist of Northstar 44,95
Space Shuttle 129,95	Pele Soccer 59,95	Guy 44,95
Star Control II 129,95		Wicked City 44,95
Who Shot Jonny Rock 89,95		
Laser Gun 119,95		
Wing Commander 99,95		
Real Pinball 109,95		
ATARI Jaguar	Sega MCD	S-NES
Wolfenstein 3D 139,95	Dune 109,95	Rifa Soccer 109,95
Club Drive 139,95	Soulstar 119,95	Shanghai II 89,95
Radline Racer 139,95	Heart of the Alien 109,95	Starwing 49,95
Tiny Toons 129,95	TomCat Alley 99,95	T2 Arcade 89,95
Alien vs Predator 139,95	Terminator 109,95	Sim City 79,95
Tempest 2000 119,95		

Ruff an: 0911/7418185, von 10.⁰⁰ - 20.⁰⁰

Nürnberg Str. 26 • 90762 Fürth Fax: 09 11/741 82 85 Martin-Luther-Platz 2 • 91054 Erlangen
Inflator u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- NN-Gebühr, ab 200,- versandkostenfrei

SONNE, WIND UND MEHR

Die Küstenlandschaften von Nord- und Ostsee mit ihrer unvergleichlichen Tier- und Pflanzenwelt zu schützen, heißt auch, sie begreifen und hautnah erleben lernen. Mehr sagt Ihnen unser Info "Naturschutz an der Küste". (3,- DM in Briefmarken)



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

GAME-WORLD ULM

• VIDEO- UND PC-SPIELE •

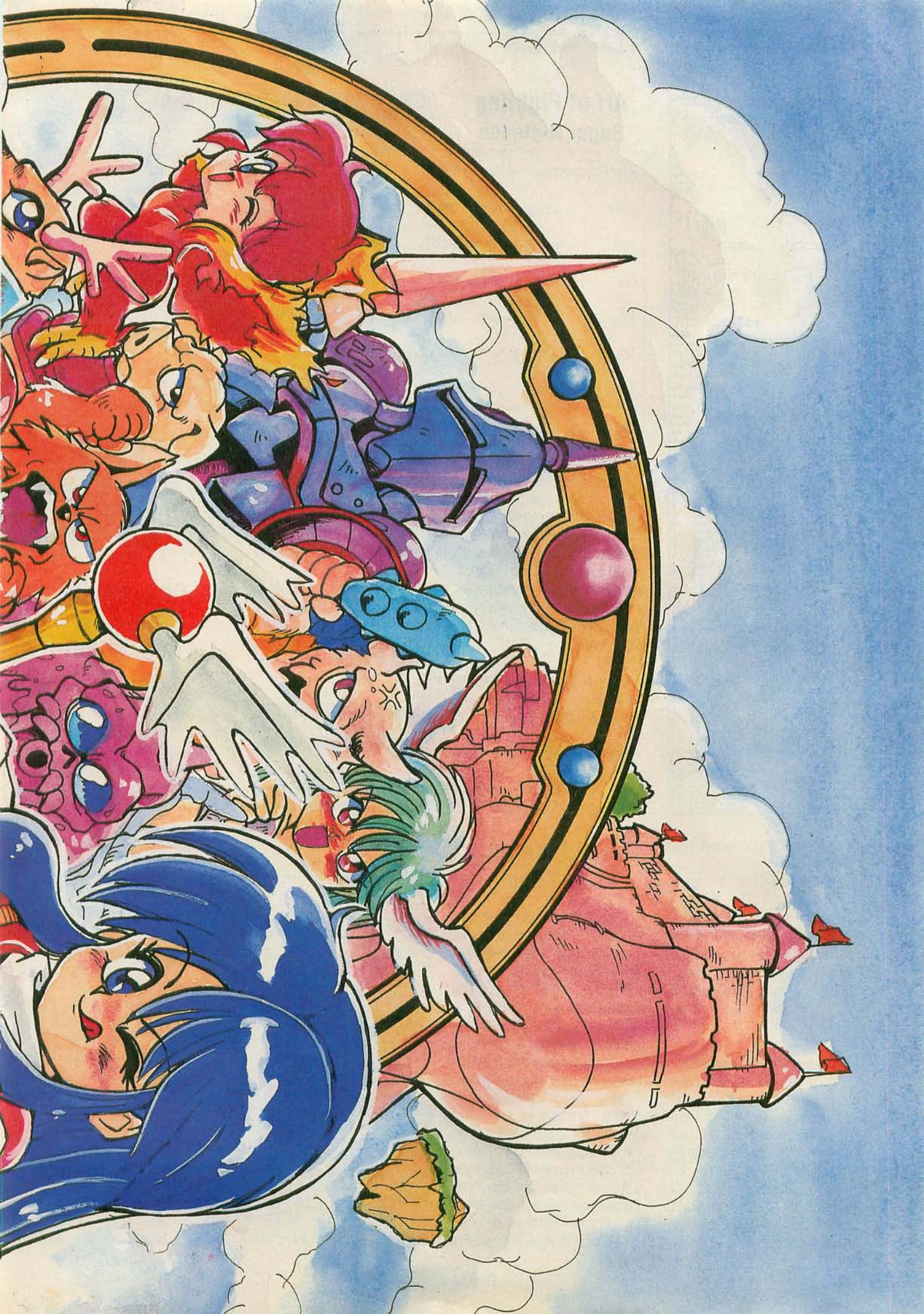
An- und Verkauf / Versand von neuen und gebrauchten MD-, MCD-, SNES-, MS-, GG-, GB-Spielen, Konsolen, Zubehör usw.
Aktuelle Preisliste auf Anfrage!

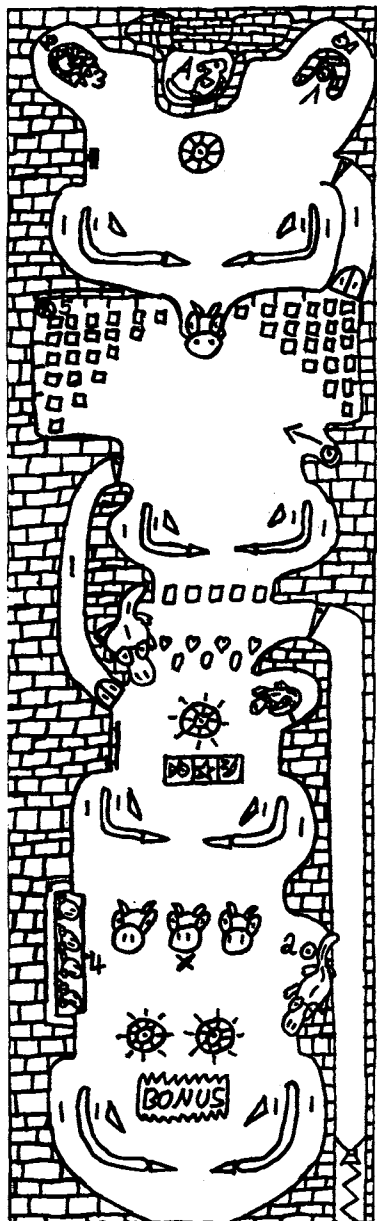
Deutschhausgasse 7, 89073 Ulm
Telefon und Fax 07 31/61 97 06



© Microcabin 1994

**VIDEO
GAMES**
MINIPOSTER





3mal Fisch = Stopper in jedem Abschnitt
3mal Peperoni = Stopper weg

Dritter Flipperabschnitt

Kugelt alle Steine, die sich auf der rechten Seite befinden, aus dem Weg, und versenkt die Kugel in das freigeräumte Loch (Nr. 5). "O" bezeichnet wieder einen Schläger.

Vierter Flipperabschnitt

Durch das Loch auf der rechten Seite (Nr.1) erreicht Ihr die dritte Bonusrunde. Sind auf der linken Seite (Nr.3) alle Zacken weg, kommt ein Stopper in diesem Abschnitt dazu. Wird der Alligator (mit "A" markiert) oft genug gefüttert, bricht er aus. Wenn Ihr ihn dann noch anflippert, setzt es einen Extraball.

Art of Fighting Super Nintendo

Ryo/ Robert/Karate	↓ ↘ →	und X+R
Todo	← ↙ ↓ ↘ →	und X+R
Jack	← ↙ ↓ ↘ →	und R
Lee	→ ← ↙ ↓	und X
King	↓ ↙ ← →	und L und Y
Micky	→ ↓ ↘ →	und L und Y
John	↙ →	und R
Mr. Big	→ ← ↙ ↓ ↘ →	und X

Dirk – Hallo mein Namensvetter – Heymann aus dem Seebad Ahlbeck schickte man eben die Final-Counter-Attacks für die neun Charaktere rüber, die ja bekanntlich nur ausgeführt werden können, wenn Eure Energieleiste schon fast völlig am Ende ist. Alle Moves sind links vom Gegner stehend beschrieben.

Stefan Hertemann aus Ilveshorten weiß, wie man die kleinen Kinder im Kauthaus beeindrucken kann: Während des Spiels im Pausenmodus oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, L und Y drücken, und die Endsequenz wäre angewählt

Art of Fighting 2 Neo Geo

Siegfried Schroeder aus Trier hat wirklich was auf dem Kasten, denn von seinen **Super-Mega-Special-Moves** kannte selbst unser Ralfi noch nicht alle, und **das** will was heißen im Hause Video Games. Um die Moves auszuprobieren, geht man am besten in den Zweispielmodus. Mit Ausnahme von Johns Special kann der Gegner diese Specials nicht blocken! Wie auch bei AoF 1 oder bei Fatal Fury 2 dienen sie sozusagen als letzte Hoffnung in einem fast verlorenen Kampf. Ihr braucht dafür vollen Spirit, Eure Energieleiste muß aber schon blinken. Wichtig ist beim Ausführen, daß man die Knöpfe schon ein bis zwei Po-

Art of Fighting 2 – Neo Geo

Ryo/ Robert (Schlag Kombination + Deep Uppercut):	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←	und C
Yuri (fliegende Füße, Liu Kang aus MK Zwei läßt grüßen):	→ ← ← ↘ ↓ ↙ ←	und B,C
Takuma (Schlag Kombination + Super Haoshiko-Ken):	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ →	und A,C
John (Machinegun Smash):	→ ↘ ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↙ →	und B,C
King (Sprung + vier Kick-Kombinationen, schwierig):	↙ ← → ↘ ↓ ↙ ←	und B,C
Temjin (Schlag Kombination):	→ ↘ ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↙ →	und A,C
Mickey (Schlag-Kombination + Chopping Right):	← ↙ ↓ ↘ → ← ↙ ↓	und A
Eiji (Schlag-Kombination + Kasumi Kiri):	← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓	und B
Lee (Slicing Wheel):	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →	und A
Big (Schlag wirft Gegner in die Luft + Kombination, nahe am Gegner):	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←	und A
Jack (Body Slam und Draufspringen, sehr nah am Gegner):	→ ↘ ↓ ↙ ←	und A

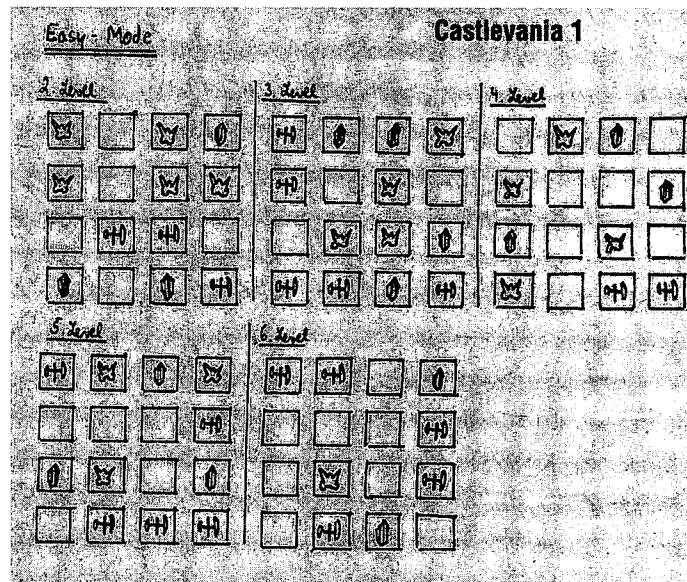
sitionen vor Beendigung der Joystickdrehung drückt und bis zum Ende der Bewegung gedrückt hält (dies sind natürlich nur wenige Bruchteile von Sekunden).

Castlevania The New Generation Mega Drive

Code geknackt

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

Da man bei diesem Konami-Klassiker den Abspann erst nach einer durchgezockten Expert-Runde in epischer Länge genießen darf, schickte uns Thomas Webler aus der Weberstraße in Weberstedt, äh Webelsfelde, nein aus Hachenburg kommt der Bursche ja, alle notwendigen Paßwörter für den ungetrübten Grafik-Genuß.



Normal-Mode

Castlevania 2

2. Level				3. Level				4. Level			
H	O			H	H	X	O			O	H
H		X	H	O		X	H	O		X	
X		X	O		O	X	H				H
H	H	O		H						X	H
5. Level				6. Level							
H	H	H	O			H	H				
	X	X	H	X		X					
	X	X	O				H				
H	H		H			H	H				

Expert-Mode

2. Level				3. Level				4. Level			
H	O	X	H	H	H	H	O		X	X	X
H		H		H		X	O	O	X	H	X
H		X	O	X	O	X	X		H	H	
H	H	O		X	H	H	H	O			H

5. Level

6. Level

H	H	O	O	O			O
H		X	O		X	H	X
H		X		H	H	X	O
X	H	O	H	O	H	H	

Castlevania 3

Rebel Assault Meda CD

Volker Wairach aus Rheinbach ist von der ganz fixen Truppe. Als erstes einsendendes Wesen spielte er den brandheißen CD-Knüller auf allen drei Schwierigkeitsstufen durch.

Stage	Easy	Normal	Hard
Training Asteroiden Feld	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
Planet Kolaador	ENGRET	HERLIC	SKYNX
Angriff Sternenerstörer	RALRRA	LEENI	DEFEL
Tatooine Angriff	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
Asteroidenfeld Jagd	LAFRA	LWYLL	MADINE
AT-AT's	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
Stormtroopers	MOLTOK	JULPA	M O T H M A
Rebellentransport	MORAG	MORRT	GLAYYO
Yavin Training	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
Tie Jäger Angriff	OSWAF	RASKAR	RISHII
Oberfläche Todesstern	KLAATU	JHOFF	IZRINA
Oberfläche Cannon	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
Power Relays	LIANNA	UMWAK	VONZEL
Todesstern Kanal	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Abspann	NORVAL	NKLLON	MALANI

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan.



Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

VIDEO & GAME

ANGEBOTE

Multi Mega 799 DM
Konsolen auf Anfrage Neu & Gebraucht
Super Game Boy Adapter auf Anfrage

AN & VERKAUF

SUPER NINTENDO[®] ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES	G / N
Clayfighter	98 /118
Dschungelbuch	/118
Desert Fighter	98 /118
Empire Strike Back	89 /118
Equinox	/89
Flintstone	89 /118
FIFA Soccer	89 /108
F1 Pole Position	98 /118
Mechwarior	98 /118
Metal Marines	98 /118
Mystical Ninja	89 /118
Mega Man X	98 /118
Mortal Kombat 2	/125
Rock'n Roll Racing	89 /108
Rainbow Bell Adv.	89 /108
R - Type III	79 /89
Secret of Mana	/118
Schlümpfe	98 /118
Skyblazer	79 /89
Super Streetfighter	/148
Super Conflict	/99
Stunt Race FX	/138
Super Metroid	98 /118
Smash Tennis	/118
Super Air Diver	89 /108
Soccer Kid	/108
Siam Master	/139
Time Slip	/99
Tom&Jerry	/89
Time Traxx	89 /108
Top Gear 2	89 /104
Wolfenstein 3D	94 /108
X-Caliber	/128
Young Merlin	104 /128

MEGA DRIVE[®]

Mega Drive	
Bubba n Stix	/99
Dune II Modul/CD je	/108
Double Switch	/108
FIFA Soccer Modul/CD je	/99
Hardball '94	/108
Lost Vikings	/108
Streets of Rage 3	/108
Super Streetfighter	/125
Tomcat Alley CD	/108
Virtua Racing	/159

Weitere Neuheiten/Gebrauchtspiele auch für Jaguar/3 DO auf Anfrage. Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele für alle Systeme auf Lager - auch GB/66/Master System. Ein Anruf lohnt immer. Vorbestellungen mit Preisvorteil erwünscht.

VERLEIH Hans-Otto-Str. 28 - Prenzl. Berg
Bergstr. 5 - Marzahn

ständig Sonderangebote

TEL (030) 421 37 67
FAX (030) 421 37 68

G = GEBRAUCHT N = NEUSPIEL

Bitte Gratisliste anfordern, wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Neuheiten der Woche Tel. erfragen. Versand NN 10 DM.



Rock'n'Roll Racing Super Nintendo

Nein, diesmal habt Ihr Euch zu früh gefreut, keine neue Fahrerin Helga und keinen neuen Bonusplaneten können wir Euch heute vorstellen. Zwangs der zahllosen Zuschriften zu diesem superstarken Zweispielerspiel (ich glaub, mein z klemmt) drucken wir aber diesmal noch die Warrior-Codes ab, die Alex Surovka aus Au im Kanton Sankt Gallen mit Olaf "erfahren" hat (mehr Paßwörter siehe VG 1/94, Olaf und Inferno siehe VG 5/94). Das geniale Graphit-Gemälde bietet zwar keine umwerfend neuen Erkenntnisse, kommt aber gut und stammt übrigens auch von Alex aus der Schweiz.



Rock'n'Roll Racing

Planet	Division	Fahrzeug	Code
Chem 6	A	Air Blade	WYD! C7RV SWJ!
Drakonis	B	Air Blade	7SD8 TQT3 SWJ!
Drakonis	A	Air Blade	23D8 GQR3 SWJ!
Bogmire	B	Battle Track	!YL8 C4TB SWJ!
Bogmire	A	Battle Track	J3VR OHRB 92J!
New Mojave	B	Battle Track	QNDQ QQTL 92J!
New Mojave	A	Battle Track	G6NQ G3RL 92J!
NHO	B	Havac	NPGQ 7!SV 92J!
NHO	A	Havac	HTWT S7QV 5TJ!
Inferno	B	Havac	QV8P CNS3 5TJ!
Inferno	A	Havac	B72R KTQ3 5TJ!

Dune 2 Mega Drive

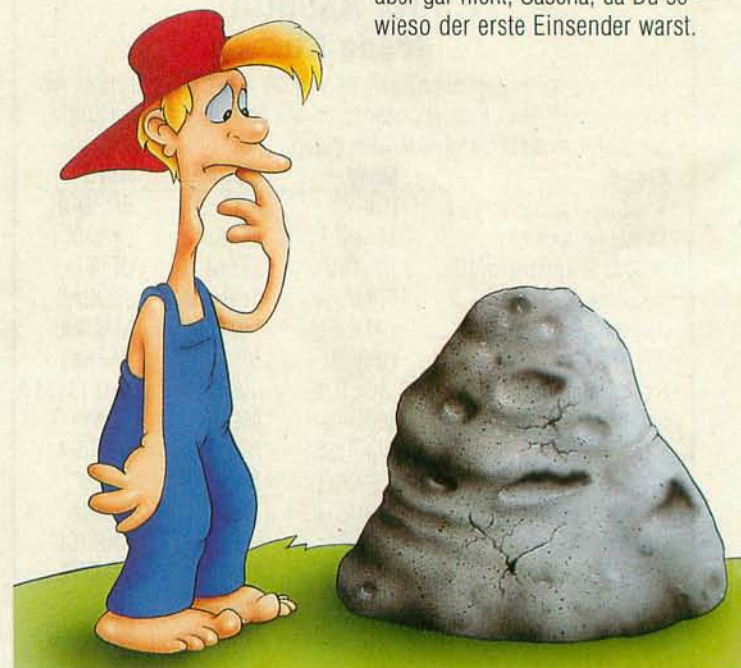
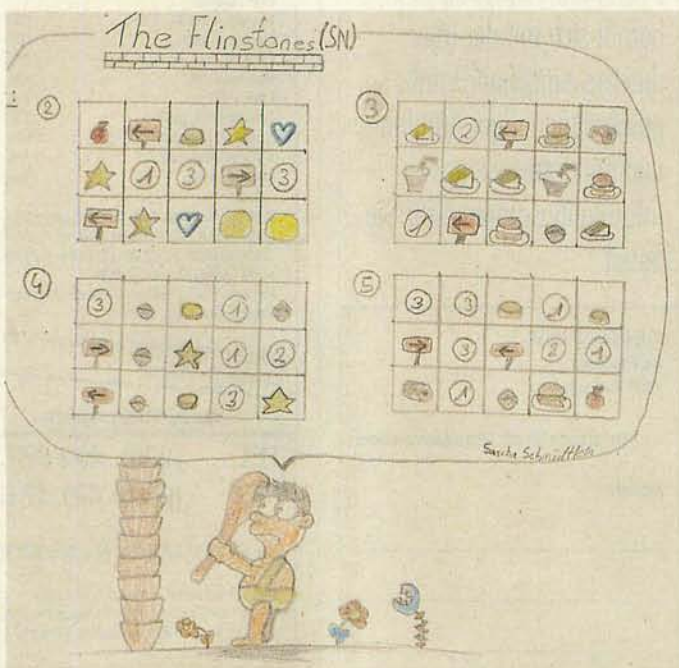
Level	Artreides	Ordos	Harkonnen
1	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
2	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICESATYR
3	ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
4	DEFTHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
5	FAIRMENTAT	WILYMENTAT	EVILMENTAT
6	ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
7	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
8	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER

The Flintstones Super Nintendo

Mit Sascha Schmidleins Hilfe lernt Barney sprechen, und was er uns alles mitzuteilen hat:

Dune 2 Mega Drive

Sascha Kremers aus Würselen wollte noch den Schutzheiligen der Videospiele bemühen, damit er hier im Heft steht. Brauchst Du aber gar nicht, Sascha, da Du sowieso der erste Einsender warst.



Das dicke Ende Action Replay Codes

Wie sagen neunmalkluger Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon noch umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Wir sind schwach geworden, Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb führen wir seit der letzten Ausgabe wieder neue Codes für das Mogelmodul (heute aber wegen Platzmangel nicht so viele), für die es aber, wie schon in der Nummer 8 zu lesen, kein Geld gibt:

Schwarze Liste

Nein, Du zu Unrecht verängsteter Leser aus XY-Stadt (Namen der Redaktion bekannt, hähä), wo kämen wir denn dahin, schwarze Listen zu führen, nur weil Leser den einen oder anderen unbrauchbaren Tip einschicken, oder wie Christian und Bastian P. aus B, die eben so viel Gefallen an ihrem neuen Farbdrucker gefunden haben, daß sie ihre schicken farbigen Karten auch gleich der *Total* zum Staunen und Schauen vorgelegt haben. Mein Gott, sind halt noch Kinder, is doch nix dabei....

Belobigung

Die bildenden Künste und den Kosmos der Videospiele trennen doch keine Welten: Bettina Ipp aus Northeim und Senguel Volkan aus CH-Kreuzlingen haben zwei eindeutige Gegenbeweise erbracht. Diese Prachtumschläge haben in unserer Redaktionshöhle einen Ehrenplatz neben dem Addams Family-, Final Fantasy IV- und Sub Terra-Poster gefunden. Ich will auch geloben, daß sie (die Briefkunstwerke natürlich) nie von Redaktions- und Produktionsplänen zugewuchert werden — Hugh.

Star Trek- Future's Past

Ein Iivesheimer Stefan Hartmann schrieb diesen Code:

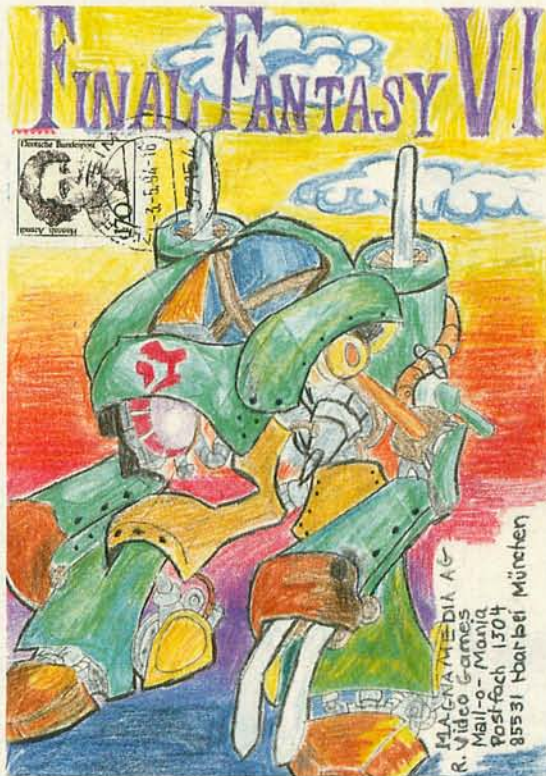
00805180 US Modul läuft auf europäischem SNES

Space Megaforce (SN)

7E015702 unendlich Leben

Desert Strike (SN)

00E6F004 Hydras fliegen schneller



00E6D064 Hydras besitzen zusätzliche Zerstörungskraft
0189BBAD unendlich Leben

Crash Dummies (SN)

7E03B605 unsichtbar
7E03B503 unendlich Leben

Lethal Enforcers (SN)

7E1FBC0X Extra-Waffen Player 1
7E1FBEOX Extra-Waffen Player 1
"X" für gewünschte Extra-Waffe einsetzen:
2 Granatwerfer
4 Magnum
6 Pistole
8 Sturmgewehr
A Automatik-Gewehr
C Halbautomatisches Gewehr

Landstalker (MD)

Ein Stuttgarter Stefan Hartmann hat all diese Zahlen herausgefunden:

FF104A0009 Goldene Statue
FF104E0008 Anti-Lähmung
FF104C0009 Blaue Schleife
FF10500001 Eisenpfeile
FF10470008 Mondstein
FF10430008 Eisenstiefel
FF10450008 Chrom Harnisch
FF10410008 Eisschwert
FF10520008 Zauberbuch
FF10400A10 Donnerschwert
FF10400002 Eke-Eke
FF104F0008 Sonnenstein
FF104B0009 Kasino Ticket
FF104D0008 Laterne (an)
FF10480008 Venusstein
FF10440008 Schnee Spikes
FF10460008 Super Harnisch
FF10420008 Schwert der Gaia
FF10490008 Heil Gras
FF10500008 Einsteins Pfeife
FF120F00FF Geld

Liz'N'Wiz (MD)

FF07070003 unendlich Leben Player 1
FF08AF0003 unendlich Leben Player 2

Double Dragon 3 (MD)

FF2339002D unendlich Energie Player 1
FF23F30014 unendlich Energie Player 2
FF00EB0019 unendlich Münzen
FF00B5000X Level-Select (anstatt dem "X" 1-5 einsetzen)

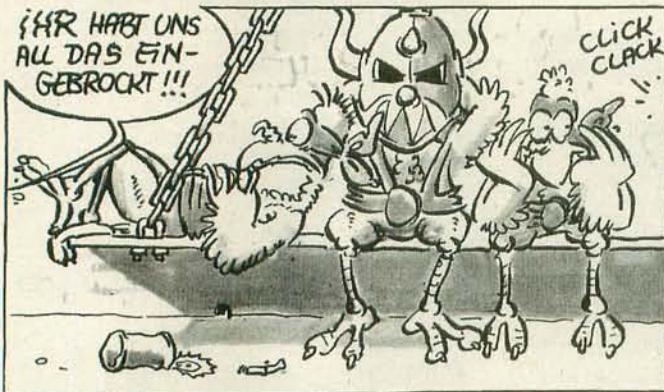
Da bei so vielen zu später Stunde eingetippten Zahlen Fehler passieren können, sind alle Angaben ohne Pistole

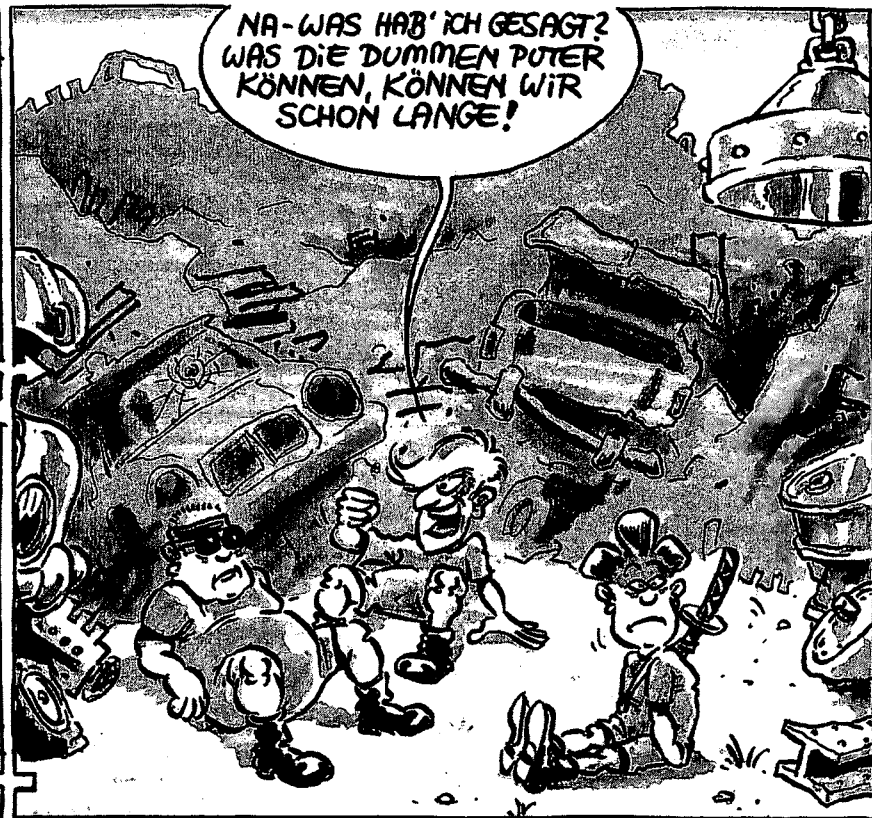
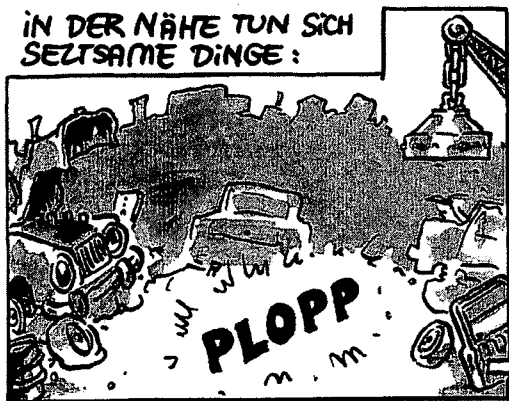


Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 funktionieren.

COMICS RETURN TO MODUL

Die Welt ist hart. Für Geld muß man arbeiten, auf jede neue Ausgabe der VIDEO-GAMES muß man locker einen Monat warten, und die erste Folge der neuen nervenzerfetzenden Reihe mit unserem kosmischen Geflügel beginnt im Knast...





Erneut entlassen wir Euch voller Ungewissheit in den nächsten Monat. Werden die Turkeys mit ihrem Outfit einen neuen Modetrend begründen? Was treibt die VIDEO-GAMES-GANG auf dem Schrottplatz, und wo gibt es die Wikingerpizza. Fragen, die auch uns bis zur nächsten Folge den Schlaf rauben werden...

ALLE WERTUNGEN S

NES

Wie versprochen folgt in dieser Ausgabe der zweite Teil unserer Wertungsliste. Diesmal findet Ihr (hoffentlich) alle Wertungen für NES, Mega-CD, CD³² und Game Boy. Falls Ihr die beiden 16-Bit-Systeme, Game Gear, Master System und Lynx vermisst, habt Ihr wohl unsere letzte Ausgabe übersehen.

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
71	Action in New York	Natsume	6/93
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
56	Adventure Quest	Codemasters	11/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
57	Alfred Chicken	Mindscape	11/93
61	Alien 3	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
70	Asterix	Infogrames	11/93
40	Astyanax	Jaleco	3/91
71	Banana Prince	Takara	7/93
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky O'Hare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	1/94
55	Crackout	Palcom	1/92
59	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
65	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
77	Dropzone	Mindscape	6/93
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
66	F1-Sensation	Konami	6/93
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
65	Firehawk	Codemasters	10/93
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Attus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
74	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	12/93
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
56	King Of The Ring	Ljn	4/94
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
62	Mig 29	Codemasters	10/93
55	Mighty Final Fight	Capcom	7/94
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	Monopoly	Parker	2/93
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	Protector	Konami	1/91
89	Protector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
43	Rackets & Rivals	Konami	9/93
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Attus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91

IND SCHON DA

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solstice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spiderman - Sinister Six	Ljn	1/93
52	Star Trek, Next Generation	Absolute	4/94
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
19	Super Sports	Codemasters	8/93
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
39	Tournament Fighters	Konami	12/93
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
65	Ultimate Stuntman	Codemasters	10/93
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
74	Zanac	FCI	4/93

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
45	NFL's Greatest	Sega	4/94
91	NHL Hockey	Electronic Arts	4/94
72	Night Trap	Digital Pictures	9/93
19	Ninja Warriors	Taito	1/94
81	Pirates Gold	Microprose	3/94
78	Popful Mail	Seag	8/94
68	Power Factory	Sony	4/94
45	Powermonger	Electronic Arts	6/94
65	Prince Of Persia	Victor	1/94
35	Prize Fighter	Digital Pictures	2/94
52	Racing Aces	Sega	2/94
81	Rebel Assault	Lucas Arts	7/94
70	Revenge Of The Ninja	Renovation	6/94
74	Rise Of The Dragon	Dynamix	5/94
79	Robo Aleste	Compile	1/94
78	Secret Of Monkey Island	JVC	1/94
68	Sewer Shark	Digital Pictures	2/94
46	Sherlock Holmes	Sega	10/93
72	Silpheed	Game Arts	10/93
81	Sonic CD	Sega	1/94
56	Spiderman vs Kingpin	Sega	1/94
70	Star Trek, Next Generation	Sega	6/94
63	Stellar Fire	Dynamix	2/94
54	Terminator	Sega	3/94
72	Third World War	Extreme	5/94
89	Thunderhawk	Core Design	10/93
51	Time Gal	Sega	9/93
66	Tomcat Alley	Sega US	5/94
72	Wing Commander	Origin	6/94
65	Wolfchild	Virgin	1/94
79	WWF Rage In The Cage	Flying Edge	4/94

CD³²

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
53	Alfred Chicken	Mindscape	4/94
64	Arabian Nights	Crysalis	4/94
75	Frontier	Konami/Gametek	7/94
66	Gunship 2000	Microprose	8/94
70	John Barnes Football	Crysalis	4/94
65	Microcosm	Psygnosis	5/94
70	Nigel Mansell	Gremlin	4/94
48	Seek & Destroy	Sunsoft	5/94
80	Trivial Pursuit	Domark	5/94
71	Zool 2	Gremlin	8/94

MEGA CD

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
43	Afterburner 3	Sega	9/93
78	Batman Returns	Sega	9/93
62	Bill Walsh College Football	Electronic Arts	5/94
80	Chuck Rock	Virgin	4/94
58	Cliffhanger	Sony	4/94
65	Combra Command	Sega	9/93
18	Dracula	Psygnosis	3/94
69	Dragon's Lair	Readysoft	3/94
72	Double Switch	Digital Image	5/94
82	Dungeon Master 2	FTL	8/94
80	Ecco The Dolphin	Sega	9/93
77	FIFA Soccer	Electronic Arts	8/94
65	Final Fight	Capcom	10/93
73	Ground Zero Texas	Digital Pictures	3/94
80	Heart Oh The Alien	Virgin	8/94
72	Hook	Sony	2/94
80	Jaguar XJ 220	Gremlin	9/93
36	Joe Montana's NFL Football	Sega	1/94
66	Jurassic Park	Sega	3/94
87	Keio Flying Squadron	Victor	12/93
63	Lethal Enforcers	Konami US	1/94
87	Lunar, The Silver Star	Game Arts	3/94
65	Mansion Of Hidden Souls	Vic Tokai	5/94
56	Microcosm	Psygnosis	5/94
81	Mortal Kombat	Flying Edge	7/94

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
71	Adventure Island 2	Hudson	1/94
65	Alfred Chicken	Mindscape	8/93
48	Alien 3	Acclaim	3/93
35	Aliens vs Predators	Activision	12/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
67	Asterix	Infogrames	7/93
68	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Adventure Island	Hudson	2/92
71	Baby T-Rex	Beam Software	9/93

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
56	Balloon Kid	Nintendo	1/91
56	Bart & The Beanstalk	Acclaim	6/94
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
82	Batman: Animated Series	Konami	12/93
69	Battle Of Olympus	Imagineer	12/93
57	Battleship	Mindscape	7/93
59	Battleloads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
65	Best Of The Best	Lorcleis	7/93
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
58	Bingo	FCI	10/93
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Bonk's Adventure	Hudson	8/94
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
79	Bubble Bobble 2	Taito	11/93
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castellan	Triffix	3/91
35	Castle Quest	Hudson	2/94
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Cavenoire	Konami	2/93
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
38	Cool World	Ocean	8/93
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
73	Darkwing Duck	Capcom	2/94
59	Dexterity	SNK	2/91
79	Die Schlumpfe	Infogrames	8/94
81	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
53	Dracula	Sony	3/94
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
42	Dr. Franken 2	Elite	9/93
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
77	Dropzone	Mindscape	9/93
74	Duck Tales 2	Capcom	2/94
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
46	Felix, The Cat	Hudson	1/94
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
63	Final Fantasy Legend 3	Square	11/93
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipul	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O. Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
64	Gearworks	Sony	2/94
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
63	Goal	Jaleco	10/93
71	Great Greed	Namcot	1/94
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
81	Hammerin' Harry	Irem	11/93
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
60	Hyper Dunk	Konami	5/94
49	Indiana Jones	Lucasfilm Games	12/93
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
70	Jimmy Connors Tennis	Ubi-Soft	10/93
69	Joe & Mac	Data East	7/93
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
80	Jungle Book	Virgin	6/94
65	Jurassic Park	Ocean	10/93
24	Kick Off	Imagineer	7/92
78	Kid Dracula	Konami	6/93
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
68	King Of The Ring	Ljn	12/93
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
81	Kirby's Pinball Land	Nintendo/Mal	4/94
74	Konami Golf	Konami	5/94
85	Krusty's Funhouse	Acclaim	8/93
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Lamborghini	Titus	10/93
66	Lawnmower Man	Sales Curve	1/94
80	Lemmings	Sunsoft	2/93
16	Lethal Weapon	Ocean	6/93
53	Lingo	PCSL	11/93
90	Link's Awakening	Nintendo	11/93
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	Looney Tunes	Sunsoft	2/93
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
78	Mega Man 3	Capcom	6/93
78	Mega Man 4	Capcom	4/94
72	Megallit	Takara	6/93
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
73	Milon's Secret Castle	Hudson	7/93
69	Miner 2049er	Mindscape	2/94
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missile Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
46	Mortal Combat	Acclaim	11/93
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
80	Mystic Quest	Nintendo	9/93
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
64	NBA Allstar Challenge 2	Ljn	7/93
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
69	Nigel Mansella	Gremlin	12/93
	World Championship		
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
33	On The Tiles	Elite	11/93
45	Out To Lunch	Mindscape	2/94
46	Othello	Tsukuda	10/92
72	Pang	Hudson	1/94
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
59	Pinball Dreams	Gametek	12/93
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
68	Pop'n Twinbee	Konami	5/94
64	Populous	Bullfrog	8/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
26	Prophecy	Gametek	8/94
82	Puzznic	Taito	1/91
80	Pyramids of Ra	Matchbox	6/93
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Teil in Ausgabe
82	Quarth	Konami	3/91
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
38	Robin Hood	Mindscape	6/93
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
67	Rodland	The Sales Curve	7/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse 2	American Sammy	1/93
81	R-Type	Irem	2/91
72	R-Type 2	Irem	7/93
83	Sageia	Taito	2/92
70	Sensible Soccer	Sony EPL	6/94
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magic Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
61	Soldam	Jaleco	9/93
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
68	Speedy Gonzales	Sunsoft	1/94
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
42	Spiderman 3	Ljn	7/93
46	Spiderman: X-Men	Ljn	6/94
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Spitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
63	Star Trek: Next Generation	Absolute	9/93
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
89	Super Mario Land 2	Nintendo	1/93
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tall'gator	Natsume	3/91
51	Tale Spin	Capcom	7/94
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
65	T.M.N.T.: Radical Rescue	Konami	12/93
89	Terminator 2	Ljn	4/91
39	Tesseract	Gametek	3/94
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Accolaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
54	Tom & Jerry 2	Hi Tech	11/93
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hai	6/92
68	Trip World	Sunsoft	8/93
43	Turn'n'Bum	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
79	Ultima 2	FCI	8/94
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
83	Wario Land	Nintendo	4/94
77	Wave Race	Nintendo	3/93
56	WCW Wrestling	FCI	2/94
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	1/94
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
58	World Cup Striker	Elite	6/94
52	World Ice-Hockey	Athana	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
62	Xenon 2	Mindscape	6/93
72	Yoshi	Nintendo	8/92
56	Yoshi's Cookie	Nintendo	7/93
44	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	6/93
75	Zool	Gremilin	12/93

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/46 13-50 46
 Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
 Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

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

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzler
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: ©1994 Beam Software

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

Vertrieb Handel: MVZ, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice
 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
 Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
 (inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
 (Luftpost auf Anfrage)

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

Jahresabonnementpreis: 6S 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFR 61,20

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können in Form von Sonderdrucken für Werbezwecke hergestellt werden. Anfragen an Thomas Lux Telefon 089/4613-5039; Fax 089/4613-5041

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koepppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Paily

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

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



Den ersten Teil der Wertungsliste findet Ihr in Ausgabe 08/94.
 Eine neue Liste gibt's voraussichtlich in Heft 02/95.

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu
Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Mega CD	Sega Master
Adventure Island 2	119,-	Turrican	99,-
Champ.WC Soccer	109,-	Val D' Isere Champ.	129,-
Clayfighter	119,-	World Cup USA	129,-
Darius Twin	60,-	World Cup Striker	119,-
Dschungelbuch	129,-	Yogi Bär	109,-
Equinox	119,-	Young Merlin	129,-
Fifa Soccer	119,-	Sega Mega Drive	
Final Fight 2	119,-	Art of Fighting	114,-
Flashback	119,-	Bubsy	59,-
Flintstones	109,-	Chuck Rock 2	89,-
F-Zero	49,90	Dschungelbuch	109,-
John Madden 94	109,-	Dragon	109,-
Kick Off 3	109,-	Dune 2	114,-
Mario World	79,-	F-1 Racing	99,-
Mega Men x	109,-	Fifa Soccer	99,-
Megalomania	109,-	Gauntlet IV	89,-
Might & Magic 2	119,-	John Madden 94	89,-
Mr. Nutz	99,-	Landstalker	119,-
Mystical Ninja	119,-	NBA Jam	109,-
NBA Jam	119,-	NHL Hockey 94	99,-
NHL Hockey 94	99,-	Predator 2	59,-
Nigel Mansell	109,-	Robocop vs. Term	59,-
Pac-Attack	109,-	Sonic 3	119,-
Pinball Dreams	99,-	Streets of Rage 3	119,-
Pop'n Twin Bee	99,-	Sub Terrania	114,-
Rock'n Roll R.	109,-	Virtua Racing	179,-
Royal Rumble	119,-	World Cup USA	114,-
Schlümpfe	109,-	Zool	69,-
Secret of Mana		Mega CD	
+ Spielberater	109,-	Batman returns	104,-
Skyblazer	109,-	Dragons Lair	94,-
Star Wars 2	119,-	Dune 2	104,-
Stunt Race Fx	109,-	Heart of the Alien	96,-
Super Hockey	109,-	INXS	89,-
Super Metroid	109,-	Jaguar	89,-
Super Pinball	89,-	NHL 94	99,-
		Sherlock Holmes	104,-
		Sonic CD	89,-
		Wolf Child	99,-
		World Cup USA 94	99,-
		Yumen Mystery	89,-
		Game Boy	
		Arielle	55,-
		Boxle us	19,-
		Kirby's Dreamland	49,90
		Kirby's Pinball Land	49,90
		Magnetic Soccer	29,90
		Mario Land 2	59,90
		Mario Land 3	59,90
		Ms. Pacman	49,90
		Pinball Dreams	59,90
		Schlümpfe	59,90
		Star Wars	69,-
		Striker	49,-
		Super Pang	39,90
		Tiny Toon 2	56,90
		Turtles 3	56,90
		Zelda	59,90
		Sega Master	
		Allien Storm	39,-
		Arcade Smash Hits	39,-
		Back to the Future 2	39,-
		Back to the Future 3	49,-
		Basketball Nightm.	39,-
		Cloud Master	39,-
		Cyber Shinobi	39,-
		Dick Tracy	39,-
		Double Dragon	39,-
		Fantasy Zone II	49,-
		Gain Ground	39,-
		Galaxy Force	39,-
		Parlour Games	39,-
		Predator 2	39,-
		Psychic World	39,-
		Robocop vs. Term.	39,-
		Running Battle	39,-
		Sagala	39,-
		Shinobi	39,-
		Sonic Chaos	69,-
		Submarine Attack.	49,-
		Summer Games	39,-
		Tazmania	39,-
		Trans Bot	39,-
		Trivial Pursuit	39,-
		Vigliante	49,-
		Wimbledon	39,-
		World Soccer	39,-
		Zillon II	39,-
		Zubehör SNES	
		Action Replay Pro 2	89,-
		SV 334 Pro. Pad	29,90
		SV 336 Prog. Pad	69,-
		SV 337 Prog. Pad	49,90
		Zubehör MD	
		Action Replay Pro 2	89,-
		SG 18 Pad	35,-
		SG Pro Pad 2	29,90
		SG Prog. Pad	29,90
		Zubehör GB	
		Action Replay Pro	59,-
		Game Light Plus	29,90
		Spielberater	19,-
		Spielberater Zelda	24,-
		Super Adapter	
		+ Spielberater	99,-

MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

INSERENTENVERZEICHNIS

ACCLAIM	2. US, 11
aRJay	27
Commodore	81
Dataflash	100/101
Freak's Shop	39
Galaxy	19
Game Express	75
Game Syndicate	51
Game World	55
Gamecourier-Versand	47
Games Garden	55
Gamestore	55
Gnadenlos	91
Hit Box	39
Joypad	19
Kabelkanal	31
Konami	9
MagnaMedia Verlag AG	97
Maro	43
Mega Trade	68
Playcom Software	3. US
Project K	47
Test 'N Take	39
Tradelink	93
Traumfabrik	21
Video & Game	59
Videospiele Paradies	68
Virgin	4. US
Vision	17
Wolfsoft	47

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE - PARADIES

MOERSER STR. 61

47198 DUISBURG

020 66 / 541 64

Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255
(Verleih+Verkauf) — Oberhausen-Sterkrade

— Moerser Str. 61
Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

*Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein
Prospekt der Fa. LBS, 48149 Münster, bei.*

VIDEO GAMES

KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 11/94 (erscheint am 26.10.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 16.09.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 23.11.'94) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Gear

Verkaufe GG-Spiele: Sonic 1, Sonic 2, Shinobi 1, Shinobi 2, für je 10 DM. Verkäufe auch GG-Zubehör: Battery Pack AC Adapter für je 10 DM; Tel. 09189/617

Tausche GG mit Columns, Dragon Crystal, Def. of Oasis, Prince of Persia gegen SNES mit einem Spiel (Lufia, Oque Battle o.ä.); Tel. 04763/7940 (öfter versuchen)

Suche GG, kann ohne Spiel und Netzteil, sowie mit Gehäusedefekt sein, für max. 60 - 65 DM. Ch. Gilka, Tel. 038231/81008

Vk. GB mit 7 Spielen, Netzteil, Lightmax, 2 Tragetaschen und Spieleberater für 400 DM. Tel. 0221/417818, nach Moritz fragen. Umkreis Köln

Verkaufe GB-Spiele: Bart. S. Campdeadly, F1 Race, Hook, Roproam, Spiderman, DDII, Goozila, alle 100% ok, Preise zwischen 20-50 DM. Tel. 06150/51492 (Dan), Weiterstadt

Ich, Malik Schidel, verkaufe ein Game Genie für 70,- DM. Tel. 04164/4357. Bitte erst nach 6 Uhr anrufen

Kaufe - tausche SMD-MCD, Spiele auch Import. Suche fast alles, hauptsächlich Beat'n ups und Action-Adventures (Shining Force, Art of Fighting); Tel. 0341/2512655

Suche deutsche gut erhaltene Mega-Drive, Mega-CD und Super Nintendo Spiele mit Anleitung und Verpackung. Tel. 0711/7970285, ab 20.00 Uhr

Verk. Mega Drive mit 2 Pads, Scart-Kabel ARP, Converter u. 41 Spiele (Landstalker, etc.), NP 4990 DM, für 1600 DM; Tel. 0931/64657, ab 17 Uhr

Tausche MD + SNES Spiele wie: VRacing, Castlevania, NBA Jam, Actraiser 2, Goof Troop usw., tausche SNES 60 Hz + 3 Sp. + JB King + RGB u. Hifi gg. Jaguar od. Neo Geo; Tel. 05731/52926

Verk./tausche: Flintstones, Aladdin, Fatal Fury, Str. of Ra 2, Gunst. Heroes, F1, Turtles Tournament, Toejam + Earl 2, usw., alle dt.; Michael, ab 17.00 Uhr, Tel. 09404/8337 (alle Sp. gut erhalten)

Verkäufe: MD II + 2 Joypads + 13 Spiele, darunter Topftitel wie Landstalker, Flashback, Sensible, PGA II, Jungle Strike, alles dt. VB: 770 od. Tausch geg. Jaguar, Tel. 04152/73619

Tausche Mega-CD-Spiele! Habe Sonic, Thunderhawk, Battlcorpse, Soulstar, Heavenly Symphony; Tel. 07152/25542

Billig! Verk. Mega Drive mit 6 Spielen, z.B. (Virtua Racing Sonic 2), 2 Joypads und Action Replay 2, für 358,- DM; Tel. 0761/891038

Verkaufe SMD mit 7 Spielen + 2 Pads für 450,- oder tausche gegen Neo Geo + 1 Spiel (S-Showdown). Tausche SNES-Games, immer neue auf Lager, Tel. 06271/71281

Verkaufe Mega-CD VS (M-CD1) mit 17 Top-Games und CDX Adapter. Suche auch PC-Engine Zeitungen (jp.); Tel. 02381/57314, 16-22 Uhr, Jan

Verkaufe dt. Mega Drive-Spiele für 50,00 DM. Info an C. Ciolkowski, Am Sonnenhang 23, 53639 Königswinter, mit Freiumschlag

Verk. Sega Mega Drive mit Sonic I + II, Aladdin. Die Konsole ist auf engl. Chipsatz umgerüstet, mit 2 Controllern, VHB 175,-; Tel. 0441/501950

Jol Verkaufe Mega Drive Spiel Mickey and Donald. Verkäufe auch Game Gear us + Sonic I, Bart vs. Spacemutants! Preis n. Vereinbarung. Suche Atari Jaguar, NR: Tel. 089/302575, ab 18 Uhr (Do. n. 21 Uhr)

Dringend! Suche Castle of Illusion, Rainbow Islands, Musha Aleste und Gley Lancer, wenn möglich dt. oder jp.; Tel. 0611/607768 (Dennis)

Verkaufe: Streetfighter 2, FIFA-Soccer für je 80 DM und John-Madden-Football 92 für 50 DM; Tel. 07625/1701

Suche MCD-Spiele! Ich biete pro Spiel ein MD-Modul und eine kleine Zuzahlung englisch, deutsch oder japanisch. Jürgen Scheffler, Aschendorf, Tel. 04962/5675

Wer kauft meinen MD + MCD + 3 Joypads u. diverse Spiele wie Landstalker-MD, Rage in the Cage-MCD, usw. (insg. 4 MD + 2 MCD Spiele), VB 900 DM; Tel. 09225/1593

Kaufe/tausche MD-V. SNES-Sp., suche Neuheiten, auch Samml. mit Konsole, verkaufe auch einige Spiele (auch neuere); Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verk. MD u. SNES-Spiele, z.B. Landstalker dt. 50 DM, Rocko + Night dt. 40 DM, Secret of M. 50 DM, S. Turrican 40 DM, alle anderen Spiele für 15-30 DM; Tel. 05506/7143

Verk. Mega Drive 2, PAL, 2 Pad, RGB-Kabel, 5 Spiele (Virtua R., Jungle Str., Shadowrun, Roll. Thum. 3, Castlevania), inkl. 60 Hz-Adapter, neuw. DM 500,-; Tel. 0471/88209

Tausche MD Sp. Flashback, Wonderboy in Monster World, Tiny Toons, World of Illusion gegen Desert Strike, Rocket Night Adv., Dragons Revenge, Chuck Rock II; Tel. 09568/7803

Hallo MD & MCD-Besitzer! Wer von Euch hat Lust Tips & Spiele auszutauschen? Bevorzugt sind Adventures & Rollensp.; Tel. 08762/5453

Tausche: Sonic 1-3, NBA, Toe Jam & Earl 2, Landstalker, Th. F. 4, S. F. 2, u.v.m. geg.: NHL '94, D. Revenge, Castlev., Dune 2, S. of Rage 3, u.a.! Tel. 05952/3929, ab 18 Uhr

Stopt! Verk. Mega-CD II deutsch mit Spiel Road + Avenger für 350 DM. Verk. Mega Drive II deutsch mit RGB-Kabel und 7 Gamers für 170 DM; Tel. 03744/80064

Tausche Aladdin, B. W. C. Football, D. Strike Thunderf. 4 u.v.a. Suche fast alles! Nehme auch alte dt. jp. us. Games! Tau. auch geg. VHS absp. Gerat! Tel. 0234/460267, Tobi

Verk./tausche MD-Spiele: Jp. PGA Tour Golf II, Flashback, John Madden 92, Micro Machines, 2 Soccer-Spiele usw. Suche Pirates Gold, Dune II, Dune (MCD); Tel. 07355/1531

Verkauf u. Tausch von Spielen u. Konsolen: Mega Drive/CD/SNES/Game Gear/Game Boy/3DO/Jaguar/evtl. Lynx (nur mit Spielen). Daniel Amstutz, Dorfstr. 28, CH-6391 Engelberg, Schweiz, Tel. 041/942626

Verkaufe MD II mit Mega CD II und 19 Spielen, 4 CDs z.B. Thunderhawk und Rise in the Case. Tel. 06550/875, nach Marc fragen

Kaufe Mega Drive mit 2 Joypads u. Fifa Soccer, kaufe evtl. Landstalker, verkaufe für SNES Krustys Funhouse u. GB-Spiele; Tel. 05733/6561

Verk. Streets of Rage II, Chakan, Greendog, T2, Tazmania, Galahad, Battletoads, Simpsons, Alien 3, Hit the Ice, S. Smash TV, Risky Woods, Predator 2 je 20sFr.; Tel. 081/7351760, Schweiz

Verkaufe Mega-CDs, z.B. Rebel Assault (65,-), Tomcat Alley, Double Switch (je 55,-), auch Tausch mögl. Suche auch CDs zu kaufen, Tel. 0221/136649

Verkaufe MD + Arcade Powerstick + Master Conv. + 6 Spiele (General Ch., Flashback, M1) 400 DM. NES + 2 Pads + 3 Spiele (Zelda 1 + 2) 110 DM. Tel. 03435/926095

Action-Replay-Codes für über 240 Mega-Drive-Spiele mit ca. 800 Codes für 10 DM bei Thomas Ruh, Freiburger Str. 31, 79183 Waldkirch

Verkaufe Mega-CD I + Pro CD-X-Modul und Spiel Heavy Nova neu, ca. DM 500,-. Ruft an: Tel. 040/894497

Verkaufe Fifa Soccer (MD), Tazmania (MD), Lynx II + Zubehör + Spiele, verk. für SN Striker. Tel. 02421/505327

Verkaufe Mega Drive mit Zubehör, 2 Pads, RGB-Kabel, Jap. Adapter u. 9 Spiele, alles originalverp. für 430,- DM (NP = 1300,- DM). Tel. 089/6924527

Game Boy

Verkaufe f. GB: Duke Tales, Super Mario 1 + 2, Simpsons, King of the Ring und 4-Player-Adapter für je 20,- DM; Tel. 07022/51219 - Benjamin Eisele, 72622 Nützingen

Verkaufe Game Boy + 5 Spiele (Pinball, Alleyway, Fortress of Fear, ...) für nur 240 DM. Tel. 07541/23422. Fragt nach Daniel!

Game Boy (Komplettsatz) mit 5 Spielen (Tetris, Golf, Asterix, Tennis, Kirbis DL) Batteriesatz, Aufbewahrungsbox, VB: 250,-, Wessely, Tel. 09423/580

Hey! Verkäufe Game Boy + Akku + Mario Land für nur 100 DM. Verkäufe außerdem Zelda IV für 40 DM. Also ruft an unter Tel. 0751/16566

Verkaufe: Game Boy + 10 Spiele (FF3, Ultima, Monopoly) für DM 300 FPI Christian Lemmens, Tel. 02161/897824 (ganztags!)

Verk. 10 Game Boy Games für 280 DM: Zelda Mystic Quest, WWF 2, 3, Turtles 2, T2, Castlevania, Side Pocket, Elevator Action, Fortress of Fear, Tel. 089/6251303

Verk. für Game Boy Modul 128 in 1, z.B. Mario World 2, Spiderman 3, Home alone 2 usw. oder f. GB Modul 76 i. 1, z.B. Adams Family, Tiny Toon, Tom u. Jerry, usw., günstig, Verk. Game Gear, Modul 53 i. 1, z.B. Alien 3, Choplifter, usw. günstig, Tel. 0541/62636

Kaufe GB-Spiele (Mit Anl. + Verp.) Su. Alleyway, QIX, Solomons Club, Pacman, Q-Bert, Parodius... u.a., Schissler, Franzenstr. 4, 72135 Dettenhausen

Suche alle Rollenspiele für SNES + GB. Biete für GB Castlevania 1, Tiny Toon 2 + The Battle of Olympus, Michael Müller, Tel. 02632/6863

Verkaufe: 30 verschiedene Spiele, alle 100% ok und komplett, z.B. Asterix, Micky Mouse, Tiny Toons 2, Airtelle, WCW Catchen u.v.m. Tel. 0214/74988

Tausche: Mickey's D.C., Bubble Bobble, Castlevania, Marus Mission, Super R.C. Pro Am und Protobotter gegen Starhawk, Humans, Warrio Land oder Lynx's Awakeening. Tel. 07152/42234

Suche f. Game Boy: Warrio Land, Rainbow Bell Adventures, Protobotter. Tausche gegen R-Type, Burai Fighter usw. oder biete bis 40 DM. Tel. 02225/6510 (Marco)

Lynx

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Noide-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax 02307/61532

Suche gebrauchte Atari Lynx-Spiele. Zahle je nach Modul bis zu DM 40,-. Tel. 02161/592562, ab 18 Uhr

Lynx-Jaguar Club Österreich, monatliche Clubzeitschrift, neueste Infos bei: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz, Österreich

Kaufe Deine alten Lynx-Module zu einem fairen Preis. Schicke Deine Preisliste an: Andreas Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz

Verkaufe Lynx II mit 23 Spielen + Tasche und Auto-Adapter für 800 DM VHB. Tel. 0611/302359, ab 18 Uhr

Master System

Dschungelbuch, Jurassic, Donald Duck 2 je 45 DM, Chuck Rock, Shadow Beast, Masler of Darkness 30,-. Suche Lynx-Spiele, Tel. 0471/32432

Verkaufe MS mit 10 Spielen und 2 Joypads; Preis nach VB. Stephan Griessbach, Nr. 114, 07366 Harra

Mega Drive

Verk. MD jap. nur RGB 60 h Chestes Bild! + 2 Joypads + 10 ältere Module für DM 500 oder Tausch gegen dt. Konsole, Tel. 0441/4851842, ab 19 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive mit 2 Joypads und 4 Spielen: Junction, Wonderboy 3, Columns, Dick Tracey für 250 DM; Tel. 04541/82617

Tausche MD-Spiele: Sonic 1-3, Bubsy, Global Gl., Chuck Rock, Castlevania, Wonderboy 5, Ghoul's n' Ghost (SN) + Castlevania (SN), macht Angebote! Tel. 0221/618646

Tau./verk. Flashback (70 DM), Mega Games I (40 DM), Winter Olympics (70 DM), suche NFL 94 und WWF Royal Rumble und Beattletoads; Tel. 0931/950917

NES

NES-Samml. Auflösung, 43 Spiele ab 20,-, z.B. Mario, Mario-Golf, Faxanadu, Olympus, Blip, Elite, Dragon's Lair, Swords + S., Pirates, Bural, Wizzard S + W 1 + 2, etc., Tel. 02501/58613

Verkaufe NES mit 15 Spielen + Game Geny + 5 Controller + 4 Spieleradapter kompl. für 800 DM, Peter Lehmeier jun., Tel. 09492/5792, ab 19 Uhr

Verkaufe sehr gut erhaltenes NES mit 13 Spielen und Netzteil für 490,- DM, VB, R. Reichenberger, Tel. 089/655194

Suche Club-Nintendo-Hefte von 1/91. Kaufe Adventures Island 2 und Battlotoads; Tel. 06722/47242, Mo.-Fr. ab 19.00 Uhr, Alexander verl.

Suche Mega Man 1 für NES. Preis nach Vereinbarung. Tel. 07429/2526, Florian

Verk. NES + 2 Joyp. + 9 Games (Mario 1 + 3, Track'n Field usw.) 150 DM o. tausche gegen SNES-Games; Tel. 02043/62419

Verkaufe: Top Gun 2 mit Joystick für 70 DM oder tausche gegen Game Boy ohne Spiel; Tel. 03342/200507 (Anton), ab 14 Uhr

Super Nintendo

Verk. + Tausch von SNES-Spielen. Habe: Plok, Boxen, Alien 3, MM MQ., Tel. 06471/8522, Gerd. Suche: Metroid, Bugs Bunny, World Cup Striker, NHL '94, Madden, usw.

Habe Y. Merl. Equinox, Mys. Quest Pal + Actraiser I us. Suche Sec. of Mana, 7th Saga, Soul Blazer oder Tausch geg. Meg. Drive II mit Pads + 1 Spiel; Tel. 02432/20025, bitte erst ab 19.00 Uhr

Tausche mein SNES mit 11 Spielen, 2 Pads und Stereo AV Kabel gegen CD 32, 3DO, Jaguar oder Multi-Mega; Tel. 0203/443886, fragt nach Adam, es lohnt sich.

Verkaufe Mortal Combat für 65 DM oder tausche gegen Sunset Riders, Rock'n Roll Racing, Metal Marines; Tel. 07461/15777

Kaufe und tausche SNES-Spiele. Suche u.a. NBA Jam, FIFA Soccer, World Cup S. usw. Angebote bitte an Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin. Bis bald!

Super-Nint.-Spiele ab 50,-, z.B. Catchen, Golf, Fatal Fury, Final Fight 1 + 2, F-Zero, Robocop III, Spiderman, Mechwarrior, Turbics, Turrican, Clayf., ab 17.00, Tel. 02501/58613

Verkaufe SNES + Topgear 2 + Art of Fighting + 2 ASCII Pads + Action Replay 2 für 320 DM oder Tausch gg. 3 Jaguar Games und 90 DM, suche Frank Zappa T-Shirt; Tel. 0201/660272

Tausche, verkaufe für Mega-Drive, SNES, Neo Geo, Jaguar, CD32, Turbo Duo (CDs + Cards). Suche günstig 3DO, Viewpoint, AMC, etc. evtl. ganze Sammlungen; Tel. 07724/7747

Verk. Parodius (jp), Magic Quest (us), Sim City, Dino City (us), Pilotwings, Lemmings, Hook (us) für je 65 DM. Auch Tausch möglich. Tel. 07321/22470

Verk. SNES jap. nur RGB 60 h (bestes Bild) + 2 Joypads + 6 Spiele (F. Fight 2, Actraiser, Axelay, Mario Kart, Contra u. Advent. Island: DM 350; Tel. 0441/4851842

Verk. Star Wars, Blues Brothers, Zelda, alles neu für GB; Looney Toons 30 DM, SNES Spiele ab 40 DM. Tausche auch! Tobias Bartelmann, Tel. 08252/3356

Tausche Super-NES mit 4 Spielen gegen Mega-Drive mit gleichwertigem Zubehör. Bei mehr oder weniger Zubehör Preisausgleich; Tel. 07425/4311

Secret of Mana, Evolution, Sim-Ant je 70,-, suche Final Fantasy 2, verk. MD: Mazin Wars, Carmen, Bond je 35 DM. Suche Lynx, Desert Strike u.a.; Tel. 0471/32432

Tausche Super Soccer gegen Jurassic Park oder Bomberman 1. Tel. 0711/7803655, nach Andi fragen

Verk. SNES + 11 Spiele + Zubehör für nur 750 DM (NP ca. 1500 DM), nur kompl.; Tel. 06751/6444

Suche Super-Scope für SNES! Nehme nur PAL-Version! Preis nach Vereinbarung! Unter Tel. 030/9215846, nach 15 Uhr anrufen! Steffen

Tausche, verkaufte SNES-Spiele u. G-Boy-Spiele. Schick Eure Listen an D. Förster, Mehringdamm 31, 10961 Berlin

Tausche Super NES + Str. Fighter 2 + Plok + 1 Contr. gegen Mega Drive + 2 Spiele + (z.B. Sonic) 1-2 Controller; Tel. 09325/6707, nach Christian oder Ute fragen!

Verkaufe Star Fox us für SNES für DM 50. Suche gebr. 3DO-Spiele. Tel. 02865/6142 (Mark)

Mechwarrior us 80,-, Starfox us 80,- f. GB: Kid Icarus, Adv. Island, S. Mario 2, Tracht Field je 40,-, Turtles 10,-, Amiga-Spiele auf Anfrage. Tel. 04956/807

Verk. od. tausche für SNES: R'n Roll Racing, us, Flashback dt., Jurassic Park us, Pocky u. Rocky us, Metroid us, Mr. Nutz dt.; Tel. 0791/51298

Suche preisgünstig: NHL 94, NBA Jam (us), FIFA Soccer (dt.). Angebote an Tel. 02246/5735 Sa/So, 14 - 20 h

Verkaufe SNES + 2 Pads + US-Adapter + 4 Spiele, Super Mario, Young Merlin, PGA Golf Tour, Sim City + 50/60 Hz, Umbau jetzt nur für 450,- DM; Telefon 02102/472349, nach Olli fragen

Tausche Spiele für SNES/MD/MCD. Habe Cool Spot, Thunderhawk, Sonic CD, James Pont 3. Ruft an ab 20 Uhr unter Tel. 0203/442916, Frank.

Biete: SF2, S. M. Kart, S. M. Allstars, F-Zero und S. G. Ghosts. Suche: Strike, J. C. Tennis und R. R. Racing (auch 2 gegen 1); Tel. 03445/701847 (Dennis), ab 17 Uhr

Verkaufe SNES + 3 Joypads + 13 Spiele für 850 DM, Teilkaufl. möglich, Spiele + Joypads sind alle neuwertig, Tel. 04282/3859, Ruben

Habe: Starwars 2, Tum & Burn, Brethull u. Stanley Cup, u.a. Suche: YoungMerlin, Equinox. Suche Jaguar-Konsole-RGB; Tel. 05261/16061, Mo.-Fr. 15 h-17 h (nur)

Suche: NBA-Jam u. Top-Gear II (nur Tausch). Biete: Super-Starwars, S. UG6 u. Mickey Maus; Wagner Michael, St. Annenweg 30, 36404 Vacha; Tel. 03696/220953

Tausche, verkaufe SNES-Spiele, z.B. Rock'n Roll Racing, SF2 Turbo, S. Empire Strikes Back usw.; Telefon 0203/446505, Armin o. 448199, Maik

Suche Deine Super-Nintendo Grundkonsole. Hilfe, ich lebe auf Entzug, evtl. auch mit Games. Tel. 05502/4602, verl. Chris

Tausche FIFA Soccer, Turrican u. Connors Tennis. Suche Ken Griffey, W. Cup Striker, Skyblazer, Sup. Metroid, Smash Tennis o. RR-Racing, ab 17 Uhr, Tel. 0385/5571164, Marco

Tausche SNES: Jurassic Park, Mechwarrior gegen: Starwars, Starwars II, Shadowrun, Rock'n Roll Racing; Tel. 09568/7803

Tausche SN-SP., habe Secret of Mana, Starw., Parodius. Suche NBA Jam, NHL-Hockey '94, Battlotoads 2 usw. anr. D-08662/9506 u. CH-004161/4020691 ab 12. 8. 94, Alexander

Verkaufe Super NES + 2 Joypads + 13 Top Games + Scart-Kabel + Literatur für nur 700 DM VHB. Ruft doch mal an unter Telefon 07681/4420

Suche 7th Saga, Pac Attack, Actraiser 2, Wordtris, Push over Skyblazer, Tetris 2, Evo zum Tausch gegen Goof Troop, Starwing u.a.; Tel. 06787/8910

Suche Secret of Mana, SF II Turbo, Bomberman I/II, Top Gear II, R-Type III, NBA Jam u. ä., auch Tausch, sonst bis 60 DM, Tel. Mahlow (bei Berlin) 03379/2971, Nicky W.

Verkaufe Super Nintendo mit fünf Spielen, zwei Pads, sechs Spieler Adapter; Telefon 06221/472103

Verk. Young Merlin, Jurassic Park, Alien 3, je DM 50,-, oder Tausch, suche King Arthur; Tel. 040/3906115

Verkaufe Super-NES-Spiele, Super Mir. Diver, S. Wrestlingmania, UN Spadrom (us) für 70 DM und Zelda 4 für 40 DM, Super M. World für 20; Tel. 0203/584329, evtl. Tausch

Verk. Top Gear 2, Pilotwings, Axelay, zusammen nur 170 DM und Turtles Turn. F. V., Super Prob. zus. nur 130 DM (alles PAL-Vers., 100% ok., k. Tausch); Tel. 05402/3138

Verkaufe für SNES: Super Protector u. Super Ghouls'n Ghosts (komplett u. in deut.) für zusammen 110,- DM; Tel. 03542/83015

Verk. 14 Spiele, wie z.B. Actraiser 2, SF2 Turbo, Madden 94, WWF2, Contra 3, FF1 + 2, S. Aleste, Super Swiv und viel Zubehör! Preise zw. 50 + 80 DM; Tel. 0561/863961

Verkaufe Super-NES mit Stereo-Scart-Adapter, Action Replay Pro und 7 Spielen für nur 500,- DM, 1A-Zust., Enrico Winter, Hauptstr. 10, 17440 Hohensee, Preishandel möglich

Verkaufe: NFL Football (neu) + Phalanx + Topfighter (programmierbarer Joystick), (alle Angebote für das SNES); Tel. 07303/41217

Verkaufe Starwing, Turrican, Castlevania, Mario Allstars, Mario World, Pilotwings, Mario Kart, Tiny Toons für je 70 DM, Bomberman für 100 DM; Tel. 02267/1585

Hilf Verkaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Suche Battlotoads vs. Double Drag., Ninja Warriors, Castlevania MD usw.; Tel. 04627/1618 (20-23 Uhr)

Verkaufe dt. SNES-Spiele für 60,- DM. Info an C. Ciolkowski, Am Sonnenhang 23, 53639 Königswinter, mit Freiumschlag

Verkaufel Neo Geo Pal m. Spiel u. 2 Sticks. Verkaufel Viewpoint an Meisbietenden. Verkaufel 3DO- und Neo Geo Spiele! Tel. 09261/3699, Mo.-Fr. ab 18 Uhr

Verkaufe R-Type + Ghouls and Ghosts für SNES und Chuck Rock (us) + World of Illusion für MD; Tel. 07502/7384

Kaufe SNES-Module zu fairen Preisen. Suche auch MD II + MD CD II, evtl. mit Modulen bzw. CDs. Ruft an Mo.-So. unter 07720/23451 (Zeljko verlangen)

Verk. Streetfighter 2 Turbo 75,-, Mortal Kombat 75,-, Parodius 69,-, F-Zero 39,-, Super Castlevania 4 69,-, alle neuwertig u. dt., zusammen 280,-; Tel. 05694/1307

Stopl Verk. 2 SNES mit Spielen, 1 SNES mit 17 Spielen für 1300 DM, 2 SNES mit 19 Spielen für 1450 DM, MD mit 6 Spielen für 400 DM, GB mit 11 Spielen für 500 DM; Tel. 0201/588622

Biete umgeb. SNES, S. Metr., NBA Jam, Act. 2, RRR, Leth. Entf., Sec. B. M., Streetw. Board, u.v.a. Games + Zubehör, Preise ab 30,- VB; Tel. 09471/3526, Frank, ab 17 h

Tausche Super Bomberman (dt.) gegen World Cup Striker (dt.), nur komplett! Tel. 07223/24967, Anschrift: Christoph Scheidel, Thomas-Mann-Str. 9, 77815 Bühl

Kaufe Modulsammlungen + Konsolen für Super NES, Mega Drive, Game Boy, NES, Jaguar, Mega CD usw.; Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr, Andreas

Tausche/verk. NHL 94, NFL 94, Lost Vikings, Secret o. t. Mana, Knight of the Round, Pirates of Darkwater, alles us., N-Mansell, Megalomania, Star Wars, TZarc, Axelay, PGA, alle dt.; Tel. 02645/577

Verk. Starfox + Mario Kart jap. je 45,-, Adapter AD 29 29,-, Utopia 80,-, Bomberman + 5 Spieler-Adapter 80,-, Utopia 80,-; Tel. 05361/73016

Tausche für SNES Secret of Mana (us), nur gegen Equinox oder Mega Man X, nur am Wochenende; Tel. 05043/2854, nach Marc fragen

Tausche oder verkaufe für 45,- DM Kick off. Bei Interesse Angebote an Tito Colls, Korvettenstr. 14, 23558 Lübeck oder Tel. 0451/892812

Verkaufe oder tausche: Starwars 1, F-Zero, Pilotwings, Sim City. Suche World Cup Striker und FIFA Int. Soccer (beides deutsch). Tel. 0221/354497

Stopl Verkaufe/tausche Pilotwings, Wing Commander, R-Type, Suche Starwing (dt.), R'n R/Racing, Sim City, PGA-Tour (Golf). Tel. 0611/85662, ab 17 Uhr

Kaufe/tausche MD v. SNES-SP., suche Neuhelten, auch Samml. mit Konsole, verkaufe auch einige Spiele (auch neuere); Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verk. SNES 50/60 Hz Schalter, 2 Joypads mit MGH-Kopierstation für SNES u. Mega Drive (ca. 26 v. SNES-Spiele) für nur 1099,- Schnell zugreifen, solange noch vorhanden! Tel. 07327/360, Nuri verlangen! Sonst Tel. angeben

Habe noch SNES Prügelspiele zu verk. od. tauschen. Verkäufe noch verschiedene Neo Geo Spiele, z.B. Art of Fighting 2, Samurai Showdown; Tel. 07331/40749

Verk.: Alien III, World L. Basketball, Axelay, S. Protector je 45,-; Streetf. II, Pilotwings je 35,-; F. Gameboy; Top Gun, Jurassic Park je 25,-; Tel. 0221/136649

Call now 0202/403500. Tempest 2000 u. Raiden (Jaguar) zus. 100,- DM, Street Fighter 2 Turbo f. 40,- DM, Cool Spot f. 40,- DM, Alien 3 f. 30,- DM, alles Euro-Module SNES, Comancher, PC inkl. Misch. Disk 1 u. 2 f. 40,- DM, Mike, 0202/403500

Verkaufe SNES (us/60 Hz) mit Super-Protifighter + Universal-Adapter + Joypad für nur 500,- DM (NP: 1100,- DM). Call: 07307/25219

Original Super-Nes-Power-Station (ohne Spiel), noch nie benutzt, originalverpackt, ganz neu, für 150 DM zu verkaufen. Jörg Schild, Heimbachstr. 13, 76829 Landau

Verk. SNES-Spiele: Flashback 100, M. Allstars 80, M. World 55, M. Kart 75, Zelda + F-Zero 120, Sim City, Another World 80, alle 100% ok. Tel. 06150/51492

Tausche Ghouls'n Ghosts u. S. Aleste g.s. Bomberman, Emp. s. Back, S. of Mana, Super Metroid, Actraiser 2, Pocky + Rocky oder Rock'n Roll Racing. Tel. 0481/86264

Achtung! Verk. o. tausche Cim City (80 DM), Axelay (80 DM), Star Wing (85 DM), alles 100% ok. Suche Actraiser, Flashback, NBAJ usw. B. Lemcke, Cordulastr. 2, Tel. 0221/5904314

Verkaufe, 40 DM pro Spiel: All Stars, Mario Kart, Lemmings, Street Fighter II, Axelay, Zelda, Lost Vikings, 7th Saga, Parodius usw. Tel. 02252/1531, Recht

Tausche S. o. Mana, F. Fant. 2, GooF T., Twinbee, Jur. Park, SF2, SMW, Act. R. Suche Mega Man X, Lufia, Myst. Ninja u.a. Games ü. 80%. Tel. 05453/7734 (Michael)

Tausche oder verkaufe Tiny Toons und Mario Kart für insg. 100,- DM (tausche alle 2 Module gegen Zelda 3 in deutsch). Tel. 09405/6417

Verkaufe: Street Fighter 2 Turbo 80 DM, NBA Jam 100 DM, Rock'n Roll Racing 95 DM, und einen Adapter für A.- und J.-Spiele 200 DM, alles gut erhalten. Tel. 0811/86996

Suche geg. angem. Entgelt verständliche u. ausführliche Gesamtlösung Ultima 6. Tel. 05674/241

Tausche SNES-Spiele: F. Fight 2, Top Gear, M. Allstars, Cal Ripken, Batman Ret. Harley's (auch 2 gg. 1 neuere). Suche auch GG- und Jaguar-Spiele. Tel. 0821/522802

Verk. für SNES Mario Kart, Sim City, Striker + NES-Super-Set mit 4 Spielen, 4 Controllern, Adapter, alles zusammen für 500 DM. Tel. 07937/5359, Björn

Verkaufe: Starwing, Flashback je 70 DM, Lost Vikings, Bubsy (us), Zombies (us) je 65,- DM, Super Ghouls'n Ghosts 50,- DM, US-Adapter 200,- DM. Tel. 07031/606662

Suche alle Rollenspiele für SNES + GB; biete für GB Castlevania, Tiny Toons 2 + The Battle of Olympus. Michael Müller, Tel. 02632/6863

Diverses

Tausche CDs, habe Thunderhawk, Monkey Island, Lethal Enforcers, Sonic, WWF, Lunar, Tel. 07641/55475, Volker

Vk. MD u. Amiga, ca. 120 MD, 90 SNES, 35 GB u. 40 Amiga-Spiele, VB Preisliste (12 Seiten) m. Erläuterungen bei: Madi Franz, Höfsgerberstr. 44, 94439 Roßbach (3 DM + Tel. + Ad.)

Verkaufe Animes: Bubblegum Crisis 1-8, PAL, nur kompl., Hurricane Live '32 + '33, alle je 35,- Tel. 089/6094843, ab 18.00 (Christof)

Kaufe und tausche alles für Mega Drive, Mega-CD, Super NES, Turbo Duo, Neo Geo, 3DO, Lynx, Game Gear, Jaguar, Mak, usw.; Tel. 089/1403732

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Noide-Str. 13, 59192 Berg-kamen, Tel. 02307/61532

Suche Neo-Geo-Spiele, bezahle für Sengoku I 100,- DM + Porto, Viewpoint 340,- + Porto, Fatal-Fury-Spezial 220,- + Porto; Tel. 0681/44197, Rolf Hill

Tausche Mega Drive 1 + Mega CD 2 + 1 Joyboard gegen Multi Mega Drive, Neo Geo: Suche Sidekicks 2 und The Survivor. Habe Sam. Showdown, A. o. F. 2, Fat Fury, Spec. 3 Count Bort, Tel. 03984/6493, André

Tausche, verk. ständig aktuelle SNES MD, MCD-Spiele + CDs. Habe 2 Ninja Warriors, Knights of the Round Metroid u.v.m., MD, NBA Jam Landstalker u.v.m., CD Keio u.v.m.; Tel. 09193/1620, ab 13.30 h

Tausche GG-Spiele Habe: Mort. Kombat, Cool Spot, CSpace Head u.v.m. Suche: Batman, Chuck II, Aladdin, NBA-Jam... Suche Manga-Videos: Tel. 03542/43062 (Karsten)

Verk. Neo Geo, 2 Joyboards, Memory Card, Super Side Kicks 2 für 899,- DM; Tel. 0441/601866 (Kim)

Tausche Super Nintendo mit 3 Spielen, darunter Streetfighter 2, Fatal Fury u. Super Mario World gegen Neo Geo m. Art of Fighting; Tel. 02133/238101

Kaufe Video Games Hefte von Nr. 1/91 bis Nr. 11/93, zahle pro Heft 5 DM, für Sonderhefte 10 DM; Tel. 06196/43914

Kaufe, tausche u. suche ständig Spiele u. Konsolen (Turbo Duo, PC-Engine, Mega D., SNES, NES, PC, Turbo Graf, PC-Engine-CD-ROM); Tel. 08678/1086, Richard S., zahle g.

Verkaufe für 850 DM Neo Geo mit 2 Joystick + M. Card + 2 Spielen = Art of Fighting und Samurai Shodown. Schreibe an Ali Gündüz, Seestr. 63 A, 13347 Berlin (Wedding)

Tausche: Neo Geo + 2 Joy mit 1 M-Card und 2 Spiele = Art of Fighting, Samurai Shodown gegen: komplettes 3DO mit Spielen! Schreibe an Ali Gündüz, Seestr. 63 A, 13347 Berlin

Suche günstig Module für Super Nintendo und Mega Drive. Jedes Angebot wird garantiert beantwortet! Schreibe bitte an M. Zandt, Holderlingstr. 7, 73084 Salach

Mak mit 4 Platinen zu verk. 1200,- Neo Geo Spiele ab 80,-, PC-Engine mit 14 Topspielen 500,-, Neo Geo 400,-; Tel./Ab/Fax 09560/8440

Verk. SNES (us; 60 Hz) mit MK für nur 287 DM. Tausche auch Neo-Geo-Module (A. o. F. 2), Samurai Shodown; Tel. 030/9215653 (Jens), P. S. Suche auch Platinen!

Verk. Neo Geo + 2 Boards + Mem. Card + 1 Spiel = 690,-. Tausche, verkaufe Spiele für Mega CD (us!) und Jaguar! Tel. 089/4701827

Suche: Video Games, Total, Maniac, Megafun, Fun Vision, Gamers, Mega Blast, Playtime, ASU, Power Play u.a. Videospielemagaz. Zahle bis DM 2,- p. H.; Tel. 06222/63757

Verkauf u. Tausch von Spielen u. Konsolen: Mega Drive, Mega CD, SNES, GG, G. Boy, 3DO, Jaguar, CD 32, Neo Geo, evtl. Lynx (nur mit vielen Spielen); Daniel Amstutz, Dorfstr. 28, CH-6391 Engelberg; Tel. 041/942626

Verkaufe oder tausche Spiele! Habe: Street II, Zelda, Aladdin, F-Zero, Sim City, Starwing, Cool Spot und NHL '94! Tel. 05827/356

Neo Geo, 1 Joyboard, Memory Card, 3 Spiele 800,-, 1 SNES (us), 14 Sp. inkl. Superscope 700,-, Megadrive + 15 Sp. 650,-; Tel. 06321/60287, ab 17 Uhr

Löse meine Anime-Manga-Sammlung auf. Cassetten zw. 15-25 DM, z.B. RG Veda, Wind of Amnesia, Doomed Mega, etc. ca. 50 verschiedene Tapes; Tel. 07142/21663 (Jens/ nachmittags) sonst AB

Verkaufe Mega-CD vs (M-CD 1) mit 17 Top-Games und CDX-Adapter. Suche auch PC-Engine Zeitungen (jp); Tel. 02381/57319, 16-22 Uhr, Jan

Tausche, verkaufe Spiele für Turbo Duo (CDs & Cards, jp & us), MD, SNES, Jag., CD 32, Neo Geo. Suche 3DO und Super Graf günstig; Tel. 07724/7747 (Martin)

Verk. MD u. MCD div. Spiele auch SNES Spiele, habe gr. Auswahl. Schreibt an Mirko Schweißhardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5, schreibt mit Telefonnum.

Verkaufe Comics, z.B. Alf usw. und Hörspiel MCs, z.B. Alf Police A. u. s. w. Liste anfordern mit Rückporto (1,- DM) Add.: M. Heering, Platz d. Friedens 6, 04420 Kulkwitz (alles 50 % unter Normalpreis)

Double Trouble - der Sega Nintendo Club bietet Clubzeitung (90-100 S) Tricks, etc. Seit 1991! Die etwas andere Art sich zu informieren! Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin

PC-Eng., T-Duo, HU-Cards und CDs. Suche auch Konsolen; Tel. 0212/208689, Wolfgang

Verkaufe 3DO-RGB Version & The Horde, John Madden Football, Night Trap, Pebble Beach Golf und John Madden Football - Preis VHB. Ruft an unter: 07142/65958, Martin

Tausche SNES-Games, auch gegen Jaguar-Games. Tausche Neo-Geo-Games, suche Last Resort. Tausche Neo Geo, 3 Games, 2 Boards gegen 3DO, RGB, Multi Mega CDX. Tel. 07354/2873

Verkaufe PC-Engine + 26 Games, z.B. Final Match DCKid 1 + 2, VB 500,- DM, Super-NES-Games für 50,- DM, z.B. Virtual Soccer, sowie MD-Games ab 50,- DM. Oliver Stöchel, Tel. 08092/22518, ab 17.00

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joysticks und Robo Army für 600,-, Sengoku 2 = 225,- VB, Baseballstars 2 = 225,- VB. Tel. 04931/8666, fragen nach Tim

Suche Manga-Videos aller Art und Fanartikel, z.B.: Akira, Judge, Wicked City, Battle Angel Alita, Crying Freeman, Legend of the Overfield, Vampire Hunter D, Dominion Tank Police u.a. Tel. 03542/80998 (-43062)

Suche Olivetti PCS 286 oder 386, neu oder gebraucht. Tel. 08709/91520

Sonstiges

Verkaufe für Panasonic 3DO: Neo Eclipse, Debbie Beach; je 69,-, Horde, Twisted, Jurassic Park; je 79,- (Tausch möglich); Tel. 0621/555191 (and. Spiele vorh.)

Kaufe + verkaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo, PC-Engine, ab 17.00 Uhr, Tel. 02334/40198 (Peter)

Tausche und verkaufe laufend Spiele für 3DO und Jaguar, Markus Rief, Kehrstr. 5, 82433 Bad Kohgrub, Tel. 08845/9547

Verk. 3 Count Bout fürs Neo Geo für 199 DM; Tel. 0221/4971616, Maximilian Moll, Friedrich-Schmidt-Str. 60 B, 50933 Köln

Verk. MD-Spiele World of Ill. 50,-, Mega-Games I (S. Hangan, Columns, World Cup 90), 30,- (beide dt.) oder tausche beide gegen SN-Spiel NBA-Jam. Tel. 08684/1451

Suche Neo Geo mit Joyboard + Spiel. Habe SNES + 8 Spiele, zahle eventuell drauf, Ludwig Bernd, Theobald-Fleener-Str. 66, 07747 Jena, Tel. 03641/372041

Verk. Neo Geo mit 2 Joyboards + Mem. Card (4 Mon. alt) + Sengoku 2, B. Journey, Cyberlip, Art of Fighting, W. Heroes 1 + 2, A. Mission, NP 2700 DM, VB 1700 DM; Tel. 03581/7627

Kaufe SNES, NES, Game Boy, Mega Drive Master u. Game Gear Module. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemithstr. 10, 37574 Einbeck

Verkaufe Neo Geo + Samurai Showdown für 600,- oder tausche gg. SNES mit mind. 10 Spielen. Suche noch Turbo Duo od. Turbo Express u. Spiele; Tel. 07331/40749

Tausche, verkaufe 3DO-Games: Crash'n Burn, Total Eclipse, Monster Manor, Dragons Lair, Mad Dog McCree, Night Trap, Stellar 7 (Draxon's Revenge), suche auch Games für Jaguar, Tel. 0911/318341

Verk. Turbo Express + Neutopia I, Bonk 1, Parasol Stars VB oder Tausch geg. RGB Jaguar. Verk. auch 2 Mega Drive SNG, Viewpoint, Final Fight Guy + CD auch Tausch geg. SNES + D-Spiele; Tel. 09193/1820

Verkaufe u. tausche, Neo Geo Spiele, z.B. Samurai Shodown, Viewpoint, 3 Count, Bob, Spinmaster, Ninja Commando, alles neuwertig! Pr. VB. Suche auch ältere Titel. Suche für PC-Engine Red Alert; Tel. 08431/41991

Tempest 2000 und Raiden für Jaguar für je 70,- DM zu verkaufen plus Versand. Mike Kretschmar, Tel. 0202/403500 (16 bis 18 h täglich)

Verkaufe oder tausche Spiele für 3DO u. Jaguar. Tel. 08845/9547, ab 18 Uhr, Markus Rief, Kehrstr. 5, 82433 Bad Kohgrub

Suche sämtliche PC-Engine-Games auf CD und jap. HU-Card speziell Splashlake, Magical Chase, Puznic, Cotton, Outrun, Twinbee, Tel. 0211/342065, ab 17.30 Uhr

Verk. original PC-Board Spatterhouse gg. Höchstgebot od. Tausch gg. Sunset Riders, Super Contra, Mia, Warriors of Fate, usw.; Tel. 06897/72435

Neo Geo mit 2 Joyboards und World Heroes für 600 DM VB oder Tausch gegen Art of Fighting 2 und Super Sidekicks 2 oder Top Hunter; Tel. 05205/70452

Suche dringend für Turbo Duo: Castlevania X, Darius 2, CD-Zonk, Faceball 2000, Martial Champion, Bomberman '94, Bonk 3 u.a. Tausche gg. MD + SN-Games; Tel. 05205/70452

Verkaufe, tausche 3DO-Software; Tel. 039932/14654

Verk. DO-CD "Castlevania" von Konami, absolut rar, original Japan, nicht offiziell erh., gg. Gebot; Tel. 03834/811747, Ronny (tgl. ab 17.30 Uhr)

Kaufe und verkaufe HU-Cards und CD-ROMs für PC-Engine, suche PCE-Spiele-Bücher, verkaufe PCE-Joyboard, VB 60,- DM; Tel. 0228/327732, ab 18 h

Stop! Verk. 13 Sorten Hefte, z.B. Total ab 6/93, Mega F., Video G., Maniac, Gamers, Super P., Club-N.-Hefte, usw., über 150 Hefte; Tel. 03744/80064

Biete Might & Magic II. Suche Eye of t. Beholder oder Ultima (SNES), Tips & Lösung zu M. & Magic II für 15,- DM (Unkostenbeitrag); Christian Gottschow, Südwest-Str. 1-3, 50126 Bergheim

Verkaufe Neo Geo Spiele ab 100 DM. Anruf von 16-19 Uhr; Tel. 0201/231482

Yo! X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix wie z.B. Wolfverine, Punisher, Venom, Spiderman, Deathlok, What If, Fant. Four Ghost Rider u.v.m.; Tel. 04627/1618 (20-23 Uhr)

Tausche, verkaufe Spiele für Turbo, Duo (CDs & Cards, jp & us), MD, SNES, Jag., CD 32, Neo Geo. Suche 3DO und Super Graf günstig; Tel. 07724/7747 (Martin)

Verk. Turbo Duo + jap./us Schalter + 3 Joypads 1 mit GButtons + 5 Playera. + 25 Spiele, z.B. Mr. Hell, Castlevania, Salamander, usw. Preis: 1650,- VBI Tel. 07161/37511, ab 14-20 Uhr Markus!

Verk. Sportsp. SNES: Vlt. Soc., Ch. WC Soc., F1-PP, Pl. Manager, S. Tennis, MD: WCWSA, Madden 94, Davis Cup... Rufe zurück! Schr. an M. Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen

Turbo Duo: Tausche Dragon Slayer (us), R-Type CD, Parasol Stars usw. Suche Castlevania X; suche Exhaust Heat 2 für SNES. Tel. 07351/21242, 17.30-19 Uhr

An alle Telefonkartensammler: Ich gebe für 3 U-Eierfiguren 1 gebrauchte dt. Telefonkarte. Figuren an: Peter Schwarz, Am Schloßpark 33, 56564 Neuwied

Verkaufe Neo Geo mit 2 Joyboards und 5 Spielen (Samurai Shodown, Fatal Fury Special usw.) für 1500,- DM. Tel. 02751/2372

Verkaufe: Panasonic 3DO mit 10 Spielen für 1000,- DM + 3 Jaguar-Spiele 150,- DM. Tel. 05531/140008 oder /120125

Tausch oder Verkauf von Mixtapes der Top-CDs wie Marusha, Ilsa Gold Live, Hoolig An, S. Våth, Westbam! Liste von Franz Brunner, Pramerdorf 53/6, A-4780 Schärding

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberichtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

3DO

(Fortsetzung von S.41)

Burning Soldier

Endlich noch ein 3DO-Titel, bei dem zwei Spieler gleichzeitig mitspielen können. Das war's dann aber auch schon so ziemlich mit der Lobausschüttung. Ansonsten ist Burning Soldier ein phantasie-



Diese unerfreulichen Bilder bekommt Ihr zu Gesicht, wenn es Euer Schiff zerlegt hat



Zur Linken sehen Sie den Mars, und zur Rechten eine Kaiser-Patrouille (die wo's die Chefs sind)



Come and see what I got for 'ya, my friend!

armes und wenig hitverdächtiges Ballerspiel. Im Jahre 2095 gilt es, wieder einmal Mutter Erde zu bewahren, und zwar vor den *Kaisertianern*, die die Weltherrschaft anstreben, nachdem sie bereits den Mars erobert haben. Ihr überblickt aus Eurer Kanzel einen sehr kleinen Ausschnitt des Weltraums und ballert einfach mit einem Laser auf die feindlichen Schiffe, die am Ho-

rizont als kleine farbige Punkte erscheinen. Verfehlt Ihr sie, senden diese blitzschnell Missiles an Euer Cockpit und vergrößern die Damage bei Eurem Fighter. Leider kann man das eigene Raumschiff nicht selbst steuern, es wird vom Computer durch die 18 Level bewegt, die sich noch in vier Areas gliedern (vom Mars bis zur Erde). Alles was Ihr macht, ist schießen. Die Grafik

des Vorspanns und der vielen Zwischenanimationen darf sich sehen lassen, ebenso wie der Bombasto-CD-Sound. Nur kann all das nicht über ein dürrtiges Spielprinzip hinwegtäuschen. Wer noch nicht viele Spiele auf dieser Konsole gesehen hat, darf sich von den schönen Digi-Sequenzen erstaunen lassen. Unsere Tester würden Shockwave empfehlen.



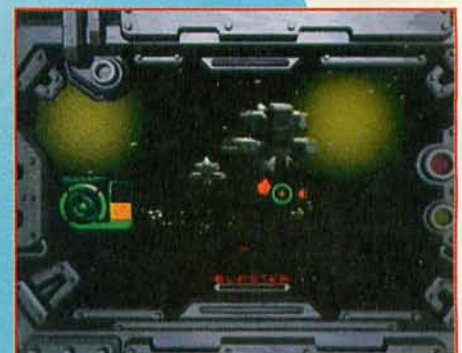
Auch Asteroiden kreuzen zuweilen das Gesichtsfeld. Unten links gab es gerade einen Crash mit Eurer "Windschutzscheibe".



So eine schöne Explosion nach einem Volltreffer macht müde Männer munter



Der Mann von der Mamburg-Hannheimer empfiehlt: Spielt lieber Shockwave



Jetzt fehlt nur noch Dart Vader und Obi Wan Kenobi und Star Wars ist komplett

3DO WARPZONE

Tetsujin

In einer fernen Zukunftswelt hat die Menschheit die Unsterblichkeit errungen. Der Preis dafür: Ihre biologischen Körper, die so anfällig und unvollkommen waren, wurden durch Metallkörper ersetzt. Der "Tetsujin", der "Ironman" war geboren. Nur einer hat diese Prozedur noch nicht komplett durchfahren. In einem Roboter mit einem implantierten menschlichen Hirn sitzend, müßt Ihr nun als letzter Angehöriger der natürlichen denkenden menschlichen Rasse das Forschungslabor erreichen, in der die endgültige Transformation in die "höhere Le-



So präsentiert sich die Grafik im "Spielteil" von Tetsujin

bensform" durchgeführt wird. Erstmals erschien Tetsujin in Japan als Apple MAC-Version und wurde als das Grafikspektakel schlechthin gepriesen. Wenn man sich das Intro ansieht, könnte man dem recht geben, aber spätestens nachdem Ihr den ersten von insgesamt 30 Levels betreten habt, zerfleischt sich die wundersame CAD-Grafik in ihre einzelnen Pixel. Mittelmäßige 3-D-Grafik und ein karger Sound versetzen den Spieler in eine buchstäbliche Endzeitstimmung.

Die Monster scheinen sich ebenso mit dieser düster-leeren Stimmung angefreundet zu haben und lassen sich nur ab und zu in Eurem Fensterchen blicken. Das meiste, was Ihr zu sehen bekommen werdet, ist Eure Feuerkanone, die immer wieder mühselig nachgeladen werden muß. Ansonsten: Tote Hose! Letztendlich dürfte sich Tetsujin höchstens einen Stammplatz als 3DO-Vorzeigedemo in den Schaufenstern der Japano-Importgeschäfte sichern können.



Intro- und Demo-Fans werden ihre hellste Freude haben



Achtung, Tetsujin zieht seine Wumme!



Ich dachte immer, Japaner hätten Schlitzaugen



Das Intro zieht Euch in die Virtual Reality-Welt hinein

Pharao's Seal

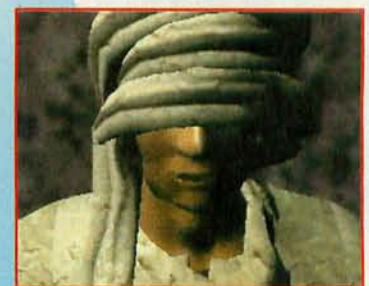
Der Pharao ruft mich". Das waren die letzten Worte eines Wissenschaftlers, als er in den Kammern der Rhases-Pyramide verschwand. Ihr schlüpft in die Rolle des Sohnes, der sich nun auf die verzweifelte Suche nach seinem Vater macht. Ausgerüstet mit einer Keule und ein wenig Japanischkenntnissen, müßt Ihr Euch den Weg in das



Die Feinde sind voll gerendert und haben unterschiedliche Verhaltensweisen

Herz des Königsgabes bahnen, die von allerlei Getier und Mumien besiedelt werden. Unterwegs trifft Ihr aber auch auf hilfreiche und sehr unterhaltsame Zeitgenossen, die sich vor langer Zeit in körperlose Elemente transferiert haben. Sie geben Euch Hinweise in Japano-Sprachausgaben und passen auf, daß Ihr auch ja alle notwendigen Items aufgestöbert habt, die in den Kammern und Gängen unsichtbar herumliegen. Aber trotz Items und tatkräftiger Unterstützung sind die meisten Boßgegner nur sehr

schwer zu schaffen. Das alles wäre nicht so schlimm, wenn sich das Spiel einigermaßen vernünftig abspeichern ließe. Aber die Entwickler wollten es, daß diese Funktion lediglich nach erfolgreichen Boßkämpfen aktiviert wird. Andererseits werdet Ihr wieder um Meilen zurückversetzt, bis zu dem Zeitpunkt nach dem letzten Boßanz. Liebhabern unter Euch wird das Spiel an die Wizardry-Serie erinnern. Sie werden aber feststellen, daß das Spiel nicht annähernd so umfangreich ist.



So sieht Euer verschollener Vater aus



Freund oder Feind? Ein kleiner Plausch bereinigt die Sache



Dies ist kein Feind, sondern Euer Berater und Ratgeber

3DO

Powers Kingdom

Wer sich als Anhänger der Rollenspielzunft zählt, darf sich auf eine weitere blau-gelb-rote Bescherung freuen. Diesmal sind es nicht die Flüche irgendwelcher Pharaonen, die Euch in haarsträubende Abenteuer hineinzerrn, sondern die sagenvolle Göttin Erald. Nachdem die Kräfte der



Überdimensionale Shurikens für die giftgrüne Dame im Gras



Ein Tip für Nicht-Japaner: Die teuersten Items sind meistens auch die besten

Dunkelheit das ganze Land in tiefe Finsternis getaucht haben, erweckt sie zwei Knetfiguren zum Leben, die das Desaster rückgängig machen sollen. Pumpkin, der Ritter und Clay der Priester, so heißen unsere beiden Golem-Helden, beginnen sodann die Zweimann-Befreiungsaktion. Auf einer strikt vorgegebenen Route trotten sie gemeinsam auf einer 3-D-Map. Wenn ein Level erreicht ist, zoomt der Bildschirm hinein, und Ihr findet Euch in einer gerenderten 3-D-Polygonlandschaft wieder. Dort heißt es kämpfen, Items jagen und Erfahrungspunkte sammeln. Nach jeder erfolgreichen Mission, in der jeweils ein ganzer Level von Monstern und Boßgegnern befreit werden muß, öffnet sich der Weg zum nächsten Level, die später an manchen Stellen erst durch Suchen gefunden werden können. Leicht rätsellastig ist dieses Spiel schon, zumal sich das Ganze nur auf Japanisch steuern läßt, aber wirklich schwer (mit dem Japa-

Wo sind wir denn, im Hallberger Moos? Die Monsterchen haben wohl nichts zum Frühstück bekommen.



Nach jedem erfolgreichen Feldzug werdet Ihr von der Göttin gelobt. Dann geht es auf der 3-D-Map weiter zum nächsten Level.

nisch) wird es nur am Schluß. Bis dahin solltet Ihr lediglich kapiert haben, wie das sog. Body-System funktioniert. Ähnlich wie bei Final Fantasy V (jap.) gibt es für jeden "Job" (Ritter, Magier, Priester, Bogenschütze usw.) einen "Knet-

männchen-Körper", der jeweils die Job-spezifischen Eigenschaften besitzt. So kann jeder der Kämpfer, vorausgesetzt er ist richtig bewaffnet und ausgerüstet, bis zu zwei fremde Körper mit sich führen, zwischen denen er während eines Kampfes umschalten kann. Im Laufe des Spiels gesellen sich weitere Charaktere zu Eurer Truppe. Ganz anders als bei *Pharao's Seal* präsentiert sich die gesamte Grafik in einer vollplastischen 3-D-Darstellung, weswegen die Bilder sehr dynamisch, aber an manchen Stellen leider auch ein wenig chaotisch und unübersichtlich wirken. Dieses Makel wird wohl in der angekündigten englischen Version ebenfalls nicht behoben sein. Aber wenn das alles nicht stört, kann sich den US-Titel vormerken: *Guardian War* ds/tet



Auch der Priester Clay kann mit seinen Zauberformeln viel Unheil anrichten



Au weia! Schatztruhen werden strengstens bewacht.



Weitere Kämpferkollegen warten in Tempeln darauf, ins Leben gerufen zu werden

nice price

GAMES

fun & power

MEGA DRIVE

- Fatal Fury 2 demn. erhält.
- CD Mega Race demn. erhält.
- Dschungelbuch demn. erhält.
- Dragon demn. erhält.
- Addams Family us 99,-
- Aladdin dt 69,-
- Art of Fighting dt 109,-
- Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-
- BattleShip us 99,-
- Battletoads us 79,-
- Bubba'n Stix dt 109,-
- Bubsy dt 49,-
- Castlevania us "Bloody" dt 89,-/99,-
- CD Batman Returns dt 69,-
- CD College Football dt 89,-
- CD Dark Wizard us 99,-
- CD Dune dt 99,-
- CD F-1 Heavenly 5. jp 109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Heimdall us 99,-
- CD Indiana Jones dt 109,-
- CD Lunar the Silverstar us 99,-
- CD Mad Dog McGree us 99,-
- CD Mansion us/dt 89,-/99,-
- CD Microcosm dt 99,-
- CD Monkey Island us 89,-
- CD Mortal Kombat dt 99,-
- CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
- CD Prize Fighter dt 109,-
- CD Pugsy us 79,-
- CD Rebel Assault us 109,-
- CD Revenge of Ninja us 99,-
- CD Rise of the Dragon us 109,-
- CD Road Avenger dt 29,-
- CD Sliphead dt 89,-
- CD Son of Chuck Rock 2 dt 59,-
- CD Sonic dt 79,-
- CD Terminator us/dt 59,-/109,-
- CD Third World War us 119,-
- CD Thunderhawk dt 99,-
- CD Tom Cat Alley us 99,-
- CD Wing Commander us 119,-
- CD WWF Steel Cage dt 99,-
- Champions W. Class Soccer dt 99,-
- Columns 3 us 99,-
- Cool Spot dt 99,-
- Combat Cars dt 89,-
- Desert Strike 79,-
- Dragon's Fury dt 49,-
- Dragon's Revenge dt 99,-
- EINZELSTÜCKE ab 9,-**
- Eternal Champions dt 119,-
- European Club Soccer dt 49,-
- F-117 Night Storm us/dt 99,-/119,-
- F-15 Strike Eagle us/dt 79,-/109,-
- Fatal Fury dt 69,-
- FIFA International Soccer dt 99,-
- Flashback dt 99,-
- Formula One dt/us 99,-/59,-
- Gauntlet IV dt 99,-
- General Gadiators dt 109,-
- Global Gladiators dt 49,-
- Gunship 2000 dt 89,-
- Gunstar Heroes dt/jp 99,-/59,-
- Hardball 3 dt 99,-
- Hardball 94 dt 99,-
- Joe & Mac us 99,-
- John Madden 94 dt 119,-
- Jungle Strike dt 109,-
- Jurassic Park us 89,-
- Landstalker us/dt 109,-/119,-

- Lost Vikings us/dt 89,-/99,-
- Mario Andretti dt 99,-
- Mega Turrican us 99,-
- Micro Machines dt 89,-
- Mig-29 dt 89,-
- Mortal Kombat us/dt 99,-
- Mutant League Hockey dt 109,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NHL-Hockey 94 dt 109,-
- Ottifants dt 89,-
- PGA Tour European Tour dt 99,-
- PGA Tour Golf 2 us 79,-
- Pink Panther dt 99,-
- Pirates Gold us 89,-
- Prince of Persia us/dt 79,-/109,-
- Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap. 139,-
- Ren & Stimpy Show dt 99,-
- Road Rash dt 39,-
- Robocop 3 dt 109,-
- Robocop vs Terminator dt 49,-
- Rocket Knight Adventure dt 99,-
- Sensible Soccer dt 99,-
- Shadow of the Beast 2 dt 19,-
- Shadow Run us 119,-
- Shinobi 3 us/dt 99,-
- Side Pocket jp 79,-
- Skitchin dt/us 99,-/59,-
- Sonic 2 dt 59,-
- Sonic 3 dt/jp-PAL 129,-/79,-
- Sonic Spinball dt 99,-
- Speedball 2 dt 39,-
- Spiderman X-man us 69,-
- Splatterhouse 3 119,-
- Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte 129,-/49,-
- Streets of Rage 3 jp 109,-
- Sub Terrania us/dt 99,-
- Sunset Riders dt 89,-
- Super Streetfighter 2 us 159,-
- Tazmania 29,-
- TechnoClash us 49,-
- Tiny Toons dt 89,-
- Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
- Treasure Land McDonalds dt/jp 99,-/39,-
- Turtles Tournament Fighters dt 119,-
- Two Tribes Populous 2 dt 99,-
- Ultimate Soccer dt 49,-
- Virtual Racing dt/jp-PAL, engl. Texte 169,-/129,-
- Winter Olympics dt 99,-
- Wiz'n Liz dt/us 99,-/79,-
- World Cup USA dt 109,-
- WWF Royale Rumble dt 119,-
- Young Indiana Jones us 99,-
- Zombies ate my Neighbours us/dt 59,-/79,-
- 4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
- 6-Button Pad dt 39,-
- Action Replay Pro dt 89,-
- Activator us 169,-
- CD-Rom 2 inkl. Spiele 529,-
- CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
- CDX-Converter 99,-
- Capcom Powerstick Fighter 79,-
- Japan Converter jp 19,-
- NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
- Lethal Enforcers Gun 39,-
- Megadrive II/2 Pads/Sonic 2 249,-
- Megadrive II Grundgerät 199,-
- Multi Mega dt 869,-
- Programmierb. 6-Button Pad 39,-
- RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
- Umbau 50/60Hz/Zeichensatz 49,-
- Verlängerungskabel 39,-

SUPER NES

- Lord of the Rings demn. erhält.
- Desert Fighter demn. erhält.
- Dragon demn. erhält.
- FX-Trax us demn. erhält.
- Impossible Mission demn. erhält.
- Ultimate Fighter demn. erhält.
- Super GAMEBOY Adapter demn. erhält.
- 7th Saga us 129,-
- Actraiser 2 us 119,-
- Aladdin dt/us 119,-/69,-
- Alien vs Predator dt 119,-
- Art of Fighting dt 129,-
- Asterix dt 49,-
- Battlecars us 109,-
- BattleShip us/dt 119,-/129,-
- Beauty & the Beast dt 99,-
- Bill Walsh College Football us 59,-
- Boxing Legends of the Ring us 39,-
- Bugs Bunny dt 129,-
- Capcom MVP Football us 119,-
- Champion World Class Soccer dt 109,-
- Chester Cheetah 2 us 89,-
- Choplifter 3 us 99,-
- Clay Fighter us 129,-
- Claymates us 119,-
- Cool Spot us/dt 109,-/119,-
- Desert Strike us/dt 79,-/99,-
- Dr. Franken us 99,-
- Dschungelbuch dt 129,-
- EINZELSTÜCKE ab 19,-
- Empire strikes back dt 119,-
- Slam Masters us 129,-
- Eye of the Beholder us 129,-
- F-Zero dt 59,-
- Fatal Fury 2 us 129,-
- Fatal Fury us 39,-
- FIFA Soccer dt 109,-
- Final Fantasy 2 us 129,-
- Final Fight 2 dt 109,-
- Flashback dt 89,-
- Flintstones us/dt 59,-/89,-
- Goof Troop us/dt 99,-
- GP-1 Motorcycle dt 109,-
- Joe & Mac 3 us/jp 99,-
- Joe & Mac us 29,-
- John Madden 94 us/dt 119,-/129,-
- Jurassic Park dt 119,-
- King Arthurs World dt 69,-
- Kings of Dragon us 129,-
- Knights of the Round us/dt 129,-/109,-
- Legend us 109,-
- Lock On us 29,-
- Lost Vikings us/dt 99,-/109,-
- Lufia us 129,-
- Mario Allstars dt 89,-
- Mario's Time Machine dt 119,-
- Mechwarrior dt 129,-
- Mega Man Soccer us 99,-
- Mega Man X dt 109,-
- Metal Marines dt 129,-
- Mickey's Ultimate Challenge us 69,-
- Might & Magic II us 129,-
- Mortal Kombat dt 69,-
- Mr. Nutz dt 99,-
- Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-
- Mystical Quest dt/us 79,-/49,-
- NBA Jam dt/us 129,-
- NBA Showdown us 129,-
- NHL Hockey 94 dt 99,-
- Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-
- Ninja Warriors us 129,-

- Outlander us 19,-
- Pac Attack us/dt 89,-/119,-
- Paladins Quest us 119,-
- Pinball Dreams us 99,-
- Pirates of the Darkwater dt 129,-
- Plok dt 89,-
- Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-
- Populous II dt 119,-
- Ren & Stimpy Show us 109,-
- Robocop vs Terminator us 119,-
- Rock'n Roll Racing dt 119,-
- Rocky Rodent us 29,-
- Run Saber dt 109,-
- Schlümpfe dt 109,-
- Secret of Mana us/dt 129,-/109,-
- Sensible Soccer dt 109,-
- Shadow Run dt/us 119,-/109,-
- Shanghai 2 us (Brettspiel) 79,-
- Side Pocket us 109,-
- Skyblazer dt 109,-
- Space Ace dt 109,-
- Stanley Cup Hockey us 99,-
- Star Trek 'Next Generation' us 119,-
- Star Wing dt 69,-
- Streetfighter II Turbo dt/us 119,-/49,-
- Striker dt 69,-
- Stunt Race FX 109,-
- Sunset Riders dt 129,-
- Super Air Driver dt/jp 99,-/29,-
- Super Battletoads us 29,-
- Super Bomberman dt 99,-
- Super Bomberman us/4-Player Adap. 139,-
- Super Conflict dt 119,-
- Super Formation Soccer 2 jp 29,-
- Super Hockey dt 109,-
- Super Metroid us/dt 129,-/109,-
- Super Offroad the Baja us 39,-
- Super Pinball 'Behind the Mask' jp 119,-
- Super Slapshot us 29,-
- Super Streetfighter 2 us 159,-
- Super Turrican dt 119,-
- T2-The Arcade Game us/dt 69,-/99,-
- Tazmania us 29,-
- Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
- Top Gear II 109,-
- Tuff E Nuff us 39,-
- Turn & Burn us 59,-
- Turtles Tournament Fighters dt 129,-
- Ultima us 129,-
- Utopia dt 119,-
- Virtual Soccer dt 89,-
- Winter Olympics dt 119,-
- Wizardry 5 us 129,-
- Wordtris us 19,-
- World Cup Striker dt 119,-
- World Cup USA 94 dt 119,-
- WWF Royale Rumble dt 129,-
- X-Kalliber us 99,-
- Yogi Bear dt 109,-
- Young Merlin dt/us 139,-/79,-
- 6-Spieler Adapter 59,-
- 60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
- ASCII-Pad dt/us 49,-
- Action Replay 2 50/60Hz 99,-
- Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
- Lethal Enforcers Pistole 39,-
- Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel 59,-
- RGB-Kabel us/dt 29,-/39,-
- SNES Powerstation 189,-
- SNES 3-Set 299,-
- SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
- Super-4 Pad dt 19,-
- UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht 79,-

- Universal Adapter FX-Chip taugl. 9,-
- Verlängerungskabel 19,-
- 3DO**
- 3DO us/2 CD/220V 999,-
- Microcosm demn. erhält.
- Mega Race demn. erhält.
- Road Rash 2 demn. erhält.
- Demolition Man demn. erhält.
- Another World us 99,-
- Dr. Hauser us 119,-
- Dragons Lair us 99,-
- Fire Ball us 119,-
- Iron Man jp 209,-
- John Madden 94 us 89,-
- Jurassic Park us 109,-
- Lemmings us 89,-
- Mad Dog McGree us 109,-
- Monster Manor us 99,-
- Night Trap us 99,-
- Shockwave 109,-
- Sesam Straße 79,-
- Sewer Shark 109,-
- Super Wing Commander us 109,-
- The Horde us 119,-
- Total Eclipse us 109,-
- Twisted us 109,-
- Ultraman jp 199,-
- Control Pad 3DO 89,-
- Umbau RGB/220V taugl. 199,-
- Lasergun us 59,-

JAGUAR

- Jaguar us/RGB-Kabel/220V/Spiele 599,-
- Alien vs Predator demn. erhält.
- Club Drive 'Checkered Flag' demn. erhält.
- Dino Dudes 99,-
- Galaxy 99,-
- Raiden 99,-
- Tempest 2000 109,-
- Castle Wolfenstein 119,-
- RGB-Kabel 49,-
- Video SVHS Kabel PAD 69,-

SONSTIGES

- Manga Videos ab 39,-
- Gameboy ohne Spiel 79,-
- Gameboy Spiele ab 19,-
- NES Spiele ab 19,-
- US/JP Magazine (EGM/Gamefan) ab 8,-
- FM-Town Marty Drive Spiele ab 129,-
- CD-32 Spiele ab 29,-
- NEO-GEO Spiele ab 79,-
- T-Shirts ab 19,-
- NBA-Zubeh. (Streetball/Bälle, etc.) ab 19,-

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54
 AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

3unächst mußte Ich erstmal feststellen, daß der Zusatz 'Jet' nicht etwa 'Turbo' bedeutet, d.h. die Kämpfer sind keineswegs schneller geworden. Dafür wurde die Spielbarkeit des mittelprächtigen Vorgängers einer Generalüberholung unterzogen: Die Charaktere wirken um ein ganzes Stück geschmeidiger, alle haben neue und grafisch bombastische Super-Moves erlernt: Der Ninja Fuuma steigt wie ein Feuervogel in die Lüfte und schnellt wie eine flammende Rakete auf den Gegner zu, um in einer bildschirmhohen Explosion zu landen. Oder Erik, der Wikinger, packt sein armes Opfer, steigt mit ihm hoch, wirft den Armen auf den Boden und katapultiert sich mit dem messerscharfen Helm in dessen Magengrube. *World Heroes 2 Jets* sieht aber nicht nur optisch zwei Klassen besser aus, die nervtötenden Computertaktiken des Vorbilds wurden geändert: Vorher konntet Ihr oft nichts dagegen tun, daß der Angreifer einfach auf Euch losstürmt und einen Wurf anbringt. Hier sind Wrestling-Taktiken eher die Ausnahme und Marti-

Was Fatal Fury-Anhängern recht ist, kann World Heroes-Freaks nur billig sein: Die Serie erhält mit der Jet-Version einen geballten Abschluß.



Erik packt seine gesamte nordische Power in diesen Overhead-Supermove

Die fernöstliche Stage vom Shogun-Newcomer Ryofu gehört zum Besten im Genre: Die zwei neuen Fighter sind aber einen Tick zu stark

al Arts haben klar die Oberhand. ADK hat sich auch bei der Organisation der Kämpfe etwas einfallen lassen: Statt dem ausgelutschten 'hau-alle-nacheinander-im-best-of-three-System-um', nehmt Ihr an einem fünftägigen Turnier teil: An jedem Tag tretet Ihr gegen drei der

insgesamt 17 Fighter (es gibt im Vergleich nur drei Neue) in jeweils nur einer Runde an. Schafft Ihr zwei Siege (witzig: In einer Statistik wird Euch dann der entscheidende Schlag/Kick/Special-Move mitgeteilt), bleibt Ihr im Turnier. Das Ganze wird Euch sehr peppig ser-

viert: Das auflaufende Gegnertrio wird herangezogen, Beifallsorkane der Zuschauermassen überschütten die Teilnehmer und tolle Zwischensequenzen verwöhnen den Beat'em Up-Fan. Auch soundtechnisch haben sich die Designer mächtig ins Zeug gelegt. Die

Auch unsere Hauptstadt ist Schauplatz des fünftägigen World Heroes Battle Fest



Das nenn' ich einen Verteidigungswall! Der Endgegner ist außer mit Hanzou fast nicht zu schlagen und äußerst unfair



Der beste Special-Move: Fuuma steigt wie ein Feuervogel in die Lüfte...



...schnellt kometenhaft auf den verdutzten Gegner herunter...



...und explodiert in einer bildschirmhohen Feuerwand! Toll, aber leicht zu kontern.

NEO GEO

WARPZONE



Die Tricks von Jack the Ripper sind zwar aberwitzig, aber cool: Hier gräbt er sich gerade sensenartig durch den Boden



Trifft der Hammer hart die Birne, haut's die letzten Zellen aus dem Hirn: Damit sind die Heroes nun schon im Negativbereich...

Schlaggeräusche klingen kräftig und auch die Tunes zum Turnier haben melodisch was zu bieten. Schade nur, daß im Trainings-Mode (Ihr tretet gegen die Gegner Eurer Wünsche in den Stages des Vorgängers an) alle Musiken ersatzlos gestrichen wurden und in jeder(!) Stage die gleiche langweilige Musik vor sich hindudelt. Die zwei neuen Charaktere, ein englischer Punk mit Gen-Ans (*Samurai Shodown*) Scherenhänden und ein chinesischer Speerkämpfer, wurden absolut atemberaubend animiert. Sie sind außerdem mit ihren Special-

Moves wesentlich stärker als der Rest der Gang: Nur die Ninjas Fuuma und Hanzou können da noch mithalten. Mit denen schafft Ihr's auch am ehesten durch das knallharte Turnier. Habt Ihr in der Unterwelt Japans den letzten Mitbewerber zur Strecke gebracht, trifft Ihr auf die Organisatoren: Ein riesiger Hüne und seine zwei Leibwächter. Erledigt Ihr auch dessen Vorhut, kommt's unter erstklassiger musikalischer Untermalung im Schloß des Bosses zum finalen Showdown. Neuerungen im harten Prügelgeschäft sind das Salz in der Suppe,

deshalb ließen sich die Entwickler noch einiges einfallen: Drückt Ihr den Joystick nach unten und preßt 'C', dann spielt Euer Fighter seinem Gegner vor, er sei 'dizzy!' Damit kommt eine ganz neue taktische Note ins Spiel. Im 2P-Mode könnt Ihr zudem die Strategie Eures Haudenegen auswählen: Ob Ihr eher offensiv oder defensiv zu Werke gehen wollt, bleibt Euch überlassen.

Alles in allem überragt *World Heroes 2 Jet* mit seinen 178 MBit (offenbar ungeschriebenes Gesetz: Kein Fremdhersteller darf größere Module als SNK selbst auf den Markt bringen...) den Vorgänger in puncto Aufmachung und Spielbarkeit um Längen. Besser als *Samurai Shodown?* – Nicht ganz, aber *Art of Fighting 2* hat alle Hände voll zu tun, seinen zweiten Platz in der Neo-Geo-Handkanten-Hierarchie zu verteidigen. rk



Zwei Spielmodi stehen dem ambitionierten Joyboard-Rowdy zur Verfügung



Hanzou beherrscht nun auch magische Moves

Titel:	World Heroes 2 Jet
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	178 MBit
Hersteller:	ADK
Preis:	399 Mark
Spielspaß:	83%

In einer Statistik wird Euch gezeigt, welcher Move den Ausschlag gegeben hat: Rasputin hat tänzelnd gewonnen.



In der einzigen Bonis-Stage meßt Ihr Eure Kräfte mit einem Stier

HARDWARE

News

Philips hat nun endlich eingesehen, daß gute Technik alleine noch keinen Verkaufserfolg garantiert. Der neue **CD-i-Player CDI 450** präsentiert sich deshalb im kompakten Konsolen-Design. Ansonsten beherrscht er natürlich alle Tricks seiner großen Brüder: Er spielt Audio- und Photo-CDs und natürlich CD-i-Discs. Mit einem MPEG-Modul könnt Ihr Euch sogar Digital-Videos anschauen. Speziell für den CD-i 450 hat Philips eine neue Fernbedie-



Der neu CD-i-Player 450 von Philips

nung entwickelt, die per Kabel angeschlossen wird (endlich kein Infrarot-Chaos mehr). Damit dürfte das unsägliche Steuerungsproblem der alten CD-i-Geräte der Vergangenheit angehören. Die neue "Konsole" soll im Herbst zu einem Preis um die 700 Mark in den Läden stehen.

Während der CES gab's auch jede Menge interessantes Zubehör für die verschiedensten Konsolen zu bewundern. Wir stellen Euch die wichtigsten Innovationen aus Chicago vor und berichten, was es sonst noch Neues gibt.

Eures CD-Players, TVs oder Videorekorders) angeschlossen. Die Tonsignale jedes Spiels gibt der Interceptor in Form von Vibrationen an Euren Körper weiter, d.h. Ihr spürt die MP-Schüsse in Super Probotector ebenso, wie die Bombenexplosionen in Jungle Strike. Das Ganze funktioniert wirklich, ich konnte es in Chicago testen. Der Preis in den USA soll 99 Dollar betragen, ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest.

Das neue **Vivid 3D Plus System** von Nureality verbessert die Soundqualität von Videospielen deutlich. Gerade bei alten Konsolen wie dem NES oder Mastersystem, die noch nicht über Stereosound verfügten, ist der Unterschied gewaltig. Das Vivid 3D macht aus dem lahmen Monogepiepse ein deutlich besseres Quasi-Stereo-Vergnügen. Aber auch neue 16- und 32-Bit-Geräte profitieren von den Fähigkeiten des Vivid 3D, denn Stereosignale lassen

sich über nur zwei Boxen in einen Pseudo-Surround-Sound umwandeln. Das Ergebnis überrascht wirklich, Schußgeräusche klingen deutlich realistischer, alle Soundeffekte wirken viel klarer. Das Vivid 3D gibt's ab September in den USA zu kaufen,

Gleich zwei Firmen präsentierten "Virtual-Reality"-Headsets, die aus normalen Videospielen realistische 3D-Erlebnisse machen sollen. Das **Cybermaxx** von Victormaxx funktioniert zwar mit normalen Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spielen, es bringt jedoch keinerlei Vorteile gegenüber einem Monitor oder Fernsehbildschirm. Um die Virtual-Reality-Fähigkeiten auszunutzen, müßt Ihr Euch die speziellen VR-Module besorgen, von denen drei bis fünf Spiele geplant sind. Ob das Victormaxx wirklich das gelbe vom Ei ist, bleibt abzuwarten. Für einen Preis von 700 Dollar jedenfalls darf man einiges erwarten. Der **Astounding 2001** ist kein VR-Gerät im eigentlichen Sinn. Wenn Ihr das Kopfteil aufsetzt, habt Ihr das Gefühl, im Kino zu sitzen. Der Bildschirm, den Ihr seht, entspricht einer Größe von fast 1.50 Metern Durchmesser. Ihr könnt natürlich auch jeden Videorekorder oder Laserdisc-Player anschließen. Wer schon immer wissen wollte, wie Super Mario auf einem riesigen Screen aussieht, sollte sich das Ding zulegen.



Das VR-Set von Astounding hat mit Virtual Reality eigentlich nichts zu tun

Spät, sehr spät kommt nun doch ein **8-Bit Adapter** für das Super Nintendo auf den Markt, und das auch nicht von Nintendo, sondern von der fernöstlichen Firma "Tri-Star" (zu beziehen über GT-Elektronik, Hohlegasse 28, 4104 Oberwil, Schweiz). Bei der Markteinführung des SNES hätte der Adapter sicher noch einige Familien glücklich gemacht, inzwischen erscheint dieses Zubehör recht nutzlos, da ja sogar schon alle alten Mariospiele auf einer Kassette für das Super Nintendo erschienen sind. Einen Vorteil hat der Tri-Star-Adapter dennoch: Mit ihm lassen sich problemlos alle NES-Module, egal ob amerikanischer, japanischer oder europä-



Der Aura Interceptor

Für alle, die Videospiele auch mal fühlen wollen, ist der **Aura Interceptor** von Aura Systems das ideale Gerät. Der Interceptor wird wie eine Schwimmweste umgeschlallt und an den Tonausgang Eurer Konsole (oder



Für richtig guten Sound sorgt das Vivid 3D



Wer braucht eigentlich einen 8-Bit-Adapter fürs Super NES?

scher Herkunft, auf dem SNES abspielen. Dummerweise funktioniert der Adapter nicht gleichzeitig auch als PAL/NTSC-Konverter für SNES-Spiele.

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

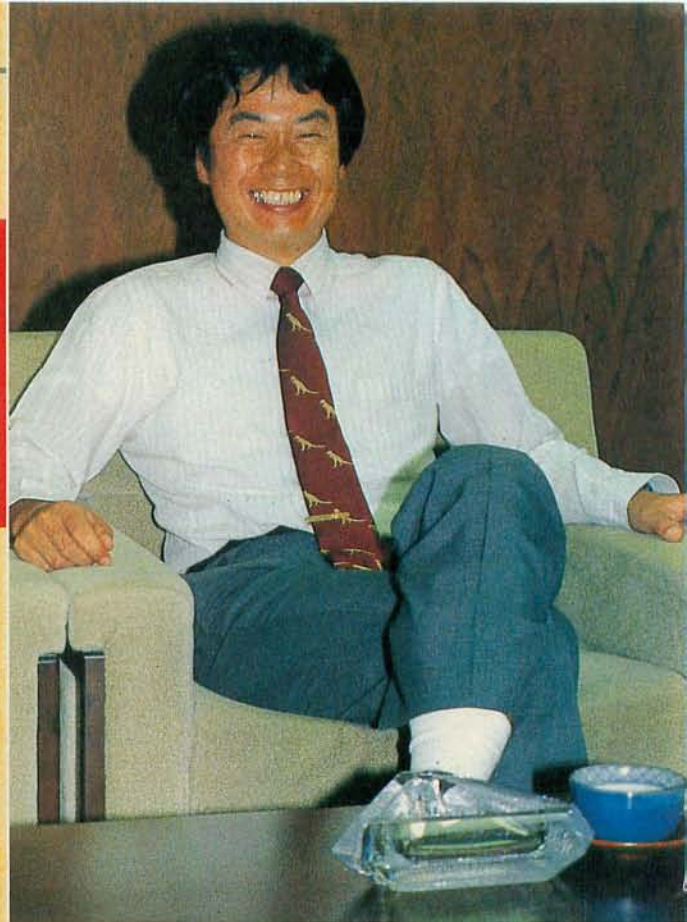
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

Die Videospielezene hätte sich, wenn überhaupt, ganz anders entwickelt, wenn er nicht gewesen wäre: Shigeru Miyamoto, Vater von Mario und Zelda, zudem Mitentwickler von Project Reality. Wir haben uns mit ihm in Kyoto, dem Hauptsitz von Nintendo getroffen und über die Zukunft der Videospiele unterhalten.



VG: Auf der Tokyo Toy Show konnten wir uns ein Bild davon machen, was uns als Videospiele in den kommenden Jahren blühen wird. Wie sehen Sie die derzeitige Entwicklung, insbesondere auf dem internationalen Markt?

Miyamoto: Nun, ich bin nicht so sehr vertraut mit Dingen, die im Ausland passieren, aber mein Eindruck ist, daß z.B. europäische Firmen ihre Philosophie konsequenter durchziehen. Bei uns in Japan macht jeder gerade das, was am meisten Geld einbringt. Vor allem Elektronikkonzerne, die seinerzeit über das Famicom (NES) gespottet haben, sind nun mit in diesem Spektakel dabei. Stellen Sie sich vor, eine Firma wie Siemens verkauft plötzlich Spielkonsolen! Und gerade das passiert hier offensichtlich.



Am Hauptportal des Spielergiganten prözt das gußeiserne Firmenschild: Nintendo AG

VG: Was wäre denn so abwegig daran? Es gibt ja auch in Deutschland Überlegungen (sogar von Siemens selbst), sowas zu realisieren.

Miyamoto: Schlimm ist es keinesfalls. Nur kann ich mir nicht vorstellen, daß es funktionieren wird. Nehmen wir als Beispiel das 3DO, das bei uns vornehmlich vom Elektronikkonzern Matsushita

(Panasonic) mehr schlecht als recht vorangetrieben wird. Als das Panasonic REAL vorgestellt wurde, haben alle davon geschwärmt, wie phantastisch das Gerät sein würde. Nur hatte keiner von ihnen konkrete Vorstellungen, welche Software zu welchen Zwecken darauf laufen sollte. Ein 3DO-Entwickler hatte sogar gemeint, Videospiele würden sich prima für den "Einstieg" in die Multimedia-Welt eignen.

Für uns, die wir unser tägliches Brot damit verdienen müssen, sind die Videospiele alles andere als nur der Fußabtreter. Für uns sind Spiele das ein und al-

les. Und das sollte jeder beherzigen, der speziell am Videospielemarkt beteiligt sein möchte.

VG: Sie meinen, daß nur Nintendo allein Konsolen produzieren sollte?

Miyamoto: Natürlich nicht. Aber bevor ein Hersteller eine neue Konsole ankündigt, sollte er doch ein klar durchdachtes und vor allem ernstgemeintes Konzept vorlegen können. Es reicht nicht, der Öffentlichkeit vorzuschwärmen, was einmal sein könnte. Ich werde immer vorsichtig, wenn ein Entwickler, insbesondere, wenn dieser für die Hardware zuständig ist, anfängt, von irgendwelchen "Traumkonsolen" zu reden. Meistens weiß er selber nicht, was er sich darunter vorstellen soll. Das kann ich

aus eigener Erfahrung sagen, denn immer, wenn ich bei einem Projekt nicht mehr weiter weiß, träume ich auch gern. Das geht so lange, bis aus einem Traum eine klare Vision wird. Als Walt Disney in den Sümpfen von Florida herumstampfte, meinten alle, er wäre ein Träumer. Dabei hatte er eine klare Vision auch von dem, was für ihn finanziell herausspringen würde. Heute spottet keiner mehr über Disneyland!



Mitten in der ehemaligen alt-japanischen Hauptstadt Kyoto, umgeben von historischen Tempeln und Shinto-Schreinen, befindet sich das Zentrum des Nintendo-Imperiums. Hier werden die Spiele entwickelt.



Miyamoto

Mister Mario

VG: Und wie sieht Ihre Vision von einer neuen Konsole aus?

Miyamoto: Sie meinen Project Reality? Tja, das kann ich momentan noch nicht sagen, da es sich ja noch im Traumstadium befindet. Aber im Ernst. Ich leite zur Zeit zwei, oder waren es drei? ... auf jeden Fall Projekte, die direkt oder indirekt mit den neuen Konsolen zu tun haben.

VG: Den neuen Konsolen?

Miyamoto: Ja. Neben Project Reality, das zusammen mit Silicon Graphics hauptsächlich in den USA entwickelt wird, stellen wir diesen Herbst eine 32-Bit-Konsole vor. Sie haben wahrscheinlich auch die Vermutungen der (japanischen) Fachpresse gelesen. Aber ich kann ihnen versichern, daß keiner dieser Artikel auch annähernd den richtigen Sachverhalt wiedergibt. Es ist weder ein 32-Bit-Super Nintendo, noch ein Handheld. Am besten versetzen sie sich in die Welt des Schwarzenegger-Films "Total Recall" und überlegen, welche Art von Konsole in so eine Umgebung passen könnte.

VG: Zurück zu den "Träumen" Herr Miyamoto. Wie könnte denn ein neues Spielkonzept aussehen?

Miyamoto: Obwohl die meisten Hersteller das "Multimediale" anstreben, bin ich der Meinung, daß wir dem Prinzip des Spieles treu bleiben sollten. Das, was zur Zeit als Multimedia angepriesen wird, sind lediglich Produkte, die aus der Verlegenheit der Entwickler entstanden sind. "Wir wissen nicht, was das ist, also nennen wir's Multimedia", so klingt es in meinen Ohren. Was mir vorschwebt, ist das reine Spiel. Es

muß nicht unbedingt ein Adventure sein oder ein Actionspiel. Es gibt auf der Welt viel mehr Sachen, die man spielen kann. Im Bereich des CAD (Computer Aided Design) zum Beispiel gibt es unzählige PC-Anwendungen, die dem simplen Ziel dienen, auf einem Bildschirm Maschinen und Häuser zu konstruieren. Ich frage mich aber, was denn nun der Unterschied zwischen diesem CAD und dem Kneten von Tonfiguren ist. Beides, finde ich, sind reine Spiele, von dem ersteres nur rein zufällig zu hauptsächlich beruflichen Zwecken angewandt wird. Wenn man diesen Gedanken weiterverfolgt, stoßen wir auf ungeahnte und unentdeckte Formen vom Spielen, denn alles, was einen Menschen kreativ werden läßt, möchte ich so bezeichnen. Im heutigen Japan vermissen ich leider diese Art von Kreativität. Das Spiel ist zum reinen Konsum verkommen. Aber ich hoffe, das wird sich mit den neuen Konsolen ändern, wenn sich technische Möglichkeiten beispielsweise für CAD-Spiele eröffnen.

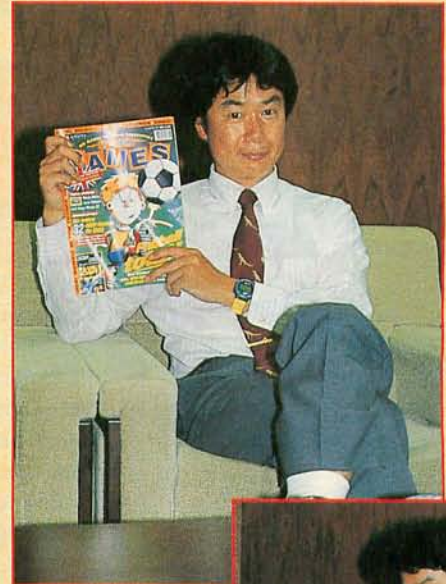
VG: Gesetzt den Fall, die neuen Konsolen von Nintendo, Sega, Sony, SNK und NEC wären nun auf dem Markt, wer wird sich den größten Marktanteil sichern können?

Miyamoto: Sie gehen von der falschen Voraussetzung aus. Ich bin, genauso wie Yamauchi (Chef von Nintendo), der Meinung, daß überhaupt kein Markt für Videospiele existiert oder je existiert hat. Videospiele sind keine Gegenstände, die man für das tägliche Leben braucht, sind deshalb reine Luxusgüter. Ein Markt muß also zunächst einmal geschaffen werden. Als wir damals das Famicom vorstellten, interessierte sich kein Geschäft für

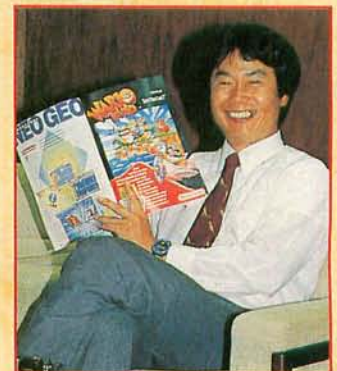
dieses teure "Spielzeug". Es bedurfte höchster Anstrengung, bis die Händler endlich begriffen hatten, was eine Spielkonsole überhaupt ist. Nun, heute sieht die Situation natürlich anders aus, aber an der Tatsache, daß es diesmal ganz andere Konsolen sind, ändert das nichts. Wir müssen wieder ganz von vorne beginnen, zumal die höheren Preise vor allem die Kids abschrecken werden. Sie wissen ja, daß Panasonic die Preise fürs 3DO-REAL um 20000 Yen (328 Mark) herabgesetzt hat. Es zeigt deutlich, daß sich teure Geräte nicht mehr absetzen lassen. Ich denke daher, daß nicht die beste Konsole das Rennen machen wird, sondern die billigere. Ich schätze, in Europa, wo die Menschen besonders kritisch sind, wird es ähnlich verlaufen.

VG: Kehren wir doch lieber wieder auf den Boden der Realität zurück. Welche SNES-Spiele werden dieses Jahr bei Nintendo erscheinen?

Miyamoto: Zur Zeit laufen sieben Projekte unter meiner Aufsicht. Vier davon werden definitiv noch dieses Jahr abgeschlossen sein.



Herr Miyamoto war sichtlich interessiert an der deutschen Spieleszene. Prompt fand er eine Nintendo-Werbeseite.



Als nächstes planen wir, die Kirby-Serie fortzusetzen. Wäre wirklich nett, wenn Sie es auch in der VIDEO GAMES testen würden.

VG: Natürlich mit größtem Vergnügen, wenn Sie's uns zukommen lassen... tet

So werten

WIR

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
 Spieltyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
 Hersteller: Sunsoft
 Testversion von: Flashpoint
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
 Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
 Musik: 70%
 Soundeffekt: 50%

Spiel-spaß **30%**

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieltyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Redaktionswertung

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



Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskästen aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...





Jan

"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Die Redaktion und ihre Hits

Gleich vier Game-Boy-Module unter den Top Ten, und mit dem Super Game Boy könnt Ihr die Teile sogar in Farbe spielen. Auch das Mega-CD mischt weiter kräftig mit.



Ralf

"Mr. Brain" prügelt fleißig weiter. Sein Motto lautet immer noch: No Blood, no Classic.



Hartmut

"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!

Top 10 August			
1	Donkey Kong	Game Boy	90%
2	Tetris 2	Game Boy	87%
3	Battlecorps	Mega-CD	84%
4	Radical Rex	Super Nintendo	84%
5	Hardball III	Super Nintendo	83%
6	Race Days	Game Boy	80%
7	Sensible Soccer	Mega-CD	78%
8	Cool Spot	Game Boy	77%
9	Vay	Mega-CD	74%
10	Barkley	Super Nintendo	73%



Manni

"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Wolfgang

Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.



Tet

"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



Robert

"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles.

Wolfgang und Mani rätseln fleißig an Donkey Kong rum, als Ausgleich vergnügt sich Wolfi noch mit Wolfenstein 3D für den Jaguar. Ralf zog Tet bei Super Streetfighter 2 tierisch das Fell über die Ohren. Anschließend rollten fleißig Köpfe bei Mortal Kombat 2. Als alter PC-Fan war Tet für Syndicate sofort Feuer und Flamme. Jan und Dirk liefern sich heiße Duelle bei Street Racer, in die sich auch Hartmut und

Robert gelegentlich einmischen. Rob Zäng kämpft sich außerdem durch eine komplette Hockey-Saison bei NHL'95 und verbessert immer noch sämtliche Rekorde bei St-unt Race FX. Auch alle anderen Redakteure würden sich gerne mal an Nintendos Polygon-Renner versuchen, aber Robert schläft sogar mit dem Teil unterm Kissen. Die regelmäßigen Bomberman-Sessions finden natürlich immer noch statt.



Dirk

Vernarrt in Jump'n'Runs. Bester Freund von Sonic und Cousin ersten Grades von Mario & Luigi.



Der fette Roboter ballert aus allen Rohren, und der Energieschild ist eh schon am Ende



super

Battle Corps ist das beste Spiel, das ich seit dem Frühstück gespielt habe. Und das waren schon eine ganze Menge! Aber im Ernst: Detaillierte und fließend animierte Grafik zum Sattsehen, tolles Heavy Metal, das durch Euren Bordlautsprecher dröhnt, und nicht zuletzt die mehrsprachigen Synchronstimmen des LT. Calgary! Beinahe alles ist in einer optimalen Balance zusammengefügt worden. Nur leider sind wieder einmal die Pixel zu groß geraten, so daß Ihr einen sich nähernden Feind nur im letzten Moment optisch wahrnehmt. Der Schwierigkeitsgrad steigt später mit der Anzahl Eurer Waffen noch weiter an, zumal sich diese in der Kürze der Zeit kaum gezielt auswählen lassen. Dafür sorgen die einzelnen Hintergrundgrafiken, vom Unterwasserlevel bis hin zu Polarlandschaften, für atemberaubende optische Genußmomente. *tet*

Mit eisernen Schritten

Battle Corps

Wenn die englische Firma **Core Design** ein Shooting-Spiel produziert, dann nicht ohne Pep. Spätestens nach *Thunderhawk* wissen sie, was Sache im Geschäft ist. Man nehme eine Bergbaukolonie, irgendwo draußen im All, infiziere sie mit mechanischen Viren, sprich Panzerrobotern, Killer-UFOs und sonstigen Ungeziefern und setze dort eine Einheit Battletech-

lastiger Helden ab. Fertig ist das 3D-Shoot'em Up *Battle Corps*. Aber natürlich müssen Eure Helden auf der guten Seite des Rechts stehen. Und das funktioniert wie folgt: Die Mechano-Armee, deren Gegner Ihr seid, sind widerrechtlich auf Eurem Planetensystem gelandet und bedrohen das Erzvorkommen von Meridium, eines der begehrtesten Rohstoffe überhaupt im gesamten Universum. Nach

einer Lagebesprechung im Hauptquartier, wo Ihr (wahlweise auch in deutscher Sprachausgabe!) Anweisungen vom Einsatzleiter LT. Calgary bekommt, stampft Ihr in einem "Bipedal Attach Machine", kurz BAM, und werdet in das 13 Levelgroße Schlachtfeld von Mandelbrot's World geschickt. Die einzelnen Spielabschnitte beinhalten eine grafisch ausgezeichnete Unterwasserwelt, einen Eismond, einen Vulkanplaneten und ein unterirdisches Labyrinth. Zuvor dürft Ihr aus drei verfügbaren Kämpfern auswählen: dem Allround-Kämpfer Jack, der leichtbewaffneten, aber dafür wendigen Punk-Amazone Sharman und dem Schwergewichtler Karl, der jedoch ziemlich lahm auf den Beinen ist. Zunächst bestückt mit einer "einfachen" Zwillingsskanone, legt Ihr los und zerlegt alles, was sich auf Eurem fließend scrollenden Monitor bewegt. Unterwegs erntet Ihr Extras, die Euer Waffenarsenal mit Flammenwerfern, ballistischen Wurfgranaten und Zielraketen aufstocken und säubert nach und nach das Planetensystem. Aber achtet sorgsam auf die Schildgeneratoren, denn sonst heißt es Abschied nehmen vom Battlefield. Schnurstracks landet Ihr wieder in der Kommandozentrale, wo Ihr in die Rolle von einem der beiden verbliebenen Kämpfer schlüpfen dürft. Dann heißt es auf ein neues: stampf, stampf!



Das Auswahlmenü der drei Charaktere wurde grafisch sehr interessant gestaltet. Der Unterwasserlevel sieht einfach super aus.

System: Mega CD
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

81%

Musik:

82%

Soundeffekt:

85%

Spiel-
spaß

84%



Kasperl-Tragödie

Vay

Der zweite Mega CD-Streich des amerikanischen Erfolgs-Distributors **Working Designs** ist wieder einmal ein Rollenspiel. *Vay* erinnert somit vor allem äußerlich stark an ihr Debütwerk *Lunar*: Niedliche Kopffüßler in einer isometrischen Landschaft und als Zugabe animierte Zwischensequenzen mit Digi-Sprachausgabe. Die Story beginnt jedoch viel tragischer in diesem mittelalterlichen

Epos. Tragikheld Nummer eins ist der junge Prinz Sandor. Ausgerechnet während seiner Hochzeit werden die Eltern von High-Tech-Truppen des Danek-Imperiums ermordet und zudem seine Braut entführt. Wie es in Fantasy-Welten so üblich ist, sind die Feinde übermächtig und haben entsprechend übermächtige Waffen: Mechanische Roboter, denen mit herkömmlichen Schwertern und Zau-

berformeln kaum beizukommen ist. Eine Wunderwaffe muß her. So beginnt eine 1-Mann-Suchaktion nach dem legendären Superroboter, der einst aus einer fremden Welt auf den Planeten niederstürzte, und nach den geheimnisvollen fünf Zaubersteinen. Dies alles geschieht in gewohnter Rollenspielmanie: Während Ihr Euren Helden im Land herummanövriert, gesellen sich Mitstreiter dazu, von denen später einige die Truppe verlassen und durch andere ersetzt werden. In freier Wildbahn lernt Ihr Monster, in den Städten hingegen friedlichere Zeitgenossen wie Geschäftsleute und Hinweisgeber kennen, die sich manchmal in Form von animierten Zwischensequenzen in das Spielgeschehen einmischen.



KERZALT	RACHEL EXP 1347236 LUL49 NXT 864	MARWICK
SANDOR L40 HP 638 MP 298	STR :196 HP :561 / 882 ACL :465 MFD :176 / 046	SANDOR L40 HP 986 MP 248
RACHEL L40 HP 569 MP 298	WPN :KATSER CLAW SHLD :BRONZE SHIELD ARM :DRAGON WRIST BODY :BATTLE DRESS HEAD :BATTLE MASK OTHER :DECODER RING	RACHEL L40 HP 561 MP 172
P. J. L40 HP 457 MP 298	LYNX L40 HP 312 MP 294	P. J. L40 HP 728 MP 318
LYNX L40 HP 294 MP 298	LYNX L40 HP 418 MP 368	LYNX L40 HP 418 MP 368
28828 G	LYNX 418/765 368/368	56822 G



Das Spielsystem erinnert stark an *Lunar The Silver Star*: Isometrische Perspektive, detaillierte Menüs und Zwischensequenzen



gut

Alles was man von einem anständigen CD-Rollenspiel erwartet, ist in *Vay* vorhanden. Logisch zusammenhängende Storyline, audio-visuelle Zwischensequenzen und als Zugabe eine AI-(Artificial Intelligence-)Kampfsteuerung, die Eure Helden bei Kampfsequenzen automa-

Donnerkiesel! Dieser Zauberspruch hat gegessen. Mit jedem Erfahrungslevel, lernen Eure Helden neue Sprüche dazu.

tisch steuert. Einige Monsterarten wurden durch einen öffentlichen Design-Wettbewerb ermittelt, so daß sich eine bunte Palette aus allen erdenklichen Gegnern und Boßgegnern Eurem Trupp präsentiert. Und wichtig für alle Nicht-Japaner unter uns: die englische Übersetzung darf man als durchaus gelungen bezeichnen. Mit der Grafik jedoch, kann ich mich auch nach 10stündiger Spielzeit immer noch nicht anfreunden. Sie ist zwar technisch makellos umgesetzt, die Helden in den Zwischensequenzen passen jedoch einfach nicht zu ihrem niedlichen Äquivalent auf dem Spielfeld. Ein komisches Gefühl, wenn sich Hard-Boiled-Typen mit Kopffüßlern abwechseln. Dadurch verliert das Spiel deutlich an Überzeugungskraft, zumal die gesamte Story eher zur Sparte Tragödie gezählt werden darf. Obwohl sich die Entwickler bei Working Designs viel Mühe bei der Umsetzung dieses Sega-Titels gemacht haben, können sie das Stimmungsgelände nicht auffangen. Unterm Strich gefällt mir *Lunar* 512mal besser. *tet*

System: **Mega CD**

Spieletyp: **Rollenspiel**

Hersteller: **Sega/Working Designs**

Testversion von: **Test'N Take**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Speicherfunktion**

Schwierigkeitsgrad: **8**

Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

72%

Musik:

79%

Soundeffekt:

80%

Spiel-

spaß

74%



Redaktionswertung

Frey-willige vor

Heimdall

Frei nach JVC, die die Umsetzung des PC-Spiels für das Mega Drive programmiert haben, stellt sich Heimdall als Freiwilliger dem Gott Frey zur Verfügung. Ihr sollt als *Heimdall* Freys Lanze, Thors Hammer und Odins Schwert wiederbeschaffen, die der böse Loki am Vorabend eines großen Götterkampfes den anderen Göttern gemopst und auf der Erde über drei Welten verstreut hat. Bevor die rolenspielähnliche Abenteuersuche

beginnt, dürft Ihr in drei Subgames zur allgemeinen Erheiterung mit Beilwerfen, Wildschweine fangen oder beim Fechtkampf auf einem Wikingerschiff ein wenig Zeit totschlagen. Hernach wird eine sechsköpfige Party aus bis zu 30 unterschiedlich begabten Charakteren ausgewählt und zusammengestellt. Ihr müßt nun lossegeln und auf den verschiedenen Inseln kleine Rätsel lösen, um neue Items aufzunehmen. Oft muß zwischen



Splatterszenen gibt es keine zu sehen. Wird es kritisch, zieht der Jüngling seinen Kopf ein



den Inseln gependelt werden, bevor Ihr herausfindet, wie die begehrten Artefakte eingeheimst werden können. Die Kämpfe spielen sich auf einem eigenen Bildschirm ab, auf dem die Animationen des angreifenden Feindes und ein Auswahlmenü für Eure Waffen und Zaubersprüche zu sehen sind.



geht so

Dieses Geschicklichkeits-Adventure-Rollenspiel ist nichts für Rollenspielpuristen, da das Spieldesign am treffendsten mit "nichts Halbes und nichts Ganzes" beschrieben werden kann. Die Grafik ist untypischerweise für das Genre sehr stilvoll ausgefallen und die comicarigen Animationen lassen durchblicken, daß die ursprünglichen Programmierer des Spiels auch einmal Zei-

chentrickfilme produziert haben. Wer sich am unkonventionellen Spieldesign nicht stört und die Ladezeiten neigt, bekommt ein durchschnittliches Wikingerspektakel, nicht ohne Reiz. Vor dem Kauf antesten! **ds**

System: **Mega CD**
 Spieletyp: **Rollenspiel-Adventure**
 Hersteller: **JVC**
 Testversion von: **Test'n'Take**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Speicherfunktion**

Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

76%

Musik:

68%

Soundeffekt:

62%

Spiel-spaß

64%



Redaktionswertung

Feine Sache

Sensible Soc. CD

Obwohl Sensi, wie diese Uralt-Simulation liebevoll von unserem Redaktionsveteran Manni genannt wird, schon vor drei Jahren für den Amiga programmiert wurde, belegt sie hartnäckig immer noch einen der ersten Plätze in der Fußballmodule-Hitliste. 22 Mini-Kicker wuseln über den Rasen, von dem Ihr aber dank der geringen Spritegröße der Männchen einen großen Ausschnitt überblickt. Der Spieler, der dem Ball am nächsten

ist, wird immer automatisch aktiviert und kann von Euch, zwecks Angriff auf den Ball, gesteuert werden. Standardsituationen sind genauso mit etwas Übung durchführbar wie angeschnittene Flanken, Hechtkopfbälle oder Fallrückzieher. An besonders gelungenen Spielzügen dürft Ihr Euch per Replay-Funktion auch mehrmals erfreuen.

Dank eines Editors können die Namen und das Outfit von 34 Na-

tionalteams und über 60 europäischen Vereinen samt Spielern verändert und genauso wie die Spielstände abgespeichert werden. Ein Auswahlmenü, in dem sich vom Wetter bis zu verschiedenen Turniermodi viele Möglichkeiten auf-tun, läßt zudem kaum Wünsche offen.



super

Nachdem EA es mit FIFA-Soccer vorgemacht hat, will Sony mit seinem Erfolgskicker der Konkurrenz natürlich in nichts nachstehen, und bringt nach der Mega Drive-Umsetzung selbiges Spiel als WM-Geschenk nun auf CD heraus. Wer schon das Modul besitzt, braucht die CD wirklich nicht, da beide Versionen bis auf die Soundkulisse identisch sind. Der Sound kommt digital von der CD,

und wurde bei echten Fußballspielen von live gröhlen-den Fans geklaut. Die flüssige Spielbarkeit, gepaart mit dem ansprechenden Sound, ergibt ein wirklich gutes Game, mindestens so gut wie *FIFA-CD*. **ds**

System: **Mega CD**
 Spieletyp: **Fußballsimulation**

Hersteller: **Sony**
 Testversion von: **Sony**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Speicherfunktion, Continue**
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
 Preis: **ca. 100 Mark**

Grafik:

53%

Musik:

66%

Soundeffekt:

72%

Spiel-spaß

78%

Redaktionswertung



Alle mal lachen: Thumas Hilmer und Luthar Metthaus? Ja, ja, Lizenzgebühren kosten halt ...



Enten-Samurai

Donk!

Während seiner Reise durch das Universum entdeckt *Donk!* auf der Suche nach seinem lange verschollenen Freund neue unglaubliche Welten. *Donk!* hat von seinem Samurai-Meister die Grundkenntnisse der alten Kampfkunst gelernt. Er lehrte Eigenschaften wie Mut, Stärke, Aufrichtigkeit und überlegene Kampffähigkeiten, magische Kräfte sowie die Fähig-

keit zu schweben. Außerdem erwies sich der Entenlehrling als außergewöhnlich geschickt im Umgang mit dem Samurai-Schwert, dem Eierschalenschild und Hau-sie-in-die-Pfanne-Eierbomben. Ihr steuert nun den Entenwicht durch zahlreiche Fantasy-Landschaften und sammelt nebenbei kostbare Edelsteine ein. Diese Klunkerchen schützen die



Donk! der furchtlose Samurai auf Erkundungsreise. Auf einer Übersichtskarte werden Euch die verschiedenen Levels gezeigt.

wertvolle Atmosphäre der Erde – ohne sie wäre der Planet dem Untergang geweiht. Euer Hauptziel ist es, verschiedene Schlüssel zu finden, die Ihr benötigt, um Zugang zu einer großen Festung zu erhalten, in dem sich der Erzfeind von *Donk!* befindet. Im Zweispielermodus wird der Bildschirm in der Mitte gesplittet und Euer Partner hilft Euch, mit dem zweiten Charakter "Juggs" durch den Plattformdschungel zu gelangen.



geht so

Das CD³² wird zur Zeit mit Jump'n'Runs regelrecht überflutet. *Donk!* liefert im Grundprinzip nichts Neues in diesem Genre. Die Grafik zeigt sich sehr farbenfroh und schrill bunt, aber leider nicht gerade sehr detailreich. Die Steuerung des Heldenprites fordert dem Spieler meines

Erachtens etwas zuviel an Fingerspitzengefühl ab. Was am Ende übrig bleibt? Ein durchwachenes Hüpfabenteuer, das ohne großartige Innovationen mit einem hervorragendem Musikrepertoire aufwartet. **ws**

System: CD³²
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Supervision
Testversion von: Supervision
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 52%
Musik: 78%
Soundeffekt: 41%

Spiel-spaß **54%**

Redaktionswertung

Alien Breed &

Qwak

Ja! Zwei Spiele wurden hier auf eine CD gepreßt. Bei *Alien Breed* übernehmt Ihr die ehrenvolle Aufgabe eines Söldners, der einen von Alien befallenen Kolonienplaneten vor dem Untergang bewahren muß. Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. In den verschiedenen labyrinthartigen Sektionen der Kolonialstation müßt Ihr nach Schlüsseln und anderen wertvollen Gegen-

ständen suchen. In jedem Gang lauern Dutzende Aliens nur darauf, Euch zu vernichten. Zum Glück verfügt Euer Held über eine MG-Knarre. In einem Zentralcomputer habt Ihr die Möglichkeit, Euer Waffenarsenal zu erweitern, vorausgesetzt, Ihr habt genug Credits auf dem Konto. *Qwak* ist ein reinrassiges Plattform-Hüpfspiel. Ihr steuert hier eine tolpatschige Ente durch acht Zauberwelten. Eure Auf-

gabe besteht darin, verschiedene Früchte aufzusammeln und kleine Rätsel zu lösen. Ihr benötigt zum Beispiel einen Schlüssel, um in die nächsthöhere Spielebene zu gelangen. Zahlreiche Knuppelsprites versuchen, Euch an dieser Aufgabe zu hindern. Ein eingebautes Zeitlimit erschwert die ganze Sache zusätzlich.



geht so

Für Amiga-Besitzer sind diese beiden Spiele schon ein alter Hut. Bei *Alien Breed Special Edition* haben sich die Entwickler nochmals ran gesetzt und eine etwas abgeänderte Version produziert. Die Grafik hat sich kaum geändert, die Soundeffekte klingen dafür um so besser. Insgesamt spielt sich das Alien-Gemetzel recht flüssig, und es macht zu zweit

einen Heidenspaß. Bei *Qwak* überzeugte ebenfalls die gute Spielbarkeit, allerdings wird das *Bubble Bobble*-ähnliche Gehüpfte auf die Dauer etwas langweilig. Wer viel Spiel fürs Geld haben möchte, ist mit dieser CD gut bedient. **ws**

System: CD³²
Spieleart: Action Shooting/ Jump'n'Run
Hersteller: Team 17
Testversion von: Team 17
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 68% / 66%
Musik: 50% / 75%
Soundeffekt: 69% / 60%

Spiel-spaß **69% / 62%**

Redaktionswertung



Aliens-Gemetzel pur auf der linken Seite. Bei *Qwak* dürft Ihr Eure Hüpfkünste unter Beweis stellen.

CD32

CD32

Absturz Gunship

Ursprünglich stammt *Gunship* eigentlich von Microprose, die Computerumsetzungen der 3D-Hubschraubersimulation erhielten in den 80er Jahren ausgezeichnete Kritiken. Leider hat die Mega-Drive-Version mit dem Klassiker nicht mehr viel gemeinsam. Ihr steuert einen AH-64A Apache Helikopter durch verschiedene Missionen. Zu Beginn dürft Ihr aus drei Optionen auswählen. "Pre-Flight Check" ermöglicht es

Euch, Tastenbelegung und Schwierigkeitsgrad zu bestimmen. Im "Simulator-Training" verbessert Ihr Eure Flug- und Kampfkennnisse in sechs Übungsaufgaben. Bei "Launch Mission" beginnt der Ernst des Lebens. Vor jeder Mission nehmt Ihr am Briefing teil, wo Euch die Problematik erklärt wird. Danach seht Ihr eine Karte, in der mit Zwischenpunkten Euren geplanten Kurs markiert. Solange Ihr Euch auf dem Weg zu



Gleich zwei gegnerische Hubschrauber auf einmal, wie unfair. Die 3D-Perspektive ist wirklich stinklangweilig.

Eurem Ziel befindet, fliegt Ihr durch eine sehr eintönige 3D-Landschaft, wo Ihr ab und zu auf gegnerische Hubschrauber und Bodenfahrzeuge trifft. Sobald Ihr angekommen seid, wechselt die Perspektive eine seilliche Ansicht, wobei der Bildschirm horizontal scrollt. Wie bei den meisten Shoot'em Up ballert Ihr hier einfach alles ab, was sich bewegt.



geht so

Ich hasse es, wenn sich Softwarefirmen Lizenzen von alten Klassikern kaufen und diese dann gnadenlos verhunzen. Die 3D-Sequenzen bei *Gunship* sind so unglaublich schlecht, sogar die uralte C-64-Version macht noch mehr Spaß. Die horizontalen Shoot'em-Up-Sequenzen machen dagegen richtig Spaß und auch die Aufmachung mit

Mission Briefing, Karten und Zwischenszenen überzeugt. Auch für den ungewöhnlich günstigen Preis kann ich *Gunship* nicht empfehlen, denn es gibt viele wirklich gute Shoot'em Ups für Mega Drive. 17

System: Mega Drive
Spieletyp: US Gold

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 60 Mark

Grafik:

61%

Musik:

52%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß **54%**

Redaktionswertung

Rattatta-Zoong Bodycount

Es soll ja ein paar Leute geben, welche sich die schicke Menacer-Wumme für ihr Mega Drive zugelegt haben. Leider gab es zum Leidwesen derer noch nicht viel "Modulmunition" für das Zubehörteil. Dieser Ebbe soll nun mit *Bodycount* von Sega Einhalt geboten werden. Wie der Spieltitel schon durchblicken läßt, darf hier geballert werden, was der Menacer-Button hergibt. Schön

verpackt in einer außerirdischen Story übernehmt Ihr die Hauptrolle eines Superhelden. Das Hauptziel ist schnell erklärt: Ihr ballert praktisch im Marathon-Verfahren auf alles, was sich bewegt. Der Bildschirm scrollt dabei unterschiedlich von oben nach unten oder von links nach rechts. Als Gegner tauchen zahlreiche Roboter-Mutanten in allen möglichen Variationen auf, die ebenfalls im Dauerfeuermodus



Trotz Menacer-Unterstützung läßt *Bodycount* keine große Spielfreude aufkommen. Das gleiche gilt auch für den Zweispielermodus.

an Eurer kostbaren Lebensenergie zehren. Nebenbei gilt es, zahlreiche Extrawaffen und andere hilfreiche Items zu erhaschen. Die Shooting-Galerie-Szenarien wechseln sich durchgehend. Die Sega-Maus wird ebenfalls unterstützt.



na ja

Selten habe ich ein solch unfaires Spiel im Modulschacht gehabt. Egal, ob mit Menacer-Knarre oder Joypad gespielt wird, Ihr habt keine Chance, im Spielgeschehen weiterzukommen. Wurden ein paar Gegner erwischt, tauchen sofort wieder hundert andere auf, die unentwegt auf Euch einballern. Das läßt ein Gefühl der Hilflosigkeit aufkommen, welches die Spielmotivation abrupt in den Keller sinken läßt. Mal ganz abgesehen von der recht ein-

fallslosen Spielidee, welche Euch mit *Bodycount* geliefert wird. Die Grafik dagegen wirkt auf den ersten Blick gar nicht mal so schlecht, verliert aber seinen Reiz mit sich ständig wiederholenden Szenarien. 15

System: Mega Drive
Spieletyp: Shooting-Galerie

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Menacer/Maus-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

60%

Musik:

40%

Soundeffekt:

45%

Spiel-
spaß **42%**

Redaktionswertung

Schweine im Weltall

Bubble and Squeak

Wer "Bubble" zum ersten Mal zu Gesicht bekommt, wird eine leichte Ähnlichkeit zu Bonk feststellen können. Der Schweinchendick-Verschnitt "Bubble" muß seinem Freund "Squeak" aus der Patsche helfen. Auf dem Planeten "Groll" geht es drunter und drüber, weil der böse Herrscher "Kat" aus reiner Boshaftigkeit allen Planetenbewohnern deren Talisman geklaut hat. Bubble macht sich sofort auf die Suche nach seinem Kumpel, der sich in den komplexen Plattformlabyrinth verlaufen hat. Ihr hüpfen nun mit den beiden Helden durch zahlreiche Planetenlandschaften und müßt versuchen, mit "Squeak" im Schlepptau den Zielpunkt zu erreichen. Nebenbei dürft Ihr massenhaft Edelsteinchen und andere nützliche Extras einsammeln. Falls Euch mal ein Wurm oder sonstiges Getier den Weg versperrt, erledigt Ihr das Ungeziefer mit einem gezielten "Sternenschuß". Die Gegner hinterlassen Euch aus "reiner Dankbarkeit" meist noch ein Geldstückchen, mit denen Ihr im weiteren Spielverlauf hilfreiche Items erkaufen könnt.

ben halten die Motivation für einige Spielstunden aufrecht, wenngleich sich der Schwierigkeitsgrad nicht gerade auf einem hohen Niveau befindet. Wer zur Zeit auf Jump'n' Run-Entzug ist, kann ja mal einen Blick auf *Bubble and Squeak* werfen **ws**



Bubble reitet mit Vorliebe auf Squeak's Rücken



Es gibt sogar kleine Shoot'em-Einlagen im Parodius-Stil



geht so

Obwohl bei *Bubble and Squeak* alles im Kindlich-Stil gehalten ist, macht das Gehopse nach einiger Zeit richtig Spaß. Freche, witzig animierte Minisprites bringen nach anfänglicher Trostlosigkeit ein kleines Schmunzeln in die gelangweilten Gesichtsmuskeln. Der "Held" steuert sich ganz ordentlich, selbst im Huckepackduett mit seinem Kollegen "Squeak". Kleine Rätsel und Denkaufga-

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Jump'n'Run**
 Hersteller: **Sunsoft**
 Testversion von:
Game Express
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue, Paßwort**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **50%**
 Musik: **48%**
 Soundeffekt: **43%**

Spiel-spaß **58%**

Redaktionswertung

VIDEO GAMES

Verkaufte Auflage
104065
 (10W 10/93)

Fragen Sie nach
 unseren Leserschaftsdaten
 (AWA, etc.)

Rufen Sie uns an:

0 89/46 13-9 62

MagnaMedia Verlag
 Hans-Pinsel-Str. 2
 85540 Haar bei München



Gnadenlos GmbH
Tel.: 089-480 29 13



Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2	79,90	Body Count	109,90
Gamemage	89,90	Captain America	39,90
Art of Fighting	89,90	Cliffhanger	39,90
Bomberman	69,90	Combat Cars	89,90
Bussy	79,90	Cool Spot	69,90
Desert Fighter	129,90	Cosmic Spacehead	49,90
Dschungelbuch	119,90	Dragon	99,90
Empire Strikes Back	119,90	Dschungelbuch	109,90
Flaschback	69,90	Double Sports	69,90
Jurassic Park	79,90	Dune II	109,90
Mr. Nutz	79,90	Fantastic Dizzy	49,90
Pinball Dreams	99,90	Fatal Fury	69,90
R - Type III	89,90	Jungle Strike	79,90
Schlümpfe	129,90	Streets of Rage 3	139,90
Simcity	69,90	Super Streetfighter	149,90
Stunt Racer FX	139,90		
Super Metroid	119,90		
Super Streetfighter	149,90		
Yogi Bear	119,90		

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört!)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega CD
 Game Boy
 Game Gear

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!



Mr. Jetson im Kampf gegen den grünen Kanonenkugel-Schwinger. Der böse Kerl knipst einem unterwegs immer das Licht aus.



Ahhhh! So ein kleines Bad wirkt manchmal Wunder. Aber was machen diese "kleinen" Murmeln hier?



Hey, wo issen hier der Ausgang? Verrohrt noch mal!



Diesen kleinen Giftzwergen wird bald das Lachen vergehen



Nein! Bitte nicht schon wieder im Kreis laufen.



Was da wohl Tolles drin sein mag?

Saugorgie The Jetsons

Nach den lustigen Steinzeit-Abenteuern von der Familie Feuerstein folgte eine nicht weniger kuriose Zeichentrickserie (stammt übrigens aus demselben Trickfilmstudio), welche im 21. Jahrhundert spielt. Bei den *Jetsons* wurde alles über die Wolken in eine Zukunftsstadt der guten alten Erde verlagert. Dort leben die Menschen wie gewohnt ganz normal in den Tag hinein. George ist das Oberhaupt der *Jetson*-Familie und hat es nicht gerade leicht, seine ganze Sippschaft unter Kontrolle zu halten. Zudem hat der Knabe immer Schwierigkeiten mit seinem pingeligen Arbeitgeber "Old Man Spacelys", der ihn bei jeder Gelegenheit am liebsten feuern möchte. Eines schönen Morgens ist George wieder mal zu spät dran und sieht seinen Brötchengeber bildlich schon ausflippen. Plötzlich erscheint wie aus dem Nichts Captain Zoom, der Superheld zu dieser Epoche. Der hat mächtigen Ärger

gehabt mit "Zora", der Space-Piratin. Sie ist die Anführerin einer berüchtigten Plündererbande, welche es auf alle Bodenschätze der Galaxis abgesehen hat. Capt. Zoom hat sich im Kampf so sehr verausgabt, daß er nun Hilfe braucht. Mr. Jetson ist der einzige, dem er vertrauen kann. Also gibt er ihm seine "Pneymo Osmatic"-Waffe (ein hyperstarker Vakuumstaugsauger, kurz P.O.P. genannt) und schickt den überraschten Jetsons-Daddy in den Kampf gegen "Zora". In der bunten Spacewelt muß George alle Mineralien aufsaugen bzw. an sich saugen. Mit seiner "Pneymo Osmatic"-Saugerkanone kann er ebenfalls die zahlreich herumschwirrenden Feinde an sich ziehen und diese mit voller Wucht gegen eine Wand oder andere Roboter-Gegner werfen. Dabei gibt es ein P.O.P.-Meter, das durch das Aufsammeln von bestimmten Power-Symbolen die Saugstärke des Gerätes erhöht.

Mit dem gleichen Saugertrick bewegt sich George an unüberwindbaren Barrieren vorbei, ganz im "Cliffhanger"-Stil.



gut

Taito hat sich diesmal frisch-fröhlich mit einem weniger bekannten Zeichentrickcharakter an die Jump'n'-Run-Front gewagt. Die knallbunten Hüpfwelten sind vielleicht nicht jedermanns Sache, charakterisieren aber hervorragend das Zeichentrickvorbild. Wie auch immer, die Entwickler haben sich in Bezug auf die außergewöhnliche Bewaffnung des Heldensprites etwas einfallen lassen. In den ersten Spielzügen reiht sich die Steuerung in die Kategorie "sehr gewöhnungsbedürftig" ein. Habt Ihr diese in den Griff bekommen, stellt das Ganze kein Problem mehr dar. Insgesamt gibt es über 9 Plattformlevels mit zusätzlichen

Bonus-Stages zu erforschen, die einiges an innovativen Spielelementen in sich verbergen. Die Grafik präsentiert sich größtenteils schlicht und einfach, erfüllt aber trotzdem ihren Zweck zum Spiel. Was am Ende bleibt, ist ein mittelmäßiges Jump'n'Run-Spiel, welches dem einen oder anderen Fan dieses Genres seine Freude bereiten wird. *ws*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Taito of America
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:
69%
Musik:
65%
Soundeffekt:
70%



Spiel-spaß **70%**

Barkley Shut Up And Jam

Nachdem wir Euch die Mega Drive-Version von Accolades Basketball-Simulation schon in Ausgabe 05/94 vorgestellt hatten, nehmen wir diesmal die Super NES-Umsetzung unter die Lupe.

Wie bei Klassenprimus *NBA Jam* gibt's auch bei *Barkley* nur zwei Recken pro Team. Gespielt wird in den Hinterhöfen amerikanischer Großstädte oder am Strand von Miami. Trotzdem gibt

es neben Freundschaftsspielen auch einen Liga-Modus. In einer Art Gruppenbild mit Charles wählt Ihr Euer Team aus. Die individuellen Fähigkeiten jedes Spielers in sechs Kategorien werden anhand von Balken dargestellt. Sobald Ihr den Austragungsort aus sieben amerikanischen Großstädten bestimmt, geht's ab ins "Stadion". Im Einspielermodus kontrolliert der Computer Euren

Partner, per Knopfdruck paßt er jedoch jederzeit den Ball. Die L-R-Tasten dienen als Turbo, mit dem Ihr für kurze Zeit kräftig beschleunigt. Bei Würfen entscheidet Eure Position zum Korb, ob Euer Spieler ein Dunk versucht oder sich mit einem normalen Wurf begnügt. Eure Liga-Ergebnisse speichert das Modul mit einem Paßwort ab.



gut

Wie sehr sich die verschiedenen Softwarehäuser auch bemühen, an *NBA Jam* kommt niemand ran. Auch der Super-NES-Version von *Barkley Shut Up And Jam* fehlt die Schnelligkeit und Dynamik von *Acclains Meisterwerk*. Die Dunks wirken im Vergleich eher lahm und die Animation der Spieler kann ebenfalls nicht mithal-

ten. Was nicht heißen soll, daß *Accolades Basketball-Game* schlecht wäre, es ist eben nicht gut genug. Als Fazit bleibt mal wieder nur zu sagen: Holt Euch lieber *NBA Jam*, demnächst gibt's sogar eine *Tournament Edition!* rz



Ihr trefft Eure Wahl aus diesen muskelbepackten Recken. Die Dunks sehen im Vergleich zu *NBA Jam* ziemlich lahm aus.



System: Super Nintendo
Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Accolade
Testversion von: Test'n Take
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

69%

Musik:

62%

Soundeffekt:

61%

Spiel-
spaß

73%



Redaktionswertung



Tradelink
Spieleversand

billiger geht's nicht !!

Flashback	49,95	T-2 Arcade Game	49,95
Mega Man X us.	59,95	Virtura Racing jp.	99,95

Auszug aus unserer Preislste

Franchisepartner gesucht
Händler erwünscht

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 us.	109,95	Mechwarrior dt.	139,95
Action Replay Pro 2	109,95	Mega Man X dt.	99,95
Airhorn Ranger us.	129,95	Mega Man Soccer us.	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95	Metal Marines	129,95
Art of Fighting us.	69,95	Night & Magic III us.	Vorb.
Arcus Odyssey us.	139,95	M.K. II	Vorb.
Barkley Shut up & Jam us.	144,95	Mr. Nutz dt.	109,95
Battle Tank 2 us.	124,95	Mystical Ninja us.	89,95
Bugs Bunny us.	135,95	NBA Jam	124,95
Choplifter III us.	99,95	Ninja Warriors us.	139,95
Clay Fighter	119,95	Nigel Mansel dt.	129,95
Clay Mates us.	119,95	Obit us.	Vorb.
Desert Fighter	129,95	Operation Alien us.	119,95
Dragon	Vorb.	Pac Attack dt.	99,95
Eek the Cat us.	134,95	Pirates Dark Water	119,95
Equinox	89,95	Pinnball Dreams us.	119,95
Eye of The Behol. us.	139,95	Prehistoric Man us.	Vorb.
Fatal Fury Special jp.	Vorb.	Rock n Roll Racing	109,95
Fido Dido us.	129,95	R-Type III eur.	89,95
Fifa Internat 1 Soccer	99,95	Royal Rumble dt.	89,95
Final Fight II jp.	59,95	Secret of Mana us.	139,95
FX Trax (Stunt Race)	109,95	Sensible Soccer dt.	99,95
Hulk us.	139,95	Saturday Night Siam us.	129,95
Infrared Joypad 2 Player	99,95	Socks the Cat us.	119,95
Jungle Book	Vorb.	Speedracer us.	Vorb.
King of Round Table	139,95	Speedy Gonzales us.	Vorb.
King of Dragons us.	149,95	Star Wars II	135,95
Legend us.	129,95	Star Trek Next Gen. us.	129,95
Lord of Rings us.	Vorb.	Steel Talons us.	99,95
Lemmings II us.	Vorb.	Striker II (World Cup)	119,95
Lethal Enforcers/Gun us.	159,95	Super Bomberman II jp.	69,95
Lufia us.	135,95	Super Bases Loaded 2 us.	149,95
Mario & Wario us.	Vorb.	Super Metroid dt.	119,95

LADENGEWÄHRE
KEIN VERSAND

BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

ESSEN
Rüftenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

Super Nova us. 119,95
Smurfs (Schlumpf) 119,95
Tale Spike McFang us. 139,95
Tetris II 139,95
T-2 Arcade Game incl. Super Scope 119,95
Tum and Bum us. 119,95
Ultimate Fighters us. 129,95
Undercover Cops us. 129,95
Untouchables us. 134,95
Wizardry 5 us. 139,95
Winter Extreme us. 139,95
World Cup Soccer us. 134,95
Young Merlin 139,95
Super Scope dt. 79,95

3 DO
Grundgerät NTSC 1049,-
Grundgerät RGB 1349,-

Demolition Man 119,95
Burning Soldier 99,95
Escape from Monster 99,95
John Madden Football 39,95
Jurassic Parc 49,95
Mega Race 79,95
Out of This World 119,95
Real Pinnball 129,95
Road Rash 59,95
Sewer Shark 89,95
Shock Wave 119,95
Total Eclipse

Way of Warrior 119,95
Who Shot Jonny Rock 119,95
3-DO Joypad 219,95

Japanese Games

Atari Jaguar 569,-
incl. Cybermorph
Raiden 99,95
Crescent Galaxy 99,95
Dino Dudes 99,95
Club Drive 99,95
Alien vs. Predator 99,95
Redline Racer 99,95
Tiny Toons 99,95
Joypad 59,95

Wir haben die neusten Games !!

Super Gameboy

Ruft an: 07461-79001
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Intämer, Preisänderungen vorbehalten dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. *Vorb. = Vorbestellungen möglich. Lieferbar ab Aug./Sept. 94. Inhaber: Alexander Sprung.

07461 - 79001

Tradelink Eltstr. 8 78532 Tuttligen Tel.: 07461 - 79001 Fax 79003



Von den Fackeln stehen jede Menge rum. Unbedingt anzünden, denn sie sind Zwischenspeicherpunkte.



Auf dem Skateboard macht Radical keiner was vor



Sexy Rexy

Radical Rex

Was wißt Ihr über Australien? Da gibt es Känguruhs, Koalabären und ein riesiges Ozonloch. Damit hat es sich bei den meisten auch schon mit den Kenntnissen über "Down Under". Vom anderen Ende der Welt kommen aber auch gute Videospiele. Beam Software heißt der einzige prominente Vertreter australischer Programmierkunst. Die fleißigen Entwickler von Beam haben uns schon mit *Shadowrun* und *Choplifter III* begeistert, doch jetzt liefern sie ihr Meisterwerk ab.

In *Radical Rex* (früher hieß das Spiel mal Baby T-Rex), einem extrem lustigem Jump'n'Run, ist der Hauptdarsteller ein ungewöhnlicher Tyrannosaurus Rex. Mit seinen Verwandten, die im Kinohit *Jurassic Park* so unangenehm auffielen, hat Radical nicht viel gemeinsam. Die meiste Zeit des Tages verbringt er mit seiner Lieblingsbeschäftigung, Pennen. Glücklicherweise schlief er auch, als der widerliche Magier Sethron alle Bewohner der Urzeit verzauberte und so gegeneinander aufwiegelte. Alle seine Kumpels verwandelten sich plötzlich in gefährliche Monster und Rex

schwor sich, den Übeltäter zur Strecke zu bringen.

Als *Radical Rex* schlägt Ihr Euch durch zehn prähistorische Level auf der Suche nach Sethron, um Eure Freunde zu befreien. Unser Mini-Saurier ist mit Abstand der fortschrittlichste Dino der Urzeit

und beherrscht demnach einige ungewöhnliche Tricks. Er speit Feuer, was normalerweise Drachen vorbehalten bleibt, wenn Ihr die Flammenextras aufnehmt, die in jedem Spielabschnitt verstreut liegen, verlängert sich der heiße Strahl um ein Vielfaches. Als eine

Art Smartbomb dient Radicals Ur-schrei, den Ihr durch Aufsammeln der blauen Icons bis auf Orkanstärke hochpusht. Wenn alle anderen Mittel versagen, hilft vielleicht ein Karatekick, der Bruce Lee neidisch machen würde. Vor allem gegen die üblen Skelette im dritten Level erweist sich der Fußtritt als äußerst nützlich. Skateboards, die in einigen Level rumliegen, liebt unser Held besonders, zur schnellen Fortbewegung in einigen Stages sind sie unersetzlich. Nachdem Ihr im Optionsmenü Euren Schwierigkeitsgrad und Spielmodus (ein oder zwei Spieler, aber leider nicht zugleich) gewählt habt, geht's auch schon los. Im ersten Spielabschnitt, dem prähistorischen Dschungel, trifft Radical auf eine

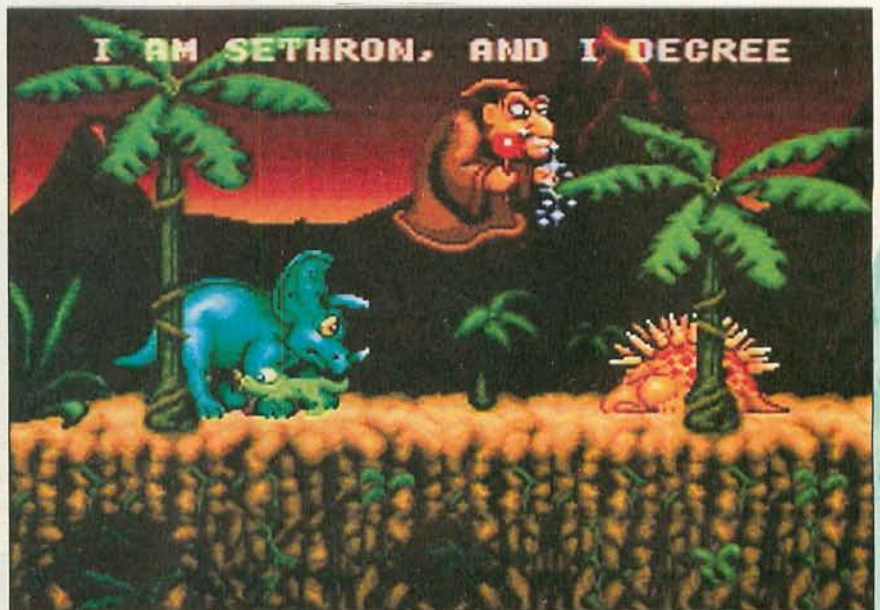
Im Bonus-Level hüpfet Rex von Blatt zu Blatt



Im Inneren des Riesensauriers sorgt Radical für jede Menge Magengeschwüre



Unter Wasser zeigt der blaue Balken links Euren Sauerstoffvorrat an



Oben: Sethron, der fiese Übeltäter

Links: Wenn Ihr ein besonderes Extra aufnehmt, erscheint ein geflügelter Helfer und trägt Euch über die ärgsten Klippen

Vielzahl unterschiedlicher Gegner, wie z.B. Säbelzahniger und jede Menge seltsamer Dinosaurier. Ihr springt über Lavafallen und luftige Felsplattformen. Auf Eurem Weg findet Ihr kleine Dinooier, von denen Ihr mindestens achtzig auf sammeln müßt, um in den Bonus-Level zu gelangen. Falls Ihr eine herumstehende Fackel findet, sofort anzünden, denn das Ding dient als Zwischenspeicherpunkt. Das bedeutet, wenn Ihr irgendwo im Level draufgeht, dürft Ihr von der letzten Fackel aus starten. Die zweite Stage besteht aus urweltlichem Sumpfgelände, in dem riesige Mücken und eklige Frösche auf Euch losgehen. An langen Lianen hängend schwingt Ihr Euch im besten Tarzanstil über jedes Hindernis. Die Piranhas im trüben Wasser werden kurzerhand gegrillt und sogar die säurespeienden Pflanzen stellen kein Hindernis dar. Danach werdet Ihr von

einem riesigen Saurier verschluckt und kämpft Euch durch seine Innereien. Antikörper und grüne Miniadler gehören hier noch zu den angenehmeren Gegnern, spätestens im Magen voller Säure wird's richtig ungemütlich. Im vierten Spielabschnitt wird's gespenstisch, denn Ihr befindet Euch im Dinosaurier-Friedhof. Im Gegensatz zu den vorherigen Levels kämpft Ihr Euch diesmal nach oben, wobei der Bildschirm allerdings auch horizontal scrollt. Außer den schon erwähnten Skeletten attackieren Euch riesige Flugsaurier, und ein herannahender Sandsturm erschwert Euch die Kontrolle über Rex. Hier gibt es übrigens die niedlichen Aufzüge, bei denen sich ein winziger Dino abmüht, um

Euch nach oben zu befördern. Habt Ihr den Friedhof überlebt, trifft Ihr zum ersten Mal auf Sethron selbst. Der böse Zauberer wirft Lichtblitze auf Euch, und während Ihr seinen Angriffen ausweicht, versucht Ihr gleichzeitig, ihn zu rösten. Falls Ihr ihn besiegt, schlagt Ihr Euch durch fünf weitere Level, die vom Aufbau an die ersten fünf erinnern. Ein Paßwort gibt's übrigens keins, so daß Ihr Euch viel Zeit nehmen solltet, denn speziell zum Schluß wird's extrem schwer.



super

Das einzige, was *Radical Rex* zum Mega-Hit fehlt, ist der Name. Würde das Spiel *Jurassic Park* heißen, oder wäre die Hauptfigur ein kleiner Klempner, der Verkaufserfolg würde sich ohne Zweifel einstellen. Denn *Radical* hat alles, was ein tolles *Jump'n'Run* braucht. Einen coolen Helden, der jede Menge starker Tricks beherrscht, witzige Animationen, hysterische Jokes und mehr Spielspaß als alle *Jurassic Park* Umsetzungen zusammen. Die einzelnen Spielabschnitte

bieten viel Abwechslung, dazu gibt's in jedem Level die unterschiedlichsten Gegner. Das Scrolling ist schnell und fließend, die Grafik kann zwar nicht mit *Dschungelbuch* mithalten, trotzdem genügt sie auch höheren Ansprüchen. Der Sound trägt viel zum Flair bei, speziell der Titel-Track mit digitalisierter Sprachausgabe verdient ein *Classic*. *Radical Rex* ist das beste *Jump'n'Run*, das ich seit langem gespielt habe, deshalb kann ich jedem Fan dieses Genres nur raten: Holt es Euch, denn der kleine Saurier ist schneller als *Super Mario*, lustiger als *Dschungelbuch* und cooler als *Sonic*. **rz**



Der kleine Aufzugsaurier ist nach jeder Fahrt völlig am Ende



System: Super Nintendo
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Beam Software
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 76%
Soundeffekt: 65%

Spiel-
spaß **84%**

Redaktionswertung



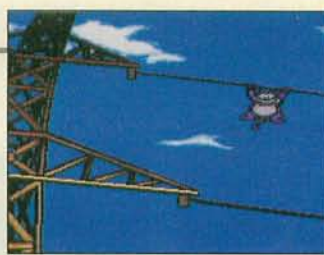
Echt sozial, freiwillig als lebende Brücke für 'n paar besoffene Katzenviecher herzuhalten!



Mensch Leute, hab' ich heute einen Mordshunger!



Tja, die Combatrolle hatte sich die Katze wohl anders gedacht



Kleiner Hochseilakt für Hochspannungs-Brutzelkatzen



Die Giraffen, die Giraffen, läßt Katzen springen wie die Affen!



Noch ein wenig höher und wir haben Schweine im Weltall...



gut

Die Katze, die nach dem Klang benannt ist, den sie vermutlich von sich gibt, wenn ihr jemand auf den Schwanz tritt, bringt frischen Wind in die Gattung der Hüpfspiele. Das Spielprinzip des Suchen und Springens ist auf innovative Weise durch die Lemming-artigen Freunde von Eek ergänzt worden, was das Abenteuer aber an manchen Stellen recht schwer macht. Die Animation der abgedrehten Freunde und die vielen, meist panischen Gesichtsausdrücke, die Eek produzieren kann und die sich bald auch auf Eurem Gesicht wieder spiegeln, wenn die Annabells und Pierres sich mal wieder auf Abwegen befinden, sind sehr gelungen. Wenn Eek mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gänge rast, läßt sich ein wenig Ruckelei nicht übersehen, dem Spielspaß ist es aber nicht abträglich. Die Musik ist auch sehr gelungen. Sie war sicher mit ein Grund, daß ich mich immer wieder aufgerafft habe zu einem neuen Versuch. Wer nicht völlig allergisch gegen die pseudo-schlauen Titelbilder vor jedem Level à la Bubsy ist, der sollte reinschauen; lohnt sich. ds

Lila Pausenclown Eek the Cat

Dieses Spiel mit Garfield-Clone Eek ist einerseits ein typisches Plattform-Jump'n'Run, bestehend aus fünf Welten à drei Levels, das sich allerdings durch seinen Pädagogik-Tick von den Gemein- und Trägheiten im Leben des gestreiften Groening-Katers unterscheidet. So ist es Eeks Aufgabe, seine Bekannten sicher zum Levelausgang zu geleiten. Die Poweranzeige gilt hier erstmals für beide Charaktere. Wird zum Beispiel die blinde Oma aus der ersten Welt von einer Kokosnuß getroffen, vermindert sich Eure Energieleiste, als ob Ihr selbst getroffen würdet (die

alte Lady wollte eigentlich mit Eek zum Tierarzt, ist aber nun am Zoo angelangt, und hat die Orientierung verloren). Eek hat immer einen alten Fisch zur Hand, mit dem er den anderen Tieren, Aliens oder Geistern eins auf die Mütze haut. In den folgenden Levels muß Eek nun seine Freundin Annabell, die eine Art Gehirnwäsche hinter sich hat und auch nicht mehr ganz frisch ist, zur Freiheit führen. Danach sind noch zwei Freunde, die ein Halloween-Huhn-Kostüm übergestülpt haben und nichts sehen kön-

nen, ein orientierungsloser Pierre und ein laufendes Weihnachtsgeschenk zu den Ausgängen zu lotsen. In jedem Level sind Hamburger versteckt. Spürt Ihr genug von den Kalorienbomben auf, wartet am Ende jeder Welt ein witziges Bonuslevel, in dem noch viel mehr Leckereien auf die hungrige Katzenwampe warten. So edel Eeks Motive auch sind, ein wenig schwarzen Humor haben die Programmierer auch in das Spiel eingepackt, was der ganzen Pfadfinderei noch einen extra Pepp gibt. Um nämlich seine Schützlinge in höhere Ebenen zu katapultieren, verpaßt Eek ihnen einfach einen Tritt in den Allerwertesten. Auch die Behandlung der hilflosen Freunde durch manche Feinde entspricht nicht immer den guten Sitten. Da wird Euer Muttmchen an einer Stelle eine Weile von einem Krokodil durchgekaut oder an anderer Stelle von einer Schlange gegen einen Baum gepeitscht.



*Und jetzt alle mitsingen:
Katzeklo,
Katzeklo, jaa
das macht die
Katze froh!*

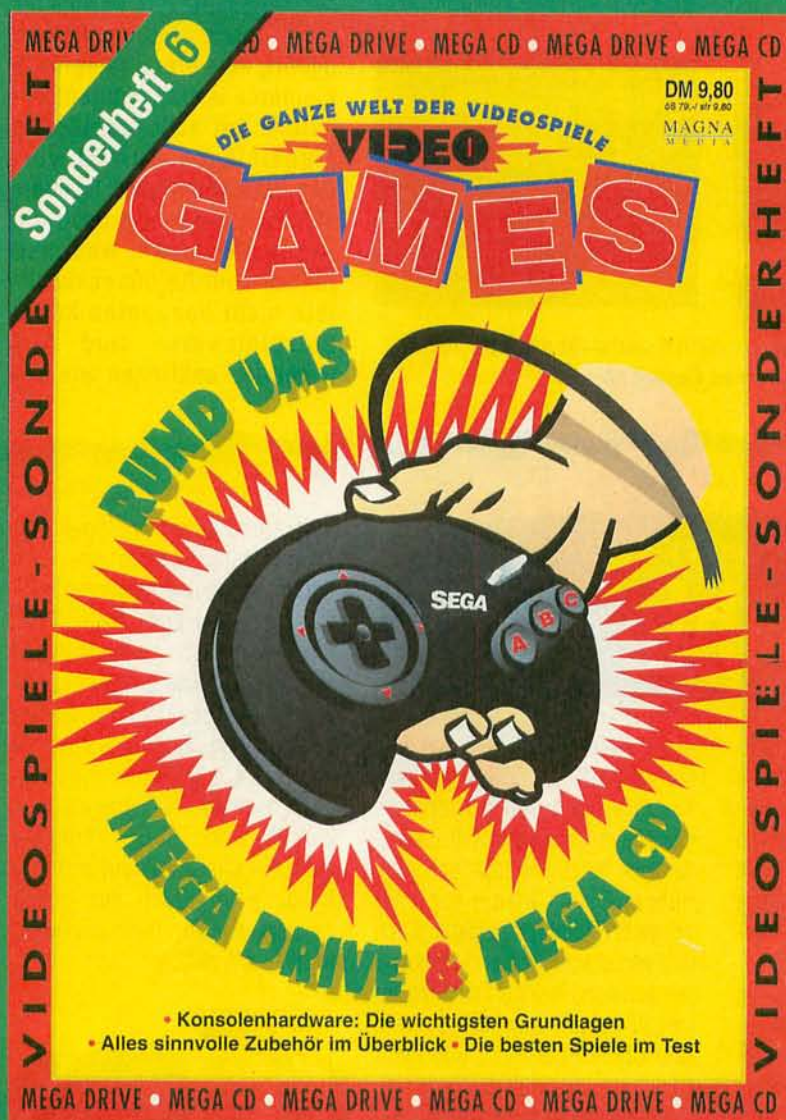


System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 71%
Musik: 70%
Soundeffekt: 68%

Spiel-spaß **71%**

ALLES MEGA ... DAS NEUE SONDERHEFT MUSS ICH HABEN



**100 PRALLE SEITEN MEGA DRIVE
UND MEGA CD INSIDERWISSEN
AB SOFORT ÜBERALL IM HANDEL !**

Wüster Kampf

Desert Fighter

Manche Menschen schleppen die Vergangenheit in einem Rucksack umher. Spieleentwickler z.B. sind solche Menschen. Man nehme den Wüstenkrieg, der vor vier Jahren irgendwo in einer wüsten Wüste passierte und stopfe sie samt Scud-Rakete und CNN-Nachrichtensender in ein handliches Modul. Ihr seid natürlich auf der Seite der Guten, die versuchen,

die Bösen dieser Welt mit einer Einheit von F-15 und A-10-Fliegern auszubomben. In einer der Missionen müßt Ihr beispielsweise die gesamte (oder zumindest 80 Prozent) der Bodentruppen in der feindlichen Hauptstadt zu Brei verarbeiten. Das alles soll innerhalb von 36 Stunden erfolgen. Ach ja, daß Ihr mir dabei keinem Zivilisten auch nur ein Haar krümmt! Aber



Aus der isometrischen Vogelperspektive statet Ihr der feindlichen Fliegerstaffel einen bombastischen Besuch ab



das alles werdet Ihr im Briefing früh genug erfahren. Hochmotiviert hüpfet Ihr sodann in Euren Metallvogel und schiebt eine Flugstunde nach der anderen. Bis eben die Zeit abgelaufen ist, und der Feind dem moralischen und materiellen Ende entgegensteht.



gut

Willkommen in der Wüste! Die Alliierten sind wieder einmal gelandet. Wie es sich für eine solch riesige Armee gehört, sind hier strategische Elemente in einem guten Verhältnis mit actiongeladenen Flugeinlagen vermischt worden. Das Hauptmenü ist übersichtlich, vielleicht auch ein wenig überladen, was man jedoch vom Anleitungsbüchlein nicht behaupten kann. Beispielsweise sind dort wichtige Funktionen wie die

Online-Landkarte (die während des Fluges per Starttaaste aktiviert wird) mit keinem Wort erwähnt. Aber vom Spielerischen her hält sich Desert Fighter, das als englische PAL-Version erhältlich ist, ziemlich wacker. *tet*

System: Super Nintendo
Spieltyp: Flieger-Strategiespiel
Hersteller: System 3/Seta
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 81%
Musik: 74%
Soundeffekt: 82%

Spielspaß 72%

Redaktionswertung

Klotz am Bein

Incredible Hulk

The Hulk ist eine grüne, häßliche, aber auf der guten Seite stehende Comicfigur, die in den USA bekannter sein dürfte als in unseren Breitengraden. Hulk heißt mit bürgerlichem Namen Dr. Bruce Banner und arbeitete für das Verteidigungsministerium an einer neuen Waffe. Wie üblich gerät ein Experiment außer Kontrolle, Strahlen werden freigesetzt, Gene verändern sich und schon hätten wir die Rahmenstory für ein neues

Action-Beat'em'Up. Wer den Test des Mega Drive Spiels vor zwei Ausgaben gesehen hat, braucht hier eigentlich nicht weiterzulesen, da beide Versionen identisch sind. Hulk muß sich wieder mit einer Vorwärtsverteidigungstaktik durch fünf verschachtelte Level kämpfen. Je nachdem, welche Tabletten Ihr ihm zu fressen beschafft, schwillt sein Oberkörper mehr und mehr an, bis er Super Hulk geworden ist. Es können nach seinem jeweiligen



Manche Stages splattern einfach so vor sich hin – wer's mag, und wen der Schwierigkeitsgrad nicht stört, kann ja mal probespielen



Stärkegrad außer Schlägen und Tritten dann jeweils spezielle Schlagattacken angewendet werden. Mit einer bestimmten Pille kann sich Hulk auch in Bruce zurückverwandeln und dann ohne viel Muskelgepäck enge Gänge langkriechen. Wenn das Zeitlimit nicht wäre, könntet Ihr die Level noch nach all den Bonusräumen durchforsten. Dieses Vorhaben müßt Ihr allerdings auf mehrere Besuche im Reich des bösen Leaders, das von Euch gesäubert werden soll, aufteilen.



na ja

Ein netter Versuch, dieses öde Spiel mit flotter Musik zu unterlegen und die Augen mit Parallax Scrolling in drei Ebenen blenden zu wollen. Aber wo ist der Spielspaß geblieben? Ein behäbiger Held, ewige Wiederholungen bei

den Feinden, unfaire Stellen en masse und Leveldesigns wie vor 10 Jahren; nein, mit solch plumpen Rezepten lockt U.S. Gold heutzutage keinen Action-Fan mehr hinter dem Ofen vor. Mal wieder 'ne teure Lizenz verhunzt. *ds*

System: Super Nintendo
Spieltyp: Action Beat'em'up
Hersteller: U.S. Gold
Testversion von: Selling Point
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 64%
Musik: 61%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 41%

Redaktionswertung



Mit der Replay-Funktion lassen sich die schönsten Szenen/Tore noch einmal bestaunen



geht so gut

Mittelfeldmäßig World Cup USA 94

Schon wieder darf das unselige WM-Maskottchen im Vorspann einer Fußballsimulation sein Unwesen treiben. Bei der Super Nintendo-Version kann man "Striker" wenigstens überspringen, beim Mega CD-Spiel läßt sich der Vorspann, wie auch die nachfolgende Werbeeinlage für die *Scorpions*, die den Soundtrack für die CD beitragen, nicht abstellen. Die Optionsfülle ist bei beiden Umsetzungen, bis auf das WM-Quiz, das es nur auf der CD gibt, gleich

groß. So könnt Ihr dank offizieller FIFA-Lizenz mit allen Mannschaften, die sich für die USA qualifiziert hatten, in den Originalstadien entweder an der WM teilnehmen, Euch ein Freundschaftskick liefern, oder Euer eigenes Turnier mit selbst editierten Mannschaften und Gruppen durchführen.

Die Mannschaften stellen in etwa die Stärke der realen Teams dar. Das Menüwarrir ist zu Beginn eher abschreckend, nach ein paar Spieltagen lernt man aber

Optionsmöglichkeiten schätzen, wie Spielzüge beim Einwurf oder Paßspiel vorher festlegen zu können oder die Dribbelsteuerung, die unpassenderweise immer als "Klebefaktor" bezeichnet wird. In etwas detaillierterer Sensible Soccer-Vogelperspektive geht es dann ans Leder, wobei vor allem die Spieler etwas größer wirken.

Die Super Nintendo-Umsetzung macht grafisch und spielerisch deutlich mehr her als beide Sega-Varianten (wobei ich nicht verstehe, wieso beim SN nur die selbstgestrickte WM abspeicherbar ist). World Cup 94 hat auf dem Mega CD zwar soundmäßig kräftig zugelegt, das Spiel selbst ist aber bis auf den Quiz-Mode das gleiche geblieben. Der Torwart kassiert immer noch völlig sinnlose Tore, die Computergegner sind dieselben Holz hackerbrüder. Die vielen Animationsphasen der Kicker, wie auch der Trikot-Editor sind nette Bonbons der Designer, aufgrund der geringen Größe der Spieler verpuffen derlei Gags aber so ziemlich im Nichts. Wenn schon U.S. Gold, dann eher fürs Super Nintendo; aber World Cup USA 94 hat es auch nicht leicht gegen die Übermacht des FIFA-Sensible-Striker Trios. *ds*



Spielzüge- und Trikoteditor (oben). WM-Quiz (nur MCD) und gefährliche Freistoßszenen.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: U.S. Gold
Testversion von:
Selling Points
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 70%
Musik: 48%
Soundeffekt: 58%

Spiel-spaß 68%

Redaktionswertung

System: Mega CD
Spieltyp: Fußballsimulation
Hersteller: U.S. Gold
Testversion von:
Selling Points
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 62%
Soundeffekt: 64%

Spiel-spaß 57%

Redaktionswertung

MEGA CD

SUPER NINTENDO



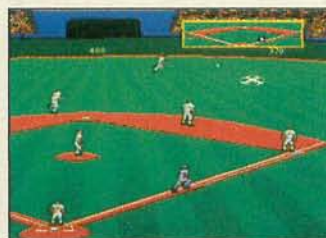
Die Läufer machen sich bereit für den Lauf. Hoffentlich trifft der Schläger den Ball.



Hit'n Run Hard Ball III

Lang, lang hat's gedauert. Endlich hat sich Accolade dazu überwunden, die SNES-Version seines Mega Drive-Klassikers herauszubringen. Zum Spiel selbst gibt's eigentlich nichts Neues zu verkünden. Wie kein anderes Baseballspiel, bietet es nach wie vor eine Fülle von Optionen und Einstellungsmöglichkeiten. Dies fängt bereits bei der Mannschaftsaufstellung an. Vom Team-Logo bis hin zur Uniformfarbe lassen sich unzählige Feinheiten nachbearbeiten. Wer sich keine solchen Mühen aufbürden möchte, kann auch sofort mit der Saison begin-

nen. 28 US-Mannschaften, die jeweils ihr eigenes Stadium besitzen, stehen Euch zur Verfügung. Dann heißt es "Play Ball!" Nachdem der Werfer und der Schläger ihre Wurf- bzw. Schlagart eingegeben haben, beginnen die Sprites mit ihrem Duell. Sobald der Schläger den Ball getroffen hat, schaltet das Kameraauge in eine Gesamtansicht des Spielfeldes, woraufhin die Feldverteidiger, wahlweise auch computergesteuert, dem runden Korbleder nach-eifern. Besonders hilfreich für Manuellverteidiger ist die Zielmarkierung für den erwarteten



Die Fülle an Optionen ist unübertroffen. Leider wurde an der Grafik kaum etwas verbessert.

Ballaufprall. Die typisch baseballesche Musikuntermalung und der Jubel der Zuschauer beleben das idyllische "American Heart of Sports".



super

Das Warten hat sich gelohnt. *Hardball III* gehört immer noch zu den Baseballspielen der Topliga. Obwohl die erste Euphorie, die sich bei der Erstveröffentlichung breitgemacht hatte, mittlerweile gewichen ist, fasziniert es mich nach wie vor. Vor allem gefällt mir persönlich das kleine Malprogramm im Mannschafts-Editor, mit dem man Team-Logos selbst kreieren kann. Am Spielprinzip sowie der Steuerung gibt es nichts zu beanstanden. Ganz genauso wie früher! Leider aber auch die Grafik. Da hätten sich die Entwickler noch etwas Mühe geben können. *Ken Griffey Baseball* von Nintendo dürfte der größte Konkurrent in der SNES-Liga sein, aber wer auf reinrasige Baseballsimulationen steht, der ist mit *Hardball III* besser bedient. Nur schade, daß auch dieses Mal die realen Team-Namen durch Abwesenheit glänzen. **tet**

System: Super Nintendo
Spieltyp: Baseball-Simulation
Hersteller: Accolade
Testversion von: Test'N Take
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 58%
Musik: 51%
Soundeffekt: 47%

Spiel-spaß **83%**



Redaktionswertung

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

2

ACTION REPLAY

SNES™ VERSION DM 149,-
 MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
 GAME BOY™ VERSION DM 59,-
 NES™ VERSION DM 99,-
 GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
 MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



NEW

SUPER CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

NEW

ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERTE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW

UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

NEW

ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW

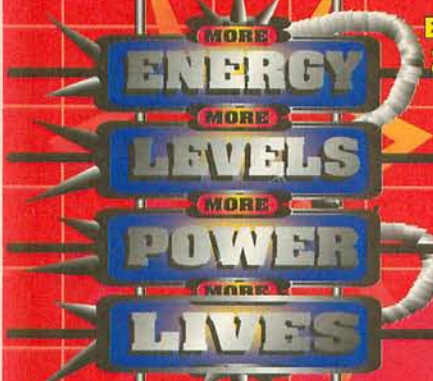
UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

* NUR SNES UND MEGADRIVE

** NUR SNES

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEM!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOOTE U.S.W.

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

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-
ZUSÄTZLICH NUR VORKASSE + DM15,-

Pocket-Flipper

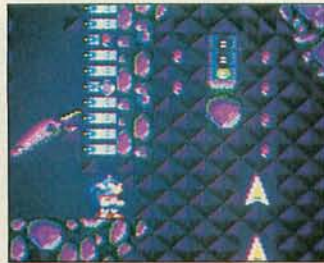
Sonic Spinball

Der große 16-Bit-Bruder des Game Gears wurde ja bereits mit einem Flipper-Abenteuer bedient. Nun darf sich der kleine Igel-Blitz wieder auf verschiedenen 8-Bit-Plattformen austoben, die ganz im Sonic-Stil aufgebaut sind. Ein Level besteht aus vier untereinander verbundenen Flipperplattformen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, bestimmte Targets zu treffen

und gut versteckte Chaos Emeralds aufzuspüren. Sobald Ihr alle kostbaren Klunkerchen gesammelt habt, geht's erst eine Stage weiter. Als "Feinde" begegnen Euch hier und da mal ein paar Gesandte des verrückten "Dr. Robotniks", der ebenfalls im späteren Spielverlauf seine Aufwartung macht. Anders als bei echten Flippern, könnt Ihr die Flugrichtung des Sonic-Balles



Sogar im alten Ägypten zieht Sonic seine Bonus-Kreise. Leider spielt sich Sonic Spinball auf dem GG nicht so flüssig wie auf dem MD.



per Steuerkreuz beeinflussen. An wenigen Stellen darf sogar richtig gelaufen und gesprungen werden, wie man es eigentlich von Sonic gewöhnt war. Während eines Games werdet Ihr mit einem Schriftbalken über Punkte und weitere Nachrichten informiert.



gut

Leider kann die GG-Version von *Sonic Spinball* nicht ganz mit der MD-Variante mithalten. Die verschiedenen Spielfelder wirken auf den ersten Blick teilweise sehr trist und langweilig, was sich aber in höheren Spielebenen ein wenig verbessert durch komplexere Plattformen. Auch die etwas ungenaue Steuerung des Sonic-Balles ist nicht das Gelbe vom echten Flipper-Ei. Sogar die Geschwindigkeit hat unter der Konvertierung

gelitten. Die abgefahrenen Musikstücke fügen sich dagegen hervorragend in das Pinball-Ambiente mit ein. Bleibt abschließend zu sagen, wer auf witziges Flippeln steht, wird auch mit der GG-Version seine Freude haben. **ws**

System: Game Gear
Spieleart: Flipper

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 62%
Musik: 65%
Soundeffekt: 50%

Spiel-spaß **70%**

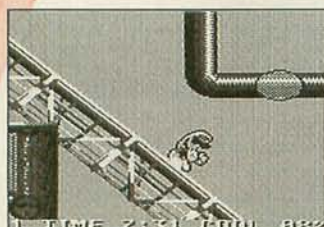
Redaktionswertung

Sieg nach Punkten

Cool Spot

Um drei Level abgespeckt, hat das coole rote Punktmännchen endlich seinen Weg zum Game Boy gefunden. Das 7-UP Maskottchen, das durch seine vielen, flüssig ineinander übergehenden Animationsphasen so schon einfach ultracoole aussieht, muß in jedem der acht Level seine Coolheit erneut unter Beweis stellen und in einem Zeitlimit eine bestimmte Anzahl Coolheitspunkte

einsammeln. Erst dann kann der in einem Käfig eingesperrte Gattungsgenosse am Ende des Levels wieder die Freiheit genießen. Feinde werden mit einem erfrischenden Strahl Kohlensäure unschädlich gemacht, der witzigerweise auch manchmal an Muscheln im rechten Winkel abprallt und dann beflügelte Widersacher vom Himmel holt. Wenn Spot den Plan übererfüllt und so ziemlich alle roten Dots



An heißen Sommertagen ist ein bißchen Cool-Heit angesagt, das Ganze gibt's auch in Farbe in Verbindung mit dem Super Game Boy



(mindestens 75) in einem Level abklappert, steht dem Weg zur Bonusrunde, die in einer 7-UP-Limoflasche spielt, nichts mehr im Weg. Schafft Ihr es bis in den Flaschenhals aufzusteigen, habt Ihr Euch ein Continue erspielt.



gut

Obschon die Verwendung des 7-UP Produktmaskottchens in einem Videospiel ziemlich schleicherberisch daherkommt, ist die Animation des süßen Flecks derart gelungen, daß wir unser moralisches Auge noch mal zudrücken wollen (hoffentlich gibt es keine Nachmacher, die den blöden Telekom Rolf auf Konsolenreise schicken wollen). Cool Spot spielt sich auf dem GB genauso spaßig wie auf dem SNES, entspricht doch die abgespeckte Umset-

zung exakt dem Original. Nur Kohlendioxid-Schüsse lassen sich nicht mehr so genau in alle Richtungen plazieren. Alles in allem ist Cool Spot ein vergnügliches Spiel mit gutem Sound, das keine Längeweile aufkommen läßt. **ds**

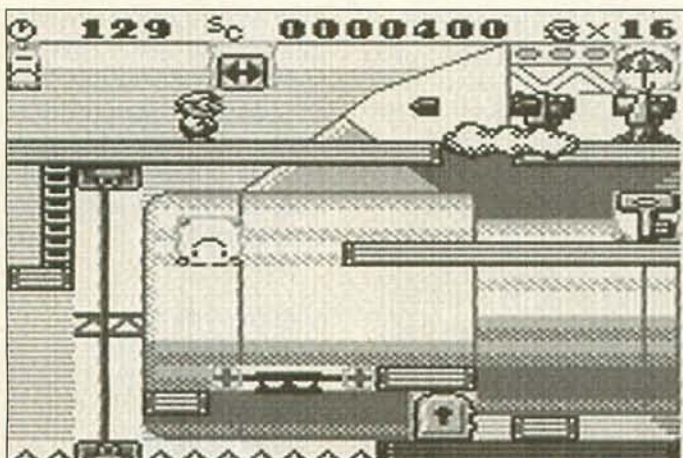
System: Game Boy
Spieleart: Jump'n'Run
Hersteller: Virgin
Testversion von: Game Express

Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 70 Mark

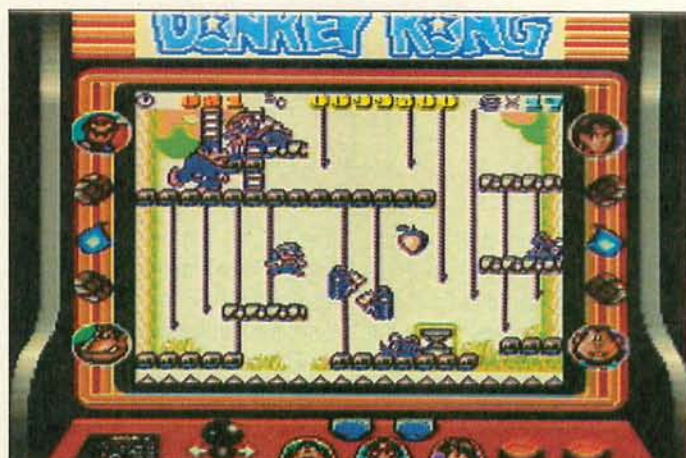
Grafik: 68%
Musik: 75%
Soundeffekt: 63%

Spiel-spaß **77%**

Redaktionswertung



Mario auf Erkundungstour an Bord ein Düsenjets



Hier sieht Ihr Donkey Kong wie es auf dem Super Game Boy erscheint

Affengoil Donkey Kong



Nach ganzen 14 Jahren erinnert sich Nintendo an den Geburtsvater von Mario zurück. *Donkey Kong* war zur damaligen Zeit der Spielautomaten-Suchthit schlechthin, bei dem der Klempner "Mario" seinen Premièreauftritt hatte. Mit dem *Super Game Boy*-Debüt *Donkey Kong* beweist Nintendo wieder das gewisse Fingerspitzengefühl, welches den Konzern an die Spitze des Videospieldumpfes geführt hat. Als Auftakt spielt Ihr die vier Original-Levels des Automatenklassikers, welche bis auf ein paar unwesentliche Details dem großen Vorbild bis auf den letzten Pixel gleichen. Im ersten Abschnitt erschweren rollende Fässer und wandernde

Flammen die Rettungsaktion von Mario, der seine Geliebte Pauline aus den Klauen von Kong befreien will. Neben den weiteren klassischen Spielelementen wie Sprungfedern und Aufzügen, fügt sich ein Dutzend weitere Neuerungen im Spielverlauf ein. Wurden die ersten vier Original-Stages geschafft, folgen über 100 variantenreiche Levels, die sich aus reinen Jump'n'Run-Aufgaben und kleinen Denkrätseln zusammensetzen. Jede *Donkey Kong*-Welt ist in viele Zwischenstationen aufgeteilt. Die Palette der Schauplätze reicht von Dschungelszenarien (*Donkey Kong jr.* läßt grüßen) bis zum alten Ägypten; dort haben es wildgewordene Mumien auf den Klempner

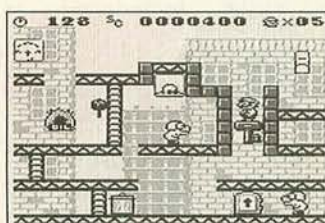
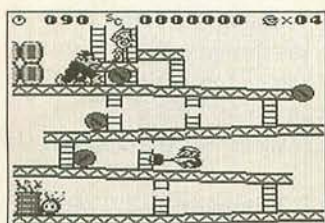
abgesehen. Unterwegs müßt Ihr versuchen, die drei Bonus-Items, Schirm, Hut und Hängeschloß, zu erhaschen. Habt Ihr das geschafft, erhaltet Ihr nach jeder Runde die Gelegenheit, bei kleinen Zwischenspielen (einarmiger Bandit oder Roulette) massenweise Extraleben zu erhaschen. In den meisten Runden muß Mario einen großen Schlüssel finden und diesen zu der abgeschlossenen Tür transportieren. Daß der Weg dorthin mit zahlreichen Hindernissen, trickreichen Feinden und hinterlistigen Fallen gespickt ist, versteht sich von selbst.



super

Wer geglaubt hat, daß Nintendo seine Videospieldumpfes nur mit dem Original-*Donkey Kong* abspesen wollte, ist auf dem falschen Vergnügungsdampfer. Mit viel Liebe zum Detail und ausgeklügelten Plattformebenen wurde das (Super)-Game Boy "Come Back" genial aufbereitet. Wer bereits das Zubehörteil für sein SNES besitzt, darf sich in exotischen farbenfrohen Hüftwelten nach Herzenslust austoben. Mario selbst hat einige neue "Jump"-Kniffe und Taktiken dazugelernt, welche in bestimmten Spielsituationen überlebenswichtig sind und ein Weiterkommen sicherstellen. Jede *Donkey Kong*-

Welt birgt tonnenweise Überraschungen in sich, die den hohen Motivationgrad stets aufrechterhalten. Auch auf dem normalen Game Boy im Graustufen-Look verliert das Modul nicht die Spur seines genialen Spielreizes. Ein weiterer Pluspunkt ist die eingebaute Batterie, mit der sich bis zu drei Spielstände abspeichern lassen. Es wäre wirklich eine Affenschande, wenn Ihr Euch *Donkey Kong* nicht zulegen würdet. Egal, ob in "eingefärbter" Super Game Boy-Fassung oder nicht, das Modul gehört in jede Game Boy-Spielesammlung. Neue *Donkey Kong*-Abenteuer sind bereits in der Mache, laßt Euch überraschen mit Nintendos *Donkey Kong Land*.
ws



Oben sieht Ihr zwei Original-Levels des Automaten Vorbildes. Danach gibt's an die hundert neue Kong-Welten zu erforschen.

System: Super/Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Nintendo

Testversion von: Galaxy

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue,

Speicherbatterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6

Preis: ca. 69 Mark

Grafik:

72%

Musik:

82%

Soundeffekt:

70%

Spiel-
spaß

90%



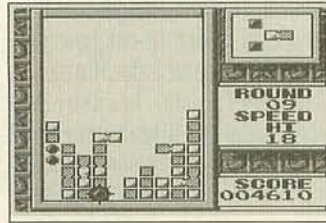
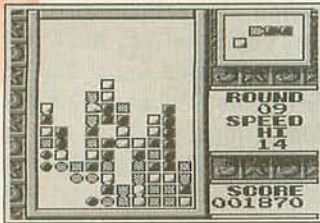
Tetris Flash/ Tetris 2

Von der Firma Bullet-Proof Software, die sich zum Ende des kalten Krieges in einer abenteuerlichen Aktion die Rechte für das Original Tetris aus der Sowjetunion gesichert hat, und vom selben russischen Programmierer, Alexander Pazitnov, kommt nun der "offizielle" Nachfolger. Die Eimer-Bausteine haben diesmal nur drei verschiedene Farbmuster, nämlich schwarz, weiß und grau.

Der Würfel fällt beim Nachfolgemodell nicht mehr vom Himmel, dafür hat B.P.S. drei "Neulinge" ins Sortiment aufgenommen. Die neuen Figuren fallen auseinander, sobald ein Teilstück von ihnen den Haufen berührt. Die Teilstücke, die abgefallen sind, können als "Einer", oder "Zweier" dann weiter nach unten gesteuert werden. Schafft Ihr eine waagerechte oder senkrechte Reihe mit mindestens

drei "gleichfarbigen" Klötzchen zu bilden, verschwindet diese. Außerdem befinden sich heuer blinkende und feststehende "Einer" auf dem Bildschirm, die es zu eliminieren gilt. Eliminiert Ihr zum Beispiel einen blinkenden weißen Einer, indem Ihr ihn in einer weißen Reihe einschließt, verschwinden auch alle weißen feststehenden Einer. Dann rutscht der ganze Haufen nach unten nach, was oft eine Kettenreaktion auslöst.

auch wieder gegeneinander spielen, was immer noch am meisten Spaß macht. Was soll ich noch sagen? Das Prinzip von Tetris ist so genial, daß jeder zuschlagen muß, der nach Tetris 1 noch nicht genug hat. *ds*



Wenn Ihr eine Reihe mit 6 gleichfarbigen Steinen bildet (links), dann verschwinden alle Steine dieser Farbe (rechts)



super

Mit dem Original hat Tetris 2 nicht mehr viel zu tun, seine Existenzberechtigung verdient es aber allemal. Eine gute Idee ist die manuelle Option. Hierbei könnt Ihr bestimmen, wann der nächste Klotz fallen soll, und es bleibt mehr Zeit zum Überlegen. Mit dem Link-Kabel könnt Ihr

System: **Game Boy**
Spieltyp: **Tetris-Clone**
Hersteller: **B.P.S**
Testversion von:
High Score Games
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Link Kabel tauglich**
Schwierigkeitsgrad: **1 bis 9**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik: **15%**
Musik: **40%**
Soundeffekt: **45%**



Spiel-spaß **87%**

Redaktionswertung

Verhext!

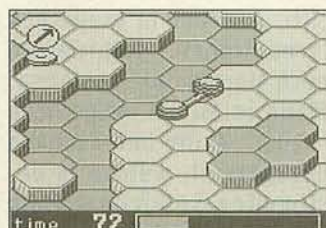
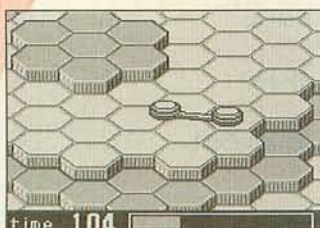
L.U.C.L.E

Fragt mich jetzt bitte nicht, was diese Abkürzung bedeuten soll. **L.U.C.L.E** ist ein intergalaktisches Space Shuttle, das sich auf der Suche nach außerirdischen Lebensformen befindet. Das Shuttle mußte auf dem Planeten "Hexlexon" unvorhergesehen notlanden. Die Oberfläche ist in Hex-Felder aufgeteilt und übersät mit Bergen, vereisten Seen und versteckten Fallgruben. **L.U.C.L.E** muß versu-

chen, das Zentrum von "Hexlexon" zu erreichen, um von dort entkommen zu können. Ihr steuert nun das ungewöhnlich geformte Raumschiff mit Pendelbewegungen über das Spielfeld hinweg und müßt versuchen, das Zielfeld in einer vorgebenen Zeit zu erreichen. Unterwegs gilt es, diverse Extras aufzusammeln, die Euer Zeitkonto aufbessern oder kurzfristig Eure Geschwindigkeit verdoppeln.

Durch einen Druck auf den "A-Knopf" könnt Ihr Eurem "Kriech"-Raumschiff manuell einen "Turbo-Boost" verabreichen. Neben dem Normalmodus gibt es noch eine Trial-Option, in der Ihr versuchen könnt, durch das Anwählen der einzelnen Levels Eure jeweilige Bestzeit zu unterbieten.

das Spielprinzip voll und ganz seinen Zweck. Der ständig ansteigende Schwierigkeitsgrad motiviert immer wieder zu einem neuen Spielchen. Ansonsten bringt **L.U.C.L.E** mal etwas Abwechslung in Eure Spielesammlung. *ws*



Bei **L.U.C.L.E** ist Geschicklichkeit und eine Kombinationsgabe gefragt. Das Ding in der Mitte ist übrigens das "Raumschiff".



gut

Vic Tokai zeigt mit **L.U.C.L.E**, daß eine geniale Spielidee nicht immer nur aus Hüpfen und Abschießen bestehen muß. Die Steuerung erweist sich beim ersten Probespielen als etwas gewöhnungsbedürftig. Habt Ihr den Dreh raus, wie Ihr das "Knochenschiff" am geschicktesten fortbewegt, löst sich das Problem praktisch von selbst. Die Grafik präsentiert sich recht schlicht, erfüllt aber für

System: **Game Boy**
Spieltyp: **Knobel-Action**
Hersteller: **Vic Tokai**
Testversion von:
Vertigo Technologies
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Batterie-Speicher**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 70 Mark**

Grafik: **58%**
Musik: **32%**
Soundeffekt: **43%**

Spiel-spaß **70%**

Redaktionswertung

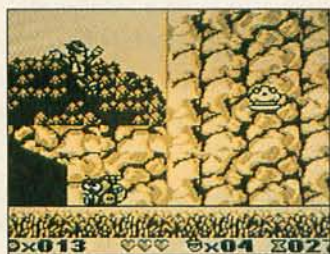
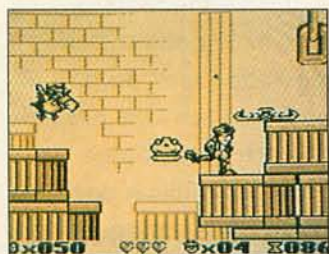
I got the Blues

Blues Brothers

Vor 14 Jahren kam mit *Blues Brothers* eine der besten Komödien aller Zeiten in die Kinos. John Belushi und Dan Aykroyd fahren als Jake und Elwood Blues kreuz und quer durch Amerika, um ihre alte Band zusammenzutrommeln (unbedingt anschauen).

Mit dem Film hat das Game-Boy-Modul nicht besonders viel zu tun. Zu Beginn wählt Ihr, ob Ihr als Jake oder Elwood spielen wollt. Zu

relativ guter Musik kämpft Ihr Euch dann im besten Jump'n'Run-Stil durch unterschiedliche Level. Innerhalb eines sehr engen Zeitlimits müßt Ihr das Ziel jedes Spielabschnittes erreichen. Verschiedenes Ungeziefer versucht, eben dies zu verhindern. Als Waffe stehen Euch eine begrenzte Anzahl von Schüssen zur Verfügung, Euren Vorrat frischt Ihr durch ständiges Sammeln von Schallplatten auf. Eure



Einige der Gegner sehen wirklich sehr seltsam aus. Mit Sonnenbrille und schwarzem Anzug springt sich's gleich viel besser.

Energie seht Ihr am unteren Bildschirmrand als Herzen, jede Feindberührung kostet Saft. Falls Ihr bestimmte Extras aufsammelt, verwandeln sich Eure Charaktere in Supermänner, die weiter springen oder schneller laufen. Wenn Ihr mit Jake z.B. einen Hamburger einsackt, wird er zum Muskelprotz.



gut

Obwohl ich es eigentlich unmöglich finde, wenn bekannte Filmnamen in Spiele eingebracht werden, die mit dem Original-Streifen nichts mehr zu tun haben, gefällt mir *Blues Brothers* ganz gut. Der Sound kann natürlich nicht mit dem Vorbild mithalten, trotzdem groovt es nicht schlecht im Modul. Das Spiel selbst gehört zu den schwersten Game-Boy-Jump'n'Runs überhaupt. In einigen Levels

gibt es Stellen, die ohne Blessuren nicht zu schaffen sind. Auch das Zeitlimit scheint mir manchmal zu knapp bemessen. Wenigstens haben Euch die Entwickler zwei Continues zugestanden.

rz

System: Game Boy
Spieltyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Titus
Testversion von: Vidis
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

64%

Musik:

70%

Soundeffekt:

55%

Spiel-spaß

69%

Redaktionswertung

Einseitiger Turbo



Race Days

Gametek bietet dem Fan quiet-schender Reifen mit *Race Days* zwei komplett unterschiedliche Spiele mit jeweils vielen Optionsmenüs. In '4-Wheel-Drive' bestreitet Ihr ein Geländewagenrennen aus der Windschutzscheiben-Perspektive in flotter 3-D-Grafik. Ihr könnt dabei zwischen Training und Rennen wählen. Werdet Ihr unter den 20 Teilnehmern mindestens zehnter, qualifiziert Ihr Euch fürs nächste Ren-

nen. Eine ganze Ecke witziger ist jedoch 'Dirty Racing': Hier seht Ihr die Strecke aus der Vogelperspektive und streitet Euch in regionalen und Championship-Rennen mit drei Gegnern um den ersten Platz. Vor dem Start seht Ihr die Strecke im Überblick (gut einprägen!), bevor Ihr den Gegnern mit Eurem anfangs spärlichen Nitrovorrat Zunder gebt. Möglichkeiten, an Kohle heranzukommen, gibt's nicht viele: Entweder auf der

Strecke herumliegende Scheine einsammeln oder Erster werden. Dann wird Euer verbleibendes Nitro in Geld umgetauscht. Seid Ihr hoffnungslos hinten, hilft nur noch ein Crash in eine der blinkenden Begrenzungslinien. Nach dem Lotterieprinzip tauscht Ihr dann mit einem Eurer Gegner die Position, und Ihr bekommt zusätzliche Grand-Prix-Punkte.



super

Ich hab' schon lange nicht mehr so einen Spaß mit einem Game-Boy-Modul gehabt! Das Geländewagenrennen könnt Ihr getrost vergessen, aber 'Dirty Racing' sprüht nur so vor Spielwitz. Die Computerrenner verhalten sich sehr intelligent, aber fast nie unfair. Ihr müßt immer zwischen Reparatur und Tuning abwägen (schafft er's

noch ein Rennen?) und der Lotteriemode bringt zusätzlich Würze ins Geschehen. Schade nur um das fehlende Paßwort, aber wenn Ihr fünf Minuten gespielt habt, werdet Ihr eh nicht mehr aufhören wollen!

rk

System: Game Boy
Spieltyp: Rennspiel

Hersteller: Gametek
Testversion von: Gametek
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 2 Spiele, Continue

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

68%

Musik:

30%

Soundeffekt:

60%

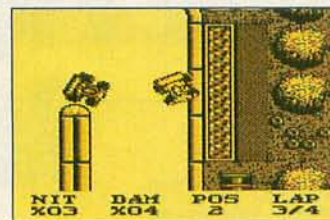
Spiel-spaß

80%

Redaktionswertung



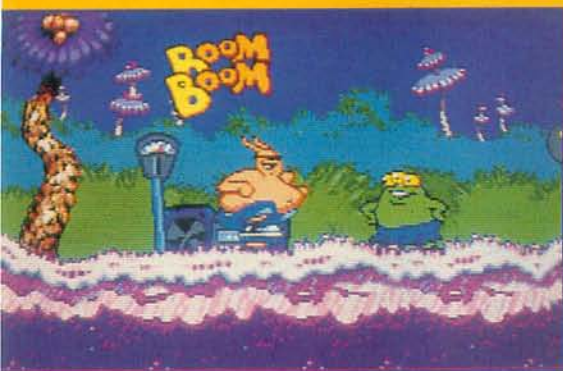
Grafisch sieht das Geländewagenrennen ganz nett aus, aber spielerisch bietet Dirty Racing um einiges mehr



GAMEBOY

GAMEBOY

Sprites



Keep it groovin', baby!



Sprites sind im Grunde genommen arme Schweine: Auf Gedeih und Verderb den ungeschickten Kommandos von Greenhorns oder Sturmbefehlen von Profis ausgeliefert, entwickelt sich ihr Tagesablauf stets zum Himmelfahrtskommando. In Shootern pfeifen ihnen die Laser um die Ohren, Jump'n'Runs gestalten sich meist als Gratwanderungen in ungeahnten Höhen und Beat'em Ups haben für die armen Pixelgestalten mehr als nur ein Veilchen zur Folge. Was macht ein Sprite also nun in den wenigen Augenblicken der Erholung, wenn das Game geschafft ist oder der Spieler dringenden Bedürfnissen nachgeht??? Den "Peiniger" ans Joypad fesseln, einen Couchbesuch beim Psychiater, eine Kreuzfahrt rund um die Schweiz, oder gar eine Runde Bomberman? Nein, weder noch! Video Games ist der Sache nachgegangen und präsentiert Euch die witzigsten Animationen der coolsten Sprites auf Mega Drive, Super Nintendo und Neo Geo. Stürzt Euch auf diesen Augenschmaus!



Hilfe, ein Exhibitionist! Dafür gibt's eine mit der Machete



Taz gehört zu den gefräßigsten Sprites und macht selbst vor dem heiligen Sega-Logo nicht halt



Na, was meinst du, Tails? – Die suchen noch Seiltänzer im Zirkus



Normy war wohl gerade Scherzartikel einkaufen



Mit 'ner doppelten Ration Sachertorte werden wir Aladdin schon schaffen!

Taz würde selbst eine Ampel von der Kreuzung fressen...



Sonic muß ganz gut verdienen, wenn man sich so einen scharfen Flieger leisten kann



Mickey verhält sich aber gar nicht galant: So ein Ständchen ist doch was Feines!

Messer, Gabel, Scher' und Licht sind für... aber seht selbst, was unvorsichtiges Zündeln bringt



Also, dieser Tourismus heutzutage: Jetzt ist man nicht mal mehr auf Funkotron sicher



Haben wir gestern etwa zu tief ins galaktische Schnaps-glas geschaut, mein lieber Earl!?



Bungee-Jumping ist out: Jetzt gibt's Planet-hopping!



Kann es sein, daß heute mein Pechtag ist?



Neues Haarwuchsmittel? Her damit, aber schnell



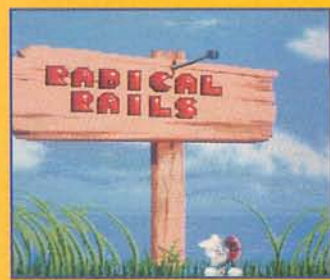
...obwohl, der Aufsteller des Schilds bekommt jetzt was hinter die Löffel, jawoll!

Hase nicht erwünscht, schnüff! Ich glaub, ich spring von der Klippe...



...dabei mag ich doch gepunktete Päckchen so gern

Was für ein ekliges Geburtstags-geschenk...



Mal sehen: Crash on Tokyos Börse, meine Aktien!!



Jaja, die weibliche Versuchung wartet allerorts

Sprite-Freizeit



Art of Fighting-Robert versucht bei King zu landen, anstatt sich mit ihr zu prügeln, doch da, wie dumm: Freundin Yuri erscheint...



Weg mit dem Zinken: Nasenweitwurf soll bald olympisch werden!

Arme kleine Vögel verfolgen, das lohnt sich nicht



...und zündet ihrem Schürzenjäger gleich einen Move rein...



Buster – voller Ehrgeiz beim Langohr-110-Meter-Hürdenlauf...



...aber dieses blöde Anti-Bunny-Schild stört ihn in der Konzentration: Bruchlandung!



Que quieres, muchacho? Donde esta la tequila? – Mexico ist ein gefährliches Pflaster für Enten



...aber Gigolo Rob kann sich noch rausreden: Happy-End



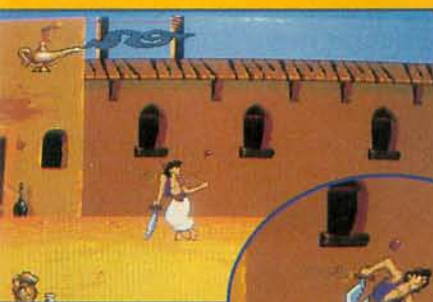
Ralph neckisch: Na Spot, kannst du auch den Klettermaxe-Trick?



Breit grinsende Neandertaloiden mit Keule: Das hagelt Beulen



Alle Neune und ebenfalls Beule gibt's beim Teddy-Kegeln



Aladdin entpuppt sich als wahrer Jonglier-Meister: Maradona würde Schnee staunen!



He, Kleiner, rück' mal das Monokel 'rüber!



Keiner putzt so cool seine Brille wie Spot





Zweiter Tag der intergalaktischen Spiele: Hier sehen wir den Kandidaten beim gestreckten Hecht in die Blasengrube



...crash, boom, bang und weg ist er, hehehe!

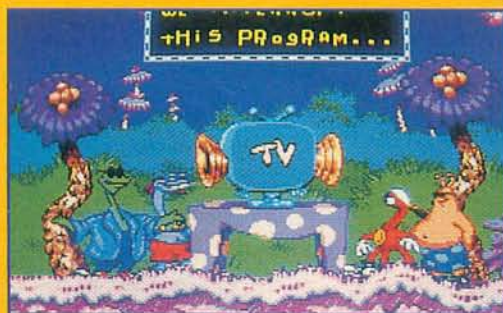


Ich will jetzt aber nicht aufstehen, na warte...

Hmm, laufende Tonnen konnte ich noch nie ausstehen: Ob ich dem Pappenhelmer mal auf die Hühneraugen trete?



Sonics latest Acrobatic-Show: Round and round he goes



Hoppe hoppe Reiter, wenn er fällt, dann ... landet das Joypad an der Wand

Als armes Sprite muß man gelegentlich sein karges Einkommen durch Hehler-Geschäfte aufbessern...aber ein Edelmann wie Aladdin bleibt da standhaft



Hier seht Ihr ein Mitglied der Royal Hawaiian Bikini Watchers



Hängend und stehend ruhen die Helden selig



I'm Bad! Let's schwing the Tanzbein with Jacko



Keiner schwingt so graziös auf der Keule wie son of Chuck: Man möchte meinen, die Sprites seien während der Spiele unterfordert



So sehen Preßlufthammer im nächsten Jahrhundert aus!



Auch Baden muß mal sein: Wo kommen nur die Monsterfische her?



Urban Strike

Da sind wir aber arg gespannt auf den Desert-Strike-Nachfolger. Diesmal stürzt sich Airwolf alias "Das Fliegende" Auge weder auf wütende Wüstensöhne noch auf dschungelige Baumwipfel: Wer schon immer mal das Luxor-Hotel in Las Vegas mit rasenden Raketchen beschenken wollte, kann sich hier ungeniert austoben.

Rabenschwarz, radarabweisend und mit stacheligem Handwerkszeug: Urban Strike

Ein gewagter Boris-Hechter und die Filzkugel eiert übers Netz



EA/Tennis

Wenn Electronic Arts eine Sportsimulation auf die Beine stellt, dann hat die Sache meist nicht nur Füße, sondern auch Hände, sprich Hand und Fuß. Im aktuellen Fall gibt's jede Menge Tennisprominenz auf dem Court (außer Pete Sampras natürlich, der hat ja schon sein eigenes Videospiel). Da sind wir natürlich gespannt, ob's besser wird als Jimmy Connors Tennis.

Natürlich halten sich Erdwürmer eher unterirdisch auf...

Earthworm Jim

Noch nicht ganz fertig, aber grafisch genial: Ubi Softs Jaguar-Spiel Rayman (unten)

Seit Star-Spieleledesigner David Perry sich selbständig gemacht hat, haben durchaus auch ganz junge Firmen in der Szene eine Chance, einen Supertitel zum Einstand an Land zu ziehen. Playmates z. B. hat mit Earthworm Jim ein vielversprechendes Projekt auf Lager.



Jaguar-Spiele

Nachdem Ataris Jaguar endlich offiziell in Europa und in nennenswerten Stückzahlen als PAL-Gerät zu haben ist (zumindest theoretisch), testen wir die fertigen Jaguar-Spiel-titel im Rundumschlag nach.



Heft 10 erscheint am 28.9.1994

Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

Super NES

Actraiser 1	uk	99.00
Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	99.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Allan 3	dt	99.00
Andrea Agassi Tennis	dt	109.00
Art of Fighting	dt	129.00
Axelay	dt	109.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	99.00
Black Thorne	dt	109.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Buby	dt	109.00

Bugs Bunny	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Chopflip 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00

Clay Fighter	dt	111.00
Clay Mates	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Crash Dummies	dt	109.00
Cyberman	dt	109.00
Cyberpin	us	89.00
Direct Fighter	dt	129.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Eek the Cat	dt	99.00
Elita	dt	99.00

Equinox	dt	99.00
F-Zero	dt	39.00
F1 Poleposition	dt	129.00
Fatal Fury 2	dt	119.00
Flevel d.Mauswanderer	dt	99.00

Fifa Soccer	dt	109.00
First Samurai	dt	119.00

Flashback	dt	79.00
Flinstones	dt	114.00
Fun & Games	dt	99.00
GP 1	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone	dt	109.00
Home Alone 2	dt	109.00
Humans	dt	99.00
Hity & Scratchy Show	dt	109.00
Jammi - Streetball	dt	119.00
John Madden 93	uk	99.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	99.00
Lagoon	dt	119.00
Lamborghini	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lord of the Ring	dt	109.00
Magic Boy	dt	119.00
Major Title Golf	dt	79.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Night & Magic 2-dt.Texte	dt	129.00

Mortal Kombat 2	dt	139.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & 4 Sp.Adapter	dt	169.00
NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell	dt	113.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pat Attack	dt	109.00

Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o.LDark Water	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Plak	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Prince of Persia	dt	109.00
Rare Drivin	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rasenmäher Mann	uk	119.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00

Schlümpfe	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Saqqest DSV	dt	119.00
Secret of Mana	us	129.00
Secret o.Mana-dt.Text	dt	105.00
Side Pocket	uk	119.00
Smash Tennis	dt	109.00
Soccer Kid	dt	109.00
Solitair	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Space Ace	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek next Gen.	dt	109.00
Star Wars	dt	115.00

Star Wars 2	dt	119.00
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank 2	nl	99.00
Super Battle Tank	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WWF Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
Wn're Back	dt	99.00
Where i.L.World i.Car.	dt	109.00
Wing Com.Secr.Miss.	dt	119.00
Wizardry 5	us	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World L. Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Star Wars 2	dt	119.00
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank 2	nl	99.00
Super Battle Tank	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WWF Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
Wn're Back	dt	99.00
Where i.L.World i.Car.	dt	109.00
Wing Com.Secr.Miss.	dt	119.00
Wizardry 5	us	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World L. Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Star Wars 2	dt	119.00
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank 2	nl	99.00
Super Battle Tank	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WWF Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
Wn're Back	dt	99.00
Where i.L.World i.Car.	dt	109.00
Wing Com.Secr.Miss.	dt	119.00
Wizardry 5	us	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World L. Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Fifa Soccer	dt	109.00
First Samurai	dt	119.00

Flashback	dt	79.00
Flinstones	dt	114.00
Fun & Games	dt	99.00
GP 1	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone	dt	109.00
Home Alone 2	dt	109.00
Humans	dt	99.00
Hity & Scratchy Show	dt	109.00
Jammi - Streetball	dt	119.00
John Madden 93	uk	99.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	99.00
Lagoon	dt	119.00
Lamborghini	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lord of the Ring	dt	109.00
Magic Boy	dt	119.00
Major Title Golf	dt	79.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Night & Magic 2-dt.Texte	dt	129.00

Mortal Kombat 2	dt	139.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & 4 Sp.Adapter	dt	169.00
NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell	dt	113.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pat Attack	dt	109.00

Star Wars 2	dt	119.00
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank 2	nl	99.00
Super Battle Tank	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WWF Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
Wn're Back	dt	99.00
Where i.L.World i.Car.	dt	109.00
Wing Com.Secr.Miss.	dt	119.00
Wizardry 5	us	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World L. Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Star Wars 2	dt	119.00
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank 2	nl	99.00
Super Battle Tank	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WWF Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
Wn're Back	dt	99.00
Where i.L.World i.Car.	dt	109.00
Wing Com.Secr.Miss.	dt	119.00
Wizardry 5	us	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World L. Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Fifa Soccer	dt	109.00
First Samurai	dt	119.00

Flashback	dt	79.00
Flinstones	dt	114.00
Fun & Games	dt	99.00
GP 1	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone		



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMEBOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.