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

8/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

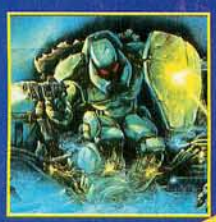
VIDEO GAMES

Markt&Technik
öS 38,-/sfr 4.90
Lit 6000 / hfl 6.25
dkr 26,-/ fmk 22
DM 4,90

Asterix®
Super Nintendo

Ultimate Soccer

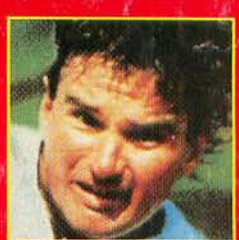
Mortal Kombat



Cybernator

Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene / Uderzo Goscinny

Das Sega-Spiel



Toller Wettbewerb:
Trefft Tennisstar Jimmy Connors in Los Angeles!

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

Lizensiert von SEGA ENTERPRISES LTD zur benutzung auf dem MEGADRIVE, MASTER SYSTEM und GAME GEAR

THE ORIGINAL

Micro Machines™

SCALE MINIATURES

Die ultimative herausforderung ist da

"Rennen fahren mit Spielzeugbooten, -Rennautos und -Hubschraubern durch Sandkisten, über Billardtische und Frühstükstischdecken ! Klingt vielleicht verrückt, macht aber süchtig.
Weichen Sie Orangensaftflecken aus, springen Sie über Spielkarten in Billardtischlöcher - einfach brillant!"
N-FORCE

"Zweifellos **das beste Rennspiel, das es je gab**"

Neil West, 92%
Mega magazin

MEGA GAME

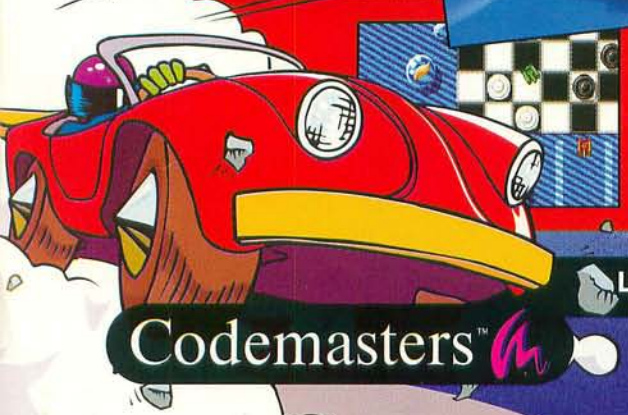
"Eines der besten und originellsten Spiele überhaupt"
Look-In

"93 PROZENT Wahrscheinlich das Spiel mit der besten Spielbarkeit, das ich jemals auf dem Mega Drive gesehen habe"
Games Master magazine

16-BIT CARTRIDGE

"97 PROZENT Spielbarkeit"
Mean Machines Sega

Wenn Sie es nicht kaufen, was wollen Sie dann spielen?



Codemasters™

Lizensiert von SEGA ENTERPRISES LTD zur benutzung auf dem MEGADRIVE

© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Limited.

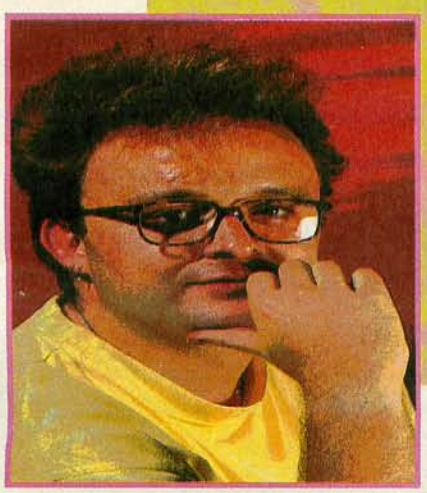
Für weitere Informationen: Codemasters Int: +44 926 814132

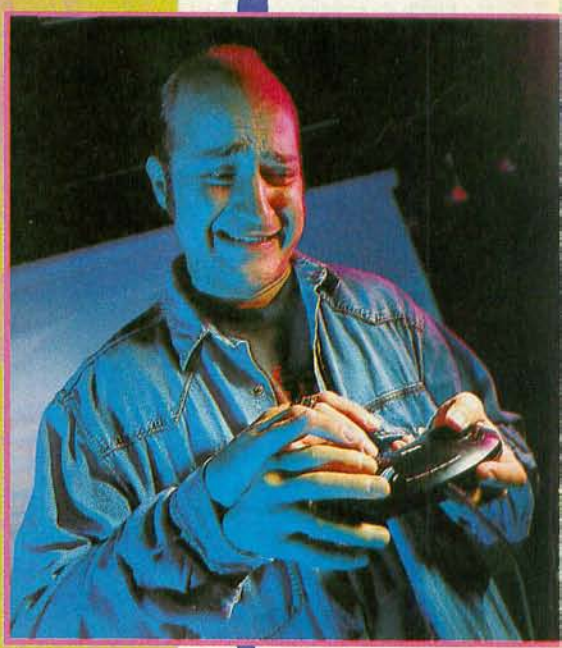
Neue Männer

Und wieder ist es passiert: Die umfangreichen Aufgaben und das hohe Streßpensum haben einen weiteren Redakteur verschlissen. Tränenreich verabschieden wir uns von Mister Mail-O-Mania Michael Paul. Auf die Frage nach seinen weiteren Plänen murmelte er nur etwas von "erst 'mal ausspannen" und einer geruhsamen Tätigkeit (er wird doch wohl nicht ins Beamtentum einsteigen!). Naja, wir wünschen gute Erholung und möglichst geringe Folgeschäden. Gott sei Dank haben wir zeitig einen gleichwertigen Ersatzmann gefunden. Ab sofort ist (Tusch!) Marcel Tippmann unser fünfter Mann. Er verbirgt sich künftig hinter dem Kürzel "ma". Als begeisterter Sportspieler hat er sofort sämtliche Fußball-, Tennis-, Golf- und NBA-Module an sich gerissen und sich in die verträumte Dunkelheit des Spielezimmers zurückgezogen. Wir hatten schon Schwierigkeiten, ihn zu einem Fototermin bei unserem Hausfotografen hervorzulocken. Zur weiteren Verstärkung hilft uns Reza Memari aus (bis dato unser hochoffizieller Mitmachkartenauswerter). Er stöberte für uns in den geheimen Acclaim-Archiven und förderte erste Bilder und umfangreiche Informationen zu *Mortal combat* zutage. Leider können wir nicht nur vom Sonnenschein berichten. Nach ungezählten Kampfeinsätzen in *Mechwarrior* hat Frank Heukemes eine schauerliche Mutation durchgemacht (siehe Foto). Er meint, er könne jetzt noch besser daddeln und außerdem sei ihm die dritte Hand beim Musikmachen (Baß und Schlagzeug) äußerst hilfreich. Zur Zeit laufen noch hitzige Diskussionen über einen operativen Eingriff. Also übertreibt's nicht, Ihr seht ja, was dabei herauskommen kann.

Als freien Autor begrüßen wir Mister "Mitmachkarte" Reza Memari

Für eine Kiste Sprotten von United Software weg: Marcel ist unser neuer Mann



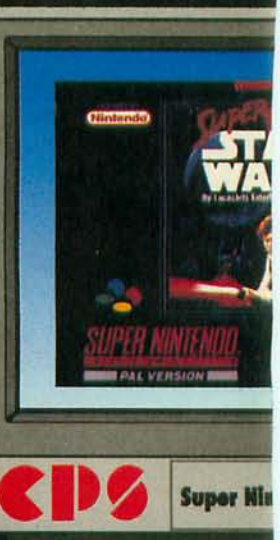


Mechwarrior und die Folgen

Euer Video Games Team

CPS | Batman R. Of Joker 59.95 | McDonaldland 54.95 | -

CPS | Megadrive (SV 437) 69.95 | Super Nint. (SV 337) 69.95 | -



CPS | Super Nin

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

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
Joystick proneo 1 programmierb. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
addams family dA	119.95
adventure island dA	119.95
another world dA	129.95
axelay dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
dragons lair dA	114.95
hunt for red october dA	119.95
jimmy conners tennis dA	129.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lemmings dA	129.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
paperboy 2 dA	114.95
parodius dA	129.95
pga tour golf dA	129.95
pilot wings dA	94.95
populous dA	114.95
prince of persia dA	129.95
sim city dV	94.95
spiderman / x-men dA	114.95
spindizzy dA	139.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super ghouls'n ghosts dA	94.95
super kick off dA	129.95
super mario kart dA	94.95
super probotector dA	114.95
super swiv dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
wing commander dA	139.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltragetasche dA	24.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
hyperboy dA	99.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
profi koffer bestückt dA	79.95
solar boy US	89.95
tragekoffer dA	19.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
avenging spirit dA	64.95
bc kids dA	74.95
castelian dA	64.95
double dragon 1 dA	64.95
duck tales dA	59.95
f1 race mit 4 spieler adapter dA	64.95
flintstones dA	74.95
ghostbusters 2 dA	74.95
Jetsons the dA	74.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
mario & yoshi dA	54.95
mega man 2 dA	64.95
mickey mouse dA	64.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
mystic quest dV	64.95
parasol stars dA	64.95
populous dA	64.95
robin hood dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
star wars dA	74.95
super hunchback dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 coin up ver. dA	64.95
tiny toon dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

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

FUN ☺ WARE
LÜBECKER STR. 18
23701 EUTIN

DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN

TELESPIELBÖRSE
PERSEBECKER STR. 37
44227 DORTMUND

CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN

HIT BOX
MILTENBERGER STR. 17
63785 OBERNBURG

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

SONDERANGEBOTE NES + GAME BOY

GAME BOY	
amazing spiderman dA	44.95
castlevania 1 dA	44.95
flash the dA	39.95
paperboy 1 dA	44.95
pitfighter dA	39.95
swamp thing dA	39.95
NES	
adventures of lolo dA	49.95
arch rivals dA	54.95
bayou billy dA	44.95
blaster master dA	59.95
blue shadow dA	54.95
bubble bobble dA	49.95
defender of the crown dA	44.95
gauntlet 2 dA	44.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
jackie chans action kung fu dA	59.95
james bond jun. dA	59.95
little samson dA	59.95
metal gear dA	44.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
puzznik dA	49.95
roller games dA	44.95
shatterhand dA	59.95
snake's revenge dA	44.95
swamp thing dA	59.95
totally rad dA	59.95
ufouria dA	59.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO	
0693 cybernator dA	129.95
0693 driving suzuki f-1 dA	139.95
0693 lethal weapon 3 dA	119.95
0693 nba all star challenge dA	119.95
0693 super turrican dA	114.95
0693 terminator 2 j. day dA	129.95
0693 where in world is c.s. dA	139.95
0793 amazing tennis dA	139.95
0793 bubsy dA	114.95
0793 congo's caper dA	114.95
0793 mechwarrior dA	149.95
GAME BOY	
0693 amazing tater dA	54.95
0693 boxxle 2 dA	59.95
0693 f-15 strike eagle dA	64.95
0693 nba all star challenge 2 dA	64.95
0693 r-type 2 dA	64.95
0693 spiderman 3 dA	64.95
0693 yoshi's cookie dA	54.95
0793 asterix dA	64.95
NES	
0693 kirby's dreamland dA	74.95
0693 mario bros/classic serie dA	44.95
0693 yoshi's cookie dA	74.95
MEGADRIVE	
0693 captain america dA	114.95
0693 cool spot dA	114.95
0693 cyborg justice dA	114.95
0693 out run 2019 dA	114.95
0693 robocop 3 dA	114.95
0693 x-men dA	94.95
0693 strider 2 dA	114.95
0793 bubsy dA	119.95

endo 139.95

Megadrive 94.95 NES 114.95
Super Nintendo 129.95

Super-SPARPAKETE für Ihren GAME BOY!

PAKET 1 99.95 PAKET 2 119.95

der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

Es muß nicht immer Import sein !

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

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
1 controller dA	34.95
action replay pro cartridge dA	89.95
joypad beat master sv 330 dA	24.95
joystick nint. megastar sv 333 dA	49.95
joystick nintendo ni 5 sv 301 dA	29.95
joystick nintendo ni pro sv305 dA	39.95
joystick simpsons US	39.95
nes spieleberater dV	19.95
profi koffer US	49.95
super mario power berater dV	19.95
action in new york dA	104.95
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
alien 3 dA	109.95
banana prince dA	109.95
blades of steel dA	94.95
blues brothers dA	99.95
bugs bunny blow out dA	104.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 3 dA	64.95
dr. mario dA	74.95
duck tales dA	94.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
lemmings dA	79.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 3 dA	94.95
mega man 4 dA	94.95
noah's ark dA	94.95
pirates dA	114.95
prince of persia dA	104.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
robin hood dA	104.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
snow brothers dA	79.95
spiderman (ref. sin. six) dA	109.95
super mario bros 2 dA	94.95
super mario bros 3 dA	94.95
terminator dA	114.95
tiny toon adventures dA	94.95
tom & jerry dA	109.95
wwf steel cage challenge dA	109.95

SEGA MEGADRIVE

magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
joystick alien US	39.95
joystick intelligent dA	99.95
joystick simpsons US	39.95
joystick terminator 2 US	39.95
mega fire control pad dA	49.95
moduladapter usa - europa US	59.95
profi koffer US	59.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
alien 3 dA	114.95
another world dA	114.95
arielle the little mermaid dA	94.95
chakan dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
ecco the dolphin dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
grand slam tennis dA	94.95
mickey & donald world of illusion dA	94.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
powermonger dA	114.95
predator 2 dA	114.95
road rash 2 dA	114.95
rolo to the rescue dA	114.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splatterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
summer challenge dA	119.95
sunset riders dA	94.95
talespin dA	94.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
terminator 2 arcade dA	114.95
test drive 2 dA	99.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
warp speed dA	119.95
winter challenge dA	99.95

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

VERSANDKOSTEN INLAND

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

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221/25 69 86

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

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

_____ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

_____ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

Konsolentyp _____ ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

VG 0893

AUFTRAGGEBER

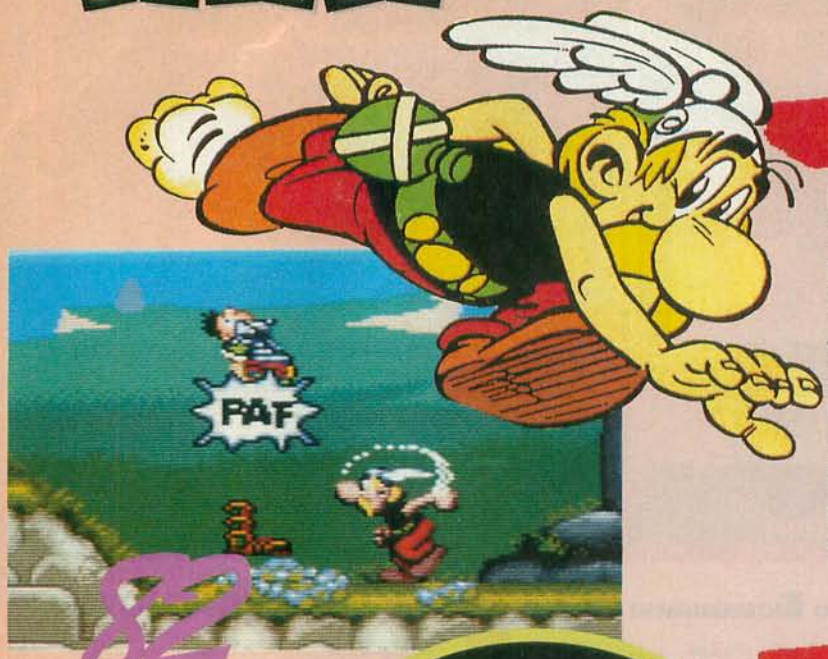
Name _____

Straße _____

PLZ Ort _____

Telefon _____ Kreditkartenfirma _____ Verfallsdatum _____

Kunden-Nr. _____ Kreditkartennummer _____

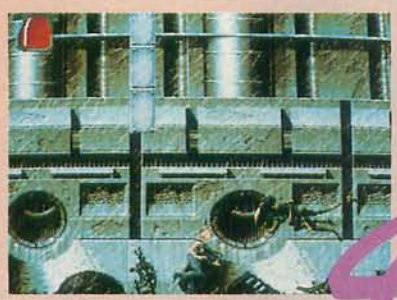


82

Asterix erobert das Super Nintendo

40

Star Wing im Orbit: Die deutsche Version im Test



42

Schlechte Zeiten für Aliens: Ripley's Super-Nintendo-Abenteuer im Test

Fatal Fury: wie gut ist der Neo-Geo-Klassiker auf Mega Drive und Super Nintendo?

46

News

In der Kürze liegt die Würze: 10
Das wichtigste von der Chicago-Messe CES
Mortal Kombat 22
Neues von Acclaims Prügelknaller
Jurassic Park 26
Spielbergs Megahit auf Mega Drive
Ultimate Soccer 30
Fußballfest für Sega-Fans
Mega-CD-News 18
Nintendo-News 32
Sega-News 15

Test

SUPER NINTENDO

Alien 3 42
American Gladiators 84
Asterix 82
B.O.B 48
Bulls vs. Blazers 84
Cybernator 50
Fatal Fury 46
Gods 44
Hunt for Red October 81
Populous 87
Powermonger 88
Rocky Rodent 83
Spankey´s Quest 81
Star Wing 40
Super Battle Tank 52
Super Conflict 86

MASTER SYSTEM

Andrew Agassi Tennis 99
Crash Dummies 106
Steel Cage Challenge 106
Tecmo World Cup ´93 108

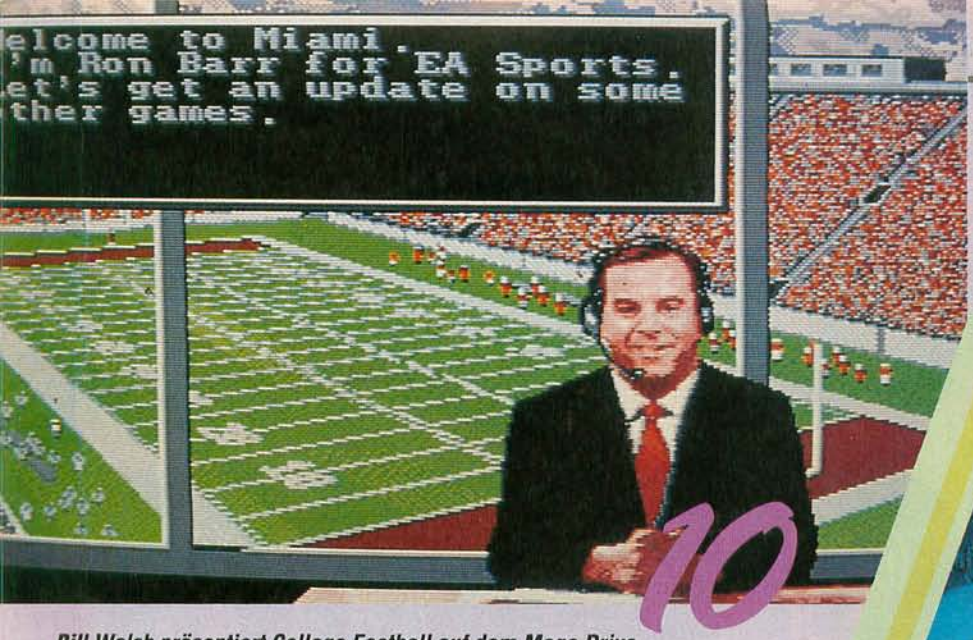
GAME GEAR

Crash Dummies 122
Global Gladiators 120
Superman 123
Talespin 122

NES

Micro Machines 110
Sport-Compilation 112

SELECT

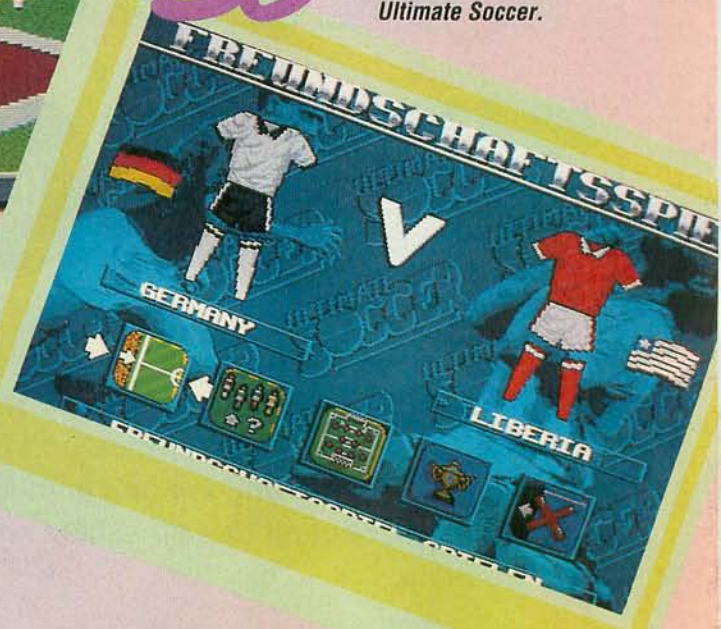


10

Bill Walsh präsentiert College Football auf dem Mega Drive. Lest dazu unseren ausführlichen Test.

30

Ein neues Highlight am Fußballhimmel? Neues von Segas Ultimate Soccer.



MEGA DRIVE

American Gladiators 100
Andrew Agassi Tennis 98
Bulls vs. Blazers 96
College Football 101
Cyborg Justice 102
D.C. Amazing Tennis 97
JN Power Challenge Golf 90
Mazin Wars 104
Pro Striker 92
Super Kick Off 94
Warpspeed 103

GAME BOY

Alfred Chicken 114
Cool World 115
Populous 118
Trip World 117

Tips & Tricks

Actraiser (SNES) 62
Alien 3 (SNES) 75
Avenger (PCE CD) 73
Bubsy (SNES) 75
Flashback (MD) 76
Jungle Strike (MD) 76
Kid Dracula (GB) 74
Mega Man 3 (GB) 75
Push Over (SNES) 74
Robin Hood (NES/GB) 73
Rolo to the Rescue (MD) 76
Sonic 2 (GG) 72
Splatterhouse 3 (MD) 69
Streetfighter 2 74
Streetfighter 2 (SNES) 72
Tiny Toon Adventures (MD) 70
Tiny Toons Adventure (NES) 76
Ultima (GB) 76
Wing Commander (SNES)..... 73

Rubriken

Auflösung Rennspiel 37
Comic 60
Hitparade 58
Impressum 59
Inserentenverzeichnis 59
Leserpost 53
Rat & Tat 56
So testen wir 38
Sprite des Monats 36
Vorschau 124
Jimmy Conners Tennis-Wettbewerb 28

TREND-TELEGRAMM

Auf den ersten Blick war die diesjährige Summer CES in Chicago eine Show wie jede andere. Doch obwohl Nintendos und Segas übliche Messe-Festungen noch immer dominierten, beginnt der alte Glanz spürbar zu bröckeln.

Nicht erst seit Capcom beschlossen hat, den mahnend erhobenen Zeigefinger des großen Bruders Nintendo zu ignorieren und den *Streetfighter* auch dem Erzrivalen Sega zu bescheren, pfeift dem erfolgverwöhnten Giganten eine schärfere Brise ins Gesicht als je zuvor. Aus allen Ecken tönt der Ruf nach mehr Unabhängigkeit, was sich auf der Messe daran zeigte, daß die meisten Aussteller sich zwei oder sogar drei Stände leisteten: Ein- bis zweimal als Lizenznehmer und einmal als eigenständiges Unternehmen. Fast alle erfolgreichen Third-Party-Hersteller wehren sich gegen allzu dominante Bestimmungen und besitzen gleichermaßen Lizenzen für Nintendo- wie Sega-Produkte. Außerdem rücken die unlängst noch so revolutionären 16-Bit-Geräte schon wieder langsam aber sicher an den Abgrund der Zeit. Zwar setzt man noch voll auf Super Nintendo und Mega Drive, doch der Ruf nach tragfähigen CD-Konzepten tönt immer lauter. Daß damit nicht Zusätze gemeint sein können, die für teures Geld zum Grundgerät hinzugekauft werden müssen, sieht mittlerweile auch Sega ein: Das Gespann Mega Drive/Mega CD soll den Sega-Karren zwar für die nächsten beiden Jahre ziehen, ist aber nur die Vorstufe zur nächsten Generation – der CD-basierten 32-Bit-Konsole **Saturn** (s. Sega-News S. 14). Vor allem die – im Konsolenmarkt noch weitgehend unbekannte – Konkurrenz schläft nicht, möchte man doch ein möglichst großes

Fortsetzung auf S. 12

Auf den ersten Blick keine großen Unterschiede zum Original: Streetfighter II für Mega Drive.

Streetfighter II führte ganzklar die Hitliste der meistgefragten Spiele auf der CES an – egal ob Championship Edition oder Turbo-Version. Nintendos Mario All Star Edition endete weit abgeschlagen. Unten das Spiel Shockwave für Panasonics 3DO.

Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™

CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® – ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.

Im Turbotempo durch die Steinzeit.

Volle Keule auf den Dino.

Das Videospiel mit dem Blubb.

SEGA

© 1993 Hanna-Barbera Productions Inc.

WARPZONE

Fortsetzung von S. 10

Stück vom milliardenschweren Entertainment-Kuchen abbekommen. Allen voran eilt **Panasonics 3DO**, das auf der CES

Mr. Gumba auf Kundenfang für Nintendo. Oben Commodore CD32.

mit großem Aufwand präsentiert wurde. Ehrgeizig genug sind die Projekte allemal, die auf dem neuen Unterhaltungsgerät gestartet wurden. Derzeit entwickeln Lizenznehmer an die 91 Titel für 3DO, darunter 22 Spiele, 14 Simulationen und 13 interaktive Filme. Wenn das Gerät im Oktober in den USA auf den Markt kommt, wird es runde 700 Dollar kosten, bis dahin sollen mindestens zehn der angekündigten 90 Titel verfügbar sein. Sind 700 Dollar nicht ein wenig zu viel für eine Konsole? Reicht das? Sicherlich wirbelt 3DO erheblich Staub auf, aber ob aus den hochfliegenden Plänen auch ein Marktfeger wird, bleibt auf jeden Fall abzuwarten.

Um die etablierten Elefanten im Konsolenmarkt das Fürchten zu lehren, sind noch zwei weitere Firmen ausgezogen – die mit ihren alten Produkten so sehr auf dem Abstellgleis schmoren, daß sie dringend neue Ziele brauchen: Atari beispielsweise schien schon so gut wie tot, nachdem der großspurig angekündigte Atari-ST-Nachfolger Falcon 030 zunächst nicht lieferbar war, die angekündigten Werbekampagnen vermutlich nur im Firmengebäude liefen und der Falcon sich anschickte, zum Geier im Sturzflug zu werden. So verwunderte es nicht, daß Atari

Pele gibt Autogramme bei Accolade.

Die Mario All Stars und Trax FX waren Nintendos Knaller...

HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		199,-
Grundgerät Umbau 50/60Hz		30,-
Joypad		39,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter		59,-
4-Spieler Adapter		59,-
6-Button Pad		59,-
CD ROM mit 5 Spielen	us	699,-
CD Converter	us/jp	119,-
Afterburner 3	mega-cd	99,-
Batman Ret.	mega-cd	109,-
Cobra Com.	mega-cd	119,-
Ecco	mega-cd	119,-
Final Fight	mega-cd	119,-
Hook	mega-cd	119,-
Jaguar XJ 220	mega-cd	119,-
Road Avenger	mega-cd	119,-
Sever Shark	mega-cd	119,-
Time Gal	mega-cd	109,-
Blaster Master II	us	119,-
Bubsy	us	a.A.
Cool Spot	dt	119,-
Desert Strike	us	99,-
Ex-Ranza	jp	119,-
Fatal Fury	dt	119,-
Flashback	dt	129,-
Flintstones	us	99,-
Hardball 3	us	119,-
Jungle Strike	dt	119,-
Landstalker	us	a.A.
Klax	jp	49,-

GAME GEAR

Game Gear m. Colums	dt	199,-
Batman Returns	us	69,-
Crash Dummies	us	79,-
Global Gladiators	dt	79,-
Land of Illusion	us	79,-
Olympic Gold	dt	79,-.
Outrun	dt	39,-
Predator 2	us	69,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage	jp	69,-
Vampire	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	39,-
WWF Steelcage	us	79,-

Neo Geo

Gold Set RGB Spiel n. Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Fatal Fury	399,-
3 Count Bout	399,-
Art of Fighting	399,-

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

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt	99,-
Alfred Chicken	dt	69,-
Asterix	dt	a.A.
Battletoads 2	us	69,-
Chessmaster	us	59,-
Darkwing Duck	us	69,-
Empire Strikes Back	us	49,-
Ghostbusters 2	us	49,-
Joe & Mac	us	69,-
Kid Dracula	dt	69,-
Kirby's Dreamland	dt	59,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mr. Do	us	39,-
Mystic Quest (dt. T)	dt	69,-
Out of Gas	us	39,-
Qix	us	49,-
Star Trek	us	59,-
Star Wars	us	59,-
Tiny Toon	us	69,-
Titus the Fox	us	69,-
Yoshi's Cookie	us	69,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
Kurwickstr.2 26122 Oldenburg
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

Mazin Saga	jp	99,-
Mega lo Mania	dt	119,-
Micro Machines	us	a.A.
Moonwalker	dt	49,-
Mutant League Football	us	109,-
Populus	us	79,-
Rocket Knight Adv.	dt	a.A.
Shinobi 2	jp	a.A.
Shining Force	us	a.A.
Splatterhouse 3	jp	109,-
Strider 2	dt	109,-
Summer Challenge	us	109,-
Terminator	us	49,-
Warsong	us	79,-

SUPER NES

Nigel Mansel GP	us	a.A.
Shadow Run	us	139,-
Street Fighter 2 Turbo	dt	249,-
Sim City	dt	79,-
Starwing	dt	129,-
Super Air Diver	jp	a.A.
Super Turrican	us	119,-
Terminator 2		a.A.
Taz-Mania	us	129,-
Tecmo NBA Basketball	us	139,-
World Heroes		a.A.
WWF Royal Rumble	dt	139,-
Yoshie's Cookie	us	119,-
Y's 3	us	99,-

HIGH SCORE GAMES

SUPER NES

Super NES	us	249,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
Super Scope	us	139,-
4-Spiele- Adapter		69,-
Ascii Dauerfeuerpad	dt	59,-
Action Replay Pro		119,-
Aero the Acrobat		a.A.
Alien 3	us	129,-
Batman	dt	a.A.
Battletech	us	129,-
Battletoads	us	129,-
Blazeon	us	49,-
Blues Brothers	us	129,-
Bomberman	jp	139,-
Bubsy	us	139,-
Congo's Caper	us	109,-
Cool Spot	us	a.A.
Cybernator	dt	139,-
Desert Strike	us	109,-
Dead Dance	jp	139,-
Dragon Ball Z	jp	149,-
Fatal Fury	us	139,-
Final Fight 2	jp	149,-
Formation Soccer 2	jp	139,-
Kakoma Knight	us	119,-
Kikikaikai	jp	119,-
King Arthurs World	us	129,-
Lost Vikings	us	129,-
Mario Allstars		a.A.
Mario Is Missing	us	119,-

WARPZONE

zwar seltsame Pressemeldungen auf der CES verbreitete, auf denen eine Superkonsole namens **Jaguar** angepriesen wurde, aber weder als Aussteller vertreten war, noch eine Präsentation oder Pressekonferenz in einem der umliegenden Hotels zustande brachte. Der *große* Knall kam erst zwei Wochen später, als die Meldung durch diverse Mailboxen geisterte, daß der mit Milliardendefiziten schwer angeschlagene Hardware-Gigant **IBM** und die totgeglaubte **Atari Corp.** einen 500-Mio.-Dollar-Deal unterzeichnet hatten: IBM wird den Jaguar für Atari produzieren. Die Super-Konsole Jaguar wird mit einem 64-Bit-RISC-Chip ausgestattet sein, einem Joypad mit zehn Knöpfen, wird 24-Bit-True-Color-Grafik mit 16 Mio. Farben und schattierte 3-D-Polygon-*grafik*, Time-Texture-Mapping und 16-Bit-CD-Sound bieten. Bei all diesen speicherhungrigen Eckdaten ist es mehr als komisch, daß ein CD-Laufwerk nur als Zusatzgerät verfügbar sein soll. Bleibt also abzuwarten, ob IBM oder Atari überhaupt passende Vertriebskanäle auf die Füße bekommen, ob auch nur ein einziges Top-Spiel zum Produktstart verfügbar sein wird und ob der Preis nicht viel zu hoch liegt. Auch **Commodore** versucht ein tragfähiges Konsolenkonzept zu starten: Das **Commodore CD32**. Hier dürfen am meisten Zweifel angemeldet werden, denn im Licht der finanzstarken Konkurrenten scheint diesem Gerät ein ähnliches Schicksal beschert zu sein, wie dem Mega-Flop CDTV.

Läßt man all diese Anstrengungen Revue passieren (völlig gleichgültig, ob man ihnen derzeit große Chancen einräumt oder nicht), drängt sich schon ein wenig das Gefühl auf, Nintendo sei mit dem SFX-Chip nicht gerade vorne dabei. Egal, was die schweigsamen Japaner hinter streng bewachten Türen so entwickeln: sie werden mit einer Menge von Konkurrenzprodukten zu kämpfen haben, die bis dahin teilweise schon in die zweite Generation gehen. Ob Nintendo sich auf Lorbeeren ausruht oder nur hämisch abwartet, wird sich zeigen... *hu*

EA rührte die PR-Trommel mit Sport-Prominenz, Sega und Nintendo konkurrierten sich mit Jurassic-Park-Ständen.

Diskettenstation
für Super Nintendo™ und Sega Mega Drive™

nur DM 749,- unverb. Preisempfehlung

mgh MEANS INNOVATION ™

Händleranfragen erwünscht

Einer für Beide

INTELLIGENT DISK DRIVER SYSTEM

Sega Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Sega Enterprises Japan und Europa

Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Nintendo Co.Ltd. Japan

Der MGH sichert die Spielmodule auf MS-DOS-kompatible Disketten (bis 1.6 MB). Diese Sicherungskopien sind von Diskette voll spielbar.

Der GAME SAVER (bisher nur für Super Nintendo™) ermöglicht das Speichern und Abrufen von Spielständen auf bzw. von Disketten. Zeitlupenfunktionen sind per Knopfdruck einstellbar. Mit dem GAME FINGER (bisher nur für Super Nintendo™) können Spiele-Daten wie z.B. Leben, Energie usw. verändert werden.

Anwenderfreundliche Pull-Down-Menüs mit leicht verständlichen Farbsymbolen machen Funktionen wie KOPIEREN, FORMATIEREN und SPEICHERN kinderleicht.

Updates werden ohne Hardwareumbau durch Diskette vorgenommen.

Lieferumfang:

- MGH-Konsole mit 16MBit RAM
- 3.5" HD Floppy Disk Drive
- Game Saver (für Super Nintendo™)
- Game Finger (für Super Nintendo™)
- 256 KB Save Game Funktion mit Batteriebackup
- Adapter für Super Nintendo™
- Adapter für Sega Mega Drive™
- 220V Netzteil sek. 9V 2A
- Bedienungsanleitung

Die abgebildeten Spielkonsolen sind im Lieferumfang nicht enthalten!
Die Lieferung erfolgt per UPS-Nachnahme zzgl. Versandkosten.

CO-SA CONNECTION Electronics GmbH

Heinrich-Späth-Str. 12-14
4019 Monheim
Telefon 02173-39710
Telefax 02173-52071
Telefax 02173-397182

GAMESHOP AM FEUERSEE

»MANN«, MACHEN DIE PREISHÜPFER BEIM »GAME-SHOP«

★ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

★ SEGA MEGA DRIVE

★ SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO

ANKAUF ★ und ★ VERKAUF von gebrauchten Modulen

Ständig Neuheiten im Laden: Beispiel

MEGA DRIVE, Ecco the Dolphin dt. DM 79,–
SUPER – NES, Alien 3 dt. DM 129,–

Ständig 500 gebrauchte Module im Laden

Gameshop am Feuersee
70178 Stuttgart · Rotebühlstr. 90 · **07 11 / 610 0 95**
100 m von der S-Bahn Schwabstraße • geöffnet ab 11 Uhr

SOLAR GAMES
BEI UNS geht die POST ab
DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung
SEGA ★ Nintendo
Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy
An- und Verkauf • *Der weiteste Weg lohnt sich!*
Laden: Virchowstraße 11 • 46047 Oberhausen • Tel.: 0208/889409
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la Sa 10.00-16.00
Versand: Höhenweg 178 • 46147 Oberhausen • Tel. 0208/670762

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

Scart – Umschalter
Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ??
Dann haben wir die Lösung für Euch !!
Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 189,99 DM
7-fach Umschalter 269,99 DM

Anschlußkabel
SNES RGB Kabel dt.+ Hifianschluß 79,99 DM
SNES RGB Kabel us.+ Hifianschluß 89,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo !!! 44,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo !!! 44,99 DM
Hifiadapter für RGB Kabel 29,99 DM
Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart 45,99 DM
Spezialanfertigungen a. A.

Umbauten
Japan Umbau us Engine/Duo 99,99 DM
Mega Drive Umbau 50/60Hz und ja./us. mit Schalter 55,55 DM
Umbau SNES dt. 50/60Hz 99,99 DM

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.
Mega Drive 3er Set 99,99 DM
PC Engine Hu Cards 29,99 DM

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

MARO
Videofilm mit 35 Demos incl. Wrestling, Sengoku II, View Point, World Heroes 2, Super Sidekicks und Fatal Fury 2
nur DM **39,–**

UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:
NEO-GEO Konsole **DM 699,–**
Art of Fighting **DM 379,–**
Super Sidekicks **DM 379,–**
Kaufpreis **DM 1457,–**
oder mtl. **DM 90,–** (18 Monate).
Eff. Jahreszins 15,4 %
Finanzierung über Hausbank.

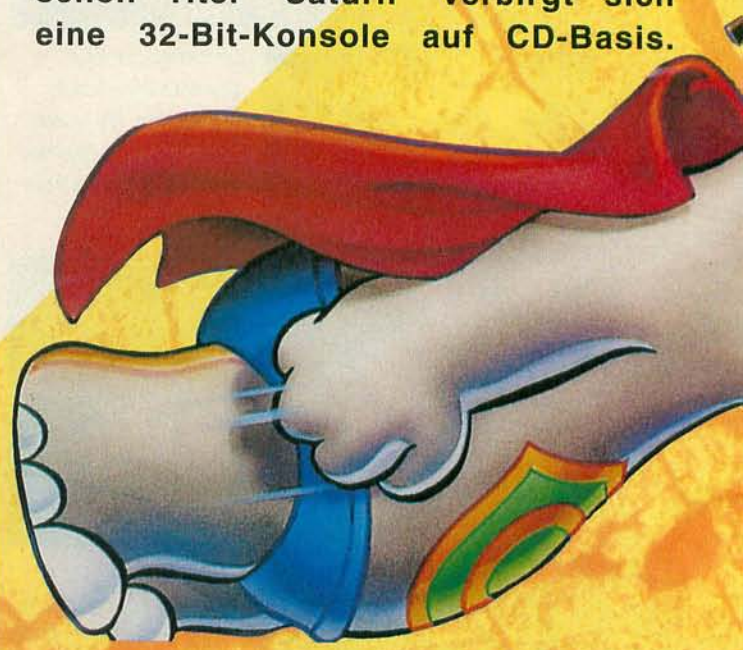
Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen.
Inzahlungnahme gebrauchter Module.

MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16, 71729 Erdmannhausen
Telefon 07144/39924 od. 34536
Telefax 07144/34021
Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns täglich von 10.00 – 12.00 Uhr und 13.00 – 18.00 Uhr und samstags von 9.00 – 12.00 Uhr.

NEO GEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

WARPZONE

In Deutschland ist das Mega CD2 zusammen mit dem passenden Mega Drive 2 noch nicht einmal auf dem Markt, während Segas Spielkonsole der nächsten Generation bereits weit übers Reißbrettstadium hinaus gediehen ist: Hinter dem futuristischen Titel "Saturn" verbirgt sich eine 32-Bit-Konsole auf CD-Basis.



Sega baut am Saturn

Manchmal ist ein wenig Schulenglisch von unbestreitbarem Vorteil: In einem Interview mit dem britischen Händlermagazin "CTW" plauderte Segas US-Chef Tom Kalinske aus dem Nähkästchen und verriet Details über die Produktpolitik des Unterhaltungsriesen für die nächsten Jahre. Das Mega Drive 2 zusammen mit dem Mega CD 2 werde zweifellos Segas Top-Hardware für 1993 und 1994 sein, die Saturn-Konsole sei aber so gut wie fertig. "Man muß berücksichtigen", so Kalinske, "daß Sega durch sein Engagement im Spielhallenbereich mehr Know-how über 32-Bit-Technologie besitzt, als irgendwer sonst in der Branche. Wenn wir wollten, könnten wir innerhalb kürzester Zeit eine 32-Bit-Maschine auf den Markt werfen, die all unser Know-how enthielte. Die Saturn-Konsole herauszubringen, ist allerdings keine Frage der technischen Möglichkeiten, sondern in erster Linie eine Frage, welcher Kaufpreis für das Gerät machbar ist. Es ist schlicht sinnlos, eine Maschine vermarkten zu wollen, die mehr als 500 US-Dollar kostet. Genau da liegt der Hund begraben, denn dieses Problem werden wir weder dieses noch nächstes Jahr in den Griff bekommen können." In der Zwischenzeit, so erklärte Kalinske, werde Sega

SEGA WARPZONE

die Möglichkeiten des Mega CD ausreizen, zunächst einmal durch Lizenzen der CinePak-Technologie, die in zukünftigen Spielen eingesetzt werden solle. Cine Pak werde Full-Screen- und Full-Motion-Video möglich machen und die mögliche Zahl der Farben von 64 auf 512 erhöhen. Ob die Saturn-Konsole überhaupt noch einen Modulport haben wird, darüber diskutiere man bei Sega derzeit sehr intensiv. Ob das Sega Saturn nun mit oder ohne Modulport erscheinen wird oder möglicherweise sogar mehr als einen 32 Bit breiten Datenbus hat, eines steht jedenfalls fest: Saturn wird keineswegs vor Mitte 1995 zu kaufen sein – auch nicht in Japan oder den USA. Die Sega-Pläne werfen aber zweifellos ein ganz anderes Licht auf das Mega CD 2, das Ende August in Deutschland startet...

Ottifanten-Baby Bruno auf dem Weg zu Daddys Büroklamotten.

Otto ist nicht nur fachkundiger und begeisterter Videospieler, bei der Vorab-Präsentation seines Ottifanten-Spiels äußerte er auch reihenweise Anregungen, Wünsche und Verbesserungsvorschläge.

Sei cool! Deine Fieberkurve steigt bis zum Anschlag.

Kid Dracula macht sie alle an. Seine Gags sorgen für Aufregung.
Du bist gefordert in 8 Levels und zusätzlichen 5 Zwischenspielen. Geisterritter, Frankenstein-Monster und bitterböse Fledermäuse bestimmen die Szene. Garamoth wartet auf Dich, wenn Du glaubst alles hinter Dir zu haben.
Strategischer Umschaltmodus: Laufen, Fliegen. Drac-Specials. Unbegrenzte Continues.
Schrecklich stark, der Spaß mit Kid Dracula.

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

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

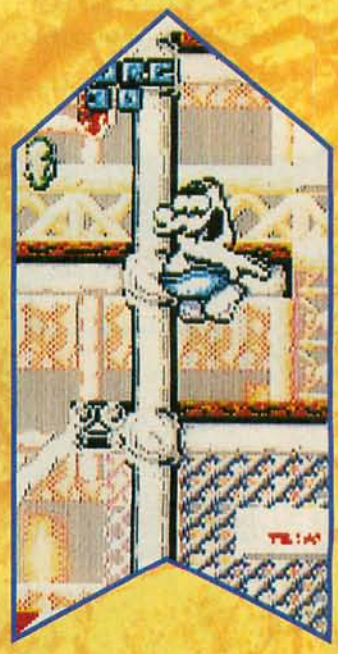
F&P 93/165

WARPZONE SEGA

Auf dem Weg zu Papis Klamotten muß Bruno biestigen Bienen und klebrigen Schnecken ausweichen und sein sportliches Talent beweisen.

Spätestens seit "Otto – der Liebesfilm" dürfte aufmerksamen Beobachtern klar sein, daß Otto Waalkes Videospiele nicht nur mag, sondern daß der Blödelbarde und Ottifanten-Zeichner auch eine klare Vorliebe für Sega-Spiele hat. Im Film steuerte Otti-Amor seine Liebespfeilchen per Mega Drive in die Herzen der Liebenden. Neuerdings machen sich die urigen Comic-Viecher daran, das Mega Drive gleich mitzuerobern. Mitte September kommt – zeitgleich zur 13teiligen Trickfilmserie bei RTL – Ottos Ottifanten-Videospiel bei Sega heraus. Ottos erstes Videospiel wird zunächst in Deutschland und einigen europäischen Ländern für Mega Drive und Master System erscheinen, eventuell auch in den USA. Was jetzt schon herausgekommen ist, ist der Inhalt des quietschbunten Plattform-Spiels: Vater Bommel hat seine Büroklamotten verschlampt, und Baby Bruno muß sie suchen. Natürlich geht die Suche durch Haus und Hof, durch den Garten über Stock und Stein. Per Gummibärchen-Energiestoß mutiert er zum Superfanten und läßt sich weder durch eine zigarrenqualmende Putzfrau noch durch einen ziemlich feurigen Teufelsfanten aufhalten. Solche Widersacher fegt er mit einem beherzten Sprung auf den Kopf oder durch erbsengroße Bällchen aus dem Weg. Natürlich programmiert Otto nicht selbst, sondern lieh den englischen Entwicklern von Graftgold lediglich Ideen und seine Ottifanten – auch wenn er es sich nicht nehmen läßt, immer wieder probezuspielen und Anregungen loszuwerden. *hu*

Um genügend Power für den weiten Weg zu haben, sammelt Bruno alle Gummibärchen. Dafür muß er schon mal hoch hinaus.



Selbst im düsteren Keller verläßt Bruno der Mut nicht.

Unbelievable!

BIS ZU 8 SPIELER

64 TEAMS

ECHTE 3D-GRAFIKEN

SPORT

MEGA DRIVE: Mit 4-Spieler-Adapter (Zubehör) für 1-8 Spieler. Tolle 3D-Grafiken. 64 verschiedene Teams. Einstellbarer Blickwinkel.
MASTER SYSTEM II: Für 1-2 Spieler. 64 verschiedene Teams.
GAME GEAR: Mit Gear to Gear-Kabel (Zubehör) für 1-2 Spieler. 11 verschiedene Teams.

Einstellbare Wetterverhältnisse, Windstärke, Platzbeschaffenheit, Ballgewicht. 8 verschiedene Formationen. Neue Rückpaßregel. Ausführliche Statistiken. Auf Rasen oder in der Halle.

Alles Gute für die Taktik.

Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter.

Ein Schuß – ein Schrei – pariert.

SEGA

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

TV GAMES
Grunewaldstraße 81
10823 Berlin
0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner, besucht unser Ladengeschäft!

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

Spieleverleih/Verkauf · Fachberatung

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

ZAPP
G•A•M•E•S

ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/23 04 92
Fax 0 61 31/23 04 93

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES

Lost Vikings	139,-
Bubsy	139,-
Mechwarrior	139,-
Congos Caper	129,-
Super Ninja Boys	129,-
Shadow Run	149,-
Alien 3 dt.	139,-
Royal Rumble dt.	149,-
Tazmania	a.A.
Spellcraft	a.A.
Equinox	a.A.
Turrican	a.A.
Final Fight 2	149,-
Bomberman	149,-
Battle toads	129,-
Yashies Cookie	129,-
Mario is Missing	129,-
Evolution	a.A.
Dungeon Master	a.A.
Star Wing dt.	129,-
Popy & Rocky	139,-
Streetfighter Turbo	a.A.

TURBO DUO/GRAFX/EXPRESS

Duo inkl. 7 Spiele	799,-
Turbo Express	459,-
Crest of Wolf	129,-
Buster Bros.	119,-
Cotton	129,-
Bonk/Pc Kid 3	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Castlevania	a.A.
Prince of Persia	129,-
Battle Lode Runner	129,-
Lorda of Thunder	129,-
PC Kid 3	129,-
Streetfighter II	a.A.
Champion Edition (20 M)	a.A.
Vasteel	129,-
Riot Zone	119,-
Magical Chase	119,-

MEGA DRIVE

Flashback	129,-
Another World	119,-
Global Gladiators	119,-
Summer Challenge	119,-
Musha Aleste	119,-
X-Men (RGB)	129,-
Cool Spot (RGB)	119,-
Streetfighter Ch.	a.A.
Shining Force	a.A.
Shinobi 3	a.A.
Jungle Strike	129,-
Strider 2	119,-
Megadrive-Umbau 50/80 Hz US/Jap Chip	**60,-**
Sega CD US inkl. Umbau	**679,-**
CDX-Adapter	**119,-**
Batman Returns	119,-
Time Gal	119,-
Dracula	a.A.
Golden Axe 3	a.A.
Silpheed	a.A.

NEO GEO

World Heroes 2	389,-
View Point	549,-
Samurai Showdown	a.A.

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!

MEGA-CD News

Dies ist die letzte Mega-CD-News in dieser Form: Ab der nächsten Ausgabe wird das deutsche Mega CD2 mit dem deutschen Mega CD offiziell auf dem Markt sein. VIDEO GAMES wird neue CD-Spiele dann wie Module in einer eigenen CD-Rubrik testen und bewerten.

Altes und neues Mega Drive sowie altes und neues Mega CD lassen sich problemlos kombinieren.

Neu sind beide Geräte schon, aber so neu nun auch wieder nicht: In Japan gibt es die zweite Generation von Segas 16-Bit-Konsolen längst zu kaufen. Die deutschen Versionen unterscheiden sich von den japanischen rein äußerlich nur durch dezenteres Schwarz am Reset-Knopf, CD-Verriegelung und Modulschacht. Die Fotos von Mega CD2 und Mega Drive 2, die wir Euch hier präsentieren, stammen also von japanischen Geräten. Logischerweise lassen sich die alten mit den neuen Geräten kombinieren und sind zueinander kompatibel: Mega-Drive-Besitzer müssen keinesfalls ein neues Grundgerät kaufen, um das neue Mega-CD betreiben zu können.

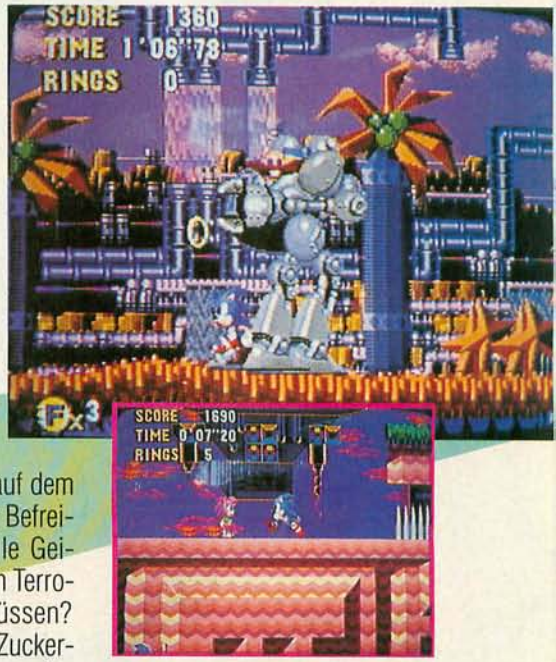
Kurz erwähnt hatten wir den 3D-Kampfhubschrauber-Simulator *Thunderhawk* bereits, den Core Design für Mega CD entwickelt hat. Thunderhawk nutzt die Möglichkeiten der CD-Hardware wie kein anderes Spiel. Um ein möglichst realistisches Geländedesign zu erreichen, arbeitet *Thunderhawk* mit dreh- und kippbarem Texture-Mapping-Boden (vergleichbar mit dem SNES-Mode 7, aber mit Kipp-Feature). Feindliche Fahr- und Flugzeuge ändern stufenlos

Thunderhawk Mega CD bietet zehn Missionen mit je fünf Stages und ist eines der ersten Spiele, das die Möglichkeiten der CD-Hardware voll nutzt.

ihre Größe und drehen sich Eurem Hubschrauber entgegen. Außerdem gibt es Bäume, Häuser und Felsen etc. Das Intro besteht aus einer kurzen animierten Filmsequenz, in dem Ihr Einblick in den Thunderhawk-Kampfhubschrauber und seine Waffensysteme erhaltet. Das Intro besteht aus einer 3D-Fraktal-Landschaft mit 16 Farben, in die gerenderte 3D-Modelle einkopiert wurden.

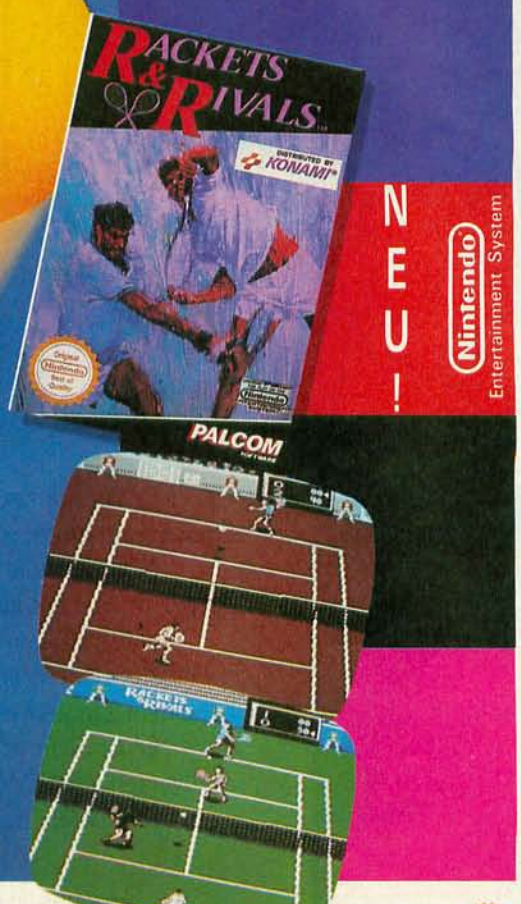
Aufgabe des Spiels ist es, alle Missionen in jedem der zehn Hauptoperationen erfolgreich abzuschließen. Jede Operation besteht aus fünf Missionen. Ihr könnt selbst wählen, womit Ihr beginnt, allerdings sind manche Missionen erheblich schwieriger als andere. Zum Glück verrät das Spiel, welche Aufgaben man am besten zu Beginn löst. Operation eins spielt in Südamerika, wo Ihr feindliche Truppen daran hindern müßt, Terroristencamps mit Munition und Waffen zu versorgen. Gleich danach müßt Ihr verhindern, daß ein notgelandeter Tarnkappenjäger feindlichen Einheiten im Dschungel in die Hände fällt. Wie wär's mit einer Begleitschutzoperation auf dem Panamakanal oder einer Befreiungsaktion, bei der zivile Geiseln aus den Händen von Terroristen erlöst werden müssen?

Zum Schluß noch ein Zuckerstückchen: Erste Fotos von *Sonic* für Mega CD sind zu uns durchgedrungen. Der flinke Igel hat auf dem Mega CD nichts von seiner Spritzigkeit verloren und bekommt ein weibliches Gegenstück sowie neue Gegner. *hu*



Sonic CD: 120 Levels und weibliche Verstärkung für den Igel.

RACKETS & RIVALS™



NEU!

Nintendo Entertainment System

Das ist Dein Ziel: Tennis-Champion aller Klassen!

Die Tennis-Simulation der Spitzenklasse! Dein Aufstieg ist gigantisch. Dein Leben der Center Court. Immer und überall die Nr. 1. In der "High School", dem "College" als "Local Pro". Die höchste aller Klassen, das ist Deine Herausforderung. Im Training gibst Du Dein Bestes. Taktik, Raumaufteilung, Schlagvarianten. Im Turnier. Egal auf welchem Bodenbelag. Ob Sandplatz oder auf Rasen. In der Halle auf schnellem Teppich. Grundlinienschläge. Rückhand. Volley. Stopps. Die Balljungen flitzen über den Platz. Der Schiedsrichter reagiert souverän! Klar seine Entscheidungen und Ansagen. Digitalisierte Sprachausgabe.

Sensationell: Vier Spieler im Doppel (mit Four Score Adapter). Rackets & Rivals. Tennis perfekt für Dein NES.
Für 1 bis 4 Spieler.

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

PALCOM SOFTWARE

ER-P 93/164

Es könnte natürlich auch B.O.B.s hitzegelenkte Rakete, der Flammenwerfer, die Betäubungsbombe oder der elektrische Strahl sein.

Dieser coole kybernetische Held zieht mehr gefährliche Waffen aus seinem Ärmel als eine gut ausgerüstete Armee.

Und Leute, in diesem Abenteuer braucht er alles, was er hat.

Auf dem Weg zu einem intergalaktischen Rendezvous in Daddys Auto zieht er bei einem Zusammenstoß mit einem Asteroiden den kürzeren.

Er ist nicht gerade der Typ, der eine Dame warten läßt, und kämpft sich durch drei verschiedene Welten, jede mit 10 bis 15 Ebenen.

Jede Welt ist mit üblen Wächtern ausgestattet, die entschlossen sind, seinen

B.O.B. is by Gray Matter.

Sega und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

Sega-Version Vertrieb: Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Hans-Henny-Jahn-Weg 53, W-2000 Hamburg 76.
Sega Austria, Davidgasse 92–94/Top 8 1100 Wien, Österreich.

ELECTRO

Screen shots shown – MegaDrive

Kopf von den Schultern zu trennen.

Nur gut, daß B.O.B. eine Reihe geheimer Tricks auf Lager hat: Helikopterkopf, Springfeld, einen Regenschirm mit Fallschirmfunktion und eine Energieblase, um nur einige zu nennen. Und bei alledem verliert B.O.B. nicht seinen Humor. Schließlich schafft es nicht jeder, mehrere Stockwerke tief zu fallen, im Spagat zu landen, so daß seine Antennen wie Gummibälle hüpfen, und dann noch lachend aufzustehen.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

LICENSED BY
Nintendo®

Original Nintendo Seal of Quality

NIC ARTS™

Unter Lizenz von Nintendo . Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, Das Nintendo Produkt™ Siegel und andere Zeichen sind als Warenzeichen von Nintendo eingetragen.

Nintendo-Version Vertrieb: LAGUNA Video-Spiele Vertriebs-un-Marketing-GmbH, Am Südpark 12, 6092 Kelsterback

MORTAL KOMBAT

Der Street Fighter fürs Mega Drive?

Acclaim hat scheinbar dazugelernt. Nach eher mageren Titeln schafft es die amerikanische Firma mit ihrem neusten Produkt vielleicht sogar, über die mächtige *Street Fighter 2*-Hürde der Konkurrenz zu springen.

Einst stand der Shaolin-Wettkampf für Ehre und Ruhm. Heutzutage heißt eine vergleichbare Prügelei *Mortal Kombat*. Das gemeinsame Ziel ist es seit Urzeiten, den begehrten Titel des "Grand Champion" durch harte Kämpfe zu erlangen. Aus der ganzen Welt reisten deswegen die mächtigsten Krieger an, um an dem Spektakel teilnehmen zu dürfen. Durch die Zusage setzen sie gleichzeitig ihr Leben aufs Spiel. Leider wurde eben dieses Turnier der martialen Künste vom finsteren Dämon Shang Tsung gewaltvoll übernommen. Als ein Diener des puren Bösen verwandelte er den Wettstreit schnell in einen blutigen, gottlosen Kampf, bei dem es letzten Endes nur ums Überleben ging. Shang Tsung zieht nämlich den unglücklichen Verlierern nicht nur das Leben, sondern auch die Seele aus dem Körper. Bisher ist es noch keinem gelungen, Shang Tsung selbst zu besiegen – bis sich heute, 500 Jahre später, die Krieger wieder versammeln, um am Mortal Kombat teilzunehmen.

Midway's berühmter Prügelautomat galt als Vorbild für dieses Videospiel. Die Programmierer gaben sich viel Mühe, alle Feinheiten und Details in die Konsolenumsetzung einzubringen, und schafften es, Mortal Kombat auf den 16-Bit-Systemen fast identisch zur Spielhallenversion rüberzubringen.

Der Spieler wird in Seitenansicht durch die vielen Levels gesteuert. Ob nun springend, fliegend, duckend oder ganz einfach stehend, jeder Kämpfer kann seine Standardkicks und Schläge ausführen. Hinzu kommen die Verteidigungshaltungen (Blocks), die Spezialtricks und -waffen.

Als erstes *müßt* Ihr Euren Kämpfer wählen. Zur Auswahl stehen Euch Liu Kang, Jonny Cage, Kano, Raiden, Scorpion, Sub-Zero und Sonya Blade. Alle sieben Charaktere haben ihre persönlichen Gründe, am Mortal Kombat teilzunehmen. Jeder von ihnen beherrscht unterschiedliche Schläge und Tritte und hat zusätzlich noch besondere Special-Moves auf Lager. So kann beispielsweise Raiden, der Blitzgott, tödliche Stromstöße aus seinem Körper abfeuern, während Sub-Zero seine

Bilder wie aus einem Film

Sieben Prügelspezialisten stehen zur Wahl. Jeder hat seine Vor- und Nachteile.

Kano schärft seine Handkante für Bonuspunkte (oben), während Scorpion zündelt.

Goro ist der stärkste

Raiden schleudert Blitze

Gegner schmerzhaft einfriert.

Der Kampf läßt sich in zwei Modi spielen. Beim Ein-Spieler-Turniermodus müßt Ihr als erstes gegen jeden der restlichen sechs Gegner antreten, um am Ende gegen Euer eigenes Spiegelbild zu kämpfen. Man muß jeweils dreimal den Widersacher k.o. geschlagen haben, um weiterzukommen. Natürlich gibt es auch ein Zeitlimit. Im Falle eines Sieges gibt es für die übrige Zeit Bonuspunkte. Ist dieser Level geschafft, stellen sich Euch als nächstes gleich zwei Gegner nacheinander. Nun gilt es, nach dem ersten Feind immer noch genug Energie zu

Volle Rolle im Zweikampf

Sogar auf dem Game Boy tummeln sich die Digi-Fighter

haben, um mit guten Chancen gegen den zweiten Kämpfer antreten zu können. Nach drei gemeisterten Doppelmatchs könnt Ihr weiter in Shang Tsungs Verliese eindringen. Goro, der 2000 Jahre alte Halbdrache, erwartet Euch im vorletzten Level, um Eurem Kämpfer endlich den Garaus zu machen. Bisher hat es noch kein Krieger geschafft, gegen die-

Sonja Blade gehört zur Army

Scorpion ist ein Zombie

sen Koloß anzukommen. Solltet Ihr es trotzdem schaffen, diesem vierarmigen Monstrum ein Ende zu setzen, so dürft Ihr Euch endlich der letzten Aufgabe stellen: Shang Tsung. Er ist durch seine magischen Kräfte in der Lage, die Gestalten und Fähigkeiten der anderen Teilnehmer zu übernehmen, zum Beispiel die von Goro. Shang Tsung hat die übrigen Kämpen jetzt, wo sie verloren haben, voll unter Kontrolle. Ihr habt es also mit einem ausgesprochen ekelhaften Acht-in-Eins-Endgegner zu tun. Zwischen den Runden

Raiden probiert seine pfeilschnelle Attacke

Mortal Kombat kommt für alle Systeme zeitgleich (nur nicht fürs NES)

muß der Kämpfer seine geballte Kraft beweisen, indem er je nachdem, in welchem Level er ist, mit der bloßen Hand durch Holz, Stein, Stahl, Rubine und Diamanten schlagen muß. Nur wenn Ihr alle Aufgaben und Kämpfe erfolgreich beendet und auch Goro und Shang Tsung besiegt, seid Ihr der Mortal Kombat-Grand-Champion. Beim 2-Spieler-Turniermodus greifen zwei Spieler gleichzeitig zum Joypad. Der Verlierer dieses Anfangsmatchs bleibt dann aber hängen und erhält ein Game Over, während der Gewinner wie gehabt weiter fortschreitet.

Kano ist ein Gangster

Jonny Cage kommt vom Film

unten: Liu Kang kommt aus dem Kloster

Im Exhibition-Modus (Schaukampf) kann der Spieler seine Fähigkeiten im Umgang mit den Charakteren und deren Steuerung trainieren. Zudem könnt Ihr gleich mehrere Gegner nacheinander antreten lassen. Keine Angst: Der Schaukampf hat noch nichts mit dem eigentlichen Turnier zu tun und dient nur zur Übung.

Im Optionsmenü könnt Ihr den Spielmodus zwischen "Hand-to-Hand" und "Normal" umschalten. Beim ersteren wird auf jegliche Spezialattacken oder andere Tricks verzichtet, während beim normalen Kampf "alles" erlaubt ist. Ansonsten gibt es noch fünf anwählbare Schwierigkeitsgrade und eine Handicap-Option. Diese dient dazu, beim Zwei-Spieler-Kampf einzustellen, wie stark oder wie schwach der eigene Spieler zuschlägt und einsteckt. Außerdem lassen sich noch die Joypad-Knöpfe neu belegen. Falls Ihr bei einem Kampf verlieren solltet, habt Ihr per Continue, das Ihr Euch nach seiner Verwendung wieder erkämpfen könnt, die Wahl, weiterzufighten. Mortal Kombat verwendet als zweites Prügelspiel nach Pit-Fighter digitali-

sierte Originalakteure. Dadurch wirken die Animationen realistischer und vor allem flüssiger. Der Hintergrund variiert von Level zu Level. Also beginnt das Spiel im Freien und endet in den feuchten Gemächern von Shang Tsung. Der Boden wird bei der Super Nintendo-Version mit Zeilenscrolling dargestellt, während beim Mega Drive der Boden "feststeht". Die Figuren sind verhältnismäßig groß. Jeder Level hat sein eigenes musikalisches Thema. Außerdem wurden die zahlreichen Samples des Automaten übernommen, die den Krieger zu härterem Durchgreifen anspornen sollen. Was die Gewalt im Spiel betrifft, so wird sich die Konsolenversion etwas vom Original unterscheiden. Auch wenn der Automat auf "wenig Gewalt" eingestellt ist, ist das Spiel vor allem bei den Spezialattacken immer noch viel zu brutal für die pädagogischen Standards von Nintendo und Sega. Dementsprechend wurden neue Spezialtricks für die Kämpfer geplant. Diese werden zwar dann weniger brutal sein, aber genauso durchschlagskräftig. *Mortal Kombat* wird auf dem Super Nintendo und dem Mega Drive 16-Mbit-Speicher belegen. Neben den 16-Bit-Konsolen, hat Acclaim aber auch noch Umsetzungen für Game Gear, Game Boy und Master System geplant. Bei den Game-Gear- und Game-Boy-Versionen wird auf eine Hintergrundgrafik gänzlich verzichtet, um genug Platz und Geschwindigkeit für die Action zu haben. Und jetzt kommt die eigentliche Überraschung: Mortal Kombat wird auf **allen Systemen zeitgleich** ausgeliefert. Pünktlich am Montag, den 13. September 1993 soll Mortal Kombat um die Welt gehen. Also kann man sich jetzt schon auf einen hektischen "Mortal Monday" gefaßt machen.

Sub-Zero

Alter: 32
Beruf: Ninja
Rechtsstatus: Keiner.
Er lebt den Legenden nach irgendwo in China. Sein echter Name und seine Identität sind unbekannt. Jedoch schließt man aus seiner blauen Uniform, daß er dem Lin-Kuei-Clan angehört, einer Gruppe falscher Ninjas, die Attentate durchführt. Sub-Zero hat das Element der Kälte bezwungen und kann seine Gegner einfrieren, um sie dann niederzustrecken.

Goro

Alter: 2000
Beruf: Prinz von Kuatan, Oberbefehlshaber der Armeen von Shokan
Rechtsstatus: auf der Erde - keiner; in seiner Welt - Prinz von Kuatan
Goro wurde vor 2000 Jahren in der 4. Astralebene von Shokan, im Reich der Außenwelt, geboren. Der halbmenschliche Drache gewann vor langer Zeit den Titel des "Grand Champion", als er Kung Lao, einen Shaolin-Mönch, besiegte. Durch seine vier Arme ist er nicht nur sehr beweglich, sondern auch extrem stark. Keiner seiner Feinde konnte jemals eine Schwäche an ihm entdecken.

Sub-Zero beherrscht die Kä

Kano

Alter: 35
Beruf: Schwerverbrecher
Rechtsstatus: Aus Japan deportiert. Ist in 35 Ländern zum Tode verurteilt.
Kano ist Söldner, Schläger, Erpresser und Dieb zugleich. Als angesehenes Mitglied der Black-

BACKUP - SYSTEME VOM SPEZIALISTEN

TEL.: 089/4802913

Wir bieten Euch die besten Systeme für Sicherheitskopien, die es derzeit gibt.

Für Megadrive & Super Nintendo
Alle Systeme haben Slow Mode, Speicherfunktion, eingebautes 3,5 " Laufwerk, 16 Mbit Speicher (erweiterbar bis 32 Mbit)Erweiterungsmöglichkeiten für zukünftige Spiele.

M G H, Magic Game Hunter - das universelle Gerät für SNES und Megadrive. einfaches Umstecken eines Adapters ermöglicht Sicherheitskopien von Megadrive und Super Nintendo Spielen.Inkl. Saver Cartridge, Highrom Adapter, Slotverlängerung etc..

Super Magicom, Hyper Drive 6, Pro Fighter - Für Super Nintendo

Weitere Backup Systeme erhalten Sie auf Anfrage. Die Preise nennen wir Ihnen gerne telefonisch.

GNADENLOS ..... Tel.: 089/4802913

MEGADRIVE

CD ROM, Euro Version mit Spielen	**599,90**
CD ROM, US Version mit Spielen & CDX Adapter	**599,90**
Action Replay Pro	**99,90**
Mega Adapter	**39,90**
CDX Adapter	**99,90**
Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
Abrah. Battlet. dt	49,90
Alien III dt	89,90
Alienstorm	39,90
Ariel dt	79,90
Atomic Robokid jp	39,90
Bad Omen jp	39,90
Batman Ret. J. dt	89,90
Bonanza Bros. jp	39,90
Bubsy	99,90
Cadash jp	39,90
California Game dt	79,90
Carmen Sandiego	39,90
Cool Spot dt	99,90
Crackdown jp	39,90
Crueball us	59,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves us	99,90
Desert Strike us	79,90
EX Mutants dt	89,90
F 1 Hero	49,90
Fantasy Zone dt	79,90
Fatal Fury dt	89,90
Final Blow	39,90
Fire Mustang	39,90
Fire Shark	39,90
Flashback dt	99,90
Galaxy Force dt	49,90
Granada jp	39,90
Greendog jp	39,90
Ghostbusters us	49,90
Global Gladiator dt	99,90
Golden Axe III	99,90
Gynoug	39,90
Humans us	99,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Jewel Master	39,90
Joe Montana 3 dt	39,90
John Madd. 92 us	49,90
John Madd. 93 us	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Kageki	39,90
Kick Off dt	89,90
Kid Chameleon	39,90
Last Battle dt	49,90
Lemmings dt	79,90
LHX Attack Ch us	79,90
Magical Hat	39,90
Mickey Mouse dt	59,90
NHLPA us	89,90
PGA Golf II us	89,90
Quackshot	39,90
Rolo Rescue us	69,90
Shadow Beast dt	49,90
Shadowrun	109,90
Shining Force	129,90
Sonic II	69,90
Splatterhouse II dt	39,90
Summer Chall dt	79,90
Sunset Raiders dt	79,90
Sword of Sodan	29,90
T 2 Arcade dt	89,90
Tiny Toons dt	89,90
Turbo Outrun dt	49,90
Wonderboy	39,90
ZeroWings	39,90

MEGA CD SPIELE

Afterburner III	89,90
Batman´s Return	119,90
Chuck Rock	119,90
Cool Spot	129,90
Dune	129,90
Earnest Evans	59,90
Final Fight	119,90
Funky Horror Band	39,90
Heavy Nova	59,90
Hook	119,90
Indian Jones	119,90
Jaguar XJ 220	119,90
Kriss Kross	109,90
Prince of Persia	89,90
Out of World	129,90
Sewer Shark	109,90
Sol Feace	79,90
Thunderstorm FX	89,90
Time Gal	119,90

SUPER NINTENDO

Action Replay Pro	99,90
Universaladapter	39,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
Addam Fam. II us	109,90
Axelay jp	79,90
Battletoads	129,90
Batman´s Ret. us	129,90
B.O.B dt	119,90
Bomberman jp/us	139,90
Bubsy us	129,90
Bulls vs Blazers	99,90
Cacoma Knight	109,90
Cameltry jp	59,90
Claymates	129,90
Cool Spot	129,90
Cosmo Police jp	139,90
Cybernator us	129,90
Cyber Formula jp	59,90
Doraemon jp	59,90
Dungeon Master	159,90
Family Dog us	129,90
Fatal Fury	129,90
Final Fight II us/jp	139,90
Format. Soccer II	139,90
Goal us	79,90
Harley´s Hum. Adv.	99,90
Ikari jp	79,90
King Arthurs us	109,90
Lost Vikings us	129,90
Mario Missing us	129,90
Mech Warrior us	129,90
Mystic Quest us	89,90
Pince of Persia	69,90
Pocky & Rocky	129,90
Rocketeer	59,90
Rocky&Bullwinkel	129,90
Streetcombat	109,90
Starwing	119,90
Super Turrican	99,90
Soulblazer	129,90
T 2 Judgem. Day	129,90
Tecmo NBA	129,90
Tom & Jerry	109,90
Top Gear 2	129,90
Tuff e Nuff	129,90
Twinbee	119,90
Waldo Search	99,90
Wolfchild	129,90
WWF Wrestling	89,90
WWF 2	119,90
Yoshi´s Cookie	109,90

GAMEBOY

Alien III us	49,90
Batman Return us	49,90
Battle Toads	49,90
BC Kid dt	49,90
Gauntlet us	19,90
Hook us	49,90
Hit the Ice us	49,90
Krusty Funh. dt	39,90
Lemmingsdt	59,90
Loopz jp	19,90
Looney Tones us	49,90
Megaman II	49,90
Megaman III us	49,90
Parodius	49,90
Robocop 2 us	49,90
Sneaky Snakes us	29,90
Speedball II us	49,90
T 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
Tiny Toons us	49,90
TMNT 2 us	29,90
World Cup jp	19,90

GAMEGEAR

Arial Assault	29,90
Arliel	19,90
Ariel (Mermaid)	49,90
Batman Return	49,90
Berlinwall	29,90
Busterball	29,90
Chuck Rock	39,90
Devilish	39,90
Donald Duck	39,90
Galaga	39,90
Global Gladiators	59,90
G Loc	29,90
Home Alone	49,90
House of Tarot	19,90
Land of Illusion	49,90
Lemmings	59,90
Monaco GP II	39,90
Ninja Gaiden	39,90
Roadrunner	49,90
Shinobi 2	39,90
Sonic 2	39,90
Talespin	49,90
Tom & Jerry	49,90
Wimbledon	39,90

Lieferbedingungen
Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend.
Gnadenlos Vertriebs GmbH
Postfach
81607 München 80

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80
Ladenpreise können abweichen

WARPZONE

Dragon-Organisation ist er unter seinesgleichen gefürchtet und respektiert. Weil Kano glaubt, daß Shang Tsungs Palast aus purem Gold besteht, nimmt er am Turnier teil, um zu plündern.

Raiden

Alter: unbekannt (unsterblich)
Beruf: Gott der Blitze
Rechtsstatus: Nichtmenschlich - deshalb besitzt er keine Rechte

Raiden ist ein mystischer Krieger/Blitzgott, mit magischen Fähigkeiten. Gerüchten zufolge, soll er eine Einladung von Shang Tsung persönlich erhalten haben. Raiden mußte die Gestalt eines Menschen annehmen, um teilnehmen zu dürfen. Da er Blitze erschaffen und lenken kann, ist er besonders gefährlich

Jonny Cage

Alter: 29
Beruf: Filmschauspieler
Rechtsstatus: Bürger der Vereinigten Staaten von Amerika

Cage ist in Hollywood ein Begriff, wenn es um Ninja-Filme geht. Er wurde schon früh mit seinen beiden Filmen "Dragon Fist I + II" weltbekannt. Trotz seiner Karriere sollte man nicht außer acht lassen, daß er ein äußerst begabter Kämpfer ist, der von Großmeistern aus aller Welt trainiert wurde.

Sonya Blade

Alter: 26
Beruf: Leutnant der U.S. Army Special Forces

Rechtsstatus: Bürgerin der Vereinigten Staaten von Amerika

Sonya und ihre Spezialeinheit waren Kano's Verbrecherring auf den Fersen. Als sie ihm auf eine unerforschte Insel folgten, wurden sie durch einen Hinterhalt von Shang Tsungs Männern festgenommen. Mit ihren Kameraden als Geiseln zwang Tsung Sonya zum Wettkampf. Sie muß nicht nur für ihr Leben, sondern auch für das der restlichen Mannschaft kämpfen.

Liu Kang

Alter: 24
Beruf: Shaolin-Mönch/Fischer
Rechtsstatus: Bürger der Volksrepublik China

Liu Kang war Mitglied der Lotus-Gesellschaft, trat aber aus, um die Shaolin beim Turnier zu vertreten. Er weiß von Shang Tsungs dunklen Absichten und will versuchen, den Mortal Kombat wieder zu seinen reinen Ursprüngen zurückzuführen - falls er gewinnen sollte.

Scorpion

Alter: 32
Beruf: Rächer
Rechtsstatus: Scorpion ist ein Untoter und besitzt keine Rechte.

Wie Sub-Zero ist Scorpions echter Name unbekannt. Legenden sagen, daß er ein gefallener Ninja war, der von den Lin Kuei ermordet wurde. Er nahm einen anderen Körper ein und trägt deshalb eine gelbe Lin-Kuei-Uniform. Gelb ist die Farbe der Feigheit. Seitdem fordert er Rache für seinen Tod.

LIMITIERTE PANIK

Ganz Amerika ist bereits im *Mortal Kombat*-Fieber. In der New Yorker Zentrale glühen die Telefone, und jeder hat nur eine Frage: "Ist Mortal Kombat denn schon da?" Die Spielefreaks haben derart viele Module vorreserviert, daß Acclaim (die Schlitzohren) schon zehn Dollar Reservierungsgebühr verlangt.

Das Ganze hat einen Grund: Mortal Kombat wird für das Jahr 1993 nur in limitierter Auflage verkauft. Das bedeutet, daß wohl nicht jeder das kostbare Stück bekommen wird, wenn er nicht schleunigst vorbestellt. Ob's sich bei uns auch so durchschlagend auswirkt, wird sich zeigen.

Reza Memari

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY		NES		MEGA DRIVE		PC-ENGINE jp.	
Batman	33,-	Rygar	70,-	Japan Adapter	20,-	Chooaniki	109,-
R-Type	33,-	Probotector II	90,-	Joypad (Turbo)	29,-	*Cotton*	109,-
Castlevania	33,-	Turbo Racing	98,-	Japan CDs ab	75,-	Gradius 2	105,-
Metroid II	40,-	Turtles II	110,-	Tiny Toon	95,-	Wind of Thunder	105,-
Turtles II	50,-	u.v.m.		Streets Rage 2	85,-	Bomberman 93	105,-
Prince of Persia	50,-			Terminator II	80,-	PC-Kid III	105,-
Super Mario II	50,-	SUPER NES		World of Illus.	70,-	Parodius	99,-
Tiny Toon	55,-	Adapter	40,-	Battletoads	85,-	PC-Denjin	88,-
Star Trek	55,-	Pro Pad	29,-	New Zland Story	75,-	Gate of Thunder	88,-
Bionic Commando	55,-	Axelay	85,-	Sonic 2	70,-	Bonze Adv.	88,-
Ferrari GP	55,-	Dino City	70,-	u.v.m.		Sup. Adv. Island	88,-
Super Off Road	55,-	Desert Strike	113,-			Fantasy Zone	77,-
Spidermann II	55,-	Parodius	105,-	GAME GEAR		Dead Moon	77,-
Looney Tunes	55,-	Pop Twinbee	115,-	Sonic II	50,-	Kato+Ken	77,-
Star Wars	60,-	Streetfighter 2	90,-	Donald Duck	40,-	S. Longn. Goblin	77,-
Battletoads	60,-	Starwars	105,-	Lemmings	50,-	W-Ring	66,-
Addams Family	60,-	Tiny Toons	105,-	Shinobi 2	50,-	Avenger	55,-
u.v.m.		Red October	113,-	Streets Rage	50,-	Ninja Spirit	44,-
		Sim City	90,-			Bravoman	44,-
LYNX		Pr. of Persia	90,-	MASTERSYSTEM		Toilet Kids	33,-
Xybots	66,-	Joe+Mac	70,-	Chuck Rock	88,-	Armed F	33,-
Ishido	66,-	Super Soccer	90,-	Mickey Mouse 2	79,-	Mr. Heli	25,-
Stun Runner	66,-	Turtles IV	90,-	R-Type	70,-	Gomola Speed	25,-
Turbo Sub	60,-	u.v.m.		Terminator	88,-	Dragon Spirit	25,-

Last Chance!

Folgende PC Engine HU-Cards wieder in limitirter Stückzahl Power Sports,Klax,Soldier Blade,Final Soldier,Super Star Soldier,Adventure Island,OP.Wolf,R-Type,Mr.Heli,Image Fhight,Darius+,Gomola Speed,Gradius,Salamander,Dragon Saber. **Stück für Stück 39.-DM 3 Spiele für 99.-DM**
viele Raritäten noch einmal Lieferbar. Turbo Duo . **799.-DM**
Wieder reinbekommen,das Strategiespiel der Superlative für Mega Drive mit deutscher Anleitung **149,95DM**

Das NHL PA Hockey Turnier 93! Infos unter
Tel:05246/81184 Österwieherstraße 70/33415 Verl
Tägl.ab 12.00 Uhr Sa.ab 10.00 Uhr

GALAXY

CD Rom famerik)
Cool Spot e/d
Fatal Fury e/d
Final Fight CDe
Flashback e/d
Golden Axe 3
Gunstar Heroes e/j
Monkey Island CDe
Mutant Leag.Footb.d

MEGA DRIVE
Cool Spot e/d
Dracula CDe
Jungle Strike e
Gauntlet e/j
Sil.heed CDj
Super Shinobi 2/3 j/e
Streetfighter 2 j

Final Set Tennis j
Final Fantasy Adv.2 j
Formation Soccer 2 j
Pocky & Rocky e
Pop 'n Twinbee j/d
Super Turrican e
Super Family Tennis j
Super Mario All Stars e/j/d
WWF Royal Rumble e/d

SUP.FAMICOM
Alien 3 e/d
Battle Toads e
Bubsy e
Cybernator e/d
Star Fox e/j/d
Streetfighter 2 Turbo
Yoshies Cookie e/d

Dirty Larry
Dracula
European Soccer Chall.
Lemmings

Lynx
Battle Wheels
Dinolympics
Powerfactor

Alfred Chicken
Popolous d
Star Wars d
Leg.of Zelda e /Juli

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

Art of Fighting
Fatal Fury 2
Sidekick
World Heroes 2

NEO GEO
Sengoku 2
3 Count Bout
Viewpoint

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

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

Turbo Duo RGB e
Bomberman 93 e
Cotton SCe
Dung.Explorer 2 SCe
Longraiser 2 SCj
Sherlock Holmes 2 SCe
Vasteel SCe

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

089/7605151
089/7470689

Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:Japanisch e:Englisch d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 81369 München

JURASSIC PARK

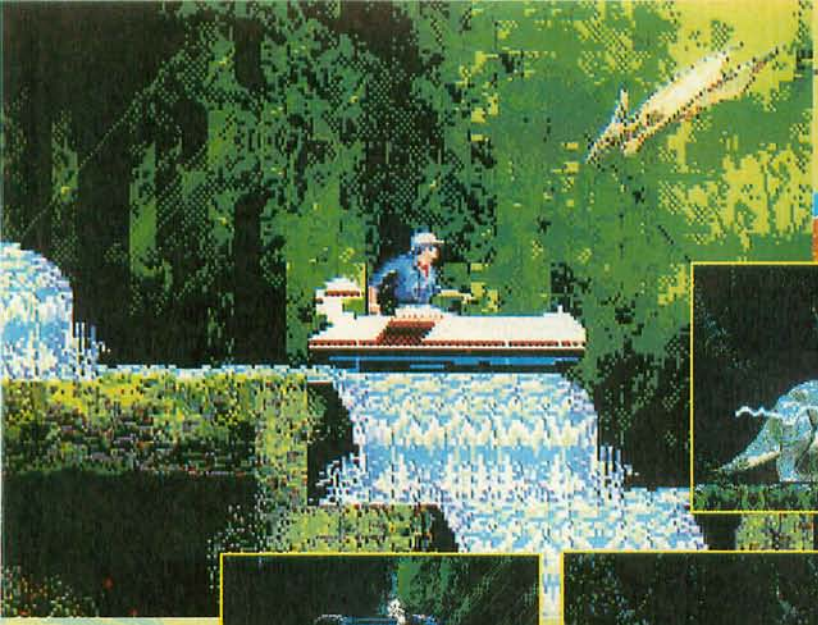
TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

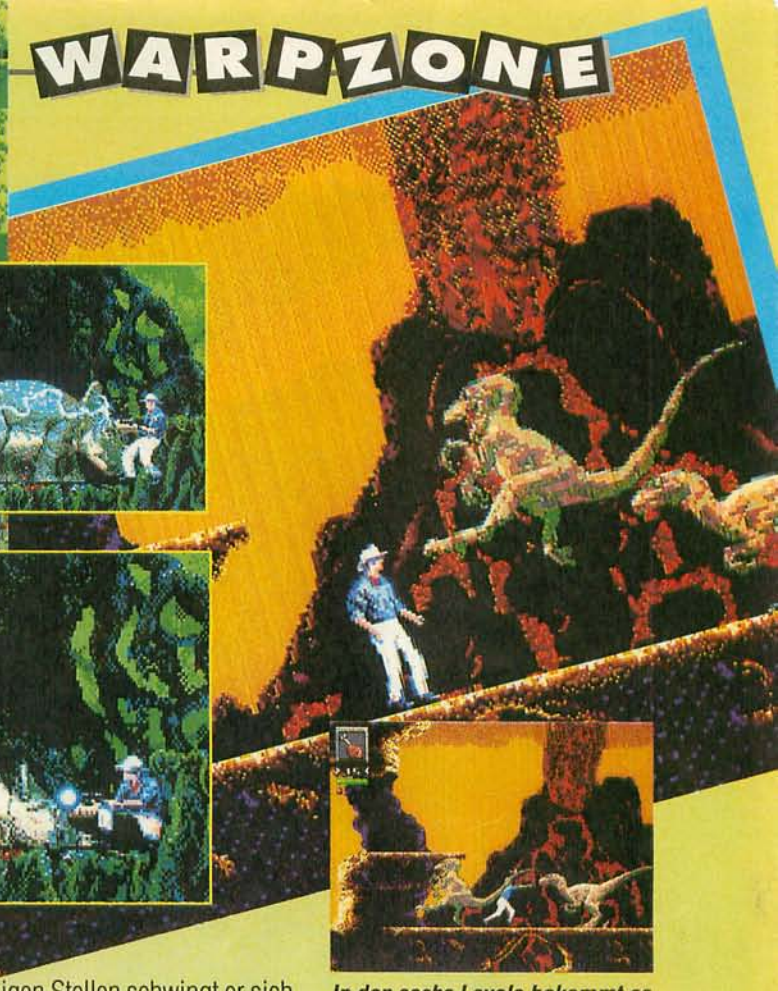
Michael Crichtons Buch ist seit Monaten nicht von der Spitze amerikanischer Bestsellerlisten wegzubekommen, Steven Spielberg sorgt mit seinem Film für endlose Schlangen vor amerikanischen Kinos, Sega, Nintendo, 3DO und Ocean nutzen die allgemeine Dinomanie für ein Actionspiel. Wovon die Rede ist? Natürlich von *Jurassic Park*!

In der Rolle von Grant schnappt Ihr Euch die erstbeste Waffe und rückt den Sauriern zu Leibe

Auch wenn Steven Spielbergs neuester Geniestreich erst im Herbst in deutschen Kinos zu sehen sein wird: Wer die über den großen Teich schwappende Dinohysterie immer noch nicht registriert hat, wird vermutlich eines Tages ohne Kopf aus dem Haus gehen und es ebenfalls nicht bemerken. Während sich die einschlägige Film- und Fernsehpresse um exklusive Bilder aus dem Film für appetitanregende Vorberichte reißt, haben die beiden Filmproduzenten Universal Pictures und Amblin Entertainment bereits mehr an Lizenzeinnahmen verdient, als die Filmproduktion gekostet hat (und rund 100 Millionen US-Dollar sind gewiß kein Pappenstiel). Außerdem wird ziemlich sicher mit T-Shirts, Buttons, Plastikdinos, Taschen, Frühstücksflocken und Soundtracks, die das auffällige Saurierlogo tragen, mehr verdient, als der Film in den Kinos je einspielen wird.

Auch in Sachen Computer- und Videospiele waren die Lizenzhändler sehr eifrig und vertickerten die Rechte gleichzeitig an mehrere Interessenten: Nintendo, 3DO, Ocean und Sega. Genau wie alle anderen Versionen, baut auch die Mega-Drive-Fassung ihre Handlung auf der Original Filmstory auf: Der geschäftstüchtige Hammond hat auf einer Tropeninsel einen Zoo ganz besonderer Art geschaffen. In seinem "Jurassic Park" tummeln sich quietschlebendige Dinosaurier, die eigentlich seit über fünfzig Millionen Jahren ausgestorben sein müßten. Findige Wissenschaftler haben die Urzeitviecher anhand von Dinoerbsubstanzen nachgezüchtet, die sie aus Stechmücken gewinnen konnten. Die gierigen Blutsauger hatten sich vor Millionen von Jahren an irgendwelchen Dinos festgebissen, waren später zufällig von ausfließendem Baumharz eingeschlossen und als Bernstein für die Nachwelt konserviert worden. Hammond lädt also voller Begeisterung die





Einige Szenen im Spiel, beispielsweise der Level mit dem Boot oder den Flugsauriern orientieren sich nicht am Film, sondern an Michael Crichtons Original: der Buchvorlage.

Paläontologen (Urzeitforscher) Dr. Alan Grant und Dr. Ellie Sattler sowie den Mathematiker Ian Malcolm sowie seine Enkel Tim und Lex in seinen Dinosauierpark ein, um ihnen sein Lebenswerk zu präsentieren. Ein Unwetter bereitet seinem Experiment jedoch ein vorzeitiges Ende, als die Sicherheitsanlagen ausfallen und einige stromgeladene Zäune niederbrechen. Riesige fleischfressende Echsen wie der furchterregende Tyrannosaurus Rex mit seinen zentimeterlangen Fangzähnen oder kleine wendige Räuber, die fast so intelligent sind wie Schimpansen und in Rudeln jagen, brechen aus ihren Gehegen aus und verwechseln die Besucher mit dem Abendessen.

Im Spiel könnt Ihr entweder in die Rolle des riesigen Sauriers Raptor schlüpfen oder den Part des Wissenschaftlers Dr. Grant übernehmen. Im ersten Fall schlagt Ihr Euch mit anderen Sauriern herum und weicht den Geschossen und Fallen der menschlichen Verfolger aus. Wählt Ihr den Wissenschaftler, tretet Ihr mit Pistole oder Pump Gun gegen die hungrigen Fleischfresser an.

Segas *Jurassic Park* besteht aus sechs Spielabschnitten und ist vollgestopft mit den verschiedensten Sauriermodellen aus dem Film. Wie wär's zum Beispiel mit dem giftspuckenden Dilphosaurus, dem 30 Meter langen Diplodocus Canegii, dem 15 Meter großen T-Rex oder dem zwar friedlichen aber immer noch elefantengroßen Triceratops? Während der Held über die Insel läuft, sammelt er Power-Up-Icons auf, benutzt Betäubungsgeschosse, Raketenabschußkanonen und Betäubungsgranaten. Jede Waffe verlangt eine andere Strategie, genau wie die verschiedenen Spielabschnitte. Mal kämpft Ihr durch einen dunklen Dschungel, dann geht's durch ein Röhrenlabyrinth, zu einer Pumpstation, durch eine Lavalandschaft und schließlich zum Besucherzentrum.

Jeder Level enthält andere Fallen, Hindernisse und Saurier. Manchmal reicht es, angreifende Dinos mit Felsbrocken oder anderen herumliegenden Gegenständen zu bewerfen. Zeitweise setzt Grant sein gesamtes strategisches Geschick ein. An einigen Stellen schwingt er sich wie Tarzan mit einem Seil von Ast zu Ast und hüpft über Hindernisse. Um beispielsweise das Raketenabschußgerät benutzen zu können, muß Grant zuvor Munition finden und genügend davon aufheben, um im letzten Level gefangene Touristen zu befreien.

Grafisch sieht "Jurassic Park" durchaus vielversprechend aus. Sowohl die Hauptfiguren als auch die vielen gegnerischen Saurier sind detailreich in Szene gesetzt und liebevoll animiert. Bleibt nur zu hoffen, daß Sega der Demoversion, die wir gesehen haben, noch einen guten Schuß Spielbarkeit einhaucht. Über das endgültige Produkt werden wir Euch demnächst informieren.

Editorial Services/hu

In den sechs Levels bekommt es Dr. Grant mit den unterschiedlichsten Viechern zu tun.

Der giftspuckende Dilphosaurus bläht seinen Kragen drohend auf.

Gewinnspiel

Meet Jimmy Connors

Tennisfreunde aufgepaßt: Habt Ihr Lust, am weltweiten "Jimmy Connors Pro Tennis"-Wettbewerb teilzunehmen und im krönenden Finale in den USA vom 29.09.-03.10.93 (keine Schulferien) gar als europäischer Meister gegen den amerikanischen und eventuell japanischen Meister anzutreten? Habt Ihr ein Super NES? Wenn Ihr all diese Fragen mit "ja" beantworten könnt, nichts wie ran ans Joypad und losgelegt.

Die Preise vom nationalen Finale:

1. Preis:
Ein Wochenende in London mit Flug, Hotel, Rundfahrt und Taschengeld für die Trocaderospielhalle am 4./5. September.

2. und 3. Preis:
Ein Laguna SNES-Spiel nach Eurer Wahl

3. und 4. Preis:
Eine komplette Tennisausrüstung mit Trainingsanzug, T-Shirt, Schuhen, Mütze, Schläger in einer Sporttasche.

5. bis 10. Preis:
Eine Tennisausrüstung mit T-Shirt, Schuhen, Mütze, Schläger in einer Sporttasche
...und viele andere Preise

Und so funktioniert's:

Spielt eine komplette Turniersaison von Jimmy Connors Pro Tennis Tour in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad (am besten mit der normalen Steuerung, denn das Finale wird damit gespielt) und fotografiert Euren Highscore von der Weltrangliste. Die 8 Teilnehmer mit den höchsten Highscores/Punktestand werden nach Frankfurt zum nationalen Finale am 21./22.8.93 eingeladen. Der deutsche Meister spielt um die europäische Meisterschaft am 4./5. September in London, der europäische Meister fliegt mit einer Person der Wahl in die USA. Dort finden die Endmeisterschaften in Los Angeles statt. Der Weltmeister erhält einen handsignierten Schläger von Jimmy Connors und zwei Karten für die Champion Tour. Die Anreise, das Hotel und die Verpflegung werden Euch natürlich jeweils erstattet.

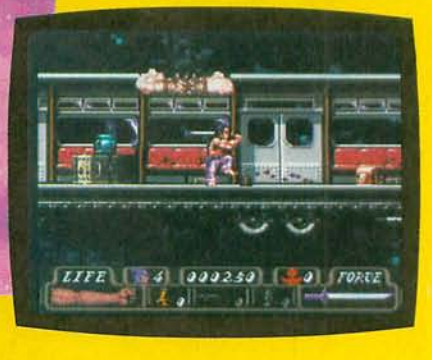
Schickt Euer Bildschirmfoto mit Eurer vollständigen Anschrift und Telefonnummer sowie Altersangabe an:

Laguna Videogames
Jimmy Connors
Wettbewerb
Am Südpark 12
65441 Kelsterbach

Einsendeschluß ist der 12.08.93 (*Datum* des Poststempels), der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Teilnehmen kann jeder, außer Mitarbeitern von Laguna, Blue Byte und Ubi Soft.

FIRST SAMURAI

POWER GAMES



Der Retter naht durch den Tunnel der Zeit

Böse Dämonen beherrschen die Welt. „Makyo Jin", der schlimmste von allen, scheint unbesiegbar... Doch der Legende nach gibt es da einen, der ihn überwinden kann: der Erste Samurai. Tritt mit ihm die Reise durch die Zeit an, die euch zusammen vom Altertum bis in die Zukunft führt, und kämpfe mit ihm für Freiheit und Frieden für die ganze Welt.

GAME BOY

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:
BUGS BUNNY Blowout: LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992.
GARFIELD, United Features Syndicate, Inc. © 1978
MICKEY MOUSE, © The Walt Disney Co.

ULTIMATE SOCCER

Fußballbegeisterte Mega-Drive-Besitzer hatten bisher wenig zu lachen, denn Segas Konsole ist nicht gerade mit Fußballspielen gesegnet. Ganz schön traurig, wenn man bedenkt, daß Fußball in Deutschland wesentlich populärer ist als Golf, American Football oder Baseball...

Außer Virgins ziemlich mäßigem *European Club Soccer* und dem ebenso durchschnittlichen *Tecmo World Cup '92* hatte das Mega Drive fußballtechnisch bisher äußerst wenig zu bieten - sieht man einmal vom japanischen *J-League Pro Striker*-Importmodul ab und von U.S. Golds *Super Kick Off*, das wir in dieser Ausgabe testen. Mit *Ultimate Soccer* soll der Fußball-Mangel gründlich behoben werden. Code und Grafik der Simulation stammen von Rage Software, das britische Label Graftgold hat für Soundeffekte und Musik gesorgt. Segas *Ultimate Soccer* ist ein reinrassiger Fußballsimulator, der zwar auch strategische Elemente enthält, allerdings nur, soweit sie direkt in die Partien eingreifen. *Ultimate Soccer* unterstützt den MultiTap, Segas neuen Vier-Spieler-Adapter. Zwei dieser Adapter an Kontrollport 1 und 2 gesteckt, und maximal acht Fußballfans können aktiv an einer Partie teilnehmen.

Zwei Streithähne in hitziger Auseinandersetzung.

Mannigfaltige Konfigurations-Möglichkeiten (rechts, unten)

Trikotdesign warten auf ihren Einsatz. Natürlich spielen nicht alle Mannschaften gleich stark, wer beispielsweise mit der Gruppe-D-Mannschaft aus Costa Rica gegen die ballverliebten Brasilianer antreten will, muß sich schon auf konsequentes Mauern verlegen und auf

Falls Ihr den Hallenmodus gewählt habt, reduziert sich die Stärke eines Teams auf je sechs Balltreter. Für einsame Krieger übernimmt natürlich die Konsole eine komplette Gegenmannschaft, doch wie fast jede Fußballsimulation zeigt *Ultimate Soccer* seine Stärken erst dann, wenn zwei oder mehr Spieler die Joypads drücken. Apropos Joypads: Das Spiel unterstützt neben dem Standardeingabegerät auch Segas neues Sechs-Button-Joypad.

Noch bevor der Mann im schwarzen Trikot das erste Spiel anpfeift, sollten sich beide Teams auf die äußeren Bedingungen der Partie geeinigt haben, den Unterschied zwischen Hallen- und Feldspiel haben wir bereits erwähnt. Bei Programmstart könnt Ihr aus fünf Sprachen Eure Lieblingssprache wählen, natürlich ist Deutsch auch dabei. Zunächst müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr ein einzelnes Freundschaftsspiel austragen wollt, ein Turnier nach dem K.O.-Prinzip, eine Pokalrunde oder einfach nur Elfmeterschießen üben wollt. 64 internationale Teams mit Flaggen und echtem

Im Turnier- oder Pokalmodus gibt´s Ergebnisse in Tabellenform.

In der Halle spielt Ihr mit sechs Mann und auch über Bande.

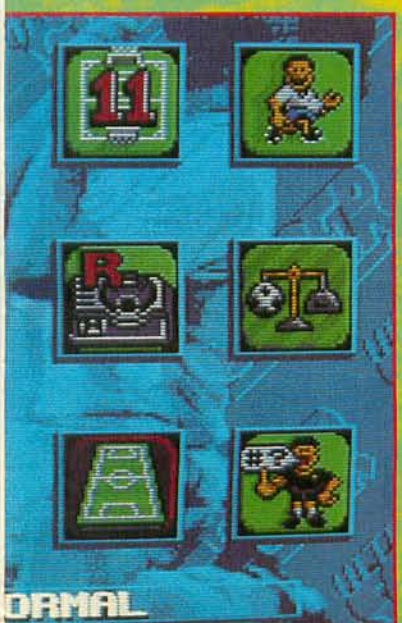
Da geht er hin: Auswechslung während des Spiels.

Beim Einwurf von der Seite könnt Ihr die Wurfrichtung bestimmen.

Der Tormann hat durchaus eine Chance...

Freistöße könnt Ihr über die bogenförmige Hilfslinie dirigieren.

Fehler des Gegners hoffen. Ultimate Soccer bietet alle wichtigen Strategievarianten. So könnt Ihr beispielsweise mit vier oder fünf Sturmspitzen spielen, das Mittelfeld schwach besetzen und mit vier Mann hinten dicht machen. Auch Auswechslungen während der laufenden Partie sind möglich. Zusätzlich fragt die Software ab, ob Eure Mannen eher aggressiv oder defensiv zur Sache gehen sollen, plötzliche Tempowechsel wagen können oder eher vorsichtig zur Sache gehen müssen.



Für ein realistisches Umfeld sind natürlich auch die äußeren Bedingungen von großer Bedeutung. So legt Ihr Windrichtung und Windstärke fest, wählt mit dem Wetter zwischen tiefem oder trockenem Boden. Bei Regen wird der Ball extrem schwer, fliegt nicht so weit, springt dafür aber unberechenbar weg und läßt sich nur mit Mühe sauber führen. Um auch ungeübten Spielern vor allem gegen die Maschine eine Chance zu lassen, bietet Ultimate Soccer drei Schwierigkeitsstufen, drei Geschwindigkeitsvarianten sowie verschiedene Einstellungen, wie Eure Kicker das Leder führen.: Last not least könnt Ihr die automatische Zeitlupe abstellen, Elfmeterschießen oder Nachspielzeiten aktivieren und die Spielzeit festlegen. Möglich sind Partien von zweimal 1, 2, 3, 5, 10 oder 15 Minuten Spieldauer.

Das Spielfeld präsentiert sich nicht etwa von der Seite, wie das bei vielen Simulationen der Fall ist, sondern in die Tiefe. Ihr spielt in der ersten Halbzeit von der unteren Bildschirmhälfte nach oben, nach dem Seitenwechsel von oben nach unten. Bei Bedarf könnt Ihr die Neigung des Spielfelds etwas variieren, was in der Praxis aber kaum Bedeutung hat. *Ultimate Soccer* kommt ohne einen Gesamtüberblick oder Radar aus, da Ihr weite Teile des Feldes auf einmal im Blick habt. Lediglich weite Steilpässe und schnelle Flankenwechsel können schon mal schiefgehen, wenn keiner mitgelaufen ist. Die Bewegungen Eurer Spieler und damit auch die Ballführung kontrolliert Ihr mit dem Steuerkreuz, mit den Feuerknöpfen könnt Ihr Schüsse abfeuern. Aktiv ist immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Auffallend ist dabei, daß *Ultimate Soccer* tatsächlich alle Spieler einzeln verwaltet und ihnen auch individuelle Nummern zuteilt. Befindet sich ein Ball gerade in der Luft, wird aus dem Schuß ein Kopfstoß, drückt Ihr nach dem Abschlag das Steuerkreuz nach links oder rechts, werden aus geraden Steilpässen unberechenbare Schlenzer, herrliche Bananenflanken und gewagte Torschüsse aus spitzem Winkel. hu

WARPZONE

Schon ist ein Monat um, und wieder gibt es einige Neuigkeiten aus der Szene. Gerade jetzt, nachdem Eure Ferien fast vorbei sind, brennt Ihr sicherlich auf Insider-Meldungen.

Wenn Ihr es langsam und beschaulich liebt, solltet Ihr **Super Solitaire** 'mal für eine Runde antesten. Hierbei wird Euer Durchhaltevermögen und Geschick auf klassische Art und Weise gefordert. Das Denkspiel wird erstmalig in zwölf Spielvarianten präsentiert.

Hyper-Boy

Der Game Boy als Minispielhallenautomat? Beim ersten Betrachten schon ganz interessant. Der Game Boy wird einfach in den hinteren Schacht des **Hyper-Boys** geschoben. Unterstützt von Batterien bringen zwei eingebaute Stereolautsprecher den verstärkten Sound. Die Übersetzung des Joysticks erfolgt mechanisch durch intern umgeleitete Hebel, damit die Steuergenauigkeit erhalten bleibt. Um auch bei schlechter Beleuchtung spielen zu können, wurde von Konami zusätzlich eine Birne hinter den Lupen-Screen gebaut. Ausgeliefert wird das Gerät zum Preis von 99 Mark und dürfte demnächst in den Shops erhältlich sein. Eine lohnende Anschaffung für alle Game Boy Fans.

Streetfighter II schlägt wieder zu, und zwar auf einer Armbanduhr von O.I.T. zum Preis von ca. 40 Mark.

Videospiele? Geräte? Neuheiten? eee gimme all!! ee

Lieferbare bzw. angekündigte Neuheiten
Preis und Version erfragen

MEGA DRIVE

Landstalker
Jungle Strike
Shining Force
Bubsy
Ultimate Soccer
Streetfighter 2
Thunderhawk CD
Dracula CD
Final Fight CD
...und viele mehr !

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Starwing
Super Turrican
Shadow Run
Exhaust Heat 2
Mario Allstar
Pocky & Rocky
Bomberman '93
Mario is missing
Yoshis Cookie
...und viele mehr !

Wir führen ALLE Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für PC CD-ROM !

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage

eWM Computerversand und Shop

Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

tagsüber 05322-54081
18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info! System angeben! Abschnitt einsenden- aktuelle Preisliste kommt
VG 8/93

WARPZONE

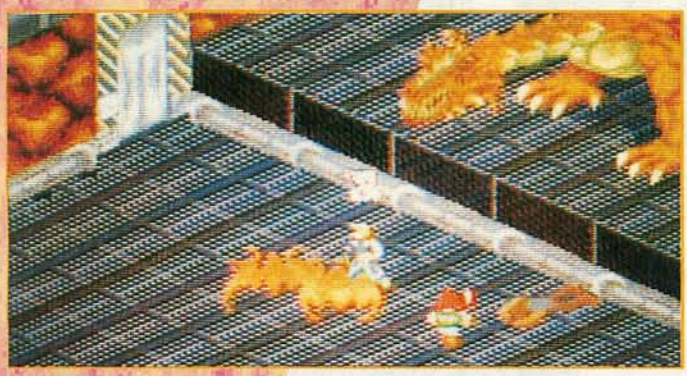
Etwas Science-fiction gefällig? Ab November erwartet Euch **Penetrator**, ein Weltraumshoot'em up von Laser Beam für Nintendos Kleinsten. Wie immer fliegt Ihr an Sternen und Monden vorbei, und müßt Euch gegen einfallende Alienhorden wehren.

Auch Elites sagenumwobener **Dr. Franken** stellt sich zum zweiten Mal auf dem Game Boy vor. Das kleine Monster mit Herz muß sich in seinem neuen Abenteuer durch 140 Räume in zwölf unterschiedlichen Gebäuden arbeiten.

Als eine weitere Neuerscheinung für das Super-Nintendo bringt Laser Beam im September **Shadow Run**. Hierbei wurde bewußt versucht, die Genre Action, Adventure und Rollenspiel zu vereinen. Grundlage für die Hintergrundgeschichte des Moduls war das gleichnamige Buch, dessen Story später auch in einer Brettspielversion veröffentlicht wurde. Ihr kämpft Euch durch eine umfangreiche Fantasiewelt, in der Ihr Kämpfe gegen menschliche Widersacher, Androiden und Monster zu bestehen habt.

Für das Super-Nintendo hält Elite die Fußballsimulation **Striker** für Euch bereit. Die Vorabversion läßt schon Spannung auf das fertige Modul aufkommen. Selbst Spiele auf Holzparkett sollen möglich sein. Das Erscheinungsdatum ist auf Ende August festgelegt.

Bereits im letzten Heft angekündigt, können wir Euch heute die ersten Screen-Shots zu Nintendos **Mario is missing** präsentieren. Unser



Ein Rachen-Drachen bei Shadow Run?

Dr. Franken 2: Test in der 9/93

Mit Spannung erwartet: Striker!

Mega Drive News

Alien 3	95,- DM
Another World	95,- DM
Atomic Runner	79,- DM
Ball Jacks	79,- DM
Battletaods	79,- DM
Captain Plante	79,- DM
B.O.B	95,- DM
Cyborg Justice	95,- DM
Double Clutch	95,- DM
Ecco the Dolphin	95,- DM
Fatal Fury	105,- DM
Global Gladiators	95,- DM
Flashback	105,- DM
Mirco Machines	79,- DM
Rolling Thunder II	95,- DM
Captain America	95,- DM
Terminator 2	95,- DM
MIG 29	95,- DM
Strider II	95,- DM
F. Feuerstein	95,- DM
Cool Spot	95,- DM
Sonic 2	79,- DM
Taz Mania	95,- DM
Jungle Strike	105,- DM
Mazin Wars	95,- DM
X-Men	79,- DM
Arielle	79,- DM

Versand per NN zzgl. 10,- DM

Jetzt anrufen und bestellen
Weitere Neuheiten auf Anfrage

0 22 27 - 8 13 66

FOSSY'S VERSANDHANDEL

Inh.: T. Forster, Postfach 12 36
63479 Bruchköbel

Super Nintendo:	
Demovideo über alle Spiele	25,- DM
Bubsy	124,- DM
Congo Caper	119,- DM
First Samurai	124,- DM
Pop'n Twinbee	124,- DM
Super Bomberman '93	124,- DM
Super Mario All Stars	94,- DM
The Lost Vikings – deutsche Texte –	124,- DM
WWF 2 — Royal Rumble	124,- DM
– Sonderpreise solange der Vorrat reicht –	
Actraiser	103,- DM
Addams Family	95,- DM
Adventures Island	107,- DM
Bulls vs Blazers	97,- DM
Darius Twin	93,- DM
Exhaust Heat	104,- DM
Lemmings	105,- DM
Mickey Mousey – Magical Quest	103,- DM
Parodius	105,- DM
PGA Tour Golf	105,- DM
Prince of Persia	105,- DM
Super Star Wars	118,- DM
Game Boy:	
Game Boy ohne Spiel	99,- DM
Akkuset mit Netzteil	43,- DM
WWF 3	69,- DM
Game Gear:	
Game Gear inkl. Columns	199,- DM
TV-Tuner	140,- DM
Battletoads	69,- DM
Streets of Rage 2	89,- DM
Superman	89,- DM
WWF Wrestlemania	80,- DM
– Sonderpreise solange der Vorrat reicht –	
Ax Battler	39,- DM
Dragon Crystal	39,- DM
Factory Panic	39,- DM
Olympic Gold	39,- DM
Out Run	39,- DM
Pengo	39,- DM
Putt & Putter	39,- DM
Shinobi	39,- DM
Solitaire Poker	39,- DM
Wimbledon	39,- DM
Woody Pop	39,- DM

weitere Neuheiten auf Anfrage
Versand per NN zzgl. 9,- DM
Tel. 0 61 81-7 23 52

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

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

STREETS OF RAGE 2	109,-	MICRO MASHINES	99,-
AMAZING TENNIS	109,-	X-MEN	109,-
BATMAN RETURN CD	99,-	COOL SPOT	109,-
CYBORG JUSTICE	99,-	BRAMS STOKER'S DRACULA	a.A.
BLASTER MASTER	105,-	JAGUAR XJ 220 CD	109,-
CHASE HQ 2	99,-	OUTLANDER	99,-
AEROBIZ	129,-	F 15 STRIKE EAGLE	119,-
RISE OF THE DRAGON CD	109,-	TMNT HYPERSTONE	109,-
JUNGLE STRIKE	119,-	DASHIN DESPERADOS	109,-
ELEMENTAR MASTER	99,-	PIRATES GOLD	119,-
FATAL FURY	119,-	TINY TOON ADV	99,-
FLASHBACK 12 MEG	129,-	SHINING FORCE	129,-
TIME GAL CD	99,-	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	99,-
GLOBAL GLADIATORS	99,-	BUBSY	a.A.

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

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

SUPER WIDGET	119,-	KING ARTHERS WORLD	119,-
ARCUS ODYSSEY	119,-	LOST VIKINGS	119,-
ALIEN 3	119,-	MECH WARRIOR	119,-
SHADOW RUN	129,-	ZOMBIES AT MY NEIGHBORS	a.A.
BUBSY	129,-	ROAD RUNNER	119,-
BATMANS RETURN	119,-	STAR FOX	129,-
BRAWL BROTHERS	119,-	STAR WARS	119,-
BOMBERMAN 93	a.A.	SUPER TURRICAN	109,-
CONGOS CAPPER	119,-	SUPER CONFLICT	119,-
BLUES BROTHERS	119,-	SUPER VALIS 4	99,-
CYBERNATOR	119,-	NBA BASKETBALL TECMO	129,-
DESERT STRIKE	99,-	NINJA BOY	109,-
JUNGLE STRIKE	a.A.	TAZ MANIA	119,-
WOLF CHILD	119,-	TERMINATOR 2	119,-
YOSHIE'S COOKIE	119,-	TOM & JERRY	109,-
UTOPIA	119,-	ROCK & ROLL RACING	a.A.
FATAL FURY	129,-	TINY TOONS ADV	119,-
ININDO	129,-	WING COMANDER	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	119,-	MARIO IS MISSING	119,-
WWF ROYAL RUMBLE	129,-	u.v. mehr US KOSOLE a. Anfr.	

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

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

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

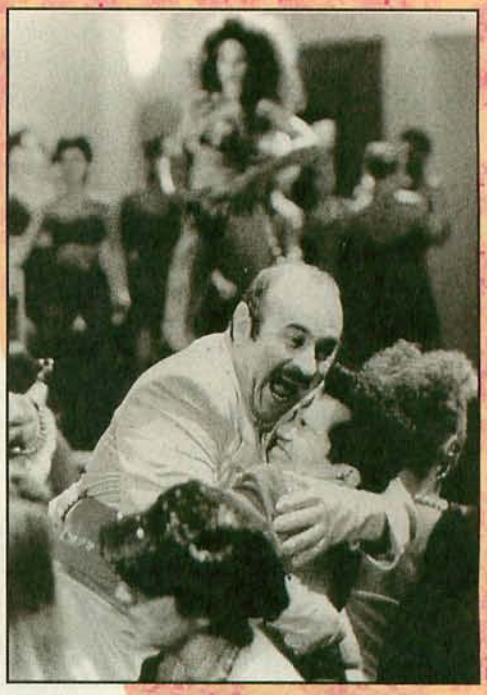
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

WARPZONE NINTENDO

Klempner ist verschwunden, und Ihr habt in einem Lern/Abenteuerspiel die Möglichkeit, dem Guten in der Rolle seines Bruders Luigi aus der Patsche zu helfen. Dabei solltet Ihr Euch immer schön nach der Karte richten, um schnellstmöglich aus dem Wirrwarr von Straßen herauszukommen. In sechs Stadtteilen treibt sich der Kleine 'rum, und weiß gar nicht mehr so recht, wo er eigentlich suchen soll.

Seid Ihr von der bequemeren Sorte, dann schaut Euch den schlauen Handwerker einfach im Kino an. Zusammen mit seinem Bruder Luigi muß sich Mario auch auf Zelluloid in Abenteuern bewähren und knackige Rätsel lösen. Der 50-Millionen-Dollar-Streifen **Super Mario Bros.** mit Bob Hoskins (Mario), John Leguizamo (Luigi) und Dennis Hopper (Koopa) in den Hauptrollen wird seit dem 15. Juli in den Kinos gespielt.

Bob Hoskins als Mario im Kino



Luigi auf der Suche nach Mario

MEGA DRIVE

SEGA-CD		
Annet Again	us	call
Citizen X	us	call
Ecco the Dolphin	us	119.90
Final Fight	us	109.90
Jaguar XJ-220	us	109.90
Mad Dog McCree	us	call
Rise of Dragon	us	call
Robo Aleste	us	call
Sherlock Holmes II	us	99.90
Terminator	us	call
Thunderhawk	us	call
Young Indiana Jones	us	call
weitere CD-Titel lieferbar		
Another World	dt	109.90
Blaster Master II	us	109.90
Cool Spot	dt	109.90
Fatal Fury	dt	119.90
Flashback	dt	119.90
Global Gladiators	dt	109.90
Jungle Strike	us	109.90
Micky & Donald	dt	89.90
Sorcerer's Kingdom	us	call
Street Fighter II Championship Ed.		call
Streets of Rage II	dt	89.90
Mega Drive	dt	199.00
inkl. 50/60 Hz		239.00
Sega-CD-ROM		
inkl. 6 Spielen	us	599.00
CDX-CD-Converter		89.90
328-II Joyboard		89.00

SUPER NINTENDO

Actraiser	dt	119.90
Alien III	dt	124.90
Asterix	dt	call
Axelay		89.90
Batman Returns	dt	129.90
Battletoads		129.90
Bomberman	dt	109.90
Bubsy	dt	119.90
Clay Fighter		call
Congos Caper		99.90
Cybernator	dt	129.90
Equinox		129.90
Evo		139.90
Fatal Fury	dt	129.90
Final Fantasy II	us	129.90
FF Mystic Quest	us	99.90
Final Fight II	us	139.90
Jimmy Connors PPT	dt	129.90
John Madden '93	dt	119.90
Kawasaki Challenge		119.90
King Arthurs World	dt	129.90
Lost Vikings	dt	119.90
Magical Quest	dt	119.90
Mario is Missing	us	119.90
Mario Kart	dt	89.90
Mechwarrior	us	129.90
Mortal Kombat	dt	139.90
Parodius	dt	99.90
Player Manager	dt	129.90
Pocky & Rocky	us	129.90
Rock'n Roll Racing		12990
Royal Rumble	dt	139.90
Shadowrun	us	129.90
Shanghai II	us	109.90
Star Wars	dt	119.90
Starwing	dt	109.90
Street Fighter II Turbo Edition		call
Super Soccer II 4-Player		call
Super Turrican	us	119.90
Taz-Mania	us	call
Tecmo NBA	us	129.90
Tiny Toons	dt	119.90
Tuff Enuff	us	call
Twinbee	dt	call
Wolfchild	us	119.90
Yoshi's Cookie	us	109.90
Super-NES	us	299.00
Super-NES 50/60Hz	dt	299.00
RGB Kabel	dt	39.90
RGB Kabel HiFi	dt	49.90
Fire 5-Player Adapter		59.90
Fire Maus		call
Fire SFX-Adapter		39.90
Umbau 50/60Hz für Grundgerät dt.		99.00
Capcom Power-Stick	dt	169.90
JB-King Joystick	dt	139.90
Top-Fighter	dt	149.90
Pad-Verlängerung		19.90
SN-Pro Pad		34.90
ASCII-Pad	dt	59.90
Fire X-Terminator		89.90
Action Replay Pro		109.90
Super Scope	dt	139.90
Street-Fighter FanSet		49.90

NEO GEO

Grundgerät inkl. Joyboard		739.00
Gold-Set mit Spiel nach Wahl (no Viewpoint)		1149.00
Joyboard		119.90
Memory Card		55.00
3 Count Bout		359.00
Art of Fighting		349.00
Baseball Stars II		329.00
Fatal Fury II		359.00
Last Resort		329.00
Samurai Showdown		369.00
Sengoku II		369.00
Super Side Kicks		339.00
Viewpoint		599.00
World Heroes II		359.00

TURBO DUO

Grundgerät RGB inkl. 7 Spiele	us	799.00
328-II Joyboard		89.00
Bomberman '93	us	109.90
Cosmic Fantasy II	us	109.90
Devil Crash	us	call
Dragon Slayer	us	109.90
Dungeon Explorer II	us	109.90
Gradius II	us	call
Lords of Thunder	us	109.90
Neutopia II	us	call
Parasol Stars	us	call
Star Parodijer	jp	call
Street Fighter II CE		call

JUMP 'N' RUN
ENTERTAINMENTCENTER

0221-123393

10-22 Uhr Bestellanahme

Wir liefern per Nachnahme zzgl. DM 9.- Porto & Verpackung im festen Karton.
Alle angegebenen Preise sind Versandpreise - Ladenpreise bitte erfragen

Händleranfragen erwünscht
Telefax 0221-125676

Ebertplatz 2

WARPZONE

In München durfte gestaunt werden. Der leibhaftige **Mr. Perfect**, Wrestling-Star aus den USA, fand sich am 22. Juni im Techno-Center Saturn Hansa ein, um Acclaims neues Wrestling-Spiel, **Royal Rumble** zu signieren. Für knappe zwei Stunden stand der Blonde den 700 anwesenden Fans zur Verfügung. Start frei für Laser Beam's **Choplifter III**! Im Vergleich zu dem Arcade-Spiel sind bei der Super-Nintendo-Version einige gravierende Unterschiede zu verzeichnen. Diverse Level, in denen Ihr über Städte, feindliche Flottenverbände und durch Höhlen fliegt sowie eine größere Anzahl an Extra-Waffen sind nur wenige der Verbesserungen. In Deutschland ist diese Version ab Dezember erhältlich.

Sparversion

Neue Formen des NES-Moduls wurden gesichtet: Halb so groß, und trotzdem genauso teuer. **Super Sports Challenge** von Codemasters überraschte uns mit der Modulhülle im "Drei-Käse-Hoch"-Format. Diese wird einfach auf ein normales NES-Modul gesteckt, in den Schacht geschoben, und schon könnt Ihr loslegen.

"Mr. Perfect" bei der Signierung der Royal Rumble-Spiele seiner Fans.

Ganz schön böse, der Kleine.

Baby T-Rex, Laser Beams Spiel um das niedliche Saurierbaby wird für den Gameboy schon im August und für das Super Nintendo im November eintrudeln. Hierbei handelt es sich um ein Plattform-Hüpfspiel mit zwölf Leveln, das es in sich haben soll. T-Rex saust auf seinem Skateboard durch die Landschaft und besteht die rasantesten Abenteuer.

Wir Verleihen auch !!!

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

Nik's Games World
Video & Computergames
Laden und Versand
72108 Rottenburg, Kirchgasse 6.

Super-NES		Mega-Drive		Super Nintendo
Super Turrican	109.-	Golden AXE 3	109.-	Nintendo
First Samurai	109.-	Cool Spot	109.-	Game Boy
WWF 2	129.-	Bubsy	109.-	Mega Drive
Bubsy	109.-	Fatal Fury	109.-	Sega Master
Star Wing	109.-	Humans	99.-	Game Gear
Terminnator 2	119.-	Micky Mouse	79.-	Neo Geo
Asterix	call	Game-Boy		Amiga u. PC
Top Gear 2	call	Mystic Quest dt.	59.-	
Mystic Quest	call	Asterix	59.-	Ruft uns an !
Sonderangebote :		usw.		
WWF	79.-	Wir führen alle gängigen Konsolen !		
Wing Comander	79.-			

King Games

SEGA-MEGA DRIVE		SUPER NES		US- oder CH-Spiele:	
Konsole Dt. inkl. 1 Spiel	239,- Fr.	Konsole US inkl. Joypad	259,- Fr.	Alien 3	105,- Fr.
Konsole US RGB-Version	259,- Fr.	Action Replay Pro	99,- Fr.	Bubsy the Bobcat	119,- Fr.
Joypad Pro 2	39,- Fr.	Konami Hyperbeam Contr.	99,- Fr.	Captain Novoline	105,- Fr.
Action Replay Pro	99,- Fr.	JB King Joystick	99,- Fr.	Congo's Caper	89,- Fr.
CD-ROM US-Version	549,- Fr.	Super Advantage Joystick	99,- Fr.	Edono Kiba	124,- Fr.
CD-ROM & Genesis im Set	779,- Fr.	Universal Adap. K4 + AD29	29,- Fr.	Final Fight 2	139,- Fr.
				Flying Hero	79,- Fr.
SEGA CD-ROM ADAPTER (ermöglicht die Benutzung des US-CD ROM mit dem europ. SEGA MEGA DRIVE PAL und allen CD Spielen)	99,- Fr.			Gege no Kitaro	109,- Fr.
MEGA DRIVE KEY 60-50 Hz Adapter zum Spielen aller US Spiele	39,- Fr.			Lost Vikings	105,- Fr.
				Mario is Missing	105,- Fr.
US- oder CH-Spiele:		US- oder CH-Spiele:		Mech Warrior	105,- Fr.
Amazing Tennis	105,- Fr.	Sorcerer's Kingdom	a.A.	Pocky and Rocky	a.A.
Bubsy	a.A.	Splatterhouse 3	109,- Fr.	Pop'n Twin Bee	119,- Fr.
Cool Spot	94,- Fr.	Summer Challenge	94,- Fr.	Shadow Run	119,- Fr.
Fatal Fury	114,- Fr.	Super Shinobi 2	a.A.	Star Fox	109,- Fr.
Flashback (CH)	114,- Fr.	Temco World Cup Soccer	94,- Fr.	Super Ninja Boy	99,- Fr.
Flintstones	89,- Fr.			Super Turrican	94,- Fr.
F-15 Strike Eagle II	a.A.	US CD-ROM-Spiele:		Taz-Mania	109,- Fr.
Golden Axe 3	a.A.	Batman Return	99,- Fr.	Vegas Stakes	99,- Fr.
Hit the Ice	94,- Fr.	Dracula	a.A.	WWF Royal Rumble	129,- Fr.
Humans	109,- Fr.	Final Fight	114,- Fr.	Yoshi's Cooki	99,- Fr.
Out of this World	109,- Fr.	Jaguar XJ 220	99,- Fr.		
Shining Force (US)	a.A.	Rise of the Dragon	a.A.	Händleranfragen erwünscht !!	
		Time Gal	94,- Fr.		

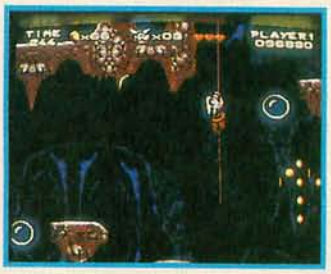
Ebenfalls erhältlich jap. Zeichentrickfilme (Fantasy u. Science Fiction, englisch gesprochen) z.B. Akira, Dominion Tank Police, usw.
Telefon: 0 57/27 31 30

MAGIC BOX
Wir verleihen Spiele für:
GAME BOY
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
MAGIC BOX
MODUL- UND KONSOLENVERLEIH
Schloßstraße 96
6000 Frankfurt/M 90
Tel. 069 - 77 19 08
Öffnungszeiten Mo. - Fr. 13.30 - 18.30 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

Freiflug zu den Göttern: Im Himmel braucht man keine Sandalen

Federleichtes Kerlchen: Asterix erklimmt die höchsten Baumwipfel

Wie die wohl riechen mögen? Asterix gibt sich eine Nase Vergißmeinnicht



Klimmzug in der Tropfsteinhöhle

SPRITE des Monats

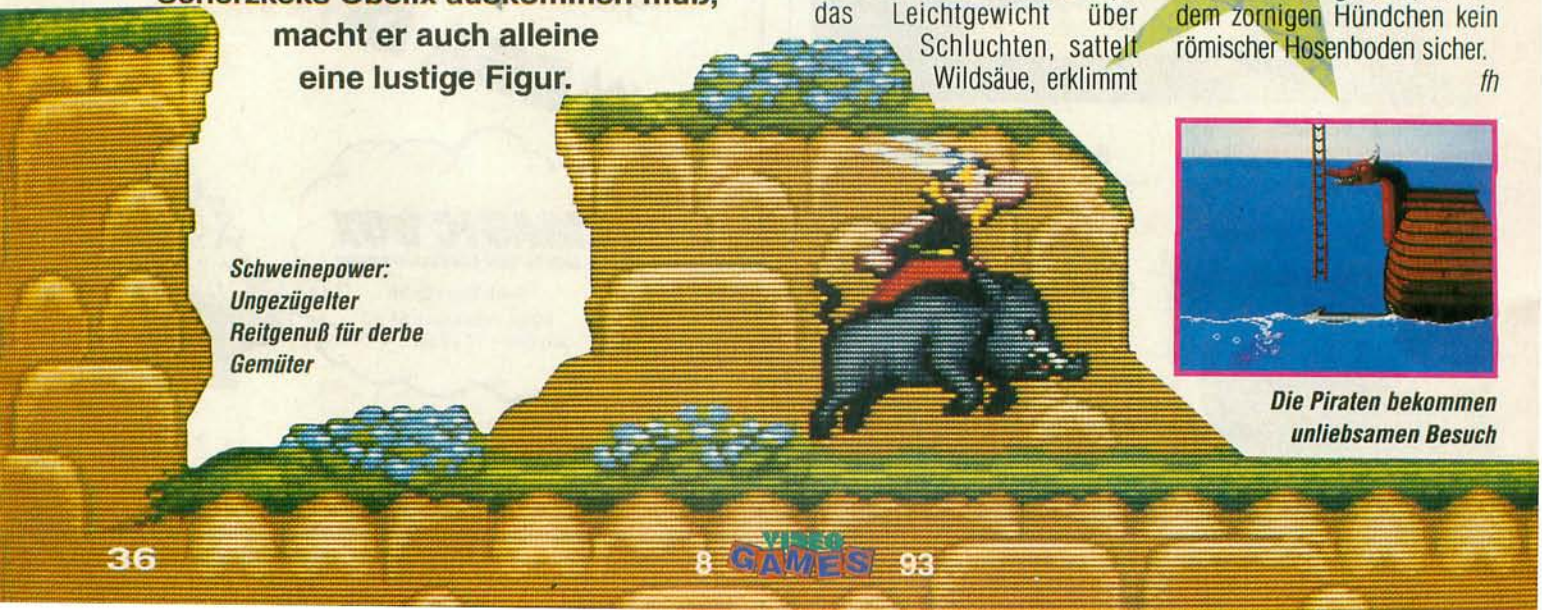
Kleiner Berserker: Idefix beweist Temperament

Die spinnen, die Römer! Helmsammler und Schweinegourmet Asterix spielte sich in unsere Herzen und erfreute unsere Augen mit seiner Knubbelnase. Obwohl er diesmal ohne den sensiblen Scherzkeks Obelix auskommen muß, macht er auch alleine eine lustige Figur.

Wo auch immer der kleine Krieger auftaucht, kreisen Fäuste, fliegen Zähne, lösen sich Sandalen, verfärben sich Augen und geraten Frisuren in Unordnung. Doch der Knirps kann noch viel mehr. Behende hüpft das Leichtgewicht über Schluchten, sattelt Wildsäue, erklimmt mit dem Seil Felsvorsprünge, schwingt sich mit Zaubertrank in ungeahnte Höhen und sagt sogar den Fischen "hallo".

Wie gut, daß wenigstens Idefix den Entführern entkommen konnte. Wird er von Asterix mit dem Knochen gelockt, ist vor dem zornigen Hündchen kein römischer Hosenboden sicher.

fh



Schweinepower: Ungezügelter Reitgenuß für derbe Gemüter

Die Piraten bekommen unliebsamen Besuch

And the Winner is...

Nun ist es an der Zeit, die schnellsten Mario-Kart-Piloten auszurufen. Am Start des großen Rennens hatten sich knapp 200 Anwärter auf den Siegertitel versammelt. Für das Foto-Finish kamen einige von Euch auf die tollsten Ideen. Manch einer schickte ein Videoband, andere brachten sogar Ihr heißgeliebtes Modul auf den Postweg. Der Großteil jedoch hat wirklich zur Kamera gegriffen – mit mehr oder minder großem Erfolg. So mußten wir lediglich eine Einsendung als komplett unleserlich aussortieren. Ich hätte nie geglaubt, daß so viele von Euch dermaßen scharf auf Wurst sind. Fast zehn Prozent aller Einsendungen enthielten nur Fotos von der Rainbow Road. Dafür waren die Zeiten breit gefächert. Von 2:06:25 bis 1:29:73 war so ziemlich jede Zehntelsekunde dabei. Für die Bestzeit gehen unsere herzlichen Glückwünsche und natürlich die Wurst an **Christian Vogel** aus Leverkusen. Obwohl er auch auf der ersten Strecke eine hervorragende Zeit (1:00:98) hingelegt hat, reicht's leider nicht für einen Doppelsieg. Drei Renner waren sogar noch schneller. So muß sich der Schnellste auf der Rainbow Road mit dem dritten Platz im "Mario Circuit 1"-Rennen zufriedengeben. Platz fünf belegt mit 1:01:30 Daniel Schönich aus Quickborn. Den vierten Platz sicherte sich mit 1:01:02 (1:00:99 wären doch sicher noch dringewesen!) Robert Elhami aus München. Kommen wir nun zu den zwei Schnellsten: Den zweiten Platz belegt (nomen est omen) Cornelius Spielberger aus Berlin mit unglaublichen 1:00:92. Der Schnellste auf der Pixelpiste war jedoch **Jorgo Tounas**. Er stellte mit 1:00:67 den absoluten Rekord auf. Die Siegerurkunden für die "Rasenden Fünf" sind bereits unterwegs. Wenn ich mir Eure Zeiten so anschaue, glaube ich, daß an dem Mythos von den möglichen 1:00:00 doch was Wahres dransein muß. Wer den aktuellen Rekord noch unterbietet, darf uns sein Zielfoto ruhig schicken – wir drucken's dann in den Nintendo-News ab. Also, noch mal vielen Dank für Eure zahlreiche Beteiligung und macht weiter so!

Der erste Platz geht an Jorgo Tounas

Die Wurst hat sich Christian Vogel verdient

trendline

Unterhaltungselektronik & Zubehör • Inhaber: Klaus Reiling
Einigkeitstraße 28 • 45133 Essen • Tel. 0201/425770
Fax 0201/425771 • Mailbox 0201/585003

Super Nintendo

Joypad "Dyna-1"
Zeitlupe, Autofire, Turbo
24,90 DM

Design Control Pad
Zeitlupe, Autofire, Turbo
29,90 DM

Great Fighter I Pad
Gamepad im Flugzeuglook
44,90 DM

Joystick"JB King"
Der legendäre Joystick
129,00 DM

Nintendo Gameboy

Light Master Scale 1,4
Lupe und Beleuchtung
22,90 DM

Action Akku Pack
Energie für 12 Stunden
45,00 DM

Solar Boy Sound Booster
Der Mega-Verstärker
79,90 DM

Game Box Travelling
Tragetasche für GB und Zubehör
29,90 DM

Sega Mega Drive

Professional Joypad
Zeitlupe, Autofire, Turbo
29,90 DM

Sega Design Control Pad
Zeitlupe, Autofire, Turbo
29,90 DM

Genipak (Magic Card)
Schutz für den Modulslot
89,00 DM

Sega Game Gear

Master Gear Converter
für MS-Module auf Game Gear
39,90 DM

Wide Master 2,5
Lupe für Game Gear
29,90 DM

Big Window 2
Lupe für Game Gear
49,90 DM

...und noch viel mehr Zubehör für alle Systeme

Backup-Systeme

Multi Game Hunter
Backup Unit für Super Nintendo und Sega Mega Drive. 16 MBit RAM, 3.5" HD Laufwerk und viele Features mehr
679,- DM

Super Magic Drive
Backup Unit für Sega Mega Drive. 16 MBit RAM, 3.5" HD Laufwerk, PC-Schnittstelle und viele Features mehr
669,- DM

Super Magic Com
Backup Unit für Super Nintendo. 16 MBit RAM, 3.5" HD Laufwerk, PC-Schnittstelle und viele Features mehr
679,- DM

...über 8 Backup-Systeme im Programm

Wer ist Trendline?

Wir sind ein junges Team, das sich auf den Import und Vertrieb von Erweiterungen und Zubehör für Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Nintendo Gameboy und Sega Game Gear spezialisiert hat.

Unser Schwerpunkt sind die Backup-Systeme für Spieleconsolen. Damit kann man seine Spielmodule auf PC-Disketten sichern und auch von Diskette spielen, um einem vorzeitigen Verschleiß der Module vorzubeugen.

Wir führen Backup Units für fast alle Systeme. Service und Fairness werden bei uns groß geschrieben.

Testen Sie uns!

Alle genannten Namen und Warenzeichen unterliegen dem Copyright der jeweiligen Firmengruppe. Preise incl. MwSt. excl. Versand.

Bitte fordern Sie unsere komplette Produktübersicht an! Postkarte oder Fax genügt!

Telefon-Bestell-Service
0201/425770
Nur Versand, kein Ladenverkauf!
Einfach ausschneiden und auf eine Postkarte kleben!
Bitte senden Sie mir gratis
☐ Produktübersicht
☐ Händler-Info
VG 8/93

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

So testen WIR

Wertungskasten

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

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

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

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

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

66% Grafik
72% Musik
56% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 75%

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt

Action

Abenteuer- oder Rollenspiel

Geschicklichkeit

Sport

Denk- bzw. Strategiespiel

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

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

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

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

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

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

SERVICEPLAN

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.

MORTAL KOMBAT®

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

Acclaim® Go for the game!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official Seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment, Inc. © 1993 Arena Entertainment. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Auf dem Asteroiden herrscht eine düstere Atmosphäre

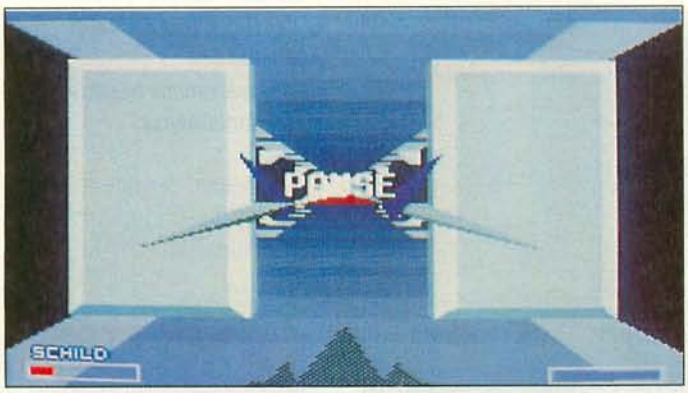
In ferner Zukunft

Starwing

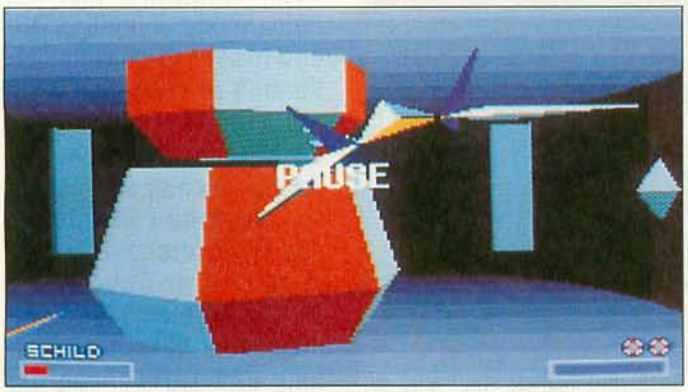
Die mehrteiligen Endgegner werden zerpflückt

Spät, aber dann doch, hat uns die deutsche Version von *Starfox* erreicht. Das Hochgeschwindigkeitsmodul soll beweisen, was alles in der Fx-Chip-Technologie steckt. So bestehen Freund und Feind ausnahmslos aus Polygonen, die zu mehr oder weniger räumlichen Objekten zusammengesetzt werden. Roboterbeine oder die Antennen eines Raumschiffs sind auch mal nur als Striche dargestellt. Der Starwing-Fx-Chip gehört jedoch fast schon wieder zum alten Eisen. Die neue Generation der schnellen Rechenknechte ermöglicht beispielweise "Texture-Mapping", das heißt, auf die Polygone dürfen grafische Strukturen und Bilder projiziert werden. Bei *Starwing* sind die Flächen noch durchweg einfarbig. Doch nun zur Geschichte: Es geht wie so oft um die Rettung des Weltalls und seine gutmütige Bevölkerung. Der geniale Doktor Andross ist übergeschnappt und hat sich auf dem Planeten Venom zum Diktator ausgerufen. Mit seinen selbstentwickelten Raumschiffen ist er eine Bedrohung für das Lylatianische Sonnensystem. Zur Verteidigung steht der neue "Arwing"-Raumjäger zur Verfügung. Das Problem: Es gibt keine Elitepiloten. Hier steigt Ihr ins Geschehen ein. Als Fox McCloud übernehmt Ihr die Führung des vierköpfigen Arwing-Geschwaders. Die anderen Jäger werden von einem Vogel names Falco Lombardi, der Kröte Slippy Toad und dem Karnickel Peppy Hare geflogen. Während Falco eher ein überdrehter Wichtigtuer ist, glänzt Peppy mit einem freundlichen Wesen. Slippy Toad dagegen ist der Loser des Gespanns – immer etwas weinerlich und stets vom Pech (sprich: von Feinden) verfolgt. Wie in einem Team üblich, hilft natürlich einer dem anderen aus der Patsche. Eure Mission startet auf dem Heimatplaneten Corneria. Nach dem Start aus dem Hangar düst Ihr in feinstem 3-D über die Planetenoberfläche und ballert auf alles, was sich bewegt (ausgenommen Eure Kumpels). Euer Raumschiff seht Ihr dabei von hinten, Feinde und Hindernisse scrollen schnell auf Euch zu. Zur normalen Bewaffnung, dem Blaster, verfügt Ihr über eine begrenzte Anzahl von Nova-Bomben. Diese fliegen nach dem Abschuß erst ein Stück und explodieren dann Smartbomb-artig. Unterwegs findet Ihr natürlich auch Extras. Als da wären: Energie für die Schutzschilde, Nova-Bomben, Aufrüstung des Blasters und Extraleben. In späteren Levels kommt auch Unverwundbarkeit hinzu. Am Ende eine Levels tretet Ihr gegen einen meist riesigen und mehrteiligen Endgegner an. Zur Steigerung Eurer Manövrierfähigkeit benutzt Ihr

Hektik pur: Die gesamte Umgebung bewegt sich

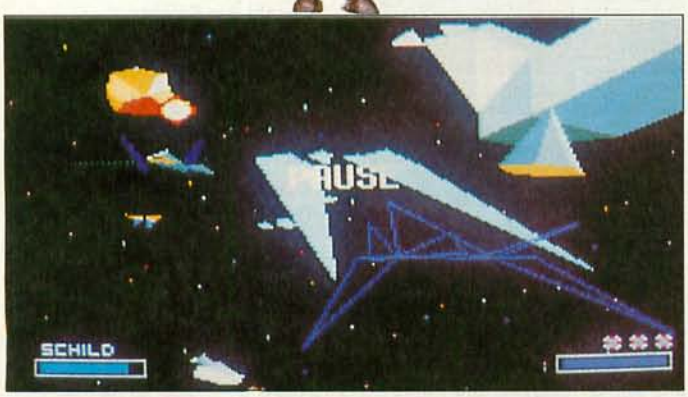


Innerhalb der feindlichen Schiffe zerstört Ihr Energie-Kerne



Das Kraftwerk des Hauptschiffs ist ein echter Endgegner

zusätzlich zum normalen Kurvenflug die Rechts-Links-Tasten. Euer Jäger rollt dann um 90 Grad, und der Kurvenradius schrumpft gewaltig. Des weiteren könnt Ihr im Bedarfsfall kurz abbremsen oder beschleunigen. Die drei vor dem Spiel anwählbaren Routen entsprechen drei Schwierigkeitsgraden. Allerdings unterscheiden sich die Strecken nicht nur in Zahl und Fiesheit der Gegner. Findige Piloten entdecken neben vielen versteckten Extras sogar Zugänge zu Bonuslevels wie dem "Schwarzen Loch". In den Weltraum-Levels habt Ihr die Wahl aus drei verschiedenen Perspektiven: Normalerweise seht Ihr Euren Raumer von hinten aus mittlerer Entfernung. Der Jäger erscheint dann nicht so groß und verdeckt weniger von den Feinden. In Stufe zwei zoomt Euer Arwing näher heran. Dies ermöglicht Euch ein feineres Steuern. In der dritten Stufe sitzt Ihr im Cockpit und bewegt das Fadenkreuz über das bildschirmfüllende Sichtfenster. Eingeblendete Pfeile zeigen Euch dabei den Kurs und die Lage Eures Jägers an.



Das Unverwundbarkeits-Extra macht Euch durchsichtig

super

Wie erwartet, bewegen sich die Video-Spiele immer mehr in Richtung Virtual-Reality. Über das normale Sehen hinaus soll der Betrachter das Spiel fühlen – sich direkt im Spiel befinden. Die rasend schnelle Polygon-Grafik von *Starwing* vermittelt bereits ein starkes Gefühl der dritten Dimension und bringt auch die Fluggeschwindigkeit sehr gut 'rüber. Zur Perfektion der Idee hätte ich mir jedoch vollständig freies Manövrieren gewünscht. Der Bewegungsspielraum innerhalb des vorgegebenen Kurses ist mir definitiv zu klein. Speziell in Weltraumlevels, in denen keine festen Anhaltspunkte existieren, verliert Ihr schnell die Kontrolle, ob Ihr Euch nun schon am Rand des Kurses befindet. Sehr anerkennenswert ist der Einfallsreichtum, mit dem die Entwickler *Starwing* gestaltet haben. Von der Idee mit dem abgebrochenen Flügel bis zur riesigen Vielfalt an Feinden läßt *Starwing* kein bißchen Langeweile aufkommen. Der Spieler ist immer bis zum Adrenalin-Überschuß gefordert. Ab und zu kommt etwas Ärger über die Kameraden auf – speziell, wenn einer davon permanent vor Eurem Zielkreuz 'rumkurvt. Ein weiteres dickes Lob gilt den Soundeffekten und der Musik. Hier haben die Programmierer Maßstäbe gesetzt. Den Sound von *Starwing* sollte man unbedingt über eine voll aufgedrehte Stereoanlage genießen. Obwohl der Schwierigkeitsgrad hoch angesetzt ist, bleiben unfaire Stellen aus. Ob Ihr auf Konfrontation kämpft oder den fieseren Feinden lieber ausweicht, liegt komplett bei Euch – es gibt höchstens weniger Punkte. Um das Modul abzurunden, hätte auch ein Paßwortsystem nicht geschadet. Wer mal so richtig über die Fähigkeiten seines Super Nintendos staunen will, sollte sich *Starwing* zulegen. Es ist ein Muß für alle Action-Fans. *jb*

Vor dem Spiel entscheidet Ihr Euch für eine Route nach Venom

Im Fenster testet Ihr die gewählte Joypad-Belegung

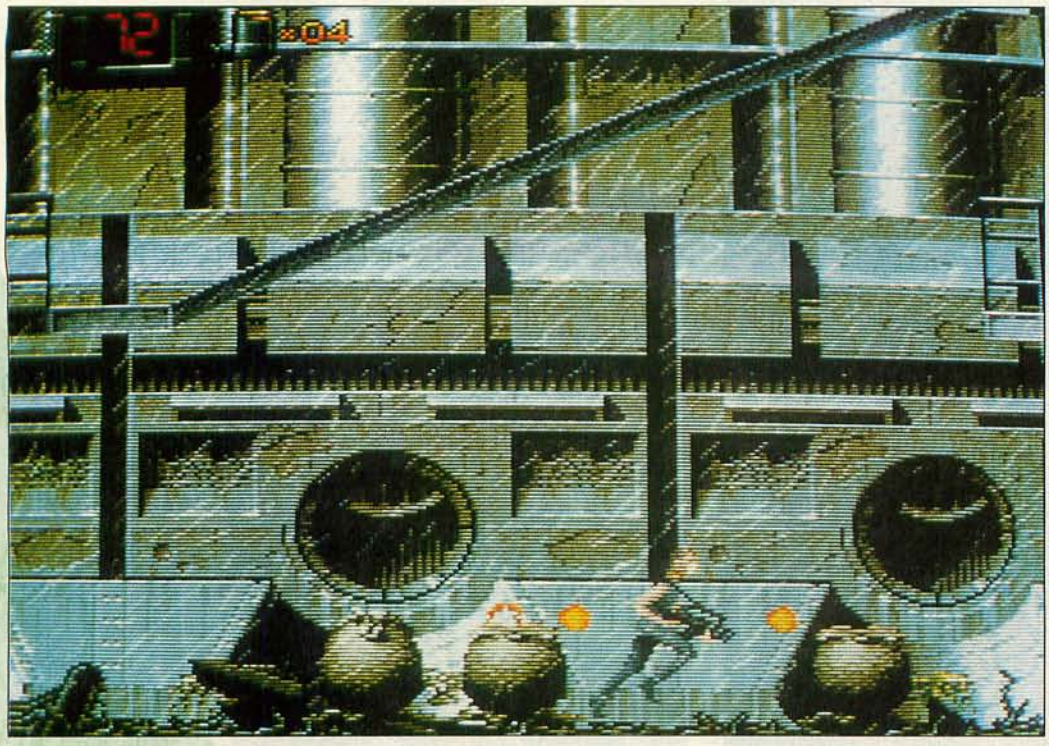
Spieletyp:

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade, Continue
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

83% Grafik
81% Musik
83% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **90%**

SUPER NINTENDO



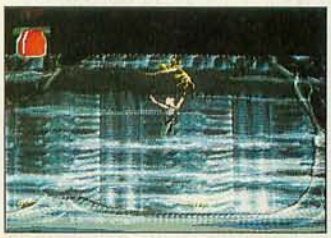
Ei der Daus: Das naßkalte Ambiente des Abwassersystems beschleunigt die Metamorphose.

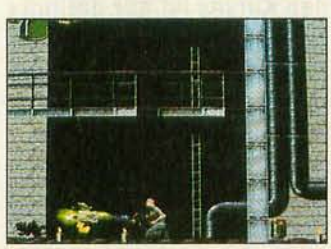
Allein mit dem Alien

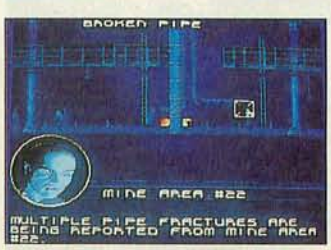
Alien 3

Nach einem Kampf auf Leben und Tod mit den Aliens befindet sich Lieutenant Ripley auf dem wohlverdienten Heimflug zur Erde. In ihrer Ruhekapsel in tiefen Hyperschlaf versunken, ahnt sie noch nicht, wie schwer ihr das Schicksal auch weiterhin mitspielen wird: Durch eine Fehlfunktion im Mutterschiff wird die Ruhekapsel abgesprengt und stürzt auf den vergessenen Outlaw-Gefängnisplaneten Fiorina 161. Ripley scheint die einzige Überlebende des Absturzes zu sein, doch schon bald wird eine unbestimmte Vorahnung zur Gewißheit: Zusammen mit Ripley befand sich ein Alien in der Kapsel, bereit, die Brut in das nächstbeste menschliche Wesen einzupflanzen.

Ihr schlüpft in die Rolle der martialischen Ripley und durchkämmt in einer Vernichtungsaktion die Zellenblocks, Abwassersysteme, Werkshallen, Lüftungsschächte, und Desinfektionsräume des Planeten. Ihr müßt jedoch mit Methode agieren; unbedachtes Vorgehen führt zu wenig Erfolg. Doch keine Angst, Ripley hat ihre Hausaufgaben bereits gemacht und macht Euch mit acht Missionsaufträgen klar, was Ihr wie und in welcher Reihenfolge anpacken solltet. Ihr müßt Insassen, die sich bereits in der Gewalt der Aliens befinden, befreien, Reparaturen am Kühlsystem und an Stromgeneratoren vornehmen, Aliennester ausbrennen und Zugänge zu bereits "gereinigten" Trakten versiegeln. Euer "Waffenarsenal" besteht aus einem M16-Sturmgewehr, einem Gewehrgranaten- und einem Flammenwerfer. Munition und Linderung für Eure Gefechtswunden nehmt Ihr mittels der entsprechenden Extras auf. Auf dem detaillierten Gefängnisplan könnt Ihr Euch Euer Einsatzgebiet vor Missionsbeginn ausgiebig betrachten. An besonders düsteren Orten oder schlecht einsehbaren Winkeln hilft Euch Euer Bewegungsmelder, der über eine Distanz von drei Bildschirmen hinweg Feindaktionen zuverlässig aufzeigt.







Die Gefahr lauert in allen Sektionen des Space-Knastes: Die Pläne studiert Ihr besser ganz genau.

super

Als Kinofilm leider ein Beinaheflop, könnte es Alien 3 in der Super-Nintendo-Version zu ungeahnten Ehren bringen. Hier stimmt die Mischung aus geballter Action, dichter Atmosphäre, logischen Missionen und motivierender, jedoch immer fairer Anforderung an den Spieler. Die beeindruckende düstere Gestaltung und Farbgebung der Levels erzeugt eine ungemeine Spannung. Stimmungsvolle Grafiken, mit Euren Bewegungen variierende Lichtreflexe und die gekonnten Animationen machen *diese* Version des Spiels zum Erlebnis. Das erstmals fehlende Zeitlimit läßt Euch mit Vorsicht aber ohne Hektik in eine beklemmende Welt eintreten. Im Gegensatz zu den "nur" passablen Umsetzungen für andere Systeme sollte man diese Version des Spiels unbedingt haben. ***fh***

Spieletyp:

Hersteller: Ljn
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

Grafik	79%
Musik	80%
Soundeffekte	75%

SPIEL-SPASS: **80%**

Lieber Herr Leerer,
Olli kann nicht an der Sportstunde teilnemen, er hat nähmlich Muskelkater, weil er so viel Summer challenge auf seinem megaDrive träniert

Ihre Betti
(seine Mutti)

ACHT SCHWEIßTREIBENDE SPORTARTEN IN EINEM SPIEL

LOGISCH, SUMMER CHALLENGE IST DIE FORTSETZUNG VON WINTER CHALLENGE. MIT WIEDERHOL-FUNKTION.

ZUM WIEDERHOLEN UND LUFTHOLEN

85% GAMESMASTER

SEGA MEGA DRIVE

ACCOLADE™

"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. Summer Challenge is a trademark of Accolade, Inc. Neither Accolade nor Summer Challenge is associated with, or authorized by, the International Olympic Committee, The United States Olympic Committee, or any other similar organisation for any other country. © 1993 Accolade, Inc.

Preis der Unsterblichkeit

Gods

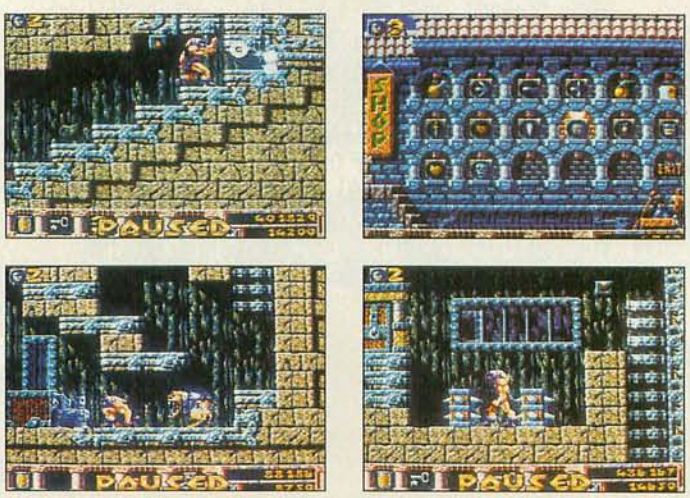
Harte Rätsel und viel Action warten auf den Prüfling der Götter

In *Gods* dreht sich alles um Schlüsselstellen. Viele Feinde oder Extras tauchen nur bei bestimmten Kombinationen aus Aufenthaltsort und mitgeführten Schätzen auf. Blindes Abballern führt daher oft zur Unlösbarkeit eines Levels, da die Feinde nicht nachwachsen. Erschießt Ihr beispielsweise einen Dieb, der ein wichtiges Extra an einer unzugänglichen Stelle trägt, ist dieses Goodie für Euch verloren. Selbst durch den Verlust eines Bildschirmlebens ändert sich der Levelzustand nicht mehr. Da könnt Ihr nur noch beim letzten Paßwort wieder einsteigen. Das Maß an unfairen Stellen ist dabei auch nicht gerade klein gehalten. Doch es gilt das bewährte Motto "Wer nicht stirbt, der nicht lernt". Vom Umfang her ist *Gods* gerade so groß, daß Ihr Euch die schon bestandenen Rätsel noch alle merken könnt. Beim nächsten Versuch klappt's dann meistens. Habt Ihr Euch erst an die etwas verzwickte Steuerung gewöhnt, werdet Ihr sicher eine Menge Spaß und Spannung mit den Göttern haben. *jb*

Zu einer Zeit, als der Olymp noch stark bevölkert war, spielten die Götter mit lebenden Schachfiguren – mit den Menschen. Der Auserwählte wurde mit einem hohen Siegespreis gelockt. Die Götter versprachen ihm die Unsterblichkeit. Die Prüfungen führen Euch durch eine Stadt, eine Tempelanlage, ein Labyrinth und die Unterwelt. *Gods* ist eine Kombination aus Jump'n'-Run, Action und Grübelei. In Seitenansicht *lauft und springt* Ihr durch die ausgedehnten Levels. Die zahllosen Feinde, die sich Euch in den Weg stellen, bekämpft Ihr mit den aufgelesenen Extrawaffen. Am Anfang sind dies nur Wurfmesser, im Verlauf des Spiels tauscht Ihr die Klingen gegen Sterne, magische Feuerbälle, Stachelkugeln oder Speere ein. Um möglichst unbeschadet durch einen Level zu kommen, müßt Ihr unzählige Rätsel lösen. Diese setzen sich meist aus Schlüsselsuchen, Türenöffnen und Schalterumlegen zusammen. Für stärkere Bewaffnung oder Auffrischung der Lebensenergie sammelt Ihr Extras und Edelsteine. Die Klunker setzt Ihr am Anfang des nächsten Levels in einem Shop ebenfalls in stärkere Waffen und heilende Tränke um. Zur Lösung der Rätsel könnt Ihr drei Gegenstände aufnehmen. Im einfachsten Fall sind dies Schlüssel, oft erhaltet Ihr aber auch für den Transport von Gefäßen an andere Orte Extras oder Schlüssel. Am Ende jeder der vier Welten lauert ein monströser Endgegner, der Euch ans Leder will. Besiegt Ihr einen Obermotz, gibt's ein kurzes Paßwort.

gut

Der Grafikstil der Bitmap Brothers ist immer wieder ein Genuß. Die Animation des Helden hätte ich mir jedoch etwas flüssiger gewünscht – die Feinde sind meist aufwendiger bewegt.



Gods wirft viele Fragen auf: "Wie komm ich hier weiter?", "Welches Extra kauf' ich?", "Von wo kommt der nächste Feind".

Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

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

Grafik 71%
Musik 65%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **72%**

GOLF

Dieses Zertifikat bescheinigt

Lukas Haudrauff

ein Handicap von 45

beim Spielen von

Jack Nicklaus

Power Challenge

auf seinem MegaDrive.

DAS SPIEL MIT MEHR LÖCHERN
ALS SCHWEIZER KÄSE

ZWEI GOLFPLÄTZE IM JACK NICKLAUS DESIGN

WAS?! NICHT HANDSIGNIERT?

SEGA MEGA DRIVE

ACCOLADE™

"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of SEGA Enterprises Ltd.
Jack Nicklaus Power Challenge Golf is a trademark of Golden Bear International. © 1993. Accolade, Inc.

SUPER NINTENDO

Hau mir auf die Augen!

Fatal Fury

In der Spielhalle, bzw. auf dem Neo Geo zieht *Fatal Fury* seit Mitte 1991 ungezählte Prügelfans in seinen Bann. Jetzt bietet Takara Umsetzungen fürs Super Nintendo und Mega Drive,

Unterweltboß Howard Geese ist der berüchtigste Schläger in Southtown. Genau ihm haben die Brüder Andy und Terry Bogart Rache geschworen, denn der Kerl hat ihren Vater auf dem

Super Nintendo: Terry Bogard gegen Duck King.

Ihr wählt zwischen den Bogards und Joe Higashi.

Super Nintendo: Duck King kämpft in der West Subway.

Nach mehreren Treffern verwandelt sich der Kleine...

Gewissen. Ein Vollkontaktturnier gibt den beiden Gelegenheit, sich prügelnderweise über fünf illustre Ohrfeigengesichter zum amtierenden Meister und "Endgegner" Geese vorzuarbeiten. Tatkräftige Unterstützung erhalten sie dabei vom Freund und Kampfgenossen Joe Higashi. Auf dem Weg zum Finale warten die unterschiedlichsten Gegner, die in ihren Kampftechniken und Charakteren verdächtig an den Kämpfermix aus *Streetfighter* erinnern. Lediglich das Gegenstück zu Prachtmädel Chun Li schob Takara erst in *Fatal Fury II* nach, das bisher nur für Neo Geo erschienen ist.

Im Einspieler-Turniermodus wählt Ihr einen der Bogards oder Higashi und entscheidet Euch zwischen drei Schwierigkeitsstufen. Nachdem Ihr das Zeitlimit und die Zahl der Continues festgelegt habt (maximal neun), könnt Ihr Euch im "Burning Knuckle", der "Power Wave" oder der "Slam Attack" üben – sofern Ihr Terry Bogard mit der roten Jacke gewählt habt. Der Duellmodus bietet Kämpfe gegen die Maschine bzw. gegen einen zweiten Mitspieler. Jetzt könnt Ihr Eure Fighter frei aus den neun Charakteren des Spiels wählen und sogar gleiche Streithähne gegeneinander antreten lassen. Jeder Kämpfer beherrscht bis zu sechs Standard- und im Schnitt vier Spezialtechniken, die in der Ausführung wieder einmal stark an *Streetfighter* erinnern.

Natürlich kann weder das Super-Nintendo-Modul, noch die 12-MBit-Mega-Drive-Variante mit den 55 Megs des Neo Geo mithalten – weder beim Sound noch im Detailreichtum der Grafik..Gegner und Spezialtechniken wurden allerdings ziemlich genau von der Nobelkonsole übernommen, gespart wurde bei der Detailgenauigkeit und Animation vor allem im Hintergrund. Während sich die Kämpfer auf dem Super Nintendo einen weitgehend zweidimensio-

Super Nintendo: Boxer Michael Max zeigt seinen Tornado Uppercut, Richard Meier die Rolling Attack.

Mega Drive: Gleiches Szenario, weniger Details im Bild.

Mega Drive: Terry Bogards Power Wave im Einsatz.

nalen Kampf liefern, könnt Ihr auf dem Mega Drive zwischen zwei Kampfebenen wechseln: Euer Akteur kann aus dem Vordergrund in eine zweite Ebene nach hinten angreifen und von dort wieder in den Vordergrund agieren. Die Melodien der Originalmusikstücke wurden zwar übernommen, allerdings bleibt auf beiden Konsolen nicht mehr viel davon übrig. Wer das Neo-Geo-Modul kennt, wird enttäuscht sein, ansonsten verweist das Super-Nintendo-Modul seinen Sega-Konkurrenten in Sound und Steuerbarkeit ziemlich eindeutig auf den dritten Platz.

NEO GEO

liebevolle Hintergrundgrafiken eine präzise Steuerung und opulenten Sound.

Das Original: Die 55-Mg-Cartridge des Neo Geo bietet detailreiche Grafik,

MEGA DRIVE

geht so

Die mäßigste aller Umsetzungen bietet das Mega Drive: Das Standard-Joypad ist wirklich gewöhnungsbedürftig, die Grafik wirkt schon ziemlich ausgefranst und vom opulenten Sound bleibt nur noch ein ziemlich mäßiges Gefiepe übrig. Trotzdem: Mega-Drive-Besitzer sind momentan ja nicht unbedingt mit Kampfsimulationen gesegnet und unter den Blinden ist der Einäugige König. Die 12 Megs von Fatal Fury für Mega Drive sind immerhin geeignet, die Wartezeit bis zum Mega-Drive-Streetfighter zu überbrücken – wobei es seit der Chicago-CES ganz so scheint, als ob das sehnlich erwartete Modul auf dem Mega Drive ebenfalls kräftig Federn lassen mußte... *hu*

Spieletyp:
Hersteller: Takara
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue

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

60% Grafik
50% Musik
42% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 58%

gut

Gar nicht so schlecht, was Takara da auf dem Super Nintendo umgesetzt hat., Bedenkt man, daß vom ursprünglichen Umfang des Spiels gerade ein Fünftel übriggeblieben ist. Allerdings müßt Ihr Euch gehörig ans Joypad gewöhnen und vor allem die Spezialtechniken von Grund auf neu trainieren. Ganz so flüssig wie im Streetfighter wurde die Animation der Helden aber nicht realisiert, es fehlt auch die feinfühlige Abstimmung der Schwierigkeitsgrade: Der Easy-Modus ist viel zu leicht, auch im Normal-Modus erledigt Ihr Eure Gegner im Handumdrehen. Im Endgegner Geese Howard ist entweder viel zu leicht aufs Kreuz zu legen – im Easy- und Normal-Modus unterscheidet sich sein Können kaum von den anderen Wettbewerbern – oder Eure Fighter reagieren mit der Schnelligkeit einer Weinbergschnecke und haben den rechnergesteuerten Spezialtechniken wenig entgegenzusetzen. *hu*

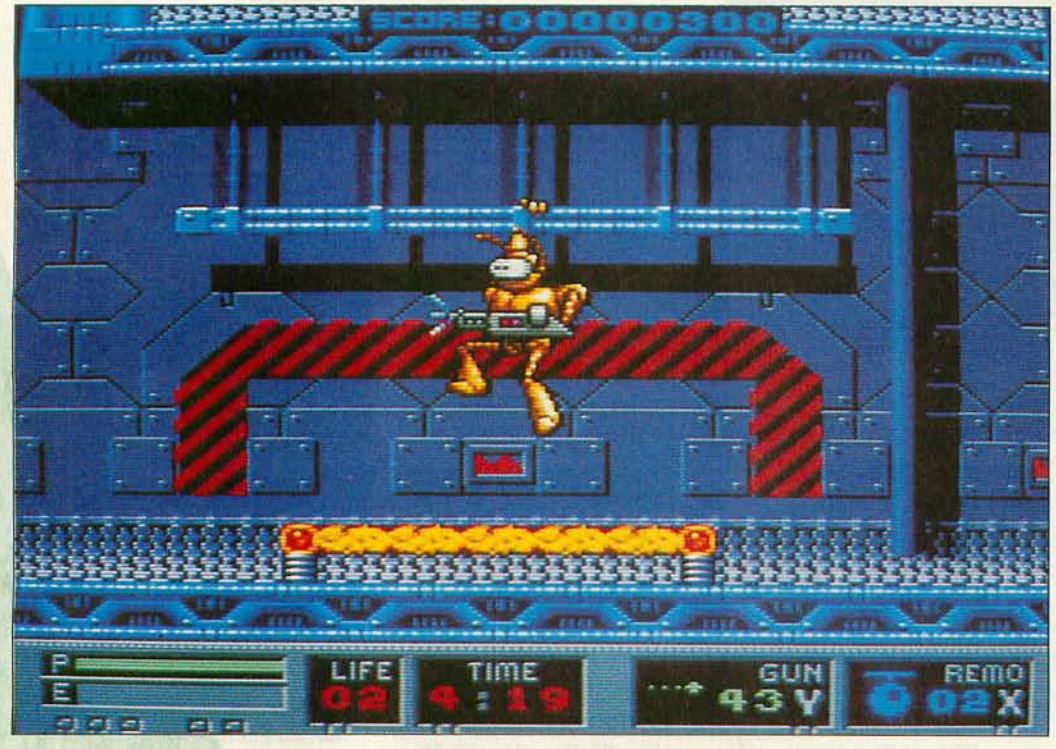
Spieletyp:
Hersteller: Takara
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 120 Mark

67% Grafik
56% Musik
36% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 62%

Mega Drive: Abgemagerter Meldescreen. Andy Bogards Spezialtechnik ist der Flying Punch (rechts).



B.O.B. hat's in sich: Ein witziges Action-Jump'n'Run mit hohem Schwierigkeitsgrad

Fools in Love

B.O.B.

Wo die Liebe hinfällt, wächst bekanntlich kein Gras mehr. In einer unbestimmten Zukunft sind nicht einmal Blechkameraden vor den Auswirkungen dieser Gemütsverwirrung sicher. Unser Held *B.O.B.* hat sich in ein Droiden-Mädel verliebt – welches leider am anderen Ende der Galaxis wohnt. Zur Überbrückung der paar Lichtjahre wird dem Droiden-Papi flugs das Weltraumcabrio aus dem Kreuz geleiert und abgeht's. Durch einen mickrigen Navigationsfehler landet Bob jedoch mitten in einem Asteroidenschwarm. Die Kollision ist unausweichlich. Mit einem demolierten Cabrio und einem pechschwarzen Gewissen landet Bob auf einem unbekannten Planeten. Hier beginnt das eigentliche Spiel. In Seitenansicht ballert und kloppt Ihr Euch durch über vierzig Levels. Waffen, bzw. deren Munition lest Ihr unterwegs auf. Anfangs seid Ihr nur mit einer Standardwumme und der passenden Munition ausgerüstet. Später findet Ihr jedoch Dreifachschuß, Flammenwerfer, Homings und Power-Strahl. Geht Euch die Munition aus, bleibt nur noch die Stahlfaust zur Verteidigung. Ebenfalls zur Standardausrüstung gehört ein Trampolin, mit dem Ihr Euch auf unerreichbare Plattformen katapultiert. Andere Extras wie Helicopterhelm, Smartbomb, Paralyzer oder Lebensenergie stehen am Wegesrand. Habt Ihr alle Levels eines Planeten geschafft, gibt's listige Endgegner. Zur Abwechslung sind zwischen die Shoot'n'Jump-Level einige Labyrinthe eingebaut, aus denen Ihr mittels einer kleinen Raumkapsel innerhalb eines höllischen Zeitlimits entkommen müßt.

Alles, was dazugehört: Pausenübersicht, Intro und Probotector-technische Kunststückchen.

gut

Anscheinend hat Bob einen höchst bekannten Vorfahren. Nach den Fähigkeiten stammt er in direkter Linie vom Super Probotector ab. Speziell das Schießen im einarmigen Klimmzug wirkt doch sehr vertraut. Der goldige Blechkumpel hat jedoch einen weit höheren Unterhaltungswert als sein Action-Ahn. Die Animation von Bob reizt den geneigten Videospieler immer wieder zu Lachanfällen. Zudem enthält *B.O.B.* weit mehr Jump'n'Run-Elemente wie Lifte, zielgenaues Plattformhopsen und "den Levelausgang suchen". Obwohl *B.O.B.* auf den ersten Blick nach einem schnuckeligen Hüpfspiel mit Großkaliberzugabe aussieht, seien Einsteiger gleich gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad hat mindestens *Super-Probotector*-Niveau. Etliche unfaire Stellen und knauserige Rücksetzpunkte (am Levelanfang) lassen zusätzlich Frust aufkommen. Grafisch und musikalisch ist Bob's Abenteuer zwar nicht besonders aufwendig, aber dennoch gekonnt gestaltet. Wer sich das nötige Durchhaltevermögen zutraut, sollte sich *B.O.B.* nach Hause holen. *jb*

Spieletyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

Grafik 56%
Musik 48%
Soundeffekte 63%

SPIEL-SPASS: **68%**

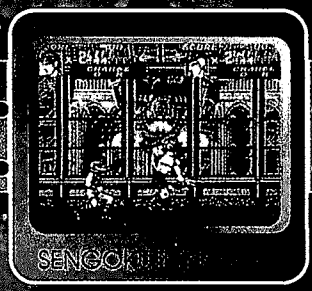
SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

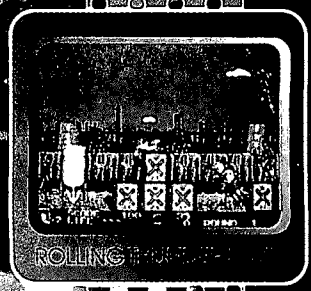
DYNATEX

The Crew

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Battletoads • Alien III • Evo
Lost Vikings • Super Turrican
Top Gear II • Mechwarriors • Humans
F1 Exhaust Heat II • Super Strike Eagle
Equinox • Darius II • Super Slapshot
Final Fight II

SEGA MEGA DRIVE

Jaguar XJ220 (CD) • Cool Spot • Blaster
Master • Final Fight (CD) • F-15 Strike Eagle II
Snow Bros • Ex-Peranza • Golden Axe 3
Batman Returns (CD) • Shinobi II • Humans

GAME GEAR

Humans • Double Dragon • Hook
David Robinson • Shining Force
Arch Rivals • Spiderman • Battletoads

NEO GEO

Super Sidekicks • Viewpoint
Fatal Fury II • World Heroes II
3 Counts Bout • Sengoku II

GAME BOY

Milon's Secret Castle • Zelda • F-15 II
Kid Dracula • Addams Family II
Lethal Weapon • Ninja Boy II

LYNX

Crazy Ace Minigolf • Lemmings
Pitfighter • Eye o. t. Beholder
Super Off Road • Raiden

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

DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT DER SUPER FOXPOWER !

COPYRIGHT INFO: ALL CHARACTERS & PICTURES ARE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS
LORENZ EDG

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

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9:30 - 19:00

VISA

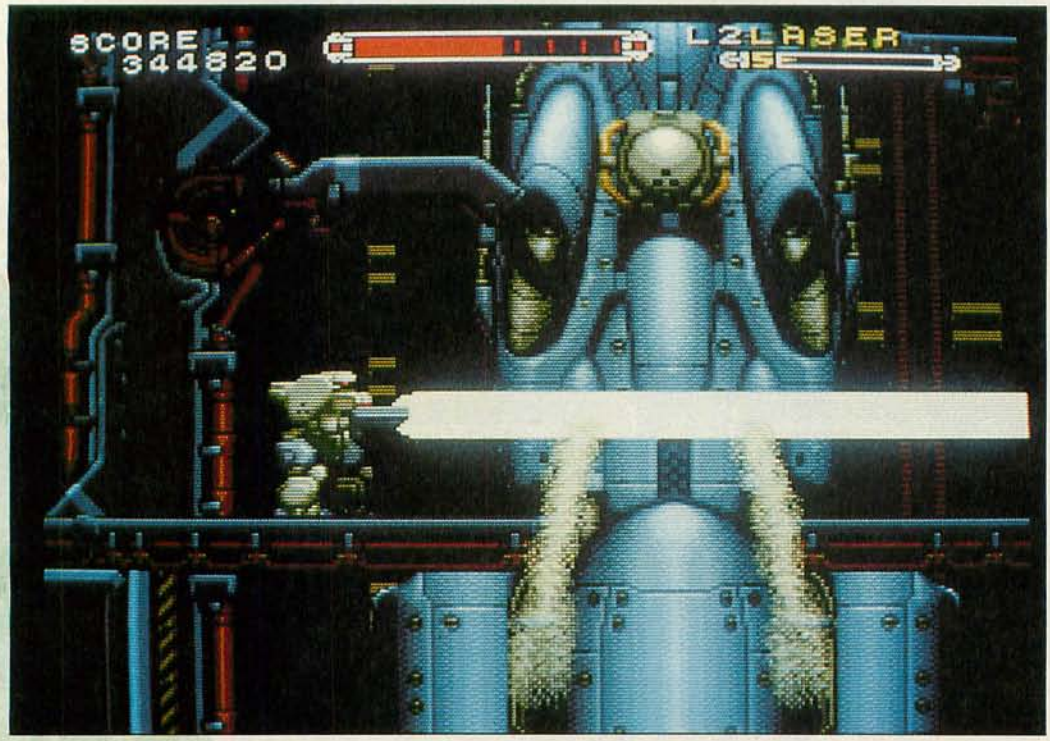
dynatex

UPS

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

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

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

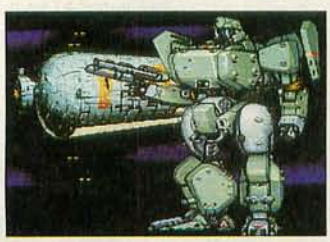


In Eurem Assault-Suit hantiert Ihr mit großem Kaliber, wie hier mit dem Power-Laser

Heiße Servos

Cybernator

Auch in der fernen Zukunft ist der Mensch im Kampf gegen die bösen Mächte nicht verzichtbar. Das zukünftige High-Tech-Kampfgerät ist der "Assault-Suit" – als Pilot steuert Ihr einen überdimensionalen Kampfroboter (siehe auch Mechwarrior u.ä.). Die Vorteile der Mechs sind ihre Panzerung, die große Ladekapazität für Waffensysteme und ihre Flugtauglichkeit. In *Cybernator* geht's wie so oft um die Rettung der guten alten Erde. Eine dunkle Macht will sich unseres schnuckeligen Heimatplaneten zwecks Ausbeutung und Unterjochung der Bevölkerung annehmen. Euer Kampf beginnt schon im All, wo Ihr versucht, die gegnerische Raumfähre unschädlich zu machen. In Seitenansicht stapft Ihr durch eine hochtechnisierte Umgebung, mal ist's eine Basis, mal ein Raumschiff oder ein fremder Asteroid. Die Missionen bestehen meist aus dem Erreichen und Zerstören eines bestimmten Ziels (dient meist als Endgegner). Eure Standard-Bewaffnung ist eine "Vulcan"-Wumme und die Power-Faust. Zur Abwehr gegnerischer Projektile benutzt Ihr einen Schild, der bei Bedarf blitzschnell ausgefahren wird – dann könnt Ihr jedoch nicht schießen. Unterwegs sammelt Ihr Extrapakete auf, die frische Lebensenergie oder Power-Ups enthalten. Das Waffenextra wirkt sich dabei nur auf das gerade angewählte Kaliber aus. Als weitere Waffen findet Ihr einen Raketenwerfer und ein Lasergeschütz, das sich über Energieaufnahme aus der Umgebung auflädt. Allerdings könnt Ihr immer nur eine Waffe benutzen, die anderen Systeme haben derweil Feuerpause. Die *Cybernator*-Levels kann man grob anhand der vorherrschenden Schwerkraft unterscheiden. Bei Normal-g rumpelt Ihr festen Fußes durch die Landschaft, in der Schwerelosigkeit schwebt Ihr ungebremst in die angesteuerte Richtung.



Mit einem schönen Intro und feinen Hintergründen glänzt Cybernator grafisch. Die Level sind ebenso abwechslungsreich.

gut

Je leichter sich der Spieler in die Pilotenkanzel eines waffenstarrenden 100-Tonners versetzen kann, desto mehr Spaß macht das Modul. Ebenso wie *Mechwarrior* hinterläßt auch *Cybernator* nicht das optimale Kampfkoloss-Feeling. Was *Mechwarrior* durch Technik vermittelt, macht *Cybernator* durch die umfangreiche Story wett. Die Steuerung in den Schwerelosigkeitslevels gerät schnell zur Frickelei – wollt Ihr in eine bestimmte Richtung zielen, ändert sich sofort auch die Flugbahn. Leider enthält das Modul auch einige unklare Stellen (warum bin ich denn jetzt verglüht?), an denen Ihr die richtige Kampftaktik erst mühsam rausfinden müßt. Ein Lob geht an den Programmierer der Soundeffekte – echt cybermäßig! Actionfreaks und Battletech-Sammler kommen an *Cybernator* kaum vorbei. Vor dem Kauf solltet Ihr jedoch erst den zweiten Level anspielen, um zu sehen, ob Euch die Null-g-Steuerung liegt. ***jb***

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

74%
Grafik
58%
Musik
67%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 71%

SUPERBILLIG

United Games

Händler-anfragen erwünscht!

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

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

Endverbraucher (also Ihr): 0 61 31/23 80 85
0 61 31/23 80 27
0 61 31/23 80 29

Händler: 0 61 31/23 80 69
0 61 31/23 80 17

Fax: 0 61 31/23 80 62
0 61 31/23 80 67

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

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

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

WIR KAUFEN UND VERKAUFEN AUCH GEBRAUCHTE SPIELE!

Ein Zimmer mit Aussicht: Der Blick aus dem eisernen Brutkasten.

Sarg auf Ketten

Super Battletank

Nichts für Kriegsdienstverweigerer: In Absolutes *Super Battletank* steuert Ihr einen tonnenschweren amerikanischen M1-Panzer durch zehn actionreiche Missionen. Vor jedem Einsatz gibt Euch Euer Vorgesetzter genaue Angaben zum erwarteten Feindaufkommen und zeigt Euch auf der zoomenden Karte die Angriffsziele. Nach dem Briefing schwingt Ihr Euch in den Geschützturm des Stahlmonstrums. In 3D tuckert der M1 durch hügelige Dünenlandschaften. Mit dem kleinen Radarschirm ortet Ihr gegnerische Panzer, Flakstellungen und Minenfelder in der näheren Umgebung. Machen sich Sowjettruppen im Sichtfenster breit, könnt Ihr sie wahlweise mit der 120-mm-Kanone, dem Maschinengewehr oder einer Zielsuchrakete außer Gefecht setzen. Fünf Treffer kann der Battletank einstecken. Für die längerfristige Planung Eurer Befreiungsaktion steht eine Übersichtskarte des Kampfgebiets jederzeit per Knopfdruck abrufbereit. Auf dem Plan erscheinen auch die Stellungen der eigenen Truppen. Hier tanken die Kameraden Euer Vehikel voll und füllen das Waffenarsenal auf. In den schwierigeren Missionen sitzen Euch flinke Hubschrauber, ein knappes Zeitlimit und ein sehr begrenzter Benzinvorrat im Nacken. Ab dem dritten Szenario legt Ihr am Ende des Levels eine ganze feindliche Basis in Schutt und Asche. Um den Adrenalinspiegel weiter in die Höhe zu treiben, dürft Ihr auch schon mal bei anbrechender Dunkelheit oder in der Nacht Weltpolizist spielen.

Einsätze bei Tag, Dämmerung und Nacht: Der beleibte General "Fox" hat zu jeder Zeit massive Aufträge für Euch.

geht so

Zwischen *Super Battletank* und einer anspruchsvollen Simulation klaffen Welten. Der Panzer fetzt mit der Geschwindigkeit eines Rennwagens durch die tristen Landschaften, wirklich sehr realistisch. Ihr müßt ständig zwischen der Sicht aus dem Cockpit und einer fizzligen, ungenauen Karte der Umgebung hin- und herschalten. Neben der unvermeidlichen Hektik bremst die ungenaue Steuerung den Spielfluß. Kommen dann noch gegnerische Stellungen auf den Bildschirm, hagelt es Gemeinheiten gleich im Dutzend. Minenfelder sind kaum zu erkennen, in der Nacht haben die höllisch guten vom Computer gesteuerten Panzerführer und Hubschrauberpiloten klar die besseren Karten. Schade eigentlich um die flotte Mode-7-Grafik, einige 3D-Schmankerl und knackige Soundeffekte, denn *Super Battletank* ereilt trotz recht umfangreicher Missionen schnell der Kolbenfresser. Ein Fall für den Schrottplatz!

Editorial Services/fh

Spieletyp:

Hersteller: Absolute
Testversion von: Hersteller
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste

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

59% Grafik
51% Musik
69% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **56%**

INTERFACE MAIL-O-MANIA

Nachdem der gute Paul uns verlassen hat, habt Ihr ab sofort einen neuen Ansprechpartner in der Mail-O-Mania. Natürlich werfe ich auch bei den härtesten Kritiken Eure Zuschriften nicht in den Papierkorb. Habt aber bitte dafür Verständnis, daß wir nicht die gesamte Leserpost abdrucken können, da wir sonst außer Euren Briefen keine Tests mehr bringen könnten. Es fehlt uns nun 'mal an Platz. Also, nicht böse sein und los geht's mit der Auswahl des letzten Monats:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar/München

SCHOCK

Ich lese jedesmal Eure Zeitschrift und von Mal zu Mal fällt mir erschreckend auf, daß über die meisten Konsolen viel mehr geschrieben wird, als über das Master System 2. Alle Master System-Besitzer sind erschüttert! Wenn Ihr könnt, ändert das!

David Poerschke, Berlin

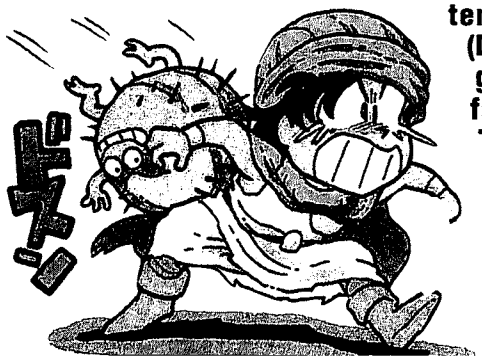
Grundsätzlich testen wir jedes Spiel, das zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses erreichbar ist. Verständlicherweise sind aber die 16-Bit-Konsolen mittlerweile stärker gefragt als die "alten" Systeme. Daß wir das Master System vernachlässigen, kann jedenfalls niemand behaupten.

FUCHSIG

Vor zwei Wochen habe ich das Spiel Star Fox bei der Mega Trade GmbH bestellt. Die sagen jedoch, daß das Spiel erst Mitte Juni erscheint. Mein Super Nintendo und ich halten das aber nicht länger ohne Star Fox aus. Ihr habt doch geschrieben, daß Star Fox Ende März herauskommt. Hat man Euch falsch informiert oder wurde ich von der Mega Trade GmbH angelogen?

Marc Bieber

Was wir damals vorstellten, war ein Import. Solche Importe führt aber nicht jeder Händler in seinem Sortiment. Außerdem kann es bei der Markteinführung auch zu Verschiebungen des Veröffentlichungstermines kommen. Beachte bitte auch, daß das Spiel in Deutschland unter dem Namen Star Wing eingeführt wurde. Mittlerweile dürfte das Spiel aber schon ca. zwei Monate zu kaufen sein. Als einzigen Grund der Verzögerung bei der Mega Trade GmbH kann ich mir nur vorstellen, daß das entsprechende Spiel nicht auf Lager war.



TEST

Hiermit möchte ich den Spiel einmal umdrehen. Heute werdet Ihr getestet. Also: In der Video Games findet man alles wieder, was zu einer guten Zeitung gehört: Kompetente Redakteure (Danke, die Red.), gute Bildschirmfotos, perfekten Testaufbau und faire Bewertungen. Der einzige Schwachpunkt ist die Ausländerfeindlichkeit. Denn merke: auch Neo-Geo- und PC-Engine-Tests haben ein Recht auf ein vollständiges Leben.

Rene Bachmann, Wunstorf

Zeitungstyp: + + +

Hersteller:
Markt & Technik Verlag
Testversion:
Kiosk um die Ecke
Besonderheiten:
Unregelmäßiges Erscheinen (hin und wieder)
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 4,90 DM

80% *Aufmachung*
89% *Kompetenz d, Redaktion*
70% *Testaufbau*

LESE-SPASS: **85%**

Natürlich müssen wir die unterschiedliche Behandlung verschiedener Systeme in Relation zur Verbreitung des Systems betrachten. Die "Exoten" Engine und Neo-Geo werden nur von einem relativ kleinen Freundeskreis benutzt.

April, April

Aufgrund der vielen Zuschriften bezüglich Shen Long noch einmal eine kurze Bemerkung: Diesen Typen gibt es! Hierbei handelte es sich vielmehr um

eine APRILSCHERZ! Also, Spaß muß sein, und Ihr könnt ab sofort wieder Porto sparen.

PENNER

Guten Tag, vermutlich hat die Hälfte der Redakteure im Deutsch-Unterricht gepennt, wie sonst kommen Zeilen wie: "mit Hardrogg verdienste doch nix", oder "Ich muß da unbedingt 'n CPU-Stop reinlöten" vor? Na klar, die meisten Leser wollen so etwas lesen, aber ist es für die jüngeren Leser nicht besser? (Was ist besser? Leider hast Du den Satz nicht beendet.. Der Red.)

Johannes Victor Berendt, Werther

Sehr geehrter Herr Berendt, mit diesem Schreiben möchte ich mich außerordentlich für die forsche Ausdrucksweise meiner Kollegen entschuldigen. Selbstverständlich ziehen wir es ab sofort in Erwägung, einen konservativeren Stil anzuschlagen. Wie wäre es den z. B. mit einem Stil der FAZ-Börsen-News. Außerdem liegt die Kunst darin, etwas zu können, es aber nicht anzuwenden.

MAL HERHÖREN

Monat für Monat erhalten wir Briefe mit ziemlich dem gleichen Inhalt: "Ich habe Euch einen Cheat zu Spiel XY geschickt, den Ihr auch veröffentlicht habt! Leider habt Ihr einen falschen Namen unter den Artikel gesetzt. Macht Ihr das nur, um Euch die Kohle in die eigene Tasche zu stecken?"

Natürlich nicht! Aber zu jedem Spiel kommt ja nicht nur einmal eine Lösung, sondern wir erhalten mehrfach Zuschriften mit den gleichen Ergebnissen. Beispiel: Warum hat Ken in Street Fighter 2 die schwarzen Hosen an? Bis jetzt sind hierzu alleine 24 Lösungen bei mir, und ungefähr die gleiche Menge bei Frank und seinen Tips und Tricks angekommen. Wer zuerst kommt, hat eben gewonnen.

CLUB-RECKEN

Das Lob gleich vorweg: Eure Zeitung ist einsame Spitze. Aber ich habe auch etwas zu meckern: Es gibt in Deutschland bestimmt 15 Videospieleclubs, die Ihr nicht mit einem Wort in Eurem Heft erwähnt. Wie wäre es da mit einer kleinen Änderung? Richtet doch einfach 'mal eine Club-Ecke ein!

Nintendo-User-Club/ Tobias Merker, Herne

Gar nicht so schlecht, Deine Idee! Also, alle Videospieleclubs aufgepaßt. Schickt uns unter dem Kennwort "Clubs" Eure Anschrift und einige Vorschläge, wie Ihr Euch eine solche Rubrik vorstellt, und wir werden uns der Sache annehmen.

GELEGENHEIT

Letztens sah ich in einem Kaufhaus ein Atari VCS 2600 für 29 Mark. Lohnt sich der Kauf, und wird noch Software für die Konsolen produziert? Ein Verkäufer sagte mir, daß es nur ca. 30 Spiele gibt. Stimmt diese Aussage? Kann das Atari VCS noch mit anderen Konsolen (Mega Drive, Super NES, etc.) mithalten?

Stefan Sperling, Berlin

29 Mark wären wirklich äußerst billig. Normalerweise kostet ein solches Gerät, wenn man es überhaupt noch findet, um die 70 Mark. Du solltest Dir jedoch überlegen, ob Du Dein Geld nicht in eine andere Konsole anlegen möchtest, da Du besonders im 16-Bit-Bereich wesentlich mehr Spiele und eine fortschrittlichere Technik für Dein Geld bekommst. Software für das VCS wird schon lange nicht mehr produziert, und auch die Anzahl der Spiele wird 30 wahrscheinlich nicht überschreiten. Weiterhin wäre es Glück, wenn Du überhaupt noch Module für dieses System kaufen könntest. Als einzige Möglichkeit sehe ich den Flohmarkt.

ANSPORN

Eine kleine Bitte: Was Ihr mit dem Mario Kart-Wettbewerb gemacht habt, war echt Spitze. Könntet Ihr nicht mehr von diesen Wettbewerben durchziehen? Es müßten ja nicht einmal Preise zu gewinnen sein. Für mich ist es nur immer ein Ansporn, mich mit anderen "Game-Profis" zu messen.

Peter Kaufmann, Goldau (CH)

Deine Idee ist im Grunde genommen nicht schlecht. Allerdings solltet Du auch bedenken, daß die Vorbereitungen eines solchen Wettbewerbes eine Menge Zeit beanspruchen. Es ist ja nicht nur damit getan, daß wir Eure "Beweisfotos" anschauen. Wir müssen *sie ja mit allen* Einsendern vergleichen und auswerten. Anschließend müssen die entsprechenden Texte geschrieben werden und das Ganze irgendwie in einer freien Stelle im Heft unterbringen. Das heißt natürlich noch lange nicht, daß wir so etwas grundsätzlich nicht mehr durchführen. Auch wir freuen uns über eine rege Teilnahme Euererseits an diesen Turnieren.

PLATZMANGEL

Könntet Ihr wohl, wenn Ihr Importspiele testet, es nicht einfach bei einer Flagge belassen, sondern in Euren Wertungskasten auch das deutsche Erscheinungsdatum bekanntgeben? Außerdem bin ich der Meinung, daß die "Mail-O-Mania"-Rubrik viel zu kurz ist. Bekommt Ihr wirklich so wenig Post? Ich könnte mir vorstellen, daß Ihr täglich darin badet.

Stavros Panagioton, Leverkusen

Zum Thema Importspiele muß ich Dir leider sagen, daß viele dieser Module gar nicht in der deutschen Version erscheinen, oder wenn, dann nur unter einem anderen Namen. Außerdem sind die deutschen Erscheinungs-Daten oft so ungenau, da wir selber nicht wissen, wann diese erscheinen, und unter welchem Namen. Bezüglich der Leserbriefe können wir leider keine weitere Seite dazunehmen, da es einfach eine Platzfrage ist. Je mehr Leserbriefe veröffentlicht werden, desto weniger aktuelle Tests können wir Euch abdrucken.

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
3 Count Bout dt	-	-	-	-	-	429,95
4-PLAYER-ADAPTER	-	-	89,95*	-	89,95	-
ACTION REPLAY PRO	99,95	109,95	149,95	129,95	149,95	-
Actraiser dt	-	-	-	-	129,95	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	-	54,95	129,95	49,95	-
Addams Family 2 us	69,95*	-	-	-	139,95	-
Adventure Island 2 us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Alien 3 dt	69,95	84,95	119,95	i.V.	149,95	-
Aliens vs Predator us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Aerobiz us	-	-	159,95	-	149,95	-
Another World dt	-	-	129,95	i.V.	139,95	-
Art of Fighting 1 us	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
Asterix dt	69,95*	-	-	-	139,95*	-
Axelay dt	-	-	-	-	129,95	-
B.O.B. dt	-	-	119,95*	-	129,95	-
Batman 2 dt-us	69,95	84,95	119,95	139,95	139,95	-
Battletoads us-dt	69,95	89,95*	119,95	-	149,95*	-
B. Walsh College Footb. us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Banks Adventure us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Boxxle 2 us	69,95	-	-	-	139,95*	-
Bubsy us	-	-	119,95*	-	139,95	-
Castlevania 4 us	69,95	-	-	-	129,95	-
Chuck Rock dt	69,95*	79,95	119,95	124,95	139,95	-
Citizen X us	-	-	-	139,95*	-	-
Cobra Command us	-	-	-	139,95	-	-

Dracula

Nach dem grandiosen Film folgt unweigerlich die Versoftung der blutsaugenden Story. Das SEGA-CD wird zuerst bedacht. CD-Special sind die dabei verwendeten minutenlangen Filmsequenzen. Lecker...

GG i.V. MD 129,95* CD 139,95* SNES 139,95*

Congos Caper us	i.V.	-	i.V.	-	139,95	-
Cool Spot dt	-	-	129,95	-	-	-
Cybernator dt	-	-	-	-	139,95*	-
Davis Cup us	-	-	119,95*	-	-	-
Desert Strike us-dt	-	i.V.	149,95	-	129,95	-
Dracula us	-	i.V.	129,95*	139,95*	139,95*	-
Dungeonmaster us	-	-	-	139,95*	149,95*	-
E. Holyfield Boxing dt	-	89,95	119,95	-	-	-
Ecco the Dolphin dt	-	79,95*	119,95	i.V.	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Equinox (Solstice 2) jp	-	-	-	-	159,95*	-
EVO us	-	-	-	-	139,95*	-
F-15 Strike Eagle us	69,95*	-	129,95*	-	149,95	-
Faceball 2000 us	69,95	i.V.	119,95*	-	139,95	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	-	139,95	-	139,95	349,95
Fatal Fury 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	149,95	-
Final Fantasy Adventure us	84,95	-	-	-	i.V.	-
Fin. Fantasy Myst. Quest us	-	-	-	-	109,95	-
Final Fight 1 us	-	-	119,95*	129,95	139,95	-
Final Fight 2 jp	-	-	-	-	169,95	-
Flashback dt-us	-	-	129,95	-	139,95*	-

Jungle Strike

Der Nachfolger des legendären Desert Strike. Mit Helicopter, zu Fuß, Stealth Fighter und Hovercraft gehts den Drogenbaronen an den Kragen. 9 hammerharte Level und 16 Meg. voller Action warten auf Euch und die BPS...

MD 139,95* SNES i.V.

Flintstones us	69,95	i.V.	119,95	-	139,95*	-
F-Zero dt	-	-	-	-	109,95	-
GAME BOY+Tetris dt	149,95	-	-	-	-	-
GAME GEAR+Sonic+Netzt.	-	324,95	-	-	-	-
Games Winter Ch. us	-	-	119,95	-	-	-
Games Summer Ch. dt-us	-	-	-	99,95	-	-
Grandslam dt	-	-	109,95	-	-	-
Hardball 3 us	-	-	129,95	-	i.V.	-
Humans us	69,95	i.V.	129,95	-	139,95*	-
Inindo us	-	-	149,95*	-	149,95	-
Jaguar XJ220 dt-us	-	-	i.V.	139,95	i.V.	-
James Pond us	-	-	119,95	-	139,95*	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	i.V.	-	139,95	-
Joe Montana Football 3 us	-	79,95	129,95	139,95*	-	-
John Madden Football 93 dt	-	-	119,95	i.V.	129,95	-
JOYPAD dt	-	-	49,95	-	49,95	159,95
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)			199,95*	-	i.V.	-
Jungle Strike us	-	-	139,95*	-	i.V.	-
Jurassic Park us	69,95*	89,95*	119,95*	i.V.	139,95*	-
King Arthurs World dt	-	-	-	-	149,95	-
King of Monsters 1 dt	-	-	119,95*	-	149,95	299,95
King of Monsters 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	299,95
Kings Quest 5 us	-	-	-	139,95*	-	-
LHX Attack Chopper us	-	-	129,95	-	-	-
Landstalker us	-	-	149,95*	-	-	-

Super Mario Collection

Die vom NES bekannten Super Mario 1-3 und Super Mario USA auf einer Cartridge, sowie farb- und soundtechnisch auf 16-Bit Niveau frisiert. Die Giganto-Sammlung gibts (theoretisch) ab 14.7. in Japan!

SNES 149,95*

Last Resort dt	-	-	-	-	-	349,95
Leaderboard Golf dt	-	79,95	109,95	-	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	69,95	119,95	-	139,95	-
Lost Vikings us	i.V.	i.V.	119,95*	-	139,95	-
MIG 29 us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
MVP Football us	-	-	-	-	149,95*	-
Mad Dog McCree us	-	-	-	139,95*	-	-
Mario is missing us	-	-	-	-	139,95	-
Master Blaster 2 us	-	-	119,95	-	-	-
Master of Monster us	-	-	149,95	-	i.V.	-
Mech Warrior us	-	-	-	-	149,95	-
Mega lo Mania dt	-	-	129,95	-	i.V.	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Megalith us	69,95	-	-	-	-	-
Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	-	129,95	-
Mickeys World of ... dt	-	84,95	99,95	-	-	-
Might & Magic 2 us	-	-	???	-	149,95*	-
Monkey Island 1 us	-	-	-	139,95*	-	-
Mortal Combat dt	i.V.	i.V.	129,95*	-	149,95*	-
Muhammed Ali Box. dt	-	89,95*	129,95	-	-	-
Mutant League Football dt	-	-	119,95	-	i.V.	-
NCAA Basketball dt	-	-	-	-	109,95	-
NEO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	-	749,95
NEO GEO GOLD Pal o. RGB+2 Joyboards+Fatal Fury 2					-	1299,00
NHLPA Hockey 93 dt	-	-	119,95	-	139,95	-
Nigel Mansell GP us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Night Trap us	-	-	-	139,95	-	-
PGA Golf 1 dt	-	-	119,95	-	139,95	-
PGA Golf 2 dt	-	-	119,95	-	i.V.	-
Parodius dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Phantasy Star us	-	i.V.	149,95	-	-	-
Pilot Wings dt	-	-	-	-	109,95	-
Pirates Gold us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Player Manager dt	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Pocky & Rocky us	-	-	-	-	139,95	-
Polterguy us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Populous 1 dt	79,95	i.V.	-	-	149,95	-
Populous 2 us-jp	-	-	129,95*	-	159,95	-
Powermonger us-dt	-	-	109,95	-	149,95	-
Prince of Persia dt	69,95	79,95	i.V.	134,95	139,95	-
Puggsy us	-	-	-	-	139,95*	-
R-Type 2 jp	-	-	-	-	159,95*	-
Railroad Tycoon us	-	-	i.V.	-	149,95*	-
Rampart us-dt	69,95	79,95	109,95	-	139,95	-
Rise of the Dragon us	-	-	-	139,95*	-	-
Risky Woods us	-	-	119,95	-	i.V.	-
Road Avenger dt	-	-	-	134,95	-	-
Road Runner dt	-	-	i.V.	-	149,95	-
Rockn'Roll Racing us	-	-	-	-	139,95*	-
R. Clemens Baseball us	69,95	-	129,95*	-	139,95	-
Rolans Cursa 2 us	79,95	-	-	-	i.V.	-
Rolo to the Rescue us	-	-	119,95	-	i.V.	-
Rom. of 3 Kingdoms 2 us	-	-	???	-	149,95	-
Runsaber us	-	-	-	-	149,95*	-
SEGA MAGNUM SET inc. 4 Spiele dt	-	-	369,95	-	-	-
SEGA CD-ROM inc 7 CD's us	-	-	-	799,95	-	-
SEGA CD-ROM inc 7 CD's dt	-	-	-	899,95	-	-
SNES+Mario+1 Joypad dt	-	-	-	-	299,95	-
SNES+1 Joypad dt	-	-	-	-	199,95	-
SNES 60 Hz+1 Joypad us	-	-	-	-	349,95	-

030/694 60 43

10-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
SNES Infrarotpad	-	-	-	-	129,95	-
Samurai Showdown us	-	-	-	-	-	429,95*
Sengoku 2 us-dt	-	-	i.V.	-	159,95*	429,95
Sensible Soccer dt	i.V.	i.V.	129,95*	i.V.	i.V.	-
Sewer Shark us	-	-	-	139,95	-	-
Shadowrun us	-	-	-	-	149,95	-
Shanghai us	69,95	-	119,95*	-	139,95	-
Shinig in the Darkness us	-	-	-	139,95	-	-
Shining Force us	-	-	149,95*	-	-	-
Shinobi 2 dt	-	89,95	99,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	-	i.V.	109,95	-
Sim Earth us	-	-	-	i.V.	149,95	-
Sonic 2 dt	-	79,95	99,95	-	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	-	129,95*	-	-	-
Soul Blazer us	-	-	-	-	149,95	-
Sport Talk Baseball us	-	-	149,95	i.V.	-	-
Starfox(wing) dt	-	-	-	-	129,95	-
Star Trek Next Generation us	79,95*	-	-	i.V.	i.V.	-

Super Turrican

Der Klassiker ist zurück, diesmal allerdings kompletti überarbeitet für die Konsolentechnologie: Gigantische Grafik, Tonnen von Feinden und Extrawaffen sowie der grandiose Donner-Dolby-Surround-Soundtrack

SNES 139,95* MD i.V.

Streetfighter 2 dt	-	-	-	-	109,95	-
Streetfighter 2 Turbo us	-	-	139,95*	i.V.	149,95*	-
Streets of Rage 2 dt	-	84,95	99,95	-	-	-
Striker us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Super Aleste us	-	89,95	119,95	139,95	149,95	-
Super Baseball 2020 us-jp	-	-	i.V.	-	149,95*	299,95
Super Battletank 1 us	-	-	129,95	-	139,95	-
Bomberman us-jp	69,95	-	i.V.	-	159,95	-
Super Conflict us	-	-	-	-	149,95	-
Super Formation Soccer 2 jp	-	-	-	-	159,95	-
Super Kick Off dt	69,95	84,95	129,95	-	139,95	-
Super Mario Collection us	-	-	-	-	149,95*	-
Super Mario Kart 1 dt	-	-	-	-	109,95	-
Super Mario Land (World) dt	69,95	-	-	-	139,95	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	i.V.	-
Super Ninja Boy 2 us	69,95	-	-	-	139,95	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Super Side Kick dt	-	-	i.V.	-	-	399,95
Super Slap Shot us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Super Star Wars dt	79,95	-	-	-	149,95	-
Super Turrican us	69,95	-	i.V.	-	139,95	-
Syvalion us	-	-	-	-	139,95*	-
Tazmania dt-us	i.V.	89,95	119,95	-	139,95	-
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	-	149,95	-
Terminator 2 us-dt	69,95	89,95	129,95	139,95*	139,95*	-
Thunderforce 4 dt	-	-	119,95	-	-	-
Time Gail us	-	-	-	134,95	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	-	119,95	-	139,95	-
Troddlers us	i.V.	-	i.V.	-	139,95*	-
Turtles dt	69,95	-	109,95	-	129,95	-
Twin B dt	-	-	-	-	179,95*	-
Ultima - Quast... us	84,95*	-	-	-	-	-
Ultima - Runes... us	79,95	-	-	-	-	-
Ultima 6 us	-	-	-	-	149,95*	-
Uncharted Waters us	-	-	149,95	-	149,95	-
Vampire us	-	89,95*	-	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	i.V.	599,95
Warriors of Et. Sun us	-	-	139,95	-	-	-
Warsong 1 us	-	-	129,95	-	-	-
Willy Beamish us	-	-	-	139,95	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen.
Berlins größtes Lager · Himmlische Preise
und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

Wing Comander 1 dt	-	-	i.V.	i.V.	149,95	-
Wings 2 us	-	-	i.V.	-	139,95	-
Wizardry us	84,95*	-	-	-	179,95*	-
Wolfchild us	-	-	i.V.	-	139,95	-
World Heroes 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
WWF Wrestlemania 1 dt	69,95	-	119,95	139,95*	149,95	-
WWF Wrestlemania 2 dt	69,95	89,95*	i.V.	-	149,95	-
Yoshies Cookie us	69,95*	-	-	-	139,95	-
Zelda us-dt	89,95*	-	-	-	109,95	-

jp = japanisch, us = amerikanisch, dt = deutsche Version

+++PC++++Amiga++++CD-ROM++++Atari-ST++++Mac++++LYNX+++++Brettspiele+++++Rollenspiele+++

Händleranfragen erwünscht!

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitte an u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBESJAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompabilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (28.6.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Frankfurt, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

INTERFACE RAT

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

NES AUF SUPER NES

Wann wird es endlich einen Adapter geben, mit dem man NES-Spiele auf dem Super Nintendo spielen kann. Bei Master System und Mega Drive funktioniert's ja auch.

Hristos Lasudis, Raunheim

Vermutlich werden wir auf den NES-Super-Nintendo-Adapter bis zum Jüngsten Tag warten. So einfach wie bei Sega ist die Realisation eines solchen Adapter nämlich nicht. Der Prozessor, der die Hauptarbeit im Master System übernimmt, sitzt auch im Mega Drive. Dort wurde er jedoch zum ordinären Sound-Chip degradiert. Der Master-System-Mega-Drive-Adapter tut also nichts anderes, als die Moduldaten dem Sound-Chip zuzuleiten. Dies ist auf dem Super Nintendo leider nicht möglich, da es spezielle Sound-Chips enthält, die mit dem NES nichts zu tun haben.

IDENTITÄTS-PROBLEME

Wie unterscheide ich deutsche, japanische und amerikanische Super-Nintendo-Module?

Murat Bilir, München

Die Unterscheidung der Module ist eigentlich relativ simpel. Hat das Modul ein eckiges Gehäuse, handelt es sich um ein U.S.-Modul. Die Gehäuseform der japanischen und deutschen Module ist dagegen gleich. Um festzustellen, woran Ihr seid, nehmt Ihr am besten die Anleitung zur Hand -- deutsche Module haben auch deutsche Anleitungen. Außerdem steht auf jedem deutschen Modul "PAL-Version".

NEO GEO INTERNATIONAL

Kann man auf einem deutschen Neo Geo auch amerikanische und japanische Spiele laufen lassen (und umgekehrt)?
Wie unterscheidet sich das deutsche Neo Geo von den anderen Versionen?
Wofür ist eigentlich die separat erhältliche Memory Card da? Boris Zitta, Altdorf

Grundsätzlich läuft jedes Neo-Geo-Modul auf jeder Neo-Geo-Konsole. Inkompatibilitäten gibt's hier nicht. Allein die Bildausgabe des deutschen (Pal-) Geräts wurde von 60 auf 50 Hz heruntergeschraubt. Auf der Memory Card kannst Du nach dem Game Over Deinen Spielstand abspeichern. Sie verhilft Dir so zu unbegrenzten Continues. Ein weiterer Nutzen liegt in der Verbindung mit den SNK-Spielautomaten. Die meisten haben ebenfalls einen Slot für die Memory Card. Du kannst also mit einer solchen Karte auch in der Spielhalle genau dort weiterspielen, wo Du das letzte Mal aufgehört hast. Auch Spielstände vom heimischen Neo Geo können beim gleichen Spiel in der Spielhalle verwendet werden.

GAME BOY CODES

Ich habe zwei Fragen zum Action Replay Pro für den Game Boy: Gibt es wirklich für jedes Spiel einen Parameter, damit das Spiel einfacher wird, obwohl es manchmal schwierig ist, aus mehreren Codes den passenden zu herauszufinden? Dem Action Replay ist ein "Code Card"-Buch mit den Parametern zu ca. 40 Spielen beigelegt. Wird dieses Buch immer wieder ergänzt? Wo kann ich neue Codes erfahren? **Nicola Friebe, Gladbeck**

Theoretisch gibt's für jedes Spiel den passenden Code, egal, ob's um Energie, Lebensanzahl, Stärke oder Bewaffnung geht. "Theoretisch" deshalb, weil wir auf dem Super Nintendo schon ein Action-Replay-resistentes Spiel entdeckt haben (Chuck Rock). Inwieweit auch Spiele auf anderen Systemen nicht "knackbar" sind, wissen wir nicht. Das Finden neuer Codes hängt nur vom Ideenreichtum und der Ausdauer des Spielers ab. Die Codes aus dem Buch sind wohl nur als anfängliche Hilfestellung gedacht. Da Du weitere Codes selber finden kannst (findige Knacker haben uns beispielsweise zu Streetfighter 2 schon über 20 verschiedene Codes geliefert) glaube ich kaum, daß Data Flash einen Update-Service hat. Aktuelle Codes zu neuen Spielen findest Du jedoch ab und zu auf unseren Tips & Tricks-Seiten.

BATTERIE-POWER

Immer wieder wird bei einigen Spielen von Speicher-Batterien gesprochen. Dazu meine Fragen: Was sind das für Batterien? Was passiert, wenn die Batterien leer sind oder laden sie sich wieder auf? Wie hoch ist die Lebensdauer einer solchen Batterie? Ist ein Spiel mit einer leeren Batterie noch spielbar?

Marcel Hirt, Lucern

Laut Nintendo werden die Knopfzellen in den speicherfähigen Modulen nicht aufgeladen (obwohl dies in einem gewissen Rahmen technisch machbar

wäre). Die Lebensdauer einer solchen Batterie gibt Nintendo mit mindestens fünf Jahren an. Sollte die Batterie wirklich einmal leer sein, funktioniert das Spiel weiterhin ganz normal, nur die Speicheroption fällt weg. Dasselbe gilt wohl auch für Sega-Module. Ein Wechseln der Batterien ist nicht vorgesehen (sie sind an den Kontakten auf dem Modul festgeschweißt). Erfahrene Bastler können jedoch im Notfall zum Lötkolben greifen und die Knopfzelle samt Kontakten durch ein Provisorium mit einer typ-gleichen Knopfzelle und etwas Kupferdraht ersetzen. Eventuell hilft auch die nächste Fernsehwerkstatt weiter.

ADAPTER-FLIMMERN

Ich besitze ein amerikanisches Super NES, das ich per Scart-Kabel an meinen Fernseher angeschlossen habe. Ich habe dabei folgendes Problem: Sobald ich ein Spiel mit dem Universal Adapter laufen lasse (egal ob es deutsches oder japanisches Modul ist), habe ich am oberen Bildrand ein ungewöhnliches Flimmern. Wo kommt das Flimmern her?

Markus Huber, Dingolfing

Es ist immer etwas schwierig, einen Fehler am Fernseher zu bestimmen, wenn man ihn nicht selber sieht. Ich nehme mal an, daß beim Spielen ohne Adapter das Flimmern generell nicht auftritt. Dann bleiben eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Entweder gibt's ein Problem mit der Weiterleitung der Moduldaten (verschmutzte Kontakte oder Fehler im Adapter), was aber eher unwahrscheinlich ist, oder die Umstellung der TV-Geräts auf 60 Hz funktioniert nicht einwandfrei. Eventuell ist auch der Eingangspegel des Videosignals von der Konsole zu hoch (dann wäre das Flimmern mehr ein seitliches Verzerren). Im letzteren Fall müßte das Flimmern verschwinden, wenn Du den Scart-Stecker etwas lockerst. Sollte dies nicht helfen, ist es ratsam, den Fernseher sowie das Super NES mit Adapter und Spiel in die Werkstatt zum Durchchecken zu geben (evtl. Bedämpfung des Scart-Eingangs). Sollte der Fehler dort nicht gefunden werden, würde ich den Adapter umtauschen.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
Postfach 1304
85531 Haar / München

Schlaue Köpfe kaufen bei O.I.T. !

MEGA DRIVE

Aquatic Games	US	64.90
Another World	US	114.90
Battletoads	US	89.90
Blaster Master II	US	99.90
Bubsy	US	99.90
Centurion	US	89.90
Cool Spot	US	99.90
Desert Strike	US	79.90
Dolphin	US	84,90
Double Dragon III	US	84.90
Fatal Fury	US	99.90
Flash Back	US	114.90
Golden Axe III	JP	94.90
Humans	US	94.90
Indy Jones	US	99.90
J.League Soccer	JP	99.90
Jungle Strike	US	109.90
Land Stalker	US	109.90
Mazin Saga	JP	89.90
Muhammad Ali	US	89.90
Nhlpa Hockey	US	89.90
NBA All Star	US	90.90
Nick & Tom	JP	119,90
Outrun 2019	JP	84,90
PGA Golf II	US	84,90
Shining Force	US	119.90
Splatterhouse III	JP	94,90
World of Illusion	US	79,90
WWF II	US	104.90

SUPER NES

Adams Family II	US	109.90
Alien III	US	104.90
Bubsy	US	119,90
Bulls vs Blazers	US	119,90
Congo'Caper	US	99.90
Cybernator	US	109.90
Dinocity	US	109,90
Dragons Magic	JP	129.90
Exhausted H. II	JP	129.90
Fatal Fury	US	119.90
Final Fight II	US	129.90
F15-Strike Eagle	US	119.90
Formation Soccer II	JP	129.90
King Arthurs World	US	99.90
Lost Vikings	US	129.90
Magica Z	US	129.90
Nhlpa Hockey	US	114,90
Nigel Mansell	US	129,90
Outlander	US	104,90
Play Action Football	US	124.90
Road Runner	US	119.90
Star Fox	US	119.90
Street Combat	US	119,90
Super Bomber Man	US	129.90
Super Ninja Boy	US	129,90
Super Turrican	US	119,90
Tecmo Basketball	US	119,90
Tenbu Spirit	US	169.90
Tiny Toon adv.	JP	84.90
Twinbee	US	119,90
Yoshi Cookies	US	119,90
WWF II	US	124.90

Game Gear

Chuck Rock	49,90
Donald Duck	49.90
Kick & Rush	79.90
Kunichan II	69.90
Lemmings	59,90
Mickey Mouse II	59,90
Pro Baseball	79.90
Puyo Puyo	79,90
Shinobi II	59,90
Sonic II	59,90
Super Monaco II	49,90
Street Of Rage	49.90
Tom&Jerry	69.90

Zubehör Megadrive

Arcade Power Stick	79.90
New Joypad SG8	29,90
Genipak more Live	79,90
Sonic II Armb. Uhr	29,90

Super NES

JB King Joystick	119.90
Street Fighter II Uhr	29,90
New Joypad SF3	29,90

Konsolen

Mega CD + 7 Spiele	669.00
Mega Drive + 1 Spiel	239,00
Neo-Geo kompl.	669,00
Super NES US	299.00

Neo Geo

3 Count Bout	379.90
Art of Fighting	359,90
Baseball Stars II	299,90
Fatal Fury II	369,90
King of the monster II	279,90
Last Resort	279.90
Mutation Nation	279.90
Sengoku I	239.90
Samurai Showdown	399.90
World Hero II	379,90

Mega CD

Anette Again	119.90
Black Hole Assult	89.90
Grambler II	139.90
Final Fight	109,90
Illusion City	139.90
Jaguar XJ 220	109,90
Monkey Island	139.90
Night Striker	129.90
Ninja Warriors	119.90
Pirates	139.90
Prince Of Persia	99.90
Ranma 1.5	129.90
Road Blaster FX	119.90
Rise of Dragon	109.90
Sim Earth	129.90
Silpead	139.90
Switch	139.90
Wonder Dog	99.90

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 39,90
Neu Honey 50/60 Hz Adapter für Mega Drive 29.90
Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

O.I.T.
Schiltachstr.36
78713 Schramberg

Tel.: 07422 - 2 10 71

HIGH SCORES CHARTS

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

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	90	Starwing	Super Nintendo
2	90	Jimmy Connors Pro Tennis	Super Nintendo
3	88	NHLPA Hockey	Super Nintendo
4	86	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
5	86	Hardball 3	Mega Drive
6	86	Tiny Toons Adventures	Mega Drive
7	86	Super Tiny Toons	Super Nintendo
8	86	Sim City	Super Nintendo
9	85	PGA Tour Golf	Super Nintendo
10	85	King Arthur's World	Super Nintendo

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic 2	Alien 3
2	▲	Wonderboy 3	Sega
3	▲	Global Gladiators	Virgin
4	▲	Lemmings	Sega
5	▲	Greendog	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	●	Tiny Toons	Konami
3	▲	Looney Tunes	Sunsoft
4	▲	Alien 3	Acclaim
5	▲	Lemmings	Sunsoft

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	▲	Sonic	Sega
3	▲	Lemmings	Probe
4	▲	Asterix	Sega
5	▲	Alien 3	Flying Edge

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	▲	Star Wars	Lucasfilm Games
3	▼	Super Mario Bros. 2	Nintendo
4	▲	Mega Man 4	Capcom
5	▲	Alien 3	Sunsoft

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts
2	▲	Streets of Rage 2	Sega
3	●	Tiny Toons	Konami
4	●	World of Illusion	Sega
5	▼	Sonic 2	Sega

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Kart	Nintendo
2	▲	Street Fighter 2	Capcom
3	▲	Tiny Toons	Konami
4	▲	Another World	Interplay
5	▲	Death Valley Ralley	Sunsoft

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	90	Starwing	Super Nintendo
2	80	Alien 3	Super Nintendo
3	79	Royal Rumble	Super Nintendo
4	83	Flashback	Mega Drive
5	68	Super Kick Off	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Pinball Jam	Atari
2	▼	Shadow of the Beast	Atari
3	▲	Toki	Atari
4	●	(keine Angaben)	
5	●	(keine Angaben)	

Anscheinend stößt unsere Hitparade bei den meisten Lesern auf wenig Interesse. Die Hauptlast der Mitmachkarten entfällt auf das Super Nintendo. Für's Lynx traf exakt eine Karte ein. Vor allem bei Game Boy und Mega Drive verzeichnen wir immense Rückgänge. Deshalb hier nochmal der Aufruf: Wer die aktuellen Videospiel-Charts will, möchte doch bitte so freundlich sein, und die Mitmachkarte ausgefüllt zurückschicken!

Impressum

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

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Laguna/Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene/Uderzo, Goscinny
Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab

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

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

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

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

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

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

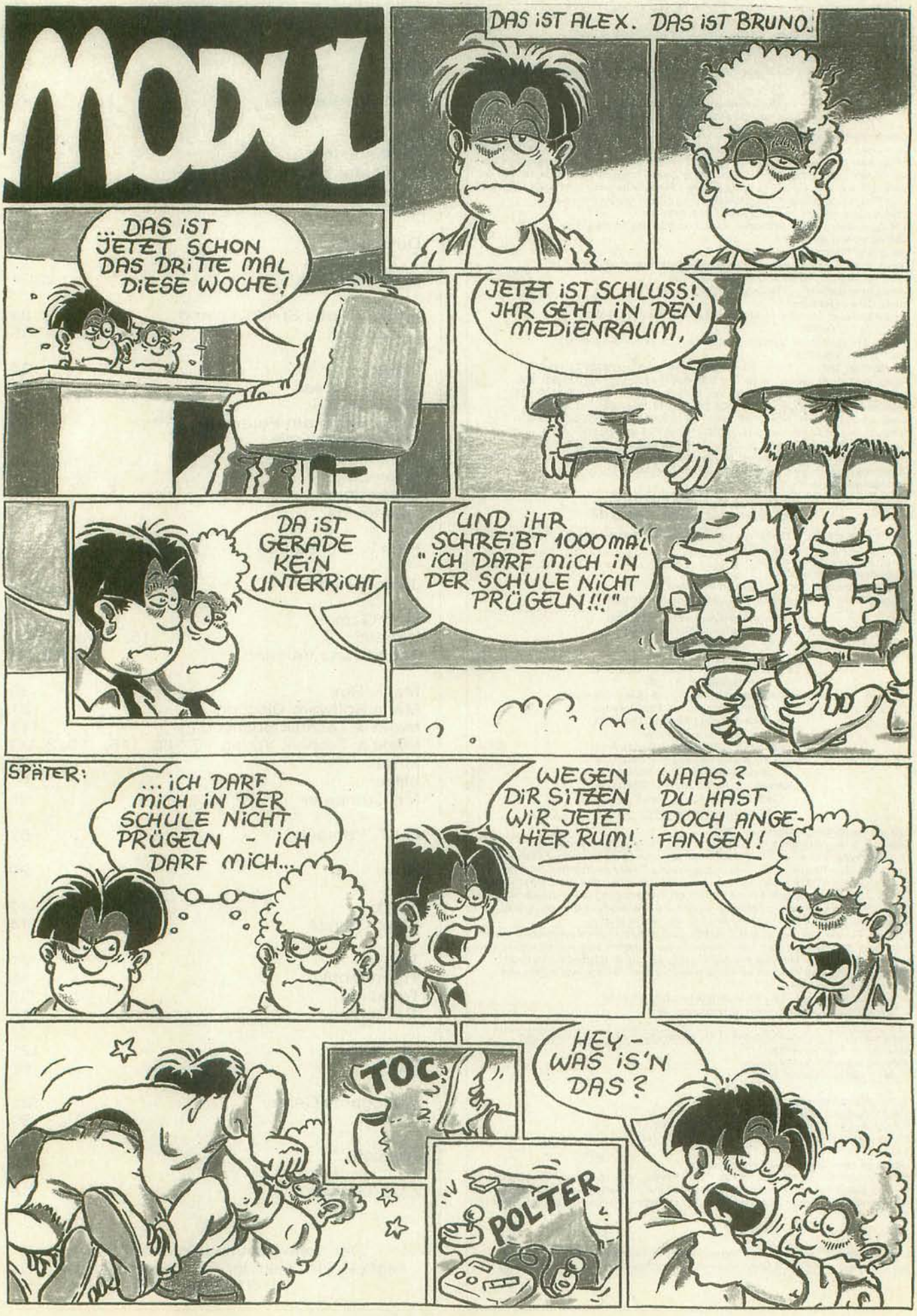
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat: Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

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

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	39, 93
Accolade	43, 45
Amor Video	105
aRJay	63
Baier Videospiele	25
CO-SA	13
Codemasters	2. US
Computer Business	33
CPS Heidak	6/7
CWM	32
Dataflash	109
Electronic Arts	20/21
Forster Video Spieleversand	33
Future Soft	65
Galaxy	25
Game Express	107
Game Island	99
Game Shop am Feuersee	13
Game Syndicat	73
Gamecourier Versand	33
Gameplay	25
Gamestore	99
Gnadenlos	24
High Score Games	12
Jump'n Run	34
King Games	35
Konami	15, 19, 85, 4. US
Theo Kranz Versand	68, 96
Magic Box	35
Mann Software Discount	51
Markt & Technik Buchverlag	113
Markt & Technik Verlag	77-80, 116, 119, 3. US
Maro	14
Mitsui	29, 95
MK Computer	35
O.I.T. Versand	57
Rats	99
Sega	11, 17
Solar Games	14
Top 4	71
Traumfabrik	55
Trendline	37
TV Games	18
UL-Tech	121
Ulrich	65
Videogame Center	121
Vision	89
Wolfsoft	14
Zapp Games	18

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Belhag Handels AG, CH-3123 Belp, bei.


MODUL
DAS IST ALEX. DAS IST BRUNO.
...DAS IST JETZT SCHON DAS DRITTE MAL DIESE WOCHE!
JETZT IST SCHLUSS! IHR GEHT IN DEN MEDIENRAUM,
DA IST GERADE KEIN UNTERRICHT
UND IHR SCHREIBT 1000 MAL "ICH DARF MICH IN DER SCHULE NICHT PRÜGELN!!!"
SPÄTER:
...ICH DARF MICH IN DER SCHULE NICHT PRÜGELN - ICH DARF MICH...
WEGEN DIR SITZEN WIR JETZT HIER RUM!
WAAS? DU HAST DOCH ANGE-FANGEN!
TOC
POLTER
HEY - WAS IS'N DAS?

Wo sind Alex und Bruno da nur hingeraten? Wo laufen Sie hin? Wer waren die Drei am Schluß ? Fragen über Fragen. Und in der nächsten Folge werden's noch mehr!

INTERFACE TIPS & TRICKS

Damit Ihr die gewagtesten Höhenflüge, die tiefsten Kellerstürze, die häßlichsten Monster und verführerischsten Feenwesen bei bester Gesundheit überlebt, habe ich wieder heiße Tips und ausgebuffte Tricks für Euch zusammengetragen. Applaus dafür, daß Ihr immer noch Wäschekörbe füllt; über mangelnde Arbeit kann ich mich nicht beklagen. Tüftelt und zeichnet nur schön weiter, die Auserwählten belohnt das Schicksal königlich! Laßt die Finger kreisen, Euer

Des Rätsels Lösung

Komplexe 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...

Actraiser (Super Nintendo)

Actraiser gehört zu den komplexesten Spielen auf dem Super Nintendo. Kein Problem für Sebastian Hoblaj aus Waldbrunn, der Euch neben der ausführlichen Lösung die Endgegnertaktiken mühevoll aufgezeichnet hat.

Allgemeine Tips zum Kampfmodus

Ihr solltet wenn möglich aus dem Stand zuschlagen, denn Schläge aus der geduckten Position heraus dauern länger. Extras liegen meist ein bißchen abseits des Weges, sind aber nicht schwer zu finden.

Extrawaffen

Zauberfeuer: Richtet max. 4 Punkte Schaden an, schlechteste Extrawaffe.

Zauberstardust: Kann bei einigen Gegnern bis zu 10 Punkte Schaden verursachen. Da die Sternschnuppen von rechts oben kommen, sollte sich der Gegner möglichst auf diese Ecke zubewegen.

Zauberaura: Dies ist die beste Extrawaffe. Der Gegner sollte sich möglichst nahe an Euch dran befinden, denn dann ist diese Waffe am effektivsten. Sie eignet sich auch bedingt als "Bildschirmausputzer".

Zauberlicht: Für Endgegner eignet sie sich nicht, denn die segnen mit der Zauberaura mindestens doppelt so schnell das Zeitliche. Wollt Ihr aber den Bildschirm von vielen kleinen Gegnern befreien, ist diese Waffe ideal.

Allgemeine Tips zum Simulationsmodus

Beim Städtebauen könnt Ihr an sich nichts falsch machen, Ihr solltet nur so schnell wie möglich die Monstergeneratoren verschließen (die gefährlicheren immer zuerst). Ist ein Land vollständig von Monstern befreit, läßt ein kleines Erdbeben die ärmlichen Holzhütten aus der Gründerzeit einstürzen und

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar

aRJay

12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

Mega Drive

Grundgerät dt	**199.00**
incl. 50/60 Hz Umbau	
Sega CD-ROM us	**239.00**
incl. fünf CD's	
Umbau 50/60Hz	**599.00**
RGB/AV Kabel umschaltbar	39.90
328-II Joystick	**89.00**
mit Mikroschaltern	
UHF-Fernsteuerung für 328-II	59.00
ASCII-Pad dt	59.90
Action Replay Pro	109.90

Annet Again CD us
Batman Returns CD us
Chuck Rock CD us
Cobra Command CD us
Ecco the Dolphin us
Final Fight CD us
Jaguar XJ-220
Joe Montana CD us
Monkey Island CD us
Nighttrap CD us
Power Factory CD us
Rise of Dragon CD us
Road Avenger CD us
Robo Aleste CD us
Sewer Shark CD us
Sherlock Holmes II CD us
Strokers Dracula CD us
Terminator CD us
Time Gal CD us
Wonderdog CD us
Weitere CD-Titel am Lager

Another World dt
Blaster Master II us
Cool Spot dt
Fatal Fury dt
Flashback dt
Global Gladiators dt
Jungle Strike
Landstalker us
Shining Force us
Sorcere's Kingdom us
Streets of Rage II dt
Thunderforce IV dt
World of Illusion dt

Super Nintendo

Super NES us	**299.00**
Super NES 50/60Hz dt	299.00
RGB Kabel us/dt	39.90
RGB Hifi-Kabel us/dt	49.90
SFX-Fire-Adapter	39.90
Street-Fighter Stick dt	169.90
JB-King Joystick dt	139.90
TopFighter-Stick dt	149.90
Pad-Verlängerung 2.5m	19.90
SV 337 Proneo prog. dt	69.90
ASCII-Pad dt	59.90
X-Terminator	89.90
Action Replay Pro	109.90
Superscope dt	139.90

a.A. Umbau SNES dt 50/60Hz 99.00
99.90
109.90
109.90
119.90
109.90
109.90

Actraiser dt
Alien III dt
Axelay jp
Batman Returns dt
Bazooka Blitzkrieg (Scope)
Bomberman dt
Das Bomber-Paket
Bomberman &
4-Player-Adapter
Bubsy the Bobcat dt
Congos Caper us
Cybernator dt
Equinox us
E.V.O us
Fatal Fury dt
Final Fantasy II us
Final Fantasy Mystic us
Final Fight us
Final Fight II us
Jimmy Connors PTT dt
John Madden '93 dt
Kawasaki Challenge us
King Arthur's World dt
Mario is Missing us
Mario Kart dt
Mechwarrior us
Mortal Kombat dt
NHLPA Hockey '93 dt
Parodius dt
Player Manager dt

a.A. 109.90
109.90
109.90
119.90
109.90
119.90
119.90
89.90
109.90
89.90

Pocky & Rocky us
Rock'n Roll Racing us
Shadow Run us
Shanghai II us
Soul Blazer us
Star Wars dt
Starwing dt
Street Fighter
Turbo Edition
Super Battletoads us
Super Ninja Boys us
Super Soccer II 4-Player
Super Turrican us
Tecmo NBA Basketball us
The Lost Vikings dt
Tiny Toons dt
Tuff Enuff us
Twin Bee dt
WWF II Royal Rumble dt
X-Zone (Scope) us
Yoshies Cookie
Zelda III dt

119.90
124.90
89.90
129.90
109.90
109.90

Turbo Duo

Grundgerät RGB	799.00
incl. 7 Spielen	
328-II Joyboard	**89.00**
Bomberman '93 us	109.00
Cosmic Fantasy SCD us	109.90
Exile SCD us	109.90
Loom SCD us	99.90
Shapeshifter SCD us	109.90
Sim Earth 2SCD us	99.90

159.90
119.90
99.90
129.90
129.90
139.90
129.90
129.90
99.90
119.90
139.90
129.90
119.90
119.90
129.90
119.90
89.90
129.90
139.90
129.90
99.90
129.90

NEO GEO

a.A. Grundgerät PAL/RGB	739.00
129.90 Joyboard	119.00
109.90 Memory Card	55.00
119.90 **Gold-Set mit Spiel nach**	**1149.00**
119.90 **Wahl (außer Viewpoint)**	
109.90	

a.A. **3 Count Bout** **359.00**
129.90 Art of Fighting 349.00
109.90 Fatal Fury II 359.00
Last Resort 329.00
Magician Lord 199.00
a.A. **Samurai Showdown** **359.00**
119.90 Super Sidekicks 339.00
129.90 Thrash Rally 229.00
119.90 Viewpoint 59.00
119.90 **World Heroes II** 3

a.A. **An- und Verka**
129.90
139.90 von gebrauchten NEO-
99.90
109.90 Modulen.
89.90

SUMMER SPECIAL

FÜR ALLE DAHEIMGEBLIEBENEN
IM AUGUST NUR DM 5,-
VERSANDKOSTEN

Mo-Fr 10-22 Uhr

Bestellannahme
Kein Anrufbeantworter!
Wer bis 16:30 Uhr anruft ha
morgen oder übermorgen!

Versandkoste

Wir versenden Dein
Module per Nachn
in der Sicherheit
zzgl. DM 9,-
Versandkoste

aRJay Games & Entertainmentsystems
Eberplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76

Händleranfragen erwünscht

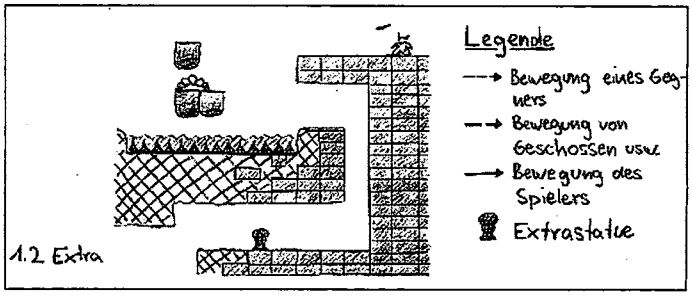
schafft Platz für Steinhäuser mit mehr Wohnraum. Falls Ihr einmal schnell einige MPs braucht, wartet noch etwas mit dem Verschließen der letzten Monsterhöhlen. Erhöht erst durch die magischen Pfeile (finden sich in einigen Monsterhöhlen) die Kraft des Engels und ballert dann fleißig auf die Bösewichte. Mit jedem abgeschossenen Monster erhöhen sich Eure MPs.
Die Reihenfolge der Welten mag Euch vielleicht etwas komisch vorkommen, aber so ist es etwas einfacher mit den Endgegnern.

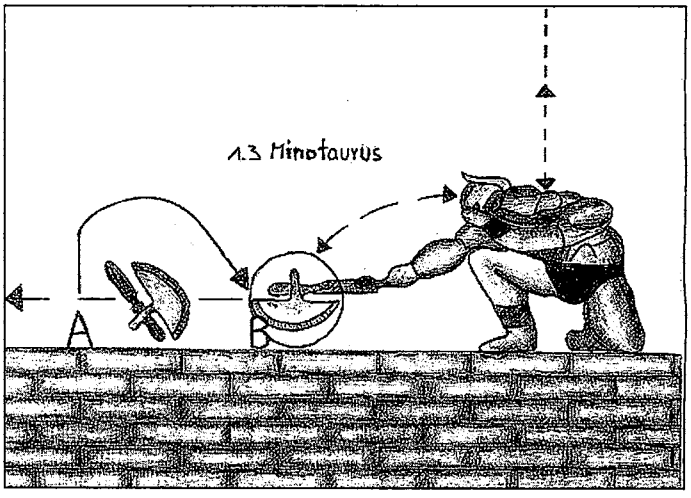
Monster

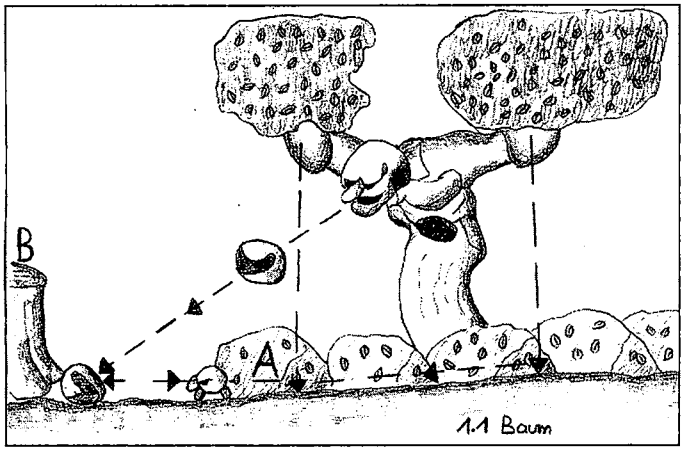
Napper Bat: Das harmloseste Monster. Ihr braucht nur einen Pfeil, um es zu töten. Allerdings solltet Ihr diese Kreaturen immer im Auge behalten, sonst befinden sich schnell ein paar von Euren Leuten auf einer unfreiwilligen Reise durch die Luft. Pro Napper Bat gibt's einen MP.
Blue Dragon: Diese Viecher können sehr unangenehm werden. Sie haben die lästige Angewohnheit, ganze Häuser durch ihre Blitze einzuäschern. Mit drei Treffern ist aber auch der zäheste Blue Dragon nur noch eine Energiekugel (bringt Euch zwei MP).
Red Dragon: Wenn Ihr ihnen in Bloodpool das erste Mal begegnet, sind sie noch recht harmlos, doch später gehen sie ziemlich zielsicher auf Eure Felder los: Dort scheint dann plötzlich zu viel Sonne und die Ernte ist hinüber. Bei diesen Gesellen müßt Ihr schon vier Treffer landen, um an die begehrten MPs ranzukommen (vier Stück).
Skull Head: Diese riesigen Totenschädel machen Euch erst in Aitos und Northwall das Leben schwer. Nicht genug damit, daß sie das unschuldige Engelchen attackieren, sobald es ihnen zu nahe kommt, nein, sie brauchen außerdem noch ganze zwölf Treffer mit dem einfachen Bogen. Laßt Ihr einen Skull Head zu lange in Ruhe, erzeugt er mit seinem Klappergebiß ein Erdbeben. Zur Belohnung für all diese Unannehmlichkeiten gibt's dann aber auch gleich zwölf MPs.

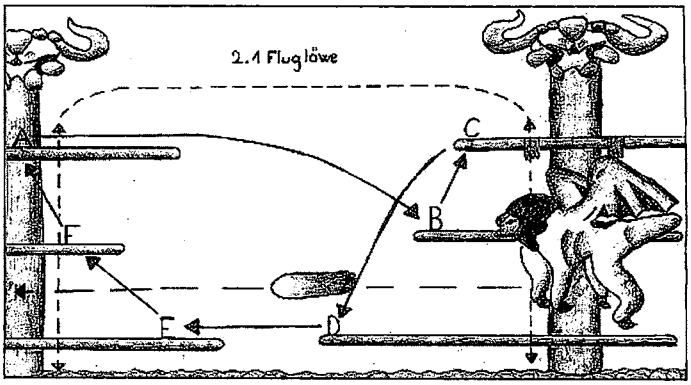
Welt Eins: FILLMORE

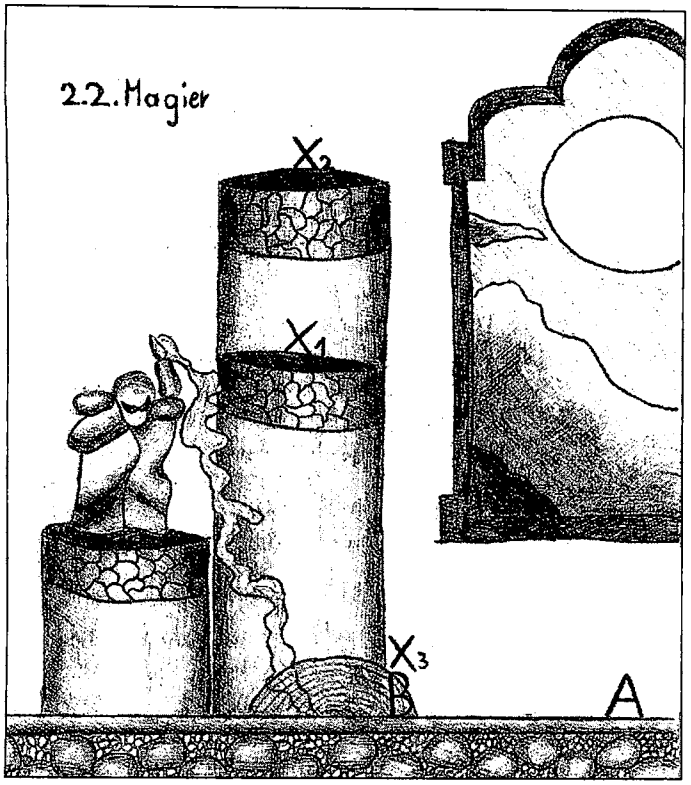
Beim Baum (Zeichnung 1.1) stellt Ihr Euch zuerst auf Position A und zerstört das herunterfallende Blatt. Danach springt Ihr ein- bis zweimal hoch und haut ihm eins auf die Rübe. Anschließend geht's ab zu B und sobald die Blätter hinunterfallen, wiederholt Ihr das Ganze. Beim Ritter seid Ihr in der linken Ecke vor allen Angriffen sicher. Wenn er seine Lanze ausfährt, duckt Ihr Euch und schlagt zu, sonst immer fleißig stehend angreifen. Im SIM-Modus solltet Ihr den Waldrand besiedeln, sobald die Untertanen die magische Kraft des Waldes im Osten entdecken. Zur Belohnung erhaltet Ihr eine Schriftrolle. Später benutzt Ihr den Kompaß (gibt's in Bloodpool). Die Einwohner finden nach einiger Zeit auf dem Meeresgrund ein Extraleben in Form eines Juwels. Außerdem bekommt Ihr von diesem Volk die Kunst des Brückenbauens als Gabe (braucht Ihr bei der Besiedelung von Bloodpool).
Im zweiten Teil des Actionparts gibt es zwei Wege: Oben herum stoßt Ihr auf zwei 1000-Punkten Extras, auf eine Statue, die Euch alle Energie zurückgibt (siehe Bild 1.2) und auf ein Herz, das Euch nur einen Teil der Energiereserven füllt. Auf dem unteren Weg gibt's dafür zweimal 1000 Punkte, einmal volle Energie und zu guter Letzt noch ein Extraleben. Den Stacheln vor dem Endgegner könnt Ihr ausweichen, indem Ihr ganz langsam vorangeht. Wenn Ihr oben angelangt seid, verliert nicht gleich den Kopf, wenn der Minotaurus auf Euch hinunterspringt. Nachdem er das erste Mal wieder hochhüpft, rennt ein gutes Stück nach rechts und stellt Euch wie auf dem Bild auf Position A (seitenverkehrt). Achtet vor allem darauf, nicht in Reichweite seiner Axt zu kommen. Sobald sich das Geschoß löst, springt zuerst gerade nach oben und danach auf den Minotaurus zu. Punkt B muß so liegen, daß Ihr den Gegner gerade noch mit Eurem Schwert treffen könnt. Schlagt ein paarmal schnell zu, und sobald er sich wieder verzieht, geht das Spiel von vorne los. Gelangt Ihr an das Ende der Kampfarena, müßt Ihr die Richtung wechseln. Die beste (verfügbare) Extrawaffe ist hier der Zauberstardust (besiedelt also zuerst Bloodpool, bevor Ihr Euch hier hereinwagt).











Welt Zwei: BLOODPOOL

ACT Teil 1: Achtet vor allem auf Gegner, die aus dem Lavasee auftauchen, denn wenn sie Euch im Sprung treffen, landet Ihr schneller im Reich der Toten als Euch lieb ist. Gegen den Fluglöwen gibt es eine sehr effektive Taktik: Wenn Ihr den Kampfplatz betretet, bleibt erstmal auf der obersten Plattform ganz links außen stehen, bis das Ungetüm rechts oben angekommen ist und seinen Feuerball abfeuert. Danach kommt es zu Euch herüber, trifft Euch aber nicht. Danach wechselt es wieder die Seite. Nachdem Ihr dem Feuerball ausgewichen seid, wagt Ihr Euch mit einem beherzten Sprung auf Position B. Dort sofort (ausnahmsweise geduckt) zuschlagen. Sobald der Gegner in der Lava verschwindet, begebt Ihr Euch zu C. Wartet die nächsten zwei Geschosse ab und lauft dann ein Stück nach links (D). Von D sofort über E weiter nach F und sobald der Feuerball über Eurem Kopf verraucht ist, schnell über A nochmals zu B und so weiter. Beste Extrawaffe: Zauberstardust.
Im SIM-Teil ist nur der Monstergenerator, der links unten unter den Büschen verborgen ist, (wegblitzen) zu beachten. Auch hier gibt es ein Extraleben, aber erst, nachdem alle Monsterhöhlen bis auf das Schloß versiegelt sind. Laßt es doch mal über dem See regnen...
Die egoistischen Stadtbewohner werden mittels Musik kuriert.

ACT Teil 2: Dieser Endgegner hat zwei Phasen. Zunächst versucht er Euch als Magier zu töten. In dieser Gestalt kann er sich an acht verschiedene Stellen im Raum teleportieren. Taktik: Begebt Euch sofort zu A und wartet, bis der Gegner irgendwo auftaucht. Erscheint er auf Stelle X1, duckt Euch zuerst, um den Kugeln auszuweichen. Danach geht Ihr gerade so weit vor, daß Ihr ihn mit dem Schwert treffen könnt, wenn Ihr hochspringt. Achtet allerdings auf den ersten Blitz! An der Position X2 bleibt Ihr einfach auf A stehen, um den Kugeln auszuweichen, vor den Blitzen seid Ihr am rechten Bildschirmrand sicher. X3: Springt auf die rechte untere Säule (nicht eingezeichnet). Am günstigsten ist es, wenn der Gegner an der eingezeichneten Stelle erscheint: Von B aus könnt Ihr ihn im Stehen verwunden. In Phase 2 (Bild 2.3) präsentiert sich der

rat's NEW
TEL. 06131-670608
06131-604245
FAX. 06131-670608
SECOND-HAND-GAMES ★ MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 8 ★ 55252 MAINZ-K.

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

Angebot des Monats:

SUPER NES		STAR-WARS	
Tiny Toons	79,- DM	Cybernator	79,- DM
Star Wars	89,- DM	Mystic Quest	69,- DM
Bubsy	89,- DM	TITEL	ab 49,- DM
Starfox	89,- DM		
Parodius dt. (neu)	99,- DM		
Turrican	79,- DM		
Wrestlemania US	69,- DM		

MEGA DRIVE		NEO GEO	
Cool Spot	79,- DM	Basebalstars 1	139,- DM
Mic & Mac	79,- DM	Basebal 2020	139,- DM
Rolo	79,- DM	Anrdo Dunos	149,- DM
TITEL	ab 29,- DM		

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

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

475-jährige Eiche sucht Anschluß!

Die Schutzgemeinschaft Deutscher Wald kämpft für den Erhalt und die Pflege des Ökosystems Wald.

Ich interessiere mich für dieses Thema, bitte senden Sie mir:

Informationen über die SDW
Probeexemplar von "Unser Wald"
Infopaket „Wald"
(5,- DM in Briefmarken)

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald
Bundesverband
Meckenheimer Allee 79
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/ 65 8462 o. 69 63 60
Fax: 0228/ 65 69 80
Spendenkonto: 031019995, BLZ 380 500 00

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.

Spiele-Versand
Marco Ulrich

✱ Super Nintendo ✱ Mega Drive ✱ NEO GEO ✱ Turbo Duo ✱NES ✱Master System ✱ Game Boy ✱ Game Gear ✱ Lynx ✱ Mega CD-ROM ✱ Amiga ✱PC✱ PC-CD-ROM ✱ C-64 ✱ Atari ST ✱ Apple Mac ✱Import-Spiele.

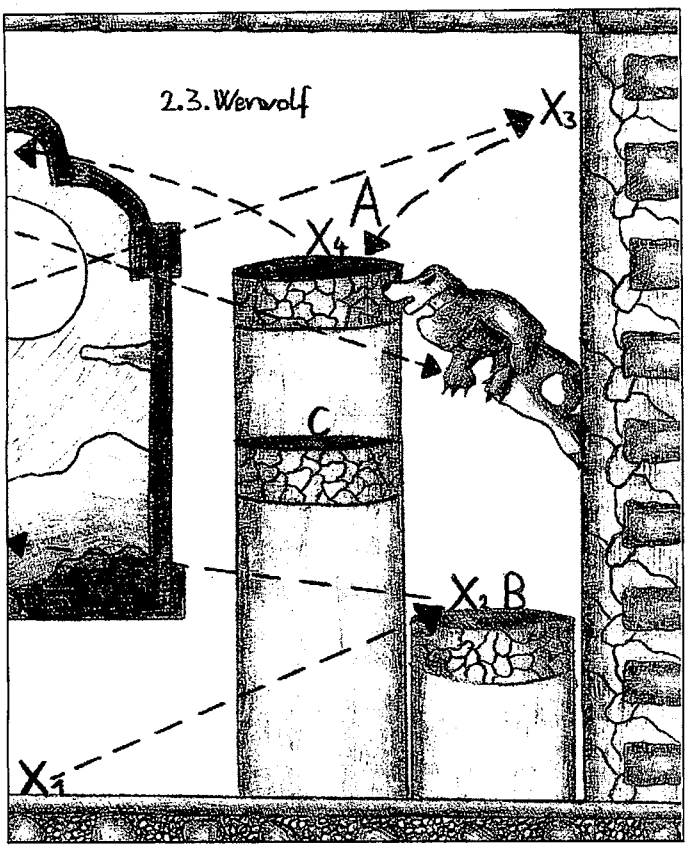
Top-Spiele zu Top-Preisen.

Super Nintendo:
Starwing DT DM 119,--
Fatal Fury DT DM 129,--
Bubsy US DM 129,--
Shanghai II US DM 79,--
MegaDrive:
Cool Spot DT DM 109,--
Flashback DT DM 119,--
Chakan US DM 99,--
Die neuesten Spiele und Importe für alle Systeme ständig lieferbar!

Schreiben Sie am besten noch heute - um **"Gratis-Preisliste"**. Untenstehender Gutschein macht es Ihnen leicht! Bitte System angeben!

Gutschein
Ja, schicken Sie mir Ihre **Gratis-Preisliste**
für System: _____ an:
Abs.: _____

Marco Ulrich, *Hindenburgstr:* 33/101,
D-94469 DEGGENDORF,
Telefon 0991/8410, Fax 0991/31885



ehemalige Zauberer als wild umherspringender Werwolf. Während der Verwandlung jumpt Ihr schnell über B und C nach A und wartet, bis das Ungetüm von X2 aus nach links springt. Während dessen geht's ab nach C (über B). Jetzt könnt Ihr den Wolf, der inzwischen gerade bei X3 und X4 herumturnt, mit einigen Schwerthieben verletzen. Hat der Gegner X4 geräumt, schnell zu B und hinknien, bis der Feind die eingezeichnete Stelle verlassen hat und sich anschickt, seinen Kampfschrei loszulassen. Jetzt schnell nach A, etc. etc. Sollte der Wolf seine Taktik ändern und mehrmals hintereinander brüllen, wiederholt Ihr einfach den entsprechenden Schritt. Wegen der geringen Größe des Gegners lohnt sich der Einsatz einer Extrawaffe nicht. Verbraucht den Zauberstardust lieber im Level vorher.

Welt Drei: KASANDORA

ACT Teil 1: Zu diesem Endgegner gibt es keine Zeichnung, aber mit einem kleinen Trick könnt Ihr ihn trotzdem sehr einfach besiegen. Erstmal zu den Extras. Im Teil mit den "Sandsteinburgen" sind drei wichtige versteckt:

a) ein Extrawaffensymbol auf der Spitze des 2. Turmes

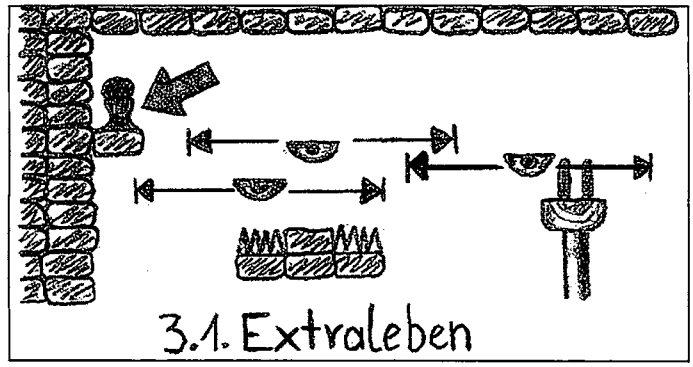
b) ein lebensspendendes Herz auf dem 4. Turm

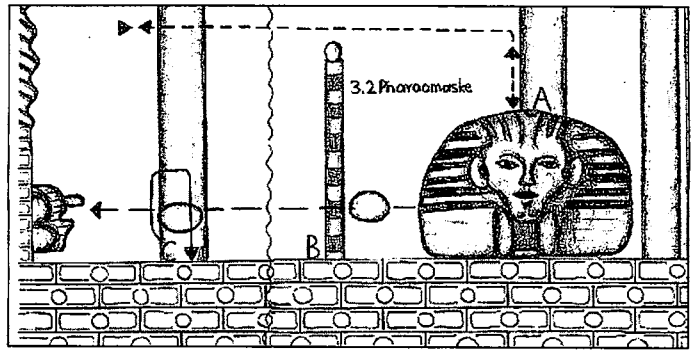
c) ein Extraleben unter dem 3. Turm (um es zu bekommen, müßt Ihr von der untersten Ebene des 4. Turms aus nach links auf die Plattform und dann mit Anlauf zur Statue springen).

Diese Dinge solltet Ihr in der Reihenfolge a-b-c abholen und Euch danach in den nächstbesten Abgrund stürzen. Wiederholt diese Prozedur einige Male. Mit jedem Durchgang bekommt Ihr ein Extrawaffensymbol mehr. Sammelt so viele, bis Ihr den Obermotz vernichten könnt. Beste Extrawaffe: Zauberstardust

SIM: Es gibt drei Gegenden, die Ihr unbedingt besiedeln solltet: Die Küste (Steintafel), die südlichsten Berge (eine Schriftrolle) und der Gebirgsrand im NO (Endgegnerpyramide taucht auf). Achtung: Nicht alle Effekte treten sofort auf! Die Steintafel bringt Ihr später nach Marahna. Der Stein im vogelförmigen Umriß im NW von Kasandora ist dazu ein wichtiger Hinweis. Die Pestkranken heilt Ihr mit den Kräutern aus Marahna.

ACT Teil 2: Auch hier gibt es einen Trick, wie Ihr die maximale Anzahl an Extrawaffen bekommt. Holt zuerst einmal die Statue mit dem Waffensymbol (befindet sich etwas rechts unterhalb der bei 3.1 gezeichneten Stelle). Dann besorgt Ihr Euch das Extraleben (siehe 3.1) und stürzt Euch in den nächsten Abgrund o.ä. Nach einigen Durchgängen dürftet Ihr ausreichend mit Extrawaffen versorgt sein. Ihr könnt die Pharaonenmaske (Zeichnung 3.2), aber auch mit folgender Taktik besiegen: Stellt Euch zuerst so, daß das Gesicht bei A herunterkommt. Lauft dann rechtzeitig zu B und schlagt zu. Sobald die Kugel entstanden ist, rennt los nach C. Da Ihr mit gleicher Geschwindigkeit wie das Geschoß rennt, passiert Euch nichts. Überspringt die Kugel wie eingezeichnet bei C und zerstört den Pfeilspender mit zwei schnellen Schwerthieben. Danach spielt sich das Ganze seitenverkehrt ab. Beste Extrawaffe: Zauberstardust (wenn die Pharaomaske sich gerade auf dem Boden befindet).

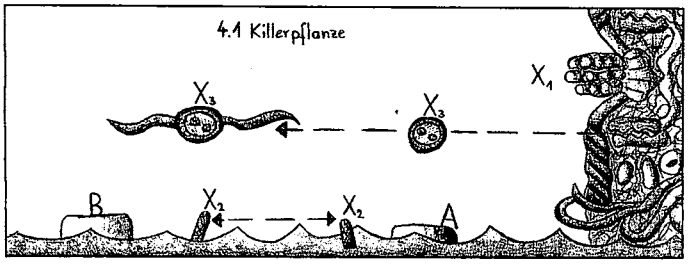


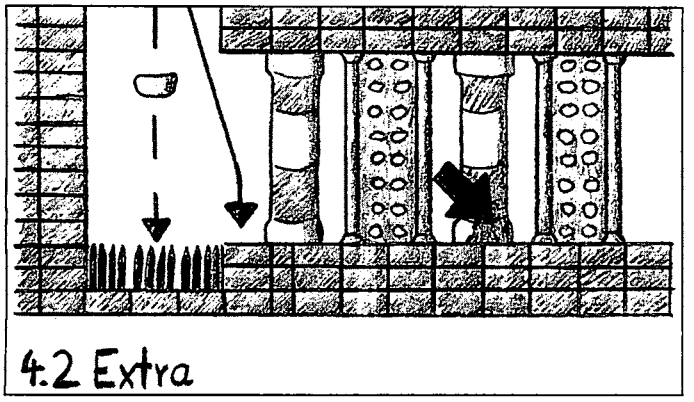


MARAHNA, die 4. Welt

ACT Teil 1: Wahrscheinlich werden Euch die Wächter mit den Riesenlanzen Schwierigkeiten machen. Das Verfahren: Geht zuerst so weit nach rechts, bis der Gegner auftaucht. Rennt dann nach links und stellt Euch auf den Stein unter der Plattform mit der Extrastatue. Ihr müßt Euch auf diesem Stein so weit nach links bewegen, bis der Gegner so nahe ist, daß Ihr ihn von Eurer Position aus treffen könnt. Springt immer dann hoch, wenn die Lanze vorschnellt und schlagt, sobald Ihr wieder auf dem Stein gelandet seid.

Der erste Herrscher von Marahna ist eine riesige Killerpflanze (Bild 4.1). Begebt Euch ohne zu zögern nach A und schlagt zu (springen), sobald die Blüte X1 auftaucht. Achtet dabei immer auf das Tentakel X2, das im Nebel herumkriecht. Ist es auf der rechten eingezeichneten Position angekommen, überspringt es. Während es daraufhin wild in der Luft herumfuchtelt, lauft nach B und zerstört alle Samenkapseln (X3). Das Tentakel erreicht nach einiger Zeit die linke Stelle (siehe Zeichnung). Überspringt es, um wieder nach A zu gelangen usw. Generell solltet Ihr auf die Samenkapseln achten



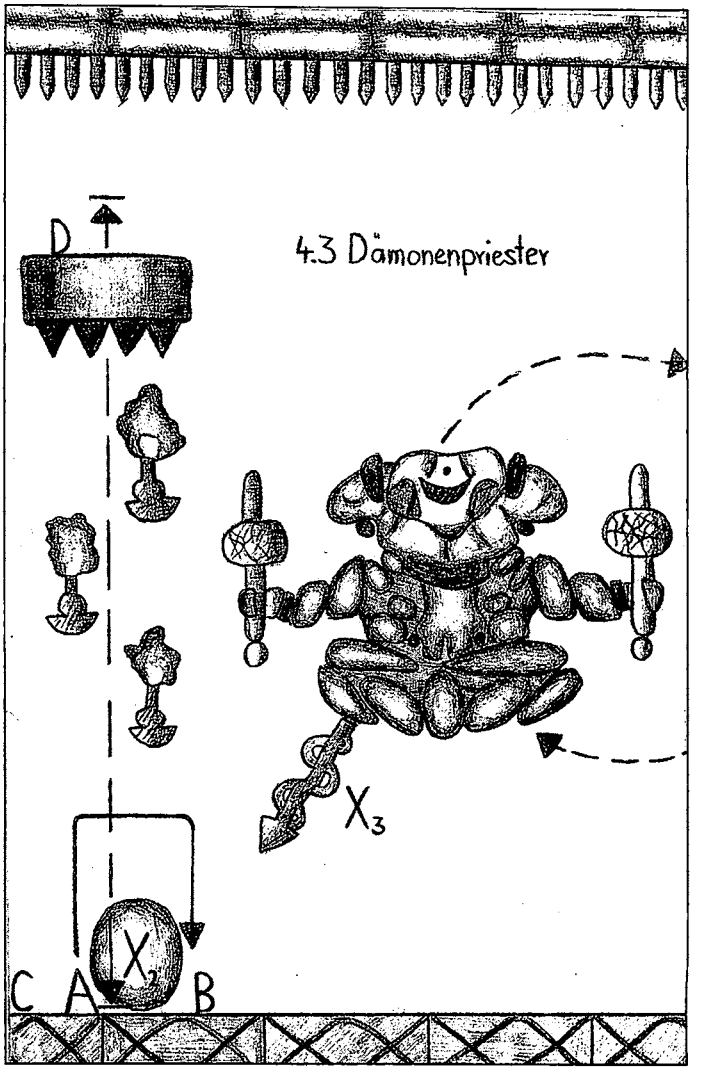


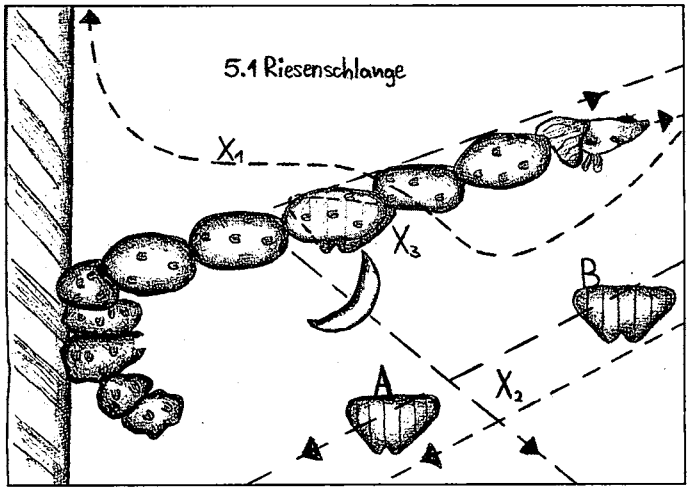
und diese so schnell wie möglich vernichten. Beste Extrawaffe: Mit viel Glück trefft Ihr die Blüte mit dem Zauberstardust ein paarmal.
SIM: Ein Erdbeben wirkt manchmal Wunder. Fliegt mit den Kräutern *sofort* nach Kasandora, um die Steintafel zu erhalten (Geduld). Nachdem die Einwohner von Marahna daraufhin die Vogelinsel erfolglos untersucht haben, durchfährt es Euch wie ein Blitz, wie Ihr an die Zauberaura gelangt.
ACT Teil 2: Nehmt im 2. Levelabschnitt anfangs das rechte Tor (Extraleben). Ein Herz, welches Euch verlorene Energie zurückgibt, findet Ihr kurz vor dem Endgegner an Stelle 4.2 (Hinter die Säule schlagen, es blitzt dann kurz auf).

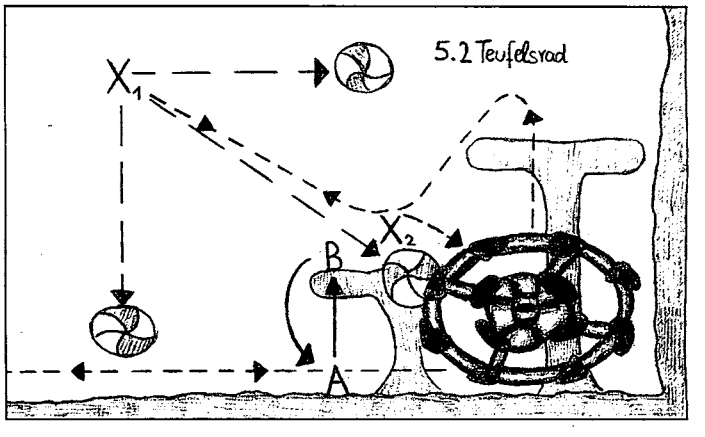
Jetzt stellt sich die Frage, wie Ihr den Dämonenpriester verwunden sollt, wenn er ständig in der Luft schwebt. Nun, als erstes überspringt Ihr die Energiekugeln wie auf dem Bild 4.3 angegeben von A nach B (ggf. mehrmals). Sobald die Plattform bei D herunterkommt, springt von C aus auf sie und schlagt zweimal zu. Danach schnell wieder auf den Boden *rennen*, damit Ihr nicht gegen die Stacheln prallt. Beste Extrawaffe: Die Zauberaura (siehe auch SIM). Setzt sie statt der zwei Schläge bei D ein.

AITOS, die 5. Welt

ACT Teil 1: Im ersten Levelteil beruhigt Ihr die Vulkane, indem Ihr zwei der herumfliegenden Lavabrocken zerstört. Beim Wasserfall solltet Ihr oben herum gehen, an das Extra unten kommt Ihr trotzdem heran. Die Schlange verwirrt mit wilden Manövern, aber diese sind bald durchschaut. Ihr geht wie folgt vor: Das Monster beschreibt zuerst die Bewegung X1. Von A aus könnt Ihr sicher kämpfen. Als nächstes ist logischerweise X2 dran, bei B seid Ihr am sichersten. Der Weg X3 ist der Übersichtlichkeit halber nur teilweise eingezeichnet, aber bleibt immer *geduckt* auf B und schlagt zu, dann passiert Euch nichts. Beste Extrawaffe: Zauberaura. Bei Route X3 wirkt sie am besten.
SIM: Besiedelt den Fuß des Berges rechts oben.
ACT Teil 2: Das Monster im Vulkan ist ein Teufelsrad (5.2). Um nicht von ihm überrollt zu werden, geht Ihr wie folgt vor: Anfangs begebt Ihr Euch sofort zu A und schlagt zu, wenn das Rad bei X2 ankommt. Jetzt schnell zu



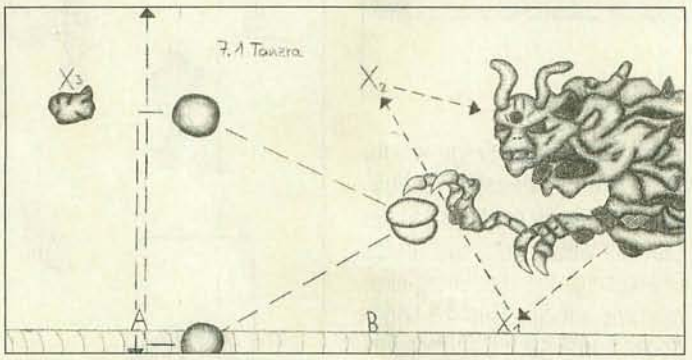




B. Der Gegner kann nun zwei Aktionen ausführen: a) Er rollt nach links: Bleibt bei B stehen und überspringt ihn jeweils. Bei der eingezeichneten Position ducken und schnell zuschlagen.
b) Er springt nach oben, dann über X2 zu X1: Geht nach A und bei X2 wieder schlagen. Ist das Monster bei X1, springt Ihr hoch zu A und schlagt einmal zu. Dann ab nach A und wieder zu B, sobald die Energiekugeln die eingezeichnete Stelle erreicht haben. Das Ganze muß sehr schnell gehen. Beste Extrawaffe: Zauberaura.

NORTHWALL, die 6. Welt

ACT Teil 1: In diesem Level sind einige Extras versteckt, es lohnt sich, alles genauer zu untersuchen. Beim Endgegner stellt Ihr Euch in die rechte Ecke und setzt die Extrawaffe ein, sobald er im Sturzflug auf Euch zukommt und Euch schon fast erreicht hat. Beste Extrawaffe: Zauberaura
SIM: Die Zauberbögen und Bomben, die Ihr Euch von den letzten paar Welten hoffentlich aufgehoben habt, könnt Ihr hier sehr gut gebrauchen. Nachdem der Baum "gesäubert" ist, müßt Ihr den zugefrorenen See auftauen. Wartet ein bißchen und laßt dann ein paar Blitze über Eurem Tempel einschlagen – und siehe da, ein habgieriger Untertan wollte doch glatt eine "Quelle des Lebens" für sich behalten.
ACT Teil 2: Springt dauernd hoch. Wenn Ihr im letzten Levelabschnitt auf den grünen Blasen emporschwebt, könnt Ihr viel weitere Strecken zurücklegen.



Der Eisvogel kann gegen Eure Extrawaffe wenig ausrichten. Setzt sie ein, wenn er auf Euch herabstößt. Beste Extrawaffe: Zauberaura.

DEATH HEIM, die letzte Herausforderung

SIM: Holt Euch spätestens jetzt alle "Quellen des Lebens". Ihr könnt mit Eurem Gott maximal den 24. Level erreichen. Die für diesen Level erforderliche Bevölkerung bringt Ihr zusammen, indem Ihr alle sechs nun erdbebensicheren Städte mit Blitzen vollständig vernichtet. Bei der Wiederansiedlung bekommt Ihr einige Untertanen mehr.
ACT Teil 1: Bevor Ihr Tanzra zu Gesicht bekommt, müßt Ihr einige Endgegner wiederholt bekämpfen. Bei manchen ist es nötig, die Taktiken zu ändern:

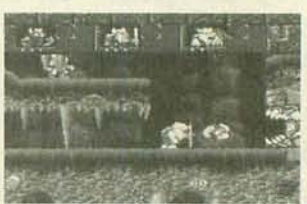
Minotaurus: Springt nicht hoch, wenn sich das Geschoß löst, denn es ist zu schnell. Schlagt so schnell Ihr könnt zu.
Pharaonenmaske: Ihr habt nicht mehr genug Zeit, die Pfeilspender zu zerschlagen, also springt Ihr über die Pfeile (rennt dabei nah an die Pfeilspender ran). Auch die Energiekugeln müßt Ihr etwas früher überspringen als sonst.
Eisvogel: Jetzt braucht Ihr eine Taktik. Da es fast unmöglich ist, sie aufzuzeichnen, hier ein paar Tips:
Haltet Euch in der rechten Hälfte des Kampfplatzes auf. Stellt Euch, sobald der Gegner einen Angriff beendet hat, immer auf die Schneekuppe ganz rechts.

Heiße Spiele für die Sommerzeit!

Jungle Strike (MD) 109,-

Hammerpreise
nur 39,- DM
Game Gear: Chessmaster, Factory Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Wimbledon Tennis
Master System: Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness

nur 49,- DM
Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl
Master System: Parlour Games, Sega Chess, Moonwalker


The Lost Vikings (SNES) 124,-

Super Nintendo

SN Power Station	199,-
Score Master (Orig.Joyst.)	94,-
Super Mario All Stars	94,-
Bubsy	124,-
Star Wing	119,-
Road Runner	119,-
Royal Rumble	139,-
The Lost Vikings	124,-
Alien 3	129,-
Cybernator	129,-
First Samurai	129,-
Fatal Fury	129,-
Congo's Caper	a.A.
Populous	119,-
Power Monger	119,-
B.O.B.	119,-

Mega Drive

MD ohne Spiel	199,-
Mig 29	109,-
B.O.B.	109,-
Cool Spot	104,-
Flashback	119,-
Shining Force	124,-
Blaster Master 2	109,-
Hardball 3	119,-
Summer Games	119,-
PGA Tour Golf 2	114,-
Flintstones	109,-
Micro Machines	89,-
Fatal Fury	119,-
F-1	a.A.
Ultimate Soccer	a.A.
Bulls vs. Blazers	119,-
Super Kick Off	109,-
Paperboy 2	99,-

Game Gear

Game Gear mit Colu.	189,-
Game Gear 4 Fun Set	239,-
Streets of Rage 2	84,-
Battletoads	69,-
Superman	84,-
World Cup Soccer	89,-

NES

NES fast alle Spiele nur solange Vorrat reicht.	59,-

Game Boy

Game Boy mit Batt.	99,-
Batterieset 2 mit Netzt.	69,-
Darkwing Duck	69,-
Asterix	69,-
Alfred Chicken	69,-
Popolous	69,-

Master System

Master Gear Converter	39,-
Cal. Games II	89,-
Streets of Rage 2	89,-
Global Gladiators	89,-
Wimbledon 2	89,-
Steel Cage Challenge	89,-

Neo Geo

Samurai Showdown	399,-
World Heroes 2	379,-

Lynx

Battle Wheels	79,-
Euro Soccer Chall.	79,-

Täglich Neuheiten

Mega CD II voraussichtlich ab August lieferbar DM 519,-

Unsere Monatsknüller für Super Nes:
Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type je 79,-
Sonderpreise nur solange Vorrat reicht.

ab 3 Artikel portofrei
"und das bei unserem bekannt schnellen Service"

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK. (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

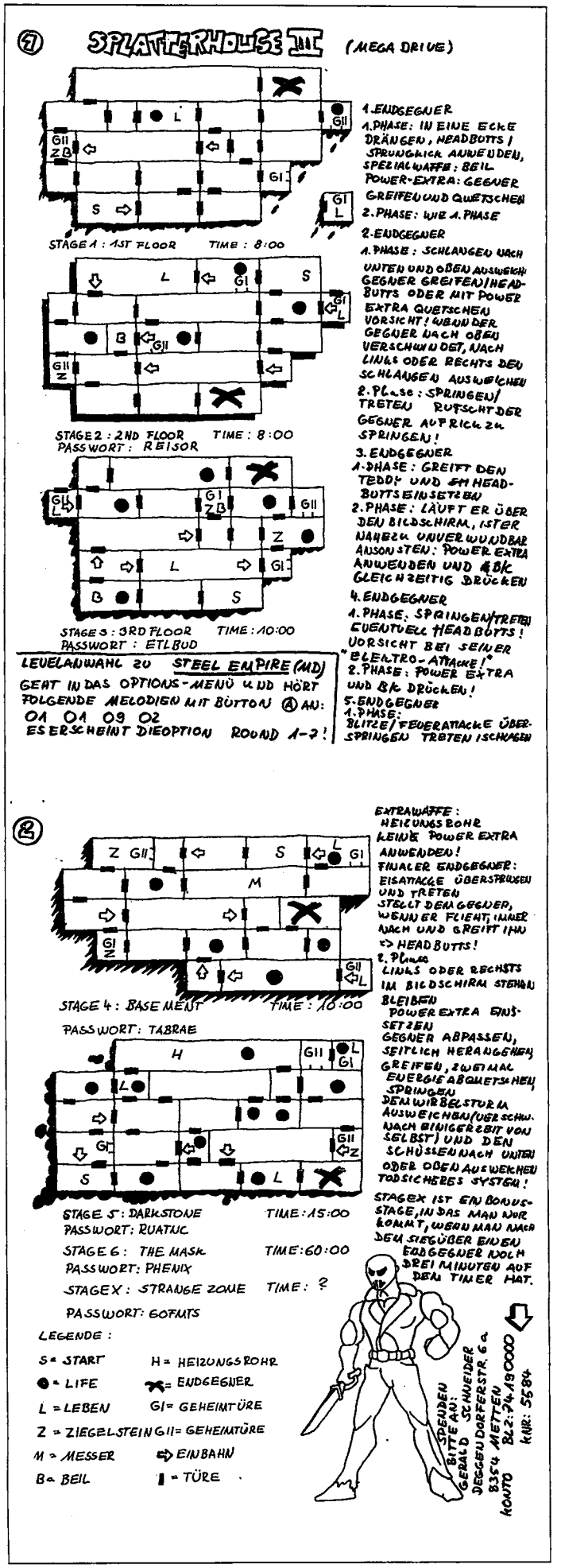
Wenn er im Bogen heruntergesegelt kommt, lauft schnell bis zur rechten Rand der Landschaft, dreht Euch und schlagt ein- bis dreimal zu. Es gibt drei mögliche Positionen, von denen der Vogel seine Eisbrocken abschießt. Als Bezugspunkt dient immer der Schneehügel. Links vom Hügel: Stellt Euch links unter das Monster. Genau über dem Hügel: Schlagt zu und rennt nach rechts. Rechts vom Hügel: Duckt Euch ein bißchen weiter rechts von der Schneekuppe, so daß Euch die Splitter nicht treffen.

ACT Teil 2: Nachdem Ihr den Kopf von Tanzra besiegt habt, zeigt er sich in seiner wahren Gestalt (7.1). Um den Zwillingsgeschossen auszuweichen, springt von A aus zwischen den beiden ersten hindurch und geht ein Stück nach rechts, so daß die folgenden Paare an Euch vorbeischießen. Jetzt öffnet Tanzra sein "Herz". Stellt Euch auf B und schlagt. Wenn er bei X1 angelangt ist, speit er zwei weitere Kugeln aus (X3). Zerschlagt die obere und rennt nach B, sobald Tanzra X2 erreicht hat. Zerstört diesmal die untere Kugel. Jetzt habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr lauft nach B und setzt Eure Extrawaffe ein, um dem folgenden Schlamassel unverletzt zu entgehen, oder (falls Ihr keine Extrawaffe mehr habt) Ihr lauft nach A, versucht die "umherirrenden" Kugeln zu vernichten und weicht den Zwillingsgeschossen aus. In beiden Fällen müßt Ihr danach wieder zu B rennen, schlagen usw.

Die Welt ist gerettet und Ihr dürft Euch in den Ruhestand begeben.

Splatterhouse 3 (Mega Drive)

Nach ein paar Wochen Hanteltraining setzte sich Gerald Schneider aus Metten die Maske auf und begab sich für Euch in die Gefahren des grausigen Splatterhouse. Er überlebte und brachte Euch diese Pläne und Paßwörter mit:



Death Valley Rally (Super Nintendo)

Falls Euer Roadrunner zu viel Federn lassen muß, hilft Christoph Palmy aus Babenhausen mit Levelbeschreibungen und Endgegnertips, damit das kostbare Daunenkleid bewahrt wird.

Level 1: Zippity Splat

Zwei gelbe Fahnen winken bei einem Sprung auf der ersten, oberen Plattform nach links. Kommt Ihr an die Wand, an der eine Plattform hin und her fährt, springt Ihr in die Wand und rennt los. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr kurz nach dem Trampolin die schräge Ebene mit Turbogeschwindigkeit (Y-Knopf) hochrennen. Der dritte Abschnitt steckt voller Bonuspunkte. An der Stelle, wo Ihr nochmals den Turbo einsetzen müßt, laßt Ihr Euch in den Abgrund fallen. Haltet Euch im Sturz rechts, denn dort ist der Geheimweg mit zwei lila Fahnen und einem Extraleben.

Endgegner. Zuerst auf die letzte Plattform springen. Wartet, bis der erste Stein geflogen kommt und springt dann kurz vor den Katapult und pickt. Wenn der "Arm" des Katapultes herunterkommt, rennt Ihr mit Turbo weg. Wiederholt dies, bis der Katapult auseinanderfällt.

Level 2: Rock'n'Rivet

Im ersten Abschnitt immer den Pfeilen nachgehen. Achtet in Abschnitt zwei auf die Eisenträger. Immer rechtzeitig draufspringen, bevor sie per Magnet wieder hochgezogen werden. Folgt auch hier den Pfeilen auf den Schildern. Level drei bietet keine nennenswerten Schwierigkeiten.

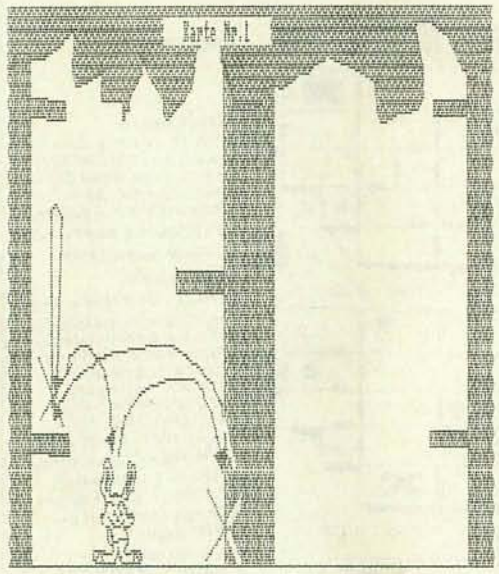
Endgegner. Sofort auf die Plattformen links springen und hochklettern. Schwingt der Kojote das erste Mal die Abrißkugel, weicht Ihr aus und rennt anschließend mit Turbo hoch. Steht Ihr auf dem Gerüst, fangt sofort an zu picken. Habt Ihr die ersten drei Kisten zerpickt, spurtet Ihr mit Turbo runter und auf

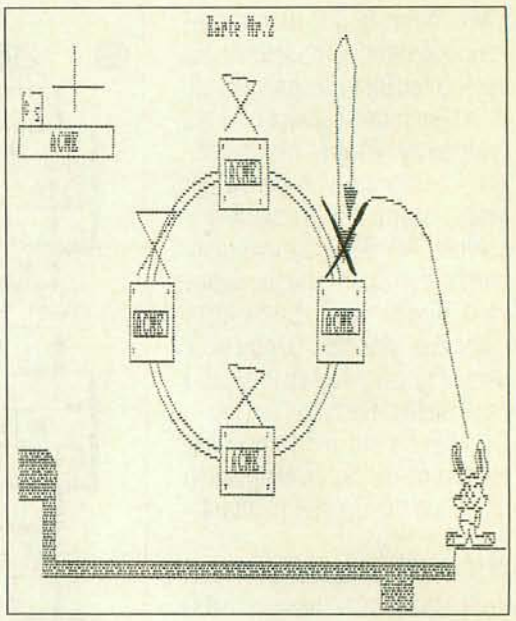
der anderen Seite wieder hoch. Achtet nicht auf die roten Energiepunkte, hier zählt nur Geschwindigkeit!

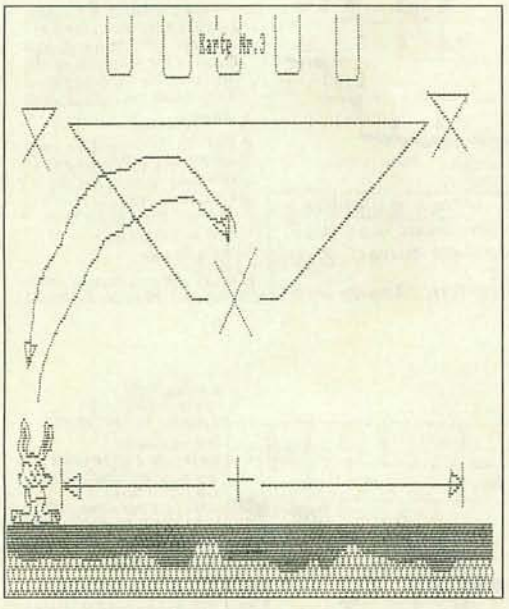
Level 3: Train Runnery
Immer weit oben halten, da einen sonst der Kojote mit dem Auto jagt. Schilde einsammeln. Abschnitt zwei und drei ähneln sich sehr. Versucht hier, das Dach eines Waggons zu betreten. Die Affen möglichst vernichten.
Endgegner: Wartet, bis der Kojote mit dem Zug angefahren kommt. Ist das Ende des Zuges etwa auf Eurer Höhe, pickt Ihr schnell die Bombe mit dem A-Knopf weg. Dies geht nur, wenn Ihr rechts von den Bomben steht. Seid Ihr links davon, pickt Ihr erst dann, wenn der Zug vorbeigefahren und der Schornstein auf Eurer Höhe ist. Wirft der Kojote viele Bomben hintereinander, springt Ihr auf den nächsten Wagen. Nach sieben Treffern ist er besiegt.

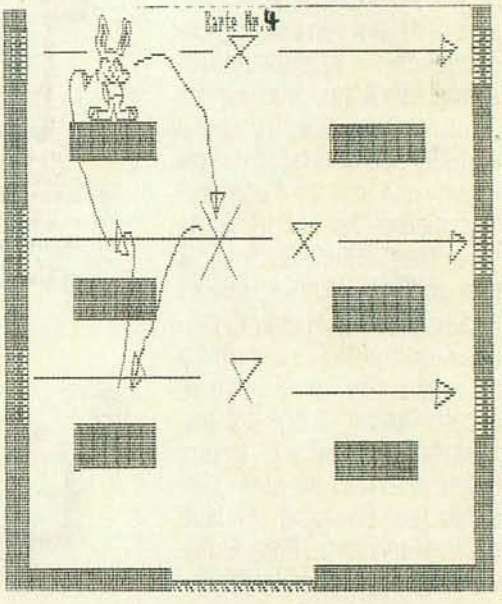
Level 4: Hopalong Casualty
Bei Beachtung der Schilder sollte der erste Abschnitt kein Problem darstellen. Im zweiten Abschnitt ständig für "Turbofutter" sorgen. Versucht man *Euch* in Abschnitt drei vom Weg nach oben abzudrängen, bleibt mit allen Mitteln unten. Dem Bohrer an der senkrechten Wand entkommt Ihr mit dem Turbo. Das folgende "Labyrinthspiel" ist *ohne* Turbo nur sehr schwer zu bewältigen.
Endgegner: Geht in die zweite Grube und wartet, bis der Kojote an Euch vorbeigefahren ist. Dann springt raus und wartet, bis der unterste Bohrer zum Vorschein kommt. Springt drauf und wartet auf den nächsten. Wiederholt das Ganze, bis Ihr auf einem Dach steht. Plaziert Euch so, daß Ihr die Kisten aufpicken könnt. Habt Ihr davon sechs geschafft, zerfällt die Maschine.

Level 5: Quantum Beep
Orientiert Euch im ersten Abschnitt an den roten Plattformen. In Abschnitt zwei findet Ihr kleine Flaschen, welche als Teleporter dienen. Achtet darauf, welche Nummern die Flaschen haben. Je höher die Nummer, desto näher kommt Ihr an die Zielflagge heran. Orientiert Euch im dritten Abschnitt immer an den grauen Maschinen, die den Kojoten verwandeln.
Endgegner: Sobald die Plattform, auf der Ihr steht, anfängt zu zerfallen, springt Ihr auf den Hals des Roboters. Seid Ihr am Maul angelangt, pickt Ihr bei der Aufwärtsfahrt auf die Glühbirnennase. Geht es abwärts, so stellt Ihr Euch direkt unter die Glühbirne. Fällt diese ab, hüpft Ihr auf die Backen des Kojoten-Roboters. Hier erscheinen Radarantennen, die Ihr zerpicken müßt. Springt anschließend auf die schwebenden Plattformen (von Außerirdischen geflogen) und von da auf die Ohren. Zerstört wieder die Antennen und Ihr habt es geschafft!



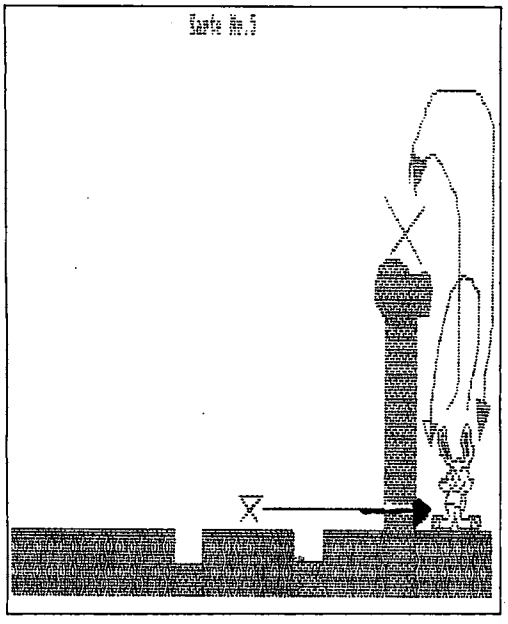


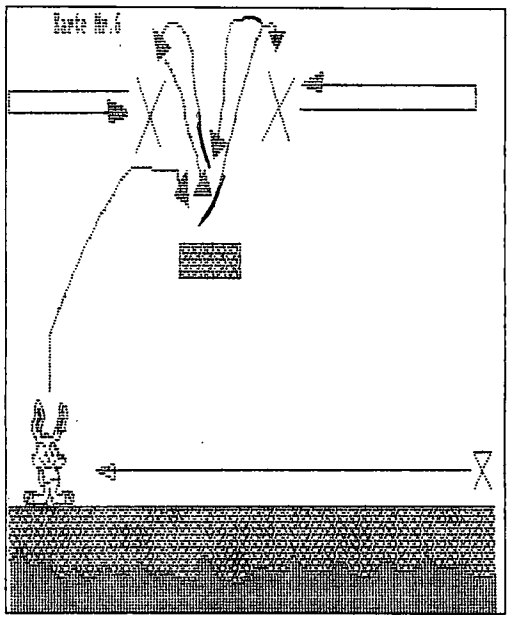




Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Wer trotz unserer Paßwörter in der letzten Ausgabe noch immer Ärger mit den Obermotzen hat,





sollte mal schauen, was Jan Bovelet aus Elmshagen zu Papier gebracht hat.

Zu Karte Nr. 1
Nachdem Ihr ganz mutig auf den Endgegner gesprungen seid, geht Ihr auf den linken unteren Ast und wartet, bis der Motz über die Äste zu Euch herhüpft. Ist er nahe genug, wiederholt Ihr das Ganze bis Dizzy die Gliedmaßen streckt.

Zu Karte Nr. 2
Springt zuerst auf die mit dem Pfeil gekennzeichnete Kiste. Da das Rad sich links herum dreht, müßt Ihr immer eine Kiste weiter nach rechts springen, um den Kojoten nicht zu nahe kommen zu lassen. Gene Splicer kann aus allen Kisten kommen, Ihr solltet ihn aber nur dann zu treffen versuchen, wenn er gerade aus der mit dem Kreuz gekennzeichneten Kiste herauslugt.

Zu Karte Nr. 3
Wenn Ihr Euch ganz links in die Ecke stellt, kann Euch Plucky Duck nicht treffen. Kommt Gene Splicer herunter, trefft ihn, wenn er an der mit dem Kreuz markierten Stelle ist. Diese Methode bis zum Erfolg wiederholen.

Zu Karte Nr. 4
Springt zuerst die drei Plattformen hoch. Laßt Euch von der obersten in die Bildschirmmitte herunterfallen, um den Gene Splicer zu treffen. Steuert dann sofort nach links, um nicht in der Lava zu landen. Wiederholt Ihr die Taktik und bleibt immer in Bewegung, kann Euch Plucky nicht treffen.

Zu Karte Nr. 5
Stellt Euch ganz rechts in die Ecke. Versucht Montana Max dann zu treffen, wenn er direkt vor Euch auftaucht. Tut er das nicht, springt einfach nur über den Tintenfisch, bis Max wieder verschwindet.

TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

VERSAND + LADEN

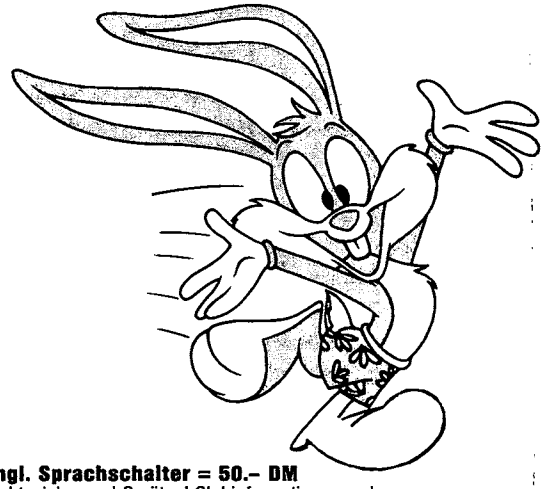
HACKSTR. 30 · 70190 STUTTGART

SUPER NINTENDO

Gunforce (US)	69,-
Adams Family (US)	69,-
Clue (US)	69,-
Robocop 3 (US)	69,-
Skülljagger (US)	69,-
Amazing Tennis (US)	69,-
Cyberlib (US)	69,-
Lethal Weapon (US)	69,-
Monopoly (US)	69,-
Valis IV (US)	69,-
Hit the Ice (US)	69,-
Shadow Run (US)	149,-
Bubsy (US)	139,-
Final Fight 2 (US)	a.A.
Super Turrican (DT)	a.A.
Rocky Rodent (US)	a.A.
Ogre Battle (US)	a.A.
Breath of Fire (US)	a.A.
Tazmania (US)	a.A.

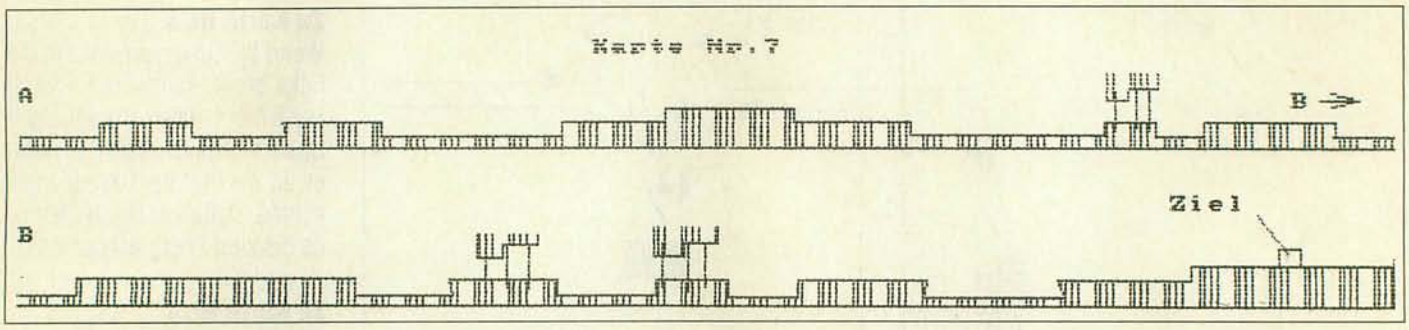
MEGADRIVE

World Cup 90 (DT)	49,-
Last Battle (DT)	49,-
Crack Down (DT)	49,-
Dynamite Duke (DT)	49,-
J. B. Boxing (DT)	49,-
Fatal Labyrinth (DT)	49,-
Cyberball (DT)	49,-
Ninja Burai (JP)	49,-
Fatal Rewind (US)	49,-
Cadash (US)	59,-
Indiana Jones (US)	69,-
Greendog (US)	69,-
Batman Returns (DT)	69,-
Powermonger (US)	79,-
Streetfighter (JP)	a.A.
Shining Force (US)	a.A.
Landstalker (US)	a.A.
Sorcerer Kingdom (US)	a.A.
Rolling Thunder 3 (US)	a.A.



TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company

TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM
Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.- DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken)



Zu Karte Nr. 6
Hüpft gleich zu Anfang auf die Plattform in der Mitte und versucht während des ganzen Kampfes dort oben zu bleiben (außer, wenn Ihr auf den Gene Splicer springt). Wenn Hamton aufhört zu saugen und die Seite wechselt, habt Ihr die besten Chancen.

Zu Karte Nr. 7
Elmyra verfolgt Euch, weil sie einen Kuschelhasen haben will. Schaut Euch diese Karte genau an, und Elmyra stellt kein Problem mehr für Euch dar.

Zu Karte Nr. 7 Phase a
Springt zuerst über den Laser. Nun stoßt Euch an der Wand ab, um auf dem Kopf des Robos zu landen. Jetzt wird der Robo zusammenklappen. Nutzt diese Zeit, um auf die andere Seite zu gelangen. Wenn sich nun der Roboter auf der rechten Seite wieder zusammensetzt, stoßt Ihr Euch wieder an der Wand ab und beginnt die Taktik von vorne.

Zu Karte Nr. 7 Phase b
Gleiche Vorgehensweise, aber der Robo schießt zu anfangs nicht mit dem Laser, sondern holt mit seinem Arm aus.

Flinke Finger

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

Sonic 2 (Game Gear)

Wo sich Fuchs und Igel ein Stelldichein geben, ist auch Thomas Müller aus Königsbrunn nicht weit. Hier sein Cheat zur freien Levelanwahl.
Schaltet das Gerät ein, drückt nach links unten und haltet die Tasten 1 und 2 gedrückt. Wartet, bis das Titelbild erscheint. Wenn Tails das dritte Mal mit dem Auge gezwinkert hat, müßt Ihr die Starttaste drücken. Nun könnt Ihr in jeder Zone des Spiels einsteigen.

Streetfighter 2 (Super Nintendo)

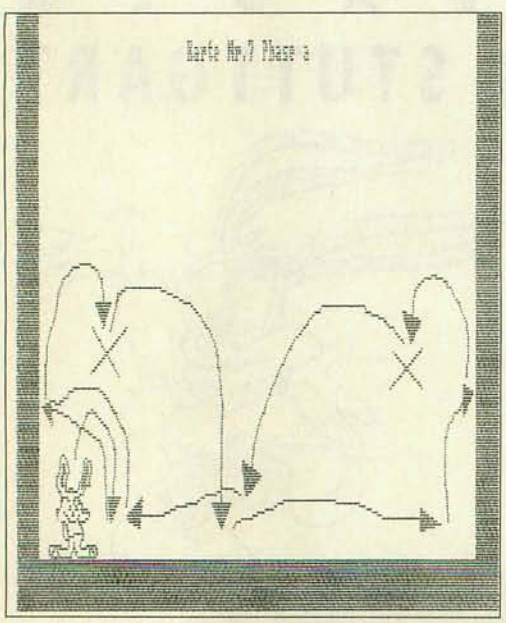
Den abgefahrensten Cheat des Monats sandte mir Marc Polatschek aus Erbes-Büdesheim ein. Ihr braucht dazu ein Game Genie **und** ein Action Replay Pro. Befolgt Ihr Marcs Weisungen, könnt Ihr die Meister (Balrog, Vega, Sagat und M. Bison) selbst steuern. Steckt das Game Genie in die Konsole. Darauf kommt das Action Replay Pro. Auf das Action Replay Pro steckt Ihr das Modul. Wenn Ihr die Konsole anschaltet, müßt Ihr darauf achten, daß der Schalter am Game Genie in der oberen Position ist und der am Action Replay Pro in der mittleren. Nun sollte der Code-Eingabeschirm erscheinen. Gebt die folgenden Zeilen ein:

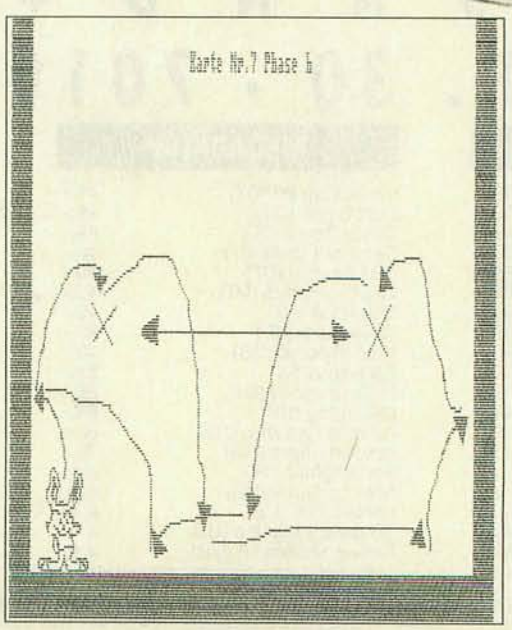
10A4-0767
DF80-AD64
46C6-6493

Jetzt die Starttaste drücken. Nun sollten noch die folgenden zwei Codezeilen in das Action Replay Pro eingegeben werden:

7E0C-D10X
7E0E-D10X

Das "X" steht für die Zahl oder den Buchstaben des Kämpfers, den Ihr steuern wollt:
A für Balrog, B für Vega, 9 für Sagat und 8 für M. Bison. Hierbei





ist die erste Zeile Spieler 1, die zweite Spieler 2.
Habt Ihr alle Codes eingegeben, wird wieder "Start" gedrückt. Das Spiellogo erscheint, jedoch ist der Bildschirm blau. Stellt die Konfigurationen wie gewohnt ein und startet den "VS"-Mode. Beide Spieler müssen nun Ryu auswählen. Es folgt der Handicap- und Screen-Select-Bildschirm. Jetzt stellt Ihr den Action Replay Pro-Schalter auf die oberste Position und gleich wieder zurück auf die mittlere. Wählt Euer Handicap und die Umgebung nach Belieben und drückt nochmals die Starttaste. Die ausgewählten Meister erscheinen auf dem Bildschirm. Ihr werdet bemerken, daß die Kämpfer erheblich dunkler wirken. Um das ein wenig zu beheben, werft jeden Spieler einmal auf den Boden. Um die Kampftechniken zu nutzen, müßt Ihr Ryus Special Moves anwenden. Hier noch einige Tips: Wenn Ihr mit Sagat die Feuerball-Technik anwendet,

stürzt das Spiel ab.
Wenn Balrog gegen Balrog kämpft, versucht nicht, Euren Kontrahenten zu werfen, denn Balrog wurde nicht für Griffe oder Würfe programmiert. Ihr könnt nur im "VS"-Mode die Meister steuern und eine Runde mit ihnen kämpfen.

Avenger (PC Engine CD)

Alexis Frehse aus Zürich sorgt mit seinem Trick für Bewaffnung bis an die Zähne.
Um alle im Spiel verfügbaren Waffen zu besitzen, drückt oben, rechts, unten, links, 2, oben, links, unten, rechts, 1 und Run.

Robin Hood (NES/Gameboy)

Alen Srebot aus Mannheim hat ein geheimes Paßwortmenü gefunden, das alle Probleme, die sich Eurem grünen Wohltäter in den Weg stellen, beseitigen sollte.

Drückt während des Titelbildes achtmal den A-Knopf und achtmal den B-Knopf. Nun könnt Ihr ein Paßwort eingeben, das Euch an den entsprechenden Ort im Spiel bringt. Hier alle 17 Codes:

WALL, MASTER, LOCKSLEY, TAX, DUBOIS, POND, CHASE, VILLAGE, CATHEDRA, CELTS, BOAR, TOWN, WELL, TOWNHANG, CHAPEL, CASTLEIN, CATACOMB.

Wing Commander (Super Nintendo)

Stefan Hartmann, der Topspezialist aus Ilvesheim, hat *den* Cheat für Katzenschlächter:

Wer gerne in ein verdecktes Optionsmenü, inklusive Levelanwahl will, der sollte im ersten Auswahlbildschirm (Start/Continue) folgenden Code eingeben:

B, A, B, Y, B, Y, L-Knopf, A, R-Knopf, A und Start

Im folgenden Menü könnt Ihr dann die Serie, bzw. Mission auswählen, Sounds und Musiken anhören und Euch unsterblich machen!

The 21st Century is now, only by Game Syndicate!

Achtung!!!
GAME SYNDICATE proudly presents: The ANIME-CONNECTION OF GERMANY!!!
(MANGA's and MORE ...!)
Daß heißt für euch als ACOG-Club-Mitglied: Filme zu Vorzugspreisen, Club-Magazine, Wettbewerbe, T-Shirts, Poster u.v.m...
Fordert kostenlose Infos an!

Kaufirrtümer Pfl. 02626/73494

JAPAN-ANIME-VHS-PAL-VIDEO ENGL.
Alle Kultfilme lieferbar!
JETZT AB 39,99 DM!!!
Titel:
Legend of the Overfiend II (Overkill!!!)
Monster City
Dungeons & Dragons (Kult!!!)
Crying Freeman I
Für aktuelle Preise und weitere Neuheiten (über 50 Filme im Prg.! Bitte anrufen!)
Komplettliste (auch LD) gegen Altersnachweis!

AB SOFORT!
Mega CD PAL oder US mit 7 CD's nur 599,99 DM!
Alle Neuheiten lieferbar z.B.
Super Golden Axe und
Jurrassic Park!
Weitere Neuheiten call ...!!

SUPER NES

Super Shanghai II dt.	129,99 DM
Starwing dt.	119,99 DM
WWF II R. Rumble dt.	129,99 DM
Spanky's Quest dt.	119,99 DM
Alien III dt.	126,99 DM
Batman Returns dt.	126,99 DM
Mortal Combat dt.	129,99 DM
Terminator II dt.	126,99 DM
Joystick J.B. King dt.	119,99 DM
Jungle Strike dt.	call
Adams Family II dt.	124,99 DM
Jurrassic Park dt.	call
Asterix dt.	124,99 DM
The Lost Vikings dt. Texte!	call
Super Mario Allstar dt.	call

(4 Super Mario Spiele grafisch aufgepeppt auf einem Modul!!! SMB1,2,3, + SMB2 Jap.)
Vorbestellen!!!!!
Weitere Neuheiten auf Anfrage!

NEO GEO

Fatal Fury II	
Sengoku II	je 339,99 DM
3 Count Bout	
Samurai Showdown	369,99 DM

News call...!
ACHTUNG!
Neuheiten und US-Spiele auf Anfrage.
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle deutschen SNES-Spiele vorrätig!
Super-Sonder-Preise für Clubs und Sammelbesteller!

Screenshot aus Legend of the Overfiend

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Drucktehler keine Haftung.

Dealers Welcome!!

Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr
Postfach 56239 · 56242 Selters · **TEL 02626/8658 & 1320 · FAX 1281**
LADENGESCHÄFT: HANZ-Computersysteme, Dr. Wolff-Str. 2 (City-Arkaden), 65549 Limburg-Lahn

Streetfighter 2

Benjamin Borschberg aus Allschwil in der Schweiz ist Modefachmann mit Schwerpunkt Beinkleider. Er kann Euch verraten, wie Ken zu schwarzen Hosen kommt.

Während des Capcom-Bildschirms gebt Ihr folgende Kombination ein:
unten, R-Taste, oben, L-Taste, Y, B, X und A. Nun drückt Start und wählt eine beliebige Figur. Nochmaliges Drücken der Starttaste bringt Euch ins Spiel. Sobald Ihr Euch bewegen könnt, müßt Ihr wieder Start drücken. Spieler 1 muß nun unbedingt zuerst wählen, Spieler 2 wählt danach den gleichen Streetfighter. Schlagt den zweiten Spieler k.o.. Spielt jetzt wie gewohnt weiter, und Ihr werdet merken, daß eine neue Modesaison eingeläutet wurde.

Code geknackt

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

Kid Dracula (Game Boy)

Eduard Moor aus Baiersbronn hat die Zähnchen gewetzt und gibt Euch die "Codes mit Biß".

2	5613
3	3272
4	7283
5	5346
6	7225
7	5539
8	7158

Push Over (Super Nintendo)

Alle Codes der PAL-Version liefert Christian Stumm aus Leverkusen, eifriger Vertreter der "Domino-Theorie".

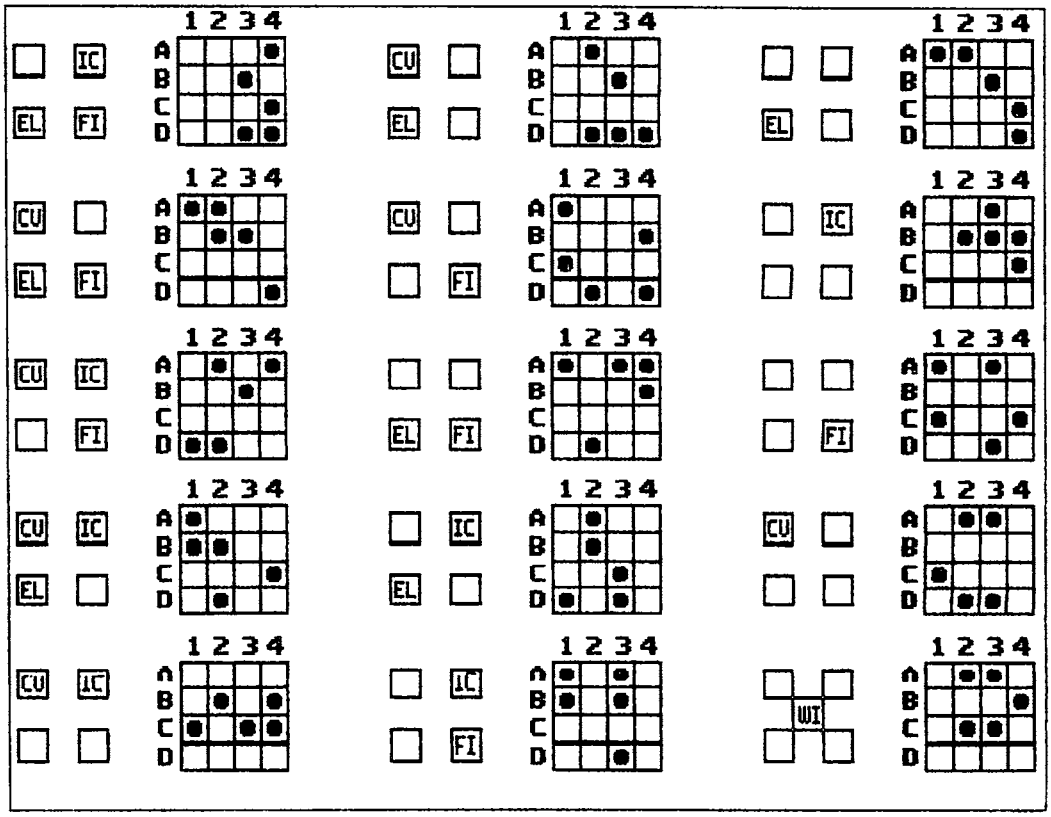
02	01536
03	01024
04	03072
05	03584
06	02560
07	02048
08	06144
09	06656
10	07680
11	07186
12	05122
13	05634
14	04610
15	04098
16	12290
17	12802
18	13826
19	13314
20	15362
21	15878
22	14854
23	14342
24	10246
25	10758
26	11782
27	11270
28	09222
29	09734
30	08718
31	08206
32	24590
33	25102
34	26126
35	25614
36	27662
37	28174
38	27150
39	26638
40	30734
41	31246
42	32270
43	31758
44	29726
45	30238
46	29214
47	28702
48	20510
49	21022
50	22046
51	21534
52	23582
53	24094
54	23070
55	22558
56	18494
57	19006
58	20030
59	19518
60	17470
61	17982
62	16958
63	16510
64	16511
65	17023
66	18047
67	17535
68	19583
69	20095
70	19071
71	18559
72	22655
73	23167
74	24191
75	23679
76	21631
77	22143
78	21247
79	20735
80	28927
81	29439
82	30463
83	29951
84	31999
85	32511
86	31487
87	30975
88	26879
89	27647
90	28671
91	28159
92	26111
93	26623
94	25599
95	25087
96	08703
97	09215
98	10239
99	09727
100	44543

Alien 3 (Super Nintendo)

Um passende Worte zu Ripleys Horrorshow ist Oliver Kruschat aus Ennepetal nicht verlegen.

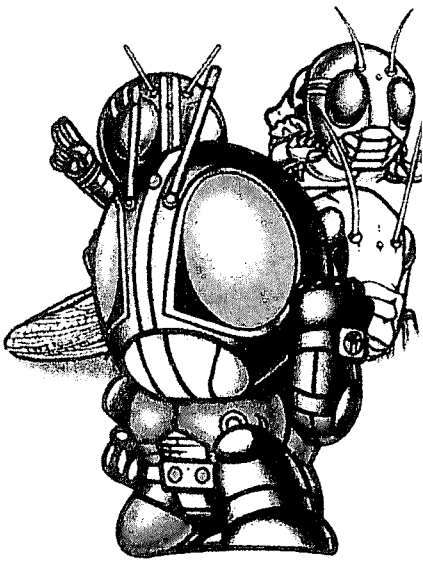
Level 2:
QUESTION
Level 3:
MASTERED
Level 4:
MOTORWAY
Level 5:
CABINETS
Level 6:
SQUIRREL
Abspann:
OVERGAME

Mega Man 3 - Dr. Willy's Rache



Mega Man 3 (Game Boy)

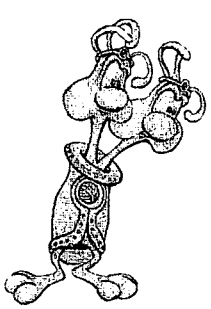
Nach Dutzenden von verheizten Batteriesätzen kann Euch Markus Bühren aus Breckerfeld die Codetafeln zur Erfolgsserie übermitteln.



Bubsy (Super Nintendo)

Miau! Christoph Balzar aus Amberg wetzte die Krallen und fand in durchstreunten Nächten alle Paßwörter zum Spiel für den Kater danach.

Paßwortliste

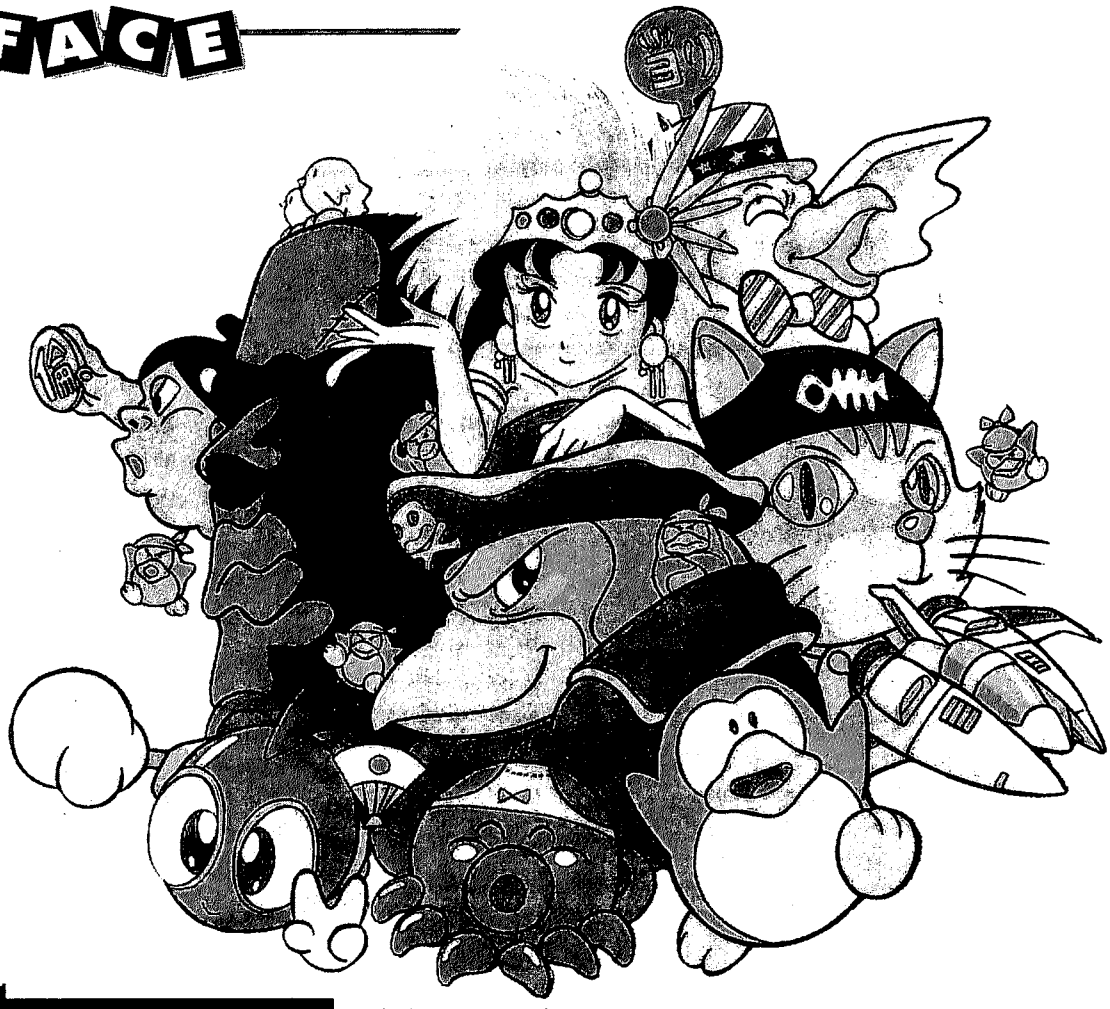


Level 2: MKBRLN

Level 3: STGRTN

Level 4. MSFCTS

Level 5: TGRTVN



Jungle Strike (Mega Drive)

Ihsan Alisan aus Hagen weiß, was gut ist: Er überlebte das Himmelfahrtskommando und brachte die Codes zu meinem derzeitigen Lieblingsspiel aus dem Regenwald mit.

Level 2: RNZKVW74JK7
Level 3: 9V6Y3BXTPJY
Level 4: XTHPZ39WHZF
Level 5: VL4S6MGZBVP
Level 6: WS6MHPZF9TJ
Level 7: TMHPGCFDYRL
Level 8: 7PGCZJYK3XM
Level 9: NCZJFD3BRWC

Flashback (Mega Drive)

Peter Witte aus Gütersloh und Gerald Goebels aus Pfungstadt erspielten alle Codes der PAL- und US-Version.

Level	Code PAL	Code US
Planet Titan	PIXEL	FALCON
New Washington	BETSY	DATA
Death Tower	PANCHO	MILORD
Earth	STUDIO	QUICKY
Paradise Club	TOHO	BIYOU
Planet Morphs	AKANE	BUBBLE
Abspann	CYGNUS	CLIP

Kurz, aber knackig

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

Tiny Toon Adventure (NES)

In unserem Tiny-Toons-Special (VIDEO GAMES 10/92) wiesen wir darauf hin, daß Ihr mit etwas Glück eine Einladung ins Tiny-Toons-Raumschiff bekommen könnt. Stefan Peßler aus Halle weiß, wie man dem Glück etwas nachhilft:

Ihr müßt eine ungerade Anzahl an Karotten sammeln, die gleichzeitig ein Vielfaches von 11 ist (also 11, 33, 55, 77 oder 99 Karotten). Am Ende des durchgespielten Levels erscheint dann auf der Landkarte das Raumschiff. Oder noch kürzer: Ihr laßt Euch bei Elmyra töten und begebt Euch einfach ins Raumschiff, das auch dann auf der Landkarte erscheint.

Ultima (Game Boy)

In stillen Stunden wirft sich Christian Baumgart aus Dreieich den Avataren-Kittel um und erforscht Britannia für Euch.

In Empath Abbey geht Ihr außen herum zur hinteren, linken Seite. Dort ist ein Brunnen, der sich bei Berührung in eine Leiter verwandelt. Unten erwartet Euch eine Höhle, in der sich einige interessante Infos über die Programmierer befinden. Außerdem erhaltet Ihr so eine Adresse, unter der Ihr der Ultima-Crew schreiben könnt und somit einen Origami-Drachen gewinnen könnt. Natürlich ist das noch nicht alles, denn dort unten findet Ihr noch eine magische Trompete und vieles mehr.

Rolo To The Rescue (Mega Drive)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim, die Zweite: Hier verrät er Euch, wie Ihr Euch beliebig viele Leben ergattern könnt.

Geht im ersten Level zu dem Mann, der den Schlüssel für den Käfig hat. Springt auf seinen Kopf und befreit den Hasen, mit dem Ihr auch gleich weiterspielt. Hüpft Ihr nämlich nach links bis zum Anfang des Levels und springt gerade nach oben, so werdet Ihr ein Extraleben finden. Geht jetzt wieder aus dem Level heraus und wiederholt die Prozedur so lange, bis Ihr mit genügend Leben eingedeckt seid.

Start frei für PC-Windows

Das neue Magazin für alle Windows - Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows Klar - K
Die erste Ausgabe er

Sie brauchen Software: **PC-Windows** sagt, welche die richtige ist.

PC-Windows ist für alle Windows-Anwender!

Zeit ist (Ihr) Geld: Die Redakteure und Autoren von **PC-Windows** testen bis ins Detail, analysieren und komprimieren das umfassende Zahlenmaterial für Sie.

Weniger ist mehr: Wir bringen Fakten auf den Punkt. **PC-Windows** überschüttet nicht mit knallbunten Diagrammen oder langatmigen Texten.

PC-Windows ist kompakt, schafft Transparenz: Alles ist übersichtlich aufbereitet,weil modular verpackt.

PC-Windows ist klar, kompetent, kompakt.

TEST Software

Desktop Publishing: Das Endspiel

PageMaker gegen Quark XPress

Quark, den DTP-Markt auf dem Macintosh fest im Griff, mischt jetzt alteingessene Mitbewerber rund um den PC auf. »Quark XPress für Windows ist das leistungsstärkste Programm auf dem Markt« tönt der Hersteller. PC-Windows hat geprüft, ob die Aussage zutrifft. Kann QuarkXPress mehr als PageMaker?

von Peter Aurich

Die Konkurrenz schläft nicht. In die Version 5.0 des PageMaker hat Aldus Funktionen eingebaut, wie sie bisher nur Quark-Anwender kannten. Venturas Publisher 4.11 liegt im Windschatten, dicht gefolgt von FrameMaker 3.0, mit dem Frame Technology den Sprung vom Mac zum PC versucht. Während die beiden letzten Programme im wesentlichen den Satz von Büchern oder Dokumentationen erleichtern, sind PageMaker von Aldus und Quark XPress von Quark die Könige des Akzidenz- und Zeitschriftenlayouts. Dieser Bericht legt offen, wo die Stärken und Schwächen beider Regenten liegen.

Akzidenzen sind Druckarbeiten, die nichts mit der Buch-, Zeitungs- oder Zeitschriftenherstellung zu tun haben. Drucksachen gehören dazu wie Formulare, Prospekte, Anzeigen oder Visitenkarten. Ein DTP-Programm braucht flexible Gestaltungsfunktionen dafür-vorgefertigte Schablonen lassen sich kaum einsetzen. Hier spielt der Gestalter mit Farbe, setzt verschiedene Schriften ein und manipuliert sie, will Text und Bild stufenlos rotieren und in Form setzen, Text also um beliebige Konturen herumführen (Bild »Maßpalette«).

QuarkXPress 3.11

QuarkXPress arbeitet rahmenorientiert - rechteckige, (abge)runde(te) sowie beliebig geformte Rahmen dienen als Behälter für Text und Grafik. Sie lassen sich samt Inhalt mit der Maus über die Seite schieben und damit positionieren. Hilfslinien erleichtern den Vorgang, besonders wenn sie magnetisch sind, so daß in der Nähe losgelassene Rahmen genau auf der Linie landen. Die präzise Plazierung geschieht durch Angabe des Abstands vom linken bzw. oberen Blattrand in entsprechenden Dialogfeldern.

Um den Text senkrecht anzuordnen, ist lediglich der Rahmen um 90 oder 270 Grad zu drehen, aber auch jeder andere Winkel für besondere ist möglich.

Solange Rahmen nur als Behälter dienen, druckt das Programm keine der Begrenzungslinien. Sie können diese aber in richtige Drucklinien variabler Dicke und Farbe verwandeln. Dabei sind unterschiedliche Formen und Muster möglich: eine oder mehrere Linien gleicher bzw. unterschiedlicher Dicke, punktiert, gestrichelt oder durchgezogen. So entsteht schnell ein Kasten für den Text. Der kommt über entsprechende Füllmuster bzw. -farben als Rahmenhintergrund auch gleich besser zur Geltung.

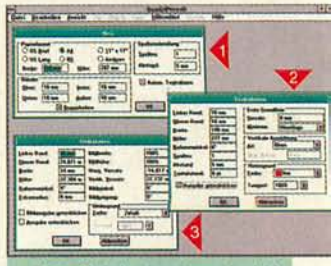
QuarkXPress zeigt in der Maßpalette, einer frei verschiebbaren Leiste mit Symbolen und Eingabefeldern, an welcher Position sich der jeweils markierte Rahmen befindet, wie breit und hoch er ist und welcher Winkel eingestellt wurde. Befindet sich Text im Rahmen, kommen Angaben über Zeilenabstand, Ausrichtung (links-, rechtsbündig, zentriert oder Blocksatz), Schrift, Zeichengröße oder Auszeichnungen wie fett, kursiv, unter- oder durchgestrichen hinzu. Alle Einstellungen lassen sich in der Palette modifizieren- Sie brauchen bloß die neuen Werte eingeben oder das entsprechende Symbol anklicken.

Wer fotografiert oder filmt, hat das sicherlich schon erlebt: Zuviel Leerraum umgibt das eigentlich interessante Objekt der Aufnahme. Beim Layout mit QuarkXPress ist das kein Problem, weil sich die Bilder durch Verschieben der Rahmenlinien beschneiden lassen. So wird der Rahmen zum Fenster, das den Blick auf das Bild freigibt. Selbstverständlich kann die Illustration dahinter verschoben werden, damit der richtige Ausschnitt erscheint.

PageMaker 5.0

Aldus kennt keine Formrahmen. Text läuft immer in Blöcken, die sich miteinander verknüpfen lassen, Bilder liegen fest auf der Dokumentseite oder sind im Text eingebunden. Im letzten Fall kann die Grafik sogar über die Absatzformate ausgerichtet und so z.B. zentriert werden.

Maßpalette: In diesem Dialogfeld zeigt QuarkXPress die Position des aktiven Textrahmens sowie die Formatierung des darin befindlichen Textes. Die Anzeigefelder sind gleichzeitig Eingabefelder bzw. Schalter, um die Einstellungen schnell ändern zu können.



Dialogtafln: Spaltenrahmen können schon bei der Seitendefinition festgelegt werden (1), QuarkXPress richtet Text im Rahmen vertikal aus (2), Bildwinkelversatz und -skalierung sowie andere Parameter lassen sich auf Tausendstel Millimeter genau einstellen (3)

Das Verbesserungsgesetz: Ein Computer heißt »Enhanced«, »Advanced« oder »Extended« wenn es dem Hersteller gelungen ist, einen Teil der Fehler zu beheben, die die Vorgängerversion unbrauchbar gemacht hat.

ompetent - Kompakt
scheint am 26.08.93

Der PC ist Ihr Hobby: **PC-Windows** zeigt, wie's noch mehr Spaß macht.

PC-Windows berichtet von A bis Z über Windows und die Software dafür.

Der Senkrechtstarter von Hewlett-Packard lehrt, mit einem Straßenpreis von ca. 3000 Mark, bei einer max. Druckauflösung von 600x600 dpi und 2 MByte RAM in der Grundausstattung, die Konkurrenten das Fürchten.
Doch der Acht-Seiten-pro-Minute-Laser besticht nicht nur durch seine Leistung, auch an die Bedienung hat man bei HP gedacht. So findet man nicht nur alle Bedienungselemente an der Oberseite des Printers, sondern auch der Netzschalter ist an der Vorderseite angebracht. Der Geschwindigkeitstest ergab 7,94 Seiten pro

Laserdrucker: HP LaserJet 4

Schreiben mit Licht

Minute laut ECMA und 25 Sekunden für die erste Textseite. Unsere Bitmaptestgrafik wurde in 49 Sekunden ausgeben. Wobei bei diesen Werten zu beachten ist, daß der LaserJet 4 durch seine hohe Druckdichte die doppelte Datenmenge bearbeiten muß. Bei Texten wird dieser Druckaufwand gegenüber seinen

Preis: ca. 4800 Mark
Hersteller: Hewlett-Packard
Anbieter: Fach- und Versandhandel
Handbuch: ??? Seiten, deutsch
Besonderheiten: Druckt bis zu 600 x 600 dpi; spezielle LaserJet-4m-Version mit PostScript und 6 MByte RAM in der Grundausstattung, Multi-I/O-Schacht für die Netzwerkeinbindung

Konkurrenten mit nur halb so dichtem Druck und zusätzlicher Kantenglättung nur bei sehr feinen und kleinen Schriften deutlich. Anders sieht das bei Grafiken aus. Die Schwärzung des LaserJets ist deutlich besser als bei 300-dpi-Lasern, und auch Graustufen sind hier Flächen und keine Schachbrettmuster.
Doch diese Qualität hat Ihren Preis: die hohe Druckdichte hat bei Grafiken etwa den vierfachen Speicherbedarf. So gleicht die Speicherausstattung der eines 512-KByte-Lasers mit normaler Druckdichte. Doch auch hier erweist er sich kundenfreundlich. Denn er kann mit handelsüblichen 32-Bit-SIMM-RAMs bis auf 32 MByte bestückt werden. Und die 4-MByte-Speicher-SIMMs sind momentan schon für 350 Mark zu haben.
Fazit: Der LaserJet 4 von Hewlett Packard ist ein Trendsetter. Wer mit dem Laserdrucker auch Grafiken druckt, wird um dieses Modell nicht umhin kommen. Der einzige Punkt, den wir bemängeln, ist der hohe Geräuschpegel beim Druck. *pe*

Grafik: Corel Draw 4.0

Machtwechsel

Sie lassen nichts anbrennen, die Marketingstrategen von Corel. Bevor jemand ihren Regenten stürzt, führen sie den Nachfolger ein-und bleiben vorerst Marktführer. Corel Draw 4.0 kostet knapp 1400 Mark und ist nicht nur das beste Vektorzeichenprogramm für den PC, sondern auch ein wenig DTP, ein wenig Bildbearbeitung, ein wenig Pixelgrafik, ein wenig Animation und Präsentation.
Das Zeichenprogramm **CorelDraw** verwaltet max. 999 Seiten, importiert und exportiert 22 Grafikformate einschl. JPEG, Kodak PhotoCD und DRW von Micrografx.

Grafik: Corel Draw 4.0 *Hersteller:* Corel; *Anbieter:* Fach- und Versandhandel; *Preis:* 1390 Mark; *Dokumentation:* deutsch, Paperback, ca. 600 Seiten *Systemkonfiguration:* Windows 3.1; IBM-kompatibler 80386 oder 80486; Maus oder Grafiktablett, Festplatte min. 9 MByte, max. 32 MByte; RAM: min. 4 MByte, empfohlen 8 MByte

Erweiterte Editierfunktionen erleichtern die Bearbeitung von Kurven. Über zusätzliche Filter werden Texte aus Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen übernommen. Dabei erzeugt das Programm frei verschiebbare Rahmen für den Text, der bei Korrekturen auch automatisch neu umbrochen wird. Die Palette vielseitiger Werkzeuge ergänzt nun »Powerlines«, eine Technik, mit der Grafiker, während sie eine Linie zeichnen, deren Strichstärke variieren. Neue Füllmuster ermöglichen konische, lineare, radiale und konturorientierte Farbverläufe. Für technische Illustrationen steht eine Bibliothek mit 5000 Symbolen wie Pfeile, Rahmen oder elektronische Schaltelemente zur Verfügung. Corel verwaltet sogar Stücklisten-ordnet man einzelnen Elementen etwa Preise zu, lassen sich darüber die Gesamtkosten gezeichneter Objekte ermitteln.
Ach ja, und dann gibt's da noch 750 Fonts, 71 Animationen, 420 Cartoons und rund 18000 Cliparts. Wem die 1400 Mark für zuviel sind, der kann ja den bisherigen Marktführer Corel Draw 3 für 400 Mark erwerben, ein wenig darin schnuppern und später updaten. *pa*

Der erste Versuch ging daneben. Ein Versionssprung von 1.1 auf 4.0 soll beweisen, daß Lotus seine Hausaufgaben gemacht hat. In der Tat wird das neue 1-2-3 für Windows den Erwartungen gerecht: Komfortable Oberfläche, neue Funktionen für die Applikationsentwicklung, schnelle Präsentationsgrafik, ein Assistent zur Datenbankabfrage und vor allem der Versions-Manager erleichtern die Arbeit.

Tabellenkalkulation: Lotus

Zweiter Anlauf

Wer bisher ein Rechenmodell im Rahmen einer Was-wäre-wenn-Analyse mit neuen Werten kalkulieren, die aktuellen Ergebnisse aber nicht verlieren wollte, mußte das betreffende Arbeitsblatt zuerst kopieren. Microsoft beseitigte diesen Umstand bei Excel 4.0 mit dem Szenario-Manager. Der neue Versions-Manager in Lotus 1-2-3 kann mehr: Sie entwickeln das Grundgerüst, also die Tabelle mit Beschriftungen und Rechenverknüpfungen, tragen die Werte der einzelnen Fallstudien ein und speichern sie über den Version-Manager jeweils unter anderem Namen – evtl. ergänzt mit einem Kommentar. Danach holen Sie einzelne Varianten bei Bedarf wieder ins Arbeitsblatt.

Tabellenkalkulation: Lotus 1-2-3/W Version 4.0
Hersteller: Lotus; *Anbieter:* Fach- und Versandhandel; *Preis:* 900 bis 1400 Mark
Systemkonfiguration: Windows 3.1; IBM-kompatibler 80386 oder 80486; RAM: min 4 MByte,

Mehr Bedienungskomfort: Sie editieren in der Zelle, selektieren Rechenfunktionen im Dialogfeld, verschieben Tabellenelemente per Drag & Drop, programmieren mit 250 neuen Makrobefehlen, rufen kontextsensitive Pop-up-Menüs mit der rechten Maustaste ab oder nutzen den Data Query Assistant.
Fazit: Lotus hat mit der Version 4.0 seiner Tabellenkalkulation 1-2-3 nicht nur den Anschluß an Excel und Quattro Pro geschafft. In punkto Bedienerfreundlichkeit und Workgroup-Funktionalität liegt das neue Produkt sogar vor den Mitbewerbern. Mit dem Versions-Manager besitzen Arbeitsgruppen und Einzelplatzanwender ein effizientes Werkzeug zur Durchführung komplexer Analysen. *pa*

Grunderkenntnis der EDV: Es gibt nur zwei unverrückbare Erkenntnisse im Leben: 1. Der Computer nützt dem Menschen; 2. Die Erde ist eine Scheibe

Bei **PC-Windows** hat Informationsdichte absoluten Vorrang: Kein lockeres Layout, keine großen Schriften, keine weißen Flächen zur Gestaltung.

Sie verstehen die Sprache der Experten nicht? **PC-Windows** ist kompetent und dennoch allgemein verständlich.

Sie arbeiten mit Ihrem PC: **PC-Windows** demonstriert, wie es noch effektiver geht.

Sie wollen wissen wohin der Trend geht? In **PC-Windows** steht's schon.

Sie suchen Hardware: **PC-Windows** hilft kompetent bei der Kaufentscheidung.

7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows
Das neueste Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und sichern Sie sich die ersten 4 Ausgaben zum einmaligen Startpreis von nur DM 12,- (Sie sparen DM 18,-). Eine Windows-Programmdiskette haben wir gratis für Sie reserviert.

Ihre PC-Windows Start-Vorteile!

- Super Preisvorteile: nur DM 3,– (statt DM 7,50 Einzelheftpreis)
- Programmdiskette im Start-Preis enthalten
- Sie erhalten PC-Windows als erster, bevor Sie es im Handel kaufen können.
- Lieferung per Post frei Haus
- Mit den ersten 4 Ausgaben haben Sie ein brandaktuelles, komplettes Sammelwerk zum Betriebssystem Windows.

PC-Windows Start-Coupon

Ja, ich möchte das Start-Angebot von PC-Windows mit 4 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 3,– pro Heft, statt DM 7,50 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PC-Windows überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PC-Windows nach dem Start-Angebot mit 4 Ausgaben (letztes Heft 18.11.93) dann regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 6,40 pro Heft statt DM 7,50 (Einzelverkaufspreis).
Im anderen Fall teile ich 7 Tage nach Erhalt des letzten Heftes (4. Ausgabe) kurz mit, daß ich keine weiteren PC-Windows-Hefte möchte.
Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift PWVG93

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

Datum / 2. Unterschrift

PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 95 92 44

Start-Abo:
4 Ausgaben nur DM 12,-

Coupon sofort ausfüllen und einsenden oder faxen:

Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

The Hunt for Red October

Nicht mal 8-Bit-Standard – auf den Meeresgrund damit!

Bis auf dem Titel hat die Super-Nintendo-Umsetzung nichts mit dem Filmhit gemein. In Seitenansicht kreuzt Ihr mit dem U-Boot durch verschiedene Missionen und ballert auf alles Feindliche, bis die Munitionvorräte verbraucht sind. Unterwegs trefft Ihr auf kleine Reparaturkapseln, die die Schäden an Bord mildern und neue Munition liefern. Eure Bewaffnung besteht aus Torpedos, Wasserbomben (für Ziele auf dem Meeresgrund), U-Boot-Luft-Raketen und U-Boot-Land-Flugkörper. Zur leichteren Handhabung hat jede Waffe ihren eigenen Feuerknopf. Zusammen mit der elektronischen Tarnkappe, der Wende-Taste und dem Knopf für den Täuschkörper-Ausstoß ist das Joypad also voll belegt. Die Missionen setzen sich aus schlichtem Zurücklegen einer bestimmten Strecke, Geleitschutz, Vernichtung von Landzielen und Bewachung zusammen. Einmal pro Spielstufe taucht Ihr auf und spielt Luftabwehr, indem Ihr mittels Fadenkreuz auf Flugzeuge ballert.

hilfe

Videospiel-Veteranen erinnern sich bestimmt noch an *Sea Wolf* – viel mehr steckt auch in *The Hunt for Red October* nicht drin. Der U-Boot-Klassiker hat dazu noch um Längen mehr Spaß gemacht. Auf den ersten Blick habt Ihr ein lasches 8-Bit-Spiel vor Euch. Bis auf den Game-Over-Abspann werden die Fähigkeiten des Super Nintendo in keiner Weise genutzt. Bei der Luftabwehr habt Ihr gleich doppeltes Handicap: Das Fadenkreuz ist extrem träge und Eure Geschosse sind so langsam, daß Ihr nur dorthin schießen könnt, wo der Angreifer vermutlich hinfliegt. Selbst mit dem Super Scope macht dieses üble Machwerk keinen Spaß. *jb/5- STAR*

Spieletyp:
Hersteller: Hi Tech Expressions
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Super Scope
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark
Grafik 29%
Musik 21%
Soundeffekte 37%

SPIEL-SPASS: **19%**

Fruchtsalat Spankey's

Auch der Vorspann ist großzügig angelegt. Blitze, Schattenwesen und Geisteraugen stimmen auf den Weg durch fünf Welten ein.

In Japan sorgt Affe Spankey schon seit fast zwei Jahren für saftige Herausforderungen. Einige Importläden brachten das japanische Super-NES-Modul unter dem Namen *Monkey Giro* auch hierzulande an den Mann. Da sich Spankey als recht pfiffiges Kerlchen herausstellte, lizenzierte Spieledesigner Natsume den Affen auch an die befreundete Company Taito. In etwas abgewandelter Form geht Spanky dort am Game Boy auf allerlei Früchtchen los. Die neue Pal-Version von *Spanky's Quest* schickt sich nun an, auch Europa auf den Affen zu bringen. Das Spielprinzip ist recht originell: Auf der Jagd nach Schlüsseln setzt Spanky mit gezielten "Bubble-Schüssen" feindliche Ananas, Zitronen, Äpfel und Birnen matt. Dabei spuckt der Primat Kaugummiblasen nach oben an die Plattformdecke. Die Blasen lassen sich dabei mittels Kopfstößen vergrößern. Je öfter Spankey die Rübe hinhält, desto größer und gefährlicher werden die Bubbles. Stimmt dann die Größe, läßt sich der unscheinbar wirkende Ballon per Knopfdruck als gefährliches Geschoß auf die fruchtigen Gegner feuern. Die Endgegner sind allesamt happig: Mac, der Apfel; Sluggo, die Ananas oder Fatso, die Wassermelone. Besonders gefährlich wird's auf der Burg 6: Ist Hexe Mortica endlich besiegt, verwandelt sie sich zu allem Überfluß noch in den Raben Morty.

gut

Wer sich an die Steuerung gewöhnen kann, findet schnell Gefallen an dem kleinen Wasserkopf. Blasen als Waffen – damit können auch pazifistische Mamis leben. Bei der Gestaltung griff Natsume ins Schatzkästchen: toller Sound und Mut, die falsche Note zum richtigen Zeitpunkt zu spielen. Die farbenfrohe Grafik ist witzig – das Scolling ruckfrei! *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Natsume
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark
Grafik 52%
Musik 61%
Soundeffekte 51%

SPIEL-SPASS: **70%**

Ruft Ihr Troubadix zu Hilfe, lähmt er mit seinem gar fürchterlichen Minnegesang alle Feinde.

Ein Jockey für alle Fälle: Hier heißt's Balance halten, denn eine Wildwutz ist kein Lipizzaner.

Neulich in Kleinbonum: "Mach mir die Schildkröte!"

Reiseziel Mond: Kloppen bis die Plomben bröckeln.

Zackenbarsch und Krabbenscher', kühler Spaß im Mittelmeer.

Akropolis adieu: Auf den Schwingen des Geiers zu neuen Zielen.

Laufender Powermeter

Asterix

Gallier kennen keine Angst. Sie fürchten sich vielleicht gerade mal davor, daß ihnen der Himmel auf den Kopf fallen könnte. Doch diesmal scheint Asterix ein echtes Problem zu haben: Sein dicker Kampfgefährte und Freßkumpan Obelix wurde in einem schwachen Moment von den Römern entführt. Unser Dreikäsehoch mit der Stahlfaust macht sich natürlich gleich auf die Suche, denn Wildschwein schmeckt alleine nicht. Die Spur weist nach Rom und obwohl bekanntlich alle Wege dorthin führen, habt Ihr in der Rolle des kleinen Kriegers ganz schön zu kämpfen, bis Ihr Euren korpulenten Freund gefunden und aus den Klauen der Römer befreit habt. Die Reise mit Hindernissen führt Euch vom dichtbewaldeten Gallien über die verschneiten Bergschneisen Helvetiens, die sengenden Dünen und finsteren Pyramiden Ägyptens und die klaffenden Schluchten Griechenlands bis in die Hochburg der "gehaßliebten" Römer, Rom.

Asterix ist in jeder Beziehung ein klassisches Geschicklichkeitsspiel. Der Kleine mit dem Flügelhelm beherrscht alle Regeln der Jump'n'Run-Kunst und sammelt auf Plattformen Extras durch das Zerschlagen von Blöcken ein. Wildschweinkeulen erhöhen Eure Lebensenergie und der Zaubertrank verleiht kurzfristige Unbesiegbarkeit. Hortet Ihr genügend Münzen und Goldsicheln oder ergattert einen Lorbeerkranz, so winkt ein Extraleben. Neben seinen Extremitäten versteht es Asterix hervorragend, sich Geier und Wildschweine als Fortbewegungsmittel zunutze zu machen. Scheint ein Felsvorsprung unerreichbar oder ein Abgrund unüberwindbar tief, findet Asterix meist einen Spezialtrank, nach dessen Genuß er für kurze Zeit fliegen kann.

Geht es in der Mehrzahl der Level nur darum, Gegner aus dem Weg zu räumen, so müßt Ihr in den Höhlen Galliens und dem Labyrinth der Pyramide zu allem Unglück auch noch den richtigen Ausgang finden.

gut

Leider ist das Jump'n'-Run-Genre, was Neuerungen anbetrifft, ziemlich ausgereizt. Auch *Asterix* vermag uns da keine Innovationen mehr zu bescheren. Und doch ist die Mixtur aus Altbewährtem so gut gelungen, daß sich das Spiel in einem überdurchschnittlichen Rahmen präsentiert. Grafisch eng an die bekannten Comics und Zeichentrickfilme angelehnt, macht Asterix auch auf der Konsole eine gute Figur. Mit seiner technisch soliden Ausführung und dem variablen Schwierigkeitsgrad bietet das Spiel wenig Anlaß zu Frustrationen.

Die passend zu jedem Szenario ausgewählten Melodien sind durchweg angenehm und betten sich gut in den Spielverlauf ein. *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Infogrames
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 120 Mark

Grafik	69%
Musik	62%
Soundeffekte	55%

SPIEL-SPASS: **70%**

Rocky Rodent macht seine Feinde mit Frisuren fertig. Gleich schlägt der Stahl-Iro in das Konservenmonster ein.

Hairspray

Rocky Rodent

Nach dem großen Erfolg von *Dinosaurs* entschloß man sich bei Irem anscheinend zur Expansion auf dem Jump 'n' Run-Sektor. In *Rocky Rodent* steuert Ihr einen Straßenkater-Punk durch diverse Levels in Seitenansicht. Die Geschichte zum Spiel ist die klassische Entführung der holden Maid. Die widerborstigen Ratten haben Rockys Freundin gekidnapped, und Ihr jagt hinter ihnen her. Als Extras dienen hier verschiedene Frisuren. Von der normalen Spitztolle über den messerscharfen Stahl-Iro bis zum peitschenähnlichen Hippiezopf reicht das Repertoire. Jede Frisur verleiht Euch ganz spezielle Fähigkeiten. Mit der Tolle spießt Ihr Feinde kurzerhand auf und nehmt sie zwecks späteren Abwurfs mit. Der Iro darf in Bumerang-Manier geschleudert werden und dient (an eine Wand geworfen) als Sprungfeder zur nächsten Etage. Mit dem Zopf schwingt Ihr Euch tarzantechnisch über tiefe Abgründe. Habt Ihr Feindkontakt, verliert Ihr zunächst die Frisur und dann erst ein Leben. Ohne Extra-Frisur werden Bösewichte ganz bieder zerhopst. Am Ende jedes Spielabschnitts lauert ein biestiger Endgegner, den Ihr mit wechselnden Taktiken bekämpft. Zur Abwechslung sind in die Jump 'n' Run-Level auch einige Sonic-ähnliche Hochgeschwindigkeitsstrecken eingestreut. Für Bonuspunkte spielt Ihr sogar mit Euren Feinden Basketball (mit dem Feind als Ball!). Um die dringend benötigten Extraleben zu kriegen, sammelt Ihr Leckereien, die am Wegesrand liegen.

Aufwendige Animationen und knallharte Endgegner halten das Spiel spannend. Das Vögelchen dient sogar als Sidekick.

geht so

Wenn's um möglichst abgefahrene Waffensysteme geht, ist der Einfallsreichtum der Entwickler schier ungebremst. Die Haartracht als Extrawaffe – das ist wirklich neu. Fairerweise steht überall, wo Ihr ohne Extra nicht weiterkommt, ein Container mit dem nützlichen Zubehör. Unfairerweise wachsen Feinde endlos nach. Für mich zählt *Rocky Rodent* eher zu den "unsauberen" Jump'n'-Runs. Es gibt zu viele Blindsprünge, unlogische Rätsel und unfaire Stellen. Die Animation des Helden wird erst in späteren Leveln richtig unterhaltsam. Musikalisch haben sich die Programmierer nicht gerade überschlagen. Aus dem Lautsprecher fönt Euch Dutzendware entgegen. In jedem Spielabschnitt kommt eine neue Frisur hinzu, was sich positiv auf die Motivation auswirkt ("bin gespannt, was noch kommt"). Der Umfang des Spiels dürfte sogar Hardcore-Spieler zufriedenstellen. Zusammen mit dem hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad und den begrenzten Continues seid Ihr sicher eine Weile unterhalten. *Rocky Rodent* ist kein Muß, ausgiebiges Anspielen sei jedoch empfohlen. *jb*

Spieletyp:

Hersteller: Irem
Testversion von: Irem
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

Grafik 67%
Musik 58%
Soundeffekte 50%

SPIEL-SPASS: **64%**

Ruckel-Dribbling

Bulls vs. Blazers

Das Chaos ist perfekt. Durch die gewaltige Unübersichtlichkeit hat es der Gegner leicht, zu gewinnen

Nirgendwo wird besser Basketball gespielt als in den USA. Wählt Euer Team aus 18 Mannschaften (inklusive den beiden All Star Teams). Versammelt ist die komplette NBA-Playoff-Elite 1992. Nach einigen Einstellungen wie der Spieleranzahl, Ansicht, Dauer des Spieles und Paßwort steht Ihr dann auf dem Spielfeld. Der Blick von schräg oben vermittelt eine gute Übersicht, so daß man die wichtigsten Spieler beobachten kann. Nach dem Anpfiff geht es mit quietschenden Turnschuhen in Richtung Korb. Ihr solltet Euren Gegner nicht zu hart anfassen, da der Schiedsrichter nicht mit Strafwürfen geizt.

Außer den aktualisierten Mannschatfsaufstellungen gibt es jedoch keine Verbesserungen gegenüber vorangegangenen Spielen.

na ja

***Bulls vs. Blazers* ist ein Spiel, das für Anfänger gänzlich ungeeignet ist, da es an Unübersichtlichkeit und ruckeliger Grafik kaum noch zu übertreffen ist. Als Einsteiger verliert Ihr bestimmt sofort den Spaß daran. Für eingefleischte Fans dieses hektischen Sportes ist es jedoch im Gegensatz zu *Bulls vs. Lakers* eine Alternative mit Update-Charakter. Ganz witzig sind die Auszeiten zum Verschnaufen und als gelungen würde ich auch die Soundeffekte, wie quietschende Turnschuhe, Korbtreffer und Zurufe des Trainers bezeichnen.** *ma*

Spieletyp:

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue, Paßwort, Soundmenü
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

58% Grafik
43% Musik
60% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **56%**

Kraftsport

American Gladiators

Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

Sieben stahlharte Disziplinen fordern das Zusammenspiel sämtlicher Muskeln. Im Zweikampf gegen einen menschlichen Gegner oder den Computer habt Ihr ein gnadenloses Programm vor Euch. Der Wettkampf startet mit "Assault". Schießt Euren Gegner mit Tennisbällen von einer Plattform. Bei "Human Cannonball" stürzt Ihr Euch wie eine menschliche Kanonenkugel auf Euren Gegner. Durch das "Atlasphere"-Match gelangt Ihr, wenn Ihr Eure Stahlkugel über möglichst viele kleine Hügel rollt und dort kurzfristig in einer Mulde verweilt. Schwieriger wird es bei "Joust": Ihr habt eine lange Stange, an dessen Enden sich jeweils ein luftgefüllter Kunststoffball befindet, mit dem Ihr Euren Gegner von einem Podest schlagt. Die schnellste Disziplin, das "Powerball", hat Ähnlichkeit mit Basketball. Ihr versucht, einen Ball möglichst schnell in eine nahestehende Tonne zu werfen. Freeclimbing in seiner schwersten Art wird bei "The Wall" erwartet. Somit seid Ihr auch schon bei "The Eliminator", einer mörderischen Hindernisstrecke.

geht so

Im Gegensatz zu vielen anderen Prügelspielen handelt es sich bei *American Gladiators* um eine witzige Alternative. Am meisten Spaß bringt hier die Disziplin "The Eliminator", da hier Euer gesamtes Können gefordert wird. Im Vergleich zum Mega Drive gibt es jedoch keine nennenswerten Unterschiede. Für Muskelfreaks ein echtes Muß! *ma*

Spieletyp:

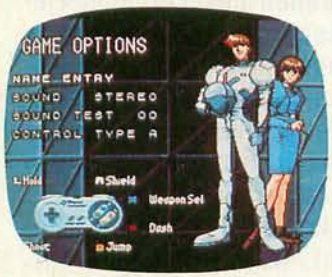
Hersteller: Gametec
Testversion von: Gametec
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: –

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

42% Grafik
46% Musik
47% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **38%**

CYBERNATOR™

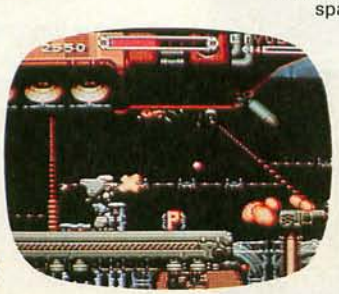


Technologie der Superlative in Deinen Händen.

Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile. Cybernator auf Kurs durch die sieben gefahrvollen Zonen der Fantasie. Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Gebirgslabyrinthe stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-Realsound. Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL



Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

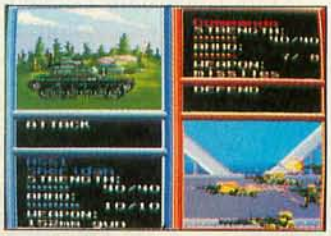
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

Sandkastenstratege: Auf Hexagonal-Feldern rückt Ihr Eure Truppen vor.

Sechs-Ecken-General

Super Conflict

Vic Tokais neues Strategiespiel ist ein typischer Vertreter der 'Zug-um-Zug'-Spielgenres, bei der zwei Seiten jeweils nacheinander ihre Einheiten bewegen, reparieren/aufrüsten, kämpfen oder in Fabriken Nachschub in Auftrag geben. Dem Solospieler bietet sich eine Kampagne von 5 Leveln mit insgesamt 55 Szenarien mit ansteigender Komplexität. Im Zweispielermodus müßt Ihr immerhin noch 16 Szenarien bewältigen. Hierbei ist dann der Bildschirm in der Mitte senkrecht unterteilt und zeigt links das Fenster für die *'Blauen'* (U.S.-Streitkräfte) und rechts für die 'Roten' (Sowjetarmee). Die Einheiten, die im Spielverlauf zur Verfügung stehen, umfassen Land-, Luft-, und Seestreitkräfte. Aus den einzelnen Szenarien geht derjenige als Sieger hervor, der zuerst den gegnerischen Kommandopanzer ausschaltet. *Super Conflict* ist eines der seltenen Strategiespiele, bei dem das zu erobernde gegnerische 'Hauptquartier' nicht stationär, sondern mobil ist. Ein interessantes Feature im Optionsmenü ist die Begrenzung der Anzahl der Züge pro Runde auf drei. Dadurch steigt die strategische Anforderung erheblich an. Bewegen könnt Ihr die Einheiten auf einem Hexagonalfeld-Raster, was Euch auch anzeigt, welche Felder bei einem Zug erreichbar sind. Die verschiedenen Einheiten haben natürlich auch unterschiedliche Reichweiten. Kommt es zum Kampf, werden die involvierten Einheiten animiert dargestellt und der Kampfverlauf mittels eines Textfensters kommentiert. Beschädigte Units können in den eigenen Stützpunkten repariert werden, die als Zahlungsmittel notwendigen Punkte erhält der Spieler durch die Besetzung von neutralen oder gegnerischen Städten. Wer mit dem Schwierigkeitsgrad Probleme hat, kann die für ihn ungünstig verlaufenden Kämpfe durch Knopfdruck abbrechen.



Die Übersichtskarte zeigt, wo's langgeht. In Fabriken produziert Ihr neue Einheiten.

gut

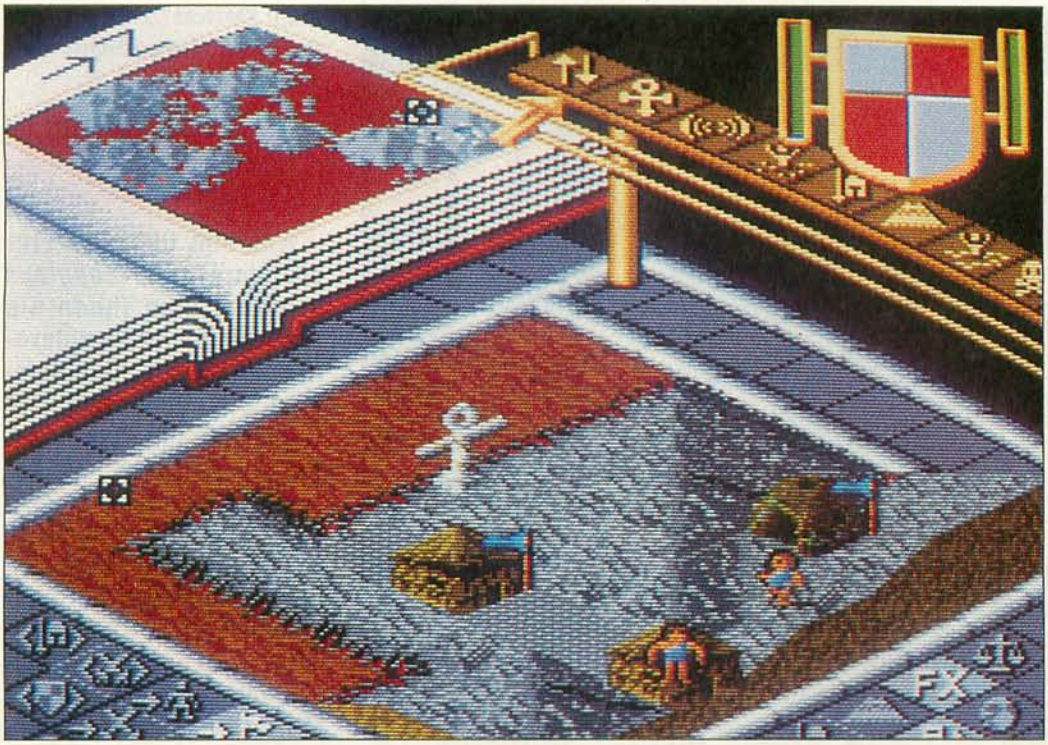
Lange hat es gedauert, bis aus der Fülle asiatischer Strategieprogramme außer *Military Madness* noch ein weiteres Programm wenigstens in englischer Sprache erschienen ist. Entweder ist den Softwarehäusern in Deutschland die Indizierung zu wahrscheinlich oder man glaubt nicht an ein Marktbedürfnis unsererseits. Wenn man aber sieht, wie verbissen sich die Freaks durch die japanischen Menüs von *Advanced Military Commander* oder *Great Strategy Expert* kämpfen, kann ich zumindest an das letztere Argument nicht glauben. *Super Conflict* ist gewiß nicht das beste Programm dieser Art, bietet jedoch eine willkommene Abwechslung vom Konsolenallerlei. Von den soliden Grafiken, den durchaus guten Sounds und den oben erwähnten Möglichkeiten, die Super Conflict Euch bietet, werdet Ihr nicht enttäuscht sein. Nach der Einspielphase zieht Euch dieses Spiel unvermeidbar in seinen Bann. ***5-STAR/fh***

Spieletyp:
Hersteller: Vic Tokai
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Batterie

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

59% Grafik
49% Musik
58% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 69%



Gemeines Borstenvieh und Schweinepriester: Im Reich der Ferkel werden die Hufe geschwungen

Götterspeise

Populous

Im Gerangel um die Weltherrschaft lenkt Ihr als Gott des Guten die Geschicke und das Gedeihen Eures Volkes. Das zunächst noch sehr unwegsame potentielle Siedlungsgelände könnt Ihr durch Absenken und Anheben zu einem idealen Bebauungsgebiet für Eure Mannen machen. Bald wächst Euer Heer von Kriegern und mit der Qualität der Behausungen steigt auch das Kulturniveau Eurer Sippe. Doch die Zeit und der Feind arbeiten am anderen Ende der Welt gegen Euch. Jetzt kommt es darauf an, wer zuerst in der Lage ist, kräftige Krieger zum Raubritter zu schlagen. Diese dringen bis ins Feindgebiet vor und brandschatzen sämtliche Gebäude des Gegners. Selbstredend, daß Ihr als Gott Euren Feind auch per Naturgewalten gewaltig ärgern könnt: Vulkanausbrüche, Versumpfungen, Sintfluten und Erdbeben gehören zu Eurem Repertoire. Bemerkt Ihr, daß Euer Volk in der Mehrzahl ist, könnt Ihr es auf eine Massen- und Materialschlacht im Zentrum der Welt ankommen lassen.

Die mittelalterlichen Welten der Grundversion wurden durch ein buntes Potpourri aus verrückten Levels angereichert. Amigabesitzern dürfte die eine oder andere davon schon bekannt vorkommen. So könnt Ihr nun zusätzlich auch im Japan der Shogunepoche, in Frankreich, im Blödelland, im Bitland, in der Schweinewelt und im Kuchenland die Kräfte messen. Neben der Abwechslung bietenden lustigen Grafik variieren diese Welten auch durch unterschiedliche Taktikanforderungen.

Andere Länder, andere Sitten: Regional unterscheiden sich Hausbau, Bewohner und Landschaftsbild in der umfangreichen Götterwelt.

super

Weltenlenker in spe und Hobbyimperialisten kommen bei Bullfrogs Referenzspiel noch immer voll auf ihre Kosten. Obwohl der Klassiker nunmehr fast ein halbes Jahrzehnt auf dem Buckel hat, macht das Strategenherz noch Freudensprünge wie am Erscheinungstag. Im Gegensatz zur eher puristischen Mega-Drive-Version macht sich der Bereicherungseffekt durch die abgedrehten Zusatzwelten positiv bemerkbar. Daß ein Super Nintendo über mehr Tasten auf dem Joypad verfügt, bringt auch bei der Steuerung Vorteile. Erstmals könnt Ihr mit in der Gebrauchsanweisung verzeichneten "Hotkey"-Kombinationen die manchmal lästige Iconsteuerung umgehen. Musikalisch sowie von den Soundeffekten her wird die für Strategiespiele übliche Einheitskost geboten, wobei das *Populous*-Grundthema für die Super-Nintendo-Version leicht variiert und aufgebohrt wurde. Trotz aller Neuerungen und Verbesserungen spiele ich die düstere und ursprünglichere Mega-Drive-Umsetzung lieber. Doch gerade für die Jüngeren unter Euch, die das Spielprinzip noch nicht kennen, ist diese spaßige Version wie maßgeschneidert. *fh*

Spieletyp:
Hersteller: Bullfrog
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort,

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

67% Grafik
66% Musik
47% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**

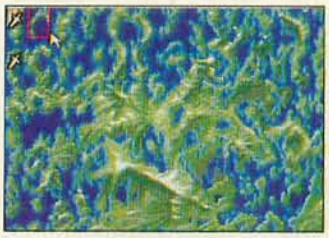
In der Schlacht Gefallene flattern als "Seelen-Engelchen" gen Himmel

Die Engelmacher

Powermonger

Euer Königreich Miremer wurde durch ein massives Erdbeben und den darauf folgenden giftigen Feuerregen unbewohnbar gemacht. Mit den wenigen Überlebenden macht Ihr Euch auf die Suche nach neuem Land. Doch als Ihr schließlich ein geeignetes Siedlungsgebiet gefunden habt, währt die Freude über das reiche und fruchtbare Fleckchen nicht sehr lange. Dummerweise seid Ihr nicht alleine, denn kleine Fürsten und Feldherren rangeln um die Vorherrschaft im Land. Wollt Ihr es wieder zu etwas bringen, so müßt Ihr die Dörfer und Städte Eurer machthungrigen Konkurrenz einnehmen und deren Bewohner Euch Untertan machen. Dies könnt Ihr diplomatisch mit Verträgen und Tauschgeschäften oder aber mit purer Waffengewalt erwirken. Wie auch immer, müßt Ihr Euer Vorgehen geschickt planen, denn fortwährende Kriegsführung dezimiert Eure Gefolgschaft drastisch, ständiges Plündern hinterläßt unzufriedene Untertanen und karges Land. 195 Insellandschaften warten auf Eure Unterwerfung. Um in diesen Territorien überleben zu können, müßt Ihr neben dem Erobern auch an Nahrungssuche, das Rekrutieren neuer Soldaten und die Erfindung von Waffen und Werkzeug denken. Allerdings durchstreifen bis zu drei vom Computer gesteuerte Feindheere das Land mit dem gleichen Ziel. Ein Gebietsabschnitt gilt als erobert, wenn Ihr es geschafft habt, die Mehrzahl der Bevölkerung auf Eure Seite zu bringen.

Euer Bildschirm ist in drei wichtige Sektionen unterteilt: Die Übersichtskarte des jeweiligen Territoriums, das Iconfeld und ein Ausschnitt des Spielareals, in dem Ihr Aktionen vornehmt und deren unmittelbare Wirkung verfolgen könnt. Verschiedene Witterungseinflüße und Jahreszeiten können Ernte, Fortbewegung und Kampfgeschick nicht unerheblich beeinflussen.



Übersichtskarten und Menüs helfen durch den Icon-Wust. Unterworfene Feinde gesellen sich an Eure Seite.

geht so

Während Bullfrogs Programmierer *Populous* schufen, kam ihnen die Idee, eine noch komplexere und realistischere Spielewelt zu kreieren: Der Grundstein für *Powermonger* wurde gelegt. Leider verhaspelt sich die an sich gute Spielidee in ihren zu konfusen und schlecht überschaubaren Aktionsmöglichkeiten. Der Spielspaß bleibt auf der Strecke, und von lange anhaltender Motivation kann keine Rede sein. Zu konfus und ohne intensives Studium der Anleitung unüberschaubar stellt sich die Flut aus Icons und Funktionen einem schnellen und unbeschwerten Einstieg entgegen. Ausgeführte Aktionen und Kämpfe sind in ihrer Darstellung zu abstrakt, um optisch fesseln zu können. Sicherlich ist das Programm intelligent, vielseitig und technisch gut, doch richtige Freude will einfach nicht aufkommen. Weniger wäre mehr gewesen, den Reiz des "Urvaters" *Populous* konnte man jedenfalls nicht einfangen. *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Bullfrog
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

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

Grafik 65%
Musik 51%
Soundeffekte 62%

SPIEL-SPASS: 72%

Mo. - Fr. 9.00-20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 14.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 90 verschiedene Titel

Super NES	**185,-**
Super NES + Mario	**285,-**
SFX Konverter	**34,-**
SN PRO Pad	**34,-**
Honeybee Pad	**37,-**
JB-King	**127,-**
Actraiser	117,-
Alien 3	127,-
Axeley	127,-
Asterix	127,-
Another World	117,-
Bob	117,-
Fatal Fury	127,-
Desert Strike	97,-
Dino City	97,-
Mario Kart	87,-
NHPLA Hockey	127,-
Probotector	117,-
Parodius	97,-
Roadrunner	127,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Super Star Wars	127,-
Super Swiv	137,-
Tiny Toons	117,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-

Jetzt vorbestellen: Mortal Combat für die ersten 1000 zum Sensationspreis von nur 127,- DM (Ladenpreis ca. 159,-)

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	**699,-**
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl	**1089,-**
Joypad	**107,-**
Memory Card	**57,-**
Art of Fighting	369,-
Blue Journey	199,-
Fatal Fury 2	369,-
Ghost Pilot	199,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	call
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	**217,-**
Super Scope	**127,-**
Addams Family 2 us.	127,-
Aquatic Games us.	117,-
Arkana us.	87,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Battle Toads us.	127,-
Battle Maniacs us.	117,-
Bomberman us.	134,-
Congo´s Caper us.	107,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Joe & Mac us.	117,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	112,-
M. Johnson Super Slamdunk us.	127,-
Mansell´s Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Rocketeer us.	67,-
Soulblazer us.	117,-
Shadow Run us.	127,-
Super Turrican us.	114,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Yoshi´s Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-

NEU

MULTI-VISIONS-SNES

kein RGB Kabel mehr nötig !
kein Adapter mehr nötig !
bessere Grafik !
20% - 30% schneller !
grösseres Bild !
läuft an jedem TV !

327,-

MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	**204,-**
A. Battle Tank	97,-
Another World	107,-
Arielle	77,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
Humans	107,-
Jungle Strike	117,-
NHPLA Hockey ´93	97,-
Predator	107,-
Rolo to Rescue	107,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Thunder Force 4	107,-
Tiny Toons	97,-
Turtles: The Hyperzone	97,-
World of Illusion	94,-

SEGA

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD´s	**647,-**
Umbau Mega Drive	**37,-**
CDX Konverter	**87,-**
Batman Returns	117,-
Chuck Rock	107,-
Final Fight	117,-
Hook	107,-
Jaguar	107,-
Kriss Kross	117,-
Marky Mark	107,-
Prince of Persia	117,-
Road Avenger	117,-
Sewer Shark	117,-
Strokers Dracula	117,-
Time Gal	107,-
Willy Beamish	117,-
Wolf Child	107,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage !

Gameboy • PC — **Bitte Preisliste anfordern !**

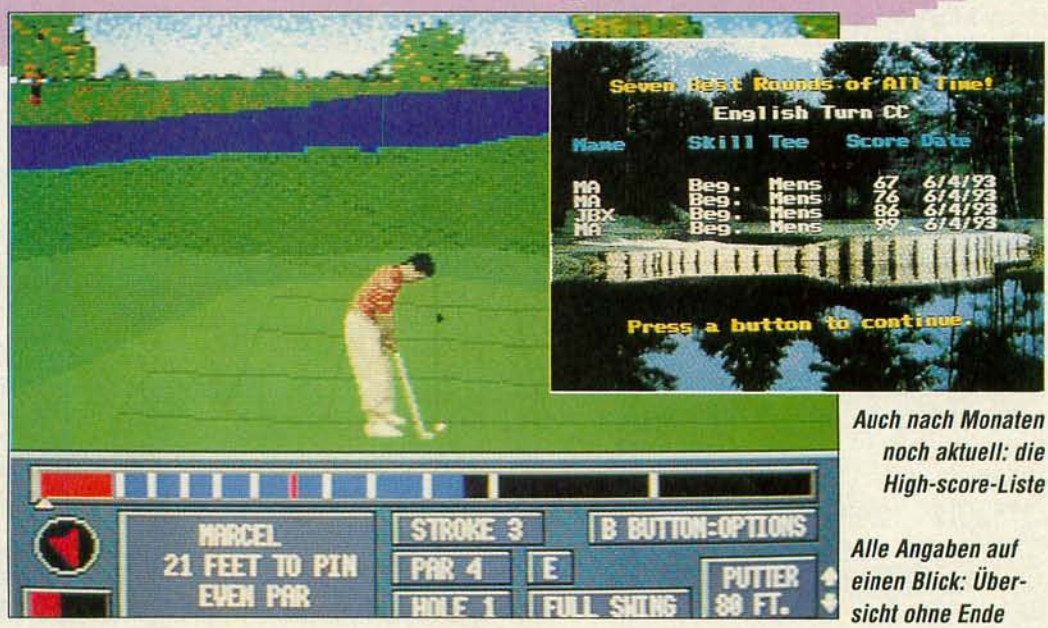
Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794
VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151

MEGA DRIVE

Von Eisen und Hölzern

Jack Nicklaus Power Challenge Golf

Wem der leicht angesnobte Golfsport immer zu teuer war, kann nun ins Modulregal greifen. Nach dem Starten des Spiels überrascht eine Reihe sauber digitalisierter Grafiken des Golfplatzes und des Meisters Jack Nicklaus. Beim Einstieg in den Spielabschnitt gibt ein übersichtliches Menü eine Anzahl von verschiedenen Optionen für die Namenseingabe und Spieleinstellungen vor. Enthalten sind zum Beispiel Trainingsrunden, Turniere, Abschlags- und Putt-Training. Nachdem alles nach Euren Wünschen eingestellt ist, beginnt für Euch der Streß. Meister Nicklaus gibt persönlich einige Tips zu dem jeweiligen Loch, die Ihr möglichst befolgen solltet. Anschließend zeigt sich eine Landkarte, auf der sowohl der Abschlagsort, als auch die zu bewältigenden Hindernisse und das Loch zu sehen sind. Durch drücken der Starttaste befindet Ihr Euch als Spieler am Abschlagspunkt. Nach Begutachtung der Entfernung zum Ziel wird automatisch der sinnvollste Schläger vorgeschlagen, den Ihr akzeptiert oder gegen einen anderen auswechselt. Der anschließende Blick auf die Wetterfahne gibt Auskunft über die Windstärke und -richtung. Um die richtige Schlagstärke zu fixieren, steht Euch eine Skala von 0 bis 100 Prozent und ein Overdrive für besonders weite Bälle zur Verfügung. Durch entsprechendes Drücken der Taste A an bestimmten Stellen der Anzeige ist die Prozentzahl eingestellt, und schon startet der Abschlag.



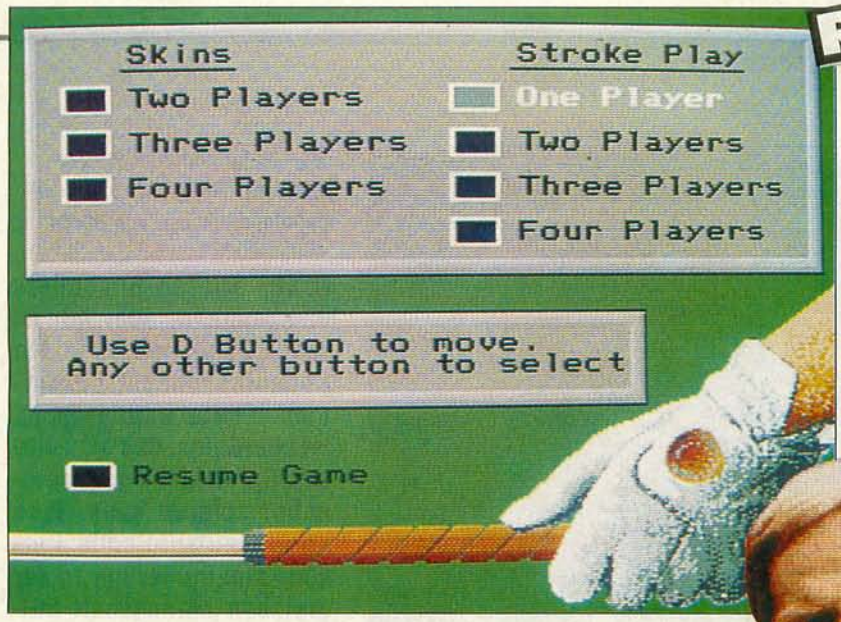
Auch nach Monaten noch aktuell: die High-score-Liste

Alle Angaben auf einen Blick: Übersicht ohne Ende

Nach einer mehr oder weniger guten Flugphase findet Ihr den Ball nicht selten entweder im Wasser, in Sträuchern oder hohen Gras wieder. Sollte der Ball wirklich im Wasser landen, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr wiederholt den letzten Schlag, oder aber Ihr holt den Ball aus dem Wasser und legt Ihn neben den Teich. In beiden Fällen jedoch gibt es einen Strafpunkt. Da wird das Unterbieten des Par (die für den Kurs vorgegebene Schlagzahl) schon schwieriger. Wenn Ihr vor dem Loch angelangt seid, zeigt sich auf dem Bildschirm eine gerasterte Grünwölbungszeichnung. Hierbei ist eine Art Netz über die letzten Meter des Rasens gezeichnet, der alle Wölbungen und Tücken der Lochumgebung darstellt. Dort entscheidet Ihr Euch nochmals für den richtigen Schläger und vor allen Dingen, ob der Ball mit Effet gespielt werden sollte. Mit entsprechendem Können und etwas Glück habt Ihr Euren Ball somit eingelocht. Nach besonders gelungenen Schlägen solltet Ihr keinesfalls versäumen, die letzte Aktion noch einmal per Zeitlupenwiederholung anzuschauen und den Beifall des Publikums zu genießen. Für einen professionelleren Touch entfalten sich nach Beendigung einer jeden Bahn einige Statistiken auf dem Bildschirm. Auf diesen dürft Ihr Eure und die Erfolge Eurer Mitspieler bewundern. Angezeigt wird jedes einzelne Loch, wie Ihr dieses bezwungen habt und wievie-

Training, Turnier oder Pause? Alles ist möglich!

Die gesamte Strecke im Überblick!



Mit bis zu vier Spielern eine spannende Sache!

Können diese Augen lügen? Jack Nicklaus persönlich

le Punkte Ihr unter oder über Par liegt. Dank des eingebauten batteriegepufferten Speichers seht Ihr bei entsprechend guter Leistung auch noch Monate später, wer an welchem Tag welche Leistung gespielt hat – also eine immer aktuelle High-score-Liste.

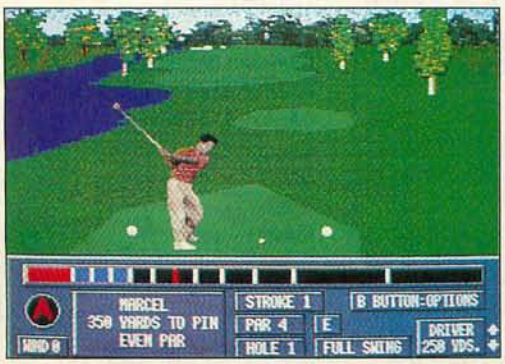
super

Als alter Video-Golfer muß ich sagen, daß Accolade hier eine sehr gute Golfsimulation gelungen ist. Packende Zweikämpfe oder spannende Solotourneen über den Golfplatz versprechen uneingeschränkten Spielgenuß, so daß bestimmt keine Langeweile droht. Gerade der Anreiz, gegen die Computergegner zu gewinnen, ist nicht zu verachten. Da die meisten der früher gespeicherten Namen in der Tournament-Tabelle auftauchen, wird die Motivation gewaltig erhöht. Denn wer möchte nicht den alten Rekord seines besten Freundes schlagen. Besonders sollte man auch auf die Tips des Altmeisters Jack Nicklaus achten, die er vor jeder neuen Bahn zum Besten gibt. Der Mann versteht etwas von seinem Sport, und steht Euch somit hilfreich zur Seite.

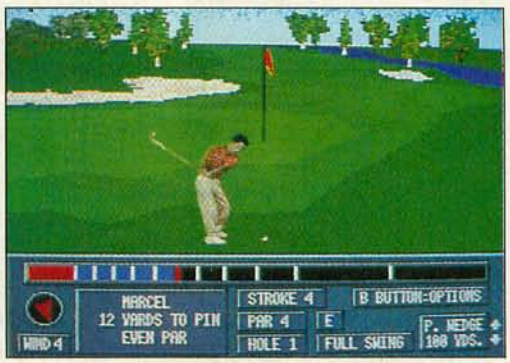
Der spannendste Augenblick für mich ist jedoch immer wieder der Abschlag: Der Ball liegt an der vorgegebenen Abschlagsposition. Mit einem Auge schiele ich auf die Windgegebenheiten und mit dem anderen auf die Abschlagstärke. Wenn jetzt alles richtig eingestellt ist, müßte es klappen. Doch wie es das Spiel will, dreht gerade in diesem Augenblick der Wind, und der Ball landet natürlich genau dort, wo er nicht hin sollte (zum Beispiel im Wasser). Das Eintauchen erlebe ich dann immer wieder mit einem freundlichem "Platsch". Das sind meistens die Augenblicke, an denen ich das Joypad in die Ecke werfen möchte. Andererseits packt mich dann der Ehrgeiz, trotz des Strafpunktes die Bahn noch unter Par zu verlassen. Also ran an die Kamellen und weiter geht's. Vor seinen Konkurrenten braucht sich *Jack Nicklaus Power Challenge Golf* wirklich nicht zu verstecken, und mal ganz ehrlich: PGA ist für mich ab heute Vergangenheit. *ma*

super

Ich hab mich nie viel mit Golf beschäftigt. Eigentlich sind Sportspiele im allgemeinen ein rotes Tuch für mich. Umso angenehmer überrascht war ich nach einigen Kursen mit Jack Nicklaus. Speziell der Zwei- und Mehrspielermodus hat's mir gleich angetan. Wenn Ihr gegen einen menschlichen Kontrahenten den Ball über den Parcours drescht, macht's gleich noch mehr Spaß. Die übergroße Schlagstärkenanzeige macht *Jack Nicklaus Power Challenge* fast noch besser spielbar als *PGA Tour Golf*. Ein Wermutstropfen ist der langsame Bildaufbau beim Zielen. Verändert Ihr die Einstellung, wird einem Theatervorhang gleich die veränderte Blickposition aufgezogen, und zwar ganz langsam. Da seid Ihr oft versucht, den Ball durch Effet in die gewünschte Richtung abzulenken (was jedoch viel unsicherer ist). Leider ist die Ansicht des Grüns beim Putten nicht drehbar. Das hat mir bei PGA *Tour Golf* besser gefallen. Ansonsten habe ich am fröhlichen Holzen nichts auszusetzen. Auch nach dem Modultest werde ich sicher noch viele Stunden mit einem Mitspieler und Jack Nicklaus auf dem Pixelrasen verbringen. Accolades Golfsimulation ist nicht nur für Einsteiger wie geschaffen. *jb*



Wind beachten, Stärke einstellen, und ab geht's



Nur noch einige Yards, und das Loch ist geschafft

Spieletyp:
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore, Batterie
3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

62%
Grafik
12%
Musik
50%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **84%**

MEGA DRIVE

Elfmeter

Pro Striker

So wie es aussieht, beherrschen die Japaner neben der Kunst der Selbstverteidigung auch das Dribbling mit dem Ball. Wählt Eure Mannschaft aus zehn verschiedenen aus. Nachdem Ihr Euch für eine Spielart entschieden habt (Turnier mit vier oder acht Mannschaften, Spiel mit Eure(n) Freund(en) oder Einzelspiel), gibt der Schiedsrichter den Ball zum Anstoß frei. Vorher solltet Ihr Euch aber noch die Mühe machen, und die einzelnen Spielerpositionen begutachten. Diese könnt Ihr je nach Gegner verändern, um einen perfekten Sieg zu erspielen. Nach dem Anstoß blickt Ihr von schräg oben auf das Spielfeld, um den nötigen Überblick zu behalten. Als besondere Hilfe habt Ihr einen Pfeil als Kennzeichnung über dem jeweiligen Spieler, um ihn im Gewimmel aus Ball-Artisten nicht zu verlieren. Beim Zwei-Spieler-Modus gibt es eine Besonderheit: Ihr spielt mit Eurem Partner zusammen in einer Mannschaft und nicht wie sonst üblich, in gegnerischen Teams. Weiterhin habt Ihr die Wahl, im Turnier als eine der besten acht oder auch vier Mannschaften Euer Spiel zu gestalten. Solltet Ihr ein Match verlieren, fällt Eure Mannschaft zwar aus der laufenden Spielrunde aus, aber Ihr bekommt sofort eines der noch im Wettkampf verbleibenden Teams zugeteilt. Wie in jedem vernünftigem Soccer-Spiel gibt es auch hier Verlängerungen, Elfmeterschießen, Fouls und rote und gelbe Karten. Somit steht dem Weg ins Endspiel nichts mehr entgegen.

Wer foulen kann muß fühlen! Der "schwarze Mann" entscheidet auf Freistoß und schon ist das Gegentor perfekt!

geht so

Als eine der besten Fußballsimulationen kann ich *Pro Striker* zwar nicht gerade bezeichnen, aber nach einiger Eingewöhnungszeit ist das Spiel doch eine Zeitlang mit Spaß zu genießen. Weder der Sound noch die Grafik wirken besonders überzeugend, aber mir ist schon Schlimmeres in den Konsolenschacht gekommen. Etwas enttäuschend ist allerdings, daß man dieses Spiel nicht gegeneinander spielen kann. Eine zweite mitspielende Person kann immer nur in der gleichen Mannschaft mitspielen. Ganz witzig sind die Szenen nach einem Tor. Der Torschütze wetzt wie ein Irrer durch die Gegend, wirft sich dann in Profimanier auf die Knie und läßt sich von seinen Teamkollegen feiern. Vorsichtig solltet Ihr auch mit Attacken gegen die anderen Mannschaften sein. Der Herr in Schwarz, auch Schiedsrichter, genannt ist gar nicht verlegen, wenn es um das Verteilen von Freistößen, Elfmeter und gelben oder roten Karten geht. Schade ist eigentlich auch, daß man verschiedene Einstellungen wird zum Beispiel unterschiedliches Wetter nicht einstellen kann. So manches Sportspiel bringt wesentlich mehr Fun, wenn man auf dem Rasen durch die Gegend rutschen kann. Als Fußball-Fan ist es jedoch ganz brauchbar. *ma*

Welche Strategie hätten Sie den gern? Gar nicht so einfach bei einer Auswahl von Sechs.

Spieletyp:

Hersteller: Sega
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1–4
Features: –

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

41% Grafik
32% Musik
35% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **38%**

MR. PERFECT* | BRET "HIT MAN" HART* | RIC FLAIR* | SHAWN MICHAELS* | CRUSH* | THE UNDERTAKER* | THE NARCISSIST LEX LUGER* | TATANKA* | MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE* | YOKOZUNA* | RAZOR RAMON* | MACHO MAN RANDY SAVAGE*

IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

LET'S RUMBLE!

NEU! 16 Meg

Ab September auf MEGA DRIVE

NIMM PLATZ, MR. PERFECT!

DER UNBELIEBTE AUGENQUETSCHER!

DER TOMBSTONE-PILEDRIVER – RUHE IN FRIEDEN!

ZWEI- UND DREI-MANN-ACTION!!

WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

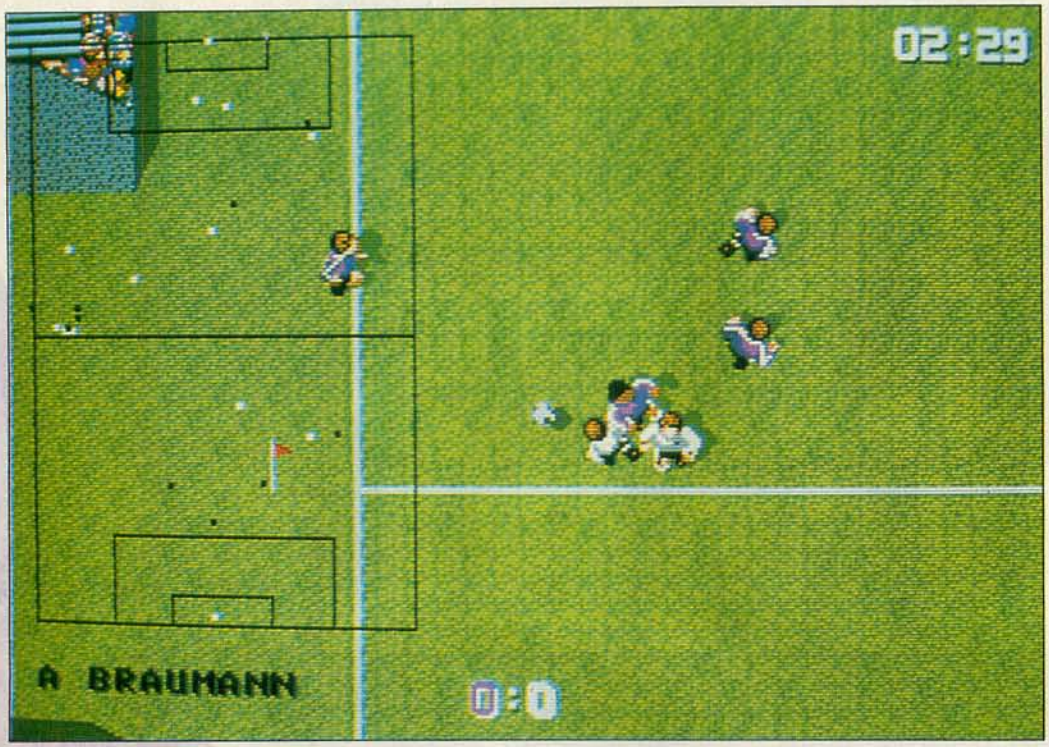
Weitere WF Super-Videospiele für:

GAME BOY	Superstars*2 King of the Ring*	GAME GEAR	Steel Cage Challenge*
Nintendo Entertainment System	Steel Cage Challenge*	Master System II	Steel Cage Challenge*
SUPER NINTENDO	Super WrestleMania* Royal Rumble*	MEGA DRIVE	Royal Rumble*

The World Wrestling Federation * logo and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc.* All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Nintendo Super Entertainment System®, Game Boy™ and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim® and Flying Edge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

Acclaim® Entertainment GmbH

ARENA FLYING EDGE LJN LTD

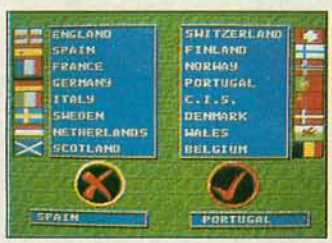


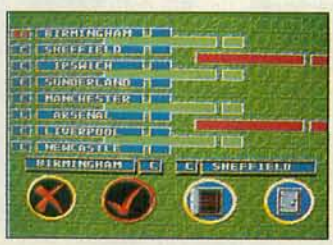
Vollkommen sinnlos: Der Radarschirm bringt mehr Chaos als Übersicht.

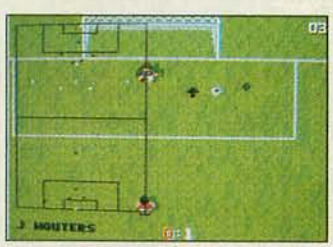
Radar-Kicking

Super Kick Off

Anpfiff auf dem Mega Drive: Nach passablen Versionen für Game Gear und Master System heizt Anco auf Segas 16-Bitter das Fußballfieber in Modulform weiter an. *Super Kick Off* überschüttet Euch regelrecht mit Optionen. Vom Hauptmenü aus dürft Ihr Eckstöße, Elfmeter und acht weitere Standardsituationen einstudieren. Anschließend fällt die Entscheidung für Gras oder Kunstrasen. Außerdem gibt es noch drei Geschwindigkeitsstufen. 16 Teams lechzen nach Euren Talenten als Trainer und Spielmacher. Zur Erstellung eigener Mannschaften hilft der Editor weiter: Per Joypad gebt Ihr neue Namen für die Elf ein, und verpaßt Euren Spielern Trikots in peppigen Farben. Dank der eingebauten Batterie merkt sich die Cartridge nach dem Ausschalten alle Änderungen. Wer will, tritt gemeinsam gegen die Konsole an. Spieler Eins übernimmt dann die Akteure auf dem Feld, Numero Zwei den Torwart zwischen den Pfosten. Über Sieg oder Niederlage entscheidet nicht zuletzt die Aufstellung. Nur noch flink eine Münze geworfen und die Wetterbedingungen (sonnig, bedeckt, regnerisch) festgelegt und dann nichts wie raus auf den Platz. In der Vogelperspektive laufen die Kicker und der Schiedsrichter auf. *Super Kick Off* scrollt munter in alle Richtungen, durch den größenverstellbaren Radarschirm habt Ihr aber immer das gesamte Feld im Blickfeld. Nach einem Foul hagelt es gelbe oder gar rote Karten, Freistöße und Elfmeter – Auswechslungen verletzter Spieler sind an der Tagesordnung.







Ob internationale oder nationale Turniere, alles ist möglich. Nach der Entscheidung über den Anstoß gibt der Schiri das Spiel frei.

geht so

Auf den ersten Blick macht *Super Kick Off* seinem Namen alle Ehre. Der Spieler wird von der Vielzahl an Einstellungen förmlich ertränkt. Vom flexiblen Editor bis zum Trainingslager ist alles geboten, was das Herz begehrt. Die Bedienung der üppigen Menüs per Steuerkreuz geht erfreulich flott von der Hand. Einmal im Stadion, flaut die Begeisterung dann merklich ab. Das Leder kullert unberechenbar auf dem Spielfeld umher und die schlichten Schußtechniken verleiten zu unkontrollierten Sturmläufen. Exaktes Kombinationsspiel fällt wegen der schwammigen Steuerung ohnehin flach. Auch auf der niedrigsten Geschwindigkeitsstufe verliert man in Sekundenschnelle den Überblick und der überflüssige Radarschirm verschärft das Wirrwarr nur noch. Für Fans ist *Super Kick Off* durch die stattlichen Liga- und Pokalmodi eine echte Alternative zum vergleichsweise unkomplizierten *World Cup Soccer*. *cb/ma*

Spieletyp:
Hersteller: Anco/U.S. Gold
Testversion von: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Batterie

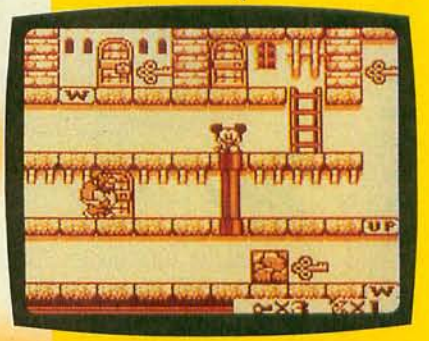
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

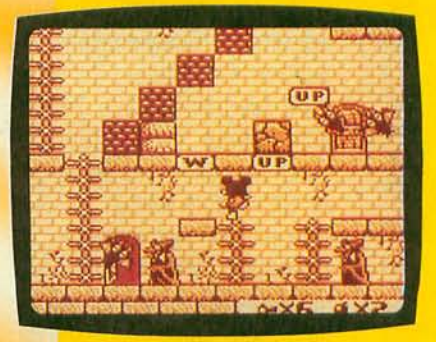
56% Grafik
61% Musik
54% Soundeffekte

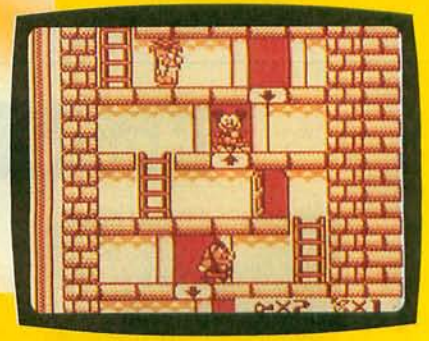
SPIEL-SPASS: 68%

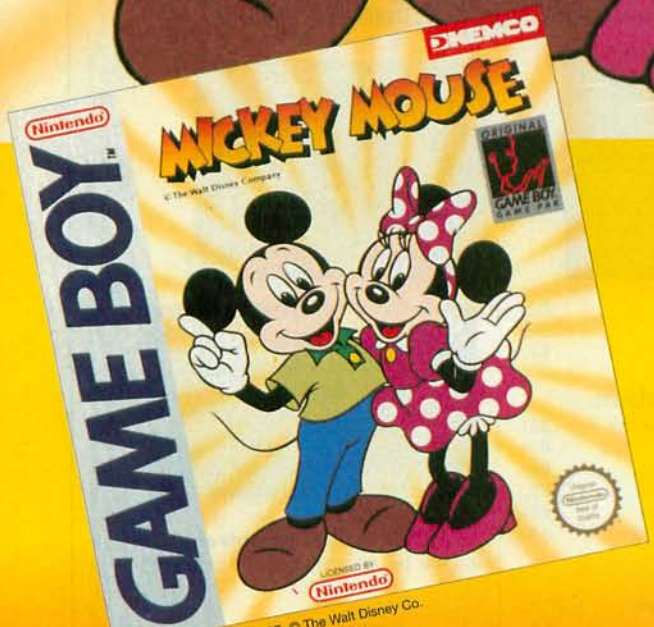
MICKEY MOUSE

POWER GAMES









Lizenzen: MICKEY MOUSE, © The Walt Disney Co.

Da beißt die Maus kein Kabel ab!

Minni ist vom Schloßherren von Arbaless, dem gehornten König, gefangengenommen worden. Klar, daß der sich nicht gerade freut, als Mickey Mouse sich auf den Weg macht, um Minni zu befreien. Verhelft Mickey auf seinem schwierigen Weg durch die 28 Level zum Happy-End!

GAME BOY

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Play Off

Bulls vs. Blazers

Einer der wenigen Augenblicke, bei denen man einen relativ guten Überblick hat.

Wie von anderen Electronic Arts Simulationen gewohnt, startet auch dieses Spiel mit einem E.A.-Optionsscreen. Unterschiedliche Einstellungen wie Spieleranzahl, Spielart, -länge und Schwierigkeitsgrad werden eingestellt. Ihr wählt Eure Mannschaft aus 16 verschiedenen aus. Außerdem könnt Ihr noch eines der beiden All Star Teams wählen. Gespielt wird in bewährter Seitenansicht. Gekennzeichnet ist der ballführende Spieler immer mit einem Stern unter den Schuhen. Solltet Ihr zuerst vier Spiele gewonnen haben, gelangt Ihr in die Simulationsrunde. Hierbei ist eine merkliche Steigerung des Schwierigkeitsgrades zu bemerken. Statistiken sind bei diesem Spiel genauso vorhanden, wie in allen anderen E.A.-Spielen. Um nicht nach jedem Abschalten der Konsole wieder ganz von vorne beginnen zu müssen, wurde ein Paßwortsystem integriert.

na ja

Langsam habe ich das Gefühl, als ob sich E.A. auf dem absteigenden Ast befände. Gerade im Bereich Simulationen kann mich zur Zeit kein E.A.-Spiel besonders überzeugen. Treffen sich bei *Bulls vs. Blazers* beispielsweise mehrere Basketballer unter dem Korb, ist das Chaos perfekt. Neben einem stark ruckelnden Scrolling ist die Unübersichtlichkeit kaum noch zu übertreffen. Zwar kreist ein weißer Stern über dem Haufen von Spielern, zu wem dieser aber gehört, ist nicht zu orten. Nur für Fans! *ma*

Spieletyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electr. Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort Soundmenü
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

57% Grafik
43% Musik
60% Soundeffekte

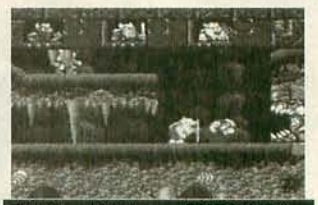
SPIEL-SPASS: 56%

Heiße Spiele für die Sommerzeit!

Jungle Strike (MD) 109,-

Hammerpreise
nur 39,- DM
Game Gear: Chessmaster, Factory Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Wimbledon Tennis
Master System: Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Loc, Klax, Marble Madness

nur 49,- DM
Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl
Master System: Parlour Games, Sega Chess, Moonwalker



The Lost Vikings (SNES) 124,-

Super Nintendo

SN Power Station	199,-
Score Master (Orig.Joyst.)	94,-
Super Mario All Stars	94,-
Bubsy	124,-
Star Wing	119,-
Road Runner	119,-
Royal Rumble	139,-
The Lost Vikings	124,-
Alien 3	129,-
Cybernator	129,-
First Samurai	129,-
Fatal Fury	129,-
Congo's Caper	a.A.
Populous	119,-
Power Monger	119,-
B.O.B.	119,-

Mega Drive

MD ohne Spiel	199,-
Mig 29	109,-
B.O.B.	109,-
Cool Spot	104,-
Flashback	119,-
Shining Force	124,-
Blaster Master 2	109,-
Hardball 3	119,-
Summer Games	119,-
PGA Tour Golf 2	114,-
Flintstones	109,-
Micro Machines	89,-
Fatal Fury	119,-
F-1	a.A.
Ultimate Soccer	a.A.
Bulls vs. Blazers	119,-
Super Kick Off	109,-
Paperboy 2	99,-

Game Gear

Game Gear mit Colu.	189,-
Game Gear 4 Fun Set	239,-
Streets of Rage 2	84,-
Battletoads	69,-
Superman	84,-
World Cup Soccer	89,-

NES

NES fast alle Spiele nur solange Vorrat reicht.	59,-

Game Boy

Game Boy mit Batt.	99,-
Batterieset 2 mit Netzt.	69,-
Darkwing Duck	69,-
Asterix	69,-
Alfred Chicken	69,-
Popolous	69,-

Master System

Master Gear Converter	39,-
Cal. Games II	89,-
Streets of Rage 2	89,-
Global Gladiators	89,-
Wimbledon 2	89,-
Steel Cage Challenge	89,-

Neo Geo

Samurai Showdown	399,-
World Heroes 2	379,-

Lynx

Battle Wheels	79,-
Euro Soccer Chall.	79,-

Täglich Neuheiten

Mega CD II voraussichtlich ab August lieferbar DM 519,-

Unsere Monatsknüller für Super Nes:
Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type je 79,-
Sonderpreise nur solange Vorrat reicht.

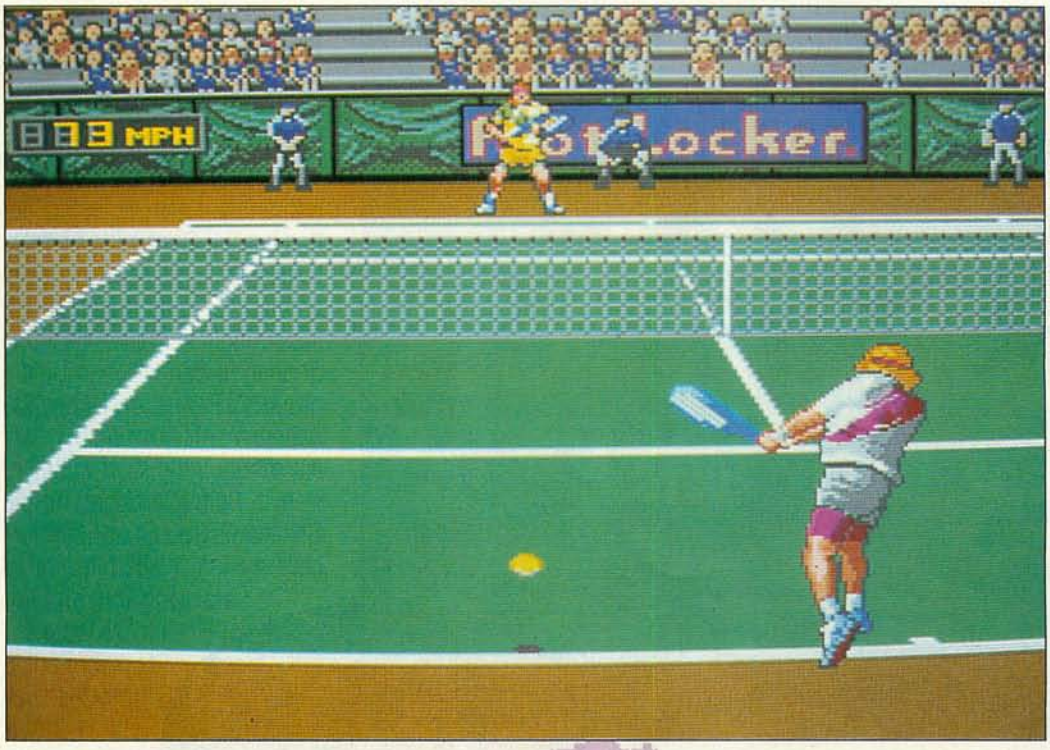
ab 3 Artikel portofrei
"und das bei unserem bekannt schnellen Service"

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

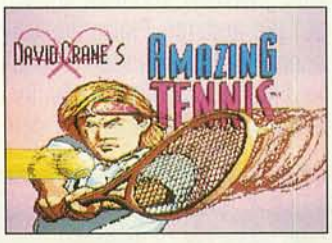


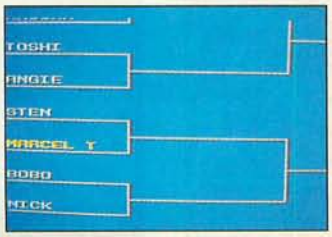
Trotz ausgiebigem Training 'mal wieder voll daneben.

Break-Set-Game

David Crane's Amazing Tennis

Für das Super Nintendo wurde *Amazing Tennis* ja schon in der VIDEO GAMES 12/92 vorgestellt. Jetzt erwartet uns die Umsetzung auf dem Mega Drive. Nach bonbonfarbenen Anfangssequenzen erscheint ein einfach aufgebautes Einstiegsmenü. Die üblichen Fragen nach der Spielerzahl, Beton-, Gras- oder Sandplatz, Rechts- oder Linkshänder und Einzelspiel oder Turnier, sind nach wenigen Sekunden beantwortet. Solltet Ihr gegen den Computer antreten, habt Ihr die Möglichkeit gegen 15 verschiedene Gegner zu spielen. Durch unterschiedliche Spielstärken reichen deren Platzierungen in der Weltrangliste von einem nicht erwähnenswerten 502ten bis hoch zum beachtlichen 22. Platz. Beim Spiel auf dem Court beginnt Ihr als Spieler auf dem unteren Bildschirmfeld. Ihr seht das ganze von schräg oben, und habt somit eine optimale Platzübersicht. Während des Aufschlags wird die Schlagrichtung und -stärke bestimmt. Nach dem ersten Aufschlagwechsel findet Ihr Euren Spieler auf der anderen Seite des Platzes wieder, um dort die Bälle des Gegners zu retournieren. Auch im Zweispielermodus wechselt Ihr die Ausgangspositionen. Ein Doppel mit einem Partner ist leider nicht möglich; hierbei beschränkt sich das Spiel auf die drei Einzel-Varianten: Gegen den Computer, Turnier und Spiel gegen einen Freund.





Nach der Eintragung in die Turnier-Liste geht s los: Fehlschläge und Returns ohne Ende. Auch Training macht kein Meister.

na ja

Bei *D. C. Amazing Tennis* handelt es sich nicht gerade um eines der besten Tennisspiele, die ich bisher vorgesetzt bekam. Selbst wenn man nach anfänglichem Üben den Aufschlag hinbekommt, sind die weiteren Schläge so schwierig zu spielen, daß einem nach wenigen Minuten die Lust vergeht. Das Aufschlagspiel von der gegenüberliegenden Seite ist fast schon gar nicht mehr zu bewältigen, da eine Einschätzung des Treffpunktes des Balles kaum noch zu schaffen ist. Eigentlich sind es immer nur Zufallstreffer, die zum Ballkontakt führen, mit Können oder Geschick hat das schon weniger zu tun. Es ist weder ein genaues Platzieren des Aufschlags, noch ein gezielter Return möglich. Sollte sich also irgendein Einsteiger dazu durchringen, dieses Spiel zu kaufen, wird als Resultat wahrscheinlich ein gefrusteter Spieler übrigbleiben. Und der wird auch ein hervoragendes Tennisspiel mit Sicherheit nicht mehr anfassen, da 120 Märker ein recht schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Mein Rat also: Schaut Euch lieber nach einer anderen Tennis-Simulation um! *ma*

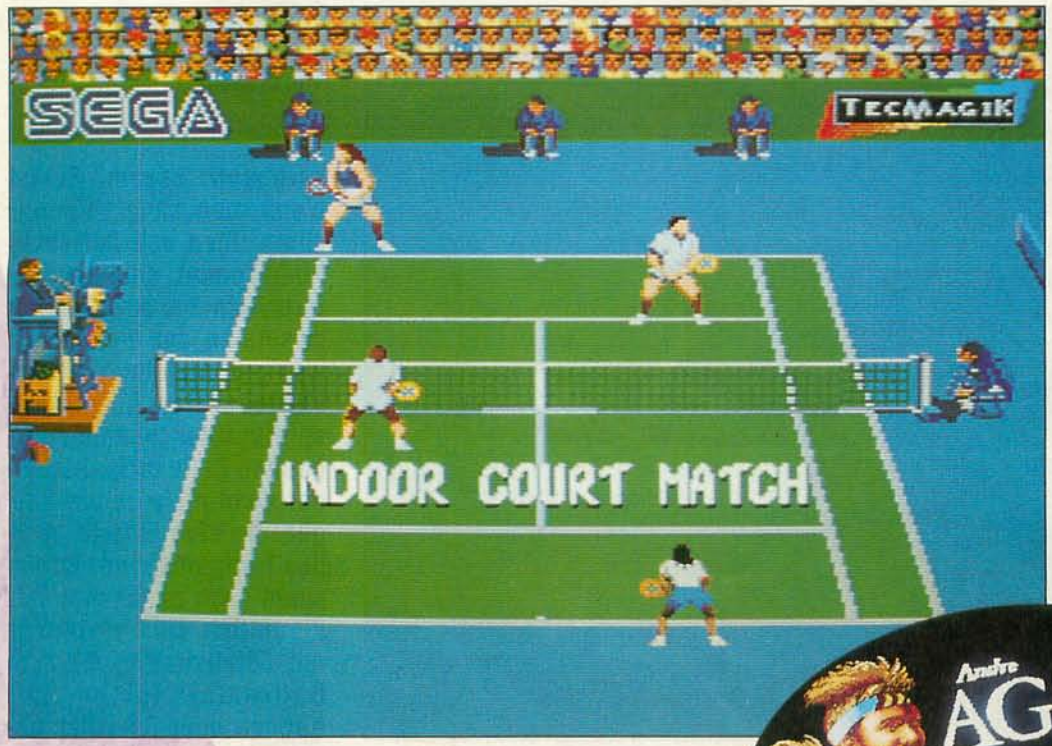
MEGA DRIVE

Spieletyp:
Hersteller: Absolute
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 2 Spielvarianten

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

Grafik 48%
Musik 22%
Soundeffekte 48%

SPIEL-SPASS: 46%



Doppelt gemoppelt hält besser! Wem ein Einzel-Spiel zu langweilig ist, spielt halt ein Doppel

Boden. Auf hartem Untergrund ist das Spiel noch relativ einfach, während auf dem Grasplatz der Ball beschleunigt und sich relativ flach hält. Auf dem Sandplatz bremst die gelbe Kugel stärker ab, springt aber durch das Eindringen in den weichen Untergrund höher weg. Bei Doppelvariationen solltet Ihr immer darauf achten, möglichst mittig zu stehen. Somit verringert Ihr die Chance der Gegner, an Euch vorbeizuspielen. Weiterhin gibt es die Möglichkeit, um Geld zu spielen. Je mehr Punkte Ihr erzielt, desto mehr Kohle gibt's.

Tennis-Schönling Agassi in Tennis-Action

Volley, Lop & Slice

Andre Agassi Tennis

Sein größter Erfolg ist bisher wahrscheinlich der Wimbledon-Sieg im letzten Jahr. Ein echter Shooting-Star ist er schon, dieser Andre Agassi. Jetzt erfreut uns der Profi auch auf den Konsolen Mega Drive und Master System. Wie im richtigen Leben, finden die unterschiedlichen Spiele oder Turniere nicht nur auf einem normalen Aschenplatz, sondern auch auf Beton-, Gras-, und Sandplätzen statt. Außerdem bietet Euch *Andre Agassi Tennis* eine Vielzahl an Schlagvarianten. Je nach Joypad-Steuerung serviert Ihr dem Gegner einen langen harten Schlag oder einen kurzen Drop Shot. Entscheidend ist Eure Beinarbeit. Solltet Ihr es nicht schaffen, nah genug an den Ball zu kommen, könnt Ihr diesem nur noch hinterher gucken. Schnellste Entscheidung fordert das Spiel bei der Auswahl des Vor- oder Rückhandspiels. Sauber getroffen bleibt Eurem Gegner kaum eine Chance, einen gut getimten Ball zu retournieren. Bei der Wahl gegen den Computer wählt Ihr Euren Gegner aus acht Akteuren. Beim Match auf dem Court beginnt Ihr auf dem unteren Bildschirmrand und blickt Eurem Spieler über die Schulter. Nach dem Aufschlagwechsel steht Ihr auf dem "Backcourt", also auf der gegenüberliegenden Seite des Platzes. Sollte Euch das Spiel auf dem Hartplatz zu langweilig werden, könnt Ihr einfach auf die anderen Plätze ausweichen. Hierbei verändert sich allerdings auch sofort die Ballreaktion beim Auftreffen auf dem

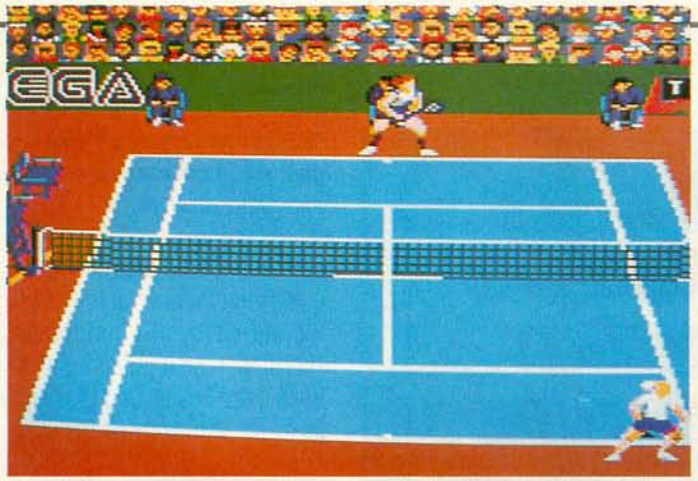
Welcher Tennis-Spieler wäre denn genehm?

geht so

Ohne ein ausführliches Training solltet Ihr Euch erst gar nicht an ein Turnier heranwagen. Aufgrund einer sehr schlechten Einschätzung des Flugverhaltens habt Ihr anfangs kaum eine Chance, auch nur einen Ball vernünftig zu retournieren. Bei sehr hohen Bällen des Gegners sieht es oftmals so aus, als käme der Ball kurz vor der Grundlinie auf. Ihr werdet jedoch schnell eines Besseren be-

Auf dem Master-System kein großer Unterschied

Anderer Platz – anderes Ballverhalten



Auch ein anderer Platzbelag steigert den Spaß nicht besonders

lehrt. Die Filzkugel landet auf Eurer Seite direkt hinter dem Netz. Grafisch gesehen konnte das Spiel auch nicht überzeugen, da man aus einer 16-Bit-Konsole wesentlich mehr herausholen kann. Bei Schlägen Euerseits ist es oftmals so, daß Ihr den Ball überhaupt nicht trefft, er aber trotzdem zurückfliegt; Wunder der Technik.

Für Freaks! *ma*

Spieletyp:
Hersteller: Tecmagik
Testversion von: Tecmagik
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features:

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

52% Grafik
30% Musik
51% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **43%**

MASTER SYSTEM

geht so

Nicht viel anders als auf dem Mega Drive überzeugt Andre Agassi Tennis auch auf dem Master System nicht besonders. Mal abgesehen davon, daß es natürlich ein Unterschied ist, ob ich ein 8- oder 16-Bit-Modul spiele, geht es doch wohl in erster Linie um die Spieleigenschaften. Genaue Ballkontrollen, sowie plazierte Schläge und gekonntes Austricksen des Gegners sind aufgrund der Ungenauigkeit in der Grafik schlecht zu realisieren. Da hilft es auch nichts, wenn der Frauenliebling Andre Agassi die Schirmherrschaft bei diesem Spiel übernommen hat. Empfehlenswert allenfalls für echte Fans.

Spieletyp:
Hersteller: Tecmagik
Testversion von: Tecmagik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features:

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

56% Grafik
30% Musik
51% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **43%**

GAME-Island
Berlin
Ab sofort Verleih!
Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES
Laden: Donau Str. 51 12043 Berlin
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 030-6 8745 45 Fax: 030-6 91 38 38

VIDEOSPIELE ..... UND MEHR !
MEGA DRIVE SUPER NES GAMEBOY
GAMESTORE
NEU IN DÜSSELDORF
NEU IN ESSEN
Rüttenscheider Straße 181 (nähe Messe/Gruga)
45131 Essen · Telefon 02 01/77 72 25
Laden & Versand
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

FUTURE SOFT
Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

SUPER NINTENDO

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	119,90
Tiny Toon Adventures dt.	119,90
Desert Strike dt.	99,90
John Madden Football '93 dt.	119,90
Battletoads US	129,90
The Blues Brothers US	129,90
Lost Vikings US	129,90
Tecmo Super NBA Basketball US	129,90
Final Fight 2 j.	129,90
King Arthur's World dt.	129,90
Exhaust Heat 2	129,90
Fatal Fury dt.	129,90
Wrestlemania 2 - Royal Rumble dt.	139,90
Bubsy the Bobcat US	129,90
Rock'n Roll Racing US	129,90
Super Turrican US	129,90
Taz Mania US	129,90
PGA Tour Golf dt.	119,90
SUPER WILDCARD BACKUP SYSTEM für Super Nintendo	699,90

Und vieles mehr zu Superpreisen !

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	**699,90**
Fatal Fury II	359,90
World Heroes II	379,90

SEGA MEGA DRIVE

Another World dt	109,90
Flashback dt.	109,90
Cool Spot dt.	109,90
PGA Tour Golf 2 dt.	119,90

SEGA CD (US)

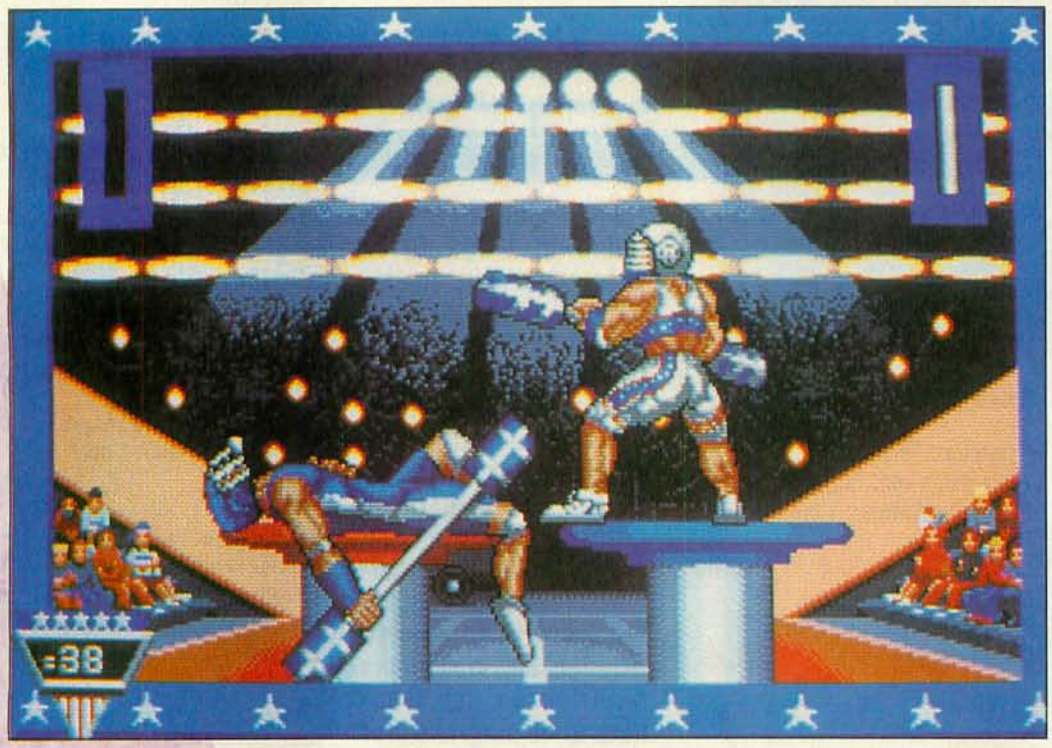
Jaguar XJ 220 CD US	109,90
Ecco the Dolphin CD US	109,90
Final Fight CD US	109,90
Batman Returns CD US	109,90

➸ Rechtliche Vorschriften beachten!
➸ Wer gegen geltende Vorschriften
➸ und Gesetze verstößt, kann
➸ strafrechtlich verfolgt werden.

! Jetzt anrufen, denn jeder 888. Besteller bekommt 888 DM !

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO.
Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an!
Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 10 DM Porto und Verpackung.
Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.
Bestellannahme: Montag - Samstag 10 -22 Uhr
FUTURE SOFT * Kleine Klotzbahn 2 * 42105 Wuppertal
TEL. 02 02/45 60 44 * FAX 02 02/45 60 46

Weitere Filialen finden Sie in:
42697 Solingen, Lennestr. 8, Tel. 02 12/7 09 10
42275 Wuppertal, Höhne 20, Tel. 02 02/57 23 71



In Säcke verpackte Luft kann ganz schön schmerzhaft sein. Also: Kopf einziehen!

Stahlhart

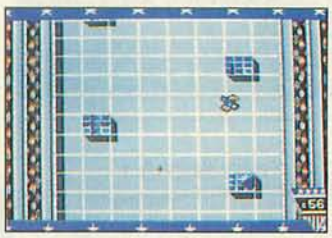
American Gladiators

Herzlich willkommen in der Arena der stählernen Muskeln! Wer von langweiligen Boxkämpfen die Nase voll hat, bei Karatekämpfen einen Lachkrampf und bei den WWF-Wrestlern das große Heulen bekommt, sollte sich die *American Gladiators* nicht entgehen lassen.

Sechs gnadenlose Disziplinen fordern hier den ganzen Mann – oder die ganze Frau.

Beweist Euch in Wettkämpfen wie "Assault", bei dem man sich gegenseitig mit Tennisbällen beschießt. Nicht tödlich, aber doch spielentscheidend. Ein Treffer, und die Runde ist gelaufen. Oder "Joust" - wo Ihr Euren Gegener mit Holzstöcken von einer Plattform stoßen müßt. Die Dinger sind zwar an beiden Enden mit Luftbällen gepolstert, haben aber eine ganz schöne Schlagkraft. Bei "The Wall", einer Art Freeclimbing, versucht ein Gladiator, Euch am Klettern zu hindern. Es wäre also äußerst empfehlenswert, den gewährten Vorsprung zu nutzen. Die nächste Disziplin ist "Powerball": Sammelt möglichst viele Fußbälle ein, und werft sie in eine der gegnerischen Tonnen. Doch Vorsicht, Euer Gegenspieler und wild umherlaufende Roboter werden alles daran setzen, Euren Erfolg zu verhindern.

Nach einer Verschnaufpause geht es weiter mit "Atlasphere": Plaziert Eure Spielkugeln in einer durch Bodenschrägen schwer erreichbaren Mulde. Um eine Hindernisbahn, die es in sich hat, geht es bei "The Eliminator". Ihr durchlauft eine mörderische Strecke, in der es kein Pardon gibt. Solltet Ihr all diese einzelnen Disziplinen gewinnen, qualifiziert Ihr Euch automatisch für die weiteren Finalrunden. Hier treffen sich jedoch nur die Besten der Besten und bis dahin ist es ein verdammt weiter Weg.



Ob Hindernislauf, Tennisbälle schießen, Kugeln versenken oder Metallbälle auf einen Hügel bringen: Ein Fehler, und tschüsssss...

geht so

Mal abgesehen davon, daß ich auf Spiele, bei denen es um bloßes Kräftemessen geht, nicht besonders stehe, finde ich *American Gladiators* ganz witzig gemacht. Besonders "The Eliminator" bringt Spaß und fordert Eure Geschicklichkeit, da hierbei mit allen verfügbaren Tasten des Joypads gespielt werden muß. Im Gegensatz hierzu zeigt sich Joust relativ einfach, und beschert Euch nach wenig Übung den meisten Punktgewinn.

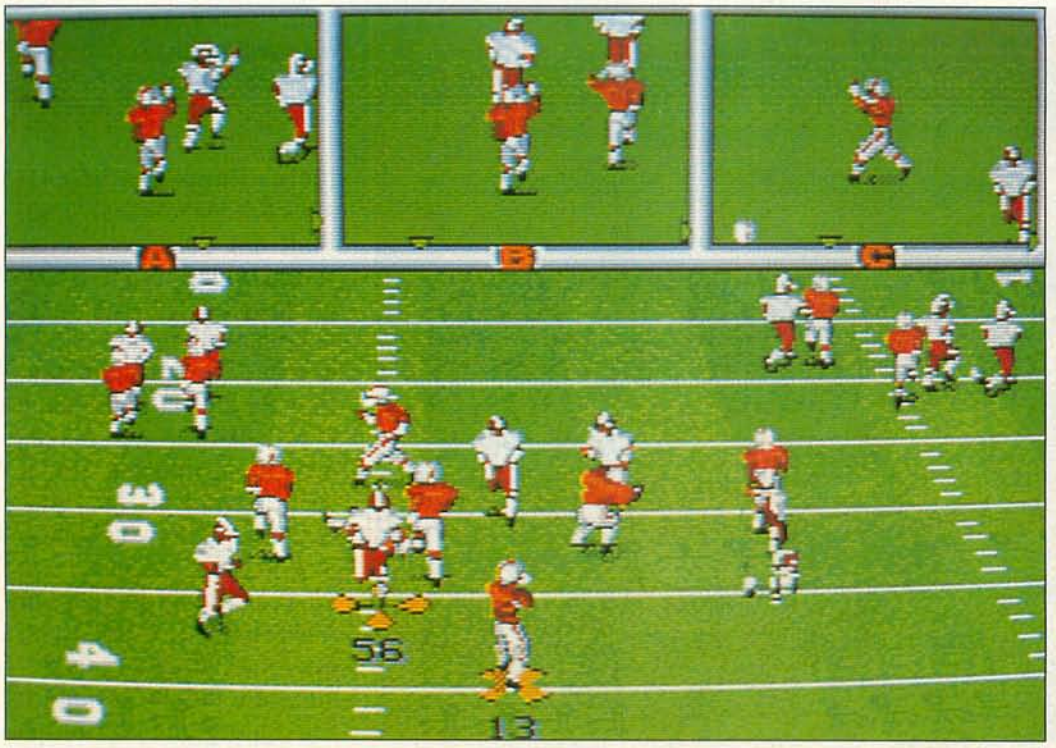
Eine vernünftige Grafik mit flüssigen Animationen und die unterhaltsame Musik lassen das Spiel nicht so schnell langweilig werden. Besonders interessant wird es, wenn Ihr gegen einen Eurer Freunde spielt. In jedem Fall ist American Gladiators eine unterhaltsame Alternative zu anderen Kampfsportspielen. ***ma***

Spieletyp:
Hersteller: GAMETEK
Testversion von: GAMETEK
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 120 Mark

39% Grafik
46% Musik
47% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **38%**



Gute Auswahl: Drei Möglichkeiten, den Ball zu werfen.

Bill Walsh spielt

College-Football

Alles begann an einem frostigen Novembertag im Jahre 1869. Ein 25-Mann-Team fuhr von Princeton nach New Brunswick. Um die Mittagszeit aßen sie, als ihnen eine Idee kam: Man könne doch einfach mit einem Ball über ein Spielfeld laufen und ihn nur schießen oder köpfen. Ok, die Grundsubstanz entstammte aus dem normalen Fußball, nur bei dieser Art von Sport durfte man den Ball auch tragen oder die Gegner umrennen. So entstanden halt die ersten Football-Teams. Bei *Bill Walsh College Football* wählt Ihr am Anfang Eure Wunschmannschaft. An verschiedenen Optionen stehen Euch die Einstellungen der unterschiedlichen Spieltypen, Spiellänge, Auswahl des Besucherteams und das Wetters zur Auswahl. Anschließend wirft der Schiedsrichter eine Münze und gibt das Spiel frei. Die anstoßende Mannschaft schießt den Ball möglichst weit in das gegnerische Feld, damit der Gegner einen langen Weg zum Tor zurückzulegen hat. Von da an geht die Prügelei los. Versucht mit möglichst weiten Läufen und langen Pässen soviel Raum wie möglich gutzumachen. Bei Pässen zu Eurem Mitspieler habt Ihr im oberen Viertel Eures Bildschirmes eine Anzeige, in welche Richtungen Ihr den Ball werfen könnt. Habt Ihr nach drei Versuchen weniger als 10 Yards mit dem Ball zuückgelegt, bekommt Euer Gegner automatisch das Angriffsrecht, und Ihr müßt Euren Ball abgeben. Vor jedem Angriff oder jeder Abwehr steht Euch ein reichhaltiges Menü zur Verfügung, bei denen vierzig unterschiedliche Spielstrategien zur Auswahl stehen. Da das gesamte Spiel aus der Vogelperspektive gezeigt wird, kann man sich die angezeigten Strategievorschläge recht gut vorstellen. Ziel des Spiels ist es, den so genannten Touchdown durchzuführen. Ihr solltet mit dem Ball hinter die Grundlinie des Gegners gelangen, und ihn dort auf den Boden werfen. Gar nicht so einfach. Aber Übung macht ja bekanntlich den Meister...

Nach Auswahl der Abwehr-Strategie folgt der Spielzug. Doch der Touchdown des Gegners bringt nichts als Frust auf der Reservebank.

gut

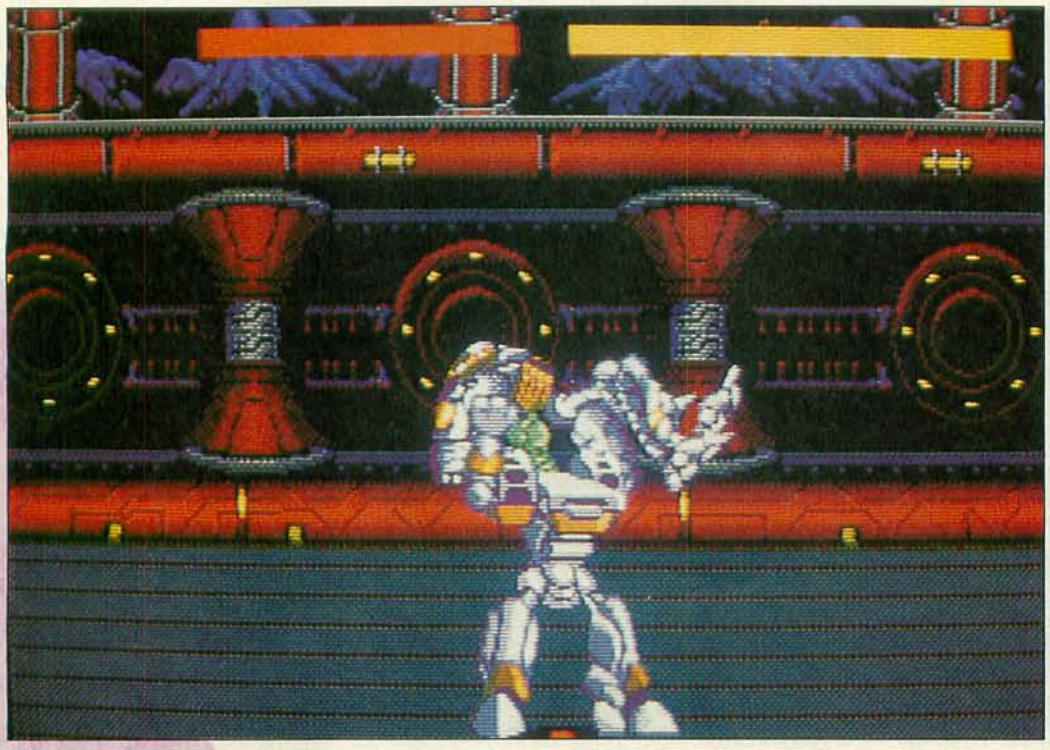
Hier ist es sehr gut gelungen, ein Football-Spiel umzusetzen. Das Ganze wird von passenden Soundeffekten und einer digitalisierten Sprachausgabe untermalt. Besonders viel Spaß bringt es, wenn Ihr mit einem Freund spielt. Außerdem unterstützt *Bill Walsh College Football* den 4-Spieler-Adapter von Electronic Arts, der demnächst für das Mega Drive in Deutschland erhältlich sein wird. Aber auch allein gegen einen Computergegner enthält das Spiel viele Reize. Mit unterschiedlichen Strategien und gut gewählten Pässen gelingt es häufig, den Computer auszutricksen. Einziger Nachteil hierbei ist, daß Querpässe nicht genau zu steuern sind, und somit greift Ihr also häufig neben das Ei. Ansonsten ein Spiel, das auch Einsteigern großen Spaß bereiten wird. *ma*

MEGA DRIVE

Spieletyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Selling Points
Anzahl der Spieler: 1–4
Features: Replay-Funktion, unterstützt 4-Player-Adapter
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

Grafik 65%
Musik 34%
Soundeffekte 66%

SPIEL-SPASS: 73%

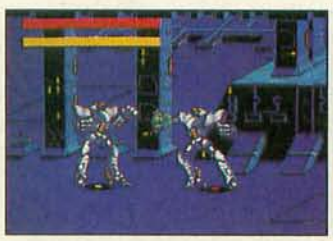


Cyborg Justice ist eine witzige Roboter-Klopperei in Durchschnitts-Qualität

Schraubenköppe

Cyborg Justice

Neben steinzeitlichen Sauriern sind zur Zeit auch neuzeitliche Roboter in Mode. Kombinieren wir diesen Trend mit der herrschenden Vorliebe für Prügelspiele, erhalten wir *Cyborg Justice*. Ihr poltert in (fast dreidimensionaler) Seitenansicht durch die Landschaft und mischt Robos auf, die (mehr oder weniger) friedlich des Wegs kommen. Wie es sich für ein Prügelspiel gehört, ist's mit Schlagen und Treten nicht getan. Mit der richtigen Joypad-Kombination spannt Ihr Eure Power-Faust und laßt sie dem Gegner in die glänzende Visage schnalzen. Um gegen solch rüde Behandlungen gerüstet zu sein, haben Eure Gegner auch ihre kleinen Spezialitäten: Mal endet der Schlagarm in einer freundlichen Kreissäge, mal hat der Widersacher eine niedliche Laser-Wumme am Schultergelenk. Geschickte Cyber-Fighter rüsten ihren Roboter auf, indem sie dem Feind mal eben den Extra-Arm aus dem Gelenk drehen und bei sich selbst anflanschen. Noch gewitztere Spieler zerpflücken den feindlichen Blechkerl komplett und frisieren Ihr Erscheinungsbild mit neuen Beinen oder einem wuchtigeren Oberkörper. Neben dem "normalen" Kampf, bei dem Ihr nur von links nach rechts lauft und einen Gegner nach dem anderen verbeult, enthält das Modul auch einen Duellmodus. Hier entfällt das Laufen. Egal, ob normal oder im Duell, es darf jederzeit ein zweiter menschlicher Mitspieler einsteigen und Euch beim fröhlichen Verschrotten zur Hand gehen. In der Arena tretet Ihr auch gegeneinander an -- mit nach eigenen Wünschen zusammenbastelten Robos.



Vor dem Kampf schraubt Ihr Euren persönlichen Robo zusammen. Durch die aufwendige Animation ist das Spiel etwas träge.

gut

Zugegeben, die Cyborgs sind prima animiert. Die Steuerung ist jedoch dementsprechend nicht die flotteste. Ungewöhnlich ist auch die Joypad-Belegung. Statt der üblichen "Jeder Knopf ein Schlag"-Belegung haltet Ihr eine Taste gedrückt und teilt per Steuerkreuz-Kommando aus. Habt Ihr die umfangreichen Möglichkeiten der Mechs erst intus, fällt die Steuerung leichter als bei Spielen mit situationsgebundenen Attacken. *Cyborg Justice* strotzt nicht gerade vor Abwechslung. Gerade mal die Angriffslust und Ausrüstung der Gegner variieren. Die Hintergründe dürfen als "nebensächlich" eingestuft werden. Im Duellmodus gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, macht da noch den meisten Spaß – vorausgesetzt, Ihr könnt Euch auf mehr oder weniger gleichstarke Roboterbausätze einigen. Musikalisch ist *Cyborg Justice* ein Phänomen. Öde Themen von nahezu einzigartiger Monotonie, aber der Sound nervt kein bißchen – er fällt einfach nicht besonders auf. Ansonsten ist und bleibt *Cyborg Justice* Prügelhausmannskost, jedoch mit einem schmackhaften Spritzer Humor. *jb*

Spieletyp:

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue

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

Grafik 52%
Musik 50%
Soundeffekte 65%

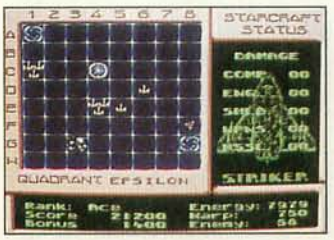
SPIEL-SPASS: **68%**

Nett im Standbild – ärgerlich in Bewegung. Warpspeed ist langsam und ruckelt gar fürchterlich.

Schlimm-Commander

Warpspeed

Accolade bricht zu den Sternen auf. Im neusten Weltraumepos spielt Ihr einen Raumschiffpiloten, der diverse Missionen zu bestehen hat. Mal sammelt Ihr in abgelegenen Quadranten undefinierbare Objekte, mal ballert Ihr einen Korridor durch ein Minenfeld. Der Löwenanteil Eurer Aufgaben besteht jedoch aus der Verteidigung der heimischen Basen und dem Vernichten von aufmüpfigen Aliens. Befindet Ihr Euch im Weltraum, sitzt Ihr auf dem Pilotensessel Eures Schlachtschiffs und blickt durch ausladende Cockpitfenster ins All. Der Raum ist in Sektoren und diese wiederum in Quadranten unterteilt. Per Knopfdruck schaltet Ihr auf die entsprechende Übersichtskarte um. Auf ihr seht Ihr die Positionen von feindlichen Schiffen, Basisstationen und Warp-Löchern. Praktischerweise verfügt Euer Raumschiff auch über einen eigenen Warp-Antrieb, mit dem Ihr Euch von Quadrant zu Quadrant beamen könnt. Fliegt Ihr durch ein leeres Planquadrat, manövriert Ihr generell durch Asteroidenfelder. Schlagt Ihr Euch im Training mit einem kleinen, leichtgepanzerten Flitzer, so wird in späteren Einsätzen zu einem Kampfschiff mit dicken Schilden und zusätzlicher Raketenbewaffnung aufgerüstet. Das Auftanken der Warp-Energie, Auffüllen der Waffenarsenale und die Erledigung von Reparaturen geschieht auf den Basisstationen. Sobald Ihr in den Quadranten der Station fliegt, wird automatisch angedockt. Spielt Ihr im "Campaign"-Modus, gibt's nach der Säuberung aller Sektoren ein Paßwort für die nächste Mission.



Nach dem zwanzigsten Warp nerven die ewig selben Zwischensequenzen. Ihr bewegt Euch meist nur auf der Karte

na ja

Warpspeed* soll unverkennbar eine *Wing Commander*-Ausgabe fürs Mega Drive sein. Dieser Versuch ist jedoch auf ganzer Linie fehlgeschlagen. Der Ärger beginnt schon mit der popligen Steuerung. Lenkt Ihr zur Seite, scrollen Sterne und Raumschiffe einfach seitlich vorbei. Rollen, Turns oder sonstige Flugmanöver sind nicht drin. Die große Wut packt Euch, sobald Ihr auf ein Alien feuert. Stellt Euch vor, Ihr müßtet aus fünf Metern mit einem geworfenen Luftballon einen vorbeifahrenden Motorradfahrer treffen – dann habt Ihr eine ungefähre Vorstellung vom Geschwindigkeitsverhältnis Schuß-Feind. Die beste Möglichkeit: Feuert zwei Homings auf den erstbesten Feind und warpt zum nächsten Quadrant. Landet Ihr in einem Asteroidenfeld, lenkt Ihr permanent nach unten und entgeht so jeglicher Kollision. Mit diesen beiden Taktiken kommt Ihr locker durchs ganze Spiel – Langeweile pur. Für anhaltenden Frust sorgen eine ultra-nervige Musik und die dümmlichen Funksprüche. Wenn Ihr nach einem Weltraumspiel dürstet, legt Euch lieber das gute alte *Starflight* zu. *jb

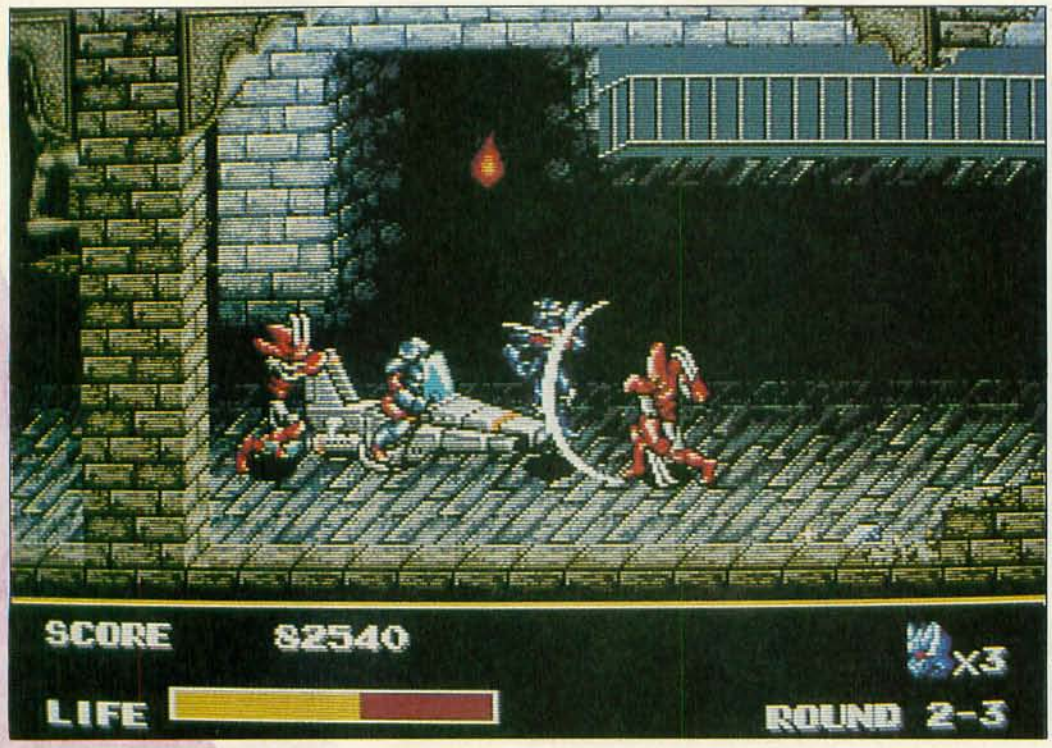
Spieletyp:
Hersteller: Accolade
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 120 Mark

48%
Grafik
16%
Musik
21%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **27%**

MEGA DRIVE

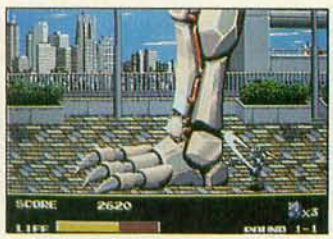


Mazin Wars ist eine solide Schwertprügelei mit guten Einfällen

Endzeit und Monster

Mazin Wars

Spiele, in denen Ihr axt- oder schwertschwingend durch die Gegend hetzt, sind zur Zeit etwas aus der Mode. Das hielt Sega jedoch nicht davon ab, mit *Mazin Wars* ein ebensolches Spiel auf den Markt zu bringen (allerdings noch nicht auf den deutschen). Das Geschehen ist im Robotermonster-Cyborg-Bereich angesiedelt, menschliche Figuren gibt's (zur Freude der Bundesprüfstelle) nicht. So zieht Ihr also in Seitenansicht los und verdrescht diverse Feinde mit dem Zweihandschwert. Entlang des Weges findet Ihr Bonuskristalle und frische Lebensenergie. Die habt Ihr auch dringend nötig, da schon allein der Special-Move (der Schwertwirbler) Euren Energievorrat schrumpfen läßt. Habt Ihr einen Level von allen Feinden gesäubert, tretet Ihr gegen einen meist überbildschirmgroßen Endgegner an, dem Ihr auf die Flossen, Füße oder auf die Rübe klopft. Bevor Ihr jedoch in den nächsten Level entlassen werdet, habt Ihr noch eine weitere Kampfszene zu meistern: Der Endgegner wird geschrumpft, Euer Sprite wird vergrößert. Nun auf dieselbe Größe gebracht, schlagt Ihr Euch Mann gegen Mann um wertvolle Lebensenergie. Zur Abwechslung gibt's neben den Prügel-Levels auch einige Geschicklichkeitstests. So flüchtet Ihr beispielsweise mit geschickten Sprüngen über schmale Felsen vor einem Mega-Gegner (Abstürze garantiert). Wer alle Bildschirmleben verbraten hat, darf mittels vor dem Spiel eingestellter Continues (0-5) einen weiteren Versuch starten.



Ihr tretet gegen Gegner in drei verschiedenen Größen an. Zur Auflockerung dienen die Geschicklichkeitstests wie der Renn-Level.

geht so

Grafisch ist *Mazin Wars* wirklich gut gelungen. Schöne Hintergründe, überdurchschnittlich flüssige Animationen und interessante Einfälle bereichern das Spiel in jedem Fall. Dafür sind Held und Durchschnittsgegner ziemlich mickrig gehalten. Trotz der Geschicklichkeits-Levels und dem Endgegnerkampf enthält das Modul jedoch zu wenig Abwechslung. Laufen, kloppen, laufen, kloppen – auf die Dauer wird das schnell eintönig. Da der Schwierigkeitsgrad des Mann-Gegen-Mann-Kampfes weit über dem des restlichen Spiels liegt, habt Ihr nicht einmal Gelegenheit, den wirklich schönen Gegner zu genießen. Jedoch liegt gerade in dieser Konfrontation der Hauptreiz des Spiels. Fairneß haben die Entwickler jedoch bei der Verteilung der Energieextras gezeigt: Stoßt Ihr auf viele oder besonders fiese Feinde, ist garantiert ein kleiner Auffrischer in der Nähe. Bei den meisten Feinden müßt Ihr erst durch schmerzliche Erfahrung lernen, mit welcher Taktik Ihr zurecht kommt. Alles in allem ist *Mazin Wars* kein Highlight, aber dennoch solide programmiert und schön anzuschauen. Das Spiel hinterläßt einen positiven Nachgeschmack. *jb*

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Soundmenü
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 110 Mark

57% Grafik
51% Musik
37% Soundeffekte

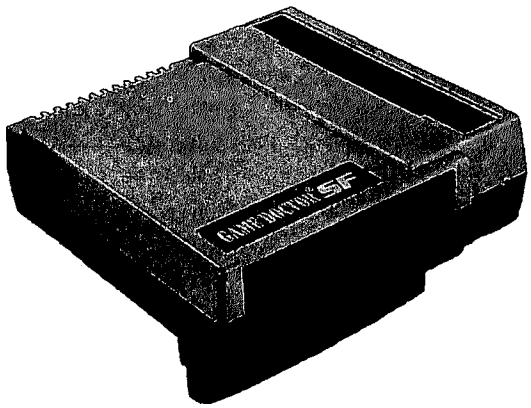
SPIEL-SPASS: **62%**

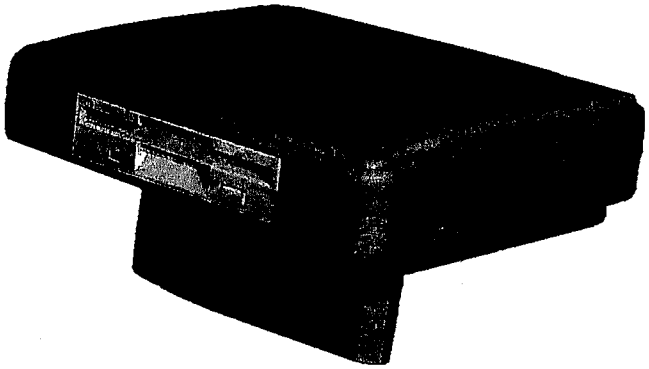
Multi Game Hunter DUAL DM 649,-

Das Multitalent, das sich bewährt macht. Für SUPER NINTENDO™ und Sega Mega Drive™. Weiters werden mitgeliefert die "Saver-DSP Cartridge" zum Einfrieren von SNES™ Spielen, das "High-ROM Interface" damit auch die neueren "High-ROM"-Spiele wie z.B. EXHAUST HEAT II funktionieren, neueste Upgrade- und Tooldiskette, Netzgerät, sowie deutsches Benutzerhandbuch für die Arbeit mit den Pulldown-Menüs.

Game Doctor SF 2/3 DM 579,-

Für den Spielefreak im Entwicklungsland der Kopierstationen gilt der **Game Doctor SF 2** als eine der Besten für SUPER NINTENDO™, nicht nur weil auch Spiele mit DSP- und FX-Chip kopiert werden können. Ab August 1993 ist die neue Version, der **Game Doctor SF 3,** erhältlich. Laut Hersteller wird diese Version technisch noch rafinierter und für den Bediener noch einfacher zu bedienen sein.



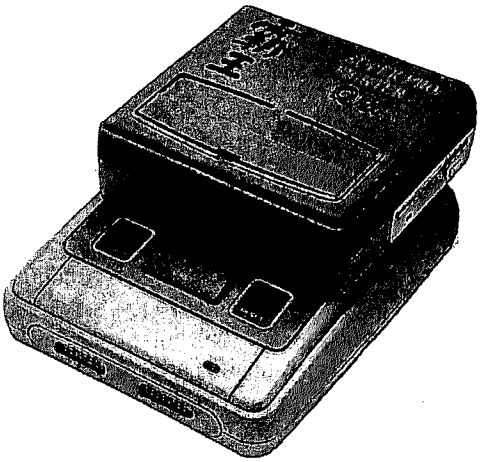


Supercom Partner DM 579,-

Ab August 1993 erhältlich ist der brandneue **Supercom Partner Pro 16 Super Version.** Features wie Erweiterbar bis 32MBit, Real Time Save, Slow Motion, DSP Adapter, Batterie-Backup, Auto-Download, Game Data Modification und Gold Finger sind eine Selbstverständlichkeit. Außerdem benötigt der **Supercom Partner** kein eigenes Netzteil, die Stromversorgung erfolgt über das SNES™. DSP- und FX-Chip Support.

Super Pro Fighter Q DM 579,-

Auch der **Super Pro Fighter Q** ist am neuesten Stand der Technik und kann zum kopieren von Spielen mit DSP- oder FX-Chip aufgerüstet werden. Auch andere technische Features, die heutzutage schon zum Standard gehören, fehlen dem **Super Pro Fighter Q** nicht.



Neo Geo Backup-Unit nur DM 1.857,-

Alle Geräte werden mit TÜV-geprüften Netzgeräten und soweit vorhanden mit deutscher Anleitung ausgeliefert. Bei der Bezahlung per Vorkasse oder Kreditkarte entfallen die Nachnahme und Versandkosten von 15,- DM. Beim Versand ins Ausland (z.B. Deutschland) ist Zoll von 4.9% (ca. 30,- DM) zu bezahlen. Bitte beachten sie die internationalen Copyrightbestimmungen. Aus dem Ausland wählen Sie 0043-5574-48401 bzw. Fax 0043-5574-48093.

Super Nintendo, Super Famicom und SNES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America Inc.
Sega Mega Drive ist eingetragenes Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

MasterCard VISA

& Support • Hofriedenstraße 26 • A-6911 Lochau • AUSTRIA
Telefon (05574) 48401 • Telefax (05574) 48093

Muskeln satt

Steel Cage Challenge

Statt zu hopsen sollte Ted Debiase lieber die K.O.-Pause zur Flucht nutzen.

Nach der Game-Gear-Version in der letzten Ausgabe landet nun die Master-System-Variante auf dem Prüfstand. Die Umsetzung ist wie fast schon üblich 1:1. Von schräg oben überblickt Ihr den Ring, in dem sich die Auswahl aus zehn der bekanntesten Wrestler tummelt. Neben den "normalen" Spielarten One on One, Tag Team und den entsprechenden Meisterschaften gibt's eben auch die Steel Cage Challenge. Hier ist der Ring nicht wie üblich mit Gummiseilen, sondern mit Metallgittern umbaut. Gewonnen hat, wer dem Käfig entkommt. Ein Übersteigen der Gitter ist jedoch nur möglich, solange der Gegner auf der Matte liegt. Die gebräuchlichsten Wrestle-Techniken sind im Modul komplett enthalten: Ihr wendet Clotheslines, Splashs, Dropkicks, Faustschläge, Fußtritte und natürlich Ellbowdrops an, um den Gegner ins Reich der Träume zu schicken. Wem die Computer-Gegner nicht reichen, der darf selbstverständlich auch gegen einen menschlichen Mitspieler antreten.

gut

Wie oben schon erwähnt, die Umsetzung ist 1:1 zur Game-Gear-Version – mit den selben Teilnehmern, den selben Schlägen und Features. Persönlich hätte ich mir die Steuerung etwas flüssiger gewünscht. Auch Pfiffe und Feedback des Publikums hätten dem Modul nicht geschadet. Wie die Handheld-Version ist's auch für's Master System ein lustiges Kloppen. *jb*

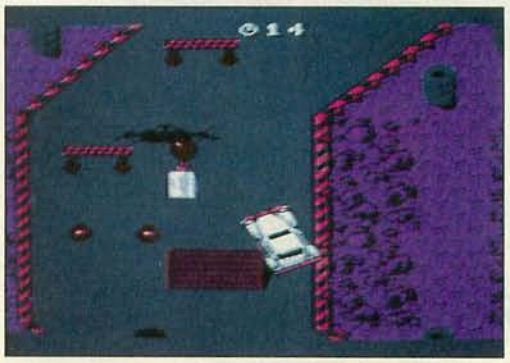
Spieletyp:
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 4 Spielvarianten 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 100 Mark
Grafik 61%
Musik 59%
Soundeffekte 26%

SPIEL-SPASS: 70%

MASTER SYSTEM

Urlaubsreif

Crash Dummies



Rumkurven macht mit einigen anderen Modulen sehr viel mehr Spaß

Nun tummeln sich die unzerstörbaren Gummipuppen Slick und Spin auch auf dem Master System. Wie schon auf dem Game Boy, NES und Mega System riskieren die Crash Dummies bei ihrem Nebenjob wieder Kopf und Kragen. Um etwas Kohle für den Urlaub ranzuschaffen, ist Slick und Spin kein Job zu gefährlich: Sprünge von turmhohen Häusern, halsbrecherisches Rasen über lebensbedrohliche Skipisten oder ein Ritt auf raketenbetriebenen Zielflugkörpern – die beiden sind sich für nichts zu schade. Rund geht's vor allem in der Bombenfabrik. Am Fließband herrscht das reinste Chaos. Die einen Bomben kommen gleich mit einer brennenden Zündschnur und andere erreichen ihr Ziel überhaupt nicht. Statt dessen wandern Kollegen von Slick und Spin, säuberlich zerlegt in Einzelteilen, das Band entlang. In Windeseile müßt Ihr dabei Zündschnüre ausblasen und die Körperteile mit einem Hammer vom Fließband holen. Nur einwandfreie Bomben dürft Ihr passieren lassen. Recht kitzelig ist auch die Aufgabe im letzten Level: Ihr lenkt Raketen vorbei an fliegenden Hindernissen und achtet auf gefährliche Luftstrudel, die Euch vom Ziel ablenken. Dazu müßt Ihr die Triebwerke zünden und in einem Pendelschwung Schwerkraft und Antrieb einsetzen, um an allen Hindernissen vorbei zu kommen.

geht so

Auch die Master-System-Version unterscheidet sich nicht von den anderen Adaptionen. Mit sturem Auswendiglernen von Hindernissen und Schikanen läßt sich ein Großteil der Aufgaben lösen. Die Steuerung reagiert oft ungenau. Witzig sind allenfalls die Sprüche in der Anleitung: "Don't be a dummy: Buckle your safety belt! And leave the crashin' to us!" *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: mehrsprachige Anleitung
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark
Grafik 60%
Musik 32%
Soundeffekte 26%

SPIEL-SPASS: 48%

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Jungle Strike	Preis a. Anfr.
Waynes World	Preis a. Anfr.
Landstalker	Preis a. Anfr.
Blaster Master II	Preis a. Anfr.
CD Batman Return	Preis a. Anfr.
Addams Family	Preis a. Anfr.
Streetfighter II	Preis a. Anfr.
Snowball Brothers	Preis a. Anfr.
Agassi Tennis nur RGB	89.-
Alien III us	79.-
Amazing Tennis	49.-
Another World dt	99.-
Aquatic Games us/dt	49.-
Ariel us	69.-
Bad Omen jp	29.-
Batman dt	39.-
Batman Returns us/dt	69.-/99.-
Battletoads	89.-
Block out jp	29.-
Bulls vs Lakers dt	99.-
Cadash us	39.-
CD Jaguar XJ220	99.-
CD Wonderdog	Preisa. Anfr.
Chakan dt	99.-
Chuck Rock	89.-
Crackdown jp	29.-
Crüe Ball us	69.-
David Robinson us/jp	69.-/49.-
Desert Strike us/dt	79.-/89.-
Dragons Fury dt	99.-
Eco Dolphin dt	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-
F-15 Strike Eagle II	Preis a. Anfr.
F22 us	79.-
Fantasia jp	39.-
Fatal Fury us/dt	109.-/119.-
Final Fight CD-ROM	Preis a. Anfr.
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	119.-
Flintstones us	89.-
G-Loc	59.-
Galahad us/dt	49.-/99.-
George F. Boxing us	69.-
Ghost'n Ghouls jp	49.-
Global Gladiator dt	99.-
Gods (nur auf 60Hz)	79.-
Golden Axe dt	39.-
Golden Axe III	Preis a. Anfr.
Grandslam Tennis dt	99.-
Hit the Ice us	59.-
Home Alone dt	49.-
Indiana Jones dt	99.-
James Bond 007	79.-
Jewel Master us	39.-
Joe Montana III us	89.-
John Madden 91 us	59.-
John Madden 93 us	89.-
Jordan vs Bird us	69.-
Kid Chameleon jp	39.-
Klaxx us	39.-
Leaderboard Golf us	79.-
Leaderboard us	89.-
Lemmings dt	99.-
LHX Attack Chopper us	89.-
Lotus Turbo C. dt	99.-
Mega lo Mania dt	99.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-
Mutant League Football us	89.-/99.-
NBA-Allstar Challenge us	89.-
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-
Onslaught dt	39.-
Outrun 2019	Preis a. Anfr.
Pac-Mania us	89.-
PGA Tour Golf I us	69.-
PGA Tour Golf II us/dt	89.-/99.-
Power Monger dt/us	99.-/89.-
Predator II us	89.-
Quackshot jp	39.-
Risky Woods dt	59.-
Road Rash II	89.-
Rolo the Rescue dt	99.-
Shadow Dancer jp	39.-
Shadow o.t. Beast II us	69.-
Shadow of the Beast I dt	49.-
Shining Force	Preis a. Anfr.
Shining i.t. Darkness	129.-
Side Pocket dt/us	99.-/88.-
Sonic II jp/dt	69.-/89.-
Splatterhouse III	99.-
Streets of Rage II dt	89.-
Streets of Rage jp	49.-
Summer Challenge	99.-
Sunset Riders dt	99.-
Super Battle Tank us	89.-
Super Shinobi dt	49.-
Task Force Harrier us	49.-
Terminator II us/dt	89.-/99.-
Terminator dt	89.-
Thunderforce IV dt	99.-
Tiny Toons dt	99.-
TMNT Turtles dt	89.-
Toe Jam & Earl jp	39.-
Turbo Outrun dt	39.-
Turrican dt	39.-
Universal Soldier dt	39.-
USA Team Basketball us	99.-
Wonderboy 5 nur 60Hz	19.-
World of Illusion dt	89.-
WWF Wrestlemania us/dt	89.-/79.-
Arcade Powerstick	79.-/99.-
Japan Converter	19.-
Converter us 60Hz auf dt	Preis a. Anfr.
CD Converter us/dt/jp	Preis a. Anfr.
RGB Kabel	19.-
PRO2 Pad	39.-
Manacer dt	129.-
Action Replay PRO	109.-
Magnum Set	349.-
Mega Drive o. Spiel dt	199.-
Mega Drive m. Sonic	229.-
CD us inkl. 6 Spiele	649.-
Umbau Megadrive auf 60Hz	59.-

NEU: T-Shirts Tiny Toons, Taxmania usw. ab 35.-

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

SUPER NES

Super Battle Toads us	Preis a. Anfr.
Streetfighter Turbo Chall.	Preis a. Anfr.
Super Slapshot	Preis a. Anfr.
Final Fight 2 jp/us	Preis a. Anfr.
T2 Judgement Day	Preis a. Anfr.
Actraiser dt/us	119.-/109.-
Addams Family II	109.-
Alien III us/dt	109.-/129.-
Another World dt	119.-
Axelay jp/dt	69.-/119.-
Batman Return jp/us	89.-/119.-
Best of the Best us	99.-
Blues Brothers jp	99.-
BOB dt	119.-
Bubsy	119.-
Bulls vs Blazers dt	119.-
Cacoma Knights jp	69.-
Camel Try jp	49.-
Castlevania dt	109.-
Combattribes us/jp	79.-
Cool World	99.-
Cosmo Gang jp	99.-
Cybernator us	109.-
Dead Dance	109.-
Desert Strike us/dt	99.-/109.-
Doomsday Warrior us	89.-
Dragons Lair dt	89.-
Edono Kiba	99.-
Exhausted Heat II	129.-
F-15 Strike Eagle	119.-
Fatal Fury us	119.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	99.-
Firepower 2000 nur us taugl.	49.-
Gods us/dt	109.-/119.-
Mario is Missing us	109.-
Yoshis Cookies	99.-
Harley Humongous	99.-
Hat Trick Hero jp	79.-
Hit the Ice us	79.-
Hook us	99.-
Ikari Warriors	119.-
Jaki Crush	119.-
James Bond jr. us	89.-
Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-
Joe & Mac us	109.-
Joe and Mac 2 jp	119.-
John Madden 93 dt	119.-
King Arthurs World us	119.-
Krustys Super Funhouse dt	89.-
Lagoon us	129.-
Lemmings dt	119.-
Mario Paint dt/us	79.-/99.-
Mech Warrior us	109.-
Mickey Mouse us	99.-
Mr. Suzuki F1 jp	69.-
Mystic Quest us	79.-
Mystical Ninja us	119.-
NHLPA Hockey 93 dt	119.-
Nigel Mansell nur us/jp	129.-
Outlander us	99.-
Parodius dt/jp	119.-/99.-
Power Athlete jp	89.-
Powermonger	119.-
Prince of Persia jp/dt	59.-/119.-
Rampart us	99.-
Road Runner us/dt	109.-/119.-
Royal Rumble (WWF 2) us/dt	129.-/139.-
Rushing Beat II	129.-
Shadow Run	119.-
Shanghai us	99.-
Sim City us	99.-
Soul Blazer us	119.-
Star Fox us/jp/dt	119.-/109.-
Super Battletank us	109.-
Super Conflict us	109.-
Super Contra jp	89.-
Super Cup Soccer jp	59.-
Super Mario Kart us/dt	99.-/89.-
Super Probotector dt	119.-
Super STARWARS dt/us	129.-/109.-
Super Swiv dt/us	119.-/59.-
Super Turrican	99.-
Taz-Mania	119.-
Tecmo NBA us	119.-
Terminator us	89.-
Tetris II	119.-
The Lost Vikings us	119.-
Tiny Toons dt/us	119.-/109.-
Tom & Jerry us	79.-
Toys us	89.-
Turtles 4 jp/dt	99.-/119.-
Twinbee	109.-
Vegas Stakes us	99.-
Waynes World us	99.-
Wing Commander us/dt	119.-/129.-
Wordtris us	79.-
Wrestlemania jp	79.-
ASCII Joypad us/jp	49.-
AV Kabel dt	19.-
RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
4-Spieler-Adapter	59.-
Super Scope us	119.-
Capcom Powerstick Fighter us/dt	169.-
Super Advantage Joyboard us/dt	99.-
Topfighter QJ (Programmierb.) dt	149.-
Joypad dt Nint.	29.-
SN Pro Pad dt	29.-
Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Action Replay PRO Starfox taugl.	109.-
Super NES mit Mario 2 Pads us	319.-
Super NES ohne Mario 1 Pad us	249.-
Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Umbau us SNES Uni-Adapter frei	59.-

NEU: T-Shirts Streetfighter usw. ab 39.-

Tel. 089/54 38 088

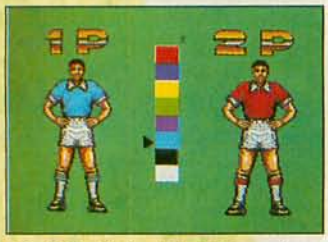
GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

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

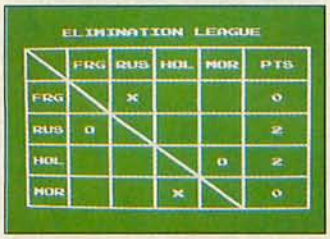
Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC, NEO-GEO und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler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

Bei Eckbällen ist vor allem der Torwart gefordert, denn durch die eingeschränkte Steuerung habt Ihr wenig Eingriffsmöglichkeiten.

Viel opulente Grafik bietet das Master System logischerweise nicht, vor allem das Spielfeld zeigt Schwächen in der Proportionierung.



Die Trikotfarbe könnt Ihr variieren, die Hosenfarbe nicht.



Einfache Turnierstatistik in Tabellenform.

Im Konfigurationsteil bestimmt Ihr die Mannschaftsaufstellung.

24 gegnerische Nationalteams warten auf den Einsatz.

Hölzenbein holzt

Tecmo World Cup '93

Schon wieder Fußballweltmeisterschaft auf dem Master System! Im Gegensatz zum Vorjahres-World-Cup nehmen diesmal einfach andere Teams an den Wettbewerben teil. Im Optionsmenü wählt Ihr den Schwierigkeitsgrad, lauscht andächtig der Begleitmusik oder gebt den Kickern neue Namen. Die Trikotfarben könnt Ihr allerdings nur bedingt wählen und nach dem Ausschalten gehen alle Änderungen verloren. Im WM-Turniermodus gibt's wenigstens ein Paßwort. 24 Mannschaften aus aller Herren Länder kämpfen sich in vier Gruppen durch die Vorrunde. Vor jedem Match legt Ihr eine von vier Aufstellungen fest und postiert die Ballkünstler auf dem Feld. Jede Sportskanone hat ein individuelles Profil aus drei Werten. Strategenstimmung kommt auf, wenn Ihr fleißig Tore erzielt und damit Erfahrungspunkte sammelt. Mit ihnen bügelt der Trainer vorhandene Schwächen aus, was den Finalbegegnungen nach K.O.-Manier jeden Schrecken nimmt. Auch die unkomplizierte Steuerung beugt Angstzuständen vor. Mit den beiden Action-Knöpfen legt Ihr Bilderbuchpässe oder stramme Torschüsse auf den Rasen. Als Arbeitserleichterung für Faulpelze übernimmt die Konsole die Steuerung Eures Torwarts. Der ist bei Strafstößen und Eckbällen besonders gefordert. Deutschland trägt leichter den Sieg davon als das Fußball-Entwicklungsland USA. Um herauszufinden, welcher Kader die besten Chancen auf den WM-Pokal besitzt, blasen Fußballaien zum Freundschaftsspiel gegen das Master System oder einen Freund.

na ja

Fällt Tecmo nix Neues ein? *World Cup '93* bietet Modul-Recyling der dreisten Art: Außer neuen Teams und leicht reduziertem Spritegeflacker dümpelt der Spielaufguß wie sein Vorgänger im soliden Mittelfeld der Fußballsimulationen. Dank pflegeleichter Steuerung geht's auf dem Platz fix zur Sache. Allzuviel Kontrolle über das Gekicke habt Ihr allerdings nicht. Dazu mangelt es an Schußvarianten. Für Doppelpässe aus dem Lehrbuch ist das Feld außerdem viel zu schmal, dafür klaffen in die Länge ständig leere Räume, und die Kicker bolzen einen medizinballgroßen Kürbis übers Feld. Wer auf Fußball Marke Kick and Rush steht, kommt in der umfangreichen WM auf seine Kosten. Vor allem ungeübte W-o chenend-Familienrunden werden an dem Spiel aber ohne langes Training für ein paar Stündchen Freude finden. Anspruchsvollere Joypad-Sportler zeigen dem grafisch und musikalisch zweitklassigen *World Cup '93* dagegen die rote Karte.-

Editorial Services/hu

Spieletyp:

Hersteller: Sega/Tecmo
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 90 Mark

Grafik 51%
Musik 26%
Soundeffekte 29%

SPIEL-SPASS: **56%**

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

FÜR SUPER NES™ NUR DM 149,-

FÜR GAME BOY™ NUR DM 99,-

FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

FÜR SEGA MEGA™ NUR DM 149,-

FÜR GAME GEAR™ NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEM™ NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

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

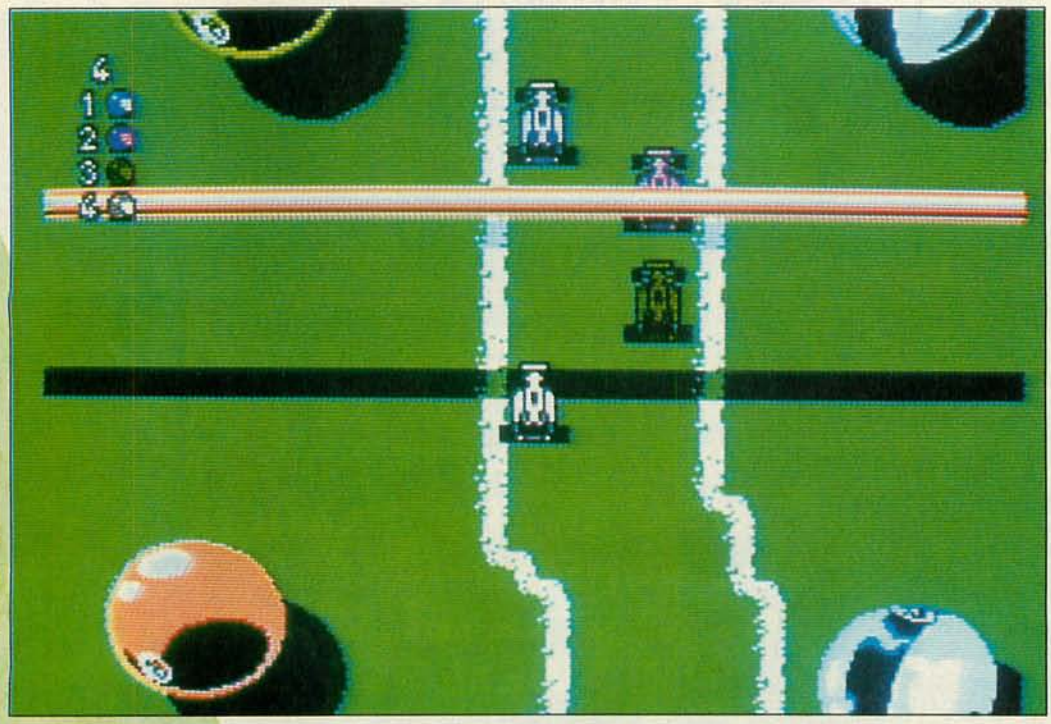
"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash G m b H

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN allkauf
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

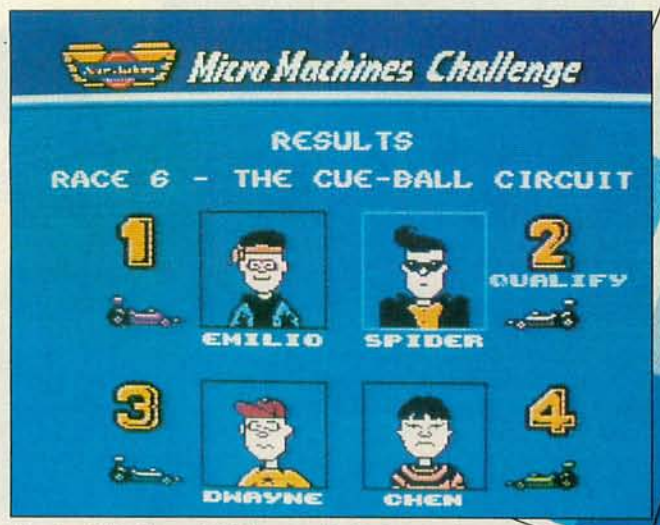


Einer der besten Kurse: Der Billiard-Tisch

Für Männer ohne Nerven

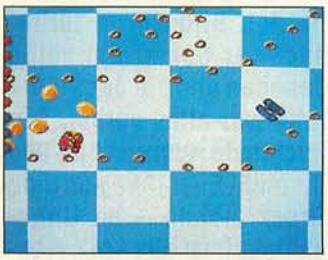
Micro Machines

Auf dem Spielzeugmarkt sind sie schon lange etabliert, die kleinen Flitzer aus dem Hause Galoob. Nun starten sie ihre heißen Rennen auf dem NES und dem Mega Drive. Die Perspektive ist dabei streng die Ansicht von oben. Die Steuerung entspricht der von ferngesteuerten Fahrzeugen, bei einem Richtungswechsel kehren sich also auch die Steuerrichtungen um. Gefahren wird mit Sportwagen, Formel-Eins-Boliden, Panzern, Trucks und aufgebohrten U.S.-Schlitten. Als Zugabe gibt's des weiteren Hubschrauberrennen und Power-Boat-Wettkämpfe. Der Ort des Geschehens ist jedoch nicht irgendein betonierter Rundkurs mit Zuschauerrängen, Ihr veranstaltet die Rennen vielmehr an den Orten, an denen Ihr auch mit den echten Spielzeugautos spielt. So brummen die Helikopter durch die Gartenhecken, die Power-Boats machen die Badewanne unsicher und die übrigen Rennen finden auf Tischen oder dem Werkstattboden statt. Spielt Ihr alleine, wählt Ihr "Head to Head" oder "Challenge". Im Head-to-Head-Modus sucht Ihr Euch einen Gegner aus und fahrt die anschließenden Rennen nach dem Bonus-Punkte-System, das heißt, derjenige erhält einen Punkt, der den Gegner aus dem Bildausschnitt drängt. Am Rennbeginn hat jeder Spieler vier Punkte, gewonnen hat, wer zuerst die magische Acht erreicht. Zur Qualifikation klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines Power-Boats und ledert einen Computergegner ab. Ein Rennen umfaßt maxial drei Runden, herrscht im Ziel Punktegleichstand, gewinnt, wer den nächsten Punkt ergattert. Im Challenge-Modus dagegen tretet Ihr gegen drei Mitstreiter an. Sieger ist, wer zuerst durchs Ziel brettert. Verliert ein Spieler viermal hintereinander, scheidet er aus und ein anderer tritt an seine Stelle. Natürlich gibt's auch einen echten Zwei-Spieler-Modus. Entweder fahrt Ihr einzelne Strecken oder einen ganzen Wettbewerb im Bonus-Punkte-System. Das einzige Extra verbirgt sich im Panzerrennen. Hier darf nach Herzenslust auf den Gegner geschossen werden -- dafür sind die Panzer auch die schwerfälligsten Fahrzeuge. Auf allen Kursen finden sich abgefahrene Hindernisse. Tretet Ihr die Boliden, müßt Ihr der Umgebung (Pool-Tisch) entsprechend Billardkugeln ausweichen. In der Werkstatt machen Euch Schrauben, Kleberlachen und Werkzeuge das Leben schwer. Das Truckrennen führt über einen Küchentisch mit bremsenden



Zur Qualifikation reicht der zweite Platz gerade noch

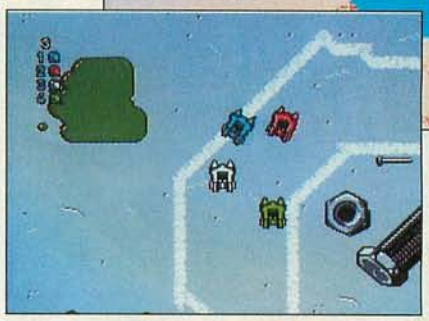
Honigkleckesen, Frühstücksflockenpackungen, Milchpfützen und Obst. Die Sportwagen hingegen tummeln sich auf dem Schreibtisch. Hier besteht der Parcours aus Büchern, Stiften, Spitzern und Radiergummis. Neben den "natürlichen" Hindernissen solltet Ihr immer ein Auge auf den Gegner haben. So mancher hoffnungsvolle Jung-Renner ist nach einem unsanften Rempler schon über die Tischkante hinausgeschossen. Einziger Unterschied zwischen den beiden Varianten: Auf dem NES gibt es im Ein-Spieler-Modus kein Bonus-Punkte-Rennen.



Erst nach dem Power-Boat-Sieg lassen sie Euch auf den Tisch

Kräftige Dünung: Es wird nach Herzenslust gesprungen

Die verschiedenen Fahrzeuge haben natürlich unterschiedliche Fahreigenschaften



...und wieder versinkt ein hoffnungsvolles Renn-Talent in den Tiefen einer Sandkastenpfütze

super

Die *Micro machines* bieten Spielspaß pur. Keine Extras, keine Benzinknappheit oder abgefahrene Reifen beanspruchen die Aufmerksamkeit des Spielers. Spätestens im Zwei-Spieler-Modus stellen die Mini-Renner sogar die Flitzer von *R.C. Pro-Am* in den Schatten. Witzige Musiken, eine leichte Steuerung und die ausgefeilten Streckenführungen steuern den Spielspaß in den hohen Tourenbereich. *Micro machines* lebt nicht von der Grafik, sie ist auf NES und Mega Drive gleich spartanisch. In den "Tisch"-Levels gibt's gerade eine Parallax-Ebene, nämlich den Fußboden. Ansonsten fehlt von der dritten Dimension jede Spur. Bei uns erkennt man ein gutes Multi-Player-Spiel daran, daß sofort erbitterte Kämpfe zwischen uns und der POWER-PLAY-Redaktion entbrennen (die Computer-Fuzzis bleiben freilich chancenlos). Wenn dann auch noch dasselbe Spiel wegen starker Beteiligung auf mehreren Konsolen gleichzeitig läuft, kann man getrost von einem Highlight sprechen. Der Solo-Modus dient fast nur noch als Training. Nach einigen Stunden Fahrpraxis greift der Spieler dann gern zu Fisimatenten wie Ausbremsen, Vom-Tisch-Schubsen, Abdrängen oder physischer Gewalt gegen den Mitspieler. Seit den *Super Bomberman*-Sessions haben wir nicht mehr so viel Spaß gehabt, wie mit den *Micro machines*. Egal ob Mega Drive oder NES – zugreifen lohnt sich. *jb*

Micro Machines enthält ein umfangreiches Streckenangebot

NES

Mega Drive

Spieletyp:

Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 2 Spielvarianten

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

36% Grafik
60% Musik
41% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

Nes

Spieletyp:

Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 2 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 90 Mark

50% Grafik
60% Musik
41% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

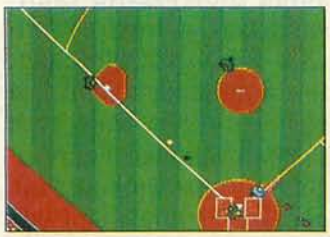
Einer der wenigen erfreulichen Augenblicke beim Baseball – der Home Run

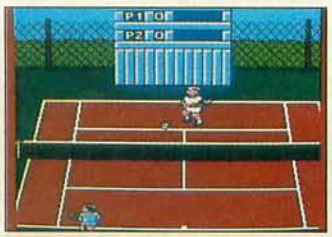
NES

Viel Rauch um Nichts

Super Sports

Die Überraschung war schon recht groß, als ich die Verpackung öffnete. Heraus zog ich einen Gegenstand, der etwa halb so groß wie ein normales NES-Modul war. Naja, nach einem Blick auf die Gebrauchsanweisung stellte sich dann heraus, daß dieses doch etwas komisch aussehende Teil auf ein herkömmliches NES-Modul gesteckt werden muß. Danach wird es in den Schacht geschoben, und oh Wunder – die vier Sportsimulationen sind ganz normal zu spielen. Nach Einschalten des Gerätes zeigt sich ein Auswahl-Screen, bei dem die Disziplinen Baseball Pro's, Soccer, Pro Tennis oder BMX-Simulator ausgewählt werden. Beginnen wir mit Baseball. Auf dem Spielfeld schmettert der Computergegner den Ball auf Euch. Sobald der Ball Euren Schläger trifft, schaltet das Bild von einer Seitenansicht auf die Vogelperspektive um. Nach einem wohlgezielten Schlag fliegt die Kugel je nach Trefferstärke durch die Luft. Gleichzeitig beginnen Eure Läufer wie vom Teufel gehetzt über das Feld zu laufen. Solltet Ihr alle Sportler ins Ziel gebracht haben, ist das Spiel gewonnen. Weiter geht es mit Soccer. Die Regeln beim Fußball müssen ja wohl nicht erklärt werden. Ihr sucht Euch lediglich die Nationalität Eurer Mannschaft aus und schon beginnt das Spiel; wie oft bei Fußballspielen in der Vogelperspektive, bei der Euer Spieler gekennzeichnet ist. Als Tennis-As könnt Ihr Euch dann bei Pro Tennis versuchen. Aufschläge, Volleys und Asse sind genauso möglich, wie Netz- oder Ausbälle. Zu beobachten ist das Spiel ausschließlich von schräg oben. Bei der letzten Simulation fahrt Ihr durch äußerst unwegsames Gelände. Auf Eurem Drahtesel geht es über eine BMX-Strecke, die es in sich hat. Sträucher, Steine und Hügel fordern Euer ganzes Geschick. Aus der Vogelperspektive habt Ihr den gesamten Kurs in der Übersicht.





Ob Baseball, Tennis, Fußball oder BMX-Racing – an Unspielbarkeit ist die Sport-Compilation unübertroffen!

hilfe

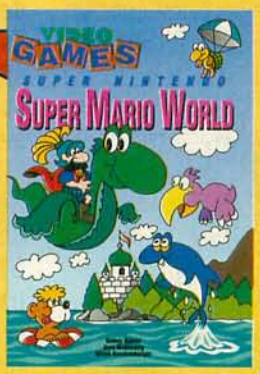
Beim Betrachten der Verpackung war ich eigentlich ganz zuversichtlich. Vier Spiele auf einem Modul – da sollte ja wohl etwas Vernünftiges dabei sein. Besonders freute ich mich auf den BMX-Simulator. Doch dann kam die mittelschwere Katastrophe. Nicht nur, daß eine bescheidene Grafik den Bildschirm füllte, auch der Sound war völlig daneben und bei der Steuerung war alles vorbei. Der leichteste Ausrutscher, und Ihr müßt Euer Bike aus dem Dreck ziehen – an Ungenauigkeit ist das BMX-Rennen kaum noch zu überbieten. Auch beim Tennis und Fußball kam's nicht anders. Dort bietet sich eine Pixelpracht, vor denen sich die Videospiele der ersten Generation mit Sicherheit nicht verstecken brauchen. Und wie heißt es so schön auf dem Cover: Die ultimative Baseball-Simulation. Vergeßt es einfach! Hier fehlt es eben an Qualität und nicht an Quantität. Mein dringender Rat dazu: Finger weg! *ma*

Spieletyp:
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

33% Grafik
18% Musik
17% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 19%

SPIELE POWER



SUPER MARIO WORLD

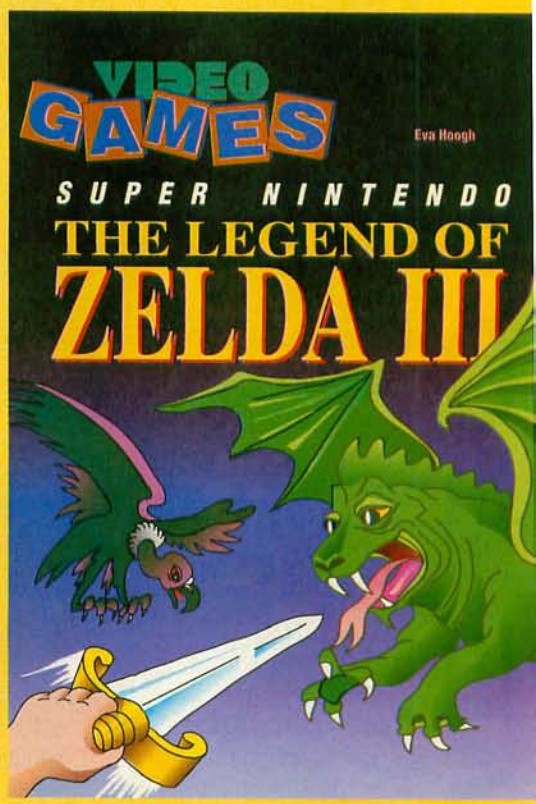
Super Nintendo
Rainer Babiel, Ulrich Krockenberger, Jens Matheuzig
Hier muß nicht viel gelesen werden: Raffiniert montierte, farbige Bilder ergeben ein vollständiges Sprung- und Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Dieses Buch garantiert den siebten Jump'n'Run-Himmel!
1993, ca. 150 Seiten
ISBN 3-87**91-453**-5, DM19,80

DIE LEMMINGS 2 SPIEL-POWER

PC und Amiga
Rainer Babiel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca.150 Seiten
ISBN 3-87**91-494**-2
DM 19,80

ADVENTURES

Rainer Babiel and friends
Ein Genre-Buch der Spitzenklasse, die besten Adventures, die neuesten Adventures, Tips, Tricks, Lösungen, Stories etc. etc. Einfach alles, was der Adventure-Spieler braucht, um ganz vorne dabei zu sein.
Indiana Jones 4, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Monkey Island 2, Kyrandia, Larry 5, Sherlock Holmes u.v.a.
Juli 1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-87**91-472**-1
DM 24,80



The Legend of ZELDA III

Super Nintendo.
Eva Hoogh
Das tolle Buch zum Kultspiel. Zelda-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die Story wird detailliert erzählt, alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden. Link besteht erfolgreich sein neuestes Action-Adventure. Hyrule, wir kommen! 1993, 250 Seiten,
ISBN 3-87**91-413**-6, DM 29,80

IN VORBEREITUNG

Die neue Mega-Drive-Spiele-Power

Die besten Spiele des Sega Mega Drive, brandaktuell serviert.

DIE ...QUEST-SPIELE-POWER

PC/Amiga/ etc.
Christian Rogge
Das Buch zu den Sierra-Dauerbrennern! Kings Quest I-VI, Space Quest I-V, Police Quest I-III, Eco Quest I-II, Quest for Glory I-III.
Juli 1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-87**91-500**-0
DM 24,80

DIE X-WING-PILOTEN-POWER

PC
Richard Eisenmenger
Star-Wars- und X-Wing-Fans, Ihr braucht dieses Buch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier hilft Euch ein galaktischer Profi.
1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-87**91-443**-8
DM 24,80

Markt&Technik

GESAMTKATALOG

Bitte
senden Sie mir
den Markt&Technik
Gesamtkatalog kostenlos zu.

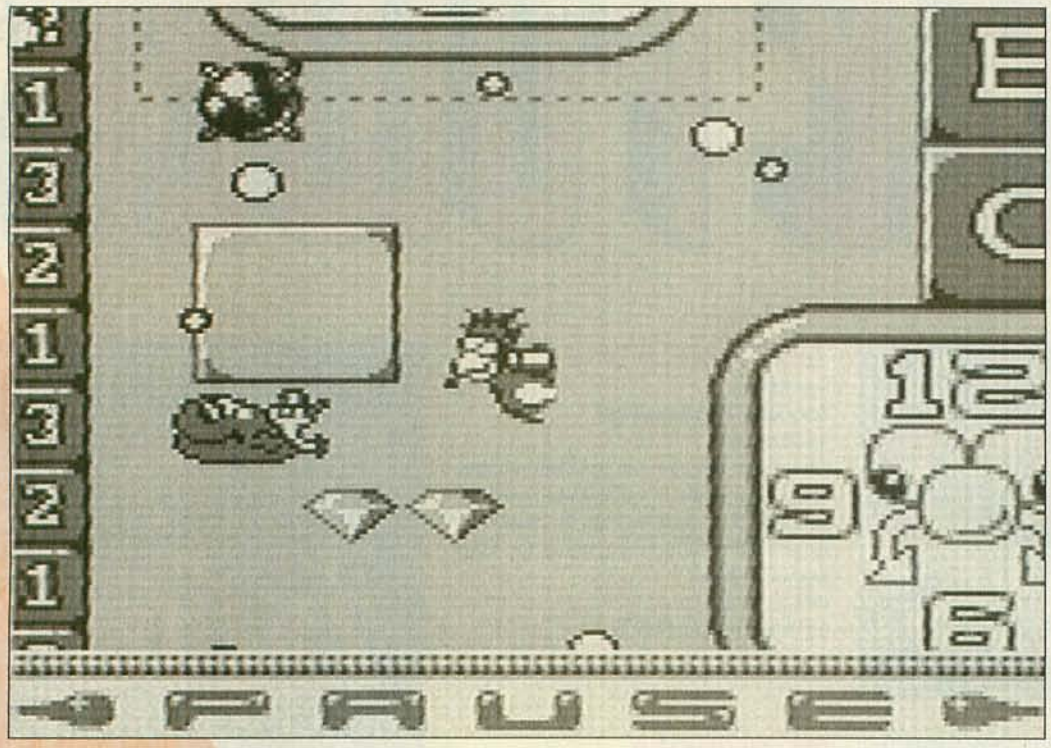
Vorname, Name

Straße, Nummer

VG/SP 2 PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co.,

ZEILBECK & NATZECK GMBH · DESIGN COMPANY



Ein Huhn auf Tauchstation: Immer feste Luft anhalten und Wasser verdrängen.

Hühnerklein

Alfred Chicken

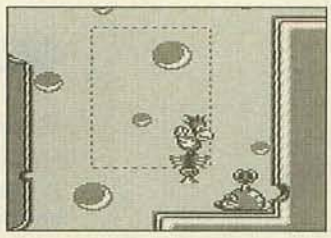
Eigentlich ist Alfred ein ganz netter und ausgeglichener Zeitgenosse. Doch auch im müßigen Leben eines Huhns passieren Dinge, die das seelische Gleichgewicht zwischen Eierlegen und Körnerpicken aus dem Lot bringen können: Brutale Roboterhühner, die Meka-Chickens, haben Alfreds Freunde entführt, um mit ihnen ihre verwerflichen Experimente zu machen.

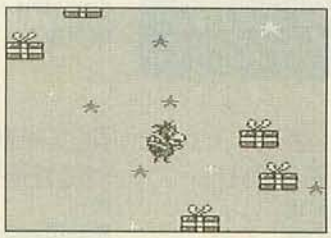
Unser Gockelheld macht sich natürlich selbstlos und sofort auf die Suche, bei der er glücklicherweise von Mister Peckles unterstützt wird. Leider kann Peckles nicht unmittelbar an Alfreds Seite kämpfen. Er agiert vielmehr von seinem Space Lab aus, wo er für genügend eingesammelte Bonusgegenstände Punkte und möglicherweise sogar Extraleben verteilt. Findet Euer Alfred das Marmeladeglas in Mister Peckles Geheimkammer, ist er fortan in der Lage, Musbomben auf seine Feinde zu verschießen. Auf diese Weise kann er auch entferntere Gegner treffen, die sonst nur mit einem kühnen Sturzflug zu erledigen wären.

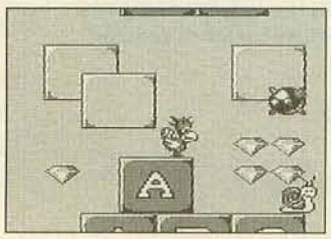
Sprungfedern und Aufzüge helfen voranzukommen, wenn eifriges Flügelschlagen unseren Kleinen mal nicht mehr weiterbringt. Mit Schaltern bedient Ihr Sperren oder Brücken, welche dann vormals unerreichbare Räume zugänglich machen.

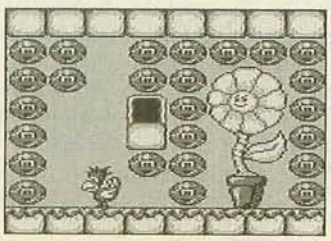
Federvieh muß nicht immer wasserscheu sein: Ein Junghahn, der etwas auf sich hält, bewegt sich sogar im Wasser grazil fort. Schwingende Stachelkugeln und ein böser Pottwal wollen unserem stolzen Alfred in den Unterwasserlevels an die Daunen. Nachdem Ihr Alfred den Weg freigeräumt habt, gilt es in jedem Level eine Anzahl von Luftballons zu finden und zu zerpicken, um den Abschnitt beenden zu können.

Nach jedem größeren Levelabschnitt erwartet Euch die Konfrontation mit einem Meka-Chicken-Endgegner.









Da schwillt einem glatt der Kamm: Aufgedrehte Maulwürfe, Schleimschnecken und Stachelkugeln wollen Alfi ans Gefieder.

gut

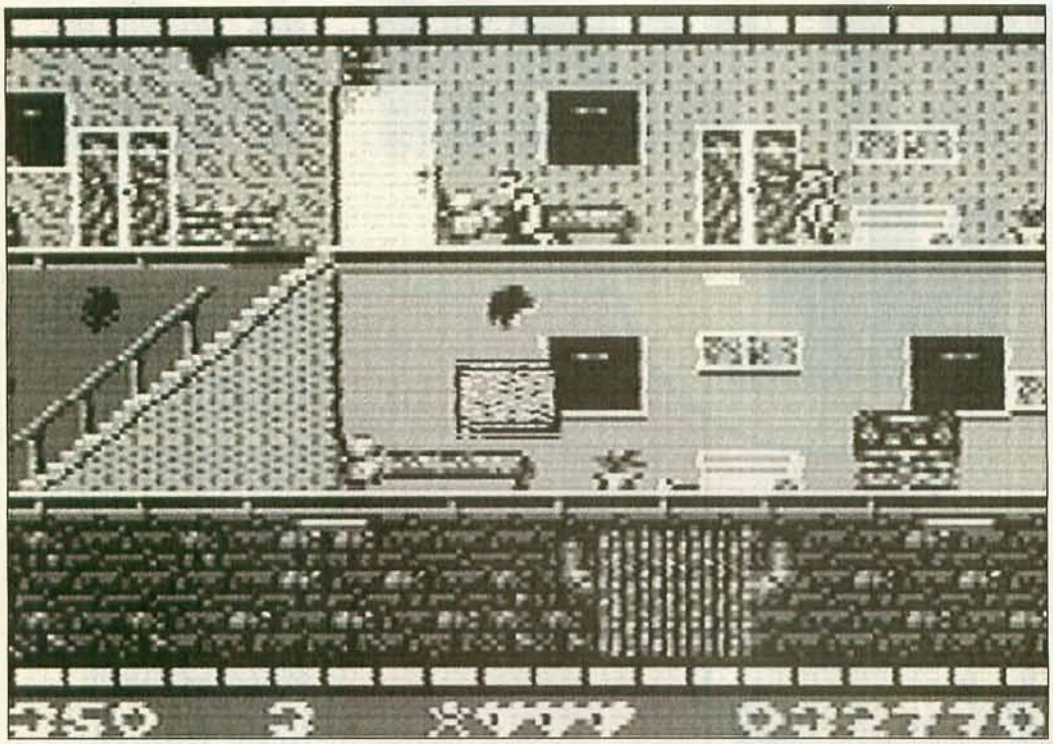
"Hühneralfred" ist pure Jump'n'Run-Unterhaltung der anspruchsvolleren Art. Es gibt jede Menge interessanter Extras und durchkonstruierter Level. Offensichtlich gab man sich bei Mindscape redliche Mühe, Bekanntes von Qualität mit neuen Ideen zu vermengen. Diese gesunde Mischung trifft auch von der Anforderung her den idealen Bereich zwischen hoher Motivation und Fairneß. Alfred selbst ist ganz nett animiert und unterhält Euch sogar, wenn Ihr ihn nicht bewegt. Das skurrile Gockelsprite bietet eine willkommene Alternative zum Japano-Kindchenschema-Allerlei.

Zum Glück versuchten die Programmierer mit der Grafik keine Detailrekorde zu brechen, sondern verfolgten eine Linie der klaren Zweckmäßigkeit. Auch schwierige Stellen bleiben so immer noch gut spielbar. Die musikalische Untermalung bietet Euch ein ganz nettes Melodiechen, welches weder aufregt, noch Aufsehen erregt. *fh*

Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Hersteller
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste, Continue
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

57% Grafik
53% Musik
46% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

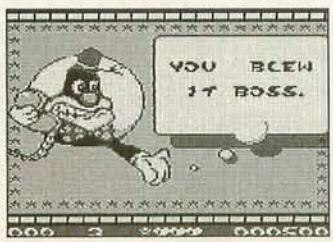


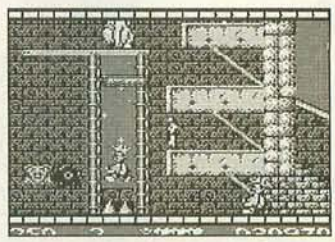
In Cool World tobt das Chaos. Futzelig, unfair, schlecht spielbar – Finger weg!

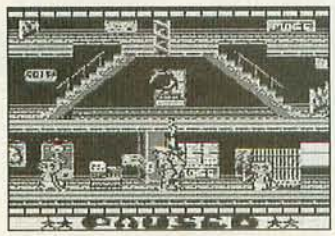
Land of Confusion

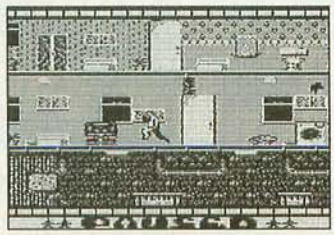
Cool World

Geheimnisvolle Kräfte zerstören das kosmische Gleichgewicht zwischen der realen Welt und der sogenannten *Cool World*. Comicfiguren aus *Cool World* wollen durch Warp-Löcher in unsere Welt eindringen. Dies könnte jedoch die Explosion des Universums zur Folge haben und muß deshalb unter allen Umständen verhindert werden. Ihr schlüpft in die Rolle des Comiczeichners Deebs, der nur mit seinem Füller bewaffnet zur Rettung der Welt loszieht. Eure Aufgabe ist das Sammeln von Puzzleteilen, die sich in der falschen Welt befinden. In Seitenansicht hüpft Ihr dazu über Plattformen und bekämpft die Doodles aus der *Cool World*. Mit einem Spritzer aus dem Füller verwandeln sie sich in Tintenblasen, die Ihr flugs mit dem Stift aufsaugt. Verschlaft Ihr diesen Moment, verwandeln sich die Doodles in noch fiesere Monster. Berührt Euch eins der Comic-Wesen, geht Euch mindestens ein Herzchen aus der Lebensenergie flöten. So warpt Ihr fleißig zwischen der echten Welt und der *Cool World* hin und her und schickt die Puzzleteile an ihren Ursprungsort zurück. Hier ist jedoch Geschwindigkeit gefragt. Die Doodles schicken die Teile nämlich mit Wonne in die falsche Dimension zurück. Um den Kampf gegen die ohnehin schon schnellen Feinde noch spannender zu machen, habt Ihr zum Sammeln nicht unbegrenzt Zeit. Das Limit tickt dem sofortigen "Game Over" entgegen. Continues wurden in *Cool World* leider vergessen.









Von Übersichtlichkeit findet sich in Cool World keine Spur. Was nützt ein gut animiertes Sprite, wenn's kaum zu sehen ist?

na ja

Der Vorspann mit der Comictänzerin sieht ja noch ganz nett aus. Wenn Ihr jedoch einen Blick auf das eigentliche Spiel riskiert, fragt Ihr Euch, was denn die Tänzerin überhaupt mit dem Spiel zu tun hat. Wahrscheinlich ist sie nur ein Verkaufsargument (um ein einziges gutes Bildschirmfoto zu haben). Im ersten Moment wißt Ihr dank der unübersichtlichen Grafik nicht einmal, welches der Futzel-Sprites Euch gehört. Die Anleitung ist zudem derart unvollständig, daß Ihr schon (schmerzhafterweise) selbst herausfinden müßt, mit welcher Tastenkombination Ihr durch ein Warp-Loch kommt. Bei *Cool World* handelt es sich nicht etwa um ein aufregendes Abenteuer mit Toons-ähnlichen Comicfiguren. Nein, es ist lediglich ein sehr mäßiges Plattformspiel mit mieser Steuerung, schlichter Grafik und mangelhafter Spielbarkeit. Auch die gebotene Handlung ist unter aller Kanone. Ich weiß nicht, wie manche Entwickler auf die Idee kommen, für ein "technisch minderbemitteltes" Videospielsystem auch minderwertige Spiele abliefern zu dürfen – Filmlizenz hin oder her. Viel Mühe steckt in *Cool World* nicht. Wer sich das Modul zulegt, ist selber schuld. *jb*

GAME BOY

Spieletyp:
Hersteller: Ocean
Testversion von: Ocean
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 80 Mark

23% Grafik
21% Musik
28% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **38%**

Jetzt will ich die Nr. 1

Das brandheiße Magazin für Computer-Fans gibt es jeden Monat superaktuell beim Händler oder am Kiosk.

64'er

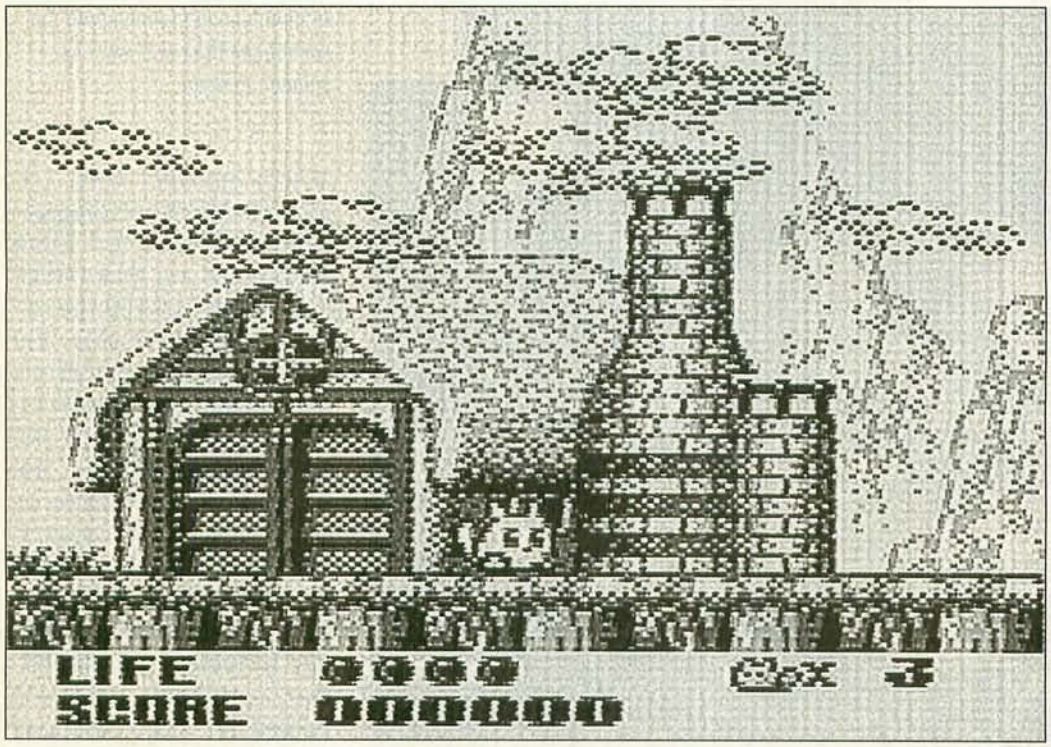
Nix wie hin und

- die Tips&Tricks ins Haus geholt
- die neuesten Programme auf die Platte gebeamt
- ganze ausführliche Kurse durchgecheckt
- komplette Informationen zum C64er und C128er

Jeden Monat Gewinnchancen durch Wettbewerbe.

Jeden Monat das Neueste vom Spiele-Markt.

Sofort zum Händler und 64'er die Nr. 1 holen!



Sein gemütliches Häuschen im Grünen hätte Euer Held besser nie verlassen.

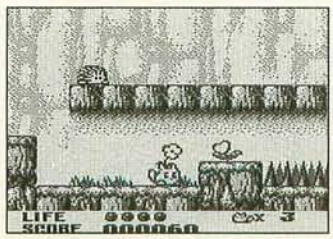
Dream Stuff
Trip World

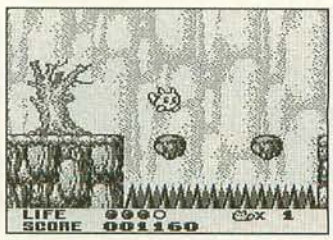
In der Trip World ist die Welt noch in Ordnung. Die Menschen leben in Friede und Freude miteinander, die Gräser grünen, die Blumen wachsen – alles gedeiht in bester Harmonie. So könnte man es noch lange aushalten, doch eines schönen Tages stiehlt irgendein Schurke die geheimnisvolle Maita-Blume und versetzt damit alles in Unruhe. Seitdem streiten sich die Bewohner des Landes und sogar die Pflanzen werden aggressiv und wuchern wild vor sich hin.

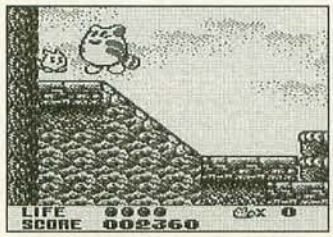
Ein kleines niedliches Tierchen namens Yakopoo bekommt die Aufgabe, die verschollene Blume durch eine Reise in die Trip World aufzuspüren und an ihren Ursprungsort zurückzubringen. Somit soll die alte Ordnung im Lande wieder einkehren.

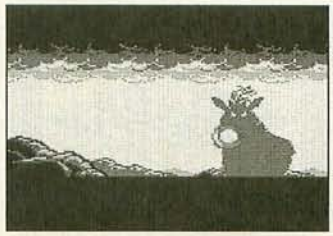
Das putzige Heldensprite hat Ähnlichkeit mit einem Hasen, der je nach Umgebung sein Aussehen verändern kann. Im Wasser verwendet er seine Beinchen als Schwimmflossen, in der Luft wachsen ihm Flügel und auf dem Boden hoppelt er auf seinen Pfoten umher. Insgesamt sucht Yakopoo in fünf Spielabschnitten nach der verschwundenen Maita-Blume.

Im Wasser verschießt er Blasen und wenn er Blumen einsammelt, kann er damit Gegner einschläfern und dann problemlos überhüpfen. Obendrein beherrscht Yakopoo es, mit dem Schwanz zu schlagen oder Angreifer mit dem Fuß wegzukicken. Oder aber er verwandelt sich in einen Ball und hüpft solange unbesiegbar in der Gegend umher, bis er einen Dorn berührt. In den Leveln verteilte Extras frischen auf gewohnte Weise Eure Energiereserven auf.









Das kleine Kerlchen Yakapoo kämpft sich mit List und Tücke durch die Gefahren der umfangreichen Trip World.

geht so

Bei Trip World handelt es sich um ein ganz putziges Jump'n'Run-Spielchen der besseren Art: Detaillierte Hintergrundgrafiken und feine Spriteanimationen sowie passende Soundeffekte und angenehm untermalende Musiken.

Mit dem geringen Schwierigkeitsgrad kommen auch ungeübte Spieler bestens zurecht. Die unverfängliche, harmlose Thematik und Gegner, die so niedlich sind, daß man ihnen am liebsten gar keins auf die Nase geben würde, machen dieses nette Spiel ideal für die ganz jungen Game-Boy-Fans unter Euch.

Bemerkenswert ist die ausführliche deutsche Anleitung und der übersichtliche Spielaufbau. Schade nur, daß sich die Gegner nicht ein wenig cleverer anstellen und Eure Angriffe intelligenter abzuwehren versuchen.

Für erfahrenere Spieler dürfte der größte Schwachpunkt bei der fehlenden Langzeitmotivation liegen, denn das Spielprinzip nutzt sich ziemlich schnell ab und verbreitet schon nach kurzer Zeit gepflegte Langeweile.

Editorial Services/fh

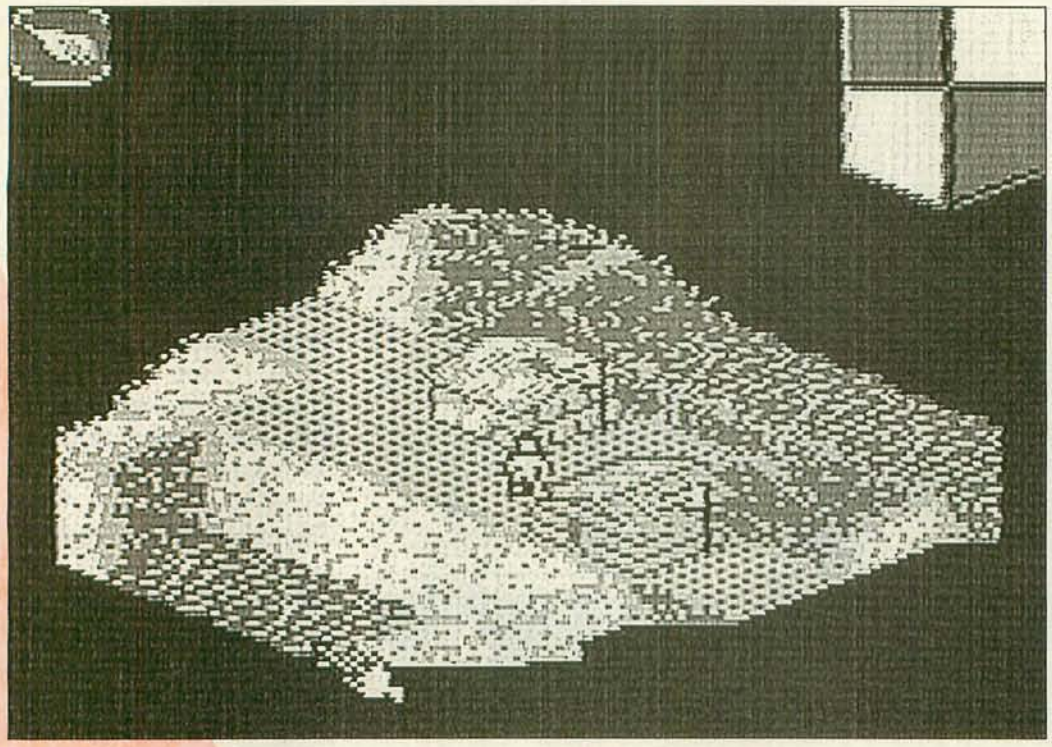
GAME BOY

Spieletyp:
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Sunsoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

70% Grafik
60% Musik
49% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **68%**

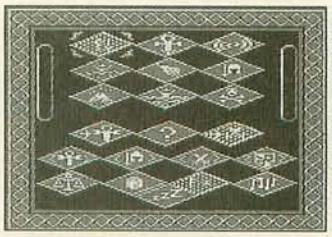


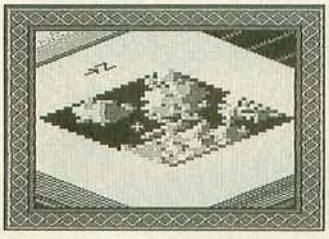
In dem winzigen Ausschnitt des Aktionsfensters läßt sich nur schwer agieren.

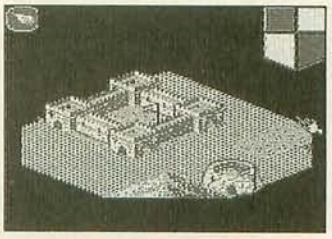
Der Olymp tobt

Populous

Jetzt können schon die Kleinsten Gott spielen! Bullfrogs Klassiker wurde doch tatsächlich ins schnuckelige Game Boy-Format gequetscht. Im Spielverlauf verkörpert Ihr die Mächte des Guten und macht es Euch zur Aufgabe, mit einer zunächst kleinen Anhängerschar den Gott des Bösen mitsamt seiner Gefolgschaft aus zahlreichen Welten zu fegen. Durch Eure Fähigkeit, Land ebnen zu können, schafft Ihr für Euer Völkchen Besiedelungsflächen, was diese Euch mit regen Nachwuchstätigkeiten und dem Bau von immer größeren und stabileren Behausungen danken. Hierdurch steigt Euer Kulturniveau an, wodurch Eure Mannen wesentlich besser bewaffnet sind. Bis zu einem gewissen Grad lassen sich Eure Truppen bei einem Angriff gezielt steuern. Durch geschicktes Setzen des "Päpstlichen Magneten", einem Symbol für Eure Macht, könnt Ihr ganze Heerscharen an taktisch günstigen Stellen forcieren. Haben sich dort genügend viele Anhänger Eurer "Religion" versammelt, könnt Ihr einige zum Raubritter schlagen. Diese finsteren Gesellen stoßen für Euch bis in tiefstes Feindgebiet vor, um Häuser und Städte des Gegners niederzubrennen. Seid Ihr der Meinung, den Ausgang der Schlacht noch beschleunigen zu müssen, könnt Ihr auch selbst in das Geschehen eingreifen. So seid Ihr in der Lage, mit katastrophalen Überschwemmungen, Vulkanausbrüchen, Sümpfen und Erdbeben dem verhaßten Feind das Leben schwer zu machen.







Das ständige Umschalten zwischen den Bildschirmen läßt leicht den Überblick und damit auch einen ungetrübten Spielspaß vermissen.

geht so

Populous und Game Boy: Wer hätte je gedacht, daß man diese beiden Namen mal in einem Atemzug nennen kann? Klar, daß man gegenüber den opulenten PC-, Homecomputer- und Mega-Drive-Versionen Abstriche machen muß. Lästig ist, daß der bislang gewohnte Screen mit allen Funktionen auf einen Blick nun in drei Bildschirme unterteilt werden mußte. Ein recht kleiner Ausschnitt aus dem gesamten Spielareal dient Euch nunmehr als Hauptbetätigungsfeld, bei Iconbedarf oder wenn es Euch nach einer Gesamtübersicht verlangt, müßt Ihr umschalten. Rein grafisch gesehen hat man bei der Umsetzung Erstaunliches geleistet, doch das Fehlen der Farbdarstellung macht die Übersichtskarte schlichtweg unbrauchbar. Ein Unterschied zwischen Freund- oder Feindpixeln läßt sich hier nicht ausmachen. Das Erhöhen oder Absenken von Land hat sich mangels ausreichend vorhandener Funktionsknöpfe auf dem Game Boy zur heillosen Fummelei entwickelt. Wer das an sich geniale Spielprinzip von *Populous* noch nicht kennt, der sollte es auf keinen Fall auf dem Game Boy kennenlernen. Kenner des Göttertumultes dürfen sich auf ihr Lieblingsspiel – jetzt zum Mitnehmen – freuen. *fh*

Spieletyp:
Hersteller: Bullfrog
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

56%
Grafik
48%
Musik
24%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **64%**

HIER SIND SIE IM VORTEIL!

Jetzt AMIGA-MAGAZIN zum Super-Preis testen
Coupon noch heute absenden!

Jeden Monat Tips&Tricks, direkt anwendbar

Jede Menge Kurse, Listings, Power-Tips, Tests

News aus der Szene für den optimalen Informationsvorsprung

ES SPRICHT SICH RUM. WER AMIGA IM SUPER-MINI-ABO TESTET IST IM VORTEIL. UND ZWAR DREIFACH!

IN JEDEM HEFT:
AMIGA play
FUNSPORT UNTERHALTUNG
DER GROßE NEUE SPIELE-SONDERTEIL MIT TIPS, TESTS, NEWS.

1. Der Preisvorteil:

Für das Super-Mini-Abo zahlen Sie nur 15,- DM statt 21,- DM im Einzelverkauf.

2. Der Informationsvorsprung:

Sie bekommen das AMIGA-Magazin jeden Monat frei Haus, noch bevor die anderen es haben. Dazu brandaktuell den neuen großen Spieleteil.

3. Die Super-Verlosung

Im Super-Mini-Abonnement haben Sie einen zusätzlichen Vorteil: Jeden Monat verlosen wir 25 mal Software. Die Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Jetzt AMIGA-Magazin mit allen Vorteilen testen. So schnell wie möglich den Mini-Abo-Coupon ausfüllen und an AMIGA Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm absenden.

ERST DAS AMIGA-MAGAZIN-ABO MACHT DEN AMIGA PERFEKT!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

Coupon ausfüllen und einsenden an AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm

Mini-Abo-Coupon

Ja, ich möchte AMIGA-Magazin ausführlich testen und erhalte es drei Monate lang zum Super-Mini-Abo-Preis von nur DM 15.- statt DM 21.- per Post frei Haus. Will ich die Zeitschrift weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 79.- , statt DM 84.- per Post frei Haus. Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ **Bequem durch Bankeinzug**

BLZ

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Die Super-Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

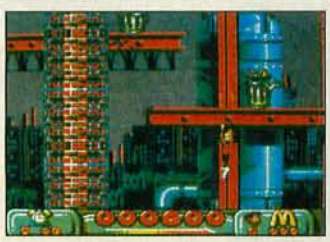
Datum/2. Unterschrift

AMC93

Im Bonuslevel recycelt Ihr Abfall und trennt den Müll.

Recycling
Global Gladiators

In Zusammenarbeit mit Virgin wagt sich Big-Mac-Gigant "McDonald" nun auf die Sega-Spielwiese. Während sich *Mick und Mac* in dem futuristischen Fast-Food-Restaurant Cola und Pommes Frites schmecken lassen, lesen sie in einem Comic von den sagenhaften *Global Gladiators*. "Das wär ein Leben", denken die beiden Umweltschützer, "Abfall recyceln, den ganzen Tag die Müllsau jagen und Bösewichter bekämpfen!" Ronald McDonald, Hausnarr des Konzerns, hört's und erfüllt prompt den Wunsch. Im ersten Abenteuer säubert Ihr eine schleimige Monsterwelt voller Umweltgangster. Dort könnt Ihr als Mick oder Mack den klebrigen Kreaturen den Garaus bereiten. Selbst der Untergrund ist in der "Slime"-Welt glitschig – manchmal lösen sich die Plattformen einfach auf. Um ein Level erfolgreich zu meistern, müßt Ihr den beiden Freunden helfen, McDonald-Logos zu sammeln. Die Geschwindigkeit, mit der die beiden durch die Levels sausen, läßt sich in drei Abstufungen regeln. Je länger Ihr ein Button gedrückt haltet, desto schneller bewegen sich Mick und Mack. Was würde sich in einer öligen Wabbelwelt besser als Waffe eignen, als eine Schleimschleuder? Damit schickt Ihr Umweltsünder und verrostete Benzinkanister ins digitale Nirwana. Aber auch das Einsammeln von Wertstoffen und Berühren von Spezialstellen tut Eurem Punktepolster gut. Klar, daß die schlechte Luft in Slime-Welt Mick und Mack auf den Magen schlägt – abzulesen ist dies an der jeweiligen Gesichtsmimik.



"Das ist ein Leben", denken Mick und Mack, "Abfall recyceln, den ganzen Tag die Müllsau jagen und Bösewichter bekämpfen!"

gut

Trotz der penetranten und sicher gut gemeinten pädagogischen Absichten, entpuppt sich das Müll-Abenteuer als tolles Jump'n'-Run. Die beiden Helden legen ein irres Tempo vor, springen, als hätten sie gefederte Sprungstiefel und stürzen ohne die geringsten Schrammen aus jeder beliebigen Höhe. Witzige Feinde bewahren das junge Zielpublikum vor nächtlichen Alpträumen. Axl, ein lustiges Wesen in Gestalt eines wandelnden Beils mit Glubschaugen, und die fleischfressende Pflanze Yuckmouth erweisen sich als knuddelige Gegner. Düstere Visionen allerdings in Toxo-Town: Preßlufthämmer trachten Euch hüpfend nach dem Leben. Stets zeitgemäß auch das letzte Level: In einer arktischen Eiswelt bedroht ein Ölteppich die Tierwelt...

Wen die Musik nach einiger Zeit nervt, darf die akustische Dauerberieselung auch abstellen. Soll's mal ganz still sein – auch die Soundeffekte lassen sich an- und abschalten. ***mn***

Spieletyp:
Hersteller: Virgin Games
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: mehrsprachige Anleitung
Geeignet für: Einsteiger

CA.-Preis: 70 Mark

Grafik 68%
Musik 40%
Soundeffekte 43%

SPIEL-SPASS: **70%**

Karate im Altersheim

Double Dragon

Und noch ein Uraltklassiker fürs Game Gear. Seine Bewährungsprobe bestand Double Dragon als Münzfresser bereits in den frühen 80er Jahren in Spielhallen. Die erste Kampfsportschule brannte das Softwarehaus Acclaim fürs Master System auf EPROMs – von da an ging's Schlag auf Schlag: *Double Dragon Part 2, Part 3, Super DD* – kein System blieb von den prügelnden Gebrüder Dragon verschont. Wirklich keines? Nein! Zwar wehrte sich Sega wohl relativ lange gegen die rüpelhaften Rempeleien, die unvermittelten Tret- und Stoßausbrüche und das bedenkenlose Zerstören fremden Eigentums. Da die Konkurrenz mit dem Klassiker aber schon lange Zeit recht gut verdient, wurde auch Sega schwach und ließ von Ballistic die beiden ersten Folgen fürs Mega Drive umsetzen. Gerade noch rechtzeitig für den Sommer 93 steuert Virgin jetzt eine Game Gear-Adaption des Automatenoldies bei. Dabei geht's weit zurück zum Ursprung einer Karateserie um die Brüder Billy und Jimmy. Die Handlung ist zugegeben eher nebensächlich – im Mittelpunkt stehen die knallharten Prügelszenen. Um die entführte Freundin zu befreien, stehen Euch diverse Tritt- und Boxvarianten zur Verfügung. Außerdem lassen sich sämtliche herumliegende Gegenstände prima als Wurf- und Schlaginstrument mißbrauchen.

Die Brüder Dragon machen Rabbatz wie anno dazumal.

na ja

In Zeiten von *Streets of Rage* und *Streetfighter* mag der angestaubte Oldie vielleicht im Altersheim für sanfte Adrenalinstößchen sorgen, hartgesottene Profi-Fighter holen sich das Modul allenfalls während eines Nostalgieanfalls vom Speicher. Moderne Ballerspiele sind grafisch, akustisch und inhaltlich ein paar Stationen weiter. Fazit: nicht zeitgemäß! *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Virgin
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

Grafik 48%
Musik 59%
Soundeffekte 31%

SPIEL-SPASS: **47%**

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.

❑ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

NEU IN ULM

UL-TECH WONDERLAND

VIDEOSPIELE

Tel.: 07 31/61 98 07
An- und Verkauf von gebrauchten Spielen!

Laden und Versand:
89073 Ulm, Bessererstr. 23/1, nähe TÜV Karlsstr.
Inhaber: Harald A. Massih

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF – VERKAUF – VERLEIH

★ Mega Drive
★ PC Engine
★ Game Gear
★ Amiga
★ SNES
★ NEO GEO
★ MEGA CD-ROM
★ PC

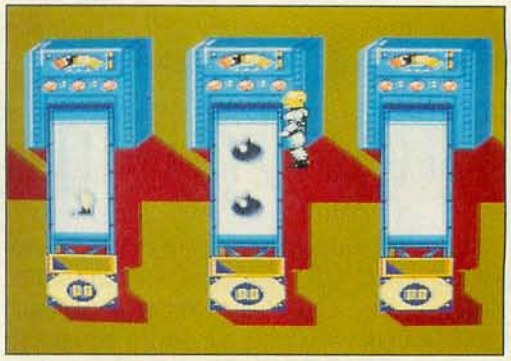
Öffnungszeiten:
Montag-Freitag 11.00-13.00 Uhr · 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center
Harsdörffer Platz 17 • 90478 Nürnberg
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

Gummipuppen

Crash Dummies

Fünf harte Tage im Leben eines Crash-Test-Gespanns. Hauptdarsteller sind die beiden Puppen Spin und Slick. Ihre Arbeit als Crash Dummies ist reichlich anstrengend und zudem nicht gerade gut bezahlt. Aber den beiden unzerstörbaren Plastikmenschen macht's Spaß. Allerdings bringen die täglichen Zusammenstöße und Schleuderpartien jede Menge Streß mit sich – Urlaub ist angesagt. Um etwas Kohle für ein paar ausgelassene Tage am Strand ranzuschaffen, entschließen sich die Crash-Puppen nebenbei zu jobben. Spin weiß auch wo und wie. Seine Jobliste bietet Arbeit für die ganze Woche; je besser die beiden arbeiten, desto mehr Zaster gibt's, und um so früher können Spin und Slick in den wohlverdienten Urlaub düsen. Beim ersten Job arbeiten die beiden als Stuntman. Der Filmregisseur läßt sie von einem brennenden Hochhaus springen. Je mehr Markisen und Balkongeländer dabei draufgehen, desto mehr Kohle winkt. Am nächsten Tag testet Ihr eine neue Generation von Airbags. Dabei müßt Ihr während der Fahrt Luftkonserven, Schraubenschlüssel und herumliegende Banknoten einsammeln. Den Rest der Woche verbringt Ihr mit dem Testen von Skipisten – sind die Slalomstangen auch fest genug verankert? – übernehmt die Qualitätskontrolle in einer Bombenfabrik und lenkt Zielflugkörper ins Ziel.



Der beste Auftritt der Gummipuppen: In der Bombenfabrik kommen manche Sprengkörper gleich mit brennender Zündschnur!

geht so

Die Game-Gear-Version ist fast identisch mit der Game-Boy-Variante, die bereits seit Monaten auf dem Markt ist. Allen fünf Actionspielen fehlt letztlich der gewisse Biß. Wer Slick einige Male vom Dach des Hochhauses gejagt hat, ist für den Rest seines Lebens bedient. Fazit: Aus diesen laschen Puppen ist die Luft nach einigen Runden rasch raus. *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

60% Grafik
32% Musik
26% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **48%**

Bärig

Tale Spin

Im Kino hat der stimmgewaltige Brummbär Baloo reihenweise die Herzen der Zuschauer erobert. Zusammen mit seinem Freund Mogli sorgte Baloo dafür, daß die Walt Disney-Verfilmung des Dschungelbuchs auch heute noch die Kinos füllt. Und da renommierte Comic-Figuren gewöhnlich auch bei Videospielen die Verkaufszahlen in die Höhe schnellen lassen, engagierte Sega den knuddeligen Pelzkoloß und verpaßte ihm mit *Tale Spin* die Hauptrolle. Beim Blättern in einer Tageszeitung stolpert Baloo über eine interessante Anzeige: Wer den albernsten Flugwettbewerb aller Zeiten gewinnt, erhält einen hochdotierten, lebenslangen Arbeitsvertrag mit der Stadt. Die Aufgabe scheint kinderleicht. Es gilt, zehn Cargokisten, die an verschiedenen Plätzen rund um den Globus versteut sind, einzusammeln. Das einzige Problem scheint die Konkurrenz. Der üble Shere Khan, der bereits im Dschungelbuch von zahllosen Kindermäulern mit schrillen Buhrufen geschmäht wurde, übernimmt auch in Tale Spin wieder die Rolle des Bösewichts. Und tatsächlich stehen sich in der Endrunde Baloo und Shere Khan gegenüber. In sieben Tagen konnte der Bösewicht das Rennen beenden. Nun seid Ihr dran: Die Kisten müssen gefunden und am Endgegner vorbei zum Ausgang transportiert werden. Das Zeitlimit von sieben Tagen müßt Ihr unterbieten.

Der stimmgewaltige Bär Baloo aus dem Dschungelbuch auf Jump'n'Run-Wegen.

na ja

Die Grafik ist derart unübersichtlich, daß sich im breiigen Hintergrund kaum etwas klar erkennen läßt. Musik und Klangeffekte sind wenig originell. Der Spielablauf verbreitet Langeweile. Wieder einmal geht eine Milchmädchen-Rechnung nicht auf: Bekannte Comic-Stars verkaufen ein Spiel nicht automatisch – Kunden lassen sich nicht blenden.

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: mehrsprachige Anleitung
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

44% Grafik
32% Musik
26% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **42%**

Marvel Mania

Superman

Im aerodynamischen Strampelanzug mit dem roten Kittel hart am Wind fegt er gegen alle Bösewichte der City los. Ihr müßt es mit den bösen Blumen des Prankster, Teramans Blaster und Maximus' Raumschiff aufnehmen. Braniac wird versuchen, Euren Geist zu verwirren und Euch unter seine Kontrolle zu bringen. Neben seiner Fähigkeit zu fliegen, könnt Ihr mit Supie noch allerhand mehr anstellen: Zur Verteidigung teilt der Mann mit der Stirnlocke Super-Schläge, Super-Spins und Hitzeblicke aus. Eure Reise durch die Unterwelt beginnt auf dem Balkon eines Gebäudes. Ihr habt das Geschehen immer in der Seitenansicht vor Augen. Vom Startplatz aus schlagt Ihr Euch durch die unterschiedlichsten Gefahrensituationen. Angriffe von Bösewichten und schnellfeuernde Kanonen sind dabei noch die geringsten Probleme. Ihr solltet auf jeden Fall sämtliche Winkel nach Zusatz-Energie und Waffen durchsuchen. Auch ein Superheld ist nicht unverwundbar.

hilfe

Wenn für Unspielbarkeit ein Preis vergeben werden könnte, hätte das Spiel mit Sicherheit ein Anrecht darauf. Um im Easy-Level einen Fuß auf die Erde zu bekommen, bleibt Euch nichts anderes übrig, als stundenlang zu üben. Eine Spielspaßsteigerung zeigt sich aber auch dann nicht. Selbst eingefleischte Superman-Fans werden hier schnell die Lust verlieren. Wenn Ihr es schaffen solltet, in den zweiten Level zu gelangen, bleibt das Spiel auch im weiteren Verlauf langweilig und chaotisch. Solltet Ihr also wirklich in Erwägung ziehen, dieses Spiel zu kaufen, so schickt die 70 Märker lieber an das Hilfswerk für pensionierte Superhelden. *ma*

Superman auf dem Weg in ein weiteres langweiliges Abenteuer

Spieletyp:
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark
27%
Grafik
21%
Musik
15%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **8%**

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Oft ganz unbewußt. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Weil wir wenig von ihm wissen.

Ein Mensch wie Du und ich

Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz",
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

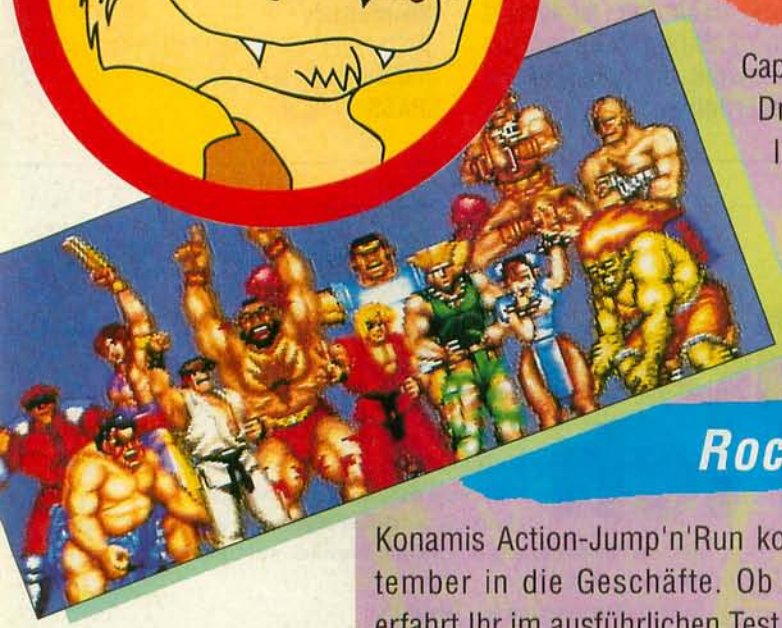
Die Silberlinge kommen

Sega bringt das neue CD-ROM fürs Mega Drive. In der Ausgabe 9/93 stellen wir Euch das **Mega-CD-2** vor. Ihr erfahrt, was es mit dem neuen Design und den technischen Features auf sich hat. Wir durchleuchten die Software und sagen Euch, ob sich die Anschaffung schon lohnt.

Bubsy

Wir verraten Euch interessante Facts und Hintergrundstories von der Entstehung des Spiels. Dazu nehmen wir die Super Nintendo-Version unter die Lupe und geben eine Vorschau auf die Mega Drive-Variante.

Streetfighter 2



Capcom hat sich endlich zu einer Mega Drive-Umsetzung des Prügel-Highlights aufgerafft. Wir checken, inwieweit sich die Mega Drive-Version von der Super Nintendo-Ausgabe unterscheidet. Mehr dazu im Preview.

Rocketknight

Konamis Action-Jump'n'Run kommt im September in die Geschäfte. Ob sich's lohnt, erfahrt Ihr im ausführlichen Test.

Steel Talons

Domark sei Dank, befindet sich die Mega Drive-Umsetzung des Helicopter-Automaten im Anflug. Ob's auf dem Mega Drive besser landet als auf dem Lynx, lest Ihr in der VIDEO GAMES 9/93. Unser Tower berichtet.

Heft 9 erscheint am 25.8.1993

Catch Dir gratis das Mega-Drive Buch

Im Wert von DM 29,-

Nenn' uns einfach einen Spiele-Freak, der DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE VIDEO GAMES braucht!

Das bringt's voll:

Du kannst Freunde finden, die VIDEO GAMES abonnieren und dafür bekommst Du das Mega-Drive-Spiele Buch geschenkt. Und ab sofort brauchst Du keinen mehr in Dein VIDEO GAMES-Magazin mitreinschauen lassen.

So einfach geht's:

Beschreibe Deinen Freunden, was Dir an VIDEO GAMES so gut gefällt und sie werden begeistert sein und ein Jahres-Abo für nur DM 49,80 (statt 58,80 im Einzelkauf) haben wollen. Die "Super-Abo-Karte" ausfüllen und ab die Post !

Ist die Karte weg, dann Schreib' uns einfach eine Karte mit Deiner Adresse (auch die Adresse Deines Freundes nicht vergessen) an: VIDEO GAMES Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von acht Tagen bei Video-Games Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Dieses Angebot gilt bis 30.10.93.

BATMAN™ RETURNS

Screen: Nintendo Entertainment System

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Du bist Batman.™ Der Retter von Gotham City™!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES! Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen die Stadt in Ihre Gewalt bringen. Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™ Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und Geschick durch alle Gefahren und Schikane. Einfach spitze die SNES Version, mit Super 3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab. Du bist Batman.™ Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu *"BATMAN RETURNS"* für das Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL

PLAY TIME Star SNES

Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.