

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



VIDEO GAMES

WOW, WAS'N WURM!

Earthworm Jim

Super Nintendo

EXKLUSIV

Sparkster

Super Nintendo

Dynamite Headdy

Mega Drive

Urban Strike

Mega Drive

DUO INFERNALE FÜR GAME BOY

Monster Max & Probotector 2



10 Modellbau-Kits von Revell zu gewinnen!

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

StuntRace FX™

*Das erste
Stunt-Rennen
mit FX-Chip!
Jetzt ist wirklich
nichts mehr
unmöglich!*

™ and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 1994 Nintendo Co. Ltd.

*Neu und
exklusiv von
Nintendo®*

*Bevor Du
Stunt Race FX™ ein-
schaltest, atme tief durch. Denn
Du bist sofort mittendrin. In einer
völlig neuen Dimension des Rennspiels. Mit
dem neuen FX-Chip! Realistischer, als Du je zu
träumen gewagt hast. Fünf abgefahrene Autos,
vom Formel-1-Renner
bis zum Monster
Truck. 3 verschiedene
Perspektiven und
24 Rennpisten. Der
absolute Crash-Kurs
in der FX-Technologie
mit 4 verrückten Renn-
modi: für Geschwindigkeit,
Geschicklichkeit oder für den
totalen Rennspass mit 2 Spielern
auf dem Split Screen. 3-D-
Racing-Action ohne Limits.
Deine Autos sind schneller,
geschickter – einfach besser.
Fahr ab auf Stunt Race FX™!*



Nintendo®

Have more fun!

Trickbillard

1

Wenn der VIDEO-GAMES-Gang einfällt, zur Abwechslung mal was richtig Antikes zu spielen, zerfällt sie schnell in zwei Parteien: in Queue-Schrauber und Nicht-Schrauber. Um Kneipensport-Allergiker jetzt nicht mit einem ratlosen "hä?" in die Weltgeschichte zu entlassen, sei vorab bemerkt, daß der oder das Queue (sprich "Kö") jenes lange Stoßholz ist, dessen Gummispitze der Gambler ebenso liebevoll wie rituell mit einem kleinen blauen Klötzchen einzukreiden pflegt, wobei sein blütenweißes Hemd mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch was abbekommt, es sei denn, es war gar nicht blütenweiß. Auch zum versehentlichen Aufschlitzen des froschgrünen Billardtischfilzbezugs und zum sportlichen Häuserkampf eignet sich das edle Holzwerkzeug bestens. Während der Gelegenheitsspieler zielsicher im Pool-Center nach dem abgelutschtesten und schiefsten Prügel mit Längssprung grapscht (Hartmut ist so einer), führt der Crack stets ein mysteriöses längliches Köfferchen mit sich, aus dessen wohlgepolstertem Inneren er im richtigen Moment zwei überaus kostspielige Holzteile zaubert (Jan ist so einer). Im Zweifelsfall nützt ihm die verschraubte Wunderwaffe aber gar nix, da immer wieder Typen rumlaufen, die dank mehrjähriger britischer Kneipenpraxis eigentlich Bundesliga spielen könnten, aber aus reiner Bosheit mit einem x-beliebigen Schrottqueue draufhacken und sich diebisch auf den Moment freuen, in dem sie's einem der Schrauber so richtig zeigen können (Rob Zäng ist so einer). Der wahre Künstler allerdings verwickelt im Handumdrehen drei bis vier ahnungslose Mädels vom Nachbartisch ins Geschehen. Derartig unfairen Ablenk-waffen ist konzentrationsmäßig natürlich kaum einer gewachsen. Vor allem Tet nicht...



Noch wirkt Tet völlig konzentriert – bis ihn unerwarteter Besuch ziemlich ablenkt.



Jan erwartet Tets drittes Foul mit Vergnügen...



...und Tet bleibt nur noch übrig, sich mit "mexinai-scher Pferdepisse" zu trösten...



...um anschließend Hartmut brutal anzublitzten, der schon einige Drinks dieser Sorte Vorsprung hat.



Was verrät uns Onkel Jan mit diesem Gesicht? Hier wird Neunerball gespielt und er hat 'nen Frame verloren...



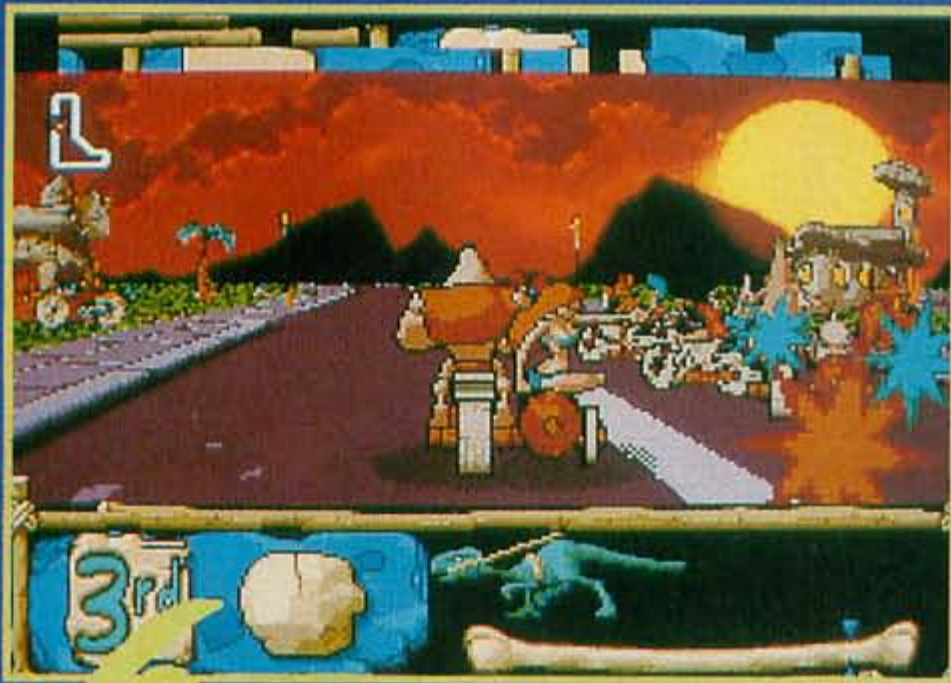
... während dieses dreckige Grinsen von Replay-Ralf bedeutet, daß sein Stellungsspiel momentan in Ordnung geht...

... bis er einen Schnitzer macht und Rob den letzten Ball überläßt.



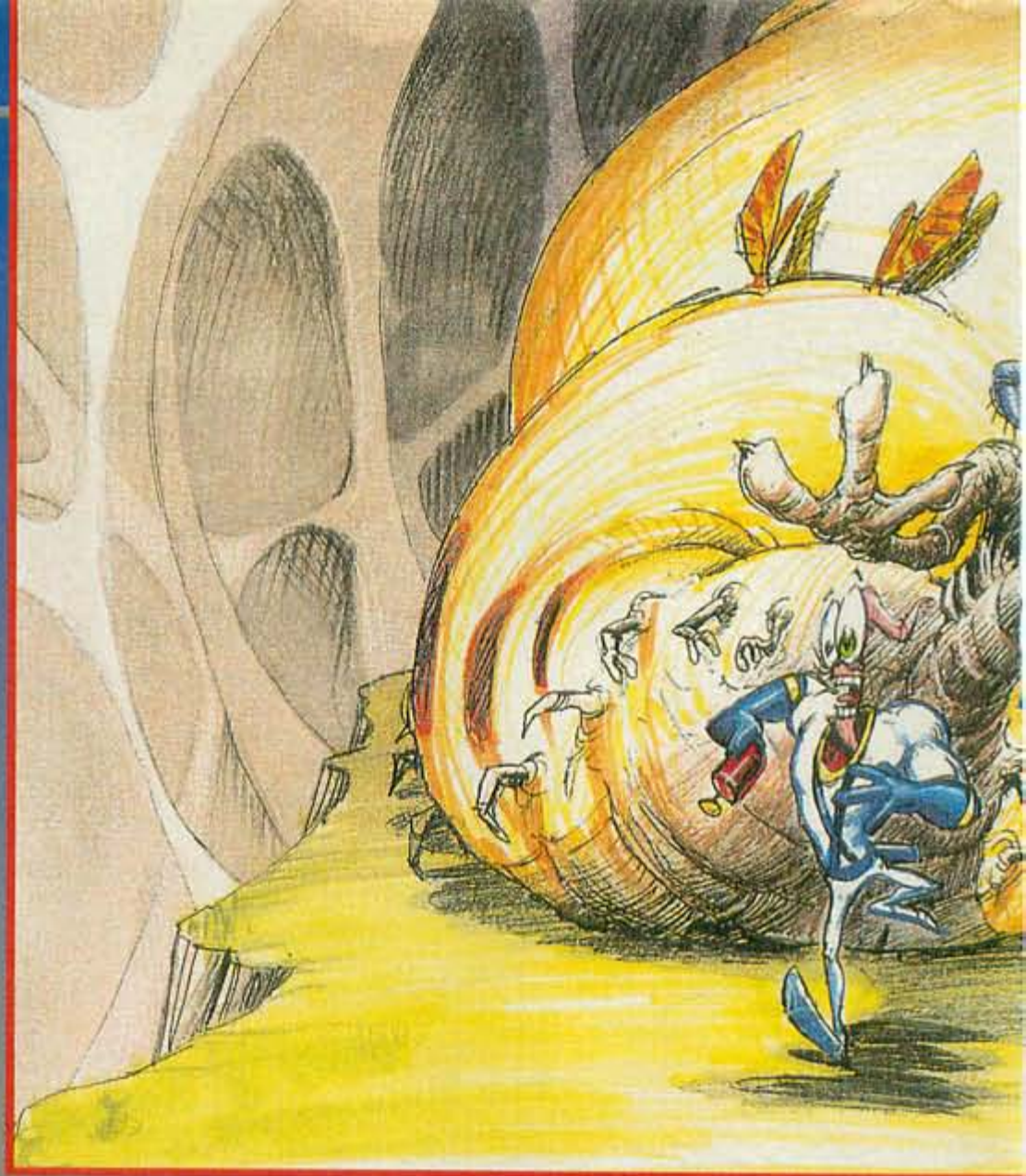
3

Euer Profi-Trickser



6

Hey, Onkel Chuck! Spann den Beiwagen an und laß uns losziehen, die Sonne putzen!



News

B. C. Racer	6
<i>Chuck Rally heißt jetzt B.C. Racer</i>	
Taz 2	8
<i>Taz wirbelt jede Menge Staub auf dem Mars auf</i>	
Bubsy 2	10
<i>Diesmal im futuristischen Vergnügungspark</i>	
Earthworm Jim	16
<i>Was ist schlimmer als ein Wurm im Apfel...</i>	
Indiana Jones	22
<i>Action-Sequenzen aus allen drei Filmen als Spiel</i>	
Psygnosis	24
<i>Schnell ein paar Neuheiten vor der Messe zeigen...</i>	
Bloodshot	28
<i>Ein Doom-Verschnitt, der anders heißen wird.</i>	
Hudson Soft	30
<i>Super Adventure Island 2 und Beauty & the Beast</i>	
Sony EPL	32
<i>Großes Highlight im Winter ist Mickey Mania</i>	
Sony Playstation	34
<i>Endlich spielbare Titel zu sehen!</i>	
US-Corner	38
Nintendo	42
Sega	40
3DO	78
Neo Geo	80
Automaten	82

Test

MEGA CD

Brutal	92
Dracula Unleashed	83
Beyond the Limit – F1 Championship ...	90

MEGA DRIVE

Ballz	98
Probotector	96
Dynamite Headdy	101
IMG International Tour Tennis	100
Tiny Toon Sports	102
Urban Strike	94
Zero Tolerance	99

SUPER NINTENDO

Breath of Fire	108
Die Schlümpfe	111
Operation Europe	113
Samurai Shodown	105
Slam Masters	106
Soccer Shootout	112
Sparkster	109
Tetris Flash	112
World Heroes 2	104
Yogi Bear	110

GAME GEAR

Incredible Hulk	114
------------------------------	-----



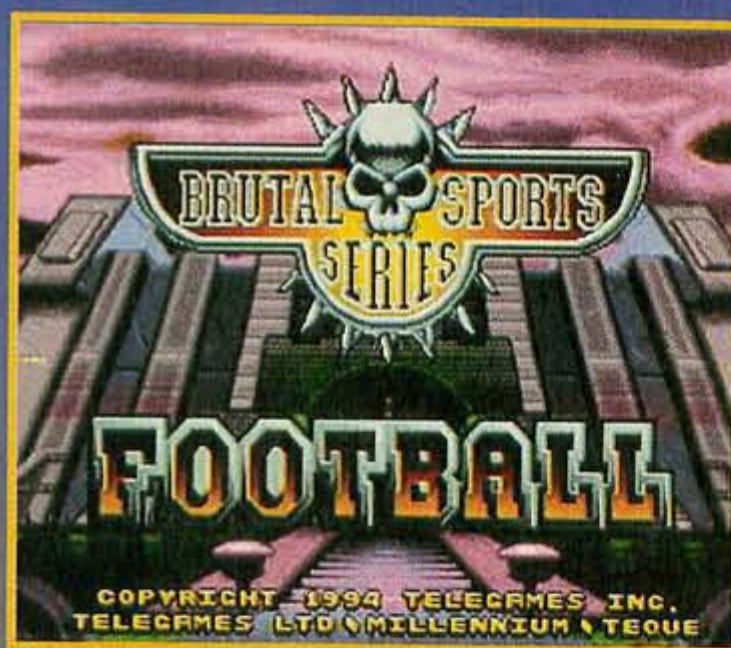
10

Oh Schräcksäkunde!
Bubsys Pelz-Clan hat sich
übers Jahr kräftig vermehrt



16

*Krrreechen sollst du,
Ärrd-Wurm, krrreechen!
Von uns Würmern bin
ich nämlich der dickere!*



86

*Sport ist Mord:
Lange erwartet,
endlich fertig –
das Jaguar-
Footballspiel*

90

*Harte Zeiten für
Michael "Schumi"
Schlabbeffiger.
Was war die letzte
Saison doch schön...*



GAME BOY

Pobotector 2.....	117
Duffy Duck	114
Monster Max.....	116

JAGUAR

Brutal Sports Football.....	86
Crescent Galaxy.....	87
Cybermorph	88
Evolution: Dino Dudes.....	88
Raiden	89
Tempest 2000	87
Wolfenstein.....	89

Tips & Tricks

Lufia & the Fortress of Doom (SN)	52
Dschungelbuch (MD), Fifa Soccer (Mega CD).....	59
Super Street Fighter (SN)	62
McDonald's Treasure Island (MD)	62
Yoshi's Safari (SN), The Flintstones (MD)	62
Fighter's History (SN)	62
Pete Sampras Tennis (MD).....	63
Ranma 1/2 – Hard Battle (SN).....	63
Stunt Race FX (SN), Jungle Book (SN)	64
Jurassic Park (GB)	64
Die Schlümpfe (SNES/GB), Pac-Attack (SN)	64
Troddlers (SN)	65
Evolution: Dino Dudes (Jaguar)	65
Flashback (MD), Garfields Labyrinth (GB).....	66
Time Gal (Mega CD), Godzilla (GB)	66
Action Replay Codes	66

Rubriken

10 Modellbaukits zu gewinnen	72
Leserpost	46
Rat & Tat	50
Statt Poster noch 'n Comic	60
Bihlmeiers Turkeys live in Action	70
Impressum	115
Inserentenverzeichnis	115
Redaktions-Hitparade	85
So bewerten wir	84
Private Kleinanzeigen	73



117

*Mit Pobotector 2
kommen auch
Game-Boy-
Besitzer in den
ungetrübten Genuß
von Konamis
Action-Spektakel*

RAVENS



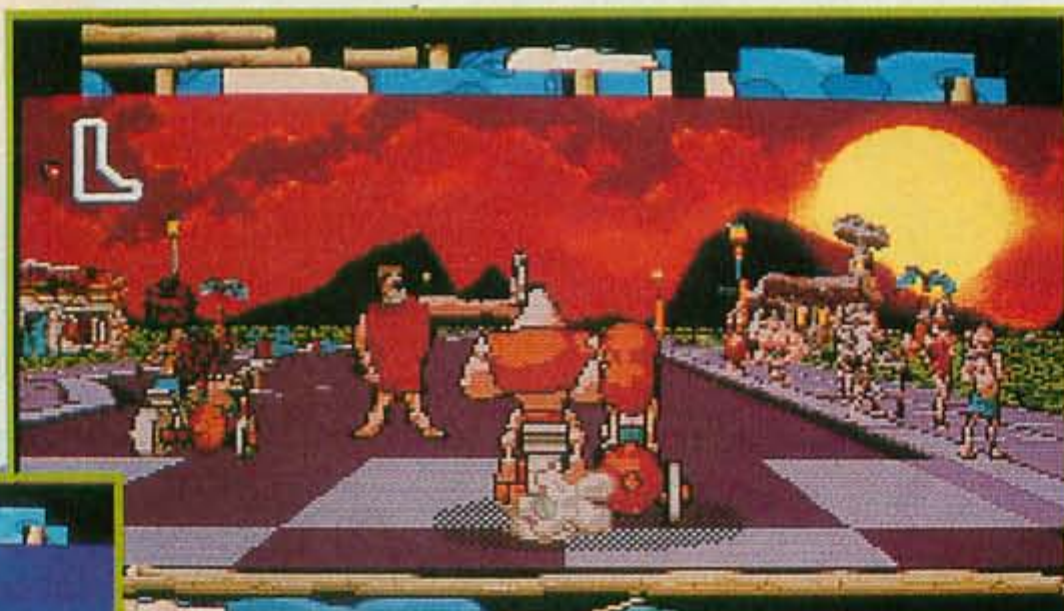
Cliff Ace und Roxy sind eure Helden in *B.C. Racers*



In Sieger-Pose geht es auf die Überholspur

Donnerkiesel! – Würde man auf den ersten Blick meinen. Aber es ist nicht die ehrenwerte Familie Feuerstein, die da auf prähistorischen Rennpisten herumdinosauriert; nein, unsere Helden heißen Cliff Ace und Roxy, und sie sind professionelle Dinorad-Rennfahrer. Als der "steinreiche" Millstone Rockafella ein Preisrennen veranstaltet, sind sie mit ihrer All-Dino-Antrieb-Kiste natürlich dabei. Nun heißt es, auf allen acht Rennstrecken so viele Punkte zu sammeln, bis sie am Schluß als Gesamtsieger den heißbegehrten

Während sich die übrige Game-Welt in hochgradig technokratischen Future-Welten herumwälzt, entführt uns Core Design in eine Zeit, als wahrscheinlich noch nicht einmal Spielekonsolen existierten.



Mammuthorden, Dino-Expreßzüge und ahnungslose Passanten, die urplötzlich die Rennstrecke überqueren. Wem das alles zuviel wird, empfiehlt es sich, das Gas wegzunehmen und in einem einfacheren Modus das Rennen zu bestreiten. Insgesamt stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. So sind im Grunde 8x4=32 Strecken auf der Silberscheibe verpackt, da sich alle Kurse voneinander unterscheiden. Somit darf man *B.C. Racers* als eine additive Mischung aus *Mario Kart*, *Battle Cars* und *Flintstones* bezeichnen. Obwohl das



Über 32 wunder-same Pisten geht das wilde Steinzeit-Canonball. Genau das richtige für Grafik-Fetischisten und Haudegen.

Ultimate Boulderdash Bike kassieren dürfen. Aber der Weg zum Siegespodest ist mit buchstäblich harten Steinen bepflanzt. 11 Mitbewerber stehen bereit, jedes erlaubte und unerlaubte Mittel einzusetzen, um Euch aus dem Rennen zu schmeißen. Da wird geboxt und gerammt, was das Zeug hält. Natürlich dürft Ihr zurückschlagen, aber wenn das auch nichts hilft, könnt Ihr die Fronten wechseln und in die Rolle eines anderen Rennfahrers schlüpfen. Hinzu kommen noch steinzeitliche Hindernisse wie wasserspuckende



Vorsicht Reptilosaurus auf der Fahrbahn!

Spiel in der Steinzeit spielt, ist es in puncto Technik in vielerlei Hinsicht innovativ und zukunftsweisend. Nicht nur, daß die gerenderte 3D-Grafik ziemlich flott und optisch sehr reizvoll gestaltet wurde, das Spiel soll auch für den *Mega Drive 32X*-Adapter umgesetzt werden. Der Spielspaß läßt sich zudem noch steigern, wenn man ein zweites Joypad, inclusive Spielerkumpel dazuschaltet. Dann nämlich kann der Beifahrer separat angesteuert werden, so daß die Lenk- und Prügelmanöver präziser ausfallen. Ungeduldige Kumpane seien jedoch vorgewarnt: Daß *B.C. Racers* erst im Oktober auf den Markt kommt, sollte keine Entschuldigung dafür sein, das Rennen auf echten Motorrädern zu bestreiten!



Nintendo®

DIE NINTENDO® SENSATION DES JAHRES!

BIG

Der Super Game Boy™

ist da!



No. 1

news!

Spielt alle Eure Game Boy™ Spiele auf dem großen TV-Bildschirm! In Farbe!



HAVE MORE FUN!

**DARAUF HABEN MILLIONEN GAME BOY™ SPIELER GEWARTET:
Den Super Game Boy™!**



Denn jetzt könnt Ihr alle Eure Game Boy™ Spiele auch auf dem Super Nintendo™ spielen. Mit dem Super Game Boy™. Und das heißt: auf dem richtigen TV-Bildschirm, 50x größer, in Farbe, mit Rahmen, die man selbst gestalten kann, mit Super-

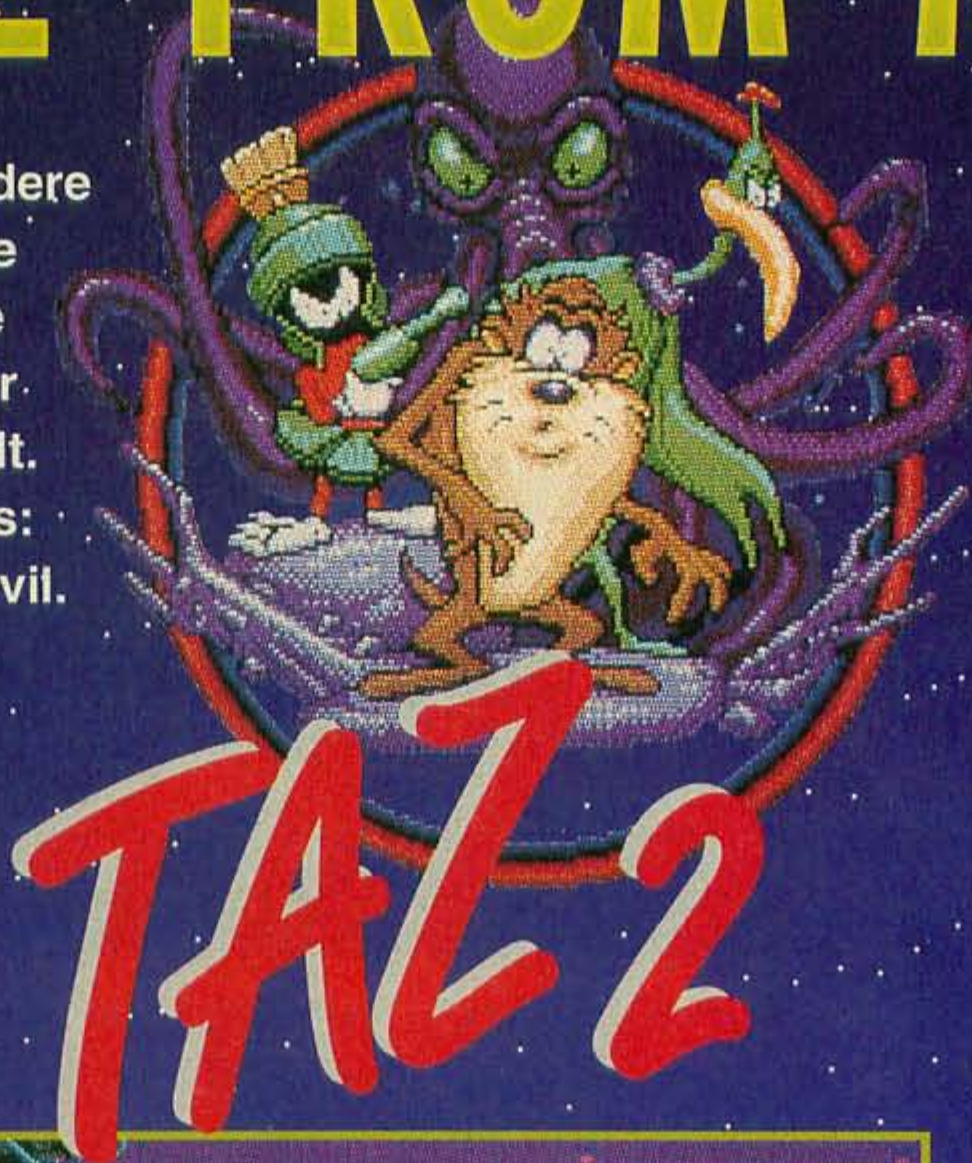
Stereo-Sound und mit vielen anderen zusätzlichen Features! Tips und Tricks verrät Euch der 76seitige Spieleberater! Der ist nämlich gleich dabei. Der Super Game Boy™ von Nintendo® – ein völlig neues Spielerlebnis für über 100 Game Boy™

Spiele! Alle sind jetzt größer, schöner, bunter und machen noch mehr Spaß!

HAVE MORE FUN!

ESCAPE FROM MARS

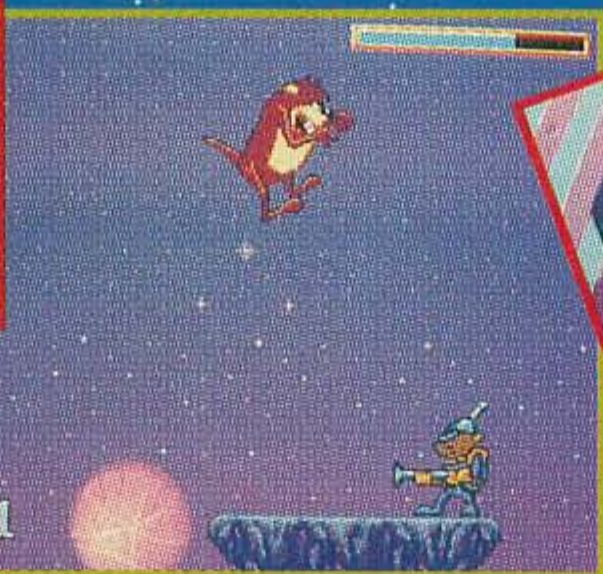
Jahre bevor Aladdin oder andere Comic-Kreaturen über unsere Bildschirme fegten, wirbelte ein australisches Beuteltier durch die Videospiele-Welt. Nun ist es wieder unterwegs: Taz, der Tasmanian Devil.



aus. Nun seid Ihr am-Zug: Begleitet Taz auf der langen Reise zurück zur Erde. Da die Verhaltensweisen eines Tasmanian Devils sich nicht von heute auf morgen ändern, dürften altgediente Taz-Spieler sich sofort heimisch fühlen: Wenn Taz einen Gegenstand findet, egal ob eine Portion kräftespendender Hamburger oder eine weniger erfrischende Bombe, verschlingt er ihn kurzerhand. Probleme mit steilen Wänden, dicken Erdmassen oder Feinden löst er damit, indem er sich rasant dreht, um als Wirbelwind alles niederzumähen, was sich in den Weg stellt. Ansonsten watschelt er in "harmlos-aggressiven" Cartoon-Schritten durch die Landschaft. In der Vorversion waren einige Levels teilweise unspielbar schwer. Warten wir ab, was unserem Beuteltier in der Endversion blüht, das gerade in diesen Tagen auf dem Markt kommen wird. Handheld-Zocker müssen sich da schon etwas länger gedulden. Die Game Gear-Version ist erst im November fällig. *tet*

TAZ 2

7 ierforscher sind gleich, egal ob sie nun in einer Forschungsanstalt in Hinterpfaffenhausen sitzen oder in der Verwaltung eines Zoos auf dem Planeten Mars. Immer sind sie auf der Suche nach seltenen und meist vom Aussterben bedrohten Exemplaren der Tierwelt. Und genauso verhält es sich eben auch auf dem Mars, wo kleine grüne Männchen im intergalaktischen Tierlexikon herumblicken, um ihre Sammlung im zoologischen Garten zu vervollständigen. Die Wahl trifft, wie kann es auch anders sein, auf unseren Helden Taz, den sie kürzum aus seinem gewohnten Umfeld entfernen und in einen marsianischen Tierkäfig stecken. Natürlich läßt unser gefräßiger Wirbelwind es sich nicht nehmen, kurzerhand aus dem Zoo auszubrechen und die gesamte Alien-Stadt unsicher zu machen. Das mögen selbst die Marsianer nicht und setzen ihn weit ab in den Einöden der Planetenoberfläche



Taz ist nach wie vor gefräßig wie ein Tier. Auf dem Mars läßt es sich danach auch besser springen. Unterirdisch geht ihm jedoch schnell die Puste aus.

Nintendo®

BIG

№ 1

news!

NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“
von Nintendo®!



Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!



Spiel Deine Game Boy™
Spiele in Farbe auf dem
Super Nintendo™!
Das More Fun Set
macht's möglich – und
vieles mehr!

- Spiel Super Nintendo™ – Konsole, Super Mario World™ Kassetten und High-Tech-Controller sind gleich dabei.
- Spiel Deine Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ in Farbe auf dem Großbildschirm: Der Super Game Boy™ im Set dient als Farb-Adapter.
- Zauberer: Dein Game Boy™ Spiel erscheint in Farbe auf dem großen TV-Bildschirm
- Jetzt kannst Du alle Super Nintendo™ und alle Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ spielen – in Farbe.
- Mit Super-Stereo-Sound.
- Außerdem enthalten der Super Game Boy™ Spielberater für viele Tips und Tricks.
- Game Boy™ Spiele nicht enthalten.

PAL VERSION

Direct Copyrighted by the Nintendo Game Boy™, Super Nintendo™ and Super Mario World™. All rights reserved. Nintendo Game Boy™, Super Nintendo™ and Super Mario World™ are trademarks of Nintendo. Super Game Boy™ is a registered trademark of Nintendo.

Nintendo

AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:
☉ Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der

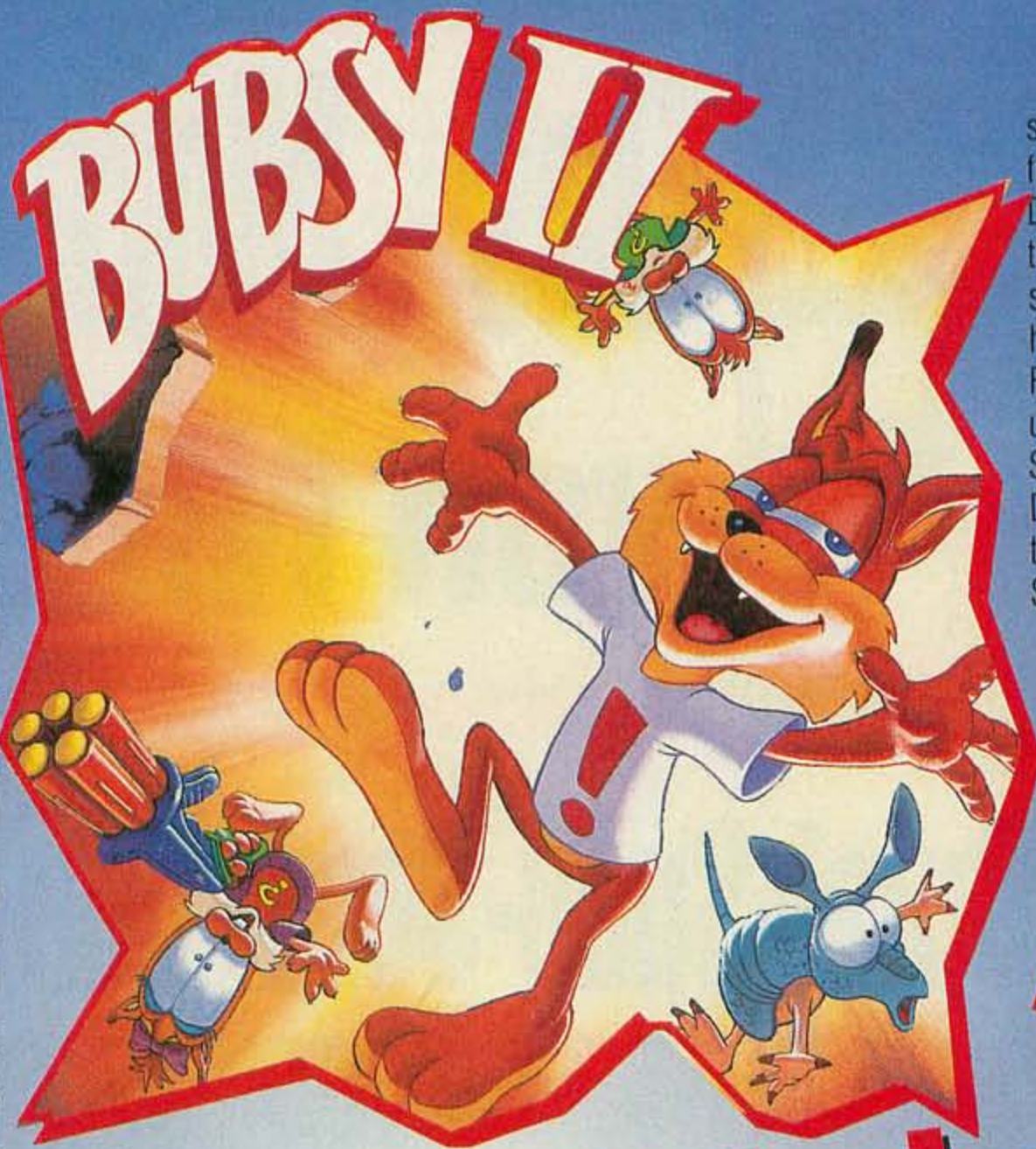
Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tips und Tricks.
☉ Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super

Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!
HAVE MORE FUN!



Nicht zuletzt die Erwachsenen sorgten 1993 dank großzügiger Geburts- und Weihnachtsgewandungen für die erstaunlichen Umsätze des ersten interaktiven Bubsy-Cartoons. Stolz verweist Accolade auf den "Parents' Choice Award" und den Titel "Videospiel des Jahres" der US-Zeitschriften "Electronic Games" und "VCR News & Reviews". Im Oktober startet der Follow-up *Bubsy II* – pünktlich zum Christmas-Showdown. Und auch Bubsy rührt die Werbetrommel: In einem 20minütigen Pilotfilm zeigt er, was ein echter Bobcat in einem Zeichentrickstreifen zu bieten hat.

Bubsy II ist etwas einfacher und flüssiger spielbar als der Vorgänger: Die Katze ist robuster und kann nun bis zu drei Treffer wegstecken. Drei Level mit jeweils zwei verschiedenen Strecken sind vom Start weg wählbar. Ist der Westflügel zu schwierig, versucht man es am Ostflügel. Erscheint Level 1 allzu leicht, könnt Ihr im fliegenden Wechsel aufsteigen und auf der 2er



Die Story: Der geniale Wissenschaftler Dr. V. Reality plant einen futuristischen Vergnügungspark. Die Besucher erleben in simulierten Realitäten die Weltwunder dieser Erde hautnah. Allerdings zu horrenden Eintrittspreisen! Das Faß zum Überlaufen bringen Terri und Terry: Bubsys nervtötende Sippe schafft es doch tatsächlich in Dr. Realitys Wunderland "Amazatorium" verlorenzugehen. Je nach Start-Level begegnen Euch bis zu



Die Rückkehr des Propellerkaters

Bubsys Pelz-Clan hat sich übers Jahr kräftig vermehrt. Zusammen mit den Zwillingen, der Nichte Terri und dem Neffen Terry, kämpft der Star der "Unheimlichen Begegnung der pelzigen Art" nun im Amazatorium um Ruhm und Ehr' der schmusigen Katzenrasse.



30 unterschiedliche Plattformen. Ziel ist eine der fünf Endwelten: die Wolkenwelt, die Ägyptische Welt, die Weltraumwelt, die Musikwelt oder eine mittelalterliche Zauberkwelt. Jeder der beiden Flügel des Amazatorium konfrontiert Euch mit einem völlig neuen Abenteuer. Auch die Reihenfolge der gewählten Mini-Sequenzen entscheidet über den weiteren Verlauf des Abenteuers.

Geübte können in *Bubsy II* gegen die Uhr (Zeitlimit) antreten oder sich im Wettstreit nach Punkten (High score) einen Platz in den All-time-Charts sichern. Fünf Spiel-Modi stehen zur Wahl: Ein-Spieler-Modus, Zwei-Spieler-Modus mit- oder gegeneinander sowie die genannten Modes mit oder ohne Miniwelten. mn



bzw. 3er Plattform Euer Glück versuchen. Entsprechend dazu gibt es unterschiedliche Abspänne.

Die Stärken des flotten Jump'n'-Runs sind die gekonnten Cartoons, die verblüffend komischen Ideen, die witzigen Grafiken und die enorme Geschwindigkeit. Steckt Ihr fest, holt Euch Bubsy mit dem schwarzen Loch aus der Patsche. Die Kohle zum Erwerb solcher nützlichen Utensilien verdient Ihr in Mini-Welten. Mit Geld kann sich Bubsy Taucheranzüge, Extraleben, einen Zeitbonus oder Munition für die Nervengas-Pistole beschaffen.



Mario und Sonic können sich schon mal ganz warm anziehen: "Im Amazatorium leg' ich kräftig zu."

ANSCHNALLEN UND UMBLÄTTERN!

Das neue Spiel,
das alle **Dynamite**
Grenzen **Headdy.**
sprengt:



Kämpfen mit dem neuen
**Super Street
Fighter II.**

Abfahren auf
Virtua Racing.



Staunen über die neuen
Mega CDs **Double
Switch** und **Prize
Fighter.** Die geheime Mission



von **Tomcat Alley.**

Ready for take-off?

SEGA sorgt für neuen

Sprengstoff.

Mit Dynamite Headdy, dem ultimativen Jump & Run Spiel

des Jahres. Der Clou:

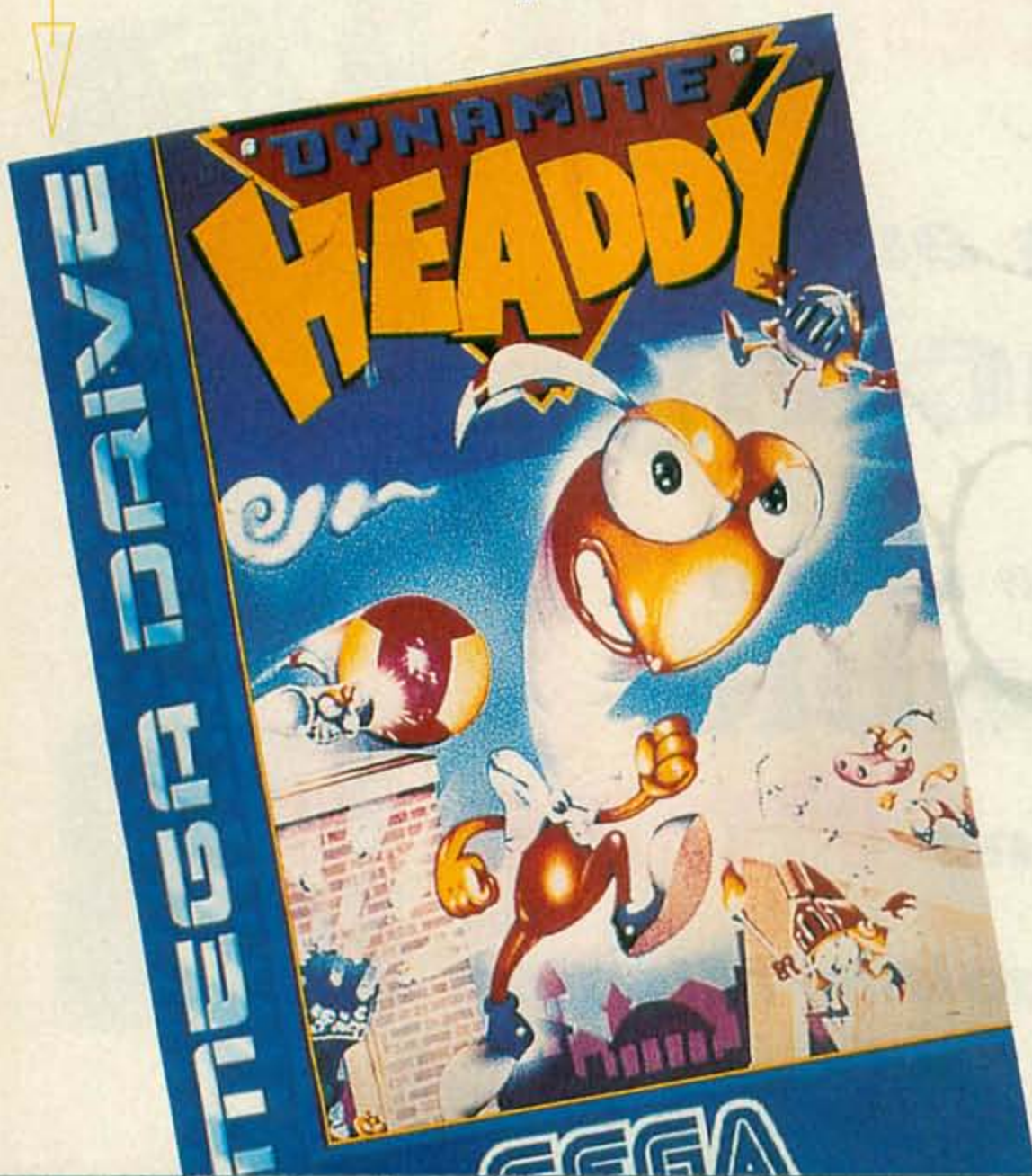
Dynamite Headdy benutzt verschiedene Köpfe als Waffe, um seinen Feind Dark Demon

Dynamite Headdy

zu besiegen. Ein technisches

Meisterwerk für Leute mit

Köpfchen!



1 Hut ab! Bei diesem neuen Charakter kannst Du beim Mega Drive zwischen 15 unterschiedlichen Köpfen wählen. Jeder mit einer anderen Funktion. Das garantiert jede Menge Abwechslung.

2 Für kluge Köpfe: Nicht Glück, sondern Strategie, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit entscheiden über Sieg oder Niederlage. Bist Du fit genug?

3 Technik vom Feinsten: Aufwendige Grafiken, phantasievolle Animationen, Figuren und Objekte. Schräge Ideen auf jedem Level: Dynamite Headdy zieht alle Register.

4 Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Dynamite Headdy gibt's ab sofort. Für jeden Mega Drive und Game Gear. Natürlich nur von SEGA.



Durch geschicktes Hüpfen...



...erreicht Ihr faszinierende Höhen und Tiefen



Sammelt Punkte bei verschiedenen Bonus-Stages

mega-tip

Das SEGA Meisterstück der 16-Bit Powerklasse. Der Mega Drive II ist vorbereitet für 2 x 32 Bit Superpower. Get your kicks Mega Drive 32X.

Super Street Fighter II



Nichts kann sie aufhalten! Super Street Fighter II ist das Kult-Spiel für den Mega Drive. Kleiner Tip: Sofort zuschlagen!

Um es kurz zu machen: Super Street Fighter II ist wohl das beste Beat'em Up, das es für den Mega Drive gibt: Unschlagbare 40MBit. 4 neue schlagfertige Charaktere. Verbesserte Special Moves und Animationen. Group Battle-, Turnier- und Time Challenge Modus . . . Einfach umwerfend! Aber mehr wird nicht verraten.

Achtung! Umblättern. 

hardware-tip

Mit dem 6-Button-Control Pad spielst Du Super Street Fighter noch aufregender. 12 verschiedene Kommandos. Umschaltbar auf 3-Knopf-Betrieb.



Die Herausforderung der 16 fähigsten Kämpfer wartet auf Euch



Besteh' gegen verbesserte Kampf-techniken



Neue Bewegungen werden Dich fordern

mega drive

Virtua Racing

Gib Gas auf Deinem Mega Drive! Fahr Formel 1 so gut wie live:

In 3D Optik. Mit 4 verschiedenen Spielerperspektiven.

2-Spieler-Modus mit Split Screen. Virtua Racing kommt aus der

Spielhalle direkt zu Dir an die Box.

Das Formel 1-Videospiel

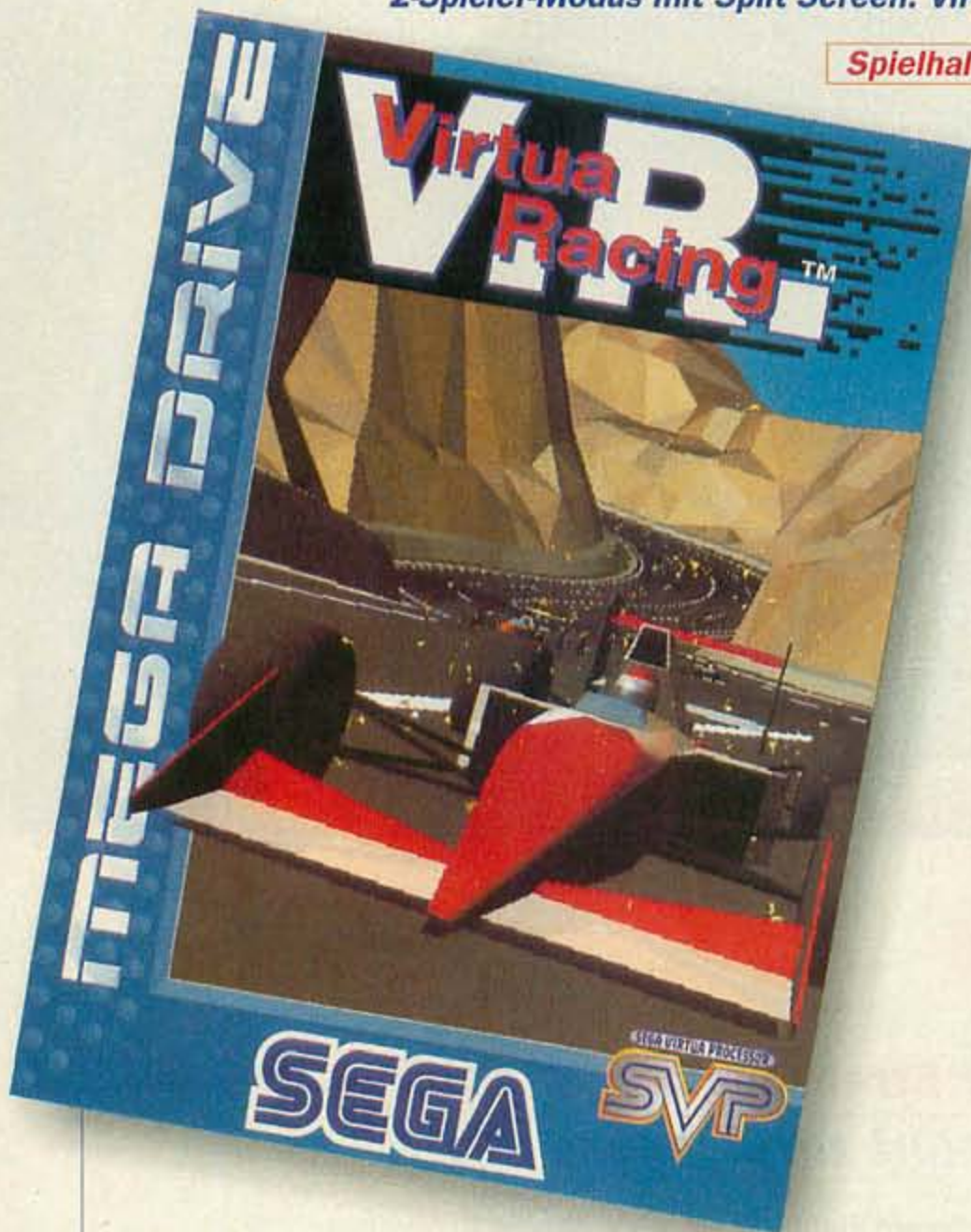
mit dem revolutionären

SVP-Chip: 23 Millionen

Befehle pro Sekunde,

4 Perspektiven,

2 Spieler, 16 Mega-Bit.



pressespiegel

SEGA fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position.

MEGA FUN

Virtua Racing ist mit Abstand das beste Rennspiel für Mega Drive und wird es wahrscheinlich auch bleiben.

GAMERS

Ein spezieller Zusatzchip, der den Super FX zum Hilfsarbeiter werden läßt. Nie war die SEGA Hardware den Chips des großen Konkurrenten überlegener!

SEGA MAGAZIN



Double



Alles stillt



Action über Action



Ring frei zur 2. Runde

ausschneiden, einsenden!

Prize Fighter

Steig' in den Ring. Aber Achtung! In diesem True Video-Erlebnis auf Mega-CD wirst Du Deinen Meister finden. Allerdings erst, wenn Du an den ersten drei Champions vorbeikommst. Ein schnelles Spiel für harte Jungs. Traust Du Dich?

TRUVIDEO™

SEGA Infoservice, Postfach 305565, 20317 Hamburg

VG 10

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

Infos und mehr



Tomcat Alley

Hier hebst Du ab! Die erste Video-Flugsimulation für Dein Mega-CD. Die Aufträge: Kämpfe in einer F-14X Tomcat gegen übermächtige Gegner. Realistische Flugszenen, packende Zweikämpfe, super Sound. Visuelle Effekte von **Sam Nicholson**, dem Special-Effects Spezialisten von Ghost Busters, Star Trek. Erstmals wird der gesamte Bildschirm genutzt. Also: Schnell' Dich an!



hardware-tip

Spiel Deine Mega CD-Spiele auf dem Multi Mega: 3 High-Tech-Prunkstücke in einem Gerät. Mega Drive, Mega CD und mobiler CD-Player auf einen Schlag und formschön in die HiFi-Anlage integrierbar.



Rasante Szenen steigern Eure Pulsfrequenz



Switch

Nur Mut! Versuche "Eddie" aus diesem mysteriösen Geisterhaus zu befreien. Allerdings mußt Du dabei mit vielen ungebetenen Gästen rechnen. Ein interaktiver Abenteuer-Film auf Mega-CD. 104 Minuten Action in Hollywood-Qualität. Mit Stars wie **Deborah Harry (Blondie)**. Spannender geht's nicht!



Blondie voll in Action



Laßt die Falle zuschnappen

HOTLINE: Rund um die Uhr von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr die aktuellsten Tips zu allen Spielen. News und facts zu Hard- und Software. Technische Hilfe, wenn's brennt.

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOT



EARTHWORM JIM

Den Namen Shiny Entertainment haben die meisten von Euch wahrscheinlich noch nie gehört. Bei David Perry geht zumindest einigen ein Licht auf und *Aladdin* und das *Dschungelbuch* kennt natürlich jeder. Was die drei miteinander zu tun haben? David Perry, der Entwickler der Mega Drive-Version von *Aladdin*, dem höchstbewerteten Sega-Spiel aller Zeiten (94 Prozent Spielspaß in Video Games 11/93), war auch an den *Dschungelbuch*-Umsetzungen maßgeblich beteiligt. Da er viel lieber eigene Charaktere entwickeln wollte, anstatt sich an die sehr strikten Disney-Vorgaben zu halten, gründete er mit Shiny Entertainment kurzfristig seine eigene



Die komplette Video Games-Redaktion leidet unter Wurmbefall.

Earthworm Jim heißt der Übeltäter, der für Lachkrämpfe sorgt und uns schlaflose Nächte bereitet.

Firma. Anschließend schnappte er sich noch einige der talentiertesten Gamesdesigner und stürzte sich in die Entwicklungsarbeit für das erste Shiny-Projekt, *Earthworm Jim*. Mit finanzkräftiger Unterstützung von Playmates, einer amerikanischen Spielzeugfirma, die mit

den Mutant Turtles den großen Reibach gemacht hat, begann das Projekt im Januar 94. Im Juni kursierten die ersten Gerüchte in amerikanischen Zeitschriften, daß die bis dahin unbekannte Firma Shiny Entertainment an etwas ganz Besonderem arbeitet. Während der CES in Chicago sprach zwar jeder über *Donkey Kong Country*, die In-

sider jedoch waren von David Perrys Wurm fast noch mehr begeistert. Der Meister selbst präsentierte sein "Baby" auf einem einzigen Bildschirm zwischen den riesigen Ständen der anderen Softwarefirmen.

Inzwischen ist *Earthworm Jim* neben *DK Country* und *Lion King* der meistgenannte Tip für den Weihnachtshit dieses Winters. Im Gegensatz zu den beiden anderen Kandidaten fehlt *Earthworm Jim* der große Name. Jeder Videospieler kennt Donkey Kong und der König der Löwen hat sich in den USA inzwischen zum erfolgreichsten Zeichentrickfilm aller Zeiten gemausert. In einem hat Jimmy-



Und hier seht Ihr die Erstbesteigung der Kuh Elsa



Für was so'n Elchgeweih doch so alles gut ist. Mit diesem Trick gelangt Ihr in einen Geheimgang.



Um gefährlichen Fifis auszuweichen, zieht sich Jim buchstäblich am eigenen A... aus der Sch...

WARPZONE

Im Hintergrund wartet schon Evil the Cat auf Euch



Sogar Schneemänner hetzt das böartige Kätzchen auf Euch



Wohl zuviel Matlock gesehen was? Peitschenhiebe verträgt der Anwalt gar nicht.

Wenn man Peter Puppy falsch anfaßt, verwandelt er sich in ein blutrünstiges Monster



Ihr Fachgeschäft in Österreich!

SEGA



Nintendo

GAMEFAN

THE NEXT GENERATION OF VIDEOGAMES

Verkauf und Verleih von Computer- u. Videospielen
Spezialanfertigungen und Reparaturen

Super Nintendo

Umbauen

Grundgerät ab	999,-	Mega Dr.1 50/60 Hz Umbau	400,-
Mortal Kombat II	1.399,-	Mega Dr.2 50/60 Hz Umbau	600,-
Super Streetfight.II	1.399,-	Multi Mega 50/60 Hz Umbau	800,-
Breath of Fire	1.199,-	SNES 50/60 Hz Umbau	800,-
Super Metroid	1.299,-	Neo Geo 50/60 Hz Umbau	400,-
Jungle Book	1.199,-	3DO RGB Umbau	2.490,-
Super Game Boy Adapt.	999,-	Japan Umbau USA PC-Engine	800,-
		Turbo Duo RGB Umbau	800,-

Mega Drive

3DO

Grundgerät ab	999,-	Grundgerät NTSC	7.990,-
Mortal Kombat II	1.199,-	Grundgerät RGB	9.990,-
Super Streetfight.II	1.199,-	Road Rash	1.099,-
Virtua Racing	1.299,-	Fifa Soccer	1.099,-
World Heroes	999,-	Way of the Warrior	1.099,-
Dune 2	999,-	Shockwave	1.099,-
Heimdall CD	899,-	Game Gun	999,-
Rebel Assault CD	899,-		
Heavenly Symphony CD	999,-		

NeoGeo

Jaguar

Grundgerät ab	5.990,-	Grundgerät RGB	4.990,-
Top Hunter	3.590,-	F1 Redline Racer	1.099,-
Samurai Showdown 2	3.590,-	Tempest 2000	999,-
Alle Titel lagernd ab	1.590,-	Alien vs. Predator	1.099,-
		Joystick	599,-

Turbo Duo Grundgerät und Spiele lagernd !!

sämtliche Spezialanfertigungen wie: Anschlusskabel f. Monitore, Fernseher RGB Stereo Kabeln, Joypadverlängerungen, usw.

Ab November 94 Sega Saturn, Sony Playstation u. Mega 32X

Erkundigen Sie sich jetzt! Vorbestellungen ab sofort!

1030 Wien, Landstr.Hptstr./ Barichg. 4-Tel+Fax 0222/7157090

2340 Modling, Neusiedlerstr.7-Tel.02236/27338

Versand per Nachnahme - Händleranfragen erwünscht !

Battle Corps d	99.-
Dschungelbuch d	99.-
EA Tennis d	109.-
Mega Man e	129.-
Mega Race CD e	99.-
NHL Hockey 95	119.-
Sparkster d	109.-
Sup.Streetfight.2 d	129.-

SEGA MD

Battletech e	129.-
Mortal Kombat 2	129.- d
Urban Strike e	129.-

Breath of Fire e	149.-
Dschungelbuch d	129.-
Final Match Tennis j	139.-
Illusion of Gaia e	149.-
Street Racer e	129.-
Stunt Race FX d	119.-
Sup.Gameboy Ada.d	99.-
Vortex e	149.-

SNES

Brain Lords	149.- e
Mortal Kombat 2	149.- d
Secret of Mana	119.- d

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

SVHS-RGB Conv.	199.-
3DO Pal Konsole	999.-
3DO Game Gun	99.-
Burning Soldier	109.-
Gridders	99.-
Guard. War/Okt.	129.-
Mad Dog McCr.2	119.-
Mega Race/Okt.	109.-
Soccer Kid/Sept.	89.-
Star Contr. 2/Okt.	119.-
Theme Park /Okt.	119.-
Wing Command.	109.-

3DO

Alone i.t.Dark	99.- e
Road Rash	99.- e
Shockwave	119.- e
Way o.t.Warr.	119.- e

NEO GEO CDROM	999.-
Art of Fighting 2 CD	99.-
Samurai Shodow.CD	99.-
Aerofighters 2 Mod.	379.-
Agres.o.D.Combat	379.-

DIVERSE

JAGUAR PAL d	599.-
voraussichtlich:	
Air Cars	129.-
Alien vs.Predator	129.-
Cheq.Flag 2	129.-

Spiele & Zubehör
LYNX/PC ENGINE
IBM/AMIGA

U.V.A.M.

MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

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

089 7605151
089 7470689

WARPZONE

EARTHWORM JIM

Boy mit Sicherheit die Nase vorn: Spielspaß. Die einzelnen Level bieten unglaublich viel Abwechslung, ob Bungee-Jumping-Duelle mit dem grünen Krümelmonster Major Mucus, Unterwasserrennen in einer Glaskuppel oder Kämpfe mit Evil the Cats-Rechtsanwälten, die Ideen in *Earthworm Jim* sind ebenso schräg wie witzig. Die Grafik gehört zum Feinsten, was es auf 16-Bit-Konsolen gibt, speziell die genialen Hintergründe tragen viel

zur Gesamtstimmung bei. Viele der Charaktere stammen scheinbar direkt aus einem Zeichentrick-Alptraum, harmlose Hündchen verwandeln sich in reißende Monster, Professor Monkey-for-a-Head hat einen kompletten Affen als Kopf und der letzte Spielabschnitt spielt sich im Körper des Endgegners, "Queen pulsating, bloated, festering, sweaty, puss-filled, malformed, Slug-for-a-Butt" (die heißt wirklich so), ab. Wenn Ihr die Queen besiegt habt, seht Ihr vielleicht sogar die niedliche Princess-What's-Her-Name.

Earthworm Jim kommt im November für Super Nintendo und Mega Drive, und wer sich das Teil nicht besorgt, ist selbst schuld. Groovy!



Psy-Crow kriegt eine auf den Pelz gebraten, im Asteroiden-Level sammelt Ihr Continues



Unten: Prinzessin-What's-Her-Name müßt Ihr retten



Oben: Die Steuerung in der Glaskuppel erfordert einiges Geschick



Links: Was macht das fette Meerschweinchen denn im Unterwasser-Level?



Prof. Monkey-For-a-Head trifft Ihr im Laboratorium



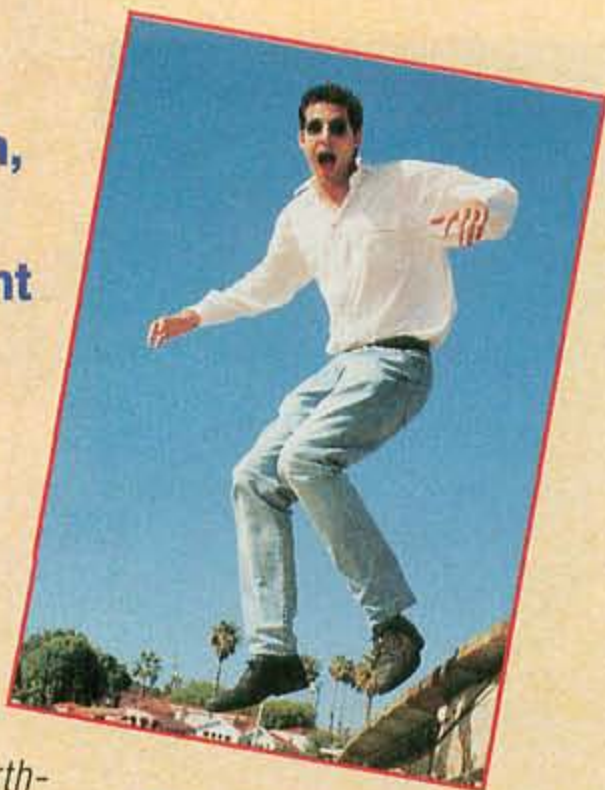
Major Mucus müßt Ihr beim Bungee-Jumping dreimal besiegen



Queen-Slug-für-a-Butt



Um herauszufinden, ob die Jungs von Shiny Entertainment genauso verrückt sind wie ihr Spiel, haben wir ihnen ein wenig auf den Zahn gefühlt.



Wie lange habt Ihr für *Earthworm Jim* gebraucht und wie viele Personen haben daran gearbeitet?

Steve: Wir haben mit der Mega Drive-Version im Januar 94 angefangen und sie am 27. Juli fertiggestellt. Mit der Super Nintendo-Umsetzung begannen wir etwas später, sie ist aber ebenfalls fertig. Zuletzt arbeitete jeder 20 Stunden

Steve: Im Augenblick stehen wir alle auf die Segas Titan-Hardware (Daytona, etc.). Ich glaube, daß die neuen Konsolen den Videospieldmarkt noch interessanter machen werden, es wird jedoch einige Zeit dauern, bis die Programmierer das Optimum aus den neuen Geräten rausholen können.



Von links nach rechts: Doug Tenaple, Steve Crow, Nich Jones, Nick Bruty, Edward Schofield, David Perry und liegend Mike Dietz

täglich und schlief unterm Schreibtisch. Jeder gab 110 Prozent, um das Spiel in so kurzer Zeit zu veröffentlichen.

Warum habt Ihr die Zusammenarbeit mit Virgin beendet und eure eigene Firma gegründet?

Nick Bruty: Wir wollten unsere eigenen Figuren entwerfen und entwickeln. Wir glauben außerdem, daß man mit einem kleinen Team die besten Spiele produzieren kann.

Welches ist eure Lieblingshardware? Was haltet Ihr von den neuen Konsolen, die in den nächsten zwölf Monaten veröffentlicht werden?



Welche der neuen Systeme werdet Ihr unterstützen?

Steve: In unseren Zukunftsplänen spielen die neuen Geräte eine wichtige Rolle, aber Genaueres darf ich Euch noch nicht verraten... - Oh, die Antwort zur nächsten Frage verrät ja alles!

Wird *Earthworm Jim* auf einem der neuen Systeme erscheinen?

Doug: Wir planen eine Umsetzung von Jim für den "United States Atomic Defense Computer". Es gibt jedoch noch ein paar Problemchen: Erstens will uns die Armee kein Entwicklungskit zur Verfügung stellen und

Spiel & Spaß Videospiele GmbH & Co. KG

Ankauf Ihrer gebrauchten Spiele.
Wir zahlen bis zu 50% des Neupreises.

Gebrauchte SNES

Titel	Gebr.+
Bugs Bunny Rappit Rampage	89,-
Champions World Class Soccer	89,-
Das Dschungelbuch	89,-
Die Schlümpfe	79,-
Empire Strikes Back	99,-
Turn'n and Burn	89,-
Fifa Soccer	89,-
Final Fight 2	69,-
FX Standrace	89,-
Super Metroid	89,-
Pinball Dreams	89,-
Mario's Time Maschine	79,-
Marko's Magic Football	69,-
Mech Warrior	89,-
Mega Man X	99,-
Super Battle Tanks 2	89,-
Mr. Nutz	79,-
NBA Jam	89,-
Yogi Bär	79,-
Mario Allstars	59,-
Rock'n Roll Racing	79,-
Fun and Games	79,-
Secret of Mana	99,-
Eek the Cat	89,-
Sky Blazer	89,-
Super Hockey	89,-
Streetfighter Turbo Deutsch	89,-
Super Pang	89,-
Super R - Type 3	89,-
T.M.H.T. Turnament Fighters	99,-
The Flintstones	89,-
The legend of Mystical Ninja	89,-
Young Merlin	89,-

Bestellungen sowie Ankäufe
unter HOTLINE 0 27 71/3 69 82

Gebrauchte Sega-Mega-Drive

Aladin	79,-
Das Dschungelbuch	89,-
Dune II	99,-
Streets of Rage 3	99,-
Lost Vikings	99,-
Pete Sampras Tennis	89,-
Meran Deans Dr. Robotniks	79,-
NBA Jam	89,-
The Ottifants	89,-
R.B.I. Baseball '94	99,-
Rambo 3	49,-
Ren & Stimpy	89,-
Royal Rumble	89,-
Sensible Soccer	89,-
Smash TV	29,-
Sonic 3	89,-
Sonic Spinball	89,-
Street Fighter II	99,-
Mortal Combat	89,-
Virtual Racing	159,-
World Cup USA '94	99,-

Spiel & Spaß Videospiele Vertriebs GmbH & Co. KG
Dillenerstr. 55, 35685 Dillenburg
Tel. 0 27 71/3 69 82 · Fax: 0 27 71/3 69 81

Bestellformular: (Händleranfragen erwünscht)

Titel:
 Neu/Gebr.-Preis DM
 Name: Vorname:
 Geb.: Str.:
 PLZ: Ort:
 Porto Inland DM 9,- + 3,- per Nachnahme/zzgl. NN Gebühr 3,-
 Expres + 7,- DM, UPS möglich auf Anfrage
 Eurocheck (bis DM 400,-) ja / nein
 Per Nachnahme: ja / nein

Unterschrift:
 + Gebr. Spiele nur solange Vorrat reicht.



zweitens müssen wir einen ziemlich hohen Preis berechnen, da es nur ein Exemplar geben wird, so ca. 3 Millionen Dollar.

Arbeitet Ihr zur Zeit an weiteren Projekten?

Doug: Wir entwerfen gerade eine Shiny Entertainment Perücken-Kollektion, aber das ist noch streng geheim!

Gibt es irgendein Spiel, das Euch besonders beeindruckt oder beeinflusst hat?

Steve: Ich glaube, wir wurden alle von ganz verschiedenen Spielen beeinflusst. Doug, Mike und Edward stehen im Augenblick auf Beat`em Ups (Virtua Fighter, Mortal Kombat, etc.). Dave, Nick Jones, Nick Bruty und mir selbst gefallen die neuen Rennspiele besonders gut, was man auch in den Seetunnel- und Andy-Asteroids-Levels von Jim sieht. Natürlich spielt jeder bei Shiny Doom!

Wie und warum seid ihr Spieleentwickler geworden? Was für Berufswünsche hattet ihr als Kinder?

Nick Jones: In der Schule haßte ich den Informatik-Unterricht, ich war der schlechteste Schüler in der Klasse. Zu der Zeit tauchten die ersten Space-Invader-Automaten auf – ich war davon absolut begeistert. Eines Tages zeigte mir ein Freund eine Space-Invader-Variante, die er selbst programmiert hatte. Ich war beeindruckt, daß ich innerhalb von drei Monaten meine eigenen Videospiele schrieb und bis heute nicht mehr damit aufgehört habe.

Steve: 1981, als ich noch zur Schule ging, spielte ich schon die ersten Videogames. Kurz darauf begann ich, selbst zu programmieren und seitdem wollte ich nichts anderes als Videospiele zu entwickeln. Mein erstes professionelles Spiel schrieb ich schon 1983.



Wie wird sich das Videospiegelgeschäft in den nächsten zwölf Monaten entwickeln? Haltet ihr mit all den neuen Konsolen einen neuerlichen Zusammenbruch wie vor 11 Jahren für möglich?

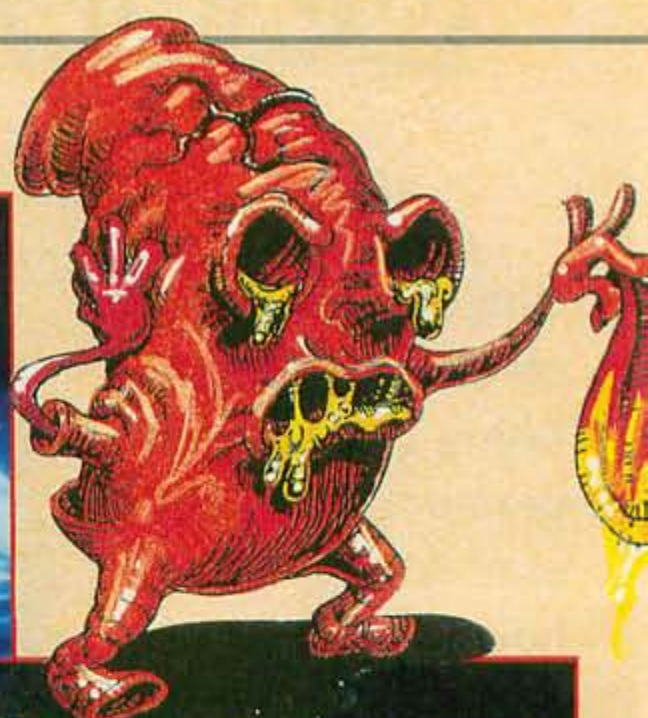
Steve: Viele Leute versuchen im Augenblick vorauszusagen, wie sich die Videospiegelindustrie entwickelt. Ich glaube, daß sich das System mit den besten Spielen durchsetzen wird, und es liegt an Euch Videospielern, eben dies zu entscheiden. Wir von Shiny wollen die besten Spiele entwerfen, egal auf welchem System. Wenn die Designer ständig Spiele produzieren, die den Konsumenten begeistern und fesseln, wird der Videospiegelmarkt weiterhin boomen.



Welche Systeme haben bessere Zukunftschancen, Multimedia-PCs oder leistungsstarke Konsolen? Warum?

Nick Bruty: Ich glaube der PC- und Konsolenmarkt sprechen verschiedene Spielertypen an. Konsolenspiele sind mehr automatenorientiert, während PC-Spiele eher für ältere Spieler gedacht sind.

Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, einen Wurm zum Helden Eures Spiels zu machen?



Queen Slug-For-a-Butt hat eine stachelige Speiseröhre, für Jim ist das natürlich kein Problem

Peter Puppy solltet Ihr besser nicht wütend machen, denn dann wird er zum Tier

Doug: Ich wollte einen Charakter entwerfen, der stark aber auch verwundbar ist. Ich wollte ihm einen typisch amerikanischen Namen geben, deshalb erhielt er den Namen meines Bruders, Jim TenNapel. Ich hatte meine Figuren schon anderen Firmen angeboten, aber Shiny waren die ersten, die mir die Freiheit gaben, nicht nur Charaktere wie Professor "Monkey-for-a-Head" (ja, er hat wirklich einen kompletten Affen als Kopf!) zu entwerfen, sondern auch früher entwickelte Figuren wie "Peter Puppy" und "Evil the Cat" einzubringen.

Könnt Ihr unseren Lesern irgendwelche speziellen Tips zu Earthworm Jim geben?

Nick Jones: Wenn es zwinkert – auspeitschen!

Steve: Für 50 aufgesammelte Kugeln in den Asteroidenrennen gibt's ein Continuel!

Doug: Im Zweifel alles abballern!



THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA™

KARSTADT

TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse belegen.



Gut einkaufen
schöner leben

Ein phantastisches Abenteuer im magischen Fernen Osten



Ein Fluch liegt über dem Dorf Horo-Horo: Unheimliche Mächte greifen um sich! Nur die Ninjas Kid Ying und Dr. Yang können das magische Reich retten. In 10 Welten mit vielen Geheimlevels lauern die abgefahrensten Gegner und Fallen. Doch nicht nur die vielen magischen Waffen helfen in dieser mystischen Welt, sondern auch die Tips der Orakel, die Besuche in zahlreichen Läden und Hotels und eine ganze Menge Grips, um die Rätsel des Fernen Ostens zu lösen.

Ein phantastisches Abenteuer mit unglaublicher Grafik, jeder Menge Gags, einem spannenden 2-Spieler-Modus, Levelpassworten und deutschen Bildschirmtexten!

Mit deutschem
Bildschirmtext!
DM 139,95



Ausgezeichnet:
„Mystical Ninja ist technisch einwandfrei, höchstgradig motivierend und spielerisch die reinste Wucht“
Play Time 4/94
Auszeichnung: Play Time Star
„... die Aufmachung ist erstklassig. Für die Endgegner haben die Entwickler tief in der Trickkiste gekramt. Ein tolles Modul voller Überraschungen.“
VideoGames Sonderheft 01/94
„Herzlichen Glückwunsch an KONAMI: mit einigen der besten Action-Levels im 16-Bit-Universum: Spielerische Feinkost trifft grafische Extraklasse inklusive Mode-7-Tupfer.“
Maniac 04/94



KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß

INDIANA JONES'

Greatest Adventures

Im November präsentiert LucasArts ein besonderes Schnäppchen für alle Indiana-Jones-Fans: Die Actionsequenzen aus allen drei Filmen in einem Modul!

Echte Indy-Fans mußten sich bislang auf die zugegeben exzellenten PC-Adventures von LucasArts beschränken, denn die Konsolenumsetzungen überzeugten vor allem durch schlechte Grafik und miserablen Spielspaß. Mit Indiana Jones' Greatest Adventures kommt im Herbst vielleicht der erste Lichtblick, zumindest für Super Nintendo. Das deutsche Programmiererteam Factor 5 hat im Auftrag von LucasArts die Entwicklung des Moduls übernommen und nicht weniger als 28 Level aus dem Ärmel geschüttelt. Ihr spielt so ziemlich alle Action-Sequenzen aus den drei Indy-Filmen, "Jäger des verlorenen Schatzes", "Im Tempel des Todes" und "Der letzte Kreuzzug", durch. Im Prinzip ist Indiana Jones ein stinknormales Action-Jump'n'Run mit horizontal scrollendem Bildschirm, es gibt jedoch drei Mode-7-Level, die rasende Abfahrt durch den Schnee in einem Gummiboot, die wahnwitzige Verfolgungsjagd mit Kohlewagen und die Flucht im Doppeldecker aus dem Zeppelin. Zwischen den einzelnen Stages seht Ihr digitalisierte Bilder aus den jeweiligen Filmen, die den



Ohne seine Peitsche wäre Indy in vielen Situationen verloren

Übergang zum nächsten Level schaffen. Indys wichtigste Waffe ist natürlich seine Peitsche, mit der er nicht nur sämtliche Gegner nervt, sondern auch schwierige Hindernisse überwindet. Handgranaten, die in einigen Spielabschnitten verstreut liegen, dienen als Smartbombs und wenn sonst nichts zur Verfügung steht, mit seinen Fäusten konnte "Junior" schon immer gut umgehen.

Während das Modul also schon in greifbarer Nähe scheint, müssen wir auf den nächsten Indy-Film noch etwas länger warten. Immerhin hat Harrison Ford inzwischen bestätigt, daß er für ein weiteres Abenteuer zur Verfügung steht. rz

Sonnenaufgang in Ägypten, wie romantisch (würg)!

Nach jedem Level kommt ein schönes Digi-Bild

"THAT WASN'T SO BAD!
I FINALLY FOUND THE GOLDEN IDOL."

Im zweiten Teil kämpft Ihr gegen skrupellose Sklavenhalter, die Kinder zu harter Arbeit zwingen

Die Szene im Schloß stammt aus "Der letzte Kreuzzug"

Die Flucht im Doppeldecker gehört zu den beeindruckendsten Levels von Indy. Ihr werdet von deutschen Fliegern verfolgt, schon nach wenigen Treffern stürzt Ihr ab.

NEW. NEW. NEW. NEW



Prehistorik Man, Titus and the Titus logo are trademarks of Titus Software Corp. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo, Game Boy and the official Nintendo Seal are trademarks of Nintendo of America.



**HE'S ALONE IN THE NIGHT
HE'S MILES AWAY FROM HOME
BUT HE'S ARMED AND HUNGRY.**

For him it's always lunch time.



MINDSCAPE





PSYGNOSIS - NEWS

Das Weihnachtsgeschäft soll die Kassen in Bälde wieder klingeln lassen und so schneiden unlängst auch von dieser Firma zwei adrette junge Herren mit einem Köfferchen Testmodulen bei uns herein.

Jetzt sind sicher alle gespannt wie die Kinder vor der Bescherung, was denn wohl drin war im Köfferchen der beschlipsten Herren aus Engelland. Nun, laßt Euch sagen, wir wurden beschert mit ...

Flink

... und zwar mit einer Version für das Mega Drive und das Mega CD. Während die 32- und 64-Bit-Geräte gerade ihre Götterdämmerung vorbereiten, ergehen sich die Programmierer für die herkömmlichen Maschinen in noch nie dagewesenen Höhenflügen. Spiele wie *Earthworm Jim* von Playmates oder in diesem Fall *Flink*, protzen mit einer Grafikleistung, die bisher auf 16 Bit für nicht realisierbar gehalten wurde. Was einem bei Flink an dichter, vielschichtiger, abwechslungsreicher und trotzdem detaillierter Grafik dargebo-

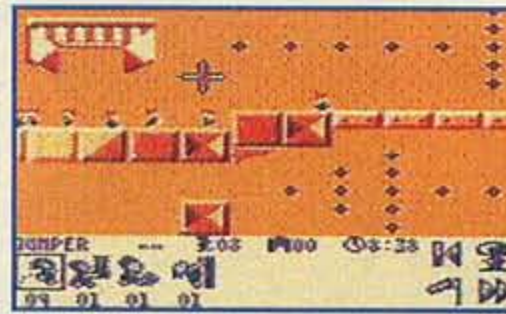


Flink ist auch zu Wasser flott

ten wird, hätte ich nie auf dem Mega Drive erwartet. Mit Spezialeffekten wird nicht gezeigt und speziell die witzigen, zum Teil riesig großen Bosse sind das Geld für dieses Modul mit Sicherheit fast schon alleine wert. Der Zaubererhilfe Flink turnt vertikal und horizontal durch die stattliche Anzahl von 53 Leveln. Manche von diesen sind erst zugänglich, wenn das flinke Bürschchen die richtigen Zutaten eingesammelt hat, um einen bestimmten Zauberspruch auszuführen, der dann den Weg freimacht. Als nächstes Schmankerl wanderte ...

Lemmings 2

... hernach in alle nur erdenklichen Konsolenschächte. Die trottelligen Megastars sind eigentlich so bekannt, daß mir jegliche Kommentierung nur als unnütze Plauderei ausgelegt würde. Belassen wir es also bei den harten Fakten: 120 Level, 15



Neue Game Boy, Master System, SNES und MD -Lemminge

neue Soundtracks, 60 verschiedene Fähigkeiten, Übungslevel, wo die verschiedenen Lemmings ausprobiert werden können, Super Nintendo Maus-kompatibel und der ganze Spaß läuft, wie schon angedeutet, auf MD, SNES, MS, Game Gear und Game Boy. Des weiteren gab's ...

Super Dropzone



... zu beschnuppern. Nach dem Motto "da war doch mal ein 64er Hit, den bisher noch niemand auf 16-Bit aufgeblasen hat" schnappte sich Psygnosis den damaligen Programmierer *Archer Maclean*, kerkerte ihn bei Wasser und Brot ein und ließ ihn erst wieder laufen, als ein völlig neuer Dropzone-Shooter mit Parallax Scrolling und Mode-7-Effekten durch die Kerkertür gereicht wurde. Der flüchtige erste Eindruck verheißt Gutes. Zum Fest soll auch dieses SNES-Modul für den Gabentisch erhältlich sein.

Second Samurai

Hierbei handelt es sich um ein Action-Beat'em-Up mit kleinen Puzzleeinlagen für Mega Drive/CD, das auch im Zweispielermodus angegangen werden kann. Eines der wenigen Spiele, die als Spielfigur eine Lady featuren. Auf den ersten Eindruck schien ein zweiter Mitspieler auch angebracht zu sein, so vie-



Mit den Gegenständen, die Flink aufsammelt, kann er in einem Hexenkessel schicke Magien zusammenköcheln.



PSYGNOSIS - NEWS



Die Fortsetzung zu "First Samurai" ist ganz groß im Kommen.



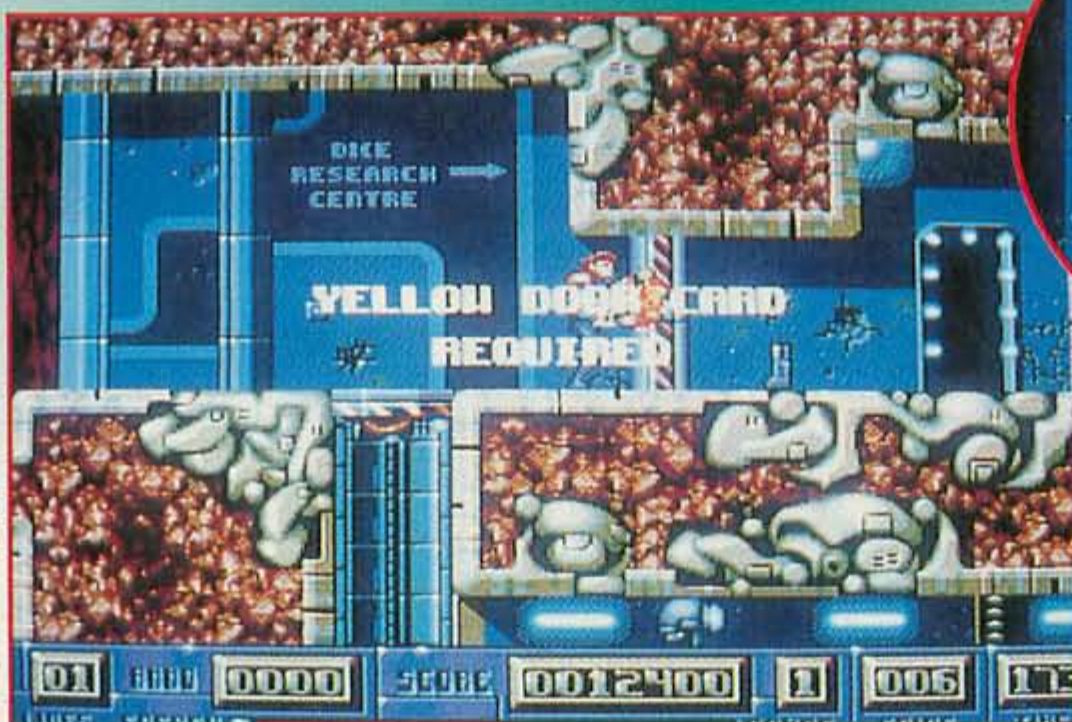
Kaum ist Mega Turrigan erschienen, gibt es schon einen "Hardcore"-Konkurrenten



le Feinde bestürmten im ersten Level meinen werten Kämpfer. Für die MCD-Version wurde ein kleines Digi-Filmchen produziert, das man dann als Abspann serviert bekommt. Ähnlich wie bei Super Metroid bekommt Ihr verschiedene Abspänne zu sehen, je nachdem, wie tapfer Ihr Euch durchschlagt, sprich – wie viele Experience Points gesammelt wurden.

Res-Q

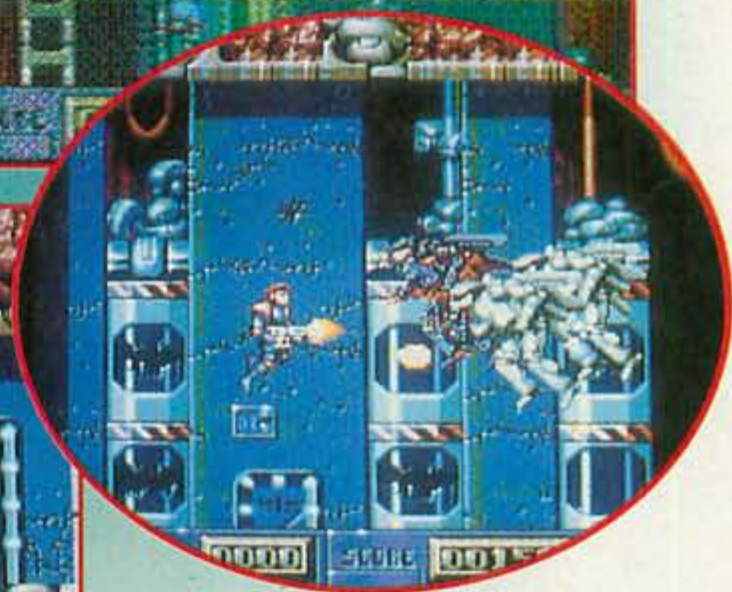
Den Planeten Ariadne, der von bösen blauen Männchen überfallen wurde, sollt Ihr erlösen von der Plage. Die Erdlinge, die den Planeten friedlich besiedelt hatten, sind in ihrer Anzahl schon gewaltig dezimiert worden und der klägliche Rest hat sich in einem unterirdischen Minensystem verschanzt. In den



breiteren Gängen darf der Spieler noch ein Mini-Raumschiff benutzen. Wird es eng, müßt Ihr aussteigen und Euch mit einem Jet-Pack weiter durchschlagen. Ein sattes Shoot'em-Up mit einem Spritzer Adventure kommt mit *Rescue* auf uns zu, viel sagen kamman aba noch nicht ...

Bill's Tomato Game

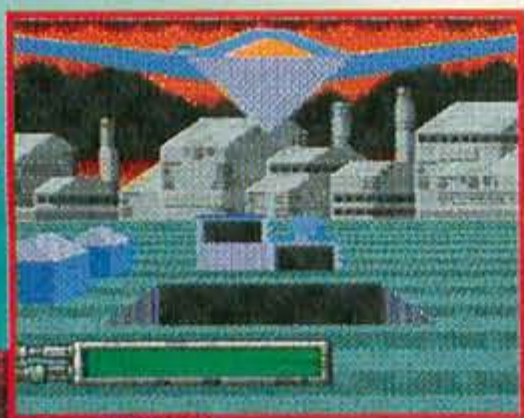
Auch Psygnosis hat ein Herz für Kinder. Ein knallrotes Tomätlein gilt es hier sicher durch Dutzende von kleinen Puzzeln zu lotsen. Als ob Psygnosis Gedanken lesen könnte: Darauf haben wir alle schon seit Wochen gewartet. Wenn Mortal Combat 2 indiziert wird, vielleicht eine Alternative. Wenn nämlich Euer Gemüse auf dem Boden aufklatscht, spritzt es auch nicht schlecht.



Ohne gute Karten kein Einlaß an dieser Pforte (links)

Hardcore

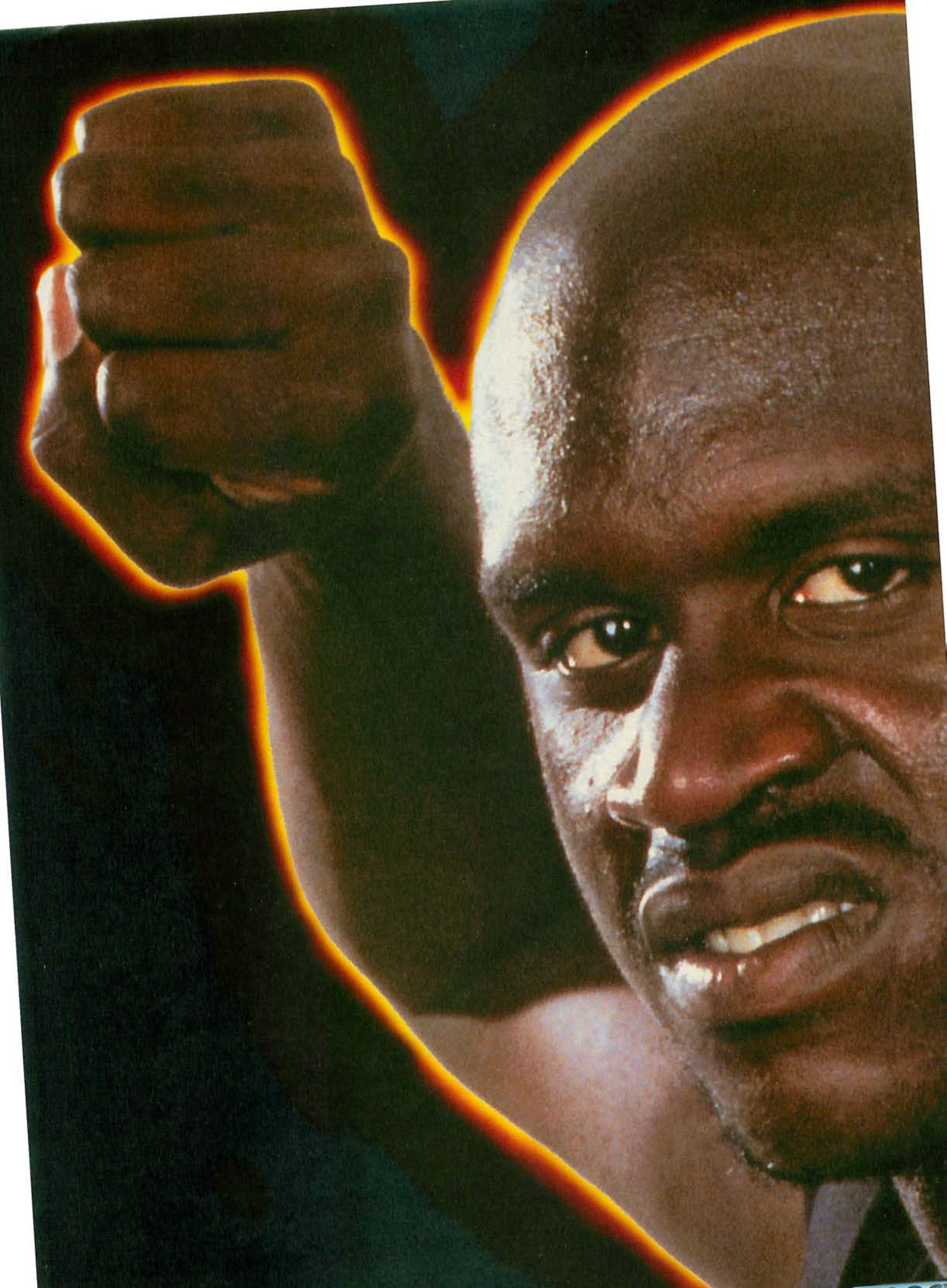
Und noch ein Shoot'em-Up: Bevor ich nicht alle Level gesehen habe, ist es schwer, ein Urteil abzugeben. Fest steht aber schon jetzt, daß das Ganze ziemlich nach einer Turrigan-"Raubkopie" aussieht. Spielt sich auch genauso wie Turrigan. Mehr dazu in Bälde im Test zu Hardcore. ds



Planet Ariadne ist reich an Bodenschätzen – Grund für 'nen Krieg



Auf dem Amiga hatten wir auch schon Spaß mit Gemüse. In Bälde dann fürs Mega Drive.



 **SHAQUILLE O'NEAL. 2.1M. 136KG.**



 **Delphine Software**
INTERNATIONAL





**VERSUCH
DEIN
GLÜCK,
WENN DU
DENKST,
DASS DU
HART
GENUG
BIST!**



**AB 28. OKTOBER
IM HANDEL**



ELECTRONIC ARTS®

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



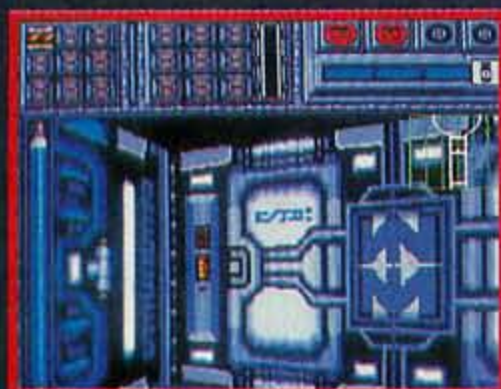
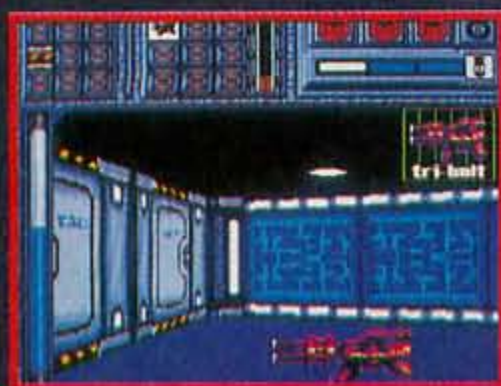
Wenn Sie weitere Informationen über Shaq Fu wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307. Die SNES-Version wird über Ocean Software Ltd. vertrieben. Lizenziert von Nintendo. • Delphine Software International und das Logo sind Warenzeichen von Delphine Software International. • Shaq, das Shaq-Logo und das Shaq Attack-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mine O'Mine, Inc. • Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo. • Sega und Mega Drive sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. • Ocean ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ocean. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

BLOOD SHOT

Die englische Softwarefirma Domark will nicht den "Doomschen" Eilzug verpassen und zaubert ein neues 3-D-Action-Spiel für das Mega Drive und Mega-CD aus dem Entwickler-Hut.



ten soll. Nach kurzer Hyperflugzeit ist das erste Feind-Kampfschiff erreicht. Umgehend macht sich die erste Söldnertruppe bereit zum Entern. Jetzt seid Ihr an der Reihe und schlüpft in die Rolle der Superhelden. Auf dem fremden Raumschiff erwarten Euch zahlreiche Droiden und biogenetische Kreaturen, welche mit Laserblastern und heimtückischen Angriffstaktiken aufwarten. Natürlich habt Ihr Euch zuvor gut ausgerüstet und verfügt ebenso über eine variantenreiche Waffenpalette, die vom einfachen High-Tech-Kampfgewehr, bis zum hochwirksamen "Bouncing"-Raketenwerfer reicht. Habt Ihr es geschafft, eines der Schiffe einzunehmen, müßt Ihr ver-



In verborgenen Geheimräumen findet Ihr neue Extrawaffen

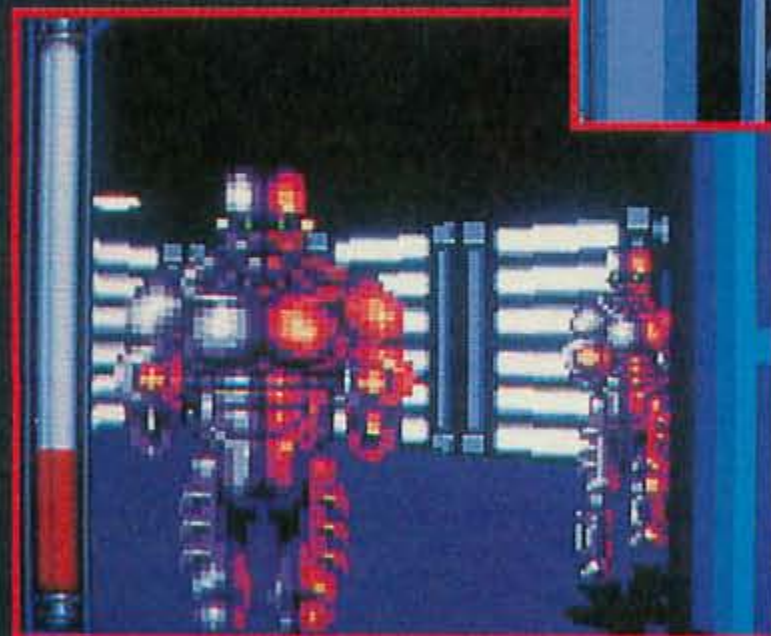
Wir schreiben das 22. Jahrhundert: Zu dieser Zeit ist die Technologie soweit fortgeschritten, daß es für die Menschheit kein Problem mehr darstellt, fremde Galaxien zu erreichen und dort Kolonien anzusiedeln. Der einzige Planet, welcher samt seiner umkreisenden Monde noch nicht erschlossen wurde, ist der Jupiter. Der Planet wird von fremden intelligenten Lebensformen bewohnt, die ihren Lebensraum absolut nicht mit den Menschen teilen wollen. Die Außerirdischen schicken eine Flotte von Battleships los, um die Erde ein für alle mal von der Sternenkarte zu pusten. "The Federation" (ein Zusammenschluß von den mächtigsten Regierungen auf der Erde) hat sofort beschlossen, eine Spezialflotte entgegenzuschicken, welche das Alien-Kommando aufhal-



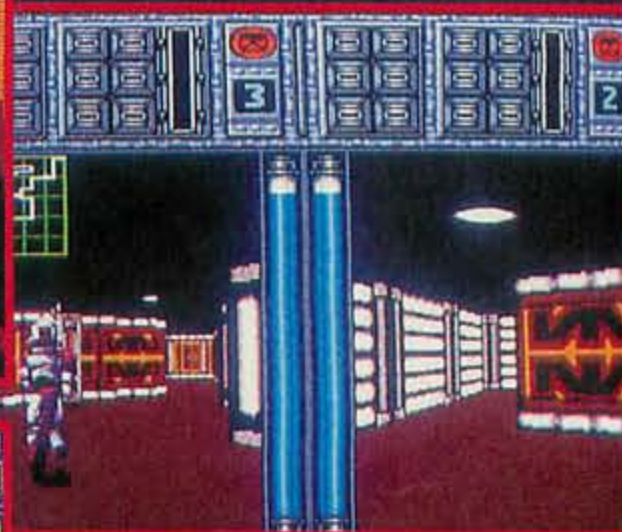
Ein Droiden-Soldat hat Euch aufgespürt! Jetzt heißt es schnell handeln oder besser gesagt: Ballern, was das Laser-Rohr aushält.



An jeder Ecke lauern auf Euch ganze Horden von angriffslustigen Blechkameraden



Am Ende jedes Levels wartet ein "dicker" Obermotz auf Euch. Danach müßt Ihr versuchen, den Exit zu finden.



Im Zweispieler-Modus wird's sehr eng auf dem Bildschirm

suchen, so schnell wie möglich den Ausgang zu finden, da der "Self-Destruction-Mode" aktiviert wurde. Wer will, kann auch mit einem Freund zusammen gegen das Alien-Empire antreten, in diesem Fall wird der Bildschirm vertikal zur Hälfte gesplittet. Selbst ein "Combat"-Mode wurde nicht vergessen, in dem Ihr Euch gegenseitig durch die 3-D-Gänge jagen dürft. Geplant ist, neben der Modulfassung, auch eine Mega-CD-Version im Dezember auf den Markt zu bringen. Bei der Silberscheiben-Variante gibt es eine zusätzliche Sprachausgabe und detailliertere Grafiken, da die CPU des Mega-CD mit zur Unterstützung herangezogen wird. ws

nice price

GAMMEL

fun & power

MEGA DRIVE

Dragon demn. erhält.	99,-
Dynamite Headdy demn. erhält.	119,-
Micro Machines 2 demn. erhält.	129,-
Rock'n Roll Racing demn. erhält.	89,-
Joe & Mac us	99,-
John Madden 94 dt	119,-
Jungle Book us/dt	129,-
Jurassic Park us	89,-
Landstalker us/dt	109,-/119,-
Lost Vikings dt	109,-
Mario Andretti dt	99,-
Mega Turrican us	99,-
Mig-29 dt	89,-
Mutant League Hockey dt	109,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NHL-Hockey 94 dt	109,-
Ottifants dt	89,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 2 us	79,-
Pink Panther dt	69,-
Pirates Gold us	99,-
Prince of Persia us/dt	79,-/109,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Robocop vs Terminator dt	49,-
Rocket Knight Adventure dt	99,-
Shadow Run us	119,-
Shinobi 3 us/dt	99,-
Skitchin dt/us	99,-/59,-
Sonic 2 dt	59,-
Sonic 3 dt	129,-
Sonic Spinball dt	99,-
Spiderman X-man us	69,-
Star Trek us	109,-
Streetfighter 2 Turbo dt/jp-PAL, engl. Texte	129,-/49,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	89,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Technoclash us	49,-
Tiny Toons dt	89,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Tom&Jerry us	59,-
Treasure Land Mc Donalds dt	99,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Virtual Pinball dt	59,-
Virtual Racing dt/jp-PAL engl. Texte	169,-/129,-
Winter Olympics dt	99,-
Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
World Cup USA dt	109,-
World Heroes us	119,-
WWF Royale Rumble dt	119,-
Young Indiana Jones us	69,-
Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
Activator us	169,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	499,-
CDX-Converter	99,-
Capcom Powerstick Fighter	79,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Programmierb. 6-Button Pad	39,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

CD Brutal us	119,-
CD Double Switch dt	99,-
CD College Football dt	89,-
CD Dark Wizard us	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dune dt	99,-
CD F-1 Heavenly 5. jp/us	89,-/109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heimdall us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mansion us/dt	89,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD Monkey Island us	69,-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99,-
CD Powermonger dt	99,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Pugsy us	79,-
CD Rebel Assault us	109,-
CD Revenge of Ninja us	99,-
CD Rise of the Dragon us	109,-
CD Slipheed dt	89,-
CD Sonic dt	79,-
CD Son of Chuck Rock 2 us	59,-
CD Terminator us/dt	59,-/109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	79,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD Wing Commander us	119,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
CD World Cup USA 94 dt	99,-
Cesars Palace us	89,-
Champions W. Class Soccer dt	99,-
Columns 3 us	99,-
Cool Spot dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Desert Strike jp	59,-
Dragon us	119,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	119,-
F-117 Night Storm us/dt	99,-/119,-
F-15 Strike Eagle us/dt	79,-/109,-
Fatal Fury dt	69,-
FIFA International Soccer dt	99,-
Flashback dt	99,-
Formula One dt/us	99,-/59,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
General Chaos dt	109,-
Gunship 2000 dt	89,-
Gunstar Heroes dt/jp	99,-/59,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	79,-

SUPER NES

Donkey Kong Country demn. erhält.	99,-
Impossible Mission demn. erhält.	119,-
Pitfall Harry demn. erhält.	89,-
7th Saga us	129,-
Aero the Acrobat dt	109,-
Actraiser 2 us	119,-
Aladdin dt/us	119,-/69,-
Alien vs Predator dt	119,-
Art of Fighting us/dt	69,-/129,-
Battlecars us	109,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Bill Walsh College Football us	59,-
Boxing Legends of the Ring us	39,-
Breath of Fire (ähn. Secret o. Mana) us	139,-
Bugs Bunny dt	129,-
Capcom MVP Football us	119,-
Champion World Class Soccer dt	99,-
Chester Cheetah 2 us	69,-
Choplifter 3 us/dt	99,-/109,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	119,-
Cool Spot us/dt	109,-/119,-
Cotton 100% jp	139,-
Desert Fighter pal	119,-
Desert Strike us	79,-
Dschungelbuch us/dt	129,-
Dragon us/dt	129,-
EINZELSTÜCKE ab	19,-
Empire Strikes Back dt	119,-
Equinox dt/us	99,-/89,-
Slam Masters us	129,-
Eye of the Beholder us	129,-
F-Zero dt	29,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129,-
Fatal Fury 2 us	129,-
Fatal Fury Special jp	159,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Flintstones dt	119,-
Goof Troop dt	99,-
GP-1 Motorcycle dt	109,-
Hyper Volleyball dt	119,-
Joe & Mac 3 us/jp	99,-
John Madden 94 us/dt	119,-/129,-
Jurassic Park dt	119,-
Jungle Book us/dt	129,-
King Arthurs World dt	69,-
King of Dragons us/dt	119,-/109,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lost Vikings dt	99,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings us	139,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	119,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	95,-
Metal Marines dt	129,-
Mortal Kombat 2 dt/us	139,-
Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mr. Nutz dt	99,-
Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-
Mystical Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
NHL Hockey 94 dt	99,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Pac Attack dt	119,-
Paladins Quest us	119,-

3DO

Pinball Dreams us	99,-
Pirates of the Darkwater dt	129,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-
Populous II dt	119,-
Ren & Stimpy Show us	59,-
Robocop vs Terminator us	119,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Run Saber dt	69,-
Schlümpfe dt	99,-
Secret of Mana us/dt	129,-/109,-
Sensible Soccer dt	109,-
Shanghai us	69,-
Skyblazer dt	109,-
Soccer Shootout us	129,-
Space Ace dt	69,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Star Wars dt	109,-
Streetfighter II Turbo dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Air Diver dt	109,-
Super Battletoads us	29,-
Super Bomberman us/4-Player Adap.	139,-
Super Conflict dt	119,-
Super Gameboy mit Spielberater dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	99,-
Super Streetfighter 2 us	139,-
Super Turrican dt	119,-
T2-The Arcade Game dt	99,-
T2 Judgement Day us	89,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/jp	109,-/139,-
Top Gear II dt	109,-
Turn & Burn us	59,-
Turtles Tournament Fighters dt	129,-
Ultima us	129,-
Ultimate Fighter us	129,-
Untouchables us	129,-
Utopia dt	119,-
Virtual Soccer dt	79,-
Where i.t. World is Carman 5.D. dt	129,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizards 5 us	129,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	119,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt	129,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	109,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
ASCII-Pad dt/us	49,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us	99,-
Game Midge dt	79,-
Programmierb. Universal Adap.	59,-
100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Morefun-Set	295,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Super-4 Pad dt	19,-
UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht Verlängerungskabel	79,-/19,-

3DO

Demolition Man demn. erhält.	99,-
FIFA Soccer demn. erhält.	99,-
3DO us/2 CD/220V	979,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	89,-
Dr. Hauzer jp	129,-
Dragons Lair us	89,-
Columns (Tetris Clone) jp	149,-
Fire Ball us	119,-
Iron Man jp	179,-
John Madden 94 us	69,-
Jurassic Park us	109,-
Lemmings us	89,-
Monster Manor us	69,-
Mega Race	119,-
Microcosm jp	189,-
Night Trap us	89,-
Road Rash 2 us	129,-
Shockwave	109,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Super Wing Commander us	109,-
The Horde us	119,-
Total Eclipse us	109,-
Twisted us	109,-
Ultraman jp	149,-
Way of the Warrior us	129,-
Control Pad 3DO	89,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun	89,-

JAGUAR

Jaguar Grundgerät m. RGB-Kabel 220V/Spiele us/dt	569,-/579,-
Allen vs Predator demn. erhält.	
Club Drive 'Checkered Flag' demn. erhält.	
Dino Dudes	99,-
Galaxy	99,-
Raiden	99,-
Tempest 2000	109,-
RGB-Kabel	49,-
Video SVHS Kabel	49,-
PAD	69,-

SONSTIGES

Dankey Kong Gameboy us/dt	59,-
Mario 3 dt	59,-
World Cup USA 94 dt	49,-
Mrs Pacman dt	49,-
Gameboy dt	95,-
Vorbestellung f. Sony Playstation möglich	
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding)	29,-
Manga Videos	ab 29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM)	ab 8,-
Alte Ausgaben US Magazine	je 2,-
Marty Grundgerät RGB-Umbau	999,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele	ab 79,-
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

Wir suchen Geschäftspartner in der Schweiz und Österreich!

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
 Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 15

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



HUDSON-NEWS

Die Erfinder von Bomberman haben für's Weihnachtsgeschäft einige Asse im Ärmel. Wir haben sie für Euch unter die Lupe genommen.



Neben *Super Bomberman 2*, das wir Euch bereits in der Video Games 5/94 ausführlich vorgestellt hatten, präsentiert uns Hudsonsoft zwei Zeichentrick-Umsetzungen und einen der ältesten Videospiel-Helden überhaupt. Wir haben uns auf *Beauty & the Beast* und *Super Adventure Island 2* konzentriert, *An American Tale: Feivel goes West* testen wir in der nächsten Ausgabe.

Mr. Higgins heißt der niedliche Held der **Adventure-Island**-Serie, der auch in seinem neuesten Abenteuer wieder sein geliebtes Fräulein verloren hat. Ohne jede Erinnerung findet er sich in einer Inselwelt wieder. Der Herrscher von Waku-Waku gibt ihm den Auftrag, die anderen sechs Inseln nach seiner zukünftigen Königin zu durchsuchen. Während der SNES-Vorgänger ein reines Jump'n'Run war, haben die Entwickler dies-

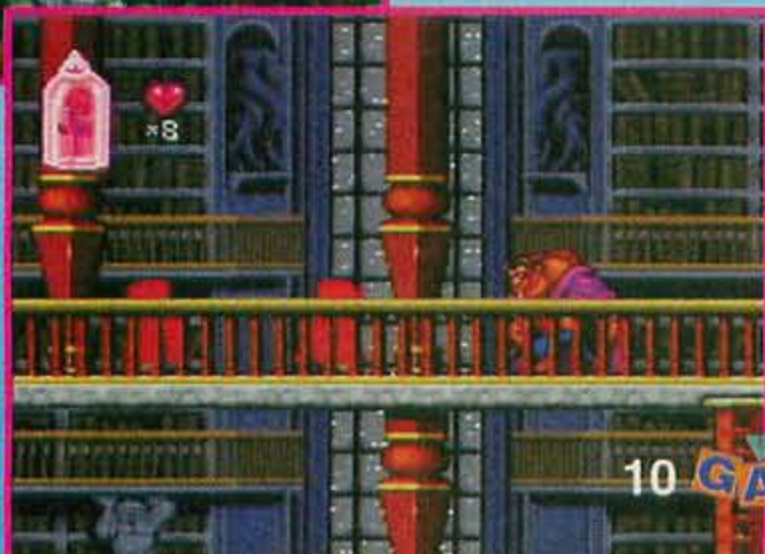
mal einige Adventure-Elemente eingebaut. Um an gewissen Stellen weiterzukommen, müßt Ihr z.B. zuerst bestimmte Gegenstände finden. Es gibt verschieden starke Waffen und Rüstungen, die auf den Inseln verstreut liegen. Ein alter Guru bringt Euch wichtige Tricks bei, vorausgesetzt die Kohle stimmt. Im Prinzip kämmt Ihr eine Insel nach der anderen durch, wobei am Ende jedes Eilands ein netter Endgegner auf Euch wartet. An einigen Stellen kommt Ihr jedoch erst ran, wenn Ihr auf anderen Inseln Schalter umgelegt habt oder einige Fähigkeiten erlangt, so daß Ihr öfters zwischen den einzelnen Levels hin- und herfahren müßt. Per Batterie speichert Ihr bis zu drei Spielstände ab. *Super Adventure Island* kommt Ende Oktober für Super Nintendo, das walte Higgins.



◀ **Hinter den sieben Bergen, bei den sieben Zwergen (hoppala, falsches Märchen)**

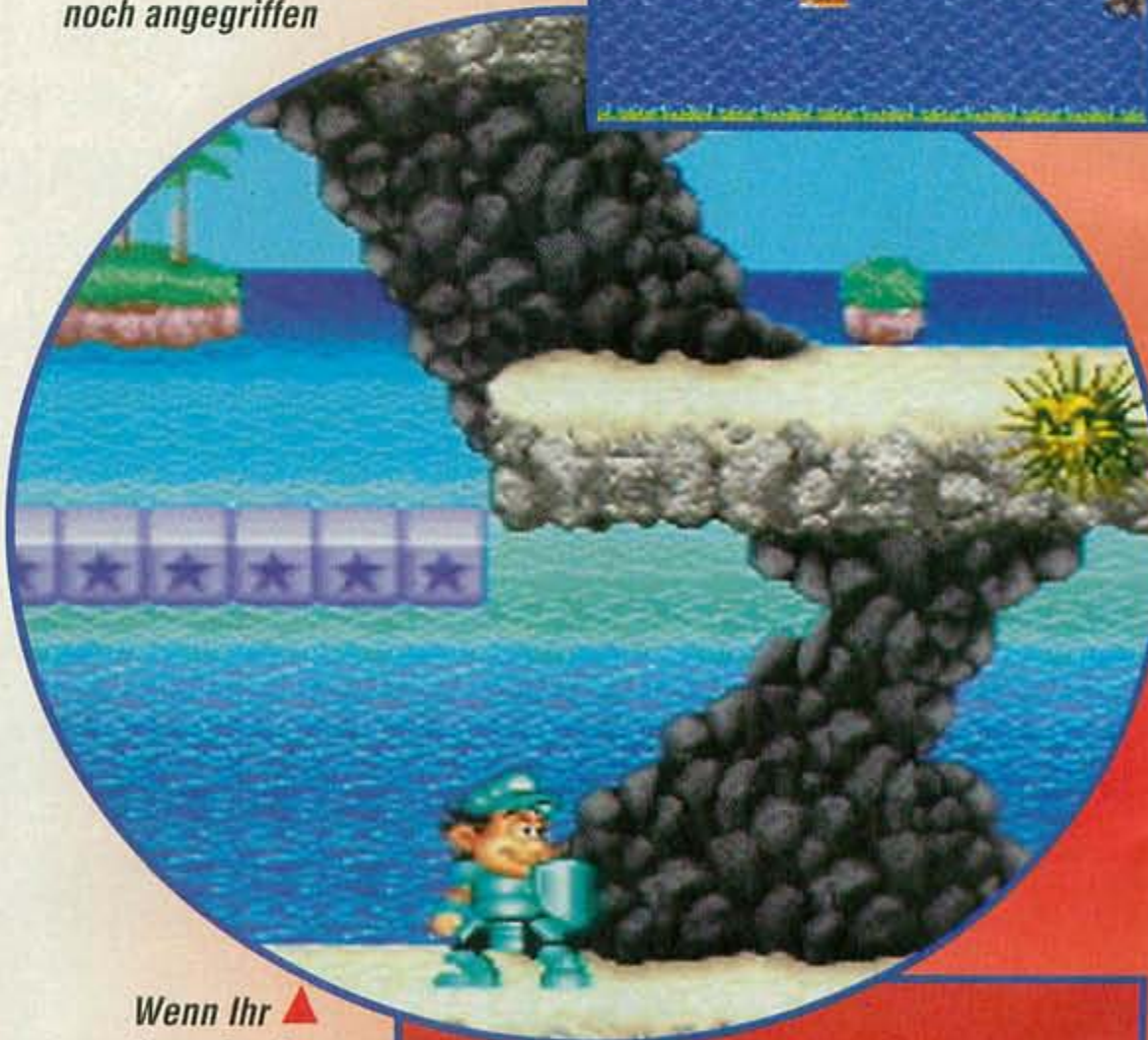


Die Animation ▶ des Biests wirkt rund und fließend



Zocker besuchen das Insel-Casino, wo es viel Geld zu gewinnen gibt

Auf seinem Floß schifft Higgy-Baby von einer Insel zur anderen, manchmal wird er sogar da noch angegriffen



Wenn Ihr ▶ die gefundenen Gegenstände an der richtigen Stelle einsetzt, passieren die erstaunlichsten Dinge



Der geldgierige alte Knacker bringt Euch wichtige Tricks bei, ohne die Ihr nicht weit kommt. Deshalb Geldbeutel raus und blechen.





HUDSON-NEWS

Mit dreijähriger Verspätung veröffentlicht Hudsonsoft die Super-Nintendo-Umsetzung von **Beauty and the Beast**, denn der Film lief schon 1991 in amerikanischen Kinos. Zum Glück haben sich die Hudson-Programmierer nicht von den miserablen Mega Drive-Versionen von Sunsoft beeinflussen lassen, sondern ein völlig eigenständiges Spiel entwickelt. Das Resultat ist ein grafisch ansprechendes Jump'n'Run, bei dem Ihr als Biest das verwunschene Schloß auf der Suche nach Belle durchkämmt. Dabei steht Euch allerlei Ungeziefer im Weg, angefangen von fetten Spinnen, bis hin zu

ekelhaften Ratten. Auch die verzauberten Gegenstände haben sich gegen Euch verschworen und attackieren das Biest gnadenlos. Auf der Suche findet Ihr Euch zunächst in den Kellerverliesen des Schlosses, danach im Treppenhaus und auch die Bibliothek bleibt nicht verschont. Als Hauptwaffe dient ein Prankenschlag, der die meisten Gegner flachlegt, zur Not tut's aber auch Biests Brunftschrei.

Auch *Beauty & the Beast* soll im Oktober in den Läden stehen, im November läuft mit *Der König der Löwen* übrigens schon der neueste Disney-Zeichentrickfilm an.

17

Sind die kleinen Drachen nicht niedlich? Gegen Higgins Ice-Rüstung richten sie nicht viel aus.



Der muntere Baum ist der Endgegner der ersten Insel



Ärgere niemals ein Mammut, denn dann wird es zum Tier

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMLABRIK

SPIELE GMBH



Über 5.000 Lieferbare Spiele!

ARTIKEL	GB	MD	MD-CD	SNES	3DO	JAG
100% Cotton (j)				149,95		
3 Musketeers		129,95*		149,95*		
Addams Family Values Adventure		i.V.		149,95*		
Alien vs Predator		119,95		139,95		149,95*
Alone in the Dark 1			i.V.		139,95	
Another World 1		119,95		139,95	139,95	139,95*
Battlecorps			129,95			
Battletech		139,95*		i.V.		i.V.
Beauty & the Beast	i.V.	129,95*		139,95		
Blackthorne				149,95*		
Brainlord				159,95*		
Breath of Fire				159,95		
Brutal		129,95*	129,95	139,95*		
Brutal Sports Football			i.V.	i.V.		159,95
Bubsy 2		119,95*		139,95*		i.V.
Chuck Rock Rally			129,95*			
Civilization			i.V.	149,95*		i.V.
Clay Fighter		129,95*		139,95		i.V.
Club Drive						129,95*
Corpse Killer			139,95*		i.V.	
Demolition Man	i.V.	119,95*	i.V.	139,95*	139,95*	
Desert Fighter				139,95		
Die Schlimpfe	79,95	i.V.		139,95		
Donkey Kong 94 - Country	69,95			149,95*		
Double Dragon 5		149,95		159,95		149,95*
Dragon (Bruce Lee)		139,95*		149,95*	i.V.	
Dune 2 (CD = Teil 1)		129,95	119,95	i.V.	i.V.	i.V.
Dungeonmaster 2 (SNES=Teil 1)			139,95*	169,95	i.V.	i.V.
EA Tennis		119,95*	i.V.	i.V.	i.V.	
Empire Strikes Back	79,95			149,95		
Eye of the Beholder 1			129,95*	159,95	i.V.	
Fatal Fury 2		139,95		159,95		
FIFA Soccer		119,95	119,95	139,95	129,95*	
Final Fantasy 2				169,95		
Final Fantasy 3	89,95			159,95*		
Flintstones	79,95*	129,95*		139,95		
Gex					139,95*	
Guardian War					149,95*	
Hardball 4 (SNES=Teil 3)		139,95		149,95*		
Heart of the Alien - Another World 2			i.V.	i.V.	i.V.	i.V.
Illusion of Gaia us				159,95*		
Indiana Jones Greatest Adventures			i.V.	149,95*		
John Madden Football 95	i.V.	119,95*	119,95*	i.V.	129,95	
Jungle Book	69,95	129,95		139,95		
Kosumi Ninja						139,95*
Kingdom			i.V.		149,95*	
Landstalker		139,95				
Lemmings 2	69,95*	129,95*		139,95*	i.V.	
Lord of the Rings 1				149,95*		i.V.
Lunar				139,95		
Mad Dog McCree 2				139,95*		149,95*
Maximum Carnage		139,95*		149,95*		
Mega Man	79,95	129,95*		139,95		i.V.
Mega Race						
Microcosm			139,95*	139,95	139,95*	
Might & Magic 3		139,95*		159,95*	i.V.	i.V.
Monster Manor					129,95	
Mortal Combat 2	79,95*	159,95*	i.V.	169,95*	i.V.	i.V.
NHLPA Hockey 95		119,95*		i.V.	i.V.	
Off Road Interceptor					139,95*	
Ogre Battle us				159,95*		
Patank					139,95*	
Pebble Beach Golf Links			139,95*		139,95	
PGA Golf 3		i.V.		i.V.	139,95*	
Pinball Dreams	79,95	119,95		i.V.	129,95	
Pinfall		129,95*		139,95*		
Powerslide				149,95*		i.V.
Radical Rex		119,95*		139,95*		
Rebel Assault			139,95		i.V.	
Red Line Racer - Checkered Flag						129,95*
Rise of the Robots		129,95*	139,95*	149,95*	149,95*	i.V.
Road Rash 2		119,95			129,95	
Rock 'n Roll Racing		129,95*		149,95		
Samurai Showdown	i.V.	139,95*		159,95*	149,95*	
Secret of Mana				159,95		
Shadowrun		139,95				
Sherlock Holmes					129,95*	
Shining Force 2		139,95	129,95			
Shock Wave					129,95	
Silver & Tweety	i.V.	129,95*		149,95*		
Slam Masters		i.V.		159,95		
Slayer (Dungeon Hack)					149,95*	
Soutstar			129,95*			
Sparkster				149,95*		
Speedy Gonzales	i.V.	i.V.		149,95*		
Spike McFang				149,95		
Star Control 2					149,95*	
Star Trek Next Generation	79,95	149,95		159,95	149,95*	
Street Racers				149,95*		
Striker 2 World Cup Striker				149,95		
Stunt Race FX				149,95		
Super Bomberman 2 us				149,95*		
Super Bank	79,95	i.V.		139,95*		
Super Dropzone		129,95*		139,95*		
Super Godzilla				149,95		
Super Metroid mit Lösungsbuch dt				129,95		
Super Probotector 2	79,95*	139,95*				
Super Streetfighter 2 us		169,95		169,95		
Syndicate		139,95*		139,95*	129,95*	
Tempest 2000						139,95
Tetris 2	69,95			139,95		
Theme Park				i.V.	129,95*	
Tiny Toons Sports		129,95*		149,95*		
Turrican 2 - Mega Turrican		139,95		149,95*		
Ultima 6				169,95		
Ultima Runes of Virtue 2	89,95			169,95*		
Uni Racers				139,95*		
Urban Strike		129,95*			i.V.	
Voy			129,95			
Warsong 2		129,95				
Way of the Warrior				i.V.	149,95	
Who Shot Jonny Rock 2				139,95*	149,95	
Wing Commander 1				139,95	159,95	129,95
Wizardry 5						
Young Merlin				159,95		

Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitsknoten + 3 DM, Diskettenfest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß: 29.8.

030/694 6043

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 Lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?!
UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service. Probieren und Staunen!

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)

100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

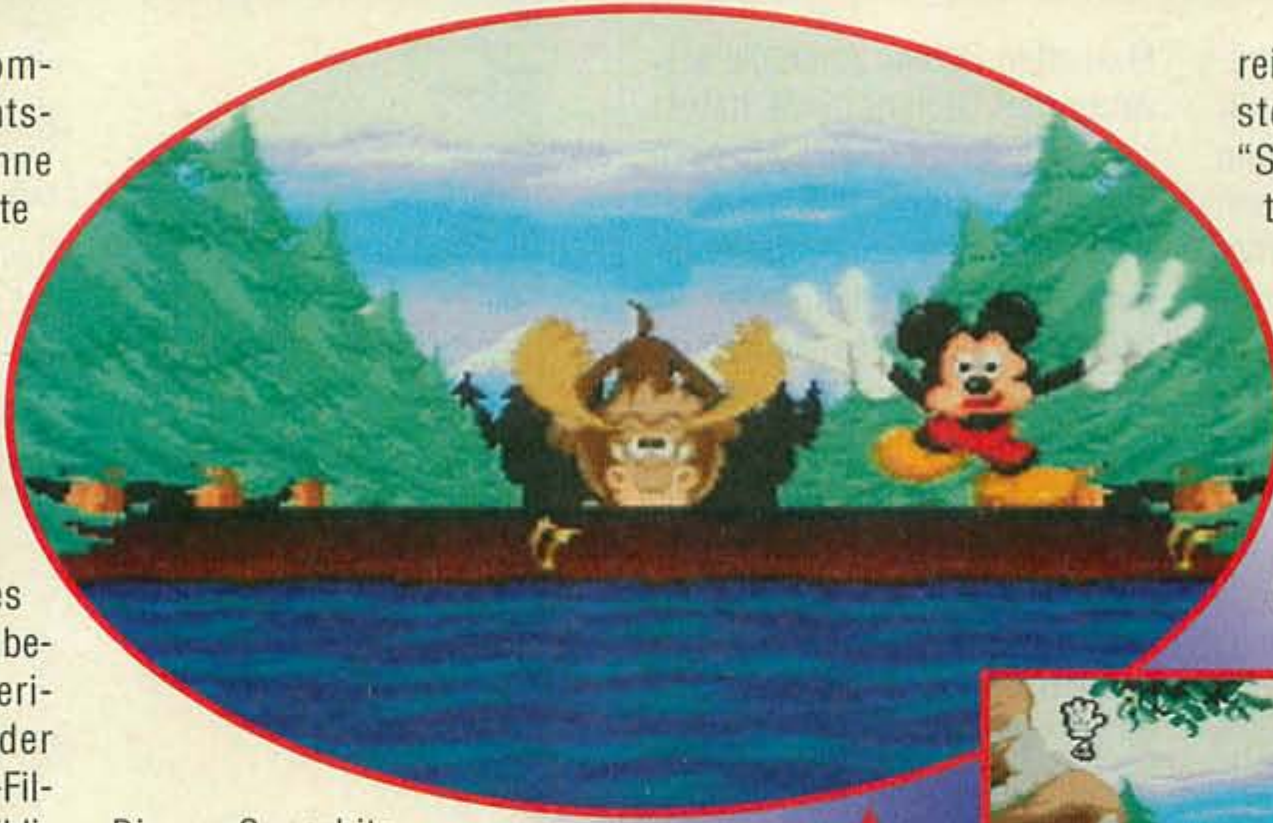
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



Während hinter den Kulissen allerhand Vorbereitungen für die Einführung der Playstation laufen, bemüht sich der Entertainment-Ableger Sony EPL, die Versorgung mit neuen Titeln für die 16-Bit-Geräte nicht einschlafen zu lassen.

Highlight fürs kommende Weihnachtsgeschäft ist ohne Zweifel das grafisch brillante 16-Meg-Einspieler-Jump'n Run *Mickey Mania*, das für Super Nintendo, Mega Drive und Mega CD erscheinen wird. Alle hier gezeigten Screenshots stammen übrigens von Super-Nintendo-Versionen. Die Story des schnuckeligen Jump'n Runs besteht dabei aus einer spielerischen Zusammenfassung der sechs großen Mickey-Maus-Filme, die über den geradezu biblischen Zeitraum von 1928 bis 1990 entstanden. Zwar sind gerade die neueren Mickey-Maus-Filme bei weitem nicht so bekannt und populär wie die



reits 1928 aufgenommenen ersten Mickey-Mouse-Film "Steamboat Willie." Mickey treibt sich dabei recht farblos auf Kater Karlos Dampfschiff herum. Irgendwo hält sich ein älterer Doppelgänger versteckt, der bei fortschreitender Handlung schnell Farbe ins Spiel bringt. Erst strahlt nur das Sprite in Farbe, dann füllen

Disney-Superhits "Aladdin" oder "Das Dschungelbuch", die älteren Streifen schrieb aber zweifellos Zeichentrickfilm-Geschichte. Mickey Mania beginnt im ersten Level stilgerecht in schwarzweiß, in Anlehnung an den be-

▲ Im "Moose-Hunters"-Level wird Mickey vom wilden Elch verfolgt. Interessant die 3D-Perspektive oben



Das erste Level beginnt schwarzweiß und bekommt im Spielverlauf zunehmend Farbe



sich einzelne Hintergründe mit Leben und schließlich verläßt Mickey das erste Level in aller Farbenpracht. Die sechs Filme dienen als inhaltliche Rahmenhandlung, insgesamt hat Mickey

◀ Im hellen und luftigen fünften Level trifft Mickey allerlei große und kleine Insekten



Mickey beherrscht zahlreiche fein animierte Bewegungen. Beide Bilder (oben und rechts) stammen aus zwei verschiedenen Stages in "The Mad Doctor".



▲ Da muß man erst mal drauf kommen: Um dem steigenden Wasser zu entkommen, bläst Mickey einen Ring auf und schwebt nach oben



SONY - NEWS



Auf seiner Reise sammelt Onkel Vester allerhand hilfreiche Gegenstände. Anfangs ist das Inventory natürlich leer.



Kurze englische Texte ergänzen die Handlung

Mania jedoch 15 Stages. Im zweiten Level, dem 1933 entstandenen Film "The Mad Doctor" angelehnt, hat der verrückte Doc Mickey's Freund Pluto entführt und in sein unheimliches

Gurke des Monats

Nicht bei Sony, sondern bei Core Design entdeckten wir mal wieder einen Meilenstein deutscher Werbedichtung. Auf der Packung von Battlecorps Mega CD heißt es wörtlich: "Zwängen Sie Ihren optimierten Cyber-Körper ins Cockpit Ihrer zweibeinigen, mit Zwillingsskanonen versehenen, absolut tödlichen Kampfmaschine. Scheißen Sie Ihren Weg durch mehr als 20 knallharte 3D-Einsatzzonen – ein amtemberaubendes taktisches Actionspektakel erwarte Sie!" Na da wird's ja höchste Zeit für die längste Serviette der Welt!



Labor entführt. Mickey hat alle Hände voll zu tun, sich Spinnen, Skelette und Fledermäuse vom Hals zu halten. Schließlich befreit er Pluto und streift im dritten Level "Moose Hunters" (1937) durch die Wildnis. Bemerkenswert ist hier vor allem die rasante 3D-Jagd am Ende des Levels, in der Mickey von einem wilden Elch verfolgt wird. Im vierten Level "Lonesome Ghosts" (1937) geht's wieder um jede Menge Gespensterjagd, während Level Nummer fünf "Mickey and the Beanstalk" (1947) durch herrliche Farben, große Schmetterlinge und allerhand andere Insektensprites zu glänzen weiß. Zum Schluß des aufreibenden Abenteuers stürmt Mickey Kater Karlos Festung, um sich in "The Prince of Pauper" von 1990 zum großen Showdown mit dem fetten Kater zu stellen. Zuvor muß Mickey gute Kondition und spielerisches Geschick auf dem vertikal rotierenden Turm beweisen.

Nicht weniger geisterhaft und gruselig geht's in **Addam's Family Values** (Super Nintendo) zu, das ursprünglich noch für Weihnachten geplant war, dann aber kurzfristig auf Frühjahr 1995 verschoben wurde. Wo wir grade beim Aufschieben sind: Auch der Jump'n-Run-Klassiker

Pitfall (Preview in Ausgabe 9/94), das Kampfhubschrauber-Spektakel **Jungle Strike** (SNES) sowie das Jump'n Run mit dem niedlichen rosa Blob **Pinkie** werden dieses Jahr keinen Laden mehr zieren. Dies gilt für alle Formate. Doch zurück zu **Addams Family Values**: Der ebenso glatzköpfige wie augengeränderte Onkel Vester geistert in seiner Mönchskutte rund ums Haus der Familie, um allerhand Abenteuer zu bestehen. Dabei

hilft ihm ein menügesteuertes Magiesystem, diverse Schlüssel, zauberwirksame Tränke sowie jede Menge Gegenstände und Waffen, die er suchen muß, um gegen zukünftige Gegner bestehen und die zahlreichen Rätsel lösen zu können. Die Version, die wir zu sehen bekamen, war allerdings noch nicht sehr weit fortgeschritten, so daß sich über weitere Levels und den Spielbau des Zelda-Verchnitts im Moment noch nicht allzuviel erzählen läßt. hu



Im Laufe der Missionen wechselt Ihr die Maschine: Ein Hubschrauber ist schneller, der andere besser gepanzert



Mit kleineren Feuerchen scheucht ihr Bösewichter aus dem Haus

Alle Titel im Überblick

Titel	Entwickler	Format	Genre	geplant für
Fun & Games	Tradewest	MD	Edutainment	Oktober '94
Super Morph	Millenium	SNES	Puzzle	Oktober '94
Legend	Arcade Zone	SNES	Beat'em Up	Oktober '94
Troy Aikman	Tradewest	SNES	Football	Oktober '94

erst 1995: Jungle Strike / Pinkie / Pitfall / Addams Family Values



Tokyo, 20. Juli: Sony CE führte eine ganze Palette an Playstation-Spielen vor. Nun dürfen wir gespannt sein, ob diese auch rechtzeitig zu Weihnachten fertig werden.



Pressesprecher sind gestreßte Menschen... besonders, wenn sie in einer stark bewegten Branche herumgeistern, wie der Videospielszene. Programmierer halten die Termine nicht ein, technische Spezifikationen werden mehr oder weniger geistreich über den Haufen geworfen, kurzum, oft wissen diese armen Leute in ihren Krawatten selbst nicht, was sie wo zu welchem Zeitpunkt bekanntgeben sollen oder dürfen. Jüngstes Beispiel einer konfusen Pressesprecherrei konnten wir bei **Sony Computer Entertainment** live via Telefon miterleben. Noch Stunden vor der Tokyo Toy Show (es waren genau 506 Stunden und 32 Minuten) hieß es: "Die Playstation kommt im Herbst". 48 Stunden später jedoch wußte man diese Aussage zu präzisieren: "Sie kommt zu Weihnachten." Und nun endlich wurden die ersten spielbaren Softwaretitel gezeigt, jedoch allesamt als nur 20prozentige Vorversionen. Na denn, frohe Ostern!

rodus und dessen Nachfolger *Super (Hyper) Parodius*. Die Wahl ist Euch im Titelmü gegeben, woraufhin Ihr in einer erbarmungslos abgedrehten Parodiewelt der **Konami**-Klassiker *Gradius* geworfen werdet. In der neuesten Variante, dem *Super (Hyper) Parodius*, dürft Ihr sogar aus 8 unterschiedlichen Charakteren wählen, die in diese

hirnrissige Umgebung hineinpassen, wie die berühmt berüchtigte Faust aufs Auge: Fliegende Oktopussis, Surfing-Kamikaze-Strichmännlein, Bunny-Girls und andere Gummigetier, die wahlweise im Zweiergeschwader durch den horizontalen Pixel-Äther galoppieren. Also, ganz genau wie der Automat? "Es ist eine original-

getreue Umsetzung des Automaten, oder besser: der beiden Automaten", wurde uns von **Konami** versichert. Wer Näheres über diesen irrwitzigen Shooter wissen möchte, kann es in dieser Ausgabe in der Automaten-Ecke auf den Seiten 82-83 nachlesen.



Boßgegner der ersten Stage: Anna Pavlowa und Melora



Konami läßt die Puppen tanzen. Super (Hyper) Parodius spielt vornehmlich in einer Fantasy-Spielzeugwelt.

Super (Hyper) Parodius

Genau genommen befinden sich gleich zwei Versionen dieses Ulk-Shoot'em Ups auf der Silberscheibe: Das Original-Pa-



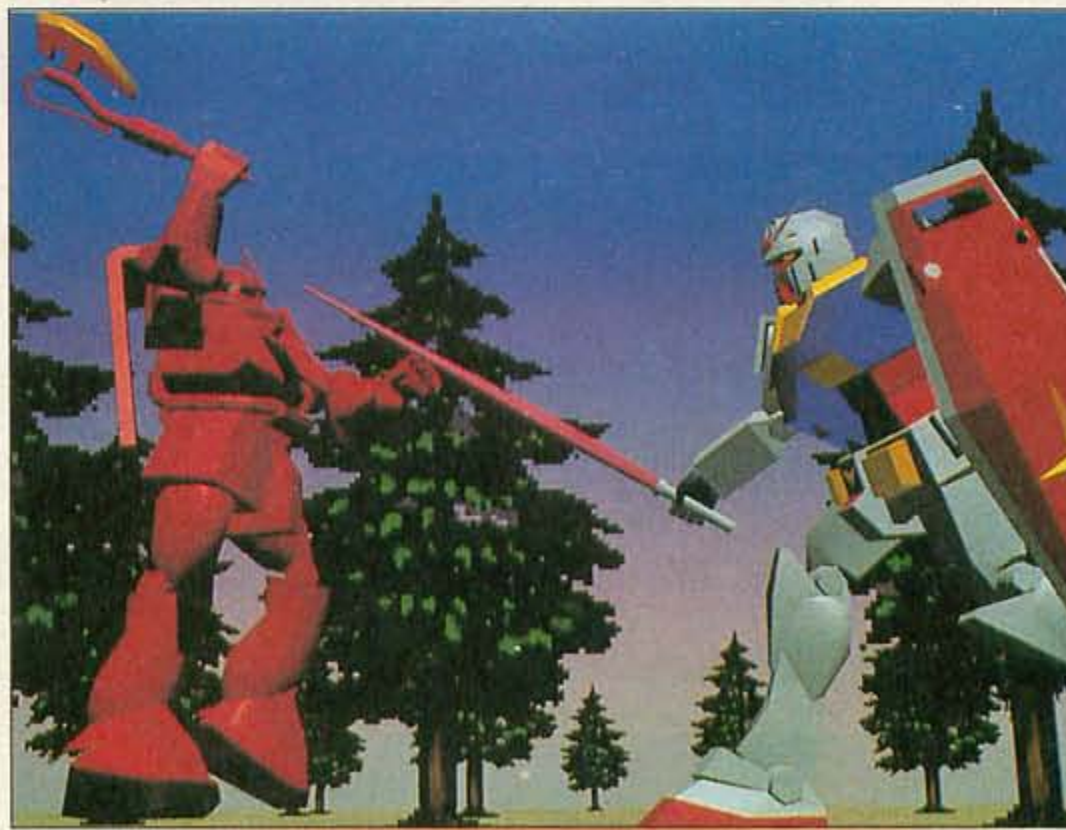
In Philosoma laufen die Zwischensequenzen (oben) nahtlos ins Seitenscroll-Spiel über (links)



Abgefahrene Fahrer und Autos in Poly-Poly Circus GP



Ungewiß: Kommt Playstation nun zu Weihnachten oder nicht?

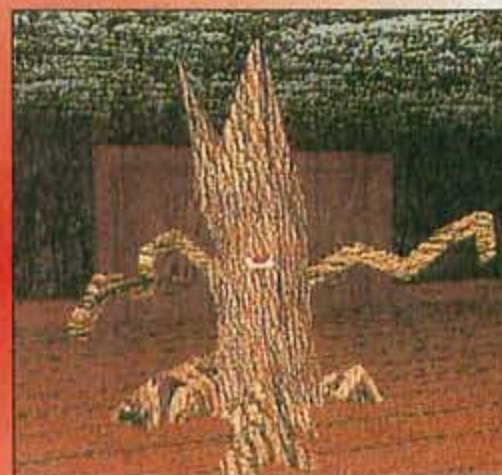


Oben: Der Anime-Hit GUNDAM als gerendertes Action-Adventure

die Weiten des polygonen Weltalls. Das Spielprinzip basiert auf einem herkömmlichen Seitenscroll-Shooter, der durch abwechslungsreiche Horizontal- und 3D-Stages aufgelockert wird. Wie in *Microcosm* katapultieren Euch nach jeder erfolgreich abgeschlossener Stage gerenderte Zwischensequenzen in das nächste Level, nur mit dem Unterschied, daß die Bilder nahtlos ineinander übergehen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: zeitgleich zur Playstation.

gesteuert wird. Mittlerweile gibt es aber schon so viele Varianten davon, daß nur Eingeweihten der Durchblick in diesem Wirrwarr-Roboterwald erhalten bleiben dürfte. Schluß damit! Für dieses 3D-Actionspiel wurden ausnahmslos die Originalfiguren aus der ersten Fernsehserie verpflichtet. Somit dürft Ihr in die Rolle des kleinen Amuros schlüpfen und die Zag- und Dom-Roboter des feindlichen Gion-Imperiums ausschlichten. An Waffen haben die Entwickler ebenfalls nicht gespart. Mit dem Original-Beam-Säbel und dem Mobile-Gun bricht der Befreiungskrieg gegen die Gions von Neuem los.

Metal Jacket



Es werde Finsternis: Cristal Dragon entführt Euch in die Tiefen der Dungeons

Battletech mal auf japanisch: Metal Jacket prügelt sich wie ein waschechtes Beat'em Up. Leider waren die Special-Moves noch nicht fertig.



Mobile Suit GUNDAM

Anime-Fetischisten unter Euch haben bestimmt schon einmal davon gehört: *Mobile Suit GUNDAM*, der welt- und weltenerrettende Superroboter, der von einem kleinen Jungen

Da haben wir den (oben erwähnten) Salat! Anscheinend hat nicht nur die Film- und Comic-Industrie Gefallen am legendären *GUNDAM* gefunden. Die Spieleentwickler von *Metal Jacket* haben sich der schwächlichen Kohlenstoff-Einheiten (genannt: der Mensch) entledigt, und lassen nur noch überdimensionale Roboter in den Beat'em Up-Ring steigen. Genau acht von diesen Monstern prügeln sich durch zehn Tag- und Nacht-Stages und zertümmern nebenbei Hochhäuser und Autobahnen. Das Ganze läßt sich zudem drehen und zoomen. Zukunftsträchtig ist das Spiel zudem auch: **Pony Canyon** hat sich etwas Schlaues ausgedacht, denn die Anzahl der Kämpfer wurden nicht willkürlich ausgelost: Wenn die Link-Kabel für die Playstation auf den Markt kommen, können bis zu acht Geräte, sprich Spieler, miteinander vernetzt werden. Hm, also ein Royal Rumble?

Poly-Poly Circus GP

Polygon-Rennsimulationen wie *Virtua Racing* von **Sega** oder *Stunt Race FX* von **Nintendo** laufen bereits erfolgreich auf Heimkonsolen, und das ziemlich flott. *Poly-Poly Circus Grand Prix* ist ähnlich konzipiert, jedoch mit erheblich detaillierterer Render-Grafik. Auf der spielbaren Vorversion konnte man während der Fahrt sogar weit entfernte Gegenstände wie Baumgruppen,

Häuser oder noch wichtiger: Warnschilder und diverse Hindernisse ohne nennenswerte Sehnervstörungen sehr gut erkennen. Auf den vier unterschiedlichen Strecken ringen fünf polygone Jux-Mobile um den ersten Platz in der Grand Prix-Rangliste. Falls zufällig noch ein zweiter Fernseher verfügbar ist, kann man in Zukunft via Link-Kabel das Spiel simultan auf separaten Bildschirmen spielen, natürlich zu zweit. Warten wir doch lieber ab, bis das Spiel im Dezember erscheint.



*Wie süüüß!
Popolocrois,
das Niedlich-
Rollenspiel.*

Popolocrois

Was wäre eine japanische Konsole ohne niedliche Kopffüßler? So wurden gleich zwei Rollenspiele dieser Machart vorgestellt. *Popolocrois* handelt von einem drachen-humanoiden (eigentlich ist er ein Drache, sieht aber aus wie ein normaler Mensch) Prinzen, der sich zusammen mit einem Drachengott und einer Magierin auf die Suche nach den teuflischen Monstern macht, um die entführte Seele seiner Mutter zu befreien. Ist das nicht rührend? Das passende Spiel zum Muttertag!

Crime Crackers

Weniger märchenhaft, dafür aber um so witziger, geht es in diesem Future-Dungeon-Rollenspiel zu. *Crime Crackers* ist eine Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Weltraumpiraten zu jagen. Schauplatz dieses Spektakulums ist das altbewährte "Doom"-Dungeon, in der es von Piraten, Schatztruhen und gefährlichen Fallen nur so wimmelt. Laut **Sony CE** ist das Spiel eine Weiterführung des 16-Bit-Rollenspiel-Styles, der nur stellenweise mit modernen Features wie Sprachausgabe versehen wird.

Aquanaut's Vacation

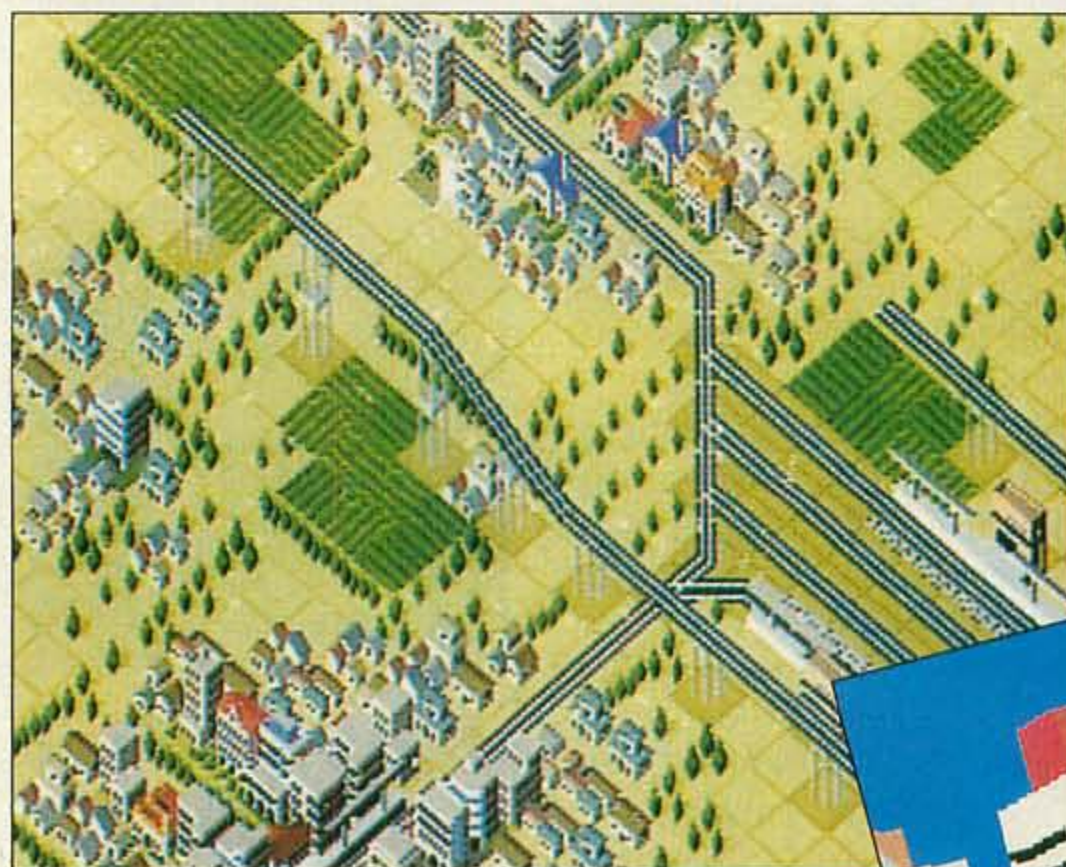
Der japanische PC-Spielerhersteller **Artdink** mischt neuerdings immer öfter in der Konsolenszene mit. Für Anfang nächsten Jahres kündigte er eine Tauchboot-Simulation an, die ähnlich wie *Ecco the Dolphin* einige Adventure-lastige Elemente enthält. In der Vorversion



*Noch ein
Kopffüßler-
Rollenspiel:
Crime Crackers
sind auf
Piraten scharf*



*Wenn ein
Tiefseetaucher
in Urlaub geht:
Aquanaut's
Vacation ist
eine U-Boot-
Simulation*



*Ich baue mir eine Eisenbahn-
linie. A.IV. ist ein Nachfolger
von Take the A-Train.*

*Ihr dürft Euch sogar
in die Lok setzen,
und durch die Stadt
kutschieren*

konnte man jedoch lediglich durch die Einöden des Meeresbodens umherschwimmen und Fische beobachten.

A.IV.

Berühmt geworden ist **Artdink** jedoch mit einer PC-Eisenbahnsimulation, die hierzulande unter dem Titel *Take the A-Train* von **Maxis** vertrieben wurde. In Japan zählt man mittlerweile schon vier Teile von diesem Spiel. Die Playstation-Variante von ihrem neuesten Kind *A.IV* gestaltet sich aufwendig und optisch reizvoll. Als Chef einer Eisenbahngesellschaft könnt Ihr nach bester *Sim City*-Manier Gleise verlegen, Einkaufszentren und Vergnügungsparks bauen, um so die Menschenmasse um Euch zu versammeln. Bei erfolgreicher Planung entstehen Wohngebiete, deren Bewohner Eure Eisenbahnen, U-Bahnen, Buslinien und Privatautobahnen benutzen und so für Einnahmen sorgen. Besonders schön sind die Sequenzen, wenn Ihr Euch in einem Eurer nagelneuen Züge setzen und die Fahrtstrecke probefahren dürft. tet



Tel. 0 89 / 546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Super NES

Actraiser 1	uk	99.00
Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	99.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Alien 3	dt	99.00
Art of Fighting	dt	129.00
Axelay	dt	109.00
Barkley: Shut up & Jam	us	129.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	99.00
Black Thorne	dt	109.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Bugs Bunny Rabbit R.	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Chopflifter 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00

Clay Fighter dt 111.00

Clay Mates	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Crash Dummies	dt	109.00
Cybernator	dt	109.00
Cyberspin	us	89.00
Desert Fighter	dt	119.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Enk the Cat	dt	99.00
Elite	dt	99.00

Equinox dt 99.00

F-1 Poleposition	dt	129.00
Fatal Fury 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00

Fifa Soccer dt 109.00

Flinstones	dt	114.00
Fun & Games	dt	99.00
GP 1	dt	109.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone	dt	109.00
Humans	dt	99.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
John Madden 93	uk	99.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	99.00
Lagoon	dt	119.00
Lamborghini	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lord of the Ring	dt	109.00
Magic Boy	dt	119.00
Major Title Golf	dt	79.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Andreotti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Might & Magic 2-dt. Texte	dt	129.00



Mortal Kombat 2 dt 139.00

Mr. Nutz	dt	105.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & Multi Tab	dt	169.00
NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell	dt	113.00

On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o.l.Dark Water	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Plak	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Power Rangers	dt	119.00
Prince of Persia	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rasenmäher Mann	uk	119.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00

Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00

Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSX	dt	119.00

Secret of Mana dt 105.00

Secret of Mana	us	129.00
Smash Tennis	dt	109.00
Soccer Kid	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Space Ace	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek I.n.Gener.	dt	109.00
Star Wars	dt	115.00
Star Wars 2	dt	119.00
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00

Striker dt 79.00

Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	109.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Battle Tank	nl	99.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	99.00

Super Game Boy &

Donkey Kong dt 149.00

Super Hockey	dt	109.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tetris 2	us	119.00

Tiny Toons dt 89.00

Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
We're Back	dt	99.00
Where i.t.World i.Car.	dt	109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt	119.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	105.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda-Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool	dt	119.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	99.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrarot Joypads Acclaim	dt	119.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Univ. Adaptor	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00

Super Game Boy dt 99.00

Super NES More Fun Set	dt	309.00
Super NES Power 3 Set	dt	349.00
Super NES ohne Spiel	dt	199.00

Super Scope - 6 Spiele	dt	99.00
Univ. Adaptor (60 Hz)	dt	39.00
Verlänger. Joypad 2.5m	dt	15.00

Gameboy

Battletoads	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Bloes Brothers	dt	59.00
Bram Stoker's Dracula	dt	55.00
Castle Quest	dt	55.00
Chuck Rock	dt	55.00
Cool Spot	dt	59.00
Daffy Duck	dt	59.00



Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	59.00
-------------	----	-------

Dschungelbuch dt 59.00

Duck Tales	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
F1 Race & 4 Sp.Adap.	dt	29.00
Fiddlets	dt	59.00
Flinstones - Movie	dt	55.00
Gear Works	dt	55.00
Hammerin Harry	dt	59.00
Home Alone 2	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirby's Pinball Land dt 49.00

Kirbys Dream Land	dt	49.00
Kipi'n Balu	dt	59.00
Lamborghini	dt	59.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Luca	dt	69.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mickey Mouse	dt	59.00
Micro Machines	dt	59.00
Missile Command	dt	49.00

Mortal Kombat 2 dt 65.00

Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhammed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	69.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Power Ranges	dt	59.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Rasenmäher Mann	dt	69.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSX	dt	59.00
Simpsons Krus. Fun H.	dt	59.00
Spot	dt	49.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Super Mario Land 2	dt	64.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Tetris	dt	45.00
Tetris 2	us	66.00
Titus the Fox	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
WCW The Main Event	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
World Cup USA '94	dt	69.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookin	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergal. Ninja	dt	59.00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	49.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Kombi Tasche	dt	39.00
Game Boy Energy Pack	dt	39.00
Game Boy FM-Tuner	dt	29.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega Drive

Addams Family Values	dt	89.00
Aero the Akrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	89.00
Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Andreotti Racing	dt	109.00

Arielle - Meerjungfrau	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Back to the Future 3	dt	109.00
Barkley Shut up & Jam	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	89.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stoker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba 'n' Stix	dt	109.00
Captain Planet	dt	89.00
Castlevania - New Gen.	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Crash Dummies	dt	99.00
Crisis Ball	dt	99.00

Double Clutch dt 49.00

Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00

Dschungelbuch dt 99.00

Dune 2 dt 109.00

Dynamiit Headzy	dt	109.00
-----------------	----	--------

EA Tennis dt 109.00

Elite	dt	89.00
Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00
Fatal Fury 2	dt	109.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Flashback	dt	109.00
Flinstones	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Global Gladiators	dt	84.00
Gynoug	dt	99.00
Hardball '94	dt	99.00
Hyperdunk	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	109.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00
Larusa Baseball	dt	109.00
Last Battle	dt	109.00
Linking	dt	119.00

Lost Vikings dt 109.00

Lotus Turbo Chall. 1	dt	79.00
Lotus Turbo Chall. 2	dt	89.00
Marble Madness	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	117.00
Mazin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Treas. Land	dt	99.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	us	99.00
Mega lo Mania	dt	59.00
Mig 29	dt	99.00

Mortal Kombat 2 dt 119.00

Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	109.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Norway's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	89.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00

Pete Sampras Tennis dt 109.00

Pink Panther	dt	109.00
Pirates o.l.Dark Water	dt	109.00
Prince of Persia	dt	99.00
Ren & Stimpy	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Rolo to the Rescue	dt	69.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00
Shadowrun	us	109.00
Simpsons Barts Nightm.	dt	99.00
Snake, Rattle 'n' Roll	dt	59.00
Sonic 1	dt	79.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	129.00
Sonic Spinball	dt	99.00

Sonic vs. Knuckles dt 119.00

Spiderman/X-Man	dt	99.00
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Strider	dt	45.00

Str



US - NEWS

Alles muß man selber machen! Da sich Craig, unser Mann in Amerika, gerade auf Urlaub befindet, hat Euer Derek (man wollte meinen schönen Namen einfach nie richtig prononcieren) mal eben schnell persönlich in Amiland nach dem Rechten gesehen.

Zuerst führte mein Weg in New York direkt zu den **Takaras**, die sich für ihre alten Video Games-Busenfreunde einen ganzen Vormittag Zeit nahmen. Und das, obwohl gerade mehr als viel zu tun war. Hatte die Firma bislang eher durch Plüschkatzen, die beim Angrapschen miauen, von sich reden gemacht, preschte "Big T" diese Saison mit Titeln wie *King of the Monsters 2*, *World Heroes 2* (SNES only), *Fatal Fury Special* und *Samurai Shodown* an die Ladenfront. Erstere Titel sind bereits erschienen, während für *Samurai* in New York gerade der US-Marktstart vorbereitet wird. Es standen in den Gängen Dutzende von Kisten mit

Fatal Fury- und Samurai-Sammelkarten aus Japan herum, die zur Veröffentlichung von *Samurai Shodown* unters Volk gemischt werden sollen. *Samurai* erscheint diesen Monat als 32 Meg-Modul fürs SNES und als 24 Meg-Modul für das Genesis (Takara/Japan hat sich beim Mega Drive nicht in Programmierkosten stürzen wollen, da das Mega Drive in Nippon kaum Marktbedeutung hat). Dem geringeren Speicherplatz beim Mega Drive-Modul ist leider der mir so sympathische *Earthquake* zum Opfer gefallen. Dafür können Mega Drive-Besitzer ihre Gegner in zwei Hälften schlitzen (dat is doch was, als Entschädigung). Die Charaktere dort sind außerdem ein wenig größer geraten. Die Handheld-Versionen für Game Gear und Game Boy folgen dann im November nach. Ich durfte außerdem Takaras "Videospieler-Techniker" Dave, so die offizielle Berufsbezeichnung, über die Schulter schauen, wie er ein Spieleprogramm, das er per Modem gerade aus Japan bekommen hatte, für den US-Markt umfrisierte. Mit seinem "Werkzeug" kann er auch



Takara-Kunden werden in den USA mit Trading Cards belohnt



Earthquake und Joe Higashi zum Sammeln und Tauschen

in Programme anderer Softwarefirmen "hineingehen", und so zeigte er mir zum Spaß, wie *Streetfighter* ohne Köpfe aussehen könnte (das ist jetzt aber völlig vertraulich, liebe Leser. Wenn das Capcom erfährt, gibt's Zoff).

Wie schon eben bei den Sammelkarten, die Takara verschenkt, herauszulesen war, sind amerikanische Unternehmen in der Videospielebranche um einiges kundenfreundlicher und großzügiger als deren europäische Ableger. Das fängt bei eigenen Hotlines der größeren Firmen, Spielwettkämpfen und Sponsoring an, und hört bei Werbegeschenkchen anlässlich eines neuen Produkts auf.

Spielegeschäfte halten für ihre Kunden Releaselisten für den laufenden Monat bereit und werden von den Herstellern schon vorab mit den Hüllen der in Bälde erscheinenden Spiele versehen. Diese Spiele können im voraus bestellt werden, was dem Kunden dann einen Rabatt von 2-5 \$ einbringt.

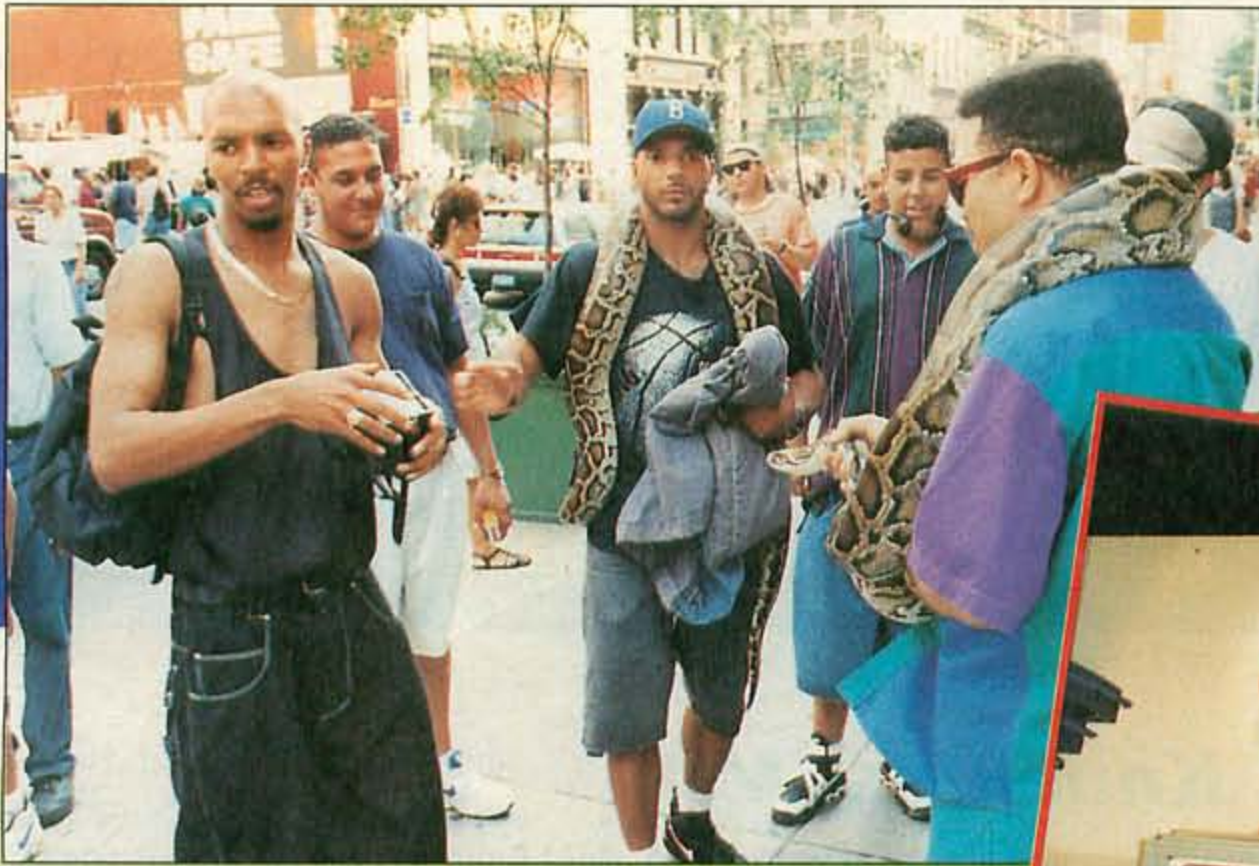
In größeren Spielwarenabteilungen von Kaufhäusern steht schon mal eine **Nintendo**-Telefonzelle herum, von der aus sich kostenlos ein Gespräch mit der **Nintendo**-Tips-und-Tricks-Hotline führen läßt (so gesehen bei Macy's). Dort erfuhr ich zum Beispiel das Paßwort, um eine knifflige Situation in einem Virtual Reality Game mit dem Namen "Ich und meine Freunde schlappen den Broadway hinunter and who will survive?" zu lösen (beim Screenshot zu dieser Szene handelt es sich übrigens um das Bild mit den Schlangemenschen und nicht um den Shot mit der Verkäuferin). Das Paßwort wäre "FUCK OFF" gewesen. Ich habe dann aber doch vorgezogen weiter zu leben und den Tip Tip sein zu lassen, es



Verkäuferinnen in Amerika sind generell reizend. Hier eine Vertreterin der Gattung mit zwei "coming soon" Titeln (oben).

"Familie" Takara im Hauptquartier an der Fifth Ave.





Mächtig wichtig – oben die *Streetfighters* und rechts Dirk beim *Fachsimpeln* mit den *Nintendo Tips und Tricks* Kollegen

gibt in fremden Ländern schon genug Mißverständnisse.

Was haben wir sonst noch so aufgeschnappt in den USA? Nun, **Sega** hat in Zusammenarbeit mit *New Leaf Entertainment* und *Fairway Technologies* ein System von überschreibbaren Modulen, ähnlich wie bei Video- oder Musikkassetten entwickelt, mit denen Videotheken den Kundenwünschen direkter entsprechen können. Die Leermodule

werden dann in der Videothek mit dem Spiel "geladen", das der Kunde gerade ausleihen möchte. Wenn 50 Leute eben *Mortal Kombat 2* verlangen, muß niemand vertröstet werden, und wenn in der folgenden Woche alles nach *Bubsy 2* schreien sollte, werden einfach ein paar Module



US - NEWS

gelöscht und mit Babs überspielt, und so weiter. Vorerst gibt es diesen Service nur bei der Verleihkette **Blockbuster Video**.

Capcoms *Street Fighter 2* Filmpläne für '95 nehmen langsam Gestalt an. Jean-Claude van Damme wird als Führer einer UN-Streitmacht darin die Hauptrolle spielen. Es wurde außerdem für den Film eine neue *Street Fighter*-Figur, Sawada, geschaffen, der als Guiles Stellvertreter im Film agieren wird, und wahrscheinlich in einer zukünftigen Version von SF enthalten sein wird. Aber mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben. ds

JOYPAD
VIDEO GAMES

Versandtelefon
030-692 6662

Oliver Peuker · Hasenheide 56 · 10967 Berlin

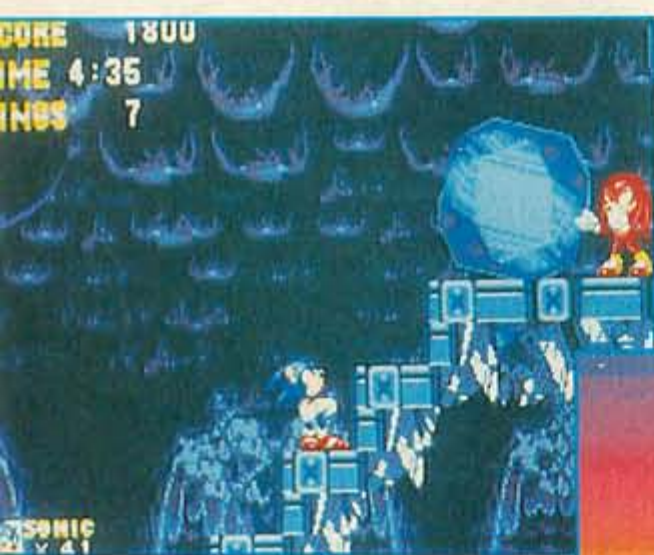
SNES DT		SNES US		MEGA DRIVE		MEGA CD	
Bugs Bunny	139,00	Rock'n Roll Racing	129,00	Opération Europe	159,00	Maximun Carnage	129,00
Choplifter 3	119,00	Secret of Mana	129,00	Slam Masters	149,00	NBA Jam	119,00
Clay Fighter	139,00	Slam Masters	139,00	Spike Mc. Fang	139,00	NHL Hockey '95	119,00
Die Schlümpfe	119,00	Smash Tennis	119,00	Star Trek	159,00	NHL Hockey '94	109,00
Dragon	139,00	Stunt Race FX	119,00	Super Street Fighter II	159,00	Sonic 3	139,00
Equinox	119,00	Super Conflict	129,00	The Jetsons	129,00	Streets of Rage 3	139,00
Fatal Fury 2	139,00	Super Game Boy	129,00	Time Trax	129,00	Super Street Fighter II	149,00
Final Fight 2	119,00	Super Metroid	119,00	Ultima-False Prophet	149,00	Sylvester + Tweety	119,00
Flashback	79,00	Super Putty	119,00	Ultimate Fighter	139,00	Toejam & Earl	119,00
Hyper V-Ball	119,00	Syndicate	129,00	Zubehör		Urban Strike	119,00
King of Dragon	119,00	Turn and Burn	129,00	50/60 Herz Adapter	39,00	Virtual Bart	119,00
Knights of the Round	119,00	Utopia	129,00	Action Replay 2	119,00	MEGA CD	
Maximun Carnage	139,00	Virtual Bart	129,00	SNES More Fun Set	329,00	Battle Corps	119,00
Mega Man X	119,00	Virtual Soccer	119,00	SNES o. Spiel	199,00	Demolition Man	109,00
Metal Marines	139,00	Young Merlin	149,00	MEGA DRIVE		Double Switch	99,00
Mortal Kombat II	159,00	SNES US		Addams Family Values	109,00	Dune II	109,00
Mystical Ninja	119,00	Bebe's Kid	129,00	Battletoads/Double Dragon	109,00	FIFA Soccer	109,00
NBA Jam	129,00	Brain Lord	149,00	Castelvania	99,00	Heart of the Alien	109,00
Ogre Battle	119,00	Breath of Fire	139,00	Dune II	119,00	Jurassic Park	89,00
Pac Attack	119,00	Desert Fighter(PAL)	129,00	E.A. Tour Tennis	119,00	Mega Race	89,00
Pinball Dreams	99,00	King of Dragon	149,00	Eternal Champions	139,00	Prize Fighter	119,00
Pirates of Dark Water	139,00	Knights of The Round	149,00	John Madden Football 94	109,00	Rebell Assault	119,00
Pop'n Twin Bee 2	119,00	Legend	129,00	Landstalker	139,00	Soulstar	119,00
Power Rangers	139,00	Liberty or Death	159,00	Lost Vikings	119,00	Terminator	109,00
Radical Rex	139,00	Lord of the Rings	149,00	Markos Magic Football	119,00	Tomcat Alley	99,00
		Might & Magic III	149,00				

Versandkosten per Post DM 9,00 zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,00 Versandkosten frei. Ausland nur Vorkasse zzgl. DM 18,00. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Vorbestellservice für Neuheiten. Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Lieferprogramm.



SEGA - NEWS

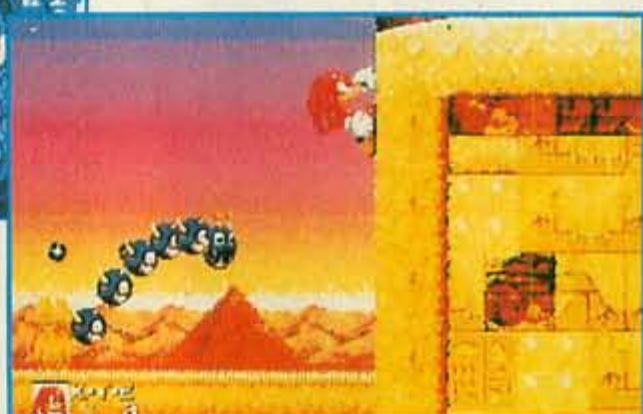
Der Countdown läuft! Die ersten MD 32 X und Saturn-Spiele schreiten mit großen Schritten ihrer Vollendung entgegen. Zusätzlich stellen wir Euch vor, was sonst noch auf den Weihnachts-Softwarezug im Anrollen ist fürs MD.



Wenn das mal gut geht? Knuckles wirft Sonic einen schweren Brocken in den Weg.

Sonic & Knuckles (MD)

Um es gleich mal vorwegzunehmen, es handelt sich hierbei nicht um den offiziellen vierten Teil der Igel-Saga. Sega verhält



sich absolut verschlossen in bezug auf Testmuster und weiteren Details über das neueste Igelabenteuer. Man könnte fast meinen, es wird gerade eine Geheimwaffe entwickelt, welche den im Eilzug herannahenden Big 'N'-Affen-Konkurrenten vom Thron werfen soll. Sicher ist, daß es ein bisher einzigartiges Aufsteckspielmodul sein wird, mit vielen neuen Levels und einem "neuen" Charakter namens Knuckles, der bereits in *Sonic 3*

mit von der Partie war. Nichts Weltbewegendes möchte man nun meinen, doch jetzt kommt der Gag: Durch das einfache Aufstecken von einem der ersten Sonic-Module (2 oder 3) werden praktisch die "alten" Levels mit ins Spielgeschehen integriert und grafisch neu aufbereitet. Gerüchteweise funktioniert das Ganze dann auch mit dem ersten Sonic-Teil und dem *Sonic-Spinball*-Modul. Diese revolutionäre Sega-Erfindung soll weltweit am 18. Oktober in den Händlerregalen stehen.

Mega Drive 32 X & Saturn-Update

In den letzten Monaten erhielten wir sehr viele Anfragen von verunsicherten Lesern in bezug auf die neuen Sega-Systeme. Hier folgt ein kleiner Auszug davon: Kann das MD 32 X auch ohne Mega-CD betrieben wer-

den? Oder: Laufen die zukünftigen Saturn-Spiele auch auf der MD 32-X-Erweiterung? Zuerst einmal, das Mega Drive 32 X benötigt kein Mega-CD, weil die modulbasierenden Spiele das CD-ROM-Laufwerk nicht benötigen. Es wird aber einmal spezielle MD 32 X-CD-Spiele geben, welche die gesteigerten Fähigkeiten (32175 Farben, höhere Rechenpower etc.) im Zusammenhang mit dem Mega-CD ausnützen werden. Allerdings ist

man sich bei Sega noch nicht sicher, ob eine Disc alle zwei Versionen enthalten wird (normale Mega-CD-Fassung plus einer 32 X-spezifischen). Denkbar wäre auch eine Lösung mit zwei Silberscheiben in einer Packung. Eine Entscheidung

wurde noch nicht gefällt. Wie das Ganze dann letztendlich aussehen wird, bleibt derzeit offen. Wir halten Euch auf jeden Fall auf dem laufenden. Ganz sicher dagegen ist, daß die Saturn-Spiele nicht auf dem MD 32 X lauffähig sind, es

fehlen dazu einige wichtige Spezialchips, welche nur das kommende Flaggschiff besitzen wird.



Das MD 32 X funktioniert mit allen Mega Drive-Grundgeräten!



Die MD 32 X-Umsetzung von dem Sega-Automaten Star Wars - Arcade ist bereits fertig!



Virtua Racing Deluxe (MD 32 X) macht ebenfalls große Fortschritte



Was Ihr hier von Gal Racer (Saturn) seht ist kein Demo, sondern das richtige Spiel



Die erste Strecke von Daytona - USA (Saturn) ist bereits fertiggestellt



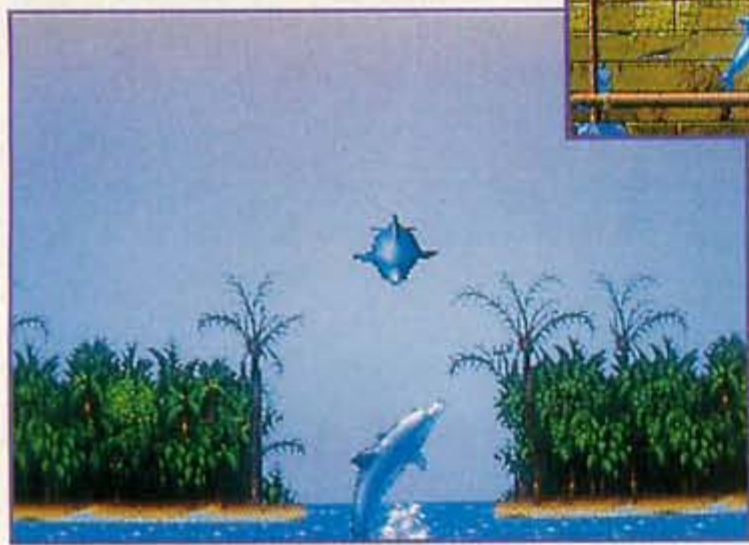
Ecco the Dolphin 2

Das neueste Unterwasserabenteuer des tollkühnen Sega-Delphins erscheint Mitte November komplett in Deutsch für Game Gear, Mega Drive & Mega-CD. Wie schon in dem ersten Teil, übernehmt Ihr die Rolle von Ecco und müßt versuchen, diesmal die Erde von einer bösen Macht zu befreien. Mit allen bekannten Tricks des Delphins schwimmt Ihr durch zahlreiche Meereslandschaften und geheimnisvolle unterirdische Höhlen hindurch. Durch ausgesendete Schallwellen er-

hält Euer Delphin neue Hinweise und lernt zugleich weitere Taktiken hinzu. Ein Zeitportal katapultiert Euch in neue Gewässer, was in einer eindrucksvollen 3-D-Sequenz dargestellt wird. In einer der nächsten Ausgaben nehmen wir die komplette deutsche Version etwas genauer unter die Lupe.



Neben aufpolierter Grafik gibt es noch zahlreiche 3-D-Sequenzen im zweiten Teil des naß-feuchten Unterwasser-Abenteuers



Mega Bomberman

Lange hat's gedauert, doch ab Oktober dürfen sich endlich auch alle Mega Drive-Besitzer (im wahrsten Sinne des Wortes) in die Luft sprengen. Hudson-Soft hat sich an der hauseigenen PC-Engine-Fassung Bomber-

man '94 orientiert und schrieb das Spiel kurzerhand in das 16-Bit-Mega Drive-Format um. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich mit entsprechendem Multiplayer-Adapter heiße Gefechte liefern, was letztendlich wieder zu einer Bombenstimmung beiträgt.



Das macht Laune! Alle fiesen Tricks sind auch hier erlaubt.



Hier seht Ihr nur einen kleinen Ausschnitt der großen Übersichtskarte

Soleil

Bei diesem Action-Rollenspiel handelt es sich um einen stark hitverdächtigen Zelda und Y's-Verschnitt. Es erwarten Euch riesengroße Levels mit trickreichen Monsterarten und kniffligen Rätseln, die im gesamten Spielverlauf geschickt aufeinander abgestimmt wurden. Aus japanischen Kollegenkreisen war zu erfahren, daß man ca. 40 Stunden reine Spielzeit benötigt, um das Adventure komplett mit

allen Einzelheiten zu lösen. Die vorliegende englische Version erscheint ausschließlich in den USA. Sega hat sich entschlossen, eine komplett eingedeutschte Fassung zu veröffentlichen, die wir in einer der nächsten Ausgaben in einem ausführlichen Preview vorstellen. ws



Sonic macht Ferien am Bade-Strand von Soleil



Ohne Genehmigung geht's hier nicht mehr weiter

Acclaim-Hotline

Wer mehr über die Hammerspiele von Acclaim erfahren möchte, (NBA-Jam, MK II usw ...) kann sich unter folgender Telefonnummer: 02 11/5 23 32 22 über die gesamte Produktpalette informieren lassen.



Weihnachten steht vor der Tür! Zumindest für die Spieleindustrie. Langsam aber sicher erwachen sie alle aus ihrem Dornröschenschlaf. Ob auch ein Märchenprinz unter ihnen weilt, werden wir ja noch sehen.

Kirby Bowl

Wie es Mister Mario in unserer letzten Ausgabe angekündigt hatte, bastelt **Nintendo** an einer neuen Variante von *Kirby*. Das Spielprinzip basiert wieder einmal auf altbekannte Ballspiele;



Nieedlich: Kirby treibt wieder sein Unwesen auf dem Super Nintendo

um in den nächsten Level zu gelangen. Dabei sind unzählige Flug- und Sprungmanöver wie Top-



spins oder unterschrittene Kirby-Bälle möglich, ähnlich einer Golfsimulation. Die Levels präsentieren sich aus der isometrischen Perspektive, wobei steile Wände und Bunker den Schwierigkeitsgrad nach und nach anheben. Laut Nintendo soll das Spiel, das auch einen Zweispieler-Modus besitzt, am 21. September zunächst einmal in Japan erscheinen.

neten und Feuer löscht man eben immer noch mit Wasser. Als in einem New Yorker Chemiekonzern ein Feuer ausbricht, droht eine Katastrophe. Ihr führt vor Ort eine Einheit Feuerwehrmänner an, die der Flammenbrunst ein Ende bereiten soll. *The Firemen* ist ein herkömmliches Action-Adventure mit dem Unterschied, daß Euer einziger Feind das Feuer ist. Nebenbei müßt Ihr Menschen retten und hochexplosive Chemikalien in Sicherheit bringen... natürlich mit den Methoden des 20. Jahrhunderts.

The Firemen

Im Jahre 2010 wird die Welt genauso aussehen wie jetzt – das jedenfalls glaubt **Human**. Es gibt keine Techno-Städte, keine Föderation der Vereinigten Pla-



Feuer und Flamme für *The Firemen*

Slap Stick

Schon auf der Tokyo Toy Show kündigte **Enix** eine US- und Euro-Version ihres neuesten Rollenspiels *Slap Stick* an. Aber wie es im Videospieleleben nunmal ist, wird sie, wenn

überhaupt, sehr viel später herauskommen als sie sollte. Am Spielprinzip wird sich jedoch nichts ändern. Als Sohn eines Erfinders zieht Ihr eines Tages in ein verträumtes, aber hochtechnisiertes Dorf ein. Zu dumm, daß genau zur selben Zeit ein Bösewicht namens "The Hacker" auftaucht, um die Bewohner zu terrorisieren. Mit dem Grips eines Erfindergenies zieht Ihr nun los, um gegen die Mechano-Monster anzukämpfen.



Slap Stick von Enix soll auch als US- und Euro-Version erscheinen. Natürlich werden die Bildschirmtexte vollständig übersetzt.



Markos Magic Football

Endlich ist sie da! **Domark** konnte sich dazu aufraffen, die SNES-Version ihres Kick'n'Run-Spieles *Markos Magic Football* herauszubringen und das vor Weihnachten. Genau am 25.11. soll dieser irrwitzige Seitenscroller mit 13 teilweise überarbeiteten Levels erscheinen. Am Spielprinzip hat sich eigentlich auch nichts geändert. Mit einem Fußball als Waffe ausgerüstet,

lotst Ihr Euren Helden durch die Monster-Landschaft. Wer's genau wissen will, möge die VG 6/94 heranziehen. Da haben wir die MD-Version getestet. *tet*



Die Levels unterscheiden sich kaum von der Mega Drive-Version



MISSING PAGE

MISSING PAGE

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

**MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM 149,-**

- NEW** **MEGA CHEAT INPUTSCREEN***
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!
- NEW** **EINGEBAUTE CHEATS***
JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG !!
- NEW** **"DEAD CODE" GENERATOR***
"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".
- NEW** **ERWEITERTER CHEATFINDER**
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
- NEW** **ZEITLUPEN-FUNKTION***
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!
- NEW** **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION***
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.
- NEW** **UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM**
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



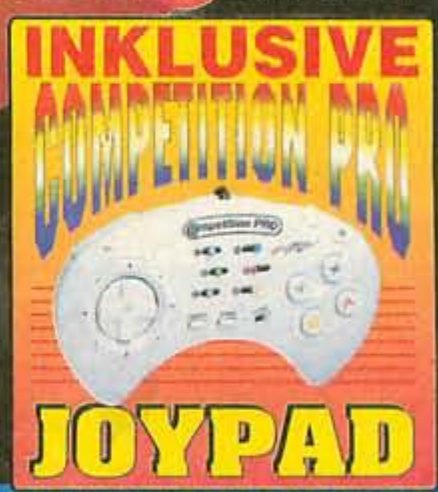
* NUR SNES UND MEGADRIVE

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

- NEW** **MASTER SYSTEM™ DM 79,-**
- NEW** **GAME GEAR™ DM 79,-**
- NEW** **NES™ DM 99,-**
- NEW** **GAME BOY™ DM 59,-**

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL



INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD
DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!
★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons
DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.
SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

- SNES™ ADAPTER**
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ **DM 39,-**
- ADAPTER PROFESSIONAL**
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ **DM 69,-**
- MEGADRIVE™ MEGA MASTER**
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ **DM 59,-**
- CDX**
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ **DM 99,-**
- MEGA-ADAPTER**
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ **DM 39,-**

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

*SEGA, "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

MAILMANIA



Mieses Niveau

Bevor es richtig losgeht, zuerst ein kleiner Ausflug in eigener Sache: Hin und wieder melden sich ausgesprochen seriöse und sozialpädagogisch sehr sendungsbewußte Herren meist fortgeschrittenen Alters leserbrieflich zu Wort, die uns sinngemäß vorwerfen, das sprachliche Niveau von VIDEO GAMES bewege sich durchweg deutlich unter dem Meeresspiegel und der Intelligenzquotient der VG-Gang sei zusammenaddiert höchstwahrscheinlich immer noch zweistellig. Man dürfe als Vorbild für die Jugend, das wir nun mal seien (prrust), doch nicht so ungeschliffen drauflostexten und müsse jedes Spiel mit aggressivem Inhalt defaultmäßig mit einigen moralinsauren Quoten-Sätzen verbrämen. Sehr geehrte Herren! Wir verstehen uns weder als "Bayernkurier", noch als "Wall Street Journal" noch als "Glauben heute". VIDEO GAMES soll Spaß machen. Es darf, es soll sogar nach Lust und Laune geblödel werden. Die Kunst besteht darin, Wesentliches ulkig zu sagen. Wir sind zwar noch nicht perfekt, aber wir arbeiten dran. Und übrigens: Wenn "Bild" oder RTL dem maßgeblichen Niveau der Deutschen entsprechen, dann müßten wir eigentlich noch 'ne ganze Ecke nachlassen, oder?

Poster

Ein Mini-Poster ist riesig! Wenigstens schreibt Ihr nicht "Mit Riesenposter", und dann ist der Lappen zum Piepabwischen!

Der keinen Namen hat

A Iso wenn Ihr schon Mädels abdruckt, die nichts mit bekannten Spielen zu tun haben, dann wenigstens GANZ NACKT (lechz!)

Frithjof Goetz, Weyhe

Seit wir jeden Monat mit vereinten Kräften über ein Thema herziehen, hat Eure Resonanz nochmal kräftig zugenommen. Der arme Kerl von der Poststelle schaukelt jeden Tag einen weißen Haufen auf seinem Wägelchen hinter sich her, das ist fast schon filmreif!

Ich stell' mir grad' vor, wie klein Hugo (12 Jahre) im Supermarkt 'ne VIDEO GAMES in den Einkaufswagen schmuggelt. Big Mama donert noch drei Becher Joghurt zwischen Scheuerpulver und Corn Flakes und plötzlich beschließt unser Centerfold, sich völlig ungehemmt zu entblättern. Gröhl! Spaß beiseite: Mit martialischen Killer-Visagen haben die lieben Erziehungsberechtigten seltsamerweise meist nicht so sehr viel Probleme, aber kaum zeigt man mal ein zartes Stückchen nackter Haut, schreien sie Zeter und Mordio. Außerdem sind wir ja die VIDEO GAMES und weder "Playboy" noch "Bravo"!

Das Miniposter von Ausgabe 8/94 gehört verboten. Gut, es ist ein SF2-Poster, aber die Fratzen der Fighter sind fürchterlich!

Steffen Zielski, Petersberg-Marbach

Zugegeben. Das Poster war zum Kotzen. Fanden wir dann auch, als wir's nach dem Druck erstmals im Heft begutachtet haben. Als einzelne Artworks auf Dia sahen die Ohrfeigengesichter ja gar nicht mal so übel aus. Aber wie heißt das noch gleich: Gut gekotzt ist halb gefrühstückt! Soll nicht wieder vorkommen. Ehrenwort mit Joypad und Kabelbruch!

Forumthema im Oktober

Obwohl die Konsolen immer schneller, die Speicher immer größer und die Spiele immer bunter werden, hat sich an den wichtigsten Spieltypen seit über 15 Jahren kaum was geändert: der 1000. Shooter, das 500. Prügelspiel, Jump'n Runs ohne Ende, Renn- oder Sportsimulatoren – alle wichtigen Spielkonzepte sind eigentlich Asbach. Manche Hersteller schlachten legendäres Erbe gleich mehrfach aus (Pitfall, Tempest, Dropzone etc.). Kritiker behaupten, das Ende der Videospieleära sei mal wieder nahe, weil die endlosen Varia-

tionen zum immer gleichen Thema auf die Dauer so langweilig würden, daß bald keiner mehr neue (teure) Spiele kaufen werde. Stimmt das?

Spürt Ihr irgendwelche Zeichen von Übersättigung? Kriegt Ihr Gähnkrämpfe, wenn schon wieder ein Probotector-, Streetfighter-, Mario-Kart- oder Tetris-Verschnitt angekündigt wird? Oder reichen besserer Sound, neue Story und bessere Grafik aus, um sich auch das nächste Spiel und die nächste Konsole zu holen?

9hr habt uns gefragt, was für Motive wir als Poster wollen – ob japanisch oder lieber von aktuellen Spielen. Ist doch ganz klar! Wir wollen ein Gruppenbild von der Gang, also Euch, den Turkeys, Bruno, Alex, Tonic und Vario. In Farbe latürnich.

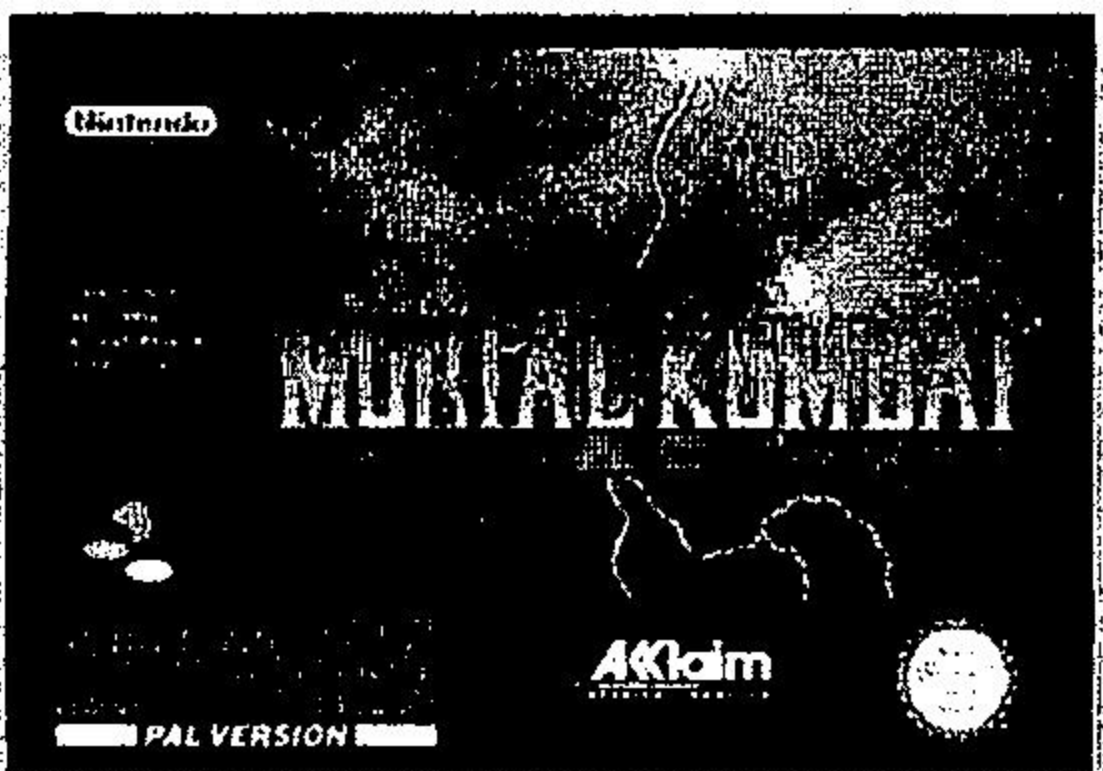
Tobi Tengler, Nürnberg

Supercoolfunkey! Gleich mal 'n paar Telefoneinheiten mit Karl Bihlmeier versabbeln. Versprechen kann ich aber nix. Vielleicht sind ihm ja die Buntstifte ausgelaufen und sein automatischer Blechtrottel vermeldet dienstbeflissen, er sei für vier Wochen zum Angeln nach Kanada, und wir könnten ihn alle mal.

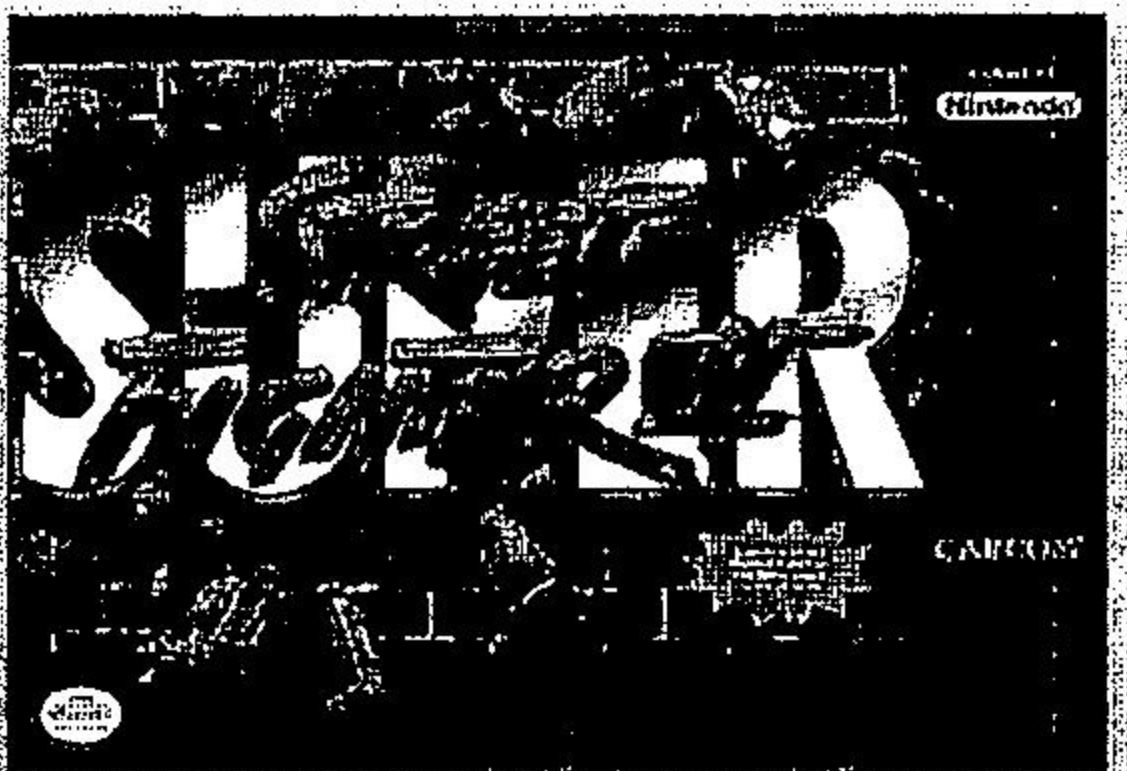
7abt Ihr euch nun doch auf aktuelle Spiele festgelegt? Erstens gefallen mir die Manga-Poster viel besser, und zweitens glänzt das SF2-Poster nicht gerade durch künstlerische Höchstleistungen.

Sebastian Glawian, Großostheim

Also: Nach Auswertung aller Zuschriften zum Thema "Poster" kamen wir jetzt überein, zwar an der ursprünglichen Planung mit den japanischen Artworks festzuhalten, aber auf jeden Fall auch mal coole Motive zu aktuellen Games abzu drucken, sofern wir sichergehen können, daß sie nicht irgendwo bei der lieben Konkurrenz auftauchen. Wenn's nicht grade die leicht mißgebildeten Streetfighter-Kretins aus der Acht sind (drüber herzieh, beschwer, motz, maul), bieten Prügeln- und Actiontitel ja eine ausgedehnte Spielwiese. Diesen Monat gibt's jedenfalls was ganz anderes: kein Poster, sondern einen Super-Sonder-Extra-Comic. Mit Wurm drin. Wie im Meskal. (für alle, die hier 'ne kleine Bildungslücke haben: Meskal ist ein klarer mexikanischer Kaktusschnaps, der mit 'nem echten kleinen Wurm im Glas gekippt wird).



Mortal Kombat II dt 159.90



Super SSF II us 149.90



Stunt Race FX dt 119.90



Inkl. Spieleberater dt 114.90

WATCH-Promotionteam

GAME SAVER

your finest master



Jetzt kannst Du in Ruhe ausprobieren, welche Waffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original Game Saver ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele (auch mit 60Hz-Abfrage!).

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern ein flüssiges abbrem- sen auf 50%

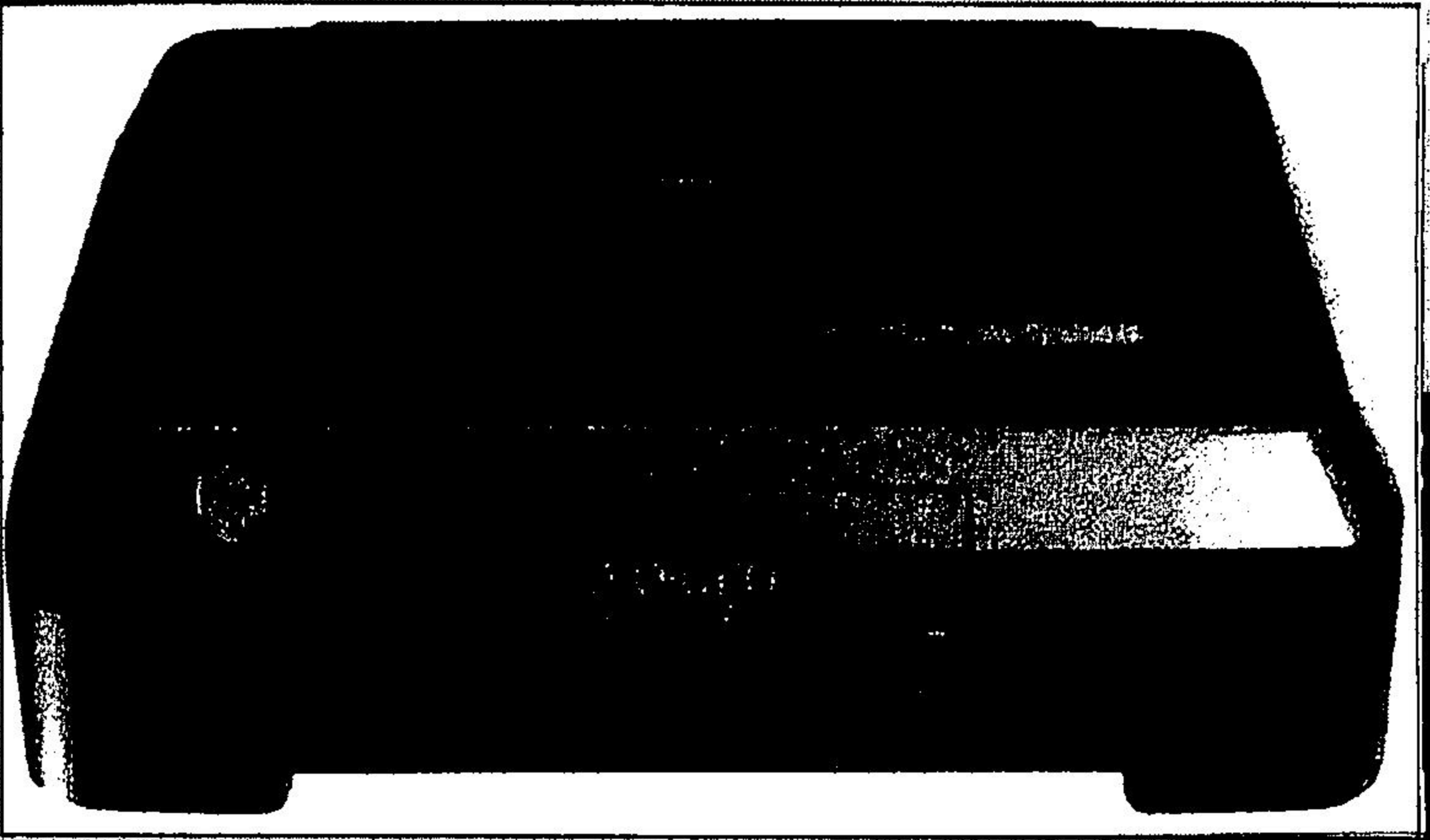
Der original Game Saver mit deutscher Anleitung

DM 99.90

GAME SAVER

Darauf hat die Videospieldwelt gewartet. Mit dem original Game Saver kannst Du bei jedem Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "abspeichern", und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du eine Stelle nicht beim ersten Mal schaffst.

NEO GEO CD



Grundgerät japanische Version inkl. 2 Joyboards, Netzteil und RGB-Kabel 990.00
Mit deutscher Anleitung!

STRENG LIMITIERTE FRONTLADER-VERSION

NEO GEO CD's jp

Alpha Mission II	89.90
Art of Fighting	94.90
Art of Fighting II	99.90
Baseballstars II	94.90

Fatal Fury	94.90
Fatal Fury II	94.90
Fatal Fury Special	99.90
King of Monsters II	94.90
Last Resort	99.90
League Bowling	89.90
Mahjong	89.90
NAM 75	89.90
Puzzled	89.90
Samurai Shodown	99.90
Super Sidekicks II	99.90
Super Spy	89.90
Top Players Golf	89.90

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

START

JAGUAR

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

FANTASYSPIELE

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

ZEITUNGEN

EGM2	17.50
Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Abo-Service für alle drei Magazine.	

aRJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

PANASONIC 3DO

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

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

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

INTERFACE

August-Forum

Wir wollten von Euch wissen, ob die kommende Konsolenschwemme eher verwirrt oder bereichert und ob es sinnvoller ist, die alte Konsole nachzurüsten oder gleich ein ganz neues Gerät zu kaufen.

Ich habe noch keine eigene Konsole, doch wenn ich eine hätte, würde ich lieber meine Spielesammlung ausbauen als mit einer neuen Hardware ganz von vorn anzufangen. Deshalb würde ich lieber erstmal nachrüsten.

Sebastian Glawlan, Großostheim

Ich finde, es kommen zu viele Konsolen in zu kurzer Zeit hintereinander auf den Markt. Da kommt man nicht mehr mit. Jeder wirbt damit, daß sein Gerät "ultimativ" und "einzigartig", sei und "noch nie dagewesene Technik" biete, während die Konkurrenz schon mal vorab

ankündigt, daß ihr für nächstes Jahr geplantes Nachfolgergerät "noch viel besser" sein werde. Was das Aufrüsten angeht, bin ich geteilter Meinung: Das Mega CD z. B. bietet als Ergänzung zwar einerseits bessere Musik, und der Speicherplatz für Spiele wird erheblich erweitert. Doch die CDs sind genauso teuer wie Module, obwohl sie in der Herstellung viel weniger kosten, und das Mega CD selber ist ja auch nicht grade umsonst. Da kommt der Saturn auf den Markt, der noch viel mehr kann und wieder mehr kostet. Man verscheuert also schweren Herzens sein teures Mega CD und zahlt schon wieder für ein noch teureres Gerät drauf. Im Endeffekt ein Verlust oder?

Thomas Gitzinger, Steinhilber

Ich finde es gut, daß im Moment so viele neue Geräte erscheinen, denn man ist nicht mehr so abhängig

von Sega und Nintendo. Früher mußte man sich zwischen dem grafisch und soundtechnisch nicht grade überragenden Mega Drive und dem "No Sex and Crime"-Super NES entscheiden. Wer richtig harte Action wollte, mußte das schweine teure Neo Geo kaufen, das wiederum fast ausschließlich ebenso unbezahlbare Prügelispiele bot. Mit den neuen Konsolen wird sich das hoffentlich ändern, denn die Hersteller müssen versuchen, es möglichst vielen recht zu machen, wenn sie mit ihren Konzepten überleben wollen. Wer sich über zu schnelle technische Entwicklung beklagt, sollte mal einen Blick auf die PC-Szene werfen: Da kann man alle sechs Monate nachrüsten, um vorne mit dabei zu sein. Nur kostet der Spaß im Gegensatz zur Konsolenszene dann immer gleich Tausenderweise...

Sven Severini, Abtsgmünd

Ich bin zwar der Meinung, daß die momentane Hardwareflut verwirrt, doch bei genauerer Betrachtung ist die Sache gar nicht so undurchsichtig: Um einem technisch brillanten Gerät zum Durchbruch zu verhelfen, gehört zum Marktstart eine große Werbekampagne, ein fairer Preis sowie 20-30 bezahlbare Spitzenspiele, die dann auch rechtzeitig offiziell lieferbar sind. Dieses Erfolgsrezept ziehen im Moment aber nur Sega und Big N durch, bei allen anderen ist irgendwo der Wurm drin, egal ob sie nun Atari, Commodore, 3DO, Phillips oder sonstwie heißen. Deshalb bin ich mir ziemlich sicher, daß Segas und Nintendos Neue ihre alten Marktführer ablösen werden und die anderen Konsolen bestenfalls zu Liebhabergeräten werden, wie es jetzt das Neo Geo ist oder die Engine mal war.

Oliver Uschmann, Wesel

ZEIT FÜR STÖRCH

Feuchtwiesen und Auen verschwinden. Und mit ihnen die Lebensräume für den beliebten Aedeon. Es ist höchste Zeit für Störche. Damit im Jahr 2000 nicht die Zeit ohne Störche beginnt. Fordern Sie unsere Broschüre "Der Weißstorch" an (für 5 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

HitBox

Tonträger - Vertriebs GmbH

IVD KONGRESS

Ziele • Zukunft • Perspektiven
Internationales Kommunikations- und Messe-Forum für Video und Freizeitmarkt
Mantel, 1.-3. Oktober 1994

Der Groß- und Einzelhandel Versand mit dem perfekten SERVICE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Für Verleih & Verkauf

GAME BOY

SEGA

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

MEGA DRIVE

SPIELE & SYSTEME

ZUBEHÖR : Sega Mega Drive Leerhüllen / Super Nintendo Leerhüllen

Miltenbergerstr. 17 - 63785 Oberrburg - Tel: 06022 / 61890 Fax: 06022 / 8520

Tel. 02 51-52 78 54

Versand
und Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTR. 54 · 48151 MÜNSTER

Fax 02 51-52 79 71

An-, Verkauf von
Gebrauchtspielen

SUPER-NES

Aladdin	99,95
Art Of Fighting	89,95
B.O.B.	69,95
Batman Returns	69,95
Beast Wars: Double Dragon	119,95
Blues Brothers	59,95
Brawl Brothers	69,95
Breath Of Fire	US 129,95
Bubsy	79,95
Clay Fighter	109,95
Claymates	119,95
Cool Spot	99,95
Duffy Duck	69,95
Desert Fighters	119,95
Die Schlümpfe	119,95
Dino City	59,95

Deutsches Buch. Das	119,95
Die Katze	119,95
Equinox	89,95
ESPN Baseball	119,95
F1 Pole Position	89,95
F1 Rock 2 (Exhaust Heat 2)	US 139,95
Fifa Soccer	89,95
Flashback	89,95
Fun & Games	119,95
Incredible Crash Dummies	69,95
Jammit Streetball	129,95
John Madden '94	US 89,95
Jurassic Park	89,95
King Arthur World	59,95
King of Dragons	109,95
Knight Of The Round	109,95

Lawnmower Man (Rasenmähermann)	69,95
Mario Is Missing	59,95
MechWarrior	109,95
Mortal Kombat 2	139,95
Mr. Nutz	69,95
NBA Jam	119,95
NHL Hockey '94	US 89,95
NHLPA Hockey '93	69,95
Nigel Mansell	109,95
Paperboy 2	49,95
Parodius	69,95
Push Over	59,95
R-Type 3	89,95
Rock'n Roll Racing	109,95
Ryan Giggs	79,95
Shadowrun	139,95
Sim City	69,95
Skyblazer	89,95
Slam Masters	US 129,95

Smash Tennis (4 Spieler)	109,95
Starwing	89,95
Striker	59,95
Stunt Race FX	119,95
Super Adventure Island 2	129,95
Super Battle Tank 2	129,95
Super Bomberman	79,95
Super Conflict	109,95
Super Empire Strikes Back	119,95
Super Metroid	119,95
Super Putty	59,95
Super Soccer	69,95
Super Star Wars	89,95
Super Streetfighter 2	US 139,95
Super Tennis	59,95
Super Turrican	59,95
Tazmania	69,95
Terminator 2 - Arcade Game	59,95
Terminator 2 - Judgement Day	69,95

Tetris 2	US 119,95
Tiny Toons	59,95
Tom & Jerry	79,95
Tom & Jerry	129,95
Wing Commander	69,95
Wings 2	US 69,95
World Heroes	89,95
WWF Royal Rumble	89,95
Young Merlin	99,95
Zombies	69,95
5 Spieler Adapter	59,95
6 Button Pad	24,95
Action Replay 2	99,95
Adapter US/PAL	39,95
MEGA DRIVE	
Desert Strike	119,95
Deutsches Buch	109,95

Gunship	39,95
Jungle Strike	79,95
Megacon Gun & G Spiele	119,95
Micro Machines	79,95
Mortal Kombat 2	129,95
Pete Sampras	109,95
Skitchin	39,95
Sonic 2	69,95
Streetfighter 2	69,95
Streets Of Rage 3	119,95
Virtua Racing	149,95
MEGA CD	
Formula 1 Racing	US 109,95
Rebel Assault	US 109,95
Sensible Soccer	89,95
Tomcat Alley	99,95
... ständig neue Super-Angebote !!!	
Selbstverständlich alle Neuheiten !!!	

Auf den ersten Blick verwirrt die kommende Hardwareflut. Doch ich glaube, den großen Durchbruch werden sowieso nur ein paar schaffen, da es auf den Preis ankommt. Alles, was über 600 Mark kostet, hat sowieso keine Chance. Das mit dem Aufrüsten ist so eine Sache: Fürs erste ist das in Ordnung, wer also grade Kohle für ein Mega Drive ausgegeben hat, für den ist das 32X die richtige Lösung. Doch langfristig werden die getunten Geräte nicht mithalten können. Außerdem kommt's vor allem auf die Software an.

Tobias Scharle, Salzkotten

Es kann gar nicht sein, daß sechs Konkurrenten mit gleichen Marktanteilen für lange Zeit nebeneinander bestehen können, denn die Spieleproduktion wird sich so verteuern, daß sich kleine Firmen nicht verkalkulieren dürfen. Und im Zweifelsfall entwickelt man für den, für den man schon früher entwickelt hat. Noch Fragen?

Stefan Hartmann, Ilvesheim

Jetzt muß ich meinen Senf natürlich auch dazugeben: Wer bereit ist, bis zu 500 Mark für eine neue Konsole hinzubuttern (und bei mir liegt die akzeptable Schmerzgrenze für jedes Spielgerät bei 500 Mark), der sollte so clever sein, sich vorher mal ein bißchen kundig zu machen. Und wie macht er das? Zum Bleistift, indem er regelmäßig VIDEO GAMES liest. Sobald die Geräte da sind, werden wir sie nämlich ausführlich testen und vergleichen. Ich persönlich halte Nachrüsten strategisch für äußerst gefährlich und zwar aus folgendem Grund: Ein Hersteller, der nahezu zeitgleich ein ganz neues Gerät sowie ein Tuning-Kit ankündigt, spaltet seine Fans in zwei Lager. Die einen rüsten nach, haben dann aber erstmal keine Kohle mehr für die neue Kiste. Die anderen warten und kaufen sich gleich was Neues. Da aber für beide Versionen eigens zugkräftige Software entwickelt werden muß, ist die Gefahr groß, daß man sich verzettelt, weil die möglichen

Absatzzahlen ja schon von vorneherein zweigeteilt sind. Wer das alte Gerät schon hat, dann mit einem Tuning-Kit nachrüstet und schließlich die ganz neue Konsole auch noch kauft, wechselt innerhalb von zwei Jahren dreimal den Modultyp, und kein Spiel ist zum anderen kompatibel. Wer macht denn sowas freiwillig mit? Außerdem werden bei diesem Hickhack anfangs mehr Spiele angepaßt als der neuen Hardware auf den Leib geschrieben. Und das ist nicht gut.

Brettspiele

Das Thema "Brettspiele" ist erledigt. Völlig. Der Vorschlag, auch mal "analoge" Spiele vorzustellen, wurde erwartungsgemäß derartig vehement abgeschmettert, daß bei den Monopoly- oder Halma-Herstellern eigentlich die grauen Haare wuchern müßten. Aber schließlich sind wir ja - wie bereits erwähnt - die VIDEO GAMES und kein Rentnerblatt, äh -blatt. Was artverwandte Themen wie z. B. Computerspiele angeht, gab's schon wesentlich geteilte Meinungen. Aber auch das werden wir erstmal sein lassen, denn wer sich dafür interessiert, wendet sich am besten an die lieben Kollegen von der POWER PLAY, die das viel ausführlicher tun als wir's könnten, und für die Ex-VG-Gang-Mitglied Frankyboy Heukemes ja bekanntlich auf dem Keyboard klümpert. Dafür werden wir in Zukunft z. B. ein klein wenig mehr auf die Spielautomatenszene eingehen. Im großen und ganzen stimmen wir und die meisten von Euch aber mit Tips-Lieferant Stefan Hartmann überein, der meinte: "...viele kleine kosmetische Veränderungen können immer noch in einem Michael-Jackson-Gesicht enden".

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion



MAIL - O - MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Raguzi

Adenauerplatz 9 (Innenhof) · 53859 Niederkassel (Mondorf)



Mega Drive

OTTIFANTS + COOL SPOT	95,00 DM
ASTERIX + COOL SPOT	115,00 DM
COOL SPOT Sommerpaket mit Sonnenbrille, Pin u. T-Shirt	115,00 DM

Game Gear

OTTIFANTS + DEVILISH oder GLOBAL GLADIATORS	85,00 DM
ASTERIX + SUPERMAN oder FANTASY ZONE	85,00 DM
COOL SPOT Sommerpaket mit Sonnenbrille, Pin u. T-Shirt	95,00 DM

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 WALTROP

GAME BOY	SUPER NES	MEGA DRIVE	PC-ENGINE jp.
Hook 19	Joypad (Turbo) 29	Joypad (Turbo) 29	Arcade-Duo 199
Rubble Saver 19	Restposten ab 39	Darwin 4081 29	Chicki Chicki B. 119
Vattie Giuce 19	Terminator 49	Atomic Robokid 39	World Heroes II 129
Bad Rad 29	Parodius 59	Toejam + Earl 39	Castlevania X 119
Boxxle 29	Pocky+Rocky 49	Role Rescue 49	Flash Hiders 119
Bubble Bobble 29	BOB 59	CDs ab 49	Sylphia 119
Ducktales 29	Lost Vikings 69	McD. Treasureland 49	Neo Nectaris 119
Nemesis II 29	Roadrunner 79	Aladdin 59	Brandish 119
Battletoads 39	Bubsy 79	Sonic Spinball 79	Kaze K. Ninja Act. 119
Castlevania II 39	Cool Spot 89	Golden Axe III 79	Wind of Thunder 89
Hit the Ice 39	Choplifter III 89	F1 Race 99	CD-Rom 5 Demo 79
Simpsons 39	Pac Attack 89	Str. of Rage III 99	Pomping World 79
Starsaver 39	Super Metroid 89	Dschungelbuch 109	PC-Denjin Airzonk 69
Flinstones 49	Aero Acrobat 99	Eternal Champ. 109	Sokoban World 69
Darkwing Duck 49	Turtles T. Fight 99	Virtua Racing 129	Sidearm Special 59
Jurassic Park 49	Sup. Starwars II 99		Sup. Longn. Goblin 59
Leoney Tunes 49	Ninja Warriors 109	GAME GEAR	Avenger CD 49
B.C. Kid 49	NBA Jam 109	Psychic World 19	F1 Circus 92 49
	Fatal Fury II 109	Space Harrier 29	W-Ring 49
	Bombeman II 129	Str. of Rage II 39	Armed F 39
	Cotton 100% 129	Battletoads 49	Doraemon 39
MASTERSYSTEM, NES	Dschungelbuch 129	Donald Duck II 49	Cyber Core 39
Restposten ab 29	Sup. Streetf. II 139	Aladdin 59	Raritäten lieferbar!

Keine Haftung für Kompatibilität! Umtausch ausgeschlossen! Preisliste anfordern!

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Mega CD	Sega Master
Adventure Island 2 119,-	Val D' Isere Champ. 129,-	Prize-Fighter 114,-	Parlour Games 39,-
Champ.WC Soccer 109,-	Virtual Bart 119,-	Sherlock Holmes 104,-	Predator 2 39,-
Clayfighter 119,-	World Cup USA 129,-	Wolf Child 99,-	Psychic World 39,-
Beauty and the Beast 109,-	World Cup Striker 119,-	World Cup USA 94 99,-	Robocop vs. Term. 39,-
Dschungelbuch 129,-	Yogi Bär 109,-	Yumeni Mystery 89,-	Running Battle 39,-
Equinox 119,-	Young Merlin 129,-	Game Boy	Sagala 39,-
Fifa Soccer 119,-	Sega Mega Drive	Arielle 55,-	Sonic Chaos 69,-
Final Fight 2 119,-	Art of Fighting 114,-	Boxxle us 19,-	Submarine Attack 49,-
Flashback 119,-	Chuck Rock 2 89,-	Donkey Kong 59,90	Summer Games 39,-
Flinstones 109,-	Dschungelbuch 109,-	Kirby's Dreamland 49,90	Tazmania 39,-
F-Zero 49,90	Dragon 109,-	Kirby's Pinball Land 49,90	Trans Bot 39,-
Kick Off 3 109,-	Dune 2 114,-	Magnetic Soccer 29,90	Trivial Pursuit 39,-
Mario Time Machine 129,-	EA-Tennis 119,-	Mario Land 2 59,90	Vigilante 49,-
Mario World 79,-	F-1 Racing 99,-	Mario Land 3 59,90	Wimbledon 39,-
Mega Men x 109,-	Fifa Soccer 99,-	Mortal Komat II 62,90	World Soccer 39,-
Megalomania 109,-	Gauntlet IV 89,-	Ms. Pacman 49,90	Zillon II 39,-
Mortal Komat II 139,-	Landstalker 119,-	NBA Jam 62,90	Zubehör SNES
Mr. Nutz 99,-	Mortal Komat II 124,-	Pinball Dreams 59,90	Action Replay Pro 2 89,-
Mystical Ninja 119,-	NBA Jam 109,-	Schlümpfe 59,90	SV 334 Pro. Pad 29,90
NBA Jam 119,-	NHL Hockey 94 99,-	Star Wars 69,-	SV 336 Prog. Pad 69,-
NHL Hockey 94 99,-	Predator 2 49,90	Striker 49,-	SV 337 Prog. Pad 49,90
Nigel Mansell 89,-	Robocop vs. Term 59,-	Tiny Toon 2 56,90	Zubehör MD
Pac-Attack 109,-	Streets of Rage 3 119,-	Turtles 3 56,90	Action Replay Pro 2 89,-
Pinball Dreams 99,-	Sub Terrania 114,-	Zelda 59,90	SG 18 Pad 35,-
Rock'n Roll R. 109,-	Super Streetfighter 124,-	Sega Master	SG Pro Pad 2 29,90
Royal Rumble 89,-	Virtua Racing 179,-	Allen Storm 39,-	SG Prog. Pad 29,90
Schlümpfe 109,-	World Cup USA 114,-	Arcade Smash Hits 39,-	Zubehör GB
Secret of Mana + Spielberater 109,-	Zool 69,-	Back to the Future 2 39,-	Action Replay Pro 59,-
Skyblazer 109,-	Mega CD	Back to the Future 3 49,-	Game Light Plus 29,90
Star Wars 2 119,-	Batman returns 104,-	Basketball Nightm. 39,-	Spielberater 1 25,-
Stunt Race Fx 109,-	Battlecorps 114,-	Cloud Master 39,-	Spielberater Zeida 25,-
Super Hockey 109,-	Dune 2 104,-	Cyber Shinobi 39,-	Super GB-Adapter 99,-
Super Metroid 109,-	Heart of the Allen 96,-	Dick Tracy 39,-	+ Spielberater
Super Pinball 89,-	INXS 89,-	Fantasy Zone II 49,-	
The Itcha.Scr.Show 109,-	Jaguar 89,-	Gain Ground 39,-	
	NHL 94 99,-	Galaxy Force 39,-	

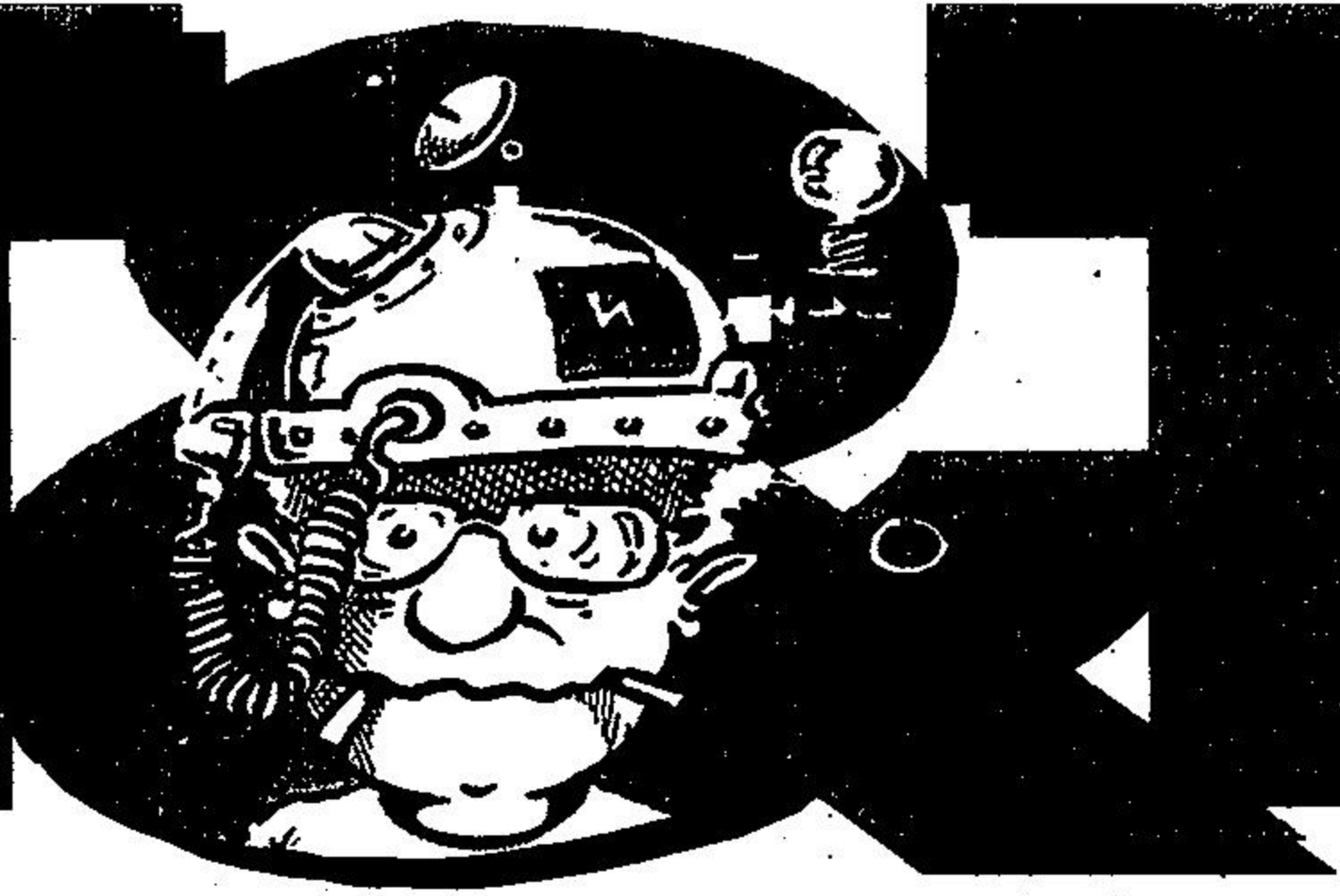
MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

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

RAT RAT RAT



Abwärts-kompatibel

Wenn das Mega-32 kommt, ist es dann zum Mega CD kompatibel? Wenn ja, hat das CD-ROM Zugriff auf die neuen Chips? Laufen alte CD-Spiele dann mit verbesserter Grafik? Da das Mega CD nur ein "Einfach-Laufwerk" hat, wird es dann für die Datenübertragung nicht zu langsam?

Gaudlitz Ronald, München

Eine Konsole kann nie mehr, als der Hersteller ankündigt. Sprich: Wenn Sega nicht groß mit "Mega-CD-kompatibel" prahlt, dann ist diese Eigenschaft auch nicht vom Mega 32 zu erwarten. Außerdem hast Du Dir die erste Frage mit der vierten schon beantwortet. Selbst theoretisch könnte sich die Grafik alter CD-Spiele auf den neuen Systemen nicht verbessern. Wo sollen die zusätzlichen Grafikinformationen denn herkommen?

Ertappt

?ch habe eine Frage zum Thema "Lieferzeit". Ich habe bei einem Versand vor etwa dreieinhalb Wochen bestellt (dieser wirbt mit zwei bis drei Tagen Lieferzeit). Es handelt sich zwar um gebrauchte Spiele, aber darf der Versand mich so lange warten lassen?

Torsten Capelle, Hannover

?n der VG 5/94 fand sich unter den Kleinanzeigen auch eine Anzeige eines gewissen Videospieleclubs Gießen. Dort rief ich an und bestellte das Spiel *Mega Man 4* für mein NES. Ich überwies die Kaufsumme (DM 49,-) auf

In letzter Zeit scheinen Videospieleclubs und Händler mit Gebrauchtspielangebot wie Pilze aus dem Boden zu schießen. Schön und gut, die Szene breitet sich aus – allerdings fallen einige Clubs und Händler als unseriös auf.

deren Konto (Beleg hab' ich vorliegen). Als nach zwei Wochen noch kein Modul im Briefkasten lag, fragte ich telefonisch nach und erhielt die Antwort, daß das Spiel bald losgeschickt werde. Vier Wochen später war das Spiel immer noch nicht da. Nun rief meine Mutter für mich an und erfuhr, daß bestellte Spiele immer erst losgeschickt wurden, wenn eine bestimmte Menge an Bestellungen vorliege. Das ist jetzt über zwei Monate her; das Spiel kam nicht und der Videospieleclub Gießen ist auch telefonisch nicht mehr zu erreichen.

Matthias Walz, Kiel

Leider kommt uns desgleichen immer öfters zu Ohren. Wir sind kurz davor, die Kleinanzeigen wieder einzustellen (Wut, Schnaub!!). Lieferzeiten von über zwei Wochen sind zulässig, sofern in der Werbung nichts anderes angekündigt wird. Falls ein Versand (wie oben) mit zwei bis drei Tagen Lieferzeit wirbt, muß er dies auch einhalten – alles andere ist unlauterer Wettbewerb und somit strafbar. In Matthias' Fall lautet unser Tip: Falls Du eine Adresse hast, schick' den Jungs per Einschreiben eine "letztmalige Aufforderung", das Modul zu liefern oder unverzüglich das Geld zurückzuerstatten. Ohne Adresse wird's allerdings schwierig. Dann müßtest Du schon Anzeige erstatten, um am Bankgeheimnis vorbei an die Adresse zu kommen. Um solchen Betrugerei-

en eins auszuweichen, können wir nur empfehlen, Spiele nur noch schriftlich zu bestellen und eine Bestätigung der Bestellung zu verlangen. Über den Absender der Bestätigung habt Ihr dann wenigstens die Adresse. Wer rechtliche Schritte plant, sollte allerdings folgendes bedenken: Aufgrund des geringen Streitwertes wird es schwer, einen Anwalt zu finden, der sich der Sache annimmt, das Advokatenhonorar richtet sich nämlich meist nach dem Streitwert – und das wissen selbstverständlich auch die Händler und "Clubs".

Wassndas!

?n einer älteren Ausgabe fand ich eine Anzeige, in der ein "SV 900 Handy Power Kit" angeboten wurde. Laut Werbetext handelt es sich um einen "Transformator mit Ladebatterie" für Game Boy oder Game Gear. Könntet Ihr mit erklären, was das ist?

Steffi Gutbier, Jüchen

Hey, welch' schmackhafter Name! ...aber das hörst Du sicher dauernd. Also ein Transformator wird landläufig eher als Netzteil bezeichnet. Mit "Ladebatterie" ist hier sicher ein Akku gemeint. Fraglich bleibt jedoch, ob man mit dem Netzteil das Handheld direkt betreiben kann, oder ob es nur zum Aufladen des Akkus taugt. Generell müssen hierbei Akkus für den Game Gear stärker sein, als die für

den Game Boy. Das Farbhandheld von Sega verbraucht nämlich durch die aufwendigeren Bauteile und die Bildschirmhintergrundbeleuchtung weit mehr Strom als Nintendos Taschenspieler.

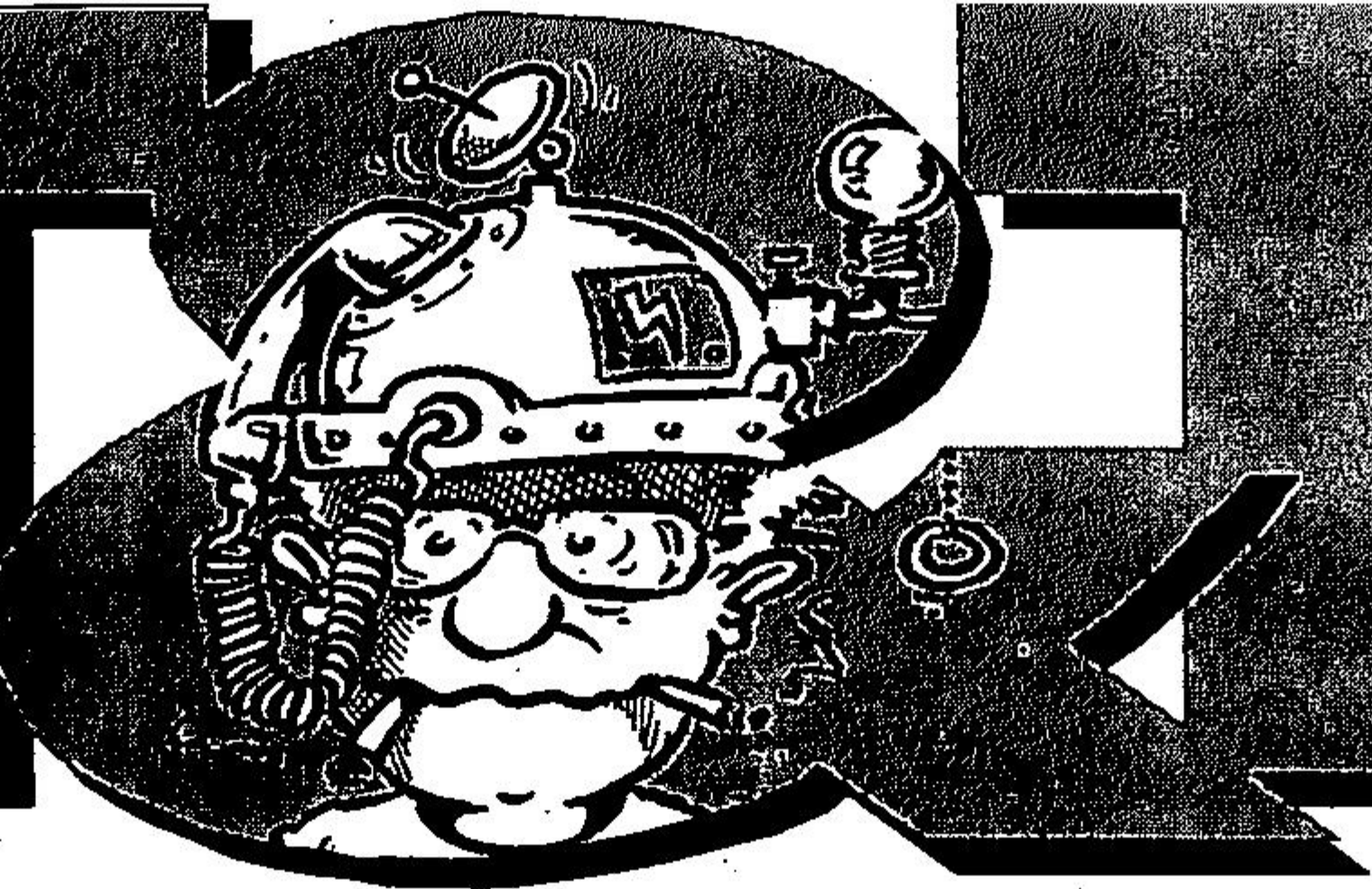
Virtua Fighter für zu Hause

?euulich habe ich *Virtua Fighter* am Automaten gespielt. Mir hat das Spiel sehr gut gefallen, besonders die fließenden Animationen. Aus diesem Grunde wollte ich fragen, ob Sie in der Lage sind, dieses Spiel für den PC zu überspielen. Die Kosten dafür würde ich übernehmen.

Timo Schlie, Hamburg

Erstmal würde uns interessieren, in welche Spielhalle sie Dich mit Deinen 13 Jahren reingelassen haben. Aber gut, laß uns mal eine Kostenaufstellung machen: Zuerst bräuchten wir die Automatenplatine und ein Abspielgerät für insgesamt etwa dreieinhalbtausend Mark. Etwas teurer fällt da die Anschaffung eines maßgeschneidernten Konvertierungssystems aus (schätzungsweise fünfzehn- bis zwanzigtausend Mark). Dann bräuchten wir noch den passenden PC (Pentium 90 MHz) für schlappe fünftausend. Zur Übertragung per Modem rechnen wir etwa eine Woche online (ca. DM 1000 Telefonrechnung). Das Honorar für den Programmierer, der uns das Spiel umsetzt, veranschlagen wir mal mit fünfzehntausend. Summasummarum: etwa DM 45 000. Falls diese Kosten Deine Möglichkeiten nicht übersteigen, haben wir noch eine schlechte Nachricht für Dich: Wegen schweren Raubkopierens werden wir vermutlich alle für mehrere Jahre hinter schwedische Gardinen verfrachtet – und die VIDEO GAMES eingestellt. Ich schätze, wir vergessen das Ganze besser...

RAT & TAT



Sonic vs. Atari

Ich bin stolzer Besitzer eines Super Nintendos. Allerdings verfiel ich nun dem "Sonic-Wahn". Da ich Sonic unbedingt zu Hause spielen möchte, überlege ich mir, ob ich mir ein Mega Drive oder gleich ein Mega CD kaufen soll. Beim Studieren der Angebote bin ich jedoch über den Jaguar von Atari gestolpert. Dabei kostet der Jaguar mit einem Spiel ca. 600 Mark. Ein Mega CD mit einem Spiel schlägt mit etwa 700 Mark zu Buche. Welches System würdet Ihr mir denn nun empfehlen?

Andi Weiland, Rheinbach

Daß der Jaguar die fortschrittlichere Technik bietet, steht außer Frage. Jemand, der unbedingt Sonic (sprich: ein actionreiches Schnuckel-Jump'n'Run) spielen möchte, wird vom Jaguar-Spiele-Angebot allerdings recht enttäuscht sein. In Sachen Jump'n'-Run ist der Jaguar noch ein echtes Sorgenkind. Mit Zool 2 (soll noch vor 12/94 erscheinen) ist das zu erwartende Hüpfspielangebot für dieses Jahr auch schon erschöpft.

Inkompetent

Kürzlich fragte ich einen Händler, ob ich ein Super Nintendo an meinen Amiga-Monitor mit RGB-An-

schluß anstöpseln kann. Die Antwort: Das Super Nintendo sei ausschließlich an einen Fernseher mit Scart-Buchse anschließbar. Jetzt bin ich natürlich enttäuscht. In vielen Anzeigen finden sich Angebote von "RGB-Kabeln" für das Super Nintendo. Was stimmt denn nun?

Martin Riembauer, Ingolstadt

Erstmal kommt's darauf an, was für einen RGB-Anschluß Du an Deinem Monitor hast (die breite, 21polige Scart-Buchse oder den runden Commodore-Anschluß). Hast Du eine Scart-Buchse, kannst Du jedes der angebotenen RGB-Kabel verwenden. Mit dem Rundstecker wird's schwieriger. Ein passendes Adapterkabel findest Du

nur bei Hardwarespezialisten wie beispielsweise Wolfsoft. Daß das Super Nintendo nur an Fernseher mit Scart-Buchse anschließbar ist, stimmt nicht. Antennenanschluß, Normal-Video (FBAS) und RGB sind die Signale, die die Konsole ausspuckt. Die beste Bildqualität liefert hier der RGB-Anschluß.

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar bei München

COOLE PREISE

Tel.:
030 - 421 37 67

Fax:
030 - 421 37 68

SNES MD MCD 3 DO Jaguar Amiga CD GB

Super NES

Adventure Island II	PV	128,90
Alfred Chicken	PV	89,90
Beauty and the Beast	auf Anfrage	
Bombermann II	JP	128,90
Breath of Fire	US	139,90
Bubsy II	DV	99,90
Choplifter	PV	108,90
Clayfighter	PV	118,90
Desert Fighter	PV	118,90
Dracula	PV	79,90
Dragon Ball II		119,90
Dragon	DV	119,90
Double Dragon 5	US	139,90
Equinox	DV	79,90
Eck the Cat	DV	109,90
Feivel goes West	PV	109,90
FIFA Soccer	PV	99,90
Flashback	DV	75,00
Flint Stones	DV	118,90
Fun & Games	DV	99,90
Hardball III	US	138,90
Hulk	US	138,90
Jammit	PV	119,00
Jungle Book	PV	119,90
Jurassic Park	PV	85,00
Jimmy Connor's Tennis	DV	94,90
Mario & Wario	JP	119,90
Mortal Kombat II	DV	129,90
Maximum Carnage	DV	128,90
Mechwarrior	PV	119,90
Megaman X	DV	118,90
Metal Marines	DV	118,90
Mystical Ninja	GV	108,00
NBA '95	PV	128,90
NBA JAM	GV	109,00
NHL Hockey '94	GV	109,00
Pop'n Twin Bee	PV	109,00

Rock'n Roll Racing

Radical Rex	PV	118,90
Super Pinball	JP	109,90
Super Metroid	DV	118,90
Slam Master		109,00
Secret of Mana	DV	109,00
Schlümpfe	DV	114,00
Side Pocket	JP	109,00
Smash Tennis	DV	108,90
Spike Mc Fang	US	129,90
Star Trek	US	108,00
Star Wars II	DV	109,90
Super Street Fighter	US	148,90
Stand Race FX	DV	109,90
Super Battle Tank II	DV	118,90
Super Conflict	PV	99,90
Syndicate	PV	118,90
Sky Blazer	PV	79,90
Tiny Toons	GV	59,90
Tetris II	US	119,90
Tum and Bum	DV	119,90
Time Slip	PV	79,90
T2 Acarde	PV	78,00
Wizardy 5	US	127,90
World Cup Striker	DV	128,90
Jogi Bär	DV	118,90
Young Merlin	PV	94,90
Zelda	GV	69,90

SNES Zubehör

60 Hz Adapter US/PAL	39,90
60 Hz Umbau	89,90
6 Spiele Adapter	59,90
Action Replay	85,00
Super Game Boy	99,00
Turbo Pad	99,90

Mega Drive

Art of Fighting	JP	108,90
Aladdin	GV	79,90
Bubba'n Stix	DV	108,90
Body Count	DV	89,90
Dune 2	PV	108,90
Dynamite Headdy	DV	108,90
Dr. Robotnics	DV	109,90
Ecco	GV	59,90
FIFA Soccer	DV	108,90
Flashback	GV	89,90
Hardball '94	DV	118,90
Jungle Book	DV	108,90
Jungle Strike	GV	79,90
Jurassic Park	GV	89,90
Lost Vikings	DV	108,90
Lemmings	GV	49,80
Lion King	DV	118,90
Mortal Kombat II	DV	108,90
Mario Andretti Racing	DV	108,90
Mega Man	JP	119,90
Mc Donalds Tr.	DV	99,90

Micro Machines	GV	89,90
Markos Magic Footb.	DV	109,90
NHL '95 Hockey	DV	108,90
NBA JAM	DV	119,90
Pete Sampras	DV	99,90
RBI '94	DV	108,90
Robocop vs Terminator	DV	79,90
Rolo	GV	59,90
Super Streetfighter	DV	128,90
Streets of Rage	DV	109,90
Shining Force II	JV	109,90
Shadowrun	US	119,90
Sonic & Knuckles	DV	118,90
Streetfighter II	DV	99,90
Streets of Rage 3	GV	69,90
Star Trek	US	129,90
Tazmania	GV	59,90
Urban Strike	DV	118,90
Virtual Racing	DV	159,90
WWF-2 Royal Rumble	DV	99,90
Zombies	GV	89,90

Mega CD

Dune	DV	108,90
Double Switch	DV	108,90
Dracula	DV	98,90
Dark Wizard		99,90
Dungeon Master II	US	118,90
Battle Corps	DV	99,90
Cyborg	JP	89,90
FIFA Soccer	DV	99,90
Formel 1		109,90
Ground Zero Texas	DV	108,90
Hart of the Alien	DV	109,90
Jurassic Park	DV	99,90
Lethal Enforcers	DV	149,90
Lunar		99,90
Mystery Mansion		79,90
Megarace	DV	99,90
Nighttrap		118,00
Prize Fighter	DV	118,90
Rise of Dragon	US	109,90
Revenge of Ninja	US	109,90
Rebell Assault	DV	109,90
Sonic	DV	89,90
Soulstar	DV	118,90
Sensible Soccer	DV	89,90
Star Wars	US	118,90
Tomcat Alley	DV	108,90
Vay	US	118,90
Wing Commander		109,90
WWF II	DV	109,90

3 DO

Burning Soldier	US	129,90
Dragons Lair	US	119,90
Demolitions Man	US	129,90
Dr. Hauzer	US	119,90
Mad Doc II	US	128,90
Monster Manor	US	109,90
Road Rash	US	118,90
Shock Wave	US	118,90

3 DO Hardware

3 DO NTSC 2 CD's	999,90
3 DO+PAL Wandler	1199,90
3 DO+RGB Umbau	1299,90

Jaguar

Alien vs Predator	US	129,90
Brutar Sports	US	139,90
Rayman	US	129,90
Tempest 2000	US	109,90
Wolfenstein	US	119,90

Gebrauchtspiele/Neuheiten auf Anfrage

Jaguar Hardware

Jaguar Konsole	585,00
----------------	--------

Amiga CD/PC

CD und andere auf Anfrage

Zeichenerklärung:

DV - Deutsche Version
PV - Pal Version
US - Amerikanische Version
JP - Japanische Version
GV - Gebraucht Version
Versandkosten komplett 10 DM

VIDEO & GAME

Besucht unsere Läden in Berlin.

• Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28

• Marzahn Bergstr. 5

Dort könnt Ihr auch ausleihen. Ca. 800
Gebrauchtspiele auf Lager.

Hardware/Zubehör MCD

CDX Adapter	89,90
Multi Mega	799,90
MCD-ROM mit 1 Spiel	479,90
CD Backup Ram	144,90
Gebraucht CD/Konsolen auf Anfrage	

TIPS & TRICKS



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...

Lufia & the Fortress of Doom Super Nintendo

Lars Kugolowski aus Schwarzenbeck hat sich mit Pedanterie an Taitos Vorzeige-RPG herangemacht und des Textes und der Karten viele erstellt:

Erste Insel

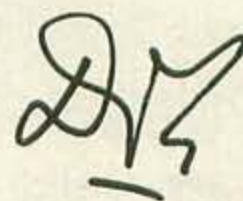
Die Truhe im Haus des Priesters in Alekia erreicht man durch den Keller des letzten Hauses. In den meisten Schränken, wie auch in den Truhen, finden sich oft nützliche Gegenstände.

In Sheran zeigt sich ein Bild der Verwüstung, und so geht es zurück nach Alekia, um dort den König und die Soldaten zu informieren (westlich von Alekia liegt ein Tempel, wo ein alter Mann umsonst HP & MP heilt).

Da keiner ein richtiges Interesse hat zu helfen, macht sich der Held selbst auf den Weg. Zuerst geht es zu Lufia, die sich in den Zimmern über der Kneipe aufhält, und sich Euch am Ende anschließt. In der Höhle treffen die beiden einen Jungen, der sie bittet, seine Schwester Lilah aus dem Schloß in Sheran zu holen. Er gibt den Schlüssel für die Türen im dritten Stock mit. Lilah und den König findet Ihr unter einer Geheimtür im Verlies. In Alekia angekommen, wird Lilah aus dem Schloß abgeholt und von Eurer Party zu ihrem Bruder nach Chatan gebracht.

Hat dieser Supersommer Eure Gehirne auch kräftig durchfrittiert? Wie bitte soll sich in unserern Breitengraden einer ohne Klimaanlage auf perfekte Kurven bei Stunt Race FX oder exakte Lianensprünge mit Mogli konzentrieren können? Hoffentlich kommt für die nächste Saison der Miniventilator zum Einstecken in die Joypad-Buchse auf den Markt.

Einen coolen Herbst wünscht



WIE LÄUFT'S?

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

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berühmte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricks-Seiten nur noch zur Hälfte im fischen Mausgrau gehalten sind.
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- oder ASCII-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall auch ausdrucken und **nicht** nur als Datei, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon

erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

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 (Megaman X eingeschlossen) sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen **Sonic 1 und 2, Mickey Mouse, Zelda(GB)** und **JP** sind wir bestens eingedeckt.

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



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

In Treck trifft man einen alten Mann am Hafen, der von Guy erzählt, der die Sinistrals vor 100 Jahren mit besiegt hatte. Seine Tochter wird Euch zu ihm führen. In Treck befindet sich links vom Hafen eine Höhle, in der zwei Truhen stehen. Der Weg zu Guy führt durch die East cave. Das Tor in der Höhle öffnet das Mädchen. Nachdem man sich mit Guy unterhalten hat, stirbt dieser. Untersucht Ihr dann sein Grab, findet sich ein Schwert. Guy borderte den Helden nach Grenoble, wo Artea das letzte Mal gesehen wurde.

Doch um Grenoble auf der zweiten Insel zu erreichen, muß man von Treck mit dem Schiff nach Lorbenia übersetzen. In Treck ist allerdings kein Schiff mehr. Ein Seemann am Hafen erzählt, daß sein Schiff verschwunden sei, und wenn der Held es wiederfände, würde er ihn dafür nach Lorbenia fahren.

Im Hafen trifft Ihr jetzt Aguro, der sich nach einem Kampf dem Helden und Lufia anschließt.

Habt Ihr Euch durch die Höhle im Norden gekämpft, kommt Ihr auf einer Insel heraus, wo das verschwundene Schiff Maberia liegt.

Zweite Insel

In Lorbenia trennt sich Alguro von der Gruppe und verschwindet. Der Held und Lufia gehen ins große Kaufhaus, wo ein kleiner Junge Lufia bestiehlt, nachdem Ihr mit der Frau im Durchgang geredet habt. Ihr stellt den Jungen **Lou** zur Rede. Im benachbarten Gasthaus erfahren die beiden dann genaueres über **Lou**. Nach der Übernachtung schließt sich Alguro der Party wieder an.

Jetzt geht es nach Grenoble. Dort werden 50 Gold Eintritt zur Insel bezahlt und ein Auftrag abgeholt, der besagt, daß ein bestimmter Gegenstand gesucht werden muß.

Hier bekommt man alle 5 Stufen den Auftrag, einen bestimmten Gegenstand zu suchen.

Der alte Mann will nur helfen und Auskunft über Artea geben, wenn man ihm den *Fairy Kiss* aus der Old cave besorgt.

Jetzt geht Ihr in die zweite Ebene der Old cave, wo Ihr nach der Secret Map sucht und dann den *Fairy Kiss* aus einem Raum holt, den Lufia nur alleine betreten kann.

Ist der *Fairy Kiss* dem alten Mann überbracht worden, erzählt dieser von Arteas Freund, der im Turm im Norden wohnt und weiß, wo Artea zu finden ist. Ihr bekommt einen Brief für den Mann mitgegeben und verkauft noch schnell die Secret Map. Ihr werdet jetzt auch den zweiten Auftrag bekommen, den *Silver Wick* im dritten Stock zu suchen. Wurde der *Silver Wick* gefunden (und auch gleich wieder verkauft), steht als nächste Etappe der Marsch zum North Tower an.

Im Tower plündert man die diversen Truhen und erfährt nach einem Zweikampf mit Arteas Freund, daß Artea sich in Elfree aufhält. Die Stadt Elfree kann aber nur mit einem Elf in der Gruppe betreten werden. So geht Ihr zurück nach

Grenoble, wo es vielleicht schon den dritten Auftrag gibt. Bei diesem soll man die *crown* aus dem vierten Stock der Old cave holen. Hat man diese gefunden und wieder verkauft, macht die Party sich auf den Weg, Elfree zu finden.

In Kirof lernt Ihr das kranke Mädchen *Reyna* und ihren Freund *Mark* kennen, der für ihre Genesung den *Hope Ruby* aus Medan ausleihen will. In Medan erfahrt Ihr von den Bewohnern die Geschichte des *Hope Ruby*.

Die Mine im Norden ist im Moment noch nicht wichtig.

Im Schloß kann man die Prinzessin belauschen und so die Wahrheit über den *Hope Ruby* erfahren.

Verlaßt Ihr das Schloß, rennt *Mark* mit dem *Hope Ruby* an Euch vorbei. Von den Wachen erfahrt Ihr, daß der *Hope Ruby* gerade gestohlen wurde. In Kirof trifft Ihr *Mark* wieder, der berichtet, daß Reyna gekidnappt und in die Ghost cave verschleppt worden ist. Ist der Endgegner in der Ghost cave besiegt, zerbricht der *Hope Ruby*.

Mark erzählt zum Dank von einem Elfen, der in Belgen lebt. Sind in der Höhle alle Truhen geplündert, solltet Ihr so weit aufgestiegen sein, um in Grenoble einen neuen Auftrag zu bekommen.

Jetzt soll man im fünften Stock das goldene *Pawn* suchen. Der fünfte Stock beherbergt sehr starke Gegner. Hat man das *Pawn* gefunden und dieses verkauft, geht es zurück nach Medan. In Medan klärt die Prinzessin gerade über den zerbrochenen *Hope Ruby* auf und läßt den Helden jetzt die Ost cave passieren.

Hinter dem Durchgang geht Ihr auf direktem Weg nach Belgen. Hier erfahrt Ihr, daß Jerin verschwunden ist, und niemand ihm helfen kann. In der Höhle in Belgen bittet eines der drei Mädchen um Hilfe. Aber um zum Dias zu kommen, muß zuerst vom Bruder des Mädchens der Schlüssel für das Tor aus der südöstlichen Höhle geholt werden. Im Westem von Belgen liegt der Durchgang zum Dias. Beim Dias angekommen, sieht

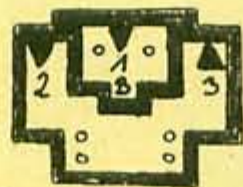
man, daß Jerin der gesuchte Elf ist und wird dann Zeuge, wie ein Monster Jerin in den North Tower verschleppt. Nun geht die Gruppe zum North Tower.

Der Drachen im obersten Stockwerk erzählt, daß Amon der Sinistral wieder da sei. Man tötet den Drachen und befreit Jerin. Dieser will den Helden zum Dank begleiten, was aber abgelehnt wird, da Jerin noch ein halbes Kind ist.

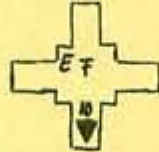
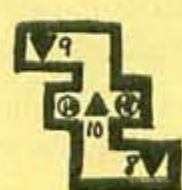
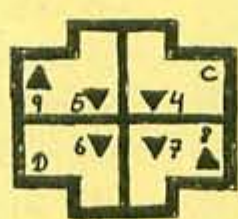
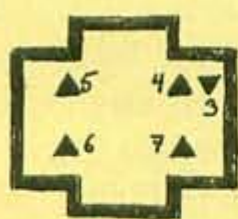
In der Zwischenzeit sollte man die 25. Stufe erreicht haben und somit einen neuen Auftrag in Grenoble bekommen, nämlich den *Miracle Gem* zu suchen.

Hat man den Auftrag erfüllt, geht es zurück nach Belgen und von dort aus weiter nach Surinagal hinter der Wüste. Dort hört Ihr vom Lost Forest, welchen man durchqueren muß, um nach Elfree zu kommen. Diesen Wald kann man aber nur mit einem Führer durchqueren. Der Führer wohnt südwestlich von Surinagal und entpuppt sich als Jerin. Nach Durchquerung des Lost Forest kann man in westlicher Richtung umsonst ra-

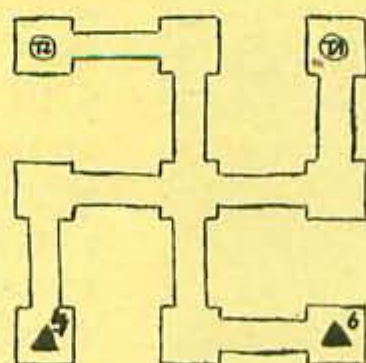
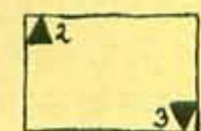
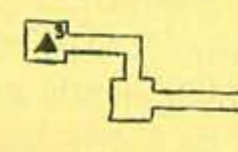
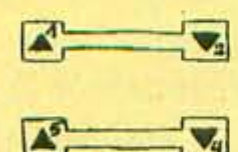
Tower of Grief



- A= Purple Ring
- B= Dragonegg& Revive& Stone Cure
- C= Revive& Stone Cure
- D= Ex Potion& Hi Magic
- E= Miracle
- F= Elder

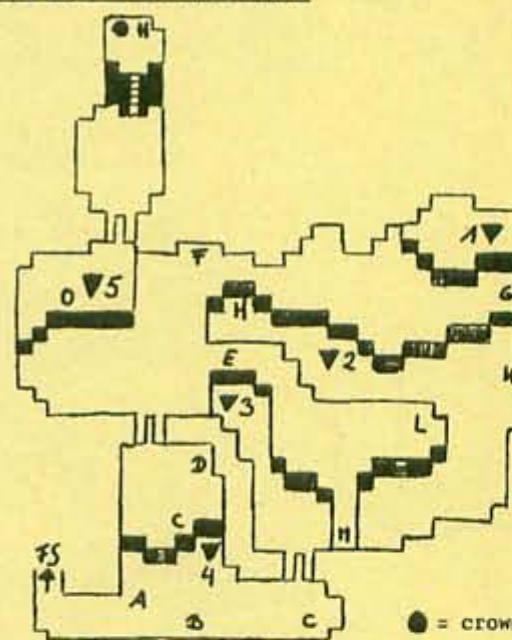


Tunnelsystem unter Odel



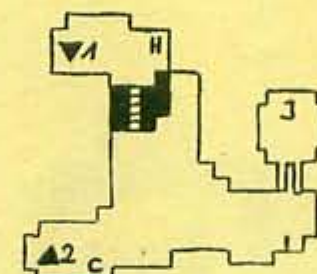
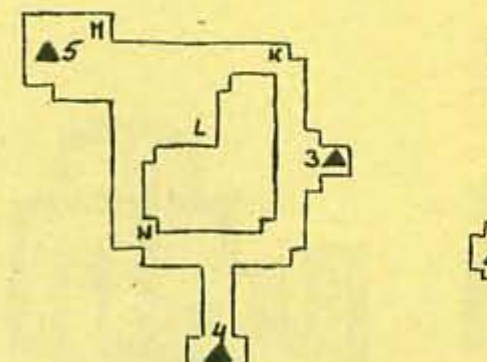
- 1= nach Odel
- 5= nach Labor 2
- 6= östlich von Plantina
- T2= Höhle nach Arus

Old cave - siebente Ebene

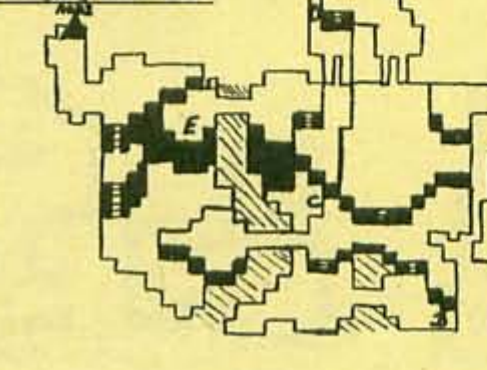


- A= Sweet Water
- B= Gloom Pick
- C= ExPotion
- D= Float
- E= Great Potion
- F= Escape
- G= Mint Potion
- H= Miracle
- I= Claer Silk
- J= Wind Flute
- K= Ex Magic
- L= Power Potion
- M= Spell Potion
- N= Hi Magic
- O= Buster swort

● = crown jewels



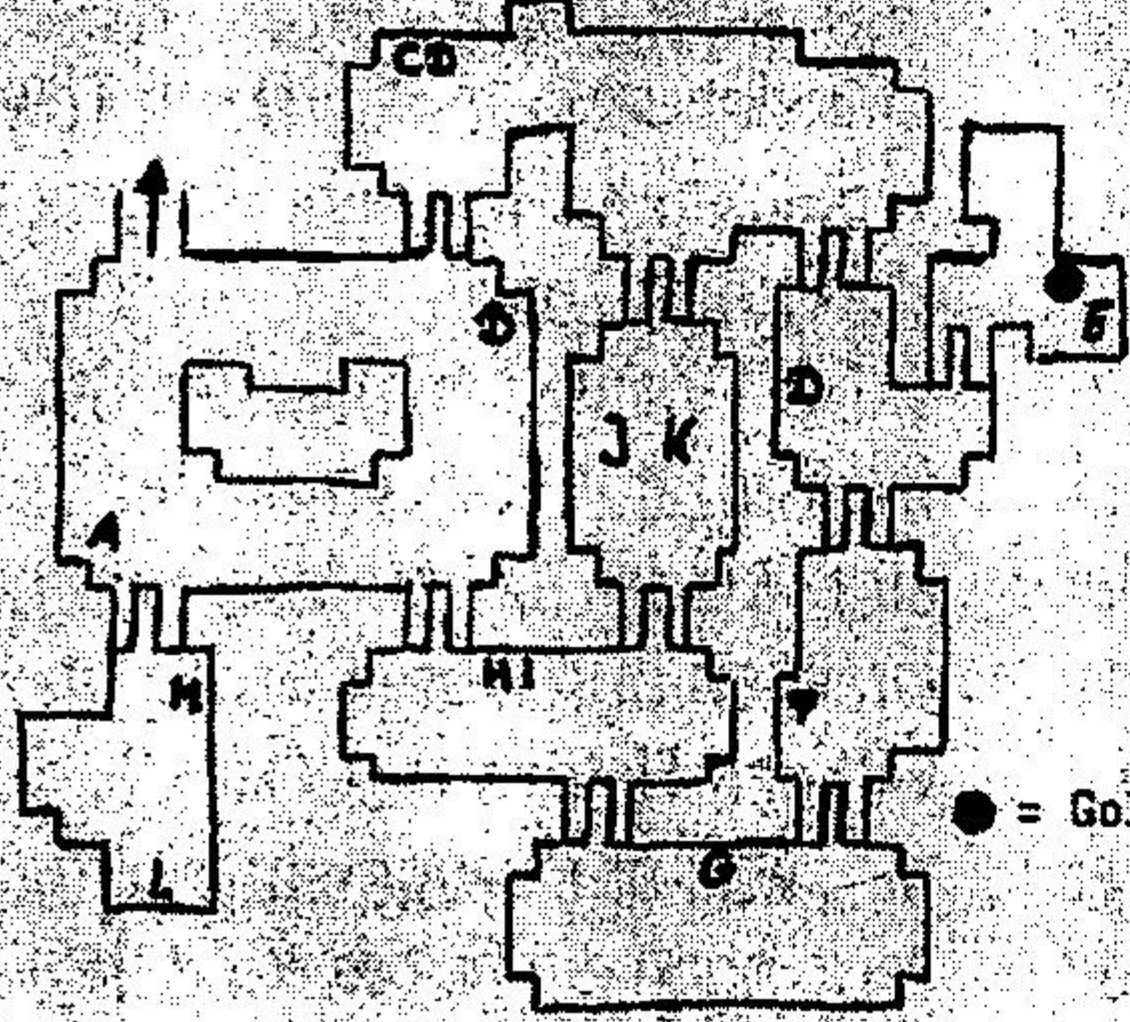
Durchgang nach Dias



- A= Great -& Mint -& Spell Potion
- B= Mint Guard& Power Guard
- C= Power Potion& Spell Potion
- D= Float
- E= Hi Magic& Revive

INTERFACE

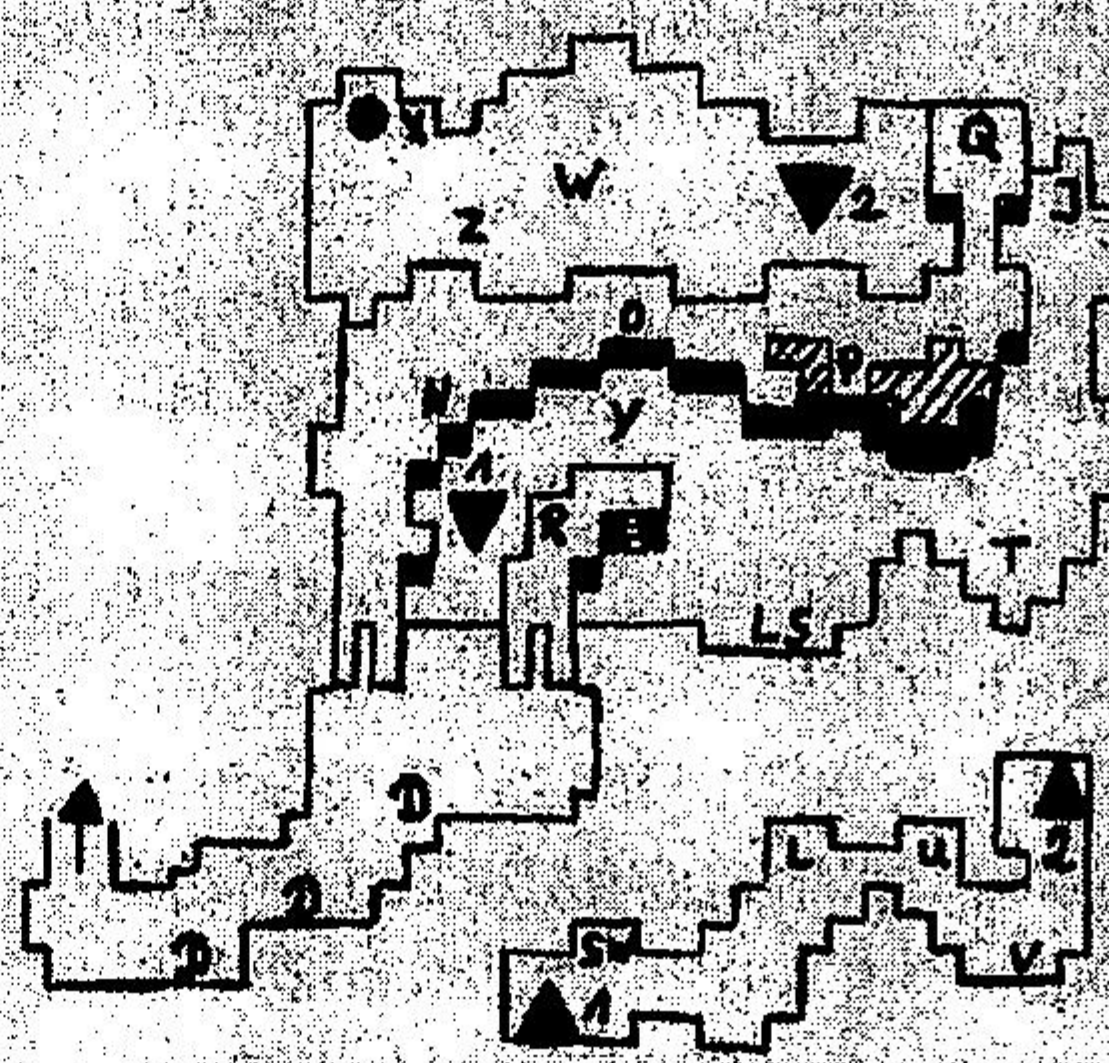
Old cave - fünfte Ebene



- A= Smoke Ball
- B= Kite shield
- C= Potion
- D= Hi Bomb
- E= Miracle& Frost Ring
- F= Battle Axe
- G= Power Potion
- H= Float
- I= 500 Gold
- J= Revive
- K= Spell Potion
- L= Ex Potion
- M= Luck Blade

● = Gold Pawn

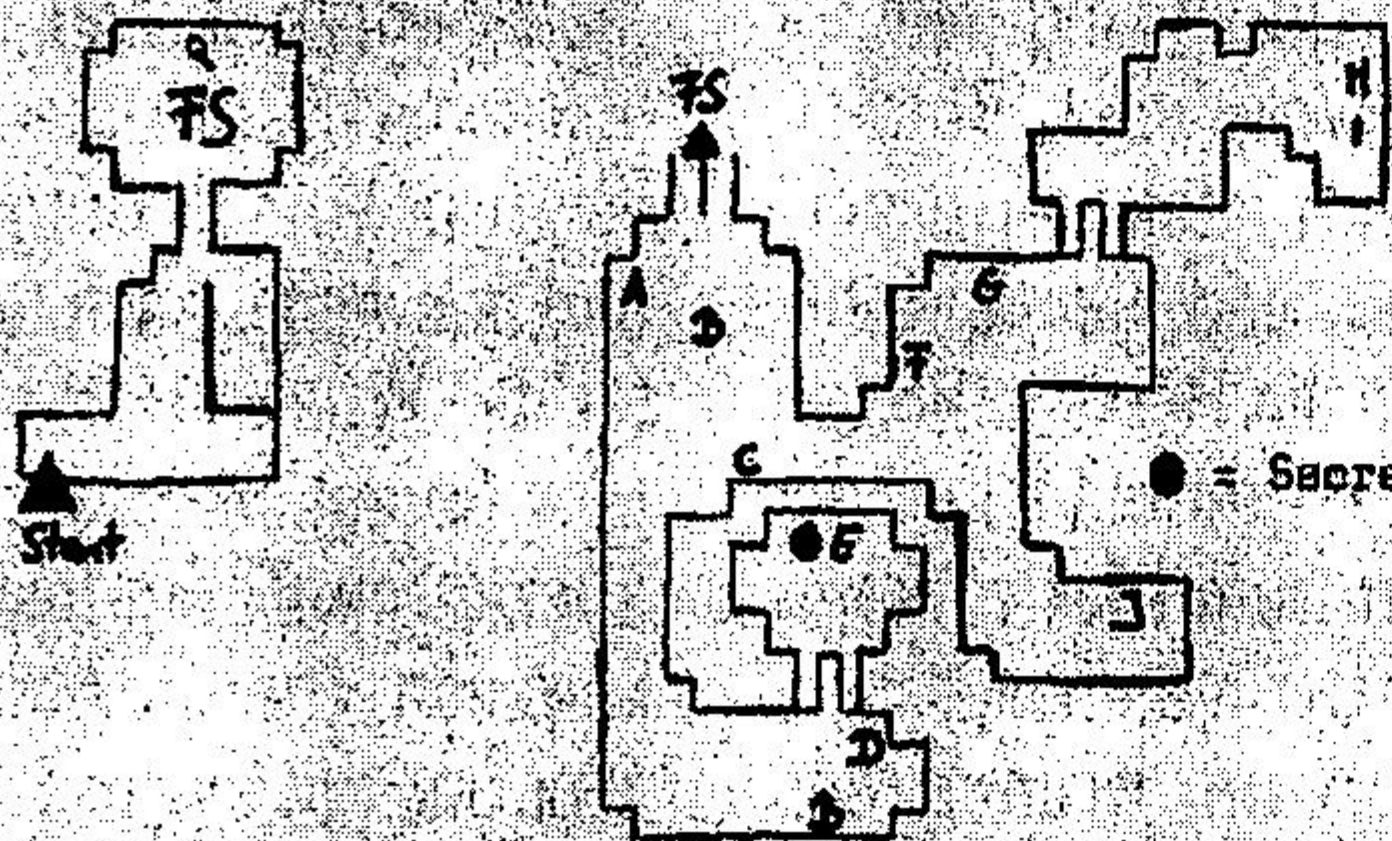
Old cave - sechste Ebene



- N= Gladius
- O= Plate clothes
- P= Plate Mail
- Q= Power -& Speed -& Spell Potion
- R= Escape
- S= Ex Magic
- T= Plate Mail
- U= Knife shoes
- V= Needle Heels
- W= Power Guard
- X= Blast Ring
- Y= Hammer Rod
- Z= Mind Guard

● = Miracle Gem

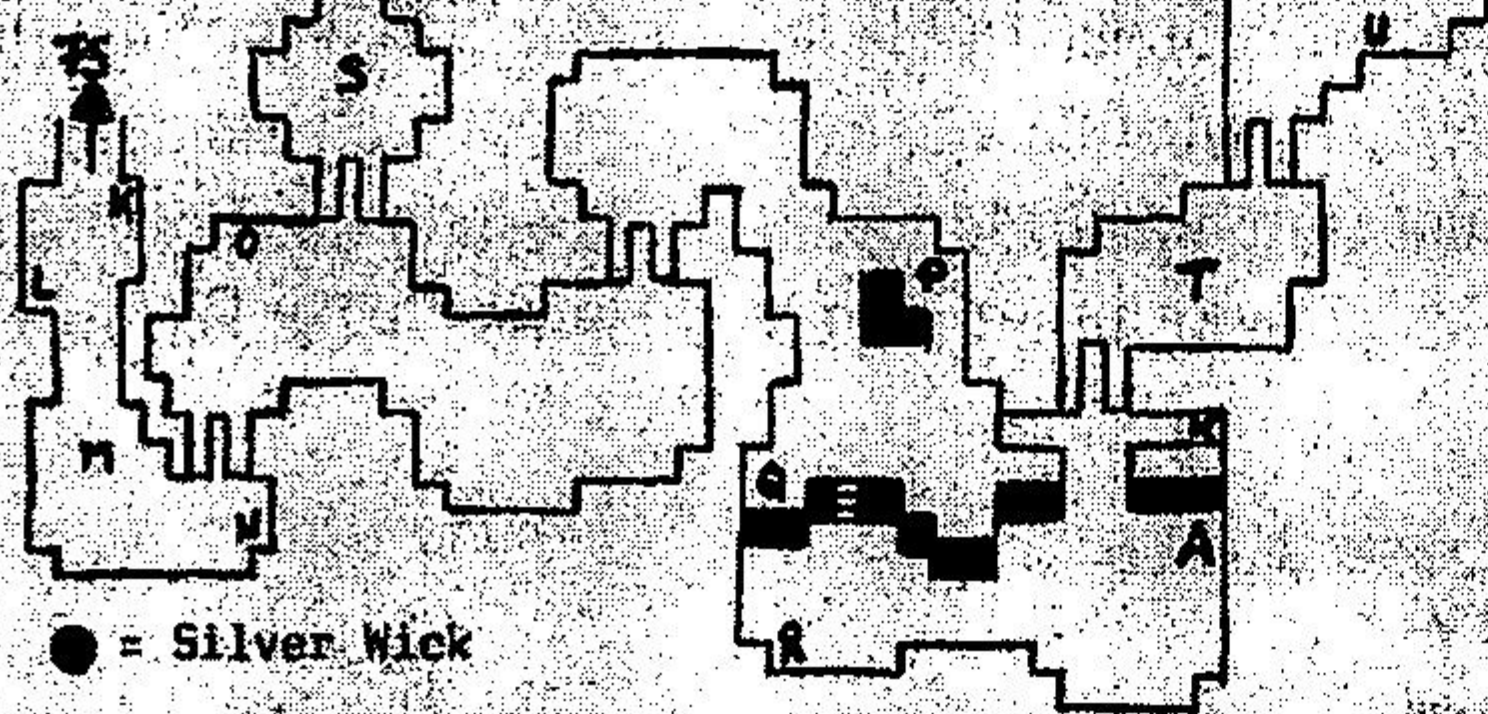
Old cave - erste -& zweite Ebene



- A= Hi Magic
- B= Potion
- C= Antidote
- D= Sleep Arrow
- E= Power Ring
- F= Float
- G= Clothes shoes
- H= Dress& Earing& Hairband& Healed shoes
- I= Fairy Kiss
- J= Tan shield& Dragonegg

● = Secret Map

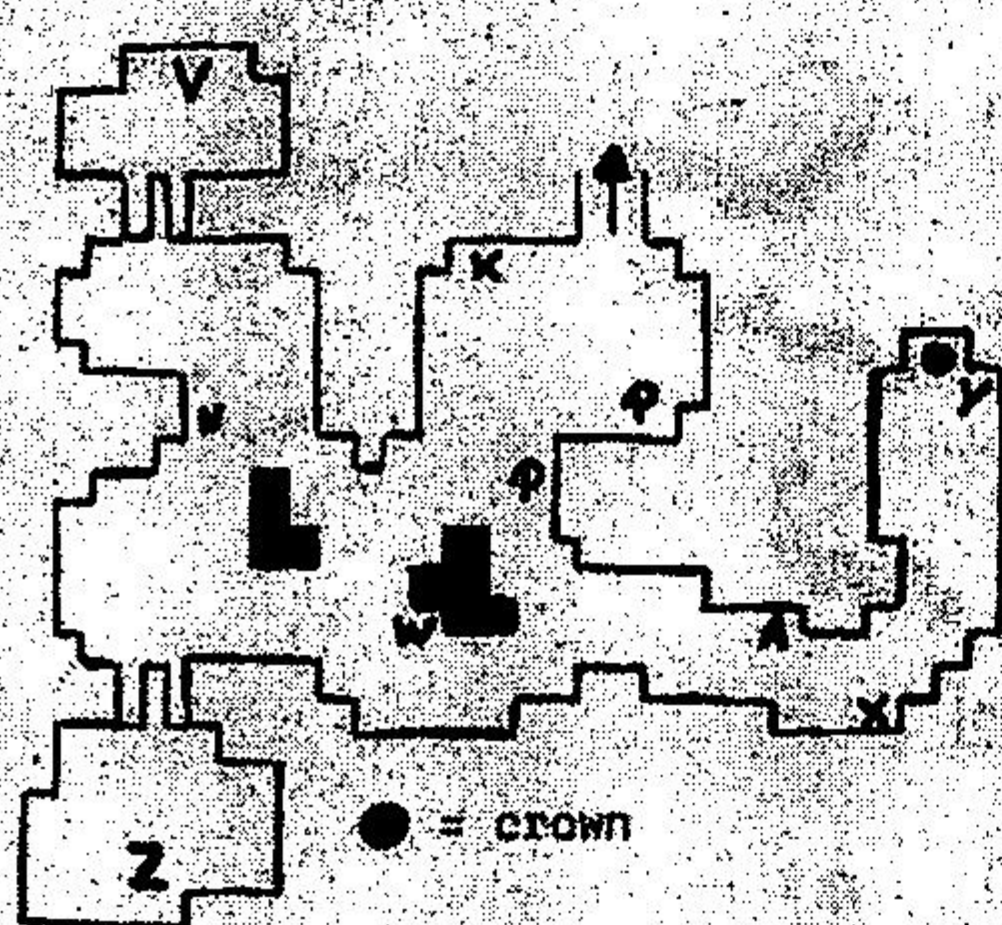
Old cave - dritte Ebene



- K= Hi Potion
- L= Bomb
- M= Sour Cider
- N= Magic Guard
- O= Escape
- P= Smoke Ball
- Q= Sweet Water
- R= Hi Arrow& Float
- S= Revive
- T= Apron& Brone Helm& Revive Broad swart& Brone Breast
- U= Water Ring& Spike shoes

● = Silver Wick

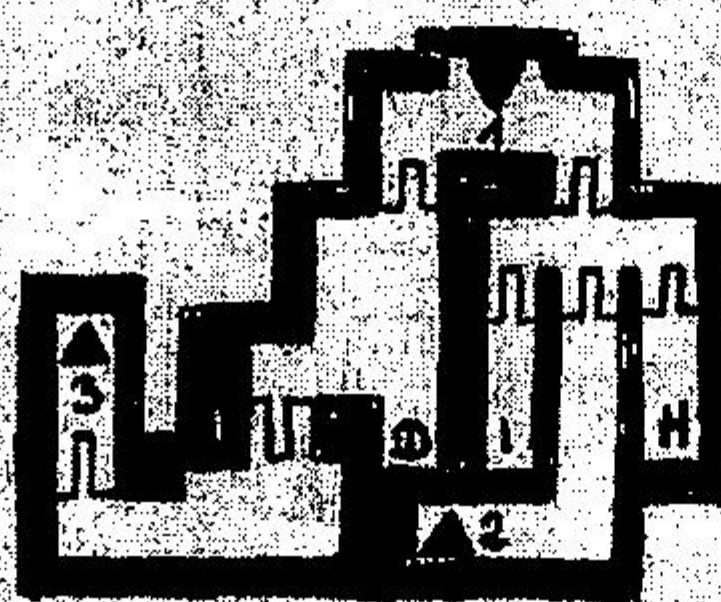
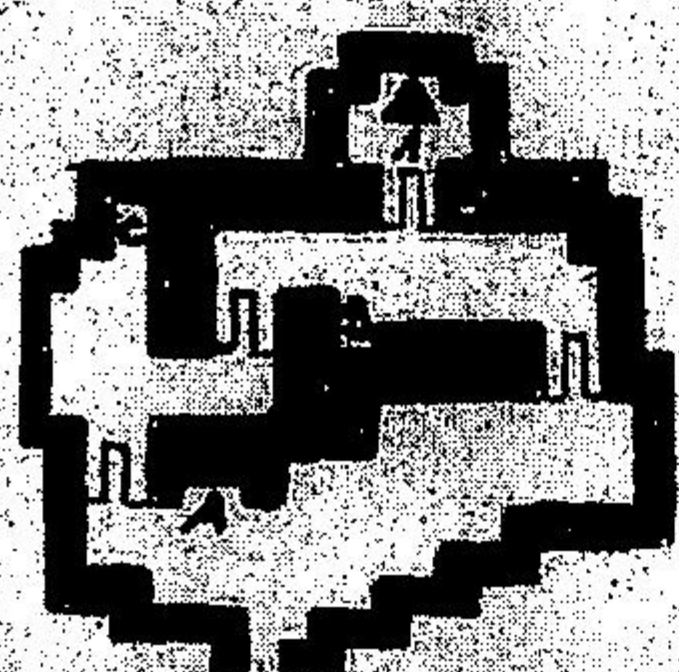
Old cave - vierte Ebene



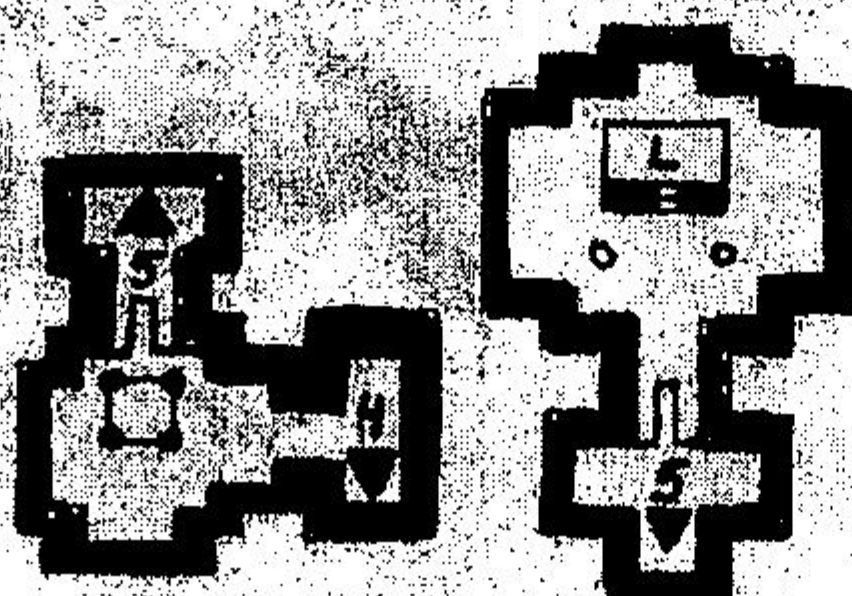
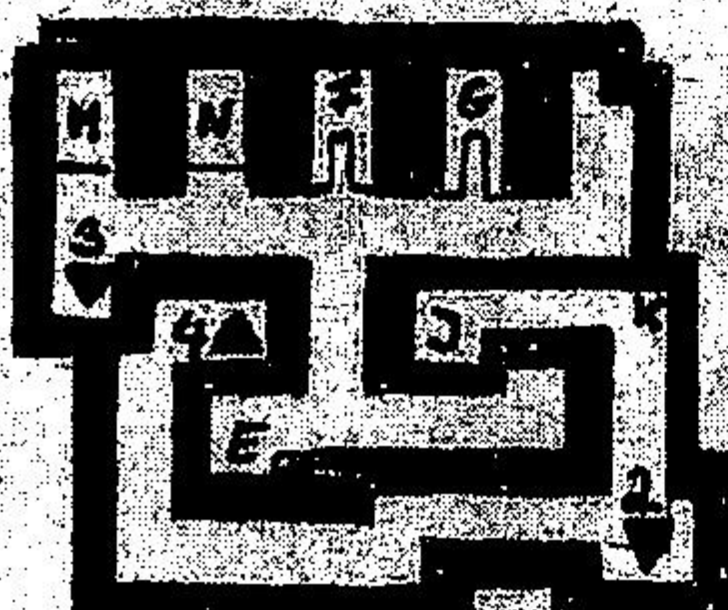
- V= Miracle
- W= 520 Gold
- X= Escape& Long Nail
- Y= Broad Rod
- Z= Light Armor& Buckler& Wind Heals& Flame Ring& Light Robe& Long swart& Brone Helm

● = crown

Pirates Tower



- A= Sour Cider
- B= Hi Potion
- C= 750 Gold
- D= Power Guard
- E= Revive
- F= Speed Potion
- G= Hi Bomb
- H= Ex Potion
- I= Big Arrow
- J= Smoke Ball
- K= Swing Wing
- L= Pirat Key& Silver Tarot
- M= Professor Shaia
- N= Heavy Ring



sten und in östlicher Richtung durch einen Tunnel zur dritten Insel gelangen. Im Tunnel trifft Euer Trupp einen alten Mann, der einem den Weg und die Bedingungen erklärt, um nach Elfrea zu kommen.

Dritte Insel

Auf der dritten Insel geht man erst einmal nach Jenoba. Hier erfährt Ihr von der Existenz von drei Türmen, in denen je ein Gem liegen soll. Diese drei Gems sind der Weg nach Elfrea. Zuerst geht es zum blauen Turm. Hat man den grünen Jade gefunden, geht es nach Ruan. Hier erzählen die Einwohner, daß etwas das *Water Fairy* aus dem roten Turm gefangenhält und den Teich vom Dorf vergiftet hat. Ihr geht also nun in den roten Turm, um das Problem des Dorfes zu lösen. Hat man im obersten Stockwerk den Geist getötet und das *Water Fairy* befreit, findet man im Keller des Turmes eine Truhe, in welcher der blaue Jade liegt.

Im grünen Turm befindet sich aber nicht wie erwartet der rote Jade. Legt man den Hebel im zweiten Stock um, kann man damit im dritten Stockwerk die Treppen verschieben und so an die Truhen im vierten Stockwerk gelangen. Ihr steigt also auf den Blue Tower, um dort oben im Pedestal den blauen Jade einzusetzen. Die gleiche Prozedur führt Ihr im green Tower durch. Sitzt der grüne Jade im Pedestal, geht es zurück nach Medan, um dort aus der Rubin Mine einen Ersatz für den roten Jade zu holen. Am Eingang der Mine spricht Ihr mit dem Jungen. Dann geht man zu dem alten Mann, welcher uns den richtigen *Hope Ruby* überreicht. Mit diesem geht es dann zum Pedestal auf dem Red Tower, wo der Hope Ruby eingesetzt wird.

INTERFACE

Jetzt werdet Ihr nach Elfrea teleportiert.

Hier erfährt man von Artea, daß man die Sinistral nur besiegen kann, wenn man im Besitz des Dual Blade ist. Um dieses Schwert zu finden, soll Professor Shaia helfen. Jetzt bekommt man den Schlüssel, um die Tür vor dem Te-

leporter zu öffnen und Jerin bekommt Arteas Bogen. Dieser Teleporter schickt die Gruppe auf die vierte Insel.

Vierte Insel

Hier geht Ihr nach Rangq. Die Bewohner erzählen, daß der Tunnel nach Odel versperrt und nicht

Green Tower

- A= Green Ring
- B= Gasthaus
- C= Magic Guard
- D= Swing Wing
- E= Revive & Hi Potion & Red Jap
- F= Power Guard & 2 Revive
- G= Pedestal

Tunnel zwischen Alekia und Sheran

- A= Potion
- B= 200 Gold
- C= Nordingang
- D= Eingang Sheran
- E= Eingang Alekia

East cave

- A= Clothes shop
- B= Swing Wing
- C= Ausgang zu Guy
- D= Eingang Track

Island cave

- A= Potion
- B= Power Potion
- C= Eingang Fastland
- D= Ausgang Insel

Ruby Mine bei Madan

- A= Fault Water
- B= Sweet Water
- C= Bomb
- D= alter Mann (Hope Ruby)

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD	MegaDrive	SuperNintendo	Jaguar	3DO
Rise of the Robots us: MCD/3DO 109,95/SN 119,95	Vortex SN us 139,95	Redline Racer JAG us 139,95	EA Tennis, Urban Strike MD us 129,95	BC Racer MCD us 109,95
Illusion of Gaia SN us 149,95	Earthworm Jim SN us 149,95	Speedracer us MD oder SN 119,95		

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030 - 621 30 18
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

Ihr Profi für Umbauten und Reparaturen

WOLF SOFT

Tel. (02622) 83517

Anschlußkabel Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

SNES RGB Kabel dt. +Hifi	39,99 DM	3-fach Umschalter	129,99 DM
SNES RGB Kabel us/jp+Hifi	49,99 DM	4-fach Umschalter	149,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo !!	45,99 DM	7-fach Umschalter	239,99 DM
Mega Drive 1 RGB Kabel Stereo	45,99 DM		
Mega Drive 2 RGB Kabel Stereo	39,99 DM		
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß	49,99 DM		
Hifi Adapter für RGB Kabel	29,99 DM		
Joypad Verlängerungen	ab 29,99 DM		

Umbauten

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!! Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

SNES 50/60Hz inc. Modulportvergrößerung für USA Module	99,99 DM
SMD 1 50/60Hz Umbau	55,55 DM
SMD 2 50/60 Hz Umbau	75,75 DM
Multi Mega 50/60Hz Umbau	119,99 DM
Neo Geo 50/60 Hz Umbau	59,99 DM
Jaguar 50/60 Hz Umbau	75,75 DM
Japan Umbau USA PC-Engine	99,99 DM
3DO RGB Umbau	299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau	99,99 DM

NEU: STAR TRACK + Manga Videos
Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar
 An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
 Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
 Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Helden gesucht!

Spiele macht mit SICHERHEIT mehr Spaß!

NEW V. 2.8

Offizieller FFE & Venus Distributor

32 MBit Super Streetfighter turbo Updates

Name: knuddeliger Nimmernacht	Blaue Segel				
	Nintendo "Super Star"		Engl. Schickelrotte (Mehrzahl)		
			Großer Spielersteller:	Dino-Zoo: Jurassic	
Lösungswort	1	2	3	4	5

Es gibt doch nichts Schöneres als ab und zu ein kleines Spielchen zur Entspannung, oder? trendy hat sich gedacht, daß Ihr Euch über ein kleines Rätsel freuen würdet. Das Lösungswort ergibt sich aus Begriffen, die ein Video-Games-Leser leicht einsetzen kann. Die Mühe lohnt sich natürlich, denn wir belohnen die ersten zehn richtigen Einsendungen jeweils mit einem Code-Book für „Lösungswort“-Systeme. Damit der Spaß so richtig abgeht, müßt Ihr Euch unbedingt die neuesten, brandheißen Insider-Info's kommen lassen. Unser Motto: trendy spielt nur mit SICHERHEIT!

OK! - Her mit den Info's über Systeme

Lösungswort: 1 2 3 4 5 6

trendline
 Unterhaltungselektronik & Zubehör

trendline-Bestell-Service
0201/425770
 Frühlingstraße 52 45133 Essen
 Tel.: 0201/425770 Fax: 0201/425771

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MwSt. Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Keine Garantie für Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen.

INTERFACE

mehr passierbar ist. Ihr schaut Euch den Tunnel an und rennt gegen gläserne Wände.

Der Mann in der Höhle östlich von Ranqs erklärt, wie man die Stelle im Tunnel passieren kann:

1 hoch, 2 rechts, 1 hoch, 2 rechts, 4 hoch, 3 links, 1 runter, 2 links, 1 runter, 2 links, 2 hoch, 1 rechts, 1 hoch, 2 rechts und dann raus.

Habt Ihr den Tunnel passiert, geht Ihr nach Odel. In der Hütte neben dem Schloß erfährt man, daß die Brücke nach Arus gebrochen ist. Nur *Piron* im Schloß kann diese Brücke reparieren. *Piron* erzählt, daß er seinen Freund aus Lyden braucht, um die Brücke zu reparieren. Ihr holt diesen aus Lyden ab, wo er sich in der Kneipe aufhält.

Bei *Piron* wieder angekommen, bittet er Euch, daß die Brücke von der Gruppe untersucht werden soll, um ihm dann die Lage zu schildern zu können. Habt Ihr die Brücke gefunden und *Piron* davon berichtet, trifft Ihr Euch bei der Brücke mit ihm. Er gibt der Gruppe den Auftrag, die Arbeiten von Punkt C aus auf der Karte zu beobachten. Jetzt wird die Brücke repariert, und man kann weiterziehen nach Arus.

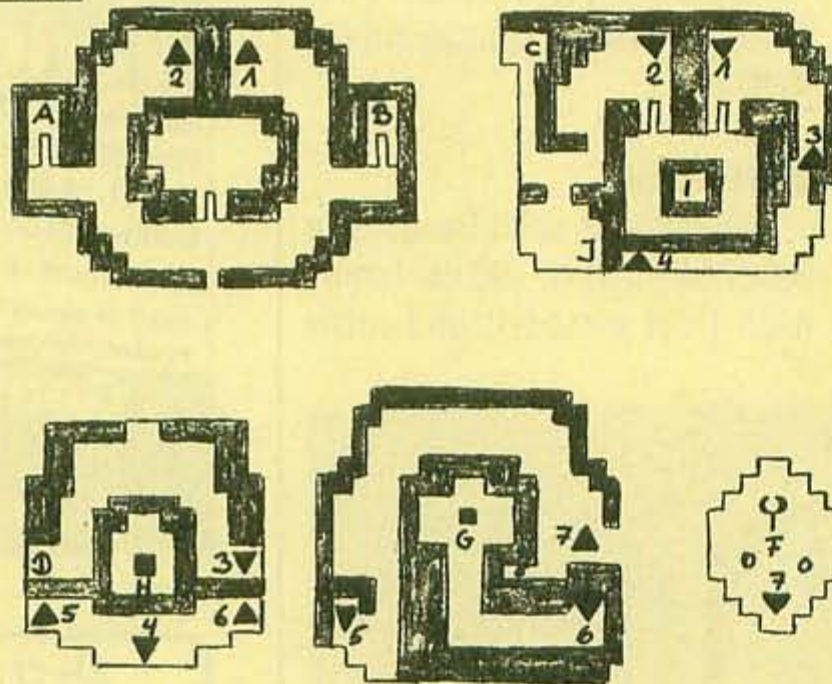
In Arus erfährt man, daß der Professor Shaia im Tower of Grief bei seinem Freund Elder ist. Die Leute sagen auch, daß die Magier der Gruppe von Elder eine Menge lernen könnten. Im Turm trifft man nur Elder, welcher Lufia 10 MP gibt und berichtet, daß der Professor in sein Labor zurückgekehrt ist. Den Professor kann man jetzt in Platina, wo sich das Labor No. 2 befindet, antreffen. Hier bekommt man den *Falcon*, der zur Reparatur nach Carbis zum Labor No. 3 gebracht werden soll.

In Carbis bittet der Professor, seinen Assistenten Cooper aus Bakku zu holen. Jetzt kann man mit dem *Falcon* nach Forfeit Island fahren, wo in den Läden so gut wie alles eingekauft werden kann. Die Treppe im Norden führt zu einen Raum, wo ein Zauberer *Gloom Voice* aus Long Nails und Straw Dolls zaubert

Fünfte Insel

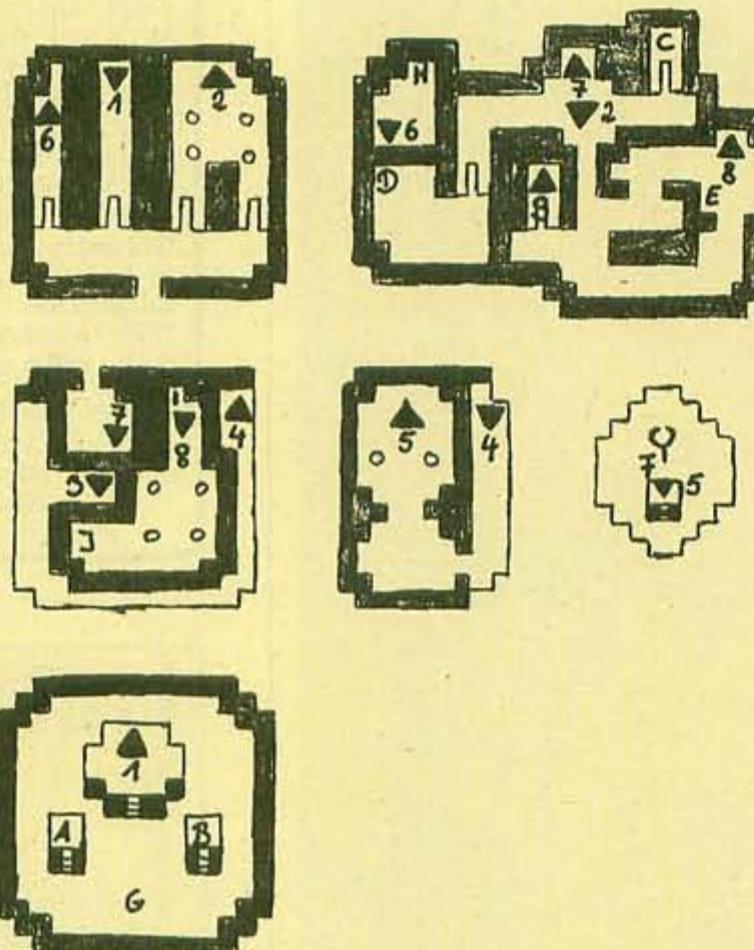
In der Kirche von Bakku berichtet der Pfarrer, daß Cooper im fünften Stockwerk der Old cave bei Grenoble sei.

Blue Tower



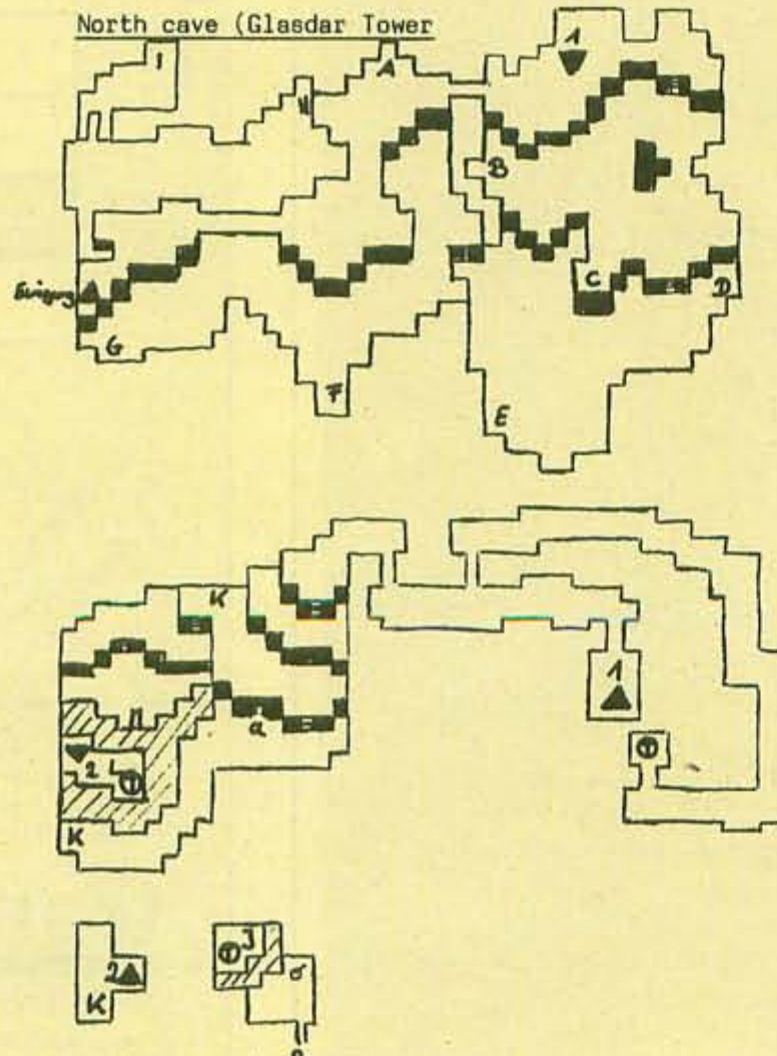
- A= Blue Ring
- B= Magic Guard
- C= Tafel
- D= Hi Potion
- E= Hi Magic
- F= Pedestal
- G= Loch (hineinfallen!)
- H= Revive
- I= Green Jade
- J= Sweet Water

Red Tower



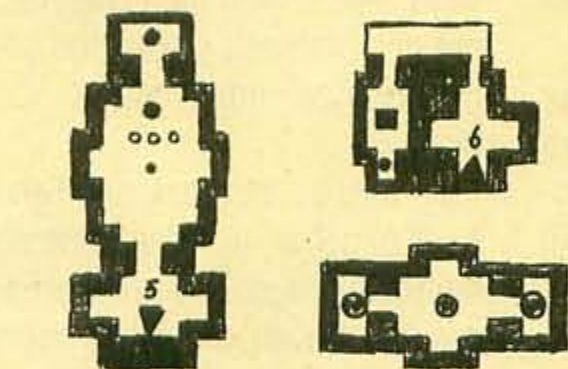
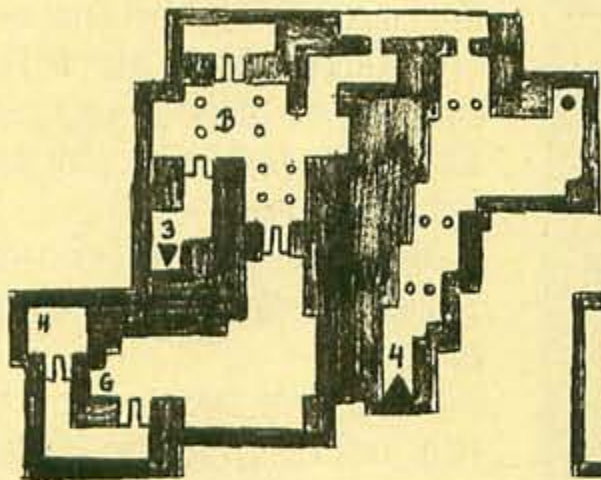
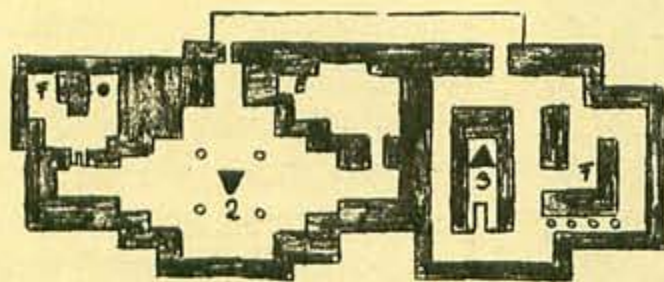
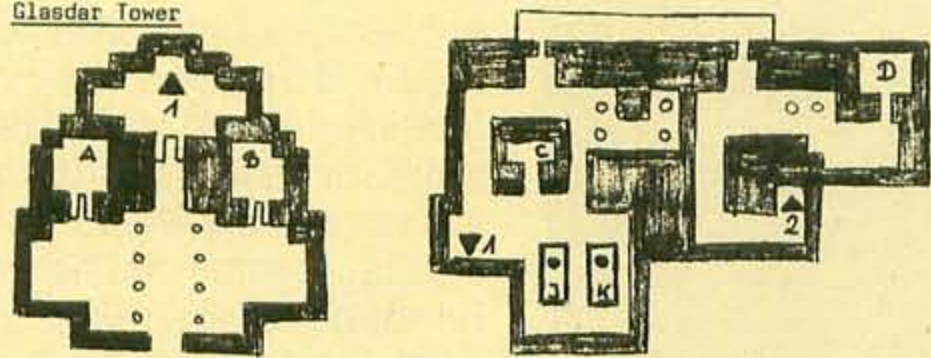
- A= Power Potion (Miracle)
- B= Spell Potion (Dragonegg)
- C= Float
- D= Power Guard& Magic Guard
- E= Hi Magic& Hi Potion
- F= Geist (böse)
- G= Blue Jade
- H= Hi Potion& Red Ring
- I= Smoke Ball
- J= Magic Guard

North cave (Glasdar Tower)



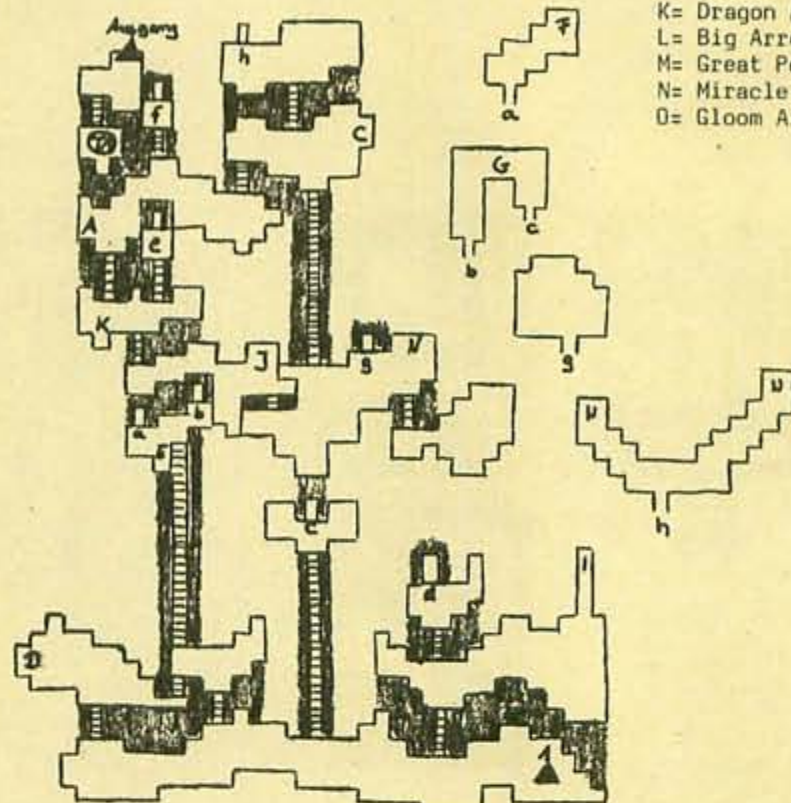
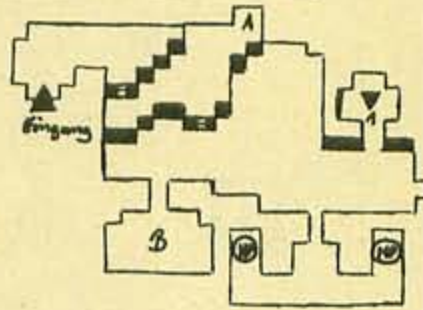
- A= Hi Potion
- B= Hi Bomb
- C= Gloom Arrow
- D= Smoke Ball
- E= Magic Guard
- F= Mystery Pin
- G= Zircon swort
- H= Great Potion
- I= White Ring
- J= Mint Potion
- K= Miracle
- L= Spell Potion
- M= Power Potion& Gloom Guard& Glasdar Key

Glasdar Tower

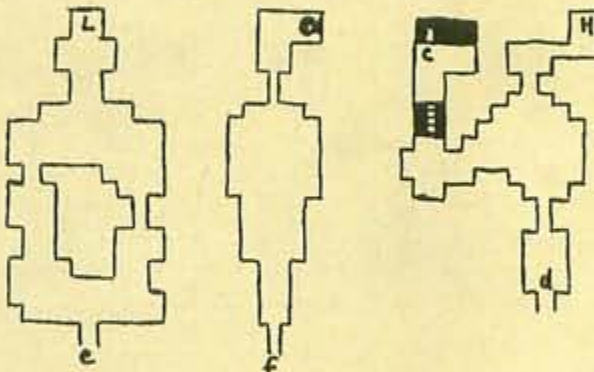


- A= Hi Potion
- B= Ex Bomb
- C= Big Arrow
- D= Ex Arrow
- E= Mint Potion & Power Guard
- F= Revive
- G= Gloom Arrow
- H= Gloom Ring & Miracle
- I= Anidote
- J= Stun Arrow
- K= Miracle
- L= Endgegner

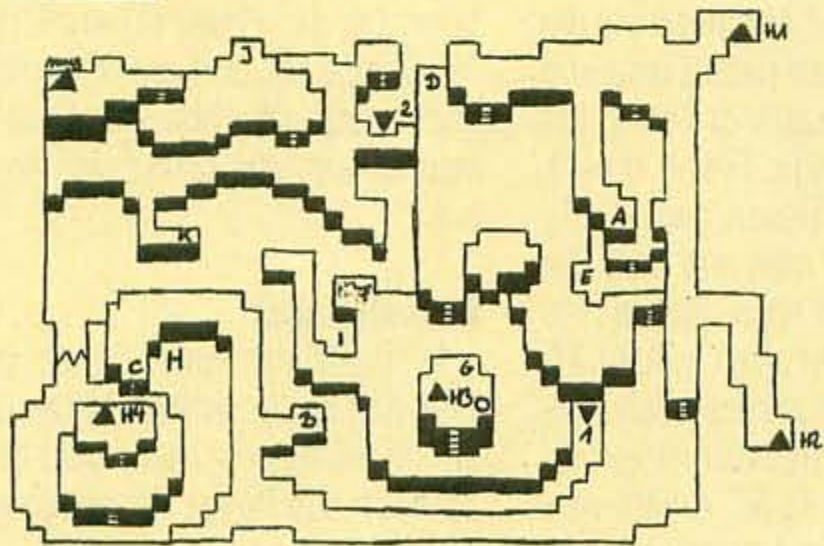
South east cave (Glasdar Tower)



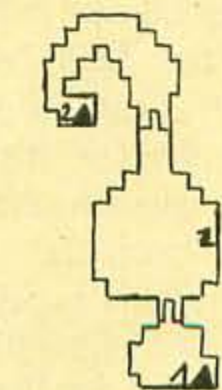
- A= Ex Bomb
- B= Black Ring
- C= Ex Arrow
- D= Anidote
- E= Smoke Ball
- F= Hi Potion
- G= Sonic Heels
- H= Hi Magic
- I= Stone Cure
- J= Mint Guard
- K= Dragon Arrow
- L= Big Arrow & Ex Potion
- M= Great Potion
- N= Miracle
- O= Gloom Arrow



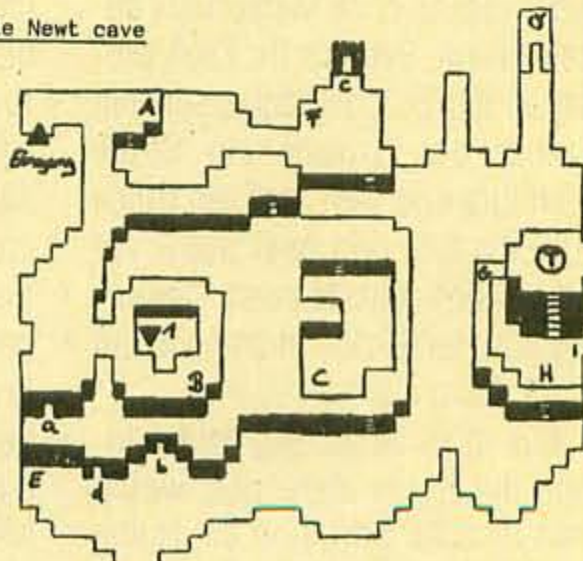
Cave to Arus



- A= Glass Robe
- B= Glas Cap
- C= Wind shoes & Iron Helm
- D= Stone Cure
- E= Half Mail
- F= Miracle & Quinted Silk
- G= Yellow Ring & Stone Cure
- H= Ex Potion & Dragonegg
- I= Escape & Hi Arrows
- J= Revive
- K= Ex Potion
- L= Hi Potion



Purple Newt cave



- A= Revive
- B= Chain Mail
- C= Hi Bomb & Ex Potion & Swing Wing
- D= Miracle & Great Potion
- E= Stone Cure
- F= Gloom Arrow
- G= Stun Arrow
- H= Purple Newt
- I= Power Guard

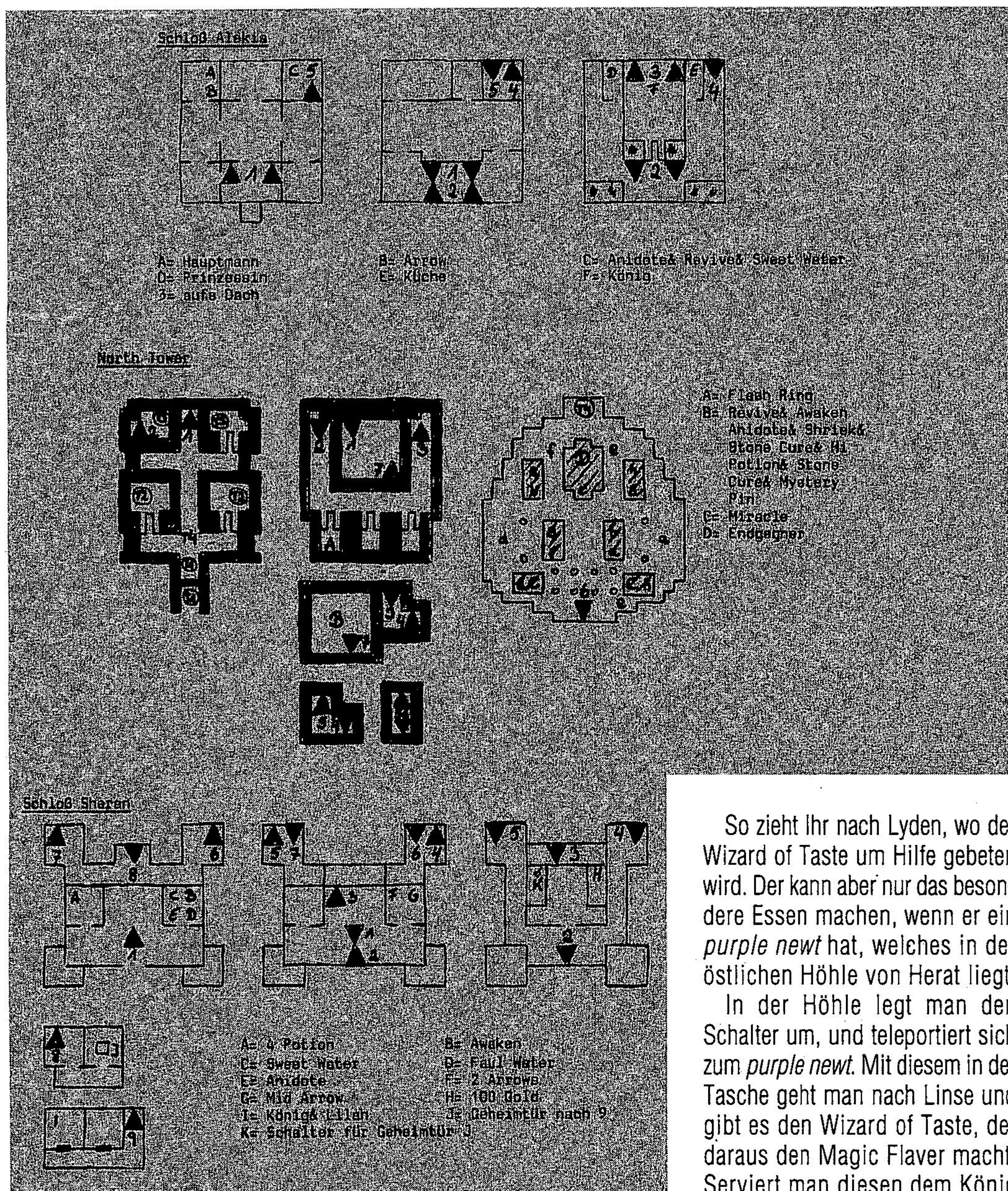
Das paßt ganz gut in den Plan, weil man sich vorher den letzten Auftrag aus Grenoble abholen kann. Man soll die *crown jewels* aus dem siebten Stockwerk der Höhle holen. Hat man Cooper und die *crown jewels* gefunden, geht es

zurück nach Cardis zum Professor. Doch bevor dieser den Falcon reparieren kann, muß man 7 Teile Alumina finden. Der erste Hinweis führt zu Brandt in Linze. Um nach Linze zu kommen, muß man den Schlüssel vom Tower of Light in

diesem finden. Der Tunnel östlich vom Tower of Light führt zu Marse. Wer genug Geld hat, kann dort schon bessere Waffen und Rüstungen kaufen.

Hat man den Light Key gefunden und durch den Kampf Amon er-

weckt, kann der Tower durch die verschlossene Tür wieder verlassen werden. Wenn man sich bei der Kiste, die auf der Karte mit "J" bezeichnet ist, durch den Boden fallen läßt, erreicht man die vier Kisten im vierten Stockwerk.



Jetzt fährt Ihr zur Ringinsel, wo dort zuerst das Dorf Soshette besucht wird. Nachdem man hier neue Informationen erhalten hat und frisch ausgeruht ist, begibt man sich durch die Wasserstrudel in ein Höhlensystem unter Wasser. Hat man die Fortress of Doom erreicht, findet sich dort das Dual Blade. Hat man dieses aufgenommen, tauchen vier Statuen von den Sinistral auf und man entdeckt, daß Erim genauso aussieht wie Lufia. Dann tauchen die richtigen Sinistrals auf und erzählen der Gruppe, daß Lufia in Wirklichkeit Erim sei.

Die Gruppe flüchtet aus der Festung und die Sinistrals beginnen zum zweiten Mal Chaos über das Land zu bringen.

Die Gruppe geht zurück nach Soshette, um sich von dem Schock zu erholen.

Die folgende Zwischensequenz zeigt, daß keiner der vier Helden weiß, was er von dem Gespräch mit den Sinistrals halten soll und ob Lufia zu ihnen gehört oder nicht.

Es wird beschlossen zum Labor No.3 zu gehen, und den Professor um Rat zu fragen und um den Falcon umzubauen, so daß er fliegen kann. Der Professor sagt ihnen, damit der Falcon fliegen kann, braucht er das *Power Oil* aus Epro. Die Gruppe soll dort das Oil kaufen und danach zum Labor No. 4 kommen. Dieses liegt östlich von Arubus.

Sechste Insel

In Epro ist das *Power Oil* ausverkauft und Hedge schon unterwegs, um neues zu besorgen. Man beschließt, das Power Oil selbst zu suchen.

Auf den Weg zur Oil cave trifft Ihr Hedge, der vor dem verschütteten Weg steht. Er gibt der Gruppe den Oil cave key. Weiter östlich gibt es aber einen unterirdischen Weg, der über den Strudel zu erreichen und mit dem Falcon zu passieren ist. Hat man sich durch die Oil cave gekämpft und den Drachen besiegt, der das *Power Oil* bewacht, begeben Ihr Euch nach Frederia, wo sich das Labor No. 4 befindet. Hier wird der Falcon erneut umgebaut, damit er fliegen kann. Der Professor erzählt, daß Doom Island beim Glasdar Tower gesehen worden ist. Da der Falcon aber

Die Einwohner berichten, daß Brandt auf den Gaya-Inseln nach Alumina sucht. Durch den Keller des rechten Hauses kommt Ihr auf die Gaya-Insel.

In der Höhle bricht man im Erdgeschoß immer ein und stürzt eine Ebene tiefer. Mit dem Schalter kann der Zielort des Teleporters eingestellt werden. In der Höhle trifft Ihr Clack, welchen man über die wichtigsten Gegenstände ausfragen kann. Er erzählt auch, daß Brandt auf der Loire Isle ist, um in der dortigen Höhle nach Alumina zu suchen. Nun geht Ihr durch den Light Tower zurück und durch den östlichen Tunnel nach Marse. In der dortigen Kapelle trifft Ihr auf die Freundin von Brandt.

Von Marse fährt man mit dem Falcon auf die Loire Isle, um dort nach Brandt zu suchen.

In der Höhle findet sich Brandt, der eingebrochen ist und sich aus diesen Raum ohne Magie nicht befreien kann. Befindet Ihr Euch wieder an der Erdoberfläche, schenkt Brandt der Gruppe ein Stück Alumina und sagt, daß ein Stück auf Elba Isle und zwei Stück auf Ulupp Isle versteckt seien. Der König aus Herat hätte auch noch ein Stück Alumina.

Nun müßt Ihr auf den beiden Inseln die Höhle absuchen, wobei man manche Stellen in der Höhle von Ulupp Isle nur über Teleporter aus Elba Isle erreichen kann. Den Zielort des Teleporter kann man wieder einstellen. Seid Ihr jetzt im Besitz von sechs Stücken Alumina, geht Ihr zum König in Herat. Dieser ist nur bereit, das Stück herzugeben, wenn man ihm ein spezielles Essen besorgt.

So zieht Ihr nach Lyden, wo der Wizard of Taste um Hilfe gebeten wird. Der kann aber nur das besondere Essen machen, wenn er ein *purple newt* hat, welches in der östlichen Höhle von Herat liegt.

In der Höhle legt man den Schalter um, und teleportiert sich zum *purple newt*. Mit diesem in der Tasche geht man nach Linse und gibt es den Wizard of Taste, der daraus den Magic Flaver macht. Serviert man diesen dem König von Herat, darf man aus Dank die Schatzkammer des Schlosses leerräumen. Mit allen sieben Alumina geht Ihr zurück nach Carbis. Doch der Professor ist von Piraten auf die Insel Aisen verschleppt worden. Um den Schlüssel zu den Zellen zu bekommen, muß man im obersten Stockwerk die vier Fußschalter in der richtigen Reihenfolge drücken. Der erste Knopf ist der rechts oben. Die anderen drei sind immer anders. Es gibt aber nur sechs verschiedene Möglichkeiten. Besiegt Ihr den Piratenkapitän, seid Ihr nicht nur im Besitz der Schlüssel, sondern habt auch Lou, den Sohn des Professors, befreit.

Haben alle sechs Personen den Turm verlassen, geht es zum Labor No. 3 in Carbis. Der Professor repariert den Falcon, so daß dieser tauchen kann.

nicht auf dem Turm landen kann, müßt Ihr durch die South-west cave zum Tower gelangen.

Der Schlüssel für den Tunnel liegt im North cave.

Bevor man den Schlüssel aus der North cave holt, kauft man in Arubus die besten Rüstungen und Waffen ein.

Auch in der North cave müssen die Schalter wieder so gestellt werden, daß Ihr an den richtigen Ort teleportiert werdet. Hat man den *Glasdar Key*, geht es in die South west cave. Hat man diese hinter sich gelassen, wird der Glasdar Tower betreten.

Hier tauchen im vorletzten Stockwerk drei Knöpfe und ein Teleporter auf. Je nachdem, welcher Knopf gedrückt wurde, verfrachtet der Teleporter Euer Team woanders hin.

Drückt man den mittleren Knopf, geht die Reise in das letzte Stockwerk, wo ein sehr schwerer Endgegner wartet. Ist dieser besiegt, tauchen die Sinistrals wieder auf und überzeugen Lufia, daß sie Erim ist, und dem Helden das Dual Bla-

de stehlen soll. Sobald sie mit den Sinistrals verschwunden ist, geht der Rest der Gruppe zurück zum Professor. Hier erfahrt Ihr, daß Doom Island beim Tower of Grief ist. Habt Ihr Doom Island erreicht und seid gelandet, betretet Ihr zuerst denselben Tempel, in dem man sich am Anfang heilen lassen konnte. Jetzt geht es noch weiter zum Fortress of Doom.

Hier geht man genauso vor, wie beim Eröffnungskampf. Sind die drei Sinistral besiegt, wollen sie sich in ein Monster verwandeln.

Lufia kann dem Bann entkommen und die Verwandlung mißlingt. Nach dem Sieg über dieses Monster kann man sich in Ruhe das Ende ansehen.

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 oder gleich Stefan Hartmann, der mich mit Tips in den Sommerferien überflutet hat.

Dschungelbuch Mega Drive

Alexander Weiß aus Wartenberg weiß mehr als andere Mogli-Freunde. Hier ist sein Levelskip:

Spiel mit *Start* pausieren und B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B und A drücken; Ihr hört nun ein affiges Lachen, ein *Yeeahh* und schon wäre das Level geschafft.

Fifa Soccer Mega CD

Bei der CD-Version dieses Fußballhits wurden alle Spezialoptionen der Super Nintendo-Version von Crazy Ball bis Super Kick übernommen. und Florian Berkner aus Darmstadt weiß auch wie:

Invisible Walls:	CCCBAAB
(Kein 'Aus' mehr im Spiel)	
Crazy Ball:	CABCCBAC
Super Angriff:	AAAAABC
Super Abwehr:	BBBBBCB
Superkraft:	BABBBBBBB
Super Torwart:	AAAAABBBBB
Angeschnittener Ball:	BACBCC
Dream Team:	AABCCAA

Alle Cheats müssen im Optionsmenü eingegeben werden. Sie lassen sich dort dann ein- oder ausschalten, bzw. für das Heimteam, das Gastteam oder für beide Teams einstellen.

Wem diese spielerleichternden Tricks nicht genug sind, für den hat Florian noch einen kleinen Bauerntrick parat. Wenn Ihr gegen den Computer spielt, müßt Ihr in das Menü "Control Setup" gehen, Euer Pad auf die Mannschaft des Gegners stellen und wieder zurück ins Spiel gehen. Nun steuert Ihr die Spieler des Gegners, so daß Ihr dem Gegner recht einfach ein paar Eigentore verpassen könnt.

MARO Das Videospiel-Paradies

Videofilm mit 45 Neo-Geo Demos incl. *Aerofighters 2*, *King of Fighters*, *Street Hoop* u.v.m. nur DM **39,-**

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

Super Nintendo:

Samurai Shodown us.	DM 149,-
Super Street Fighter 2 us.	DM 149,-
Fatal Fury Spezial us.	DM 149,-
Mortal Combat 2 dt.	DM 149,-

Neo Geo Kampfpreise:

Fatal Fury Spezial	DM 259,-
Spinmaster	DM 249,-
Art of Fighting	DM 199,-
Three Count Bout	DM 199,-
Art of Fighting 2	DM 339,-
Top Hunter	DM 349,-
Super Sidekicks	DM 199,-

Neu:

Aerofighters 2	DM 389,-
King of Fighters	DM 389,-
Street Hoop	DM 389,-

Neo Geo CD-Rom auf Lager.

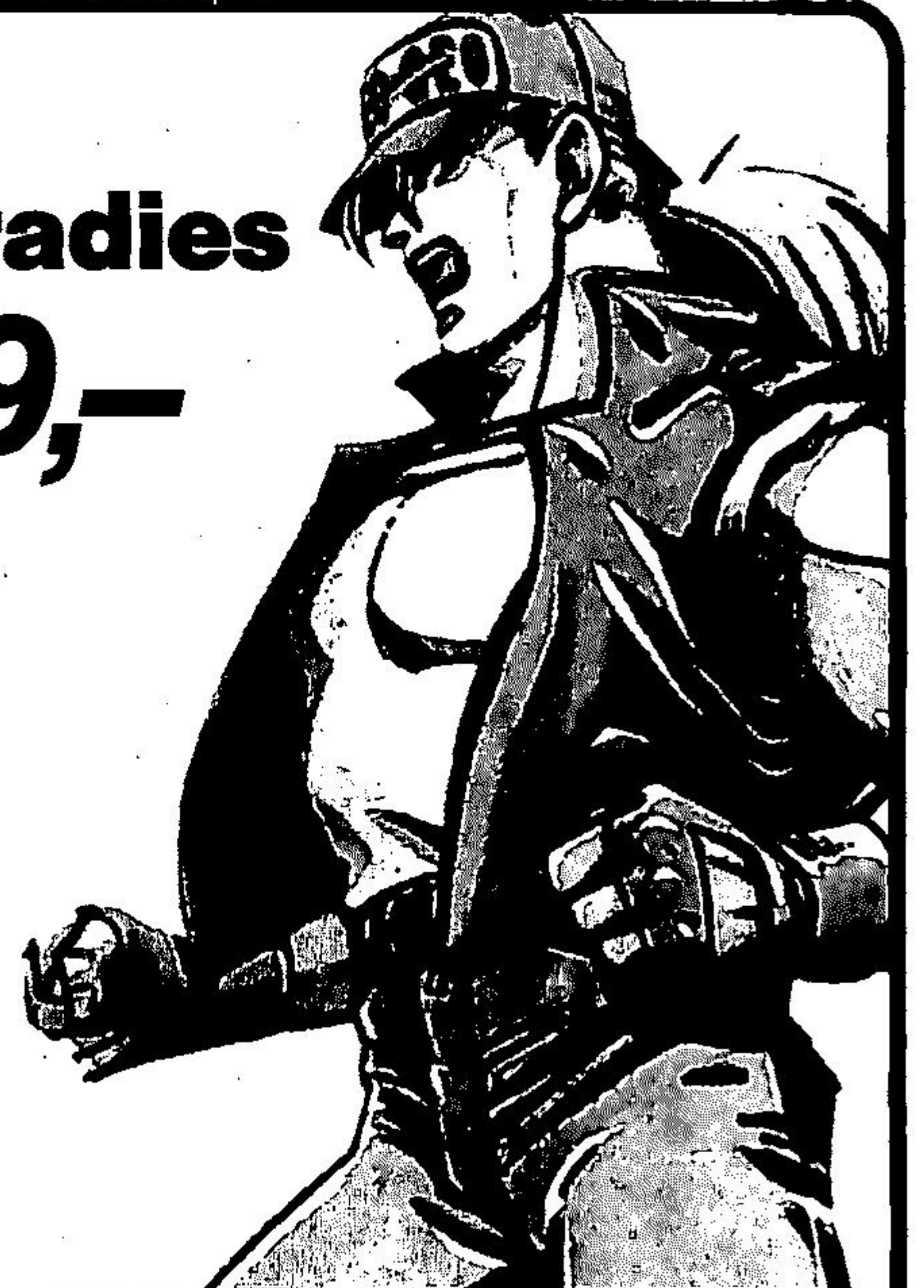
ATARI Jaguar

incl. Cybermorph	DM 599,-
------------------	----------

Raiden	DM 99,-
Crescent Galaxy	DM 99,-
Dino Dudes	DM 99,-
Brutal Sports	DM 129,-
Club Drive	DM 129,-
Alien vs. Predator	DM 139,-
Redline Racer	DM 129,-
Tiny Toons	DM 129,-
Tempest 2000	DM 99,-
Joypad	DM 69,-

3 DO:

Grundgerät NTSC	DM 1.099,-
Grundgerät RGB	DM 1.399,-
Grundgerät Pal (Mono)	DM 1.299,-
Demolition Man	DM 129,-
Escape from Monster	DM 99,-
Out of this World	DM 89,-
Real Pinball	DM 99,-
Road Rash	DM 119,-
Sewer Shark	DM 79,-
Shock Wave	DM 99,-
Total Eclipse	DM 99,-
Who shot Jonny Rock	DM 109,-



Japanische 3DO Spiele auf Lager. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

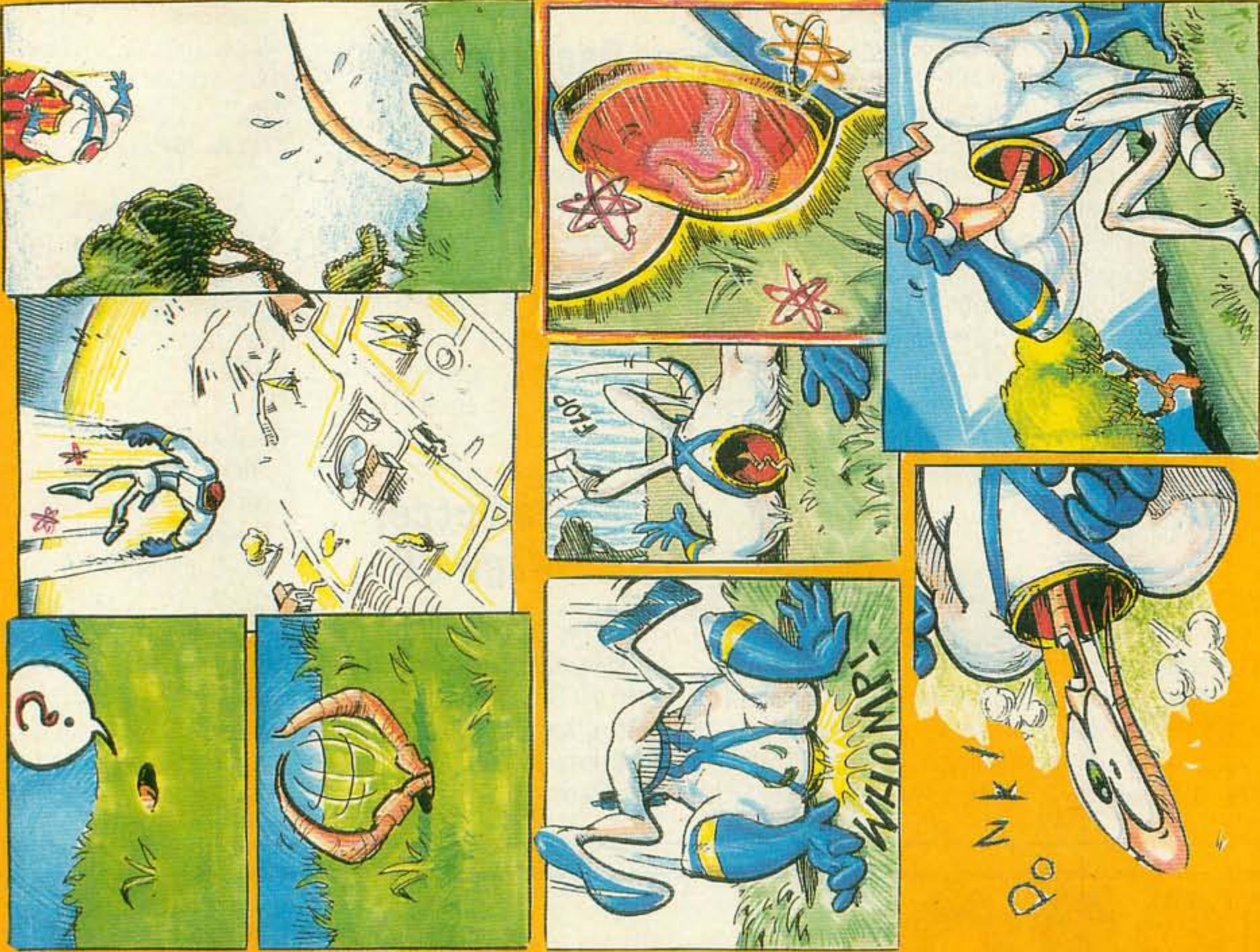
König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 0711/557729 · Fax 0711/557463

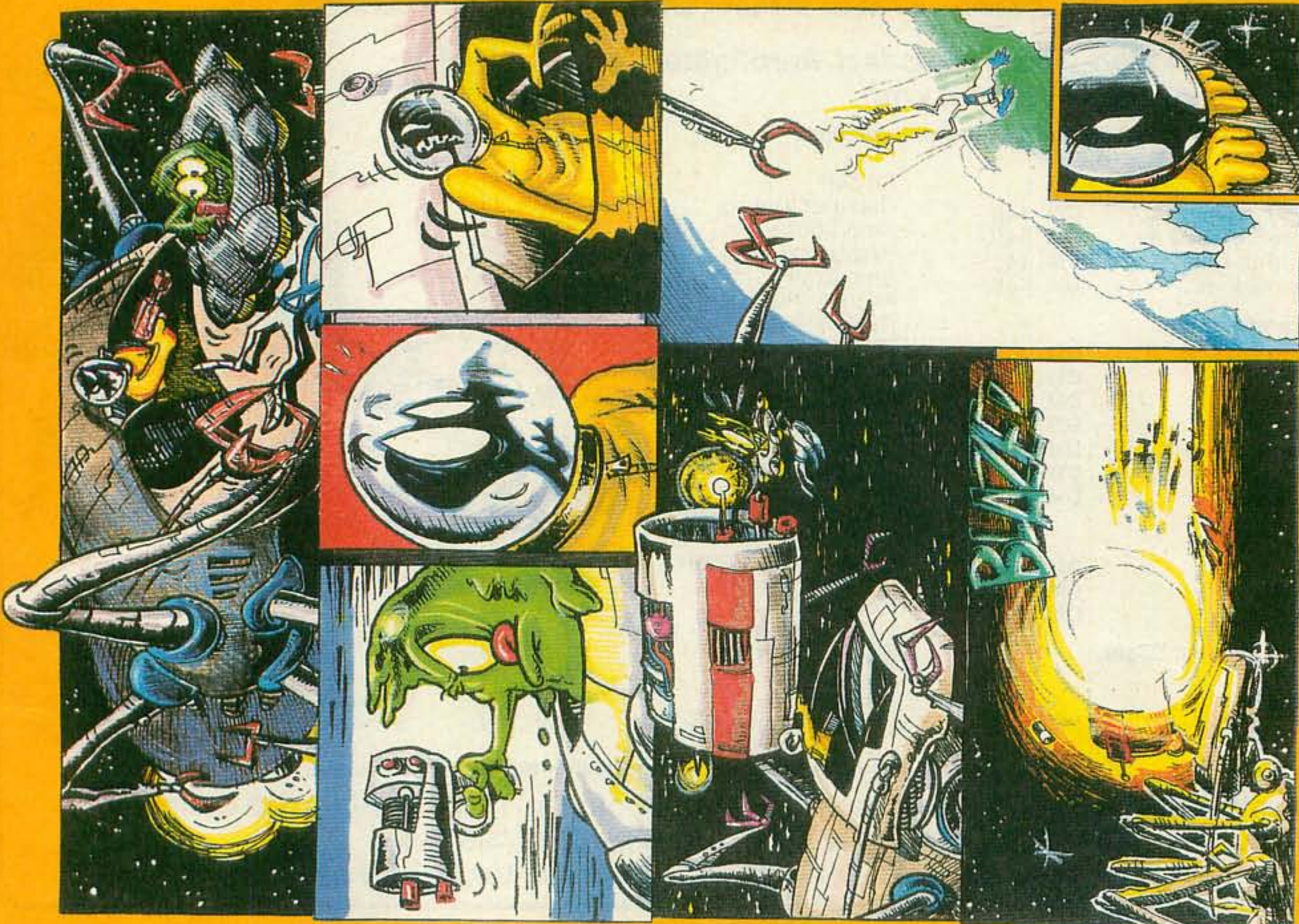
Unser Laden ist täglich von 10-13 und 14-18.30 Uhr geöffnet. Samstag 9-13 Uhr

EARTHWORM

DIESMAL COMIC STATT POSTER (AUSNAHMSWEISE)



JIM WAR GRADE DABEI, MAL GRÜNDLICH SEIN ERDLOCH AUFZURÄUMEN, ALS ETWAS IN DER NÄHE ZU BODEN PÖLTERTE. HM. KURZ DARAUFGAB ER IRGENDWIE ZU BREIT, UM WEITER ERDLÖCHER SAUBERZUMACHEN.

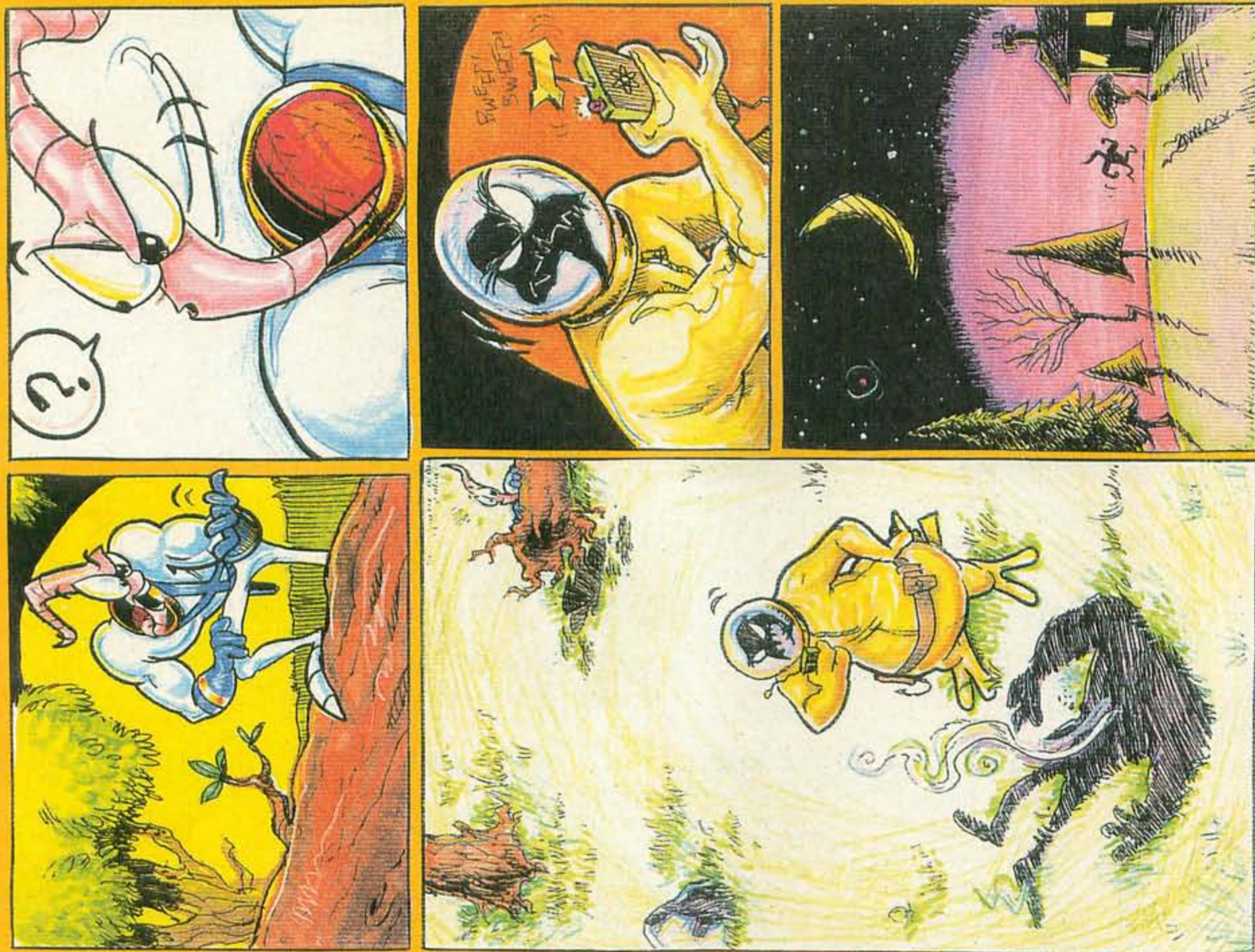


DIES IST DIE STORY VON JIM UND WIE ER ZU SEINEM MARTIALISCHEN OUTFIT KAM. EINES SCHÖNEN TAGES, DIE VÖGELN ZWITSCHERTEN IN DEN BÄUMEN, GAB'S HIGH NOON IM ORBIT. UND EINEN GROSSEN KNALL...

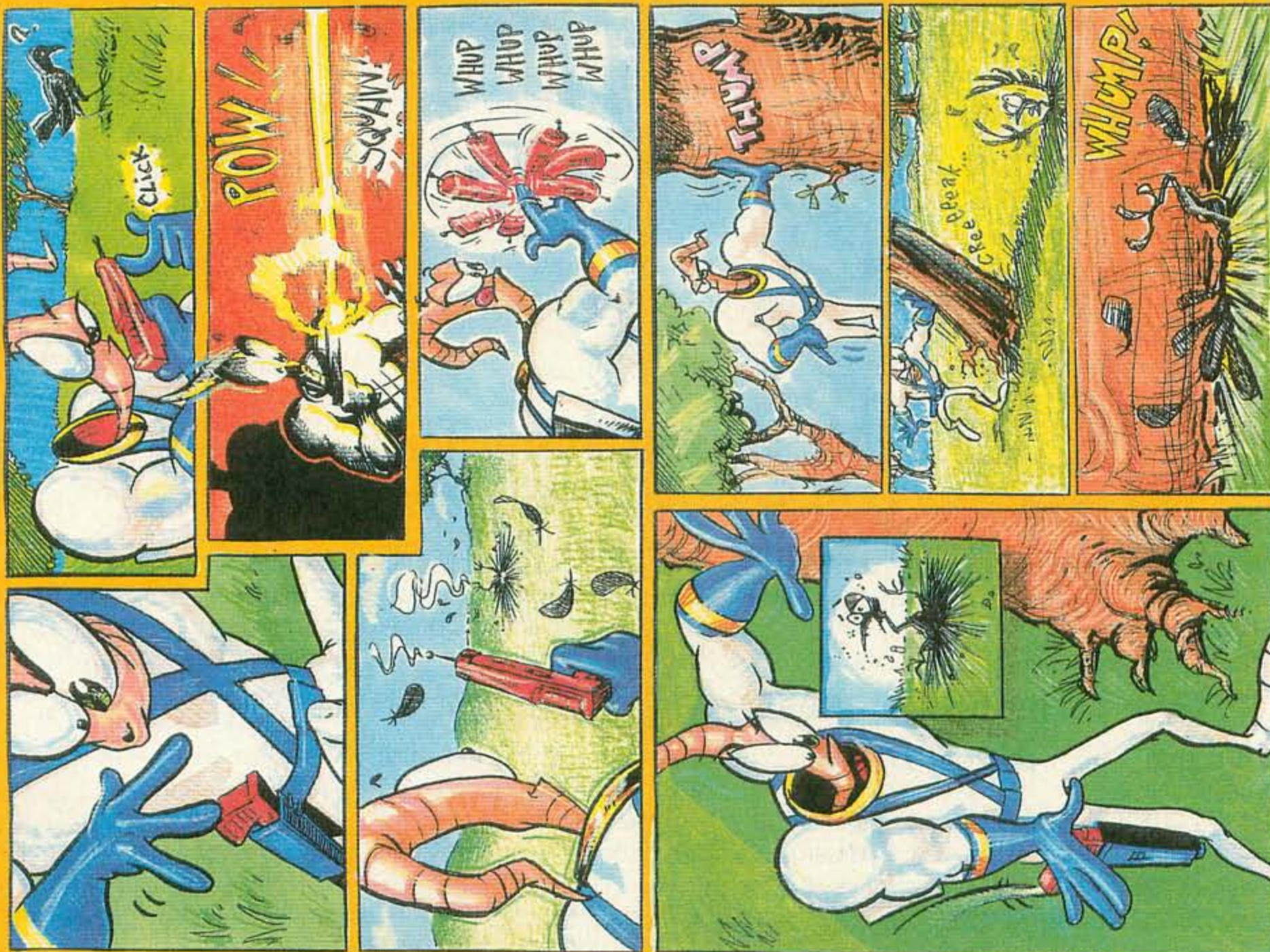


© Shiny-Entertainment

DIE STORY



LEIDER WÄHRT DER TRIUMPH NICHT LANGE. IRGEND SO 'NE AUSSERDIRDISCHE SCHWEINEBACKE SCHEINT HINTER DEM DRESS HERZUSEIN. JIM HÄLT ES FÜR ANGEBRACHT, SICH VOM ACKER ZU MACHEN. ALLES WEITERE IM SPIEL...



COOLE NUMMER, BLÖDE RABEN ABFACKELN! NORMALER- WEISE VERSPEISEN DIE ARME ERDWÜRMER ZUM FRÜH- STÜCK. DER HIER NICHT MEHR. DER WEISS JETZT, WAS ES HEISST, WENN EINER IN DEN RASEN BEISST!

Ganz wichtig allerdings ist, die "Eigentorschüsse" mit der A-Taste zu vollstrecken, da diese von Eurem Torwart nicht gehalten werden. Nach zwei bis drei Schüssen ist der Ball im Netz und Ihr könnt im Menü "Control Setup" das Pad zurück auf Eure Mannschaft stellen, die jetzt 1:0 führt.

Super Street Fighter Super Nintendo

Stefan Braun aus Dortmund hat sich die Mühe gemacht, alle Farbkombinationen bei Capcoms neuestem SF-Update aufzuschreiben. Die verschiedenen Farben nehmen Eure Kämpfer an, je nachdem mit welchem Button Ihr sie in der Kämpferauswahl bestätigt.

Ihr könnt außerdem noch eine achte Farbkombination aus dem Modul hervorzaubern, wenn Ihr bei der Kämpferauswahl zwei Buttons gleichzeitig drückt.

Des Weiteren enthält auch Super SF einen **Turbo-Modus**. Dazu müßt Ihr lediglich im Game-Start Screen das Joypad nach links oder rechts drücken. Dieser Trick funktioniert auch beim **Mega Drive-Modul**, wo Ihr statt drei Sternchen sogar vier einstellen könnt. Dieser Trick stammt übrigens von Hans-Martin Lang aus Hofheim-Wallau, der außerdem noch den Pinsel geschwungen hat und das SF-Gruppenbild geschaffen hat, das wir Euch auch in Farbe zeigen wollen. Deshalb findet Ihr es erst auf der Seite 68.

McDonald's Treasure Island Mega Drive

Um jede Stage und jede Action-Sequenz einzeln anwählen zu können, sollte man wieder einmal auf sth hören und im Titelbild auf Pad 1 **links, rechts, A, B, C** drücken. Ein Sound ertönt, der dem Schummler verrät, daß der Trick funktioniert hat und per Betätigung von Start erscheint auch gleich das geheime Stage Select Menü.

RYU
L blau
R grün
Y weiß
X blau
B orange
A hellblau
Start dunkelrot

M.BISON
L grau
R violett
Y rot
X grün
B türkis-blau
A beige
Start dunkelgrau

GUILE
L blau
R gelb
Y grün
X braun
B rot
A dunkelblau
Start grau-beige

SAGAT
L weiß
R dunkelgrau
Y blau
X rot
B violett
A grün
Start dunkelgrau

T.HAWK
L hellgrün
R grau
Y blau
X hellgrau
B rosa
A orange
Start gelb

BLANKA
L gelb
R hellgrün-grau
Y grün
X hellblau
B grau
A hell-orange
Start türkis

FEILONG
L grün
R hell-türkis
Y schwarz
X violett
B türkis
A orange
Start braun

BALROG
L orange
R hellviolett
Y blau
X dunkelgelb
B grün
A rot
Start braun

DEE JAY
L hellgrün
R dunkelgelb
Y orange
X blau
B grün
A hell-violett
Start grau

DHALSIM>P>
L grau-gelb
R türkis-blau
Y orange-gelb
X orange
B dunkelgrün
A grau-braun
Start dunkelgelb

KEN
L blau-violett
R gelb-grün
Y rot
X blau-schwarz
B grün
A türkis
Start gelb

HONDA
L orange
R grau
Y blau
X rosarot
B grün
A rosa-beige
Start grau-braun

CAMMY
L rosa
R grau
Y grün
X hellblau
B hellgrau
A blau
Start dunkelrot

VEGA
L grau-gelb
R blau
Y violett
X grün
B rot
A weinrot
Start hellgrau

CHUN LI
L grau
R hellgrün
Y blau
X rosarot
B dunkelgrau
A gelb
Start hellviolett

ZANGIEF
L türkis
R grün
Y rot
X dunkeltürkis
B hellgrau
A gelb
Start blau

Yoshi's Safari Super Nintendo

Da die Super Scope-Tips dünn gesät sind, hier ein Bonbon von sth für alle Yoshi-Fans. Im Spiel versteckt sich eine ganz neue Mission. Wer im Titelbildschirm auf PAD 1 die Knöpfe **L, R, X, Y** und **Start** gleichzeitig drückt, wird sehen, daß sich das Blau des Himmels in ein nettes Violett verwandelt. Und schon erzählt Euch die Prinzessin von einer zweiten Aufgabe, die sie gerne gelöst hätte.

The Flintstones Mega Drive

Jabba dabba du, "sth", der Du auch zu diesem Spiel wieder Deinen Senf dazu geben mußt! Hier ist die Levelwahl:

Man muß im Titelbild gleichzeitig **A, B, C** und das Steuerkreuz nach **links** drücken, gedrückt halten und dann Start betätigen. Und schon kann man den gewünschten Level anwählen, indem man auf dem Pad nach oben bzw. unten drückt.

Fighter's History Super Nintendo

"Sth" verrät auch zu diesem Prügler ein paar Geheimnisse und zwar, wie mit den letzten zwei Charakteren, nämlich mit den Bossen, gespielt werden kann. Dazu drückt Ihr im Titelbild einfach Rechts, Rechts, Oben, Oben, L und R. Und schon sind in der Charakterauswahl auch Karnov und der Clown enthalten.

Damit keiner verzweifelt, liefert sth auch gleich noch die Special Moves für die beiden Chefs mit:

Clown:

Handstand: Hinten-Unten für einige Sekunden gedrückt halten, dann Oben und harter Punch

Kuchen: Hinten-Unten für einige Sekunden gedrückt halten, dann Vorne und Punch

Kanonenkugel: Hinten auch gedrückt halten, dann Vorne und Kick

Bogenförmige Kanonenkugel: Hinten-Unten für einige Sekunden gedrückt halten, dann Vorne-Oben und Kick

Karnov:

Hüpfender Feuerball: Unten, Vorne-Unten, Vorne und Punch

Feueratem: Vorne, Vorne und Punch

Super-Kick: Hinten für einige Sekunden gedrückt halten, dann Vorne und Kick

Ballon: während des Sprungs Vorne, Vorne-Unten, Unten, Hinten-Unten, Hinten, Hinten-Oben und Kick (wichtig: 225° Drehung!)

Pete Sampras Tennis Mega Drive

Larsi Weller aus dem Lauda-Städtchen hatte seinen Cheat auf der ekligsten Postkarte, die diesen Monat bei mir eintrudelte, aufgeschrieben:

Wenn Ihr im World Tour Modus das Paßwort "ZEPPELIN" eingibt, stehen Euch zwei weitere Modi zur

Auswahl. Der "Crazy Mode" (scheint ja bei Sportspielen gerade 'in' zu sein) ist ein reiner Fun-Modus, in dem sich das Ballverhalten verändert und bei "Huge Tour" startet Ihr auf Weltranglistenplatz 35 und müßt Euch, so schnell es geht, verbessern.



Ist das Deine Mutter, Schwester, Oma, Freundin? Scharfe Sache, Lars

Ranma 1/2 – Hard Battle Super Nintendo

Steven Strongman hat einen seiner Handlanger aus Ilvesheim abbeordert, um einen Tip zum dritten (und besten) Teil der Manga-Prügelserie abzuliefern. Dieses Spiel wartet mit speziellen Death Moves auf, die, je nach gewählter Spielfigur, mehr oder weniger effektiv sind. Nachstehend eine Übersicht für alle Charaktere, dabei aber beachten, daß man zuerst den L-Knopf gedrückt halten und den Charakter seine kleine Animation komplett ausführen lassen muß. Ansonsten fängt die Energieleiste nicht an zu blinken, und man kann den Death Move nicht ausführen.

Bei den Moves wird davon ausgegangen, daß Eure Figur links vom Gegner steht (ansonsten gilt jeder Move eben spiegelverkehrt):

Wer sich jetzt fragt, wer Herb ist, dem sei gesagt, daß dies der Endboß ist. Und wer jetzt fragt, wie man den steuern kann, dem sei gesagt, daß man einfach mit dem Cursor auf die "Story Mode" Option gehen, **L** und **R** gedrückt halten und **Start** betätigen sollte. Sobald jetzt der Charakterauswahl-Bildschirm erscheint, könnt Ihr auch den letzten Kämpfer anwählen.

- Kodashi: → ↘ ↓ ↙ ← und X
 Kunou: → ← ↘ ↓ ↙ → und X
 Ranma (männliche Form):
 ↓ ↑ und X
 Ranma (weibliche Form):
 → ← ↘ ↓ ↙ → und X
 Moose: → ↘ ↓ ↙ ← und X
 Ukyou: → ← → → und X

- Shampoo: In der Luft (!)
 → ↘ ↓ ↙ ← und X
 Ryouga: ↓ ↑ und X
 Mariko: → ← ↘ ↓ ↙ → und X
 Hinako: ↓ ↙ ← und X
 Genma: → ← → → und X
 Akane: → ← → → und X
 Herb: → ← ↘ ↓ ↙ → und X

GAMES GARDEN

Ankauf - Verkauf

Riesige Auswahl von Gebrauchtspielen für alle Systeme

3DO	Sega MD	Manga Anime-Video
3DO NTSC 1199,00	Dune II 119,95	Devil Man I 39,95
Shock Wave 89,95	Bubey 69,95	Guyver I-VI 24,95
Road Rush 119,95	Shadow Run us 99,95	Monster City 44,95
Who Shot Jonny Rock 119,95	Pirates Gold us 99,95	Mermald Forest 34,95
Laser Gun 99,95	Jungle Book 109,95	Fist of Northstar 44,95
Wing Commander 89,95	Sylvester & Tweety 109,95	Guy 44,95
Real Pinball 109,95	Splatter House II 49,95	
Way of the Warriors 109,95		

ATARI Jaguar	Sega MCD	S-NES
Raiden 109,95	Dune 109,95	Fifa Soccer 109,95
Brutal Sports 149,95	Soulstar 119,95	Starwing 49,95
Crescent Galaxy 109,95	Heart of the Alien 109,95	Tiny Toons 59,95
Atari Jaguar dt. 559,95	Terminator 109,95	Empire Strikes Back 89,95
Allen vs Predator 139,95		
Tempest 2000 119,95		

Ruft an: 0911/7418185, von 10^u - 20^u

Nürnberger Straße 26 · 90762 Fürth Fax: 0911/7418285 Martin-Luther-Platz 2 · 91054 Erlangen
 Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten, 9.-NN-Gebühr, ab 200.- versandkostenfrei

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

ESSEN
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF
 Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
 Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Deutscher Sportbund

Leben mit Sport ist...

... etwas Neues kennenlernen

SCHWEIZ

Super Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega Mega CD
 NES, Gameboy
 Sega Game Gear

- tauschen
- kaufen
- Gratisliste
- 1500 Spiele an Lager

ALCOM ELECTRONICS
 Bahnhofplatz 10c
 CH-8853 Lachen
 Tel. 055 / 63 66 48



Stunt Race FX Super Nintendo

Im neuesten Super FX-Game von Nintendo verstecken sich sicherlich noch eine Menge Extras. Die ersten kann sth (hübscher Name auch) aus Ilvesheim schon heute präsentieren:

Bekanntermaßen kann man ja normalerweise zwischen drei verschiedenen Perspektiven wählen. Wer aber L und R gedrückt hält, während er auf Select drückt, kann seinen Rennwagen aus derselben Perspektive wie beim Bonus Track steuern!

Wer den Cheat beim Bonus Track eingibt, bekommt eine noch steilere Vogelperspektive (fast wie bei den Radio Control Spielen).

Wer den Expert Level erreicht hat, kann im *Speed Trax* auf der *Night Cruise* einen speziellen Bonus einsacken. Dazu muß man mit seinem Wagen gegen die ersten drei Starfox-Werbeschilder fahren, so daß sie umfallen. Jetzt fährt man weiter und auf der Geraden vor dem ersten Tunnel wird ein Arwing herbeifliegen und ein Turbo Boost-Extra fallen lassen.

Jungle Book Super Nintendo

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder ein Goodie von uns für Euch, nämlich den Level Select:

Im Virgin-Logo, das am Anfang gleich nach dem Einschalten erscheint, müßt Ihr rucki-zucki oben, oben, oben, B, B, Y, Y, Select, oben, unten, links, rechts, B, oben

und Y eingeben. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, hört Ihr auch ein spezifisches Geräusch. Danach könnt Ihr bei *Options* die Level auswählen und bei *Cheat* verschiedene lustige Dinge einstellen, wie zum Beispiel einen fliegenden Mogli, etc.



Jurassic Park Game Boy

Mist! Druckfehler in Ausgabe 8/94. Das mittlere *Select* wurde vergessen. Der Cheat muß richtig lauten: oben, unten, links, oben, unten, rechts, Select, oben, unten, links, oben, unten, rechts, Select im Titelbild, wenn der kleine T-Rex erscheint, drücken. Im Spiel dann Select und Start gleichzeitig drücken zum Level überspringen.



Mit dem korrekten Level-Cheat sind auch die größten Dinos in Jurassic Park kein Problem mehr



Code geknackt

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

Die Schlümpfe SNES/ Game Boy

Jürgen Dolles aus Kohlberg hat uns zwar nicht verraten, ob er diese harte Nuß zuerst geknackt und dann die Action Replay-Codes rausgefunden hat oder umgekehrt. Folgende Codes hat er jedenfalls übergeschlumpft:

Level 5:
Brillenschlumpf
Schlumpfine
Eis-Schlumpf
Überraschungs-Schlumpf

Level 9:
Papa-Schlumpf
Überraschungs-Schlumpf
Brillenschlumpf
Eis-Schlumpf

Level 13:
Normaler Schlumpf
Eis-Schlumpf
Papa-Schlumpf
Schlumpfine

Action-Replay 2-Codes
7E04E203 unendlich Herzen
7E04E104 unendlich Leben

Game Boy-Paßwörter:
PBSP
ZRMS

Pac-Attack Super Nintendo

Die Paßwörter von Johannes Benner aus Herborn schimmelten in diesem Büro schon ein paar Monate vor sich hin. Bevor es allerdings in meiner Schublade zu unhygienisch zugeht, wird ihnen hiermit der Weg ins Heft geebnet. Johannes hatte seinerzeit auch noch einen Tip parat, wie man nervige Level im Puzzle Mode überspringt. Im Game Over Screen muß dazu einfach die L-Taste gedrückt werden. Durch einen Druck auf die R-Taste könnt Ihr vorherige Level noch einmal spielen.

Level	Paßwort
1	STR
2	HNM
3	KST
4	TRT
5	MYX
6	KHL
7	RTS
8	SKB
9	HNT
10	SRY
11	YSK
12	RCF
13	HSM
14	PWW
15	MTN
16	TKY
17	RGH
18	TNS
19	YKM
20	MWS
21	KTY
22	TYK
23	SMM
24	NFL
25	SRT
26	KKT
27	MDD
28	CWD
29	DRC
30	WHT
31	FLT
32	SKM
33	QTN
34	SMN
35	TGR
36	WKR

Evolution: Dino Dudes (*Jaguar*)

Bevor ein Münchner Jag-Freak namens Andreas Schlicht seine Paßwörter loswerden kann (bei uns is' übrigens nix von wegen Nirwana und so, mit Seite 10 in VG 6 war lediglich die Seite 30 in VG 7 gemeint, is' doch wohl nich' so schwer nachzuvollziehen ...) gibt es noch ein kleines 'Von-uns-für-Sie'-Schmankerl:

Geht in den Paßwort-Screen, drückt AC und gebt "**TIME STANDS**" als ersten Teil des Cheats ein. Drückt OK und löscht

die Zeile wieder mit AC. Gebt nun den zweiten Teil "**STILL FOREVER**" ein. Bestätigt mit OK, und ein kleiner Rülpsen will Euch zu verstehen geben, daß der Timer nun ausgeschaltet ist.

Für unendliche Dino Dudes gebt Ihr das Paßwort "**ONCE DEAD TWICE BORN**" auch wieder in zwei Etappen wie eben beschrieben ein.

Jetzt aber zu den ganz und gar nicht schlichten Wörtern von Andreas aus Bayerns Hauptstadt.

Level	Paßwort		
37	YYP	69	SWT
38	SLS	70	WTM
39	THD	71	FST
40	RMN	72	SLW
41	CNK	73	XWF
42	FRB	74	RGJ
43	MLR	75	SNC
44	FRP	76	BKP
45	SDB	77	CRN
46	BQJ	78	XNT
47	VSM	79	RNT
48	RDY	80	BSK
49	XPL	81	JWK
50	WLC	82	GSN
51	TMF	83	MMT
52	QNS	84	DNK
53	GWR	85	HPN
54	PLT	86	DCR
55	KRW	87	BNS
56	HRC	88	SDC
57	RPN	89	MRH
58	CNT	90	BTF
59	BTT	91	NSM
60	TMP	92	QYZ
61	MNS	93	KTT
62	SWD	94	FGS
63	LDM	95	RRC
64	YST	96	YLW
65	QTM	97	PNN
66	BRP	98	SPR
67	MRS	99	CHB
68	PPY	100	LST
		Endbild	JFK

Level	Code	Level	Code
03	STONE WALL	42	HALF A BET
04	G MEN	43	SING SING
05	WILD WEST	44	BROWN COW
06	LEMON ENTRY	45	IRON HORSE
07	WAGON WHEEL	46	WHITE WHALE
08	OIL DRUM	47	BOX OFFICE
09	MOON ORBIT	48	CORNY FUR
10	HARD ROCK	49	ATOM CAT
11	TRIP AN FALL	50	FREE WHEELING
12	ALARM CLOCK	51	BUSH FIRE
13	BIG COUNTRY	52	CAR BRA
14	HOG TIED	53	PORK PIES
15	CAN CAN	54	STORMY WEATHER
16	CUTE MOUSE	55	STAGE COACH
17	SPARK PLUG	56	QUAY BORED
18	PONY EXPRESS	57	SPLASH DOWN
19	PADDED CELL	58	BUG POLITICS
20	LOG PLUME	59	SHAKE SPEAR
21	CANVAS SAIL	60	SCHOOL ZONE
22	GOLDEN ERA	61	PINK MARBLE
23	WIDE SEAT	62	ROLLING PLAINS
24	BAD KARMA	63	ICON DRIVE
25	CRASH BARRIER	64	CARROT TOP
26	LIME GLASS	65	QUILL PEN
27	SURFS UP	66	TUTTI FRUTTI
28	PENAL COLONY	67	PUBLIC ENEMY
29	RELIEF ART	68	BIG END
30	TRIBAL DANCE	69	TAN PARLOR
31	SODA FOUNTAIN	70	NEVER READY
32	PARKING SPACE	71	SHARK FANGS
33	PIZZA DUDE	72	STOOL PIGEON
34	CROW FLIES	73	PROM QUEEN
35	TILED ROOF	74	RED LETTER
36	SLATE MISSING	75	CORN PONE
37	OPENING TIME	76	BILGE PUMP
38	INNER PEACE	77	SIXTY FOUR BIT
39	BAD DOG	78	HALF MAST
40	SOUR BELLY	79	WALKING BOSS
41	LARGE MUG	80	SPACE TO LET

Troddlers Super Nintendo

Noch ein überfälliger Beitrag, der schon länger Warteschleifen gezogen hat. Auch hier sind die Paßwörter wieder vom sth-Stefan aus Ilvesheim.



1-BLDT	10-SKPRND	19-HLPMT
2-NSWT	11-PCKDP	20-HNMS
3-PYRMD	12-PLLR	21-NPRBLMS
4-CLRT	13-BZZZZZ	22-TRSR
5-SPHNX	14-FVRWS	23-STRRM
6-QRTT	15-TGHTTM	24-PNDDWN
7-CNTRN	16-SYN	25-TCHN
8-RDGMS	17-TWTRBS	26-NNN
9-CRSSD	18-DNTMX	

Flashback (Mega Drive)

Georgius Spanopoulos aus der Heimatstadt des Bockbieres (angeblich Einbeck) hat keinen Bock mehr auf unrichtige Codes (sorry, sorry) und möchte etwas richtigstellen. Denn man los, Georgi:

Wir haben uns übrigens gestern in einer ca. zweistündi-

gen Team-Meditation unserer Wurzeln erinnert, lieber Georgios, aber was hätten wir denn um Himmelswillen dort unten finden sollen? Vielleicht kommst Du mal bei einer der nächsten Sessions vorbei und hilfst uns auf die Sprünge, ja?

Easy	Normal	Expert
PIXEL	FALCON	GLIO
BETSY	DATA	ACRTIC
PANCHO	MILORD	BLOB
STUDIO	QUICKY	STUN
TOHO	BIJOU	MIMOLO
AKANE	BUBBLE	HECTOR
INCOBIN	CLIP	KALIMA
Für das Finale: CYGNUS		

Zeit:	Paßwort:	Zeit:	Paßwort:
999 AD	CYVZPBMG	2.010 AD	ZVYFLGQJ
1.588 AD	DRXHTLOJ	3.001 AD	QWCDHRKT
1.941 AD	WBMRUZVH	3.999 AD	PLQTVMXY
1.991 AD	SHKXGJWF	4.000 AD	LKDWBSYF
2.001 AD	XPTMCSHD	4.001 AD	KVGPRZGW

Garfields Labyrinth Game Boy

Heike Oberfeuchtnr aus Ettenheim hat Garfields Preßlufthammer immer an der richtigen Stelle angesetzt und sich so bis zum Endgegner durchgebohrt.

Stage	Paßwort
2	LFBD
3	VCSB
4	TRFF
5	ZFRG
6	NGSF
7	QDCZ
8	KONG
9	TRBD
10	LGCK
11	WGRD
12	TCMF
13	RBCN
14	NBMF
15	GPBL

16	RBCI
17	RCNG
18	FCRF
19	YBRD
20	SGNG
21	GGLD
22	LBMP
23	TWCN
24	FDSF
25	SPGT
26	NFWS
27	RGSF
28	RBCF
29	DCSK
30	HBCR
31	JBZZ
32	GBMF
33	HGLD
34	BCRD
35	DGLL
36	WGRM
37	STBR
38	CRGN
39	ZGGM
40	HELP
Endgegner	FNDG

Time Gal Mega CD

Hier ist mal wieder ein sth-Beitrag für alle Mega-CD-Besitzer, den ich gerade noch vor dem Verrotten bewahren konnte, bevor er in die ewigen Jagdgründe einging. Dies sind alle Paßwörter des Visual Modes:

Zeit:	Paßwort:
70.000.000 BC	BMCFXWRL
65.000.000 BC	GJRPOVKS
3.000.000 BC	THMZCYFB
1.600 BC	RYFGSXDK
44 BC	FTGBDQPW
500 AD	VSLCZKTJ

Godzilla Game Boy

Die nachfolgenden Paßwörter erreichten uns von Michael Saxer aus CH-Oetwil am See. Godzilla ist zwar schon steinalt und Rob-Zäng hat gerade gebeichtet, daß

er nicht einmal wußte, daß es Godzilla für den Game Boy überhaupt gibt, aber einfach ist das Ganze nicht und der Micha hat es so schön gemacht, seht selbst:

PASSWORD-GODZILLA							
3MM?	GBK2	D31X	78WB	#8F2	4QX3	SBBN	JX2H
82M=	J889	GL&J	QJCJ	2WHF	187=	181M	GF8C
KXQJ	4XS4	H3SM	P77G	HL7=	C7RM	M=93	CNR/
DG&&	1DLB	8L9S	GR4K	8QPT	S3G7	D7TL	L58C
PD2N	87&H	L9#X	NX8B	JW8W	4W42	#FX=	Q5FB
41#	32LX	CH#X	JRJK	5FTJ	QG7?	HGSX	WC12
2HD4	8CF8	=JKT	8H5L	2C??	4K87	N#28	87#2
7XQ3	MJ8Q	=R83	B2S2	/7KB	78J2	JG#C	88BF

Action Replay Codes

Wir sind schwach geworden (wie schon so oft), Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb führen wir seit der vorletzten Ausgabe wieder neue Codes für das Mogelmodul Action Replay 1 und 2, für die es aber, wie schon in der Nummer 8 zu lesen war, kein Geld gibt (Pech gehabt):

Tiny Toons dt.(SN)

Hier ein Auszug aus der scheinbar unendlichen Codesammlung von André Dittrich aus Theuern (bis Super SF):
7E1A1001 unendlich Versuche beim Footballspiel

Castlevania IV dt.(SN)

7E00920X Anstatt des "X" eine 0 für die Lederpeitsche, eine 1 für die kurze Metallpeitsche und eine 2 für die lange Metallpeitsche einsetzen

Super Streetfighter 2 dt.(SN)

7E1D3FXX für "X" gewünschte Geschwindigkeit einsetzen (02-12)

7E18BBXX im Zweispielermodus können die Bonusrunden angewählt werden. Statt "XX" eine 10 für das Auto, eine 11 für die Mauer und eine 12 für die Fässer eingeben.

- | | | | |
|----------|-------------------------------|----------|--|
| 7E06B804 | Ryus Feuerball mit Y Player 1 | 7E02A0XX | Fahrzeug auswählen für "XX" (00-04) |
| 7E08F804 | Ryus Feuerball mit Y Player 2 | 7E02BDXX | Schusswaffe auswählen für "XX" (01-03) |
| 7E06B104 | Hurricane Kick mit L Player 1 | 7E02BEXX | Hindernisse auswählen für "XX" (00,04 oder 05) |
| 7E08F104 | Hurricane Kick mit L Player 2 | 7E0E07XX | Moneten x 100 |
| 7E06B304 | Tiger Knee mit L Player 1 | 7E0E08XX | Moneten x 10000 |
| 7E08F304 | Tiger Knee mit L Player 2 | 7E0E09XX | Moneten x 1Million |

Beim Einkaufen Action Replay ausschalten!

- 7E053602 Farbe von Player 1 verändert sich nach Treffer
- 7E077602 wie oben, nur für Player 2
- 7E053430 Player 1 springt höher
- 7E077430 Player 2 springt höher
- 7E059B01 Player 1 ist unsichtbar
- 7E07DB01 Player 2 ist unsichtbar
- 7E052B01 Beide Codes zusammen verlangsamen die
- 7E052B01 Special Moves bei Player 1
- 7E076B01 Beide Codes zusammen verlangsamen die
- 7E076C01 Special Moves bei Player 2
- 7E00BF10 kein Hintergrund mehr

Stunt Race FX (SN)
OBAEDE80 Japanisches Spiel läuft auf U.S.- und PAL-Geräten

Streets of Rage 3 (MD)
FFFBO5000X Level auswählen
FFFBO3000X Act auswählen
FF88E20049 unendlich Zeit in Level 6
FF88500059 unendlich Zeit beim Endboß

Super Streetfighter 2 (MD)
003BE6602E Diesen Code vor allen anderen Codes eingeben (Startcode)
0001F04500 Japanisches Spiel läuft auf PAL-Geräten
FF80C20001 Player 1 brennt nach Treffer
FF83C20001 Player 1 brennt nach Treffer
FF803E0011 verrückte Special Moves für Player 1
FF833E0011 verrückte Special Moves für Player 2
FF97EB0000 Ihr könnt schon früher anfangen zu kämpfen

Rock'n'Roll Racing (SN)
7E02A2XX Farbe des Autos bestimmen für "XX" (00-08)



Videospiele-Versand
Im Schörli 3
CH-8600 Dübendorf
Tel. 01 / 822 11 61
Fax 01 / 822 11 66

TEUFLISCH
ATTRAKTIVE
NETTOPREISE



Nintendo

SEGA

Mit fünf
Bonuspunkten
erhältst Du
ein Spiel zum
1/2 Preis.

PC-Spiele für
IBM und
Kompatible

Verlange unseren Gratis-Gesamtkatalog!
Die ersten 100 Einsender erhalten ein kleines Geschenk

	Art.Nr.	Titel	Nettopreise
Super Nintendo	NSS83043	Bugs Bunny Rabbit Rampage	SFr. 129.00
	NSSB1018	Choplifter 2	SFr. 109.00
	NSS83034	Mega Man X	SFr. 119.00
	NSS83033	Stunt Race FX	SFr. 119.00
	NSS83047	Super Metroid	SFr. 119.00
Game Boy	NGBB1007	Duffy Duck	SFr. 54.00
	NGB43056	Ms. Pac-Man	SFr. 54.00
	NGB43045	Schlümpfe (The Smurfs)	SFr. 63.00
	NGBA9416	World Cup USA '94	SFr. 54.00
	NGB43055	Zool	SFr. 63.00
Mega Drive	VMD2017	Das Dschungelbuch	SFr. 119.00
	AMD9401	Mortal Kombat 2	SFr. 125.00
	SMD1315	Shining Force 2	SFr. 109.00
	SMD1098	Super Streetfighter	SFr. 149.00
	SMD1088	The Flintstones	SFr. 89.00
Mega CD	SMCD4420	Double Switch	SFr. 109.00
	SMCD1208	Dune	SFr. 109.00
	SMCD4411	Jurassic Park	SFr. 89.00
	MMC14005	Mega Race	SFr. 75.00
	SMCD4429	Tomcat Alley	SFr. 89.00
Game Gear	SGG70118	Das Dschungelbuch	SFr. 65.00
	VGG3013	Dragon	SFr. 95.00
	DGG12003	Marko's Magic Football	SFr. 75.00
	AGG9401	Mortal Kombat 2	SFr. 95.00
	SGG2526	Sonic Spinball	SFr. 65.00

Anteil für Porto, Verpackung und Versicherung: SFr. 5.50

Bestellung		Die ersten 100 Einsender erhalten ein kleines Geschenk (auch ohne Bestellung)	
Art.Nr.	Titel	Anzahl	Preis (SFr.)
---	GameLine-Gesamtkatalog	1	gratis
Name: _____		Das interessiert mich:	
Vorname: _____		<input type="checkbox"/> Nintendo	
Strasse / Nr.: _____		<input type="checkbox"/> Sega	
PLZ / Ort: _____		<input type="checkbox"/> PC-Spiele	
Telefon: _____		<input type="checkbox"/> US-Versionen	
Datum: _____			
Unterschrift: _____			
Einsenden an: GameLine AG, Im Schörli 3, CH - 8600 Dübendorf			

Rocket Knight Adventures (MD)

Branco Roric/Wuppertal meinte, dieser Code sei es wert, abgedruckt zu werden:

FFB1570000 Sparkster ist unsichtbar

Castlevania 2 (GB)

040182C8 Kein Konami Logo
040289C5 Musik im Soundtest läuft umgekehrt
0401D0C8 Immer die Axt
04XX80CC "XX" für Zeit

F1 Race (GB)

040X56C5 für X den gewünschten Rang eingeben

Lemmings (GB)

04XX0BDD XX für Anzahl der Lemminge
04XX15DD XX für Fallgeschwindigkeit
04XXF2DB XX für Lemminge, die schon draußen sind

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



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

Das dicke Ende

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

Heiße Sache

Wer auf 10 Seiten Tips und Tricks keinen Trost findet, der kann es ja mal mit der Video Games-Hotline versuchen. Unsere

freundlichen Hostessen brennen schon drauf, dienstags und donnerstags zwischen 15 und 17 Uhr ihre kleinen Geheimnisse preisgeben zu dürfen. Die Nummer ist 08-4613336 (Münchner Kinder lassen natürlich die 089 weg).

Alle mal anrufen!

Wer diese heiße Nummer verlieren sollte, kann sie auch im Impressum nachlesen.



"Noch ein Gemälde von H.-M. Lang"

Ehre im Leib

Da schreibt uns Thomas Goltzsch aus Schwäbisch-Mühlacker 3 ganz entrüstet, warum wir seine 125 Lemmings-Paßwörter nicht abgedruckt haben, und ob wir glauben, daß er sie nicht selbst erspielt hat? Natürlich glaube ich Dir, lieber Roland, und auch allen anderen Lesern, daß Ihr die Codes selbst erspielt, die Ihr einschickt. Ich habe nur die unangenehme Aufgabe, bei der Video Games für jedes Heft eine Auswahl aus allen Zuschriften zu treffen, da nach zehn Seiten Tips einfach Schluß ist. Es werden immer die meisten Einsender enttäuscht sein, weil auf einen abgedruckten Tip über 100 nicht abgedruckte kommen. Auch der hin und wieder geäußerte Vorwurf, wir würden die Tips abdrucken und irgendwelche Namen dazu erfinden, stimmt natürlich nicht (so viel Ehre muß sein). Hier geht es um Schnelligkeit. Wenn Ihr Pac-Attack,

Lemmings oder Metal Marines drei Monate nach Erscheinen durchspielt, hat mit Sicherheit schon jemand vor Euch die Codes eingeschickt, selbst wenn sie noch nicht im Heft gestanden haben (siehe auch "verschimmelte Schublade" weiter vorne).

Sorry, Roli und Anita.

Gelesen wird aber jeder Brief, und so dürft Ihr Euch zumindest eines Schmunzelns am anderen Ende gewiß sein, wenn Ihr eine kleine "Witzschkeit" in Euern Brief mit einbaut. Besonders gelungene Exemplare erhalten einen Ehrenplatz im weltberühmten Video-Games-Museum, auch Firmentoilette genannt. Aber Spaß beiseite, interessante Einsendungen heben wir natürlich auf, sofern sie nicht im Heft veröffentlicht werden. Meine Wand ist inzwischen voll von netten, seltsamen und ungewöhnlichen Einsendungen. Eine Zeichnung oder ein lustiges Photo garantiert zwar noch lange nicht die Veröffentlichung Eurer Tips und Tricks, schaden kann es aber nie. Deshalb zeichnet und fotografiert fleißig weiter und schickt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Brauchbare Zuschriften werden für die folgenden Ausgaben und auch für das nächste Tips und Tricks-Sonderheft aufgehoben. Das war's mal wieder. Nicht böse sein, vielleicht klappt es in einer der nächsten Ausgaben. Viel Spaß!



Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

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

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02064
Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

NINTENDO - SEGA - NINTENDO - SEGA

VIDEOSPIELE-PARADIES
MOERSER STR. 61
47198 DUISBURG
0 20 66 / 5 41 64

Geschäftsläden: — Steinbrinkstr. 255
(Verleih+Verkauf) Oberhausen-Sterkrade
— Moerser Str. 61
Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10.00-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

VIDEO GAMING

Verkaufte Auflage

104065

(10W 10/93)

**Fragen Sie nach
unseren Leserschaftsdaten
(AWA, etc.)**

Rufen Sie uns an:

0 89 / 46 13-9 62

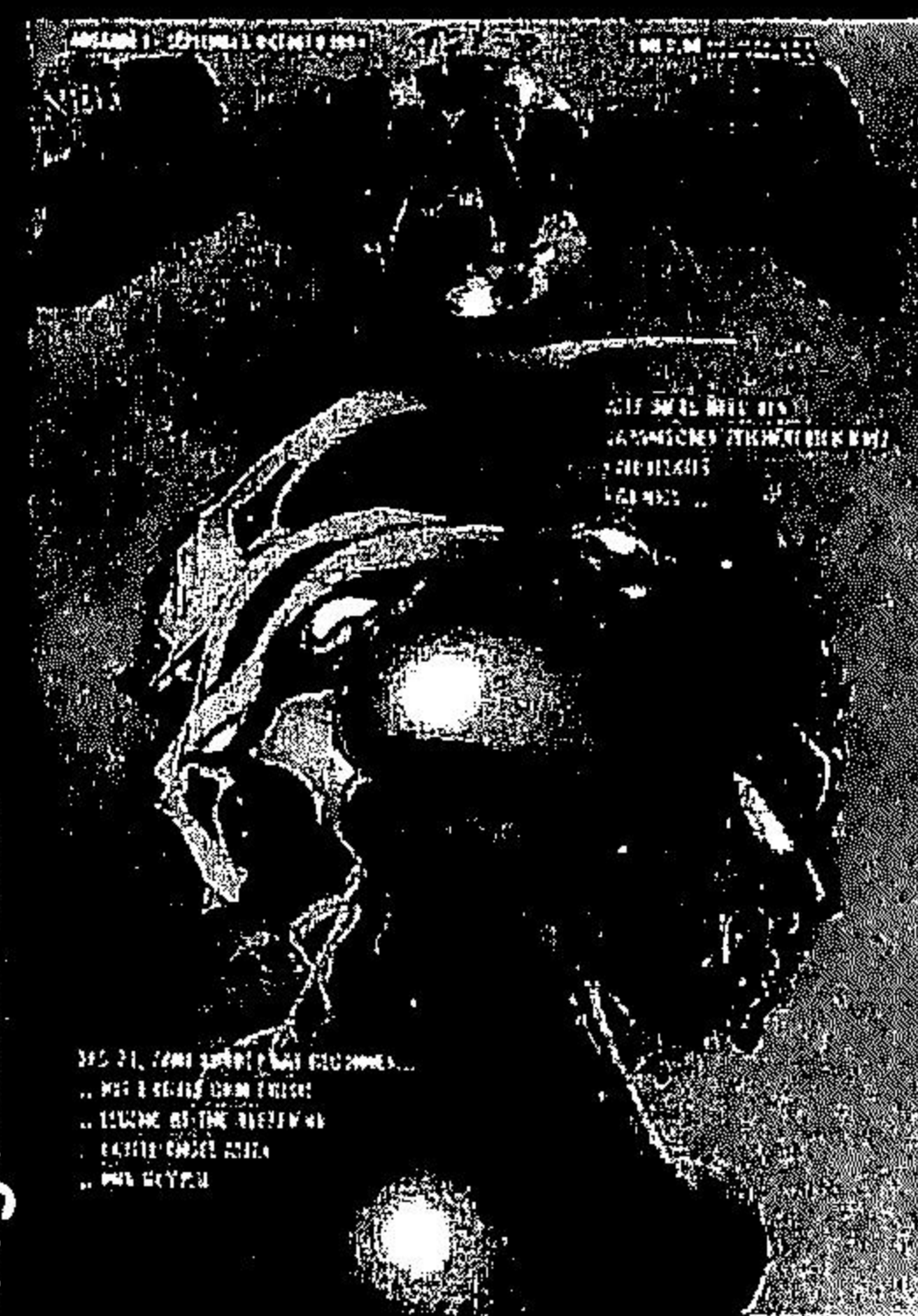
MagnaMedia Verlag

Hans-Pinsel-Str. 2

85540 Haar bei München

**Das 21. Jahrhundert
ist jetzt erhältlich**

Erhältlich in Bahnhofsbuchhandlungen, Comic-Shops, ACOG-Dealern und überall dort, wo das 21. Jahrhundert ebenfalls begonnen hat!



Videos, Mangas & more...
Alle Infos über den Japanischen Zeichentrickkult., Hintergründe, News, Modellbau, Comics & und vieles mehr... Ab jetzt alle 2 Monate in Animanial!



Animation goes CD-Rom

Der Klassiker *Legend of the Overfiend* erstmals auf CD-Rom für Mac & PC (kein MPEG nötig!!!)

nur 89,95 DM

Anime Neuheiten

Devil Man II The Demon Bird	39,95 DM
Cyber City Odeo 808 Virtual Death	34,95 DM
Rujin Z.	44,95 DM
Guyver VII	24,95 DM
Tokyo Babylon II	39,95 DM
Freeman I - IV kplt.	119,95 DM
Doomed Megalopolis I - IV kplt.	119,95 DM



Akira Trading-Cards: Collect`em all

Die bunte Welt des Kult-Anime mit über 100 verschiedenen Motiven zum Sammeln

10 Card-Pack	3,80 DM
Sammelalbum (3 Promocards Gratis)	29,95 DM



STAR TREK

Alle StarTrek Episoden ab Lager lieferbar! Schluß mit Grauenhafter Syncro und brutalen Schnitten! StarTrek genießen in HiFi-Stereo und Dolby Surround! TV-Classics, Deep Space Nine & The Next Generation je Cassette (2 Epis.) 38,95 DM (ab 5 Stk. 34,95 DM)

Neo Geo & Super NES Neu + Gebr. zu wirklich **gemeinen Preisen:** Einfach anrufen!!
Kostenloser Anime-Farbkatalog: Anfordern!!

A.C.O.G. Tel. **0 26 26-13 20**
Postfach 69 **0 26 26-86 58**
56239 Selters Fax **0 26 26-12 81**

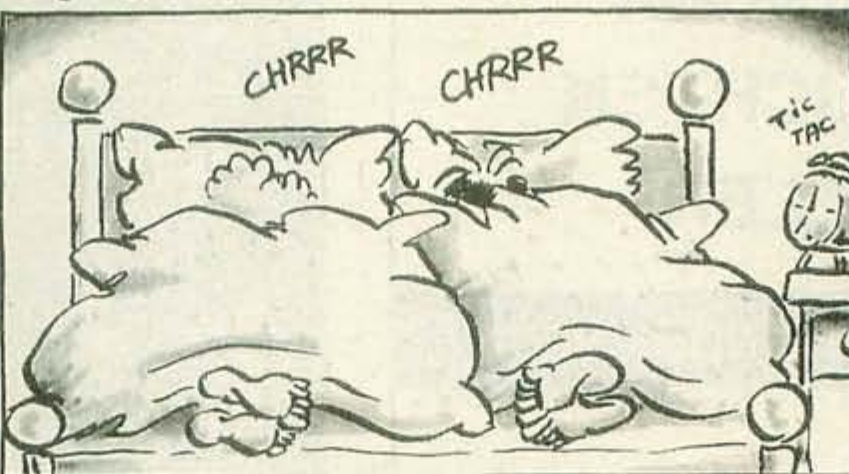
— Händleranfragen erwünscht! —

COMICS RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Vier Ninja-Turkeys sind aus der Welt ihres Videospiele in die Realität gelangt. Alex und Bruno, die dieses Abenteuer in der umgekehrten Reihenfolge schon hinter sich haben, versuchen ihnen wieder zurückzuhelfen, was schon in der ersten Folge in Knast und Chaos endete. Nach einer wilden Flucht verkleidet man sich, um wenigstens zwei Seiten lang sicher zu sein...

DOCH DIESMAL BEGINNT DIE FOLGE FRIEDLICH. ES IST NOCH FRÜH AM MORGEN. DIE STADT SCHLÄFT.

ABER NICHT MEHR LANGE:



KEINE BEWEGUNG!!!
HÄNDE HOCH!!!
ÄH - ZUERST DIE HÄNDE HOCH,
UND DANN KEINE BEWEGUNG!

??

WO IST IHR SOHN? ER
HAT MIT SEINEM FREUND
UND VIER GEIERN EINEN
POLIZISTEN UND EINEN
RICHTER ÜBERFALLEN.



ZUM GLÜCK HABEN
DIE SECHS DIE
NACHT NICHT ZU
HAUSE VERBRACHT
UNTER EINER
BRÜCKE HÄLT
MAN KRIEGSRAT:



WIR MÜSSEN ZU BRUNOS
BRUDER. NUR ER WEISS, WIE IHR
WIEDER ZURÜCK KÖNNT.

YEAH...



... ABER ZUSAMMEN SIND
WIR ZU AUFFÄLLIG. WIR
SOLLTEN GETRENNT IN
2-ER-GRUPPEN GEHEN.

DAS
ISSES

GUTE IDEE

RICHTIG



O.K., ICH ERKLÄR
EUCH DEN WEG...



ISSES NOCH
WEIT?

NUR NOCH
5 STRASSEN.

SPÄTER:



HEY, KNIKIPS!
HASTE DICH
VERLAUFEN?

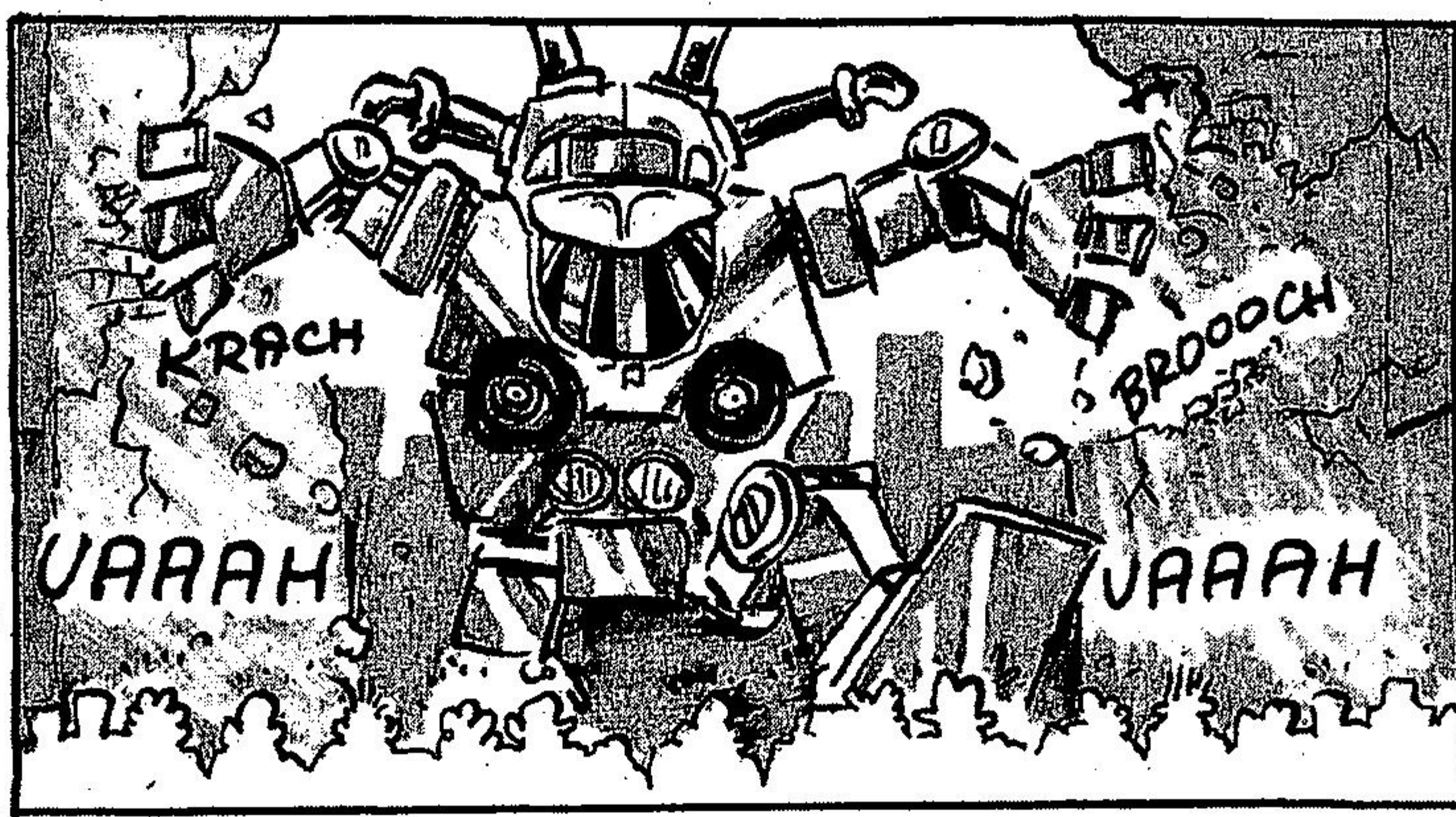
HEHE

PU..PU..PUNKER!



WIR WOLLEN ZU
BRUNOS BRUDER.

WAS BIST'N
DU FÜR'N VOGEL?



Kann es sein, daß uns die letzte Szene bekannt vorkommt? Werden Alex's Eltern ihm für den Schreck in der Morgenstunde das Taschengeld streichen? Werden es die Turkeys wenigstens in der nächsten Folge schaffen, einmal KEIN Aufsehen zu erregen? Antworten darauf und auf vieles mehr in der nächsten Ausgabe...

Gewinnt 10x

einen

CHOPLIFTER!



Naa, Ihr Joypadkrieger, sicherlich wißt Ihr ganz genau, welcher Typ Kampfhubschrauber in *Choplifter 3* eingesetzt wird! Wir wollen von Euch wissen, wie er heißt. Damit's kein lahmes Rentner-Ratespiel wird, sondern nur was für Kenner, wollen wir die genaue Typenbezeichnung von Euch. Die Maschine, die wir meinen, ist schlank, gut gepanzert aber trotzdem schnell, schwerbewaffnet und sehr wendig. Die



beiden abgedruckten Bilder dürften Experten keinerlei Probleme bei der Identifizierung bereiten. Das Original ist ein zweisitziger Kampfhubschrauber mit zwei Triebwerken von je 1696 PS, einer maximalen Reichweite von 482 Kilometern und einer Spitzengeschwindigkeit von 365 km/h. Die Schnauze trägt Nachtsicht-

Radar und eine Überwachungskamera, unterhalb der gepanzerten Cockpitwanne hängt eine drehbare Maschinenkanone mit Hartkerngeschossen. Die Waffenpylone tragen gelenkte und nichtgelenkte Luft-Boden-Raketen. Wir verlosen zehn Modellbausätze im Maßstab 1:32, die uns Revell freundlicherweise

zur Verfügung gestellt hat. Das fertige Modell hat eine Rotorspannweite von 45,7 cm und ist 47,6 cm lang. Wer eines der zehn Modelle gewinnen will, schickt uns ein Fax, eine Postkarte oder ein Briefchen an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Choplifter"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/46135046

Einsendeschluß ist der 15. November 1994, wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Vergeßt auf keinen Fall Eure vollständige Adresse, da wir die Gewinner schriftlich benachrichtigen!

VIDEO

KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

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

Und so geht's: Für die Ausgabe 12/94 (erscheint am 23.11.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 13.10.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 19.12.'94) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.

Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Verkaufe: Game Boy mit Tetris, Blades of Steel, R-Type und Netzteil für 140,- und für S-NES Super Soccer und WL-Basketball für je 40,-. Tel.: 0771/4706 (Jens)

Verkaufe Game Boy + 5 Spiele. Mortal Kombat, WWF-Superstars, Bart Simpson, Dragon's Lair und Marioland 2 + Schutzhülle für Game Boy DM 160. Tel. 07395/570

Verkaufe Game-Boy + 4 Spiele: Super Mario 1 + Tetris + World-Cup + Solar-Striker. Suche Club Nintendo-Magazine ab Ausgabe 1/93, auch Classics. Tel. 07261/62105 (Stefan).

Verk. Mario u. Yoshi, Krusty's Funhouse, Kid Icarus 25 DM, Marble Madness 20 DM, Paperboy 2, Super RC PROAM, Boulder Dash 15 DM, alle m. Anleit. Tel. 07822/3198.

Kaufe u. tausche SNES/GB-Spiele m. Anleitung u. Verpackung z.B. M.Kart, Zelda, WC-Striker, Bomberman, M. World, Missing u.s.w. auch US u. JP-Spiele. Angebote unter 02137/12908.

Suche Game Boy-Spiel "Real Ghostbusters". Tel. 07195/61772, ab 19 h.

Hilf! Suche Metroid 2 für Gameboy!!! Nur mit Verpackung u. Anl. Keine Vorkasse!! Angebote an: Stefan Sperling, Holtzendorffstr. 14, 14057 Berlin.

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (Zelda, Warioland u. MYSTIC QUEST) für 210 DM, NP 300 DM inkl. Porto mit Anleitung. Tel. 02543/4082 (Berni) von 15-17 Uhr.

Stopt! Biete 128 Game-Boy-Spiele (Battletoads 2, Marioland 2, Spiderman 3, Home Alone 2, Tennis, NBA, Kwirk, Motocross usw.) für nur 199,- DM! Tel. 0171/4323856.

Game Gear

Verkaufe Sega Game Gear-Spiel: die Addams Family für 60 DM. Nagelneul Ruft an! Tel.: 034639/590

Suche Sega Game Gear zu kaufen! Oder Tausch gegen Gameboy + Module oder Tausch gegen Super NES-Games Aladdin + Desert Strike! Tel.: 0441-3047119 (24h).

Verk. Game Gear mit 7 Spielen (Columns, Donald Duck usw.). Dazu noch Master Gear und Netzteil + Game G. Tasche. Für nur 340 DM. Andreas Gaugele, Süßener Str. 3, 73072 Donzdorf.

Tausche GB mit 9 Spielen, Ohrhörer und Link-Kabel gegen Game Gear mit Netzteil und 4 Spiele. Nur Kreis Heilbronn! Tel.: 07132/41510 (Manuel).

Verk. GG mit 12 Sp. u.a. Mortal K., PGA Golf u.v.a. incl. Zubehör + Tasche NP 1500,-, VHB 800,-. Alles 1 Jahr alt. M. Kohls, Hochheim, Tel. 06146/6446.

Lynx

Verkaufe f. Lynx: Desert Strike und Turbo Sub für 100 DM (per NN, nur zusammen). Komplett m. Verp. & Anleitung! NN inkl. Tel. 036847/33487 (Marion).

Suche: Desert Strike, Viking Child und Pinball Jam. Schickt eine Postkarte mit eurem Preis an: A. Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz. Kein Telefon.

Neo Geo! Tausche Ninja Com., Burning F. geg. andere! Verk. RGB-Scartkabel für Jaguar, MD Neo Geo! Gute Qualität! 2-5 m Länge! MD u. NG ab 20,-, JAG. ab 26,- (Stereo). 0451/8954761

LYNX-Spiele zu verkaufen: Battle Wheels, Dinolympics und Rampart nur zusammen für 100 DM (alle inkl. Anl. und Packung). Anfragen an: 05223/60597, Mo-Fr 16h - 18h.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Jeden Monat heiße News. Infos gegen Rückporto bei: Mischa Hildebrand, Emil-Noide-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel. + Fax: 02307/61532.

Master System

Verkaufe Sega Master mit 9 Spielen, Preis VB, preisgünstig. Damir Turkusic, Lüderichstr. 35, 51105 Köln, Tel.: 0221/832222, ab 18.00 Uhr.

Verk./Tausche MS II, 6 MTS. Kontroller, 6 Spiele (z.B. Mortal K., Sonic) VB: DM 250 oder tausche gegen MD II oder SNES. Tel. 02265/8857, Jens.

Verkaufe Master-System 2, Pad, Light Phaser, Rambo 3, Alex Kid, Sonic 1, Summergames. Für 170,-. 1a Zustand. Andreas Well, Brunnenstr. 6, 94486 Osterhofen oder Fax: 09932/1708.

Mega Drive

Tausche Super Nintendo + AV-Kabel + 2 Control-Pads + Super Mario World + Turtles IV, alles dt. (100% ok) gegen Mega Drive dt. + 2 Pads + (Spiel?). Ronny, Tel. 03588/7627

Verk.: Bubsy, Cool Spot, Crueball, Dragon's Revenge, F22, Flashb., Th. Force 4, Taz Mania, Warp Speed f. 50-70 DM. Tel. 0571/580528, v. 19-20 Uhr

Suche Populous und PGA Tour Golf 2 im Tausch gegen Mortal Kombat, Olympic Gold, Calif. Games oder J. Madden 93. Tel. 0431/204610, nach Michael fragen

Verk. Mega Drive dt., umschaltbar von 50 Hz auf 60 Hz, 2 Controller, Scart-Kabel, Action Replay und 9 Spiele, z.B. FIFA Soccer für 500 DM VB. Tel. 06473/1430

Verk. Mega Drive, 60 Hz + us-Umschalter + Sega-CD (us) + Jurassic-Park-CD + Modul + 2 Controller + Zubehör für 660 DM + Vk. Tel. 02266/1360

Tausche Turtles T. Fighters (dt.) gegen Haunting (dt., us oder jp.). Tel. 06341/52461 (Stefan)

Verkaufe und tausche (fast) alles für SNES/Mega Drive, Neo Geo, auch Jaguar gesucht, günstig! Suche auch Mangas. Tel. 0221/5462604, ab 13 Uhr

Verk. Spiele: Sonic 2, Sonic Spinball, Taz Mania, neuwertig, nur komplett, DM 140,-. Tel. 08802/615

Verk. 7 MD-Games, z.B. Aladdin, Cool Spot, Tale Spin, Taz Mania, California Games u.a. Preis nach Vereinbarung unter 030/5087511 (Marcel)

Tausche NBA Jam und F 1 gegen Dune 2, Winter Olympics oder Virtua Racing. Tel. 05605/6711, Florian

US-Mega-CD mit 8 Spielen wie Thunderhawk, Monkey Island, Lethal Enforcers (inkl. Pistole), Batman, Final Fight usw. für FP 800,- DM. Tel. 06190/1319. MD-Sp.

Verk. Landstalker (deutsch) 70,- DM, NHLPA 93 50,- DM, Sonic 1 20,- DM, Ronald Fischer, Birkheide 11, 39307 Genthin, Tel. 03933/801959

Suche: Streetfighter 2 o. Streetfighter 2 Turbo. Biete: Royal Rumble, Turtles Hyperstone o. Paperboy 2. Tel. 0345/7764370, erst ab 20 Uhr, fragt nach Matthias

Löse Sammlung auf: CDs + Module + CD-Gerät us + Cox. Games: Ground Zero, NHL-CD, Microcosm, Silpheed, Thunderhawk, Wonderdog u.v.m. Tel. 04962/5655, Frank ruf an!

Verkaufe FIFA International Soccer für 70,- DM oder tausche gegen Dr. Robotniks Mean Bean Machine. Tel. 07231/55367, ab 16 Uhr

Verk. Mega Drive Magnum-Set including 4 Games und 2 Control-Pads für 150 DM, guter Zustand. Fragt nach Alex unter der Tel.-Nummer 07392/18792, tägl. ab 19 Uhr

Tausche MD- + SNES-Spiele wie: VRacing, Castlevania, Toe Jam + Earl 2 u.v.a. SNES: Metroid, R-Type 3, S. of Mana etc. Suche SST 2, S. Shodown, Contra-MD u.v.m. Tel. 05731/52926

Vtk. Suche: Lost Vikings, Landstalker, Rolo, Puggsy, Krusty's Funhouse, Flintst. Habe: Sonic 3 us, Gunstar, Ecco, ca. 30 St. Matthias, Tel. 05734/4492 + 1431 (Nachr. hinterl.)

Verk. MD- u. SNES-Games: Allen 3 (SNES) 65 DM, SF 2 Turbo 60 DM, SF 2 40 DM, Flashback MD 60 DM, Mortal K. (SNES) 65 DM. Tausche auch gegen Toe Jam 2. Tel. 0461/25802 (Hauke verlangen)

Suche Mega-CD und CDs, z.B. Thunderhawk, Sonic 3, Dune dt. usw.; zahle fürs MCD bis 300,- und CDs bis 80,-. Frank Holten, Gattopskamp 33, 46397 Bocholt

Verk. MD, 60 Hz, alles läuft + 8 Games, z.B. Dynamite Headdy, Flink Soleil (Ragnant), Landstalker, Sonic 3 für nur 398 DM. Tel. 03834/811747

Verschenke dt. (Original-) Mega-Drive-Spiele. Anrufen: 0731/62918, ab 17.00 Uhr. Wer zuerst anruft, bekommt das beste Spiel! 0751/62918, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Mega Drive + Sonic + Shinobi + Ecco + Gunstar Heroes + Thunderforce 3 und 4 + Golden Axe 2 + Dick Tracy für 385,- DM. Tel. 08638/67881 (Walter), Waldkraiburg

Tausche NBA Jam gegen Dune 2. Tausche auch Streets of Rage 2 gegen Jungle Strike (nur dt. Versionen und Tausch). Tel. 07395/570 (Frank verlangen)

Mega Drive 1 + Mega-CD II (ganz neu) mit 2 Control-Pads, Netzsteckern u. 13 MD-Spielen (alles dt., Neupreis 2340 DM) für VB 1400,- DM, auch ohne CD oder MD zu haben. Tel. 02637/5557

Vk. Spiele f. MD. Schreibt eure Wünsche oder fordert die Liste an. Bitte 1 DM Rückporto beilegen. Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg

Verk. f. MD: Puggsy u. Wiz'n'Liz, je 70,-, deutsch. Super NES: Castlevania 4 jap. 40,- u. Jaguar Crescent Galaxy 70,-; div. j. MDM f. 25,-. Tel. 08761/61349, ruft an

Tausche MD-Sp. Fantasia, Olympic G. gegen Two Crude Dudes, Shinobi 2, Rolling Thuner 2, Desert Strike od. Bubsy. Wendet euch an: 09568/2291, Mario

Schweiz! Verk./tausche dt.: SF2SLE, Cool S., THF 4, Glob. G., NHL 93, Ultimate S., Shinobi gegen Landst., Sh. Force, D. Rev., Gun H., ARep. Tel. 031/9718934, Martin

Verk. über 50 Mega-Drive-Spiele und CDS. Gratisliste anfordern unter: Andreas Gerling, Birkenstr. 5, 45701 Herten 7

Verk. z.B. Streets of Rage 2 us 50 DM, Sunset Riders us 40 DM, Arch Rival us 30 DM, Rambo 3 jap. 30 DM, E-Swat jap., Action Replay. Tel. 06473/1430

Verk./tausche: Toe J. & Earl 2, Streetfighter 2, Sonic 3, Streets of Rage 2, Fatal Fury, Act. Replay (alles dt., neuwertig). Suche: Fifa, Shin. In the Darkn. u.a. T. 09404/8337, ab 18.00 Uhr

Verk. 11 Mega-Drive-Spiele (unter anderem auch NBA Jam und Virtua Racing). Tel. 08075/1399

20 Module, meist japanisch, für DM 40,- Stück. Liste gegen 1,- DM Rückporto. K.-H. Dahlhoff, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt

Verkaufe Mega-Drive-Spiele: Sonic 1-3, J. Strike, Davis Cup, FIFA Soccer, Madden 94 u.v.a. Topspiele zu Toppreisen. Also anrufen! Tel. 08034/1023

Verkaufe MD- + MCD-Spiele Landstalker, NHL '94, Microcosm, NBA Jam, Ground Zero u.v.m., ca. 30 Topgames, 50-80 DM, Verkäufe auch US-CD. Tel. 04962/5655, Frank

Verk. MD- + CD-Spiele: Shining F., G. Lancer, B2020, Sonic-CD, Ecco, Thunderhawk, M. Island. Suche: Lunar, B. Core, S. Star, Sting. Tel. 0551/68364, nur am Wochenende

Verkaufe oder tausche Turrigan (40,-) gegen Bubsy. Tel. 09631/1754 (Michi)

Verk. f. Mega Drive: Landstalker dt. 95,- DM, Dragons Revenge dt. 95,- DM, X-Ranger dt. 80,- DM, Sonic III dt. 100,- DM, Sonic II dt. 45,- DM, Mega Games I dt. 45,- DM, Thunderforce jp 30,- DM, Thunderforce IV dt 80,- DM. Kein Tausch! Tel. 07123/4931 (Matthias)

Verkaufe Streetfighter 2 SCE oder tausche. Suche defekten Arcade Power-Stick. Tel. 07307/4321 (Florian), ab 19 Uhr

Stopt! Verk. Mega Drive II + Mega-CD II + 2 Pads + 1 MD- u. 1 MCD-Spiel nach Wahl (NP ca. 1000,- DM) für nur 499,- DM! (Verkaufe ständig aktuelle MD-/MCD-Games. Tel. 0171/4323856

(Ver)kaufe MD-/MCD-Spiele! Habe z.B. CDs: Sonic, Ecco, Silpheed, Microcosm, Lethal Enf., Wonderdog, Chuck Rock 2, Thunderhawk. MD: Gunstar H. u.v.m. Tel. 0171/4323856

Verk. zum halben NP oder tausche folgende Spiele: Battletoads, A. World, SF2, Castlevania, Terminator, World of Ill., Haunting, Sonic und Thunderhawk CD. Tel. 06106/63097

Mega Drive II + CD II + 3 Spiele + viel Zubehör, NP 1100,-, für 700,- DM zu verkaufen. Tel. 0212/208689

MD-Rollenspiele Verk./Tausch: Rings of Power, Buck Rogers, Shining, Darkness, Starflight, Super Hydride, Might and Magic. MS: Ultima IV, Kings Quest. Tel. 05623/4161

Kaufe/tausche MD-/SNES-Sp. Habe S. Meteoroid, Stunt Race FX u.a. Suche Neuheiten, auch Sammlungen m. Konsole; verkaufe auch. Tel. 04774/1789, Rainer

NES

Verkaufe: NES mit 12 Spielen mit z.B. Zelda 1+2, Mario 1+2 für 560 DM. Verkaufe Mystic Gens Legend und Micky Maus für je 50 DM. Jan Langer, Wiesbadener Str. 4, 64589 Stockstadt, Tel. 06158/85126.

Verkaufe NES-Gerät, 1 Controller + 1 Turbo Pad; 6 Spiele: Super Mario, Megaman, Rescue, Big Foot, Topgun, Road Blasters für 200 DM. Martin Stärk, 06249/1232.

Verkaufe NES (30 DM), SNES (50 DM) und Atari VCs 2600 (10 DM) Module. Für Liste anrufen. Tel. 06327/5300.

Nintendo-NES-Sp. ab 20,-, z.B. Dynablaster, Elite, Faxanadu, Olympus, Hypersoccer, Ski or Die, Blop, Wizards + W. 1+2, Castlev. III, Solstice, Burai, Turbo. Racin, Tel. 02501/58613.

Tausche mein NES mit 4 Controllern mit 4 Sp., Adapter und SMB 3, Mega Man 3 und Shake Rattle N'Roll gegen 4 Super Nintendo-Spiele oder verkaufe für 400 DM. Tel. 0228/334549

Tausche/verkaufe 8 NES-Games 100% ok für 300,- VB oder gegen Street Turbo & andere guten SNES-Games (Cool Spot). Tel. 05069/3127. Patrick, ab 18 h.

Verkaufe und tausche NES-Spiele. Ich habe: Battle of Olympus (75 DM), Little Samson (40 DM) Ufourial (40 DM). Tausche auch gegen GB-Spiele. Tel. 09771/97025.

Nur Österreich! Verkaufe NES + 2 Joypads + 5 Spiele (z.B. Gradius, Volleyball) + Zapper. Jedes Spiel nur 250,-. Alles zusammen nur 2300,-. Tel. 02742/74695.

Super Nintendo

Verkaufe/tausche Action Replay 2 dt. für 100,- DM inklusive Porto u. Verp. oder tausche gegen Sim City, Parodius, Pac Attack. Tel. 09428/8108 (Marco)

Verk./tausche SNES-Spiele, z.B. Bugs Bunny, Shadowrun, Robocop vs Terminator, V.20 u. andere, auch MD. Ihr könnt auch später mal anrufen. Tel. 02206/6309, 14-22 h

Verkaufe: Secret of Mana (us) DM 95, Street Fighter II (dt.) DM 55, Mystic Quest Legend (dt.) DM 65, alle Spiele im Topzustand. Tel. 0431/784176

Verk.: Streiff. 2 Turbo (80), Zelda, Super Contra, Parodius (60), Final Fight (50), Streiff. 2, Marioworld, F-Zero (40), Sim C., Actraiser, SDGundam (30). Tel. 02064/12201

Verk. ca. 20 Super-NES-Spiele, z.B. Super Metroid jap. 60 DM, Fatal Fury 2 jap. 70 DM, Street Fighter Turbo us 70 DM, Madden '93 dt. 50 DM, Battletoads us. Tel. 06473/1430

Suche günstige SNES-Spiele, z.B. Mariokart (50), Clayfighter (85), NBA Jam (60) usw. Bei Interesse ruft einfach an unter der Tel.-Nr. 08372/2993 (alle Sp. VB)

Verkaufe Turtles Tournament Fighter dt. für 80 DM. Tel. 09567/683

Verkaufe SNES+2 Joypads + 11 Spiele (SF2T, Allstars, M. World, R & R Racing, Mortal Kombat, Mario Kart, Mr. Nutz) + Action Replay 2 für DM 750. Tel. 04106/73800, Timo

Rollensp.: Ultima 6 85, Eye of B. + LSG 95, Paladins Q. 75, Evo 75, Lemmings 35 (alle us), Might & Magic 2 75, SF II Turbo 55, Equinox 75 (alle dt.). Tel. 02452/14225

Suche für SNES: The Flintstones, Tiny Toon, Mickey Mouse und Aladdin zu je 50 DM. Irene Schmidt, Flügelweg 44, 01454 Radeberg, Tel. 03528/445559

Tausche, verk., suche ständig Spiele, suche z.B. Legend, Knights of the Round, Metroid usw.; habe Fatal Fury 2, Turtles T. F., Schlümpfe usw. Tel. 07762/3646, ab 18 Uhr

Verkaufe: Streiff. 2 Turbo 70,-, Superbomber M. 60,-, S. Mario Allstars 50,-, Darius Twin 20,- (ohne Anl. u. Verp.), Dragonballz 1 50,-, Dragonballz II 90,-. T. 02241/204889, 15-18 Uhr

Verkaufe SNES m. 9 Spielen + Zubehör für 900 DM; NP: 1700 DM. Tel. 06743/6141 (Anruf-beantworter)

Verk. über 20 gut ausgesuchte Top-Spiele für das SNES für je 70 DM; 10% Rabatt, falls mehr gekauft wird. Tel. 07392/18792, tägl. ab 19.00 Uhr zu erreichen (Alex)

Verk. SNES + 2 Pads + M. World + M. Kart + M. Allstars + S-Wing + Clayfighters + Adapt. + MK + T. Toons, alles 100% ok, mit Anl. u. Verp.; VB 600 DM (NP 1150 DM). Tel. 0561/284677 (abends)

Verkaufe SNES us, 3 Pads und 2 Spiele, Super Metroid und Stunt Race FX für 250 DM. Angebote an Gerhard Putz, Sudetenstr. 12, 87448 Waltenhofen, Tel. 0831/201082

Tausche SNES-Spiele. Habe Secret of Mana (us), Jurassic Park (dt.). Suche Equinox, Mega Man X, Pilotwings. Tel. 05043/2854, am Wochenende

Tausche dt. Spiele. Habe: Shadowrun, Starwing, Striker. Suche: Fifa Soccer, R. Roll Racing, S. Strike Eagle. Tel. 09851/3939, 13-15 Uhr, Axel

Verk. SNES mit 11 Spielen, 3 Joysticks, 6-Spieler-Adapter und Monitor für 1000,-, NP 2000,-. Tel. 05034/4830, Simon Eckardt

Suche: Stunt Race FX, Utopia, Tecno NBA BNBA Showdown, RnR. Racing, Allstars Cha. n. dt. außer TNB, alles 100% ok + Spielanleitung. CH-0041/616818361, ab 20 Uhr, Michi

Vk. Spiele f. SNES. Schreibt eure Wünsche oder fordert die Liste an. Bitte 1 DM Rückporto beilegen. Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg

Verkaufe und tausche (fast) alles für SNES/ Mega Drive/Neo Geo/auch Jaguar gesucht, günstig! Suche auch Mangas. 0221/5462604, ab 13 Uhr

Verkaufe: Aladdin (DM 65,-), Zombies (DM 60,-) und Magical Quest Mickey Mouse (DM 60,-), alle deutsch. Tel. 02157/4618, Marco

Ausverkauf: NHL '94, Madden '94, R'n'R Racing, Wolfenstein, F1-P. Position, WC-Soccer, Goof Troop, Young Merlin, Brett Hull u.v.a., 40-70 DM. Tel. 05261/16061, Mo-Fr 15-17h

Tausch: FF, Parodius, Mario W./Allstar, T. Toons, Royal R., Turtles 4, Madden 94, Starwing, Super G'n'G., M. Ninja, Battle Toad, SF2, GB+T geg. Alien 3 usw. Tel. 0208/360243

Verk. Street Fighter 2 Turbo, Pal-Version mit Anleitung und Originalverpackung für 85 DM VB. Ruft an: 0221/391783, 11-20 Uhr

Verk. Battletoads, STF 2 Turbo, Turtles Tourn. Fighters, alle dt., zu je 60 DM o. tausche gg. Joe and Mac 2, NBA Jam usw., nur dt. Tel. 0711/455602, ab 19 h (Daniel)

Suche Spiele für das SNES. Da ich neu bin, kaufe ich fast alles (neue & alte Spiele) zu fairen Preisen. Ich gebe auch Mega-Drive-Spiele ab. Tel./Fax 030/3418661

Verk. SNES mit 19 Sp. und Zubehör, 1200 DM oder tausche geg. Neo Geo mit Spielen oder Mega-CD II. Verk. oder tausche auch MD, GB und NES mit Spielen. Suche jap. und am. Adv.-Rollensp., NES. Tel. 0201/588622

Verk. SNES-Spiele: Alien 3 dt. (65 DM), Aladdin dt. (75 DM), Sim City dt. (60 DM), 100% ok; oder Tausch geg. S. Bomberman, S. E. Back, Cool Spot o. Skyblazer u.a. Tel. 0228/235880, nach Tobias fragen

Suche jede Menge SNES-Games, egal ob Klassiker oder Neuheiten; wenn Ihr Spiele verkaufen oder tauschen wollt, ruft doch mal an: 08031/7685, Markus

Suche gut erhaltene Super-Nintendo-Spiele mit Anleitung und Verpackung. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verkaufe dt. Version Desert Strike, The Magical Quest, Starwing, Tiny Toons, US-Version Road Runner mit Adapter. Tel. 02208/1213, fragt nach Michael

Verkaufe Smash-TV 55,-, F-Zero 30,-, Turtles 30,-, Zelda 55,-, Jimmy C. 80,-, Madden 94 80,-, Tiny Toons 50,-. Tel. 0821/577617

SNES-Sp. ab 50,-, z.B. Alien, Terminator 1 + 2, Final Fight 1 + 2, Fatal Fury, Striker, WWF, Musya, Mechw., Turrigan, Lost V., PGA, Axelay, Spiderm., Turtles. Tel. 02501/58613

Verkaufe Young Merlin, Gods, Castlevania 4, NHL 94 us 50 DM pro Game, Secret of Mana 80 DM, Goemon 2 jp. 90 DM. Tel. 0201/767422. Stunt Race FX Doppelschenkung 90 DM, us

Hilf Verkaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Suche Battletoads vs. Double Drag., Str. of Rage 3 MD usw. Tel. 04627/1618 (20-23 Uhr)

Verkaufe US-SNES, 2 Adapter, 3 Joypads, 8 Spiele (dt., us, jap.), nur alles zusammen für 700,- DM (NP: 1600,- DM). Tel. 08638/84706

Verk./kaufe/tausche Module für SNES. Interessiert? Schreibt an Stefan Jürgens, Seestr. 63, 69214 Eppelheim (Bitte mit frankiertem Rückumschlag), Ciao

Verk. für SNES: Super Soccer (50), Aladdin (50), Super Ghouls'n Ghosts (50), World Heroes + Rival Turf (beide us, 50), Star Wars (50), Chuck Rock (50). Tel. 06224/13796

Suche Neuheiten (auch kompl. Sammlungen) f. SNES, NES, GB und MD. Dschungelbuch, S. Metroid, Schlümpfe, Soleil, Mystical Ninja. Tel. 0641/71250 (Kirsten)

Verkaufe SNES-Spiele Cool Spot und The Lost Vikings für je 70 DM. Tausche auch ein Spiel gegen Fifa International Soccer. Tel. 04921/65240, ab 20 Uhr

Verk. Super NES + 10 Spiele (z.B. MK) + Zubehör für 600 DM. Auch Tausch gegen Neo Geo + Samurai Showdown oder Jaguar + Cybermorph. Tel. 09431/60257

Achtung: Superangebot! Verkaufe SF2 Turbo für 60 DM und Zelda III für nur 50 DM. Na, interessiert, dann ruft an: 03461/505140, Christian

Zelda, Mario 2, Monster in my Pocket, Mega Man 2, Paperboy, Double Dragon II, Duck Tales, Castlevania, Bart Simpsons, Kabuki, Mega Man 3, R-Type. Tel. 06232/94922

Hi, habe ca. 20 SNES-Games, Pal, z.B. B. Bunny, Bomb. 2, Turrig. 2, Super Str. Fig. 2, Madden 94, T-2 Arcade, alle zum Tausch. Tel. 02064/94517, täglich

Verk. SNES, 2 Pads, JB King, AD29 + 9 Spiele: Axelay, S-Aleste, Contra, Phalanx, F-Zero, Parodius, Lemmings, Starfox, S-Turrigan, DM 600. Tel. 02372/61114, ab 19.00 Uhr

Verk./Tausch: NBA Jam, Mega Man X je 75,-, S. Bomberman, Starwing, Sengoku, Dead Dance je 50,-. Suche: Slam Master, Lufia, F. Fury 2, NHL Hockey '94. Tel. 0281/15796, ab 18 Uhr

Verkaufe: Shadowrun, Super Probotector, zusammen 130 DM, Rock'n'Roll, Racing, Axelay, zus. 130 DM, Top Gear 2, Pilotwings, zus. 120 DM (alle Versionen in dt.). Tel. 05402/3138

Tausche/verk. Skyblazer, Y. Merlin, Batman Ret., Starwing, S. Tiny Toons u.a. Suche Mega Man X, Plok, Zelda 3, Metal M., NHL '94 u.a., nur dt. Tel. 04241/4358 (Frank), ab 18 Uhr

Verkaufe SNES + 2 Adapter + 3 Pads + RGB-Kabel + 12 Spiele für 620 DM; tausche auch MCD-Spiele. Tel. 07152/25542

Suche 5-Spieler-Adapter Super Multitap von Hudson, zahle bis 45 DM. Tel. 02991/6662 (Mario), 13-18 Uhr

Tausche Actraiser dt. gegen Super Empire Strikes Back, dt. o. us. Tel. 02131/471166

Verkaufe neuwertiges SNES + 2 Joypads + Super Turrigan + Striker, VB 250 DM oder Tausch gegen Mega Drive + 2 Joypads + 1 Spiel. Tel. 02151/801388, n. 17 Uhr

Tausche Game Gear mit Sonic, Netzadapter und TV-Tuner gegen 2 Super-Nintendo-Spiele: Fifa Soccer, Super Metroid und 2 Dauerfeuer-Joypads. Tel. 0906/22820

Verk. 23 Spiele, z.B. Wrestlemania us 40 DM, Fatal Fury 2 jap. 60 DM, John Madden '94 dt. 50 DM, Dead Dance jap. 40 DM, Battletoads us 50 DM usw. Tel. 06473/1430

Suche Adapter für us u. jap. Spiele; kaufe us/jap./dt. Spiele; verk. SF2 (40,-). Liste über Eure Spiele an Andreas Well, Brunnenstr. 6, 94486 Osterhofen, Fax 09932/1708

Verk. dt.: S. Aleste 60, Starwing 50, Axelay 50, Batman 40, Another World 45; us je 40 DM: Gods, Aero, T. Toons, SF2, Micker M., Prince of P., Parodius jp. Tel. 0731/76634

Kaufe/tausche MD-/SNES-Sp., habe S. Meteoroid, Stunt Race FX u.a.; suche Neuheiten, auch Samml. m. Konsole, verkaufe auch. Tel. 04774/1789, Rainer

Verk. 2 Sets, F-Zero, S. Ghouls'n Ghosts, S. R-Type, Star Wars 2/Prof., Darkwater, Clay Fighter, Gods je 200 DM, zus. 400 DM + Final Fight 2/jp. Tel. 06154/82646, Christian

Tausche Tiny Toon, Zelda, Super Soccer, Fatal Fury, Parodius, Lost Vikings, Jurassic Park u. Shadowrun gegen Fifa Soccer, NHL etc. Tel. 05506/7932 (Stefan)

Verk. SNES (m. Stickern bestückt) m. 2 Joypads u. 1 Dauerfeuer-Joyypad, 14 Spiele (z.B. Cool Spot, Secret of Mana) m. Adapter, Neupreis über 1600,- DM, VHB 1050,- DM. Tel. 08075/1399, Christopher

Achtung! Verkaufe Videogames-, Total-, Funvision- und Nintendohefte, alles sehr günstig. Mathias Wakenhut, Amselweg 20, 19417 Warin

Verk. für SN Super Metroid us für 80 DM, Secret of Mana us für 75 DM, SF II Turbo us für 60 DM, Mortal Kombat dt. für 55 DM, Magical Quest für 50 DM u.v.m. Tel. 089/7140296

Hey! Verkaufe Fifa Soccer (70), Super Metroid (70), SF2 Turbo (50), Mario Allstars (40), dt., mit Anl. und Verp., außerdem Mario Kart nur mit Anl. (30). Call: 0751/16566

Tausche: N. Mansell, WWF 2/1, Mag. Quest, T. Gear, Test Drive 2, All Stars, Barts NM u.a. Suche: F1 GP, GP 1, PGA Golf, Schlümpfe, Top Gear 2 u. a. Sportspiele. Tel. 03821/62959

Vek. S. Star Wars für 59-69 DM. Tel. 0341/2510431, fragt nach Tibor

Suche gut erhaltenes Rock'n'Roll Racing (dt.), Clay Fighters (dt.), Action Replay Pro II (dt.), bezahle (meist) fair. Tel. 0221/59068534, Markus

Verkaufe für SNES: Sunset Riders, Allen 3, Pilotwings, Ranma 1/2, Turrigan, Shadowrun, Sim City, Mario World, Desert Strike, SF2, World League Basketball, Road Runner usw. Tel. 089/8502928

Wer tauscht sein Super Double Dragon gegen mein Super Aleste (jp.)? Bei deutschen Versionen/Anleitung 10 DM Prämie. Tel. 02364/15299

Verk. SNES us, RGB/60 Hz, 1 Pad, RGB-Kabel, 9 Games (Secret of Mana, Lufia, Actraiser 2, King of Dragons, S. Metroid, Axelay...), Top-Zust., 100% ok, 700,-. Tel. 0471/88209

SNES + 2 Pads + US-Adapter + Mortal Kombat + Mario Allstars + Mario World + Mario Kart 400 DM; Neo Geo + 2 Pads + Samurai Showdown 750 DM. Thomas, Tel. 02941/24326 oder 79819

Suche preisgünstig: Metroid jp. od. dt., Stunt Race FX jp. oder dt., Bomberman II jp. Verkaufe ca. 30 Zeitschriften. Tel. 02246/5735, Sa/So, Axel verlangen

Verk. billig für S. Nintendo Starfox, Tiny Toon, Street Fighter 2, Axelay, Barts Nightmare, Game Boy mit 2 Spielen, Game Gear m. 6 Spielen (200 DM). Tel. 06128/48321

Verkaufe Action Repl. dt. 60,-, Parodius dt. o. Anleitung u. Verp. 30,-, Dead Dance (Tuff e Nuff) jp. 35,-. Tel. 0621/568601, ab 16 h (Marvin verlangen)

Verk. SNES, 2 Pads, Scart-Anschluß, AD-29-Adapter, 9 Spiele, u.a. Aladdin, Mortal Kombat, Royal Rumble, Street Fighter II, S. Bomberman. Tel. CH-045/215542, Martin verl., abends

Verk. amerik. SNES (20% schneller) m. 7 am. Mod. (S. M. Kart, SR. FX, S. Fox, S. Contra u.a.) u. 4 jp. Mod. (Axelay, SF II, Parodius u.a.) + 3 Joyp. (2 m. Dauerf.), 600,-. Tel. 089/8202909

Tausche Claxfighter o. Str. Fighter II (us) für Metal Marines (us o. dt.); weitere Spiele z. tauschen. Tel. 09721/630119

Tausche SNES-Spiele Asterix, Goof Troop, Zombies, Turtles Fighter, Cool Spot, Star Wars 2 und MD Streets of Rage 3; suche Flashback usw. Tel. 07231/766559

Tausche NBA Jam, Mega Man X, Turtles 4 u.a. gegen Zelda 3, Rock'n'Roll Racing, World Cup, Striker. Tel. 033397/22129, von 18-19 Uhr, Sebastian

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Joypads und 4 Spielen (Aladdin, Striker, Axelay, Super Soccer) für 300 DM. Tel. 07031/276462, Daniel verl.

Suche Super Street Fighter 2, zahle 100 DM (deutsch). Theo Werl, Meggendorfer Str. 23, 80992 München, Tel. 089/1419429

Tausche Turtles T. Fighters, Krusti Fun H, Turtles IV, T1, SF2, Zelda, Alien 3, All Stars, Jurassic P. gegen Utopia, Sim City, Probo., Rock'n'Roll R., T-Zarc. Tel. 0161/1304065, ab 16 h

Verkaufe SNES + 5 Spiele (Probotector, Mario-Kart, Mariopaint, Pilotwings und F-Zero) und 2 Joypads, alles 100% ok, zusammen für 450 DM. Tel. 06766/8005

Final Fight Guy (jap.) SNES für 150,- DM zu verkaufen. Alien 3 mit Action Replay 1 für zusammen 50,- DM zu verkaufen. Tel. 0202/403500, täglich von 16 bis 18 Uhr

Verk. o. tausche: Pilotwings, Streetfighter, Marioworld, Fatal Fury und Mario Paint und noch mein Game Genie (neu), 1 Woche alt, für 35 DM. Tel. 06633/5699, nur Freitag

Tausche SNES + 2 Pads + 11 Topspiele (Super Metroid) gegen Neo Geo (RGB) + 2 Pads + MC + 2 Spiele, unbedingt eines aus Samurai Showdown oder Art of Fight. 2. Steffen, Tel. 03643/420612

Verkaufe Sim City 49, Zelda 49, Aladdin 69, Street Fighter 2 T. 89, Tiny Toons 60, Shadowrun 79. Suche Slam Masters, SST, Fl. 2 und Super Bomberman 2 + 4 Ad. Tel. 09171/6802 (Kevin)

Verk. f. SNES: Rainbowbell Adventures dt., Mega Man X dt., R-Type III dt., Mr. Nutz dt., Skyblazer dt., Shadowrun dt., Super Metroid dt., für je 96,- DM, Plok dt. für 75,- DM, kein Tausch! Tel. 07123/4931 (Matthias)

Verk. SNES-Spiele zu 50,- I Streiff, Turbo, NHL 94, Super Bomberman, Another World, Wizardry 5 (60,-), Meldung unter 0611/567500 bei Sven

Verkaufe SF II Turbo 75,-, Starwing 70,-, Cool Spot 60,- (alles Pal), S. Turrigan 60,- (us), SF II Turbo mit Spielberater + SF II Joypad 100,- (Pal). Tel. 03433/81752

Verkaufe Mortal Kombat, Super Turrigan, Cybernator, S. Probotector und Alien 3 für je 75 DM oder zwei zusammen für 125 DM oder alle für 300 DM. Tel. 06432/83829

Verk.: SNES us RGB + 1 Joypad + Lemmings jap., Preis VB. Suche für MD Mortal Kombat 2 bis 80 DM. Tel. 0551/68364, Fr-So

Verkaufe SNES mit 50/60 Hz Umbau + 8 Spiele (FX Stunt Race, NBA Jam, Final Fight 2, Tournament Fighters usw.), Preis VB 699 DM oder getrennt. Tel. 09772/459

Verkaufe Alien 3 dt. für 80 DM, gut erhalten, sowie Street Fighter 2 Turbo us + Adapter für 90 DM, beide mit Verp. u. Anleitung. Tel. 040/7000769, nach Tobias fragen

Diverses

Suche: Actraiser 2, Action Replay 2 und Utopia, Preis verhandelbar. Ruf an unter 040/6502545

Tausche Neo-Geo- u. SNES-Spiele. Tel. 05371/17596, Matthias

Kaufe SNES- u. Game-Boy-Spiele sowie Mega-Drive- u. Game-Gear-Spiele, auch mit Gerät. Angebote an Dieter Tegler, P.-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

Verk. CBS-Colecovision-Konsole, Rennfahrercockpit, Rollercontroller sowie 13 Spiele (Donken Kong, Time Pilot, Pitstop, Smurf usw.) für DM 450,- VHB. Tel. 06751/6174

Kaufe SNES, MD, MCD, Jaguar u. Neo Geos, mögl. mit v. Spielen u. ZBH, hole es selber ab. Los- einfach alles anbieten! Tel. 0711/546362, dringend

Tausche GG, Netz., MS Conv., 4 in 1, Sonic Chaos, Mickey Mouse I, Ecco, Streets of Rage mit Beschreibung gegen MD mit 1 o. 2 Spielen (Aktion o. Jump'n Run). Tel. 034241/50286 (Jens)

Verkaufe S. Graf + 27 Games + 1 Pad, nur komplett für 999 DM; für Neo Baseball Stars DM 140, jap. Famicom + 2 Pads + Pilotwings DM 200. Tel. 02861/1544, Fr-So

Verk. Neo-Geo-Scart mit einem Joypad, Morycart u. Netzteil + 5 Games, weiters Super NES mit Joypad, us-Version mit 7 Games, Preis auf Anfrage. Tel. 0043/05574/326055

Verk. Neo Geo (RGB), 50-60 Hz (schaltbar) + 1 Joypad und 3 Spielen für 900 DM oder tausche gegen Turbo Duo mit Spielen. Tel. 0781/32824

Suche Atari SC1224, SC1435 oder anderen RGB-Farbmonitor, zahle 200-300 DM. Tel. 039425/2590

Verkaufe Turbo Express, PC-Engine und Spiele. Habe auch viele Spiele für SNES MGH; tausche MAK-Platinen; suche Star-Wars-Spielzeug. Tel. 05037/2854

Verk. Neo-Geo Pal + Spiele: Last Res., View Point, Top Hunter, A. o. Fighting 2 und Sengoku 2, auch einzeln; Preis VB, alles 100% ok. Tel. 0241/537260

Verkaufe Neo Geo + 2 Sticks + 6 Games und Turbo Express + Japanadapter für jp. Hu-Cards + 15 Spiele. Angebote unter 089/6907323, ab 18.30 Uhr

MAK mit oder ohne Spiele, auch Tausch oder Anzahlungnahme möglich; suche auch jede Menge Platinen. Tel. 09561/90847, Fax 09561/75844

Verkaufe Mega-CD mit 15 Spielen, z.B. Batman + Rebel Assault + Tomcat Alley + Microcosm + Beyound the Limit + Silpheed + Thunderhawk + Sonic + CDX usw. für 1300,- DM. Tel. 040/6306662

Verk. PC-Eng. für 100,- DM, CDs + Cards für 20-100 DM. Tel. 0212/208689

Suche dringend eine jap. o. engl. Turbo-Duo (ohne Games, muß zu einem einfachen Fernseher passen), ca. 200/300 DM (VB). Tel. 0161/3305423, von 15-21 Uhr

Tausche neue SNES-Games, auch gegen Jaguar-/Neo-Geo-Games! Suche Hammerin Harry, Joe and Mac 3, Adv. Island 2, Ninja Warrior, Last Resort; tausche Neo Geo, 4 Spiele, 2 Pads gegen 3DO, RGB, Tel. 07354/2873

Verk. f. Jaguar: Tempest 2000 65,- 3DO: Out of Thys World 60,-, Mega-CD: Batman Returns 40,-, Akira (VHS/PAL, engl.) 20,-, alles 100% ok, Topzust. Tel. 0471/88209

Verkaufe und tausche (fast) alles für SNES/ Mega Drive/Neo Geo, auch Jaguar gesucht, günstig! Suche auch Mangas. Tel. 0221/5462604, ab 13 Uhr

Verkaufe SNES + 4 Spiele + jede Menge Literatur + Poster, DM 400, MD + 3 Topspiele und Rest wie oben, DM 300, beides zusammen nur DM 600. Tel. 07626/270, Felix verlangen

Verkaufe Neo Geo + 3 Spiele - Magican Lord/ ASD 2/Burning Figher + zwei Joyboards + Memory Card (us-PAL-Version) + Neo-Geo-Demo-Video 800,-, Tel. 06222/72757, ab 17.00

Kaufe und tausche alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Turbo Duo, Neo Geo, Jaguar, 3 DO, Lynx, MAK-Platinen. Tel. 089/1403732

Tausche MD (50/60 Hz) + 6 Spiele (4 über 82%) gegen SNES mit Umbau o. Adapter + 6 Spiele. Falls FxTrax o. Super Street Fighter 2 dabei ist, brauchen es nur 5, evtl. 4 Spiele sein. Tel. 03984/6493

Verkaufe Neo Geo, 2 Sticks, 1 Spiel, Mem.-Card, VHB 680. Tauche, verkaufe Spiele für Jaguar, Mega Drive, Mega-CD (us only). Tel. 089/4701827

Verkaufe oder tausche FM-Towns Marty RGB, 3DO, Jaguar etc. Coming soon für Marty - Samurai Showdown! Please call: 02872/8411 for more Infos

Verkaufe Mega Drive + Mega-CD/Fus + 10 Module + 7 CDs + viel Zubehör, VB 1499,-, NP 2200,-; aktuelle Spiele, z.B. Toe Jam + Earl 2, NBA Jam, WWF 2 usw. CDs: Ground Zero, NHL 94 usw. Tel. 09193/1620

Verkaufe Guyver Realfilm (deutsch), VB 55 DM. Suche Infos zu MK II (z.B. Fatalities, Friendship, Special Moves) zu jedem Kämpfer, zahle gut! Tel. 02381/57319, Jan

Platinen ab 20 DM, Neuheiten ab 100 DM, MAK + 3 Platinen 1000 DM, PC-Engine mit 13 Games, nur komplett 499 DM, Mortal Kombat 650 DM. Tel./Fax 09560/8440 /320

Tausche Neo Geo kompl. mit Memo-Card und Fatal Fury Special (RGB) gegen Multi Mega oder MD II + CD II und Spiele oder verkaufe für 799,- Jörg Senf, Meuselwitzer Str. 65, 07546 Gera

Tausche MD + CD 2 + 2 Pads + CDX + 13 Sp. (Thunderhawk, MC, Shining F., Lethal Enforce), 100% ok, gegen Neo Geo + 2 Pads + Spiele (nur mit Sam. Showdown). Tel. 0721/709848, Jochen

Verk. Alien 3 45 DM, Wing C. 35 DM, King Art World 40 DM. Tausche gegen Madden Footb. 94, Mechwarrior, Super Conflict und andere. Tel. 05261/17263, ab 18.00 Uhr

Verkaufe und tausche Spiele für SNES, MD, 3DO, Jaguar, CD 32, Turbo Duo (auch Japan-Cards), Game Boy und Neo Geo, auch Sammlungen. Tel. 07724/7747 (Martin)

Verk. PC-Engine-Spiele! Verk. Arcade-CDs SF II, Parodius. Verk. Mega-CD-Spiele: Lunar, WWF... Suche: Turbo Express DM 200, Dragons Layer us. Tel. 07161/37511 (16-20 Uhr), Marcus. Call

Verkaufe u. tausche folgende Konsolen und Module: Super NES, Mega Drive, Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Lynx. Anfragen unter: 0441/3047119 (24 h)

Verk. Sp. f. MD + CD, SNES, GB, PC-E + CD (jp. + us), 3DO, CD 32, CD 9, Jagua, Lynx und GG; suche auch neueste Spiele bis max. 50,- DM, verk. 6 NTSC-LD für 120,- DM. Tel. 089/8345389

Verk. 4fach-Scartumschalter (Wolfsoft) m. Zubeh., 80,-, Street Winner II-Board, 70,- (NP 129,-, Alles 100% ok, neuwertig. Tel. 0471/88209, ab 17 h

Turbo-Duo-CDs gesucht. Tausche auch gegen 3DO-Spiele wie z.B. Mad Dog, Night Trap, Jurassic Park. Tel. 08669/36213, ab 17 Uhr, Manfred

Tausche Mega Drive + 7 Spiele u. amerikanisches Super Nintendo + 2 Spiele gegen RGB 3DO. Suche Super-Nintendo-Spiele: Tetris 2, Skyblazer usw. Tel. 030/872053

Tausche SNES m it 4 Sp. (u.a. Super SF II) + GG mit 4 Sp. + GB mit 5 Sp. gg. Neo Geo mit 1 Sp. (Beat 'em' up). Tel. 07154/3688

Verk. Neo Geo, 2 Sticks, Mem.-Card mit den Spielen Art of Fighting II, Sengoku II, NAM 1975, Preis VHB. Tel. 06752/2339

Sonstiges

Verkaufe für MAK: Punisher, In the Hunt, Mortal Combat, Cadillacs and Dinosolds, Asterix, Undercover Cons, Knight of Round, Vendetta usw. Tel. 09561/75844.

Verk. MD + CD-Rom 1 + CDX Adapter (RGB) und einige Spiele für 590,- DM od. tausche gg. Game Gear oder Lynx mit vielen Spielen. Tel.: 05731/51729, ab 22.00 Uhr anrufen.

Verkaufe, tausche SNES, MD, Game Gear-Spiele. Z.B. Fifa Soccer, W.C. Striker Metroid, Virt. Racing usw. Es lohnt sich. Tel. 02206/6309 o. 02204/73087.

Verkaufe Platinenabspielgerät für 299,-, neu mit Garantie. Verkäufe auch Joypads für Neo Geo und die Mak für 79,-. Tel. 02686/1073/1573.

Verkaufe für NES: Castlevania' 3 (80,- DM), ARP-Codes für NES, MD, SN, GB, je Konsole 10,- DM (bar o. Scheck). Schreibt an Marcel Einert, Tempelweg 2, 09526 Olbernhau.

Hallo! Ich löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Habe z.B. Lensmen, Odin, Vampirhüter D, Venuswars usw. Tel. 08803/5559, ab 18 Uhr/Christian verl.

Mak neu für 400,- DM. Viele Automatenplatinen ab 50,- DM. Bin auch an Tausch und Kauf interessiert. Tel. 09561/75844 oder 09561/90847.

Verkaufe + kaufe Spiele für PC-Engine + Turbo-Duo. Suche Warsong 2. Ab 17.00 Uhr. Tel. 02334/40198 (Peter)

Verkaufe Gamma Platine Carrier Airwing VB 180,-. Kaufe + verkaufe Soft- sowie Hardware aller Art. Michael, Tel. 04721/64223.

Panasonic 3DO Spiele, Total Eclipse, Dragon's Lair, Mad Dog McCree für 220,- zu verk. Tel. 0431/712364.

Tausche NEO GEO mit 2 Joyboards und den Spielen Fatal Fury Special, 3 Count Bout, World Heroes und Sengoku 2 gg. 3 DO, 60 Hz Scart mit Spielen. Tel. 05205/70452.

Suche sämtliche PC-Engine-Games, keine US-Cards, speziell Magical-Chase, Splash Lake, Puznic, Klax, Columns, Outrun. Kein Verkauf. Tel. 0211/342065, ab 17.00

Stop! Verkäufe Neo Geo (Pal- + RGB-taugl.) inkl. 2 Joyboards & 2 Topgames (u.a. Super Sidekicks 2), Preis VHB. Tel. 04447/8367, ab 18 Uhr

Verkaufe und tausche (fast) alles für SNES/ Mega Drive/Neo Geo/auch Jaguar gesucht, günstig. Suche auch Mangas. Tel. 0221/5462604, ab 13 Uhr

Verkaufe Neo Geo (Neupreis 1350,-), Memo-Ka., Gold Sed, 2 Ped., Fatal Fury und Ninja Combat für 700,-, 2 Mon. alt, extra Kasten dazu. Tel. 06061/72916

Verk. NES mit 11 Sp. (z.B. Castlev. 3) + Sega Mas.-Sy. 2 mit 3 Sp. (z.B. Donald Duck). Alles m. Verp. und Anl. (NP: 1540 DM), VB: nur 200 DM. Tel. 07229/1331

Verkaufe MAK + 1 Joypad + 1 Platine für 500,- oder tausche gg. SNES + 10 Spiele oder evtl. auch Mega-CD. Suche noch CDs für PC-CD-Rom. Tel. 07331/40749

Verk./tausche Neo Geo- (ab 500,-), Mega-CD- (ab 150,-), Turbo Duo- (ab 50,-) Spiele, nur Österreich! Suche f. SN Mario Kart us od. jap. Version. Tel. 0662/873471, abends

Verk. Neo Geo mit 6 Spielen (Sengoku 2, NAM, Ninja Command), 2 Sticks + Memorycard. Ev. Tausch gegen Jaguar od. 3DO möglich! Nur Österreich. Tel. 0662/873471, abends

Verk. Neo Geo, RGB/Pal + 2 Joyboards t Memoraca., + 5 Games: Art of Fighting 1 + 2, Super Sidekick 2, 3 Coant Boat, Samurai Showdown, Preis VB. Tel. 07161/37511 (14-19 Uhr), schnell callen

Verk. PCE-Super-Grafx RGB mit 16 Spielen, z.B. Aldpnes, Grand Zört, Ghoul's'n'Ghosts, Bonze Adv. Son Son 2, W-Ring, Battle Ice, Afterb. für 790 DM. Tel. 0731/76634

Verkaufe und tausche Spiele für SNES, MD, 3DO, Jaguar, CD 32, Turbo Duo (auch Japan-Cards), Game Boy und Neo Geo, auch Sammlungen. Tel. 07724/7747 (Martin)

Suche alte Modulklassiker für das Atari 2600- und das Atari 7800-System. Meldet Euch bei Eckhard. Tel. 05366/7102

Ständig Spiele für 3DO u. Jaguar zu verk. Tel. 08845/9547, Markus Rief, Kehrstr. 5, 82433 Bad Kohlgrub

Double Trouble - Deutschlands größter u. ältester Sega/Nintendo-Club - bietet Clubzeitung (90-100 S.), Clubzimmer, Tips etc. Double Trouble - die Alternative. Infos (1 DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6849816/6188391

Verk. Turbo Duo + jap./us-Schalter + 3 Joypads (1 mit 6 Buttons + 5-Player-A.) + 25 Spiele, z.B. Mr. Heli, Castlevania, Salamader usw., Preis: 1650,- VB. Tel. 07161/37511, Markus, ab 14-20 Uhr

Original-Platinen: Aerofighter, Asterix, Gold Medallist, Bubble Bobble, Ikari Warrior 3, Caveman Ninja. Tel.09131/52816, Tim verlangen

Jaguar: Brutal Sports Football 70 DM; SNES RGB: Mortal Kombat, Pads supergünstig. Div. Games 5 DM + Porto. Tel. 07522/3313, Jan

Verkaufe Neo Geo RGB, mit zweitem Joypad und folgenden Spielen: Art of Fighting, Blues Journey, Sengoku 2, Nam 75. Tel. 05335/6452, André, 900 DM

Panasonic 3DO! Biete diverse Titel ab 59,- (Namen erfragen). Suche sämtliche japanische (!) Demo-CDs für das 3DO. Tel. 0621/555191 (evtl. Anrufbeantworter)

Verkaufe Spiele für SNES (FX Trax 80,-, NBA Jam 70,-, Wing C. 40,-), für Lynx (Pit Fighter 20,-, Rampage 30,-) und für CD-i (ab 30,-). Kaufe auch an. Tel. 07143/21585

Die Gelegenheit! Verkäufe Fatal Fury II/SNK, 106 Meg, Neo Geo für DM 210,- VB oder tausche gegen andere Neo-Geo-Hits. Tel. 0731/711966, Markus Glöckle, Fährweg 16, 89233 Neu-Ulm

Verk. u. tausche Neo Geo (10), -MD (27), -SNS (17), -Mega-CD (16), Jaguar (5).Verk. Game Gear mit Games, auch einzeln; habe die neuesten Games. Ruft an: Tel. 0621/1564212

Nur Schweiz. Kaufe laufend SNES- u. Sega-MD-Spiele, auch ganze Sammlungen. Angebote an: T. Favetto, Aarwangenstr. 59, 4900 Langenthal, Tel. 063/222886

3DO, 1 Monat alt, mit NTSC + Scart-Anschluss + Joypad + Netzteil + Crash'n'Burn + Total Eclipse + Super Wing Commander + Shockwave; VB: 1500 DM. Tel. 07545/6561

Neo Geo! Verk. Neo Geo (RGB), 2 Joypad, Memory-Card, RGB-Kabel, Netzteil, Fatal Fury 1 und 2, alles top erhalten, originalverpackt! VB: 700 DM. Tel. 07545/6561

Verk. Art of F. II, Spinmaster und Ninja Commando; verk. außerdem Neo-Geo-Grundgerät. Tel. 02872/8411

Yol X-Men-Fans! Verk. diverse orig. US-Comix wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What If, Fat. Four, Ghost Rider u.v.m. Tel. 04627/1618 (20-23 Uhr)

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von
Kleinanzeigen
werden weiterhin
keine Briefmarken
angenommen.



3DO - NEWS

Die Engländer haben's nun schwarz auf weiß: Seit gut einem Monat gibt's das 3DO offiziell zu kaufen. Schafft es nun endlich den Durchbruch oder wird es eher auf dem europäischen Kontinent versumpfen?

Microcosm

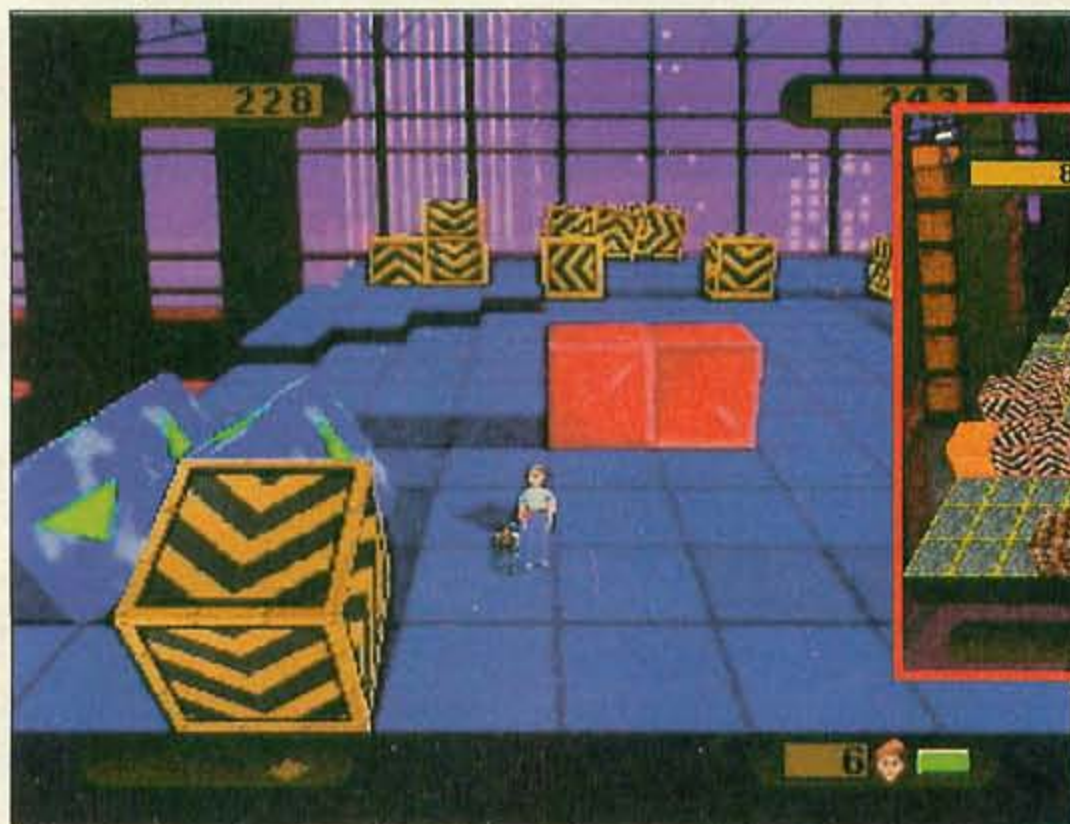
Der ehrenwerte Vorsitzende des Cybertech-Konzerns dürfte nun langsam die Nase oder besser die Organe voll haben. Wieder einmal düsen Mikroschiffe durch seinen mittlerweile völlig zerbombten Körper. Die Story ist dieselbe, dem Spielverlauf ist nichts hinzuzufügen, sogar alle Levels sind originalgetreue Umsetzungen der CD³²-Variante inklusive der recht trägen Steuerung. Die Entwickler bei T&E Soft haben lediglich den gerenderten und mit Digi-Bildern angereicherten Vorspann mit neuer Computergrafik überarbeitet.

Gridders

Neue Polygone braucht das Land. Und am besten als bunte Mischung aus Comic-Adventure und interaktivem Puzzlespiel. In *Gridders* von Tetragon steht Ihr auf einer Art Schachbrett und müßt einen oder mehrere Schlüssel, die zum nächsten Level führen, aufsammeln. Diese liegen natürlich nicht lose herum. Auf dem Schachbrett kullern alle Sorten von Kisten umher, von denen bestimmte eben die Schlüssel mitführen.



Willkommen im Mikro-Kosmos! Wer das einmal schon gespielt hat, braucht's nicht unbedingt noch mal zu tun.



Puzzle-Fans aufgepaßt! In Gridders ist Kombinationsgabe und Geschicklichkeit gefragt.

Außer den Killer-Kisten dürft Ihr sämtliche Gegenstände auf dem Feld anfassen und deren Bewegung stoppen. Wenn eine Schlüsselträgerkiste zum Stehen kommt, hinterläßt sie den Schlüssel, so daß Ihr ihn in Ruhe aufnehmen könnt. Wer einmal auf den Trichter kommt, dürfte keine weiteren Schwierigkeiten im Spiel mehr haben.

Sesame Street Num.

"Ohhhchhhmmm! Ich auch Sesamstraße haben möööocht!" höre ich jetzt schon alle 3- bis 6jährigen 3DO-Besitzer und Besitzerinnen stöhnen. Und genau für diese Altersgruppe ist *Sesam Street Numbers* gedacht. Es geht schlicht und ergreifend um



Ach, wie süüüß! Bei Sesame Street Numbers werden Erinnerungen wieder wach.

"Numbers". Ich sage bewußt Numbers, da das Ganze in englischer Sprache abläuft. Wie in der Fernsehserie könnt Ihr so spielend Zahlen und Zählen lernen. Zu Hause bei Bert und Ernie wird beispielsweise durch Anklicken von Gegenständen oder Figuren wie Telefone, Bilderbücher oder den Sesamstraße-Charakteren, das Ganze zum interaktiven Lernspaß. Also, Eltern aufgepaßt! Wenn Ihr Kind der englischen Sprache mächtig sein sollte, das Zählen jedoch noch nicht beherrscht, können Sie getrost zugreifen (grins).



MISSING PAGE

MISSING PAGE



3DO - NEWS



Road Rash:
Schneller als das
3DO erlaubt,
härter als Jon Dir
in die Fresse haut.



Unten: Mit dem Preisgeld
dürft Ihr Euch neue gerenderte
Super-Bikes kaufen.

Supermodels Go Wild

Alle weiblichen Leser bitte wegschauen! Es geht wieder einmal um das heikle Thema: Der Mann, das ewige Augentier. Und was macht ein Augentier, wenn sich fünf Badenixen am Strand, auf Yachten oder felsigen Klippen tummeln? Es guckt und guckt und guckt und ... Naja, *Super Models Go Wild* ist nichts weiter als ein **Vivid**-Videoclip, den man vor- und zurückspulen, als Standbild bewundern oder einfach ins Regal stellen kann, um es dann zu vergessen. Sowohl das Standbild-Archiv als auch die vollformatigen Digi-Videos erreichen auch nicht annähernd die erwünschte Laserdisc-Qualität, und an manchen Stellen setzt der Soundtrack aus. Wer sich dieses Teil kauft, ist selbst schuld. Aber wer weiß, vielleicht kann man es als Spende an den Hersteller *Vivid Interactive* von der Steuer absetzen (höhö).

**Supermodels zum
Schleuderpreis: Keine
Interaktivitäten, bitte!
Und auch keine
unanständigen
Joystick-Griffe!**



Road Rash

Ob das 3DO in Europa im ewigen Datenstau festsitzen wird, zeigt sich frühestens, wenn es u.a. auch in Deutschland herauskommt. Aber ein Spiel scheint jetzt schon freie Fahrt zu haben: **Electronic Arts** wartet mit einer Mega Drive/Master System-Umsetzung auf, die durch extreme schnelle und qualitativ hochwertige Grafik besticht. Schon als 16-Biter konnte *Road Rash* durch seine geniale Spielidee eine breite Masse für sich gewinnen. Jetzt zeigt sich, was die Elektronik-Artisten

tatsächlich drauf haben. Insgesamt fünf Asphalt-Strecken mit jeweils fünf Levels (mit jedem Level wird die jeweilige Route um etwa drei Meilen verlängert) stehen für Euch bereit. Auf einem heißen Ofen donnert Ihr mit 13 Mitbewerbern, wahlweise im



2-Player-Modus, durch San Francisco oder dem Pacific Highway. Dabei ist alles erlaubt: Den Gegner von der Fahrbahn dreschen, kicken, schlagen, und das Beste, Ihr dürft Euch auch mit Streifenpolizisten, die Euch hinterherjagen, um die Wette prügeln. Wenn Ihr Euch so an das rasante Rennen einigermaßen gewöhnt habt, steht nichts mehr im Wege, die Wettkämpfe im Big Game-Modus zu bestreiten. Hier gibt's Kohle, neue Motorräder zu kaufen, Spielstände zum Speichern und einen ganzen Trupp abgefahrener Rennfahrer, in deren Rolle Ihr hineinschlüpfen könnt. Acht sind es an der Zahl, jeder mit spezifischen Eigenschaften. Da gibt es z.B. den "Teflon Mike", einen Muskelprotz und Hardhitter oder die "Pearl McKurdy", eine Punkerbraut, die weniger gut zuschlagen kann, aber leichtgewichtig ist (leichte Fahrer sind schneller). Kommt Ihr so unter die ersten drei in allen fünf Rennen, werdet Ihr ins nächste Level befördert, wo es von mehr Preisgeldern, längeren und schwierigeren Strecken und noch viel viel fieseren Gegnern nur so wimmelt. Nur, schade, daß es das 3DO noch nicht offiziell in Deutschland zu kaufen gibt. (Import-Muster: Galaxy) tet



NEO - GEO NEWS

Die Designer geben nicht auf:
ADK präsentiert den mittlerweile elften
Streetfighter-Clone im Kampf um den
Beat'em Up-Thron

Aggressors of Dark Kombat

Schon wieder ein Prügelspiel, werden viele sagen, was kann ADK mit dem Beitrag schon Neues liefern? Gemach, gemacht, denn Aggressors of Dark Kombat enthält wirklich eine Reihe von spielerischen Innovationen. Nachdem Ihr einem der acht Kämpfer Euer Vertrauen geschenkt habt beharkt Ihr Euch nicht in der üblichen Streetfighter-Horizontale, sondern könnt weitgehend frei im Raum umherlaufen (nicht nur auf zwei Ebenen wie in der Fatal Fury-Serie). Wenn Ihr angegriffen werdet, tippt Ihr den Joystick einfach nach oben/unten und Euer Schützling hechtet aus der Gefahrenzone. Kurzes Antippen nach vorne läßt Euren Kämpfer

auf den Gegner zustürmen: Kombiniert mit den Attack- sowie Jump-Buttons ergibt das vernichtende Angriffstechniken. Die Special-Moves hauen auch ordentlich rein: Bei den meisten muß der unachtsame Gegenüber fünf und mehr Treffer hintereinander einstecken! Übercool sind die Crazy-Attacks: Blinkt der Crazy-Balken am unteren Bildschirmrand auf und ist die Lebensanzeige Eures Kontrahenten rot, setzt Ihr bei korrekter Move-Eingabe zum vernichtenden Schlag an: Weiße Tiger zerfleischen das Opfer, Handgranaten explodieren, aber alles erfrischerweise nicht so brutal gemacht wie in MK 2. Den witzigsten Crazy-Move beherrscht Kisarah: Ihr Boyfriend stürmt in die Arena und die beiden knutschen heftig herum, während auf den armen Geg-

ner ein rosa Herz zufliegt und vor seinen vor Erstaunen weit aufgerissenen Augen explodiert! Insgesamt wurden die Charaktere wirklich toll designt und animiert. Ein alter Bekannter darf natürlich ebenfalls nicht fehlen:



Unten: Nach so einem Top-of-The-Head-Kick von Fuuma steht niemand mehr auf.
Oben: Oder doch?



Einer der coolen Crazy-Moves: Kisarah und ihr Boyfriend halten ein Schäferstündchen ab, während ihre Liebe in Form eines Herzes beim Gegner explodiert



Ganz oben: Molotow-Cocktails geben Feuer unterm Hosensboden der Kontrahenten.
Oben: Der Spinning-Spagat kostet bis zu sechs Treffer!

Den Ninja Fuuma kennen Freaks bereits aus der W. Heroes-Trilogie. Warum das Spiel schließlich doch nicht ganz das Zeug zum Tophit hat? Nun, Grafik und Musikstücke bewegen sich durchweg auf Durchschnittsniveau, keine Bonusstages und kein einziger Endgegner lassen den Umfang des Spiels schrumpfen. Schade, denn mit etwas mehr Feinschliff hätte ADK mit Aggressors of Dark Kombat den großen SNK-Hits schon Paroli bieten können. So bleibt ein gutes, weil erfrischend anderes Beat'em Up, mit dem Ihr sicher keinen Fehlkauf tätigt. rk

Titel:	Aggressors of Dark Kombat
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	120 MBit
Hersteller:	ADK
Testversion:	Tuning Elect.
Preis:	399 Mark
Spielspaß:	78%



Ballerspaß pur ist angesagt!

Aero Fighters 2

Man möchte es kaum glauben, doch ist es tatsächlich wahr! Endlich kommt mal wieder etwas Abwechslung in die Neo Geo-Modulpalette. Video Systems ist ein weiterer Automatenhersteller, der sein Vertrauen in das SNK-Hardwaresystem setzt. Der erste Teil des vorliegenden Spiels hat schon einige Jahre Spielhallenexistenz auf dem Buckel. *Aero Fighters 2* bleibt den Grundprinzipien seines Vorgängers treu, ein reissiges Vertikal-Shoot'em-Up, welches konsequent von oben nach unten scrollt. Ihr nehmt den ehrenvollen Platz eines Kampfjet-Piloten ein, der mit seinem hypermodernen Fluggerät der gegnerischen Seite das Fürchten lehren soll. Acht verschiedene Piloten-Charaktere samt deren Flugzeugtypen stehen Euch zur Auswahl. Aller-

dings sind kämpferisch keine nennenswerte Unterschiede zu erkennen, welchen Helden Ihr auch immer auserkoren habt. Insgesamt gibt es 10 Levels mit abwechslungsreichen Hintergrundscenarien zu bewältigen, die sich mal an Großstädten oder koventionellen Dschungellandschaften orientieren. Unterwegs gilt es, Power-Ups, Special-Weapons und andere Extras einzusammeln. Die Endgegner sind nicht besonders trickreich, versuchen aber durch ihre Größe mehr "Schein als Sein" zu signalisieren. Im Endeffekt bleibt ein Ballerspiel übrig, das gemessen an aktuellen Spielhallen-Konkurrenzprodukten weder grafisch noch spielerisch auf dem Stand der heutigen Technik ist, aber dennoch den einen oder anderen Neo Geo-Fan etwas Abwechslung in seine Sammlung bringen könnte.

Titel: Aero Fighters 2
Genre: Shoot'em-Up
Speicher: 100 MBit
Hersteller: Video Systems
Testmuster: Nova
Preis: 399 Mark



Ein aufrüstbares Extrawaffensystem im Raiden-Stil findet Ihr auch in Aero Fighters 2 wieder

King of Fighters '94

Kaum wurde *Aggressors of Dark Kombat* im Modulschacht versenkt, steckt schon ein weiterer Prügelnaller von SNK in der Pipeline. Diesmal haben sich die Material-Arts-Spezialisten aus dem fernen Japan was Geniales einfallen lassen. Es stehen Euch bei *King of Fighters '94* sage und schreibe 24 knallharte Fighter zur Auswahl, die in verschiedenen Länderteams zusammengeschlossen wurden. Alle Material-Arts-Spe-

zialisten stammen zum größten Teil aus berühmten SNK-Knüppelspielen wie der *Art of Fighting*- und der *Fatal Fury*-Serie. Selbst Helden von antiken SNK-Automatenspielen, wie z.B. *Ikari Warriors* wurden grafisch aufgemotzt und mit in die Beat'em-Up-Liga aufgenommen. Das Modul umfaßt 200 MBit und erscheint nächsten Monat für Eure Heimkonsole.



Der erste SNK – 200 Megabit-Schock, bietet fantastische Hintergrundgrafiken und einzigartige Special-Moves

Neo Geo-CD-ROM

Es ist soweit! Die ersten Geräte wurden bereits ausgeliefert! Allerdings handelt es sich hierbei um eine limitierte Front-Loader-Version, die zu einem späteren Zeitpunkt durch eine billigere Top-Loader-Variante ersetzt werden soll. Die CD-Spiele kosten je nach Titel zwischen 80 und 130 Mark. Das Grund-

gerät schlägt momentan mit rund 1000 Mark zu Buche. Außerdem ist zu beachten, daß es sich zur Zeit noch um reine RGB bzw. NTSC-Geräte handelt. Anfang nächsten Jahres gibt es dann die ersten PAL-Versionen, die an jedem Fernseher über den Antenneneingang angeschlossen werden können. Ein ausführlicher Bericht über die neue Hardware folgt in der nächsten Ausgabe. ws





Wie alles anfang? Vor ca. 4 Jahren hatten die Konami-Entwickler einen genialen Einfall. Nachdem die hauseigene Shooting-Serie *Gradius/Nemesis* inklusive *Slamander* bereits bis zum Letzten ausgereizt waren, überlegte man sich, was aus diesem Genre noch rauszuholen ist. Da kam der bahnbrechende Gedanke, eine Shoot'em-Up-Parodie zu programmieren, die jedes berühmte Ballerspiel auf die Schippe nimmt. Als Endresultat entstand daraus *Parodius*, ein urwitziges, horizontal scrollendes Ballerspektakel, welches im Japano-Niedlich-Stil gehalten war. Leider hatte die Hardware der Automatenplatine bei zu vielen Sprites auf dem Bildschirm leichte Performance-Probleme, die sich streckenweise in Ruckelorgien bemerkbar machten. Erst lange Zeit später folgten dann die heißersehnten Konsolenumsetzungen. Zuerst war die PC-Engine an der Reihe, danach folgte eine NES/Game Boy und Super-NES-Konvertierung. Schon die Engine-Version zeigte, daß es mit kläglichen 8-Bit möglich ist, eine nahezu

Fantastic Journey



Lange hat's gedauert, doch jetzt ist es raus! Der Nachfolger von Parodius präsentiert sich spritziger und witziger als je zuvor. Wir stellen Euch die Coin'op-Version vor, welche sich gerade in der Entwicklung für das Super NES und der Sony-Playstation befindet.



gesellt sich eine niedliche Bunny-Puppe im Osterhasi-Stil – speziell für "Darkstar"-Fans surft nun ein Strichmännchen auf einem Papierflieger durchs Weltall – und zu guter Letzt hat sich noch ein schußfreudiger Kugelfisch ins Fliegerlager eingeschlichen. Als längst überfällige Neuerung gibt es nun endlich einen Zweispielermodus, in dem Ihr Euch gleichzeitig durch die verrückten *Parodius 2*-Welten kämpfen dürft. Vom Spielablauf her hat sich nicht viel geändert. Ihr ballert immer noch in bester Shoot'em-Up-Manier auf alles, was sich bewegt und sammelt dabei jede Menge Extras ein, um das Waffen- und Abwehrsystem Eures "Jagdschiffes" im klassischen *Gradius*-Stil (Laser, Smartbombs, Schutzschilde...) aufzuwerten. Das altbewährte

1:1-Kopie (leider ohne Zoom-Effekte) des Spielhallenvorbilds zu realisieren. Die Super-Nintendo-Fassung legte technisch noch eins drauf und hatte nebst allen Features des Originals zusätzliche Levels mit eingebaut. Der nun vorliegende zweite Teil *Fantastic Journey* lehnt sich stark an seinen Vorgänger an. Teilweise trifft Ihr

wieder auf altbekannte Gegner wie zum Beispiel das riesige Katzenschiff (diesmal in einer U-Boot-Variante) oder die übergroße Ballettänzerin. Darüber hinaus wurde die bewährte "Jagdraumschiffpalette" – Vic Viper, Pinguin, Twin Bee und Octopus – um vier lustige "Raumjäger-Charaktere" erweitert. Neben einem fliegenden Glücksschwein

Tetris-Steinchen fallen in diesem Level unverhofft vom Himmel



Kommt Euch die Dame oben bekannt vor? Rechts noch eine Schönheit, die Euch an den Kragen will.



Oben: ein frühes Foto der Sony-Playstation-Umsetzung



Oben: Auch die Super NES-Fassung ist fast fertiggestellt



Mit diesem übermütigen Panda-Bären ist nicht zu spaßen. Gekonnt schwingt er seine tänzerischen Kreise und versucht Euer Schiff aus dem Gleichgewicht zu bringen.



Galaga läßt grüßen! Es gibt fast kein bekanntes Ballerspiel, das nicht irgendwie dran glauben mußte.

Glocken-Extrawaffen-System findet auch in *Fantasy Journey* wieder Verwendung, allerdings mit einigen neuen Zusatzwaffen. Wie schon einmal erwähnt, gibt es zahlreiche Passagen, die starke Ähnlichkeiten mit dem ersten Teil aufweisen, natürlich wurde die Grafik um einiges aufgepeppt und mit zahlreichen "Mode-7"-Zoomeffekten versehen. Daran glauben durfte diesmal auch der Tüftelklassiker *Tetris*, der seine eigene "Verlängerungs"-Stage geschenkt bekommen hat. Wer sich noch an

Namcos *Galaxian*-Aufguß *Galaga* erinnern kann, wird seine wahre Freude an der folgenden Weltraumsequenz haben. In den weiteren Levels trifft Ihr auf den tanzenden Panda-Bär "Yogo" oder müßt eine singende Meerjungfrau in den Ozean zurückjagen. Selbst an Discofans haben die Entwickler gedacht und spen-



Mr. Big-R-Type würde Dutzende Bildschirme füllen in Originalgröße!

dierten jenen einen Dance-Level, zu dem allerfeinster Techno-Beat aus dem Lautsprecher dröhnt. Habt Ihr Eure ersten Missionen erfolgreich gemeistert, folgt eine Bonus-Stage, in der Euch das übergroße R-Type-Raumschiff in heißer *Gradius II*-Flammenumgebung wiederbegegnet. Alle Endgegner sind wieder bildschirmfüllend groß und übertreffen sogar teilweise deren Vorgänger. Die Musik, welche schon beim ersten *Parodius* ein Ohrenschauspiel war, hat sich melodisch um

einiges gesteigert (so unglaublich das auch klingen mag). Nebst klassische- Wagner-Marsch (auf auf zum fröhlichen Jagen..) werden zahlreiche andere Ohrwurm-Melodien gespielt, die hervorragend in das schräg-bunte *Parodius*-Ambiente hinein passen. Alle, die in der glücklichen Lage sind, eine Spielhalle mit *Fantastic Journey* aufzuspüren, sollten unbedingt ein paar Probespielchen wagen. Alle anderen müssen in den sauren Apfel beißen und warten, bis die Super NES- und Sony-Playstation-Umsetzung ihren Weg nach Deutschland findet. ws

Diese Japano-Puppe wirft Euch weniger freundliche Hasen an den Kopf



Hier seht Ihr das größte Extra-Symbol, das es jemals auf dem Bildschirm gegeben hat. Da heißt's dranbleiben und sammeln, was das Zeug hält.



So werten

WIR

MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER
NINTENDO

Jaguar

GAME GEAR

MASTER
SYSTEM

GAME BOY

NES

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-
Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl,
Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

90%

Musik:

70%

Soundeffekt:

50%

Spiel-
spaß

30%

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1 bis 3 ist leicht spielbar 4 bis 6 ist mittelschwer 7 bis 9 ist sehr schwer. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Redaktionswertung



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

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die

immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware - logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß**. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist - mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware.** Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskästen aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir's nicht...



Jan

Unser Radio- und Fernseh-techniker macht Zivildienst und Karriere als Geschirrspüler

Die VG-Gang und ihre Hits

Es gibt so 'n paar Rubriken, die sehen jeden Monat gleich aus. Auf den ersten Blick jedenfalls. Dem scharfäugigen Beobachter fällt aber sofort auf, wenn sich mal was ändert!



Ralf

Unser mathematikstudierender Prügelknabe sammelt Beat'em Ups wie andere Briefmarken.



Hartmut

Könnte keiner Fliege was zuleide tun – aber Katzen, hähähä. Testet vor allem Simulatoren.



Wolfgang

Spielt alles, was ihm in die Finger kommt. Außer Schach. Aber Vorsicht, ischt cool, Man!

Top 10 Oktober

1	<i>Probotector 2</i>	Game Boy	90%
2	<i>Samurai Shodown</i>	Super Nintendo	88%
3	<i>Breath of Fire</i>	Super Nintendo	86%
4	<i>Tetris 2</i>	Super Nintendo	85%
5	<i>Urban Strike</i>	Mega Drive	84%
6	<i>Dynamite Headdy</i>	Mega Drive	82%
7	<i>Probotector</i>	Mega Drive	82%
8	<i>Beyond the Limit</i>	Mega CD	81%
9	<i>Monster Max</i>	Game Boy	81%
10	<i>Ballz</i>	Mega Drive	81%



Manni

Tauschte Gitarre und Sitar gegen Joypad. Liebt schnuckelige Cartoons über alles...



Tet

heißt richtig Tetsuhiko Hara und ist gewiß kein Bayer. Insider für Importe und Rollis.



Robert

Testet nachts und flirtet tagsüber stundenlang am Phone mit amerikanischen PR-Miezen.

Diesmal ist der Wurm drin! Nicht, daß wir nicht genügend anderen Stoff gehabt hätten, doch *Earthworm Jim* (SN) macht derartig Laune, daß nach dem Kringelkerl eine Weile nichts mehr kam. Andere Lieblingsspiele gibt's aber trotzdem noch. So zieht **Hartmut** in *Beyond the Limit* seine Kreise, während **Tet** und **Manni** ihre Fahrkünste in *Road Rash* auf 3DO messen. Tet lacht außerdem noch über *Dynamite*

Headdy (MD). **Ralph** befindet sich derzeit im Blutausch und malträtiert abwechselnd sein Neo Geo mit *Agressors of Dark Kombat* und ein Mega Drive mit *Mortal Kombat 2*, während **Rob Zäng** etwas friedlicher in *NHL '95* zuhause ist. **Wolfgang** begeistert sich völlig für den *Super-Parodius*-Spielautomaten und **Dirk** kam tagelang nicht vom witzigen Michelin-Männchen-Geprügele *Ballz* (MD) los.



Dirk

Spezialist für alles, was dem Kanzler schlaflose Nächte bereitet. Mag vor allem Jump'n Runs.



Jetzt noch einen eingesprungenen Doppelsalto direkt in die Magengrube und Kendo Coyote is finished



Aua! Daß diese rabiaten Füchsinnen immer so grob zu Ihren Verehrern sein müssen...Als Ratte bin ich wohl nicht gut genug?



Die Special-Moves müßt Ihr im Training einstudieren



Ok, Ok, ich werd' nie mehr deinen Honig klauen (Gnade, zitter)



Im Sound-Room könnt Ihr Euch alle Tunes reinziehen



Ob die Antrittsgage des Teddys reicht, um das zu bezahlen??

Toon-Rauferei

Brutal

Man merkt es langsam, aber sicher: Capcom hat mit seinem *Streetfighter*-Meisterwerk ein neues Spielgenre geschaffen. In allen Formen und Variationen warten die Software-Publisher mit neuen Games zum Thema Zweikampf auf. Gametek schickt in *Brutal* statt der harten Straßenburschen mal ganz andere Streithähne in den Ring: Comic-Figuren! Schon der Anblick der Karate-Hasen mit Stirnband, Thaiboxer-Bisamratten, Boxer-Füchsinnen und Wrestler-Teddybären verleiten sofort zum Schmunzeln. Die Designer haben sich bei der Ausstattung wirklich ins Zeug gehängt. In tollen Zeichentrick-Sequenzen beobachtet Ihr die Einladung des bulligen Teddys, die discoartige Vorstellung der acht Charaktere und die Reise auf dem Rücken einer Delphinherde zur Turnierinsel. Neu ist, daß Ihr neben den Standardschlägen und -tritten die Special-Moves erst mühsam im Trainingsraum nach

jeweils zwei Duellen erlernen müßt. Eine Vielzahl davon hat sich allerdings als im höchsten Maße unbrauchbar erwiesen. Der Kendo-Coyote zeigt zum Beispiel mit seinen Griffeln nach Drücken von A und B auf die Nase des Gegners: ein toller Special-Move! Von den Möglichkeiten außerhalb der Kämpfe haben die Entwickler noch viel mehr hineingepackt. Ihr könnt alle Aktionen in Zeitlupe studieren, Turbo-Sterne aktivieren, eine genaue Schlagstatistik begutachten, alle Musikstücke im Sound-Room genießen und vieles mehr. Lustig sind auch die Stories über die geschlagenen Kämpfer: Über die Ratte wird neben einem düster gehaltenen Bild erzählt, daß sie ihrem Widersacher den Triumph nicht gönnt und aus Schmach gleich das Training mit ihren Kumpanen aufnimmt. Geprügelt wird übrigens nach den eingebürgerten Regeln und Eure Fortschritte könnt Ihr per Paßwort abspeichern.



geht so

Würde es nur nach der Ausstattung gehen, *Brutal* würde mit Sicherheit wie *FIFA Soccer* den ersten Preis gewinnen. Da ein Prügelspiel aber hauptsächlich von der Atmosphäre in den Duellen lebt, muß Gametek sich doch einige Rüffel gefallen lassen: Die Zeichentrickfiguren haben meist nicht mal unterschiedliche Standardschläge im Repertoire, von den höchst unwirksamen Special-Moves ganz zu schweigen. Die Action besteht im großen und ganzen meist darin, wild auf sein Gegenüber einzuprügeln, welches hauptsächlich blockt und selten eigene Aktivität zeigt. Animationstechnisch glänzen die Knüppelhasen und Karate-Löwen auch nicht gerade und die Schlaggeräusche klingen arg künstlich. Und wen interessiert es eigentlich, ob er mit vier harten Punches und fünf Medi-

um-Kicks oder drei Uppercuts und sechs Foot-Sweepers gewonnen hat? Also, wer Bugs Bunny und Co. noch nie leiden konnte und der Sippe mal kräftig den Hosenboden ver-sohlen möchte, kann sich *Brutal* zulegen, denn einen gewissen Reiz kann man der Scheibe nicht absprechen und die Ausstattung ist wie gesagt bombastisch. rk

System: Mega CD
Spieleart: Beat'em Up

Hersteller: Gametek
Testversion von: Gametek
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Sound- und Optionsmenü, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

67%

Musik:

80%

Soundeffekt:

59%

Spiel-
spaß

62%



Laserwars Tempest 2000

Bei diesem Modul streiten sich die Geister. Die einen sind verärgert, daß Atari alle Uralttitel wieder herauskramt, die anderen können gar nicht genug davon bekommen. Das Spielkonzept des aufpolierten Automatenklassikers *Tempest* ist und bleibt Geschmackssache. Ihr steuert ein unsymmetrisches Raumschiff auf einer Vektor-3D-Fläche (Rechteck, Quadrat, Würfel) entlang und müßt

versuchen, die aus dem Zentrum herannahenden Angreifer mit einem gezielten Laserschuss zu eliminieren. Insgesamt vier verschiedene Spielvarianten hat der Starprogrammierer Jeff Minter in sein Machwerk mit eingebaut. Wer's nostalgisch liebt, versucht sich an der 80er Originalversion. Die "Plus"-Variante ist eine Mischung der Urversion mit neuen Features, zum Beispiel einem Ro-



Selbst an verschiedene Bonus-Stages hat Jeff Minter gedacht. Ansonsten wird nicht viel mehr auf dem Bildschirm geboten.

botor-Droiden, der Euch schußkräftig zur Seite steht. Neu hinzugekommen ist auch, daß Ihr zu zweit gleichzeitig gegen das Alien-Imperium antreten könnt. Bei der 2000er Version sind zahlreiche neue Gegner und unterschiedliche Waffenarten mit von der Partie.



super

Sicherlich, die Grafik ist nicht das, was man von einer 64-Bit-Konsole erwartet und jedes andere System könnte das ebenfalls bewerkstelligen. Tja, *Tempest 2000* gibt es eben nun mal nur für diese Konsole. Es macht einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus den Leib zu ballern, auch wenn es manchen auf die Dauer zu langweilig erscheinen mag. Die fetzigen Techno-Musikstücke sind bis jetzt das Beste, was ich auf

dem Jaguar gehört habe. Der Beweis: Es gibt mittlerweile schon eine offizielle *Tempest 2000*-Musik-CD zum Kauf! Für mich ist der aufgemotzte Klassiker eines der besten Jaguar-Spiele, was es momentan zum Kaufen gibt. **ws**

System: Jaguar
Spieltyp: Shoot'em-Up

Hersteller: Atari
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

35%

Musik:

90%

Soundeffekt:

71%

Spiel-
spaß

80%

Redaktionswertung

Abgestürzt

Crescent Galaxy

Fast gleichzeitig mit *Raiden* kam der Horizontalscroller in die ausgehungerten Atari-Ladenregale. Interessanterweise ging *Crescent Galaxy* zeitgleich mit *Cypermorph* in die Entwicklung. Am Anfang hatte Atari noch überlegt, den Shooter mit der Konsole auszuliefern, was schließlich (zu allem Glück!) durch eine programmierbedingte Verspätung nicht mehr möglich war. Ihr übernehmt die Rolle des furchtlo-

sen Raumschiffpiloten "Trevor McFurr". Der hat zur Aufgabe gestellt bekommen, vier Planeten von bösen Invasoren zu befreien. Sein Kampfschiff ist mit einem durchschlagenden Bordlaser ausgerüstet. Zudem hinterlassen die hordenweise anrückenden Feindsprites nach ihren Ableben massenhaft Power-Ups, welche das Waffensystem Eures Fighter um zahlreiche Special-Weapons er-



Grafik hui, Spiel pfui! Als kostenloses Demo hätte *Crescent Galaxy* sicherlich einen Preis gewonnen.

weitert. Am Ende von jeder Welt-raum-Stage erwartet Euch ein übermächtiger Obermotz, der mit allen möglichen Taktiken versucht, Euch ein Bildschirmleben abzuknöpfen.



hilfe

Auf den Punkt gebracht: Hervorragende Grafikeffekte, null Innovation, miserables Gameplay. Ich frage mich, wann es die Softwareentwickler endlich kapieren, daß mit einem solchen Rezept kein Blumentopf zu gewinnen ist. *Crescent Galaxy* würde allenfalls als kostenloses Grafik-Demo Aufsehen erregen. Ich sehe ja ein, daß die Programmierer unbedingt zeigen wollten, wieviele Sprites die "64-Bit"-Hardware gleichzeitig bewältigen kann, was dann aber letztendlich ein

wenig zuviel des Guten gewesen ist.

Was soll ich dazu noch sagen? Laßt es mich so ausdrücken: *Crescent Galaxy* ist so überflüssig wie ein VCS-2600-Adapter für Euren Jaguar. **ws**

System: Jaguar
Spieltyp: Shoot'em-Up

Hersteller: Atari
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue,

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

81%

Musik:

10%

Soundeffekt:

20%

Spiel-
spaß

25%

Redaktionswertung

Well done?

Cypermorph

Bei diesem Titel handelt es sich um das erste Spiel, welches letztes Jahr beim USA-Start für den Jaguar erhältlich war, bzw. mit der Konsole mitgeliefert wird. Mit einem Polygonen-Raumschiff, das über Morphing-Eigenschaften verfügt, fliegt Ihr über zahlreiche surreale Planetenoberflächen, um diverse Objekte einzusammeln. Als zusätzliche Hilfe steht Euch "Sky-lar" zur Verfügung, ein holographi-

scher Berater mit einer angenehmen weiblichen Sexystimme. In der rechten oberen Bildschirmcke befindet sich ein Radar, der Euch den Weg weist. Unterwegs gilt es, diverse Superwaffen und Extras einzusammeln, die Ihr mit dem Nummernblock des Joypads gezielt anwählen könnt. Mit ganz speziellen Items läßt sich die Schußkraft Eures Fighters ebenfalls verstärken. Insgesamt gibt es neun Plane-

ten, in denen sich zahlreiche feindliche Flugobjekte tummeln. An gewissen Plätzen befinden sich eine Menge wichtiger Gebäude: Durch Teleporter gelangt Ihr in unerreichbare Gegenden, in welchen Ihr hilfreiche Power-Ups findet, und Kraftwerke liefern Energie für die allgegenwärtigen Schutzschilde.



geht so

Wenn man das Erstlingswerk von der technischen Seite her betrachtet, ist *Cypermorph* der ungeschlagene Sieger aller Konsolen-Polygonspiele. Die Grafik ist erstaunlich schnell und detailliert, die glasklare Sprachausgabe läßt in bezug auf die Möglichkeiten des Jaguars die letzten Zweifel verschwinden. Leider sieht es mit Spielspaß und Motivation nicht so rosig aus, die neun



Leider sieht man hier nicht wie schnell und flüssig das Polygon-Scrolling ist. Spielerisch ist *Cypermorph* allenfalls Durchschnitt.

Planeten bieten nicht sehr viel Abwechslung in bezug auf Grafik und Aufgabenstellung. Als "kostenlose" Beigabe ist *Cypermorph* ein gelungenes Spielchen, aber als "Vollpreis-Modul" würde ich es mir nicht zulegen. **ws**

System: Jaguar
Spieletyp: 3-D-Shoot'em-Up

Hersteller: Atari
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: liegt Konsole bei

Grafik:

60%

Musik:

40%

Soundeffekt:

45%

Spielspaß **59%**

Redaktionswertung

Evolution:

Dino Dudes

Im Klartext handelt es sich bei diesem Modul um das schon auf anderen Konsolen veröffentlichte *Humans*. Atari zog es vor, aus welchen Gründen auch immer, den Titel zu ändern. Wer's noch nicht kennt: Es handelt sich bei *Evolution: Dino Dudes* um eine Mischung aus *Lemmings* und *Dino Olympics*. Eure Aufgabe ist es, fußlahme Neandertaler auf den richtigen Wegpfad zu bringen. Mit einem an-

fangs kleinen Stamm von Keulenschwingern habt Ihr in jedem Level andere Denkaufgaben zu lösen, von denen die einfachste und häufigste das Überwinden von Abgründen ist. Verschiedene Gegenstände wie der Speer, das Rad, das Seil und das Feuer verhelfen Euren bärtigen Fellträgern zu neuen Möglichkeiten. Das ist auch bitter nötig bei den stets ansteigenden Problematiken und einem knall-

harten Zeitlimit. Im weiteren Spielverlauf trifft Ihr auf hungrige Dinos und anderes Urgetier, welche anscheinend mit Vorliebe dümmliche Höllenbewohner als Steinzeitburger verspeisen möchten.



gut

Es mag ja ganz nett sein, ein Spielchen mit einer kleinen Prise *Lemmings*-Suchtfaktor in der bisweilen mageren Modulpalette zu haben, doch warum mußte es gerade eine 1:1-Kopie der 16-Bit-Versionen sein? Liebe Programmierer, in dem Gerät stecken so viele Möglichkeiten und ihr liefert den ausgehungerten Jaguar-Fans einen weiteren Ideenabklatsch. Nun gut, abgesehen davon hat *Dino Dudes* immer noch seinen gewissen Spielreiz, sowohl grafisch als auch spiele-

risch. Der stets ansteigende Schwierigkeitsgrad hält die meisten Joypad-Tüftler für längere Zeit bei der Stange. Alle, die nicht mehr länger auf neues Jaguar-Futter warten können, dürfen sich getrost mal heranwagen. **ws**

System: Jaguar
Spieletyp: Knobelspiel

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

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

60%

Musik:

51%

Soundeffekt:

37%

Spielspaß **67%**

Redaktionswertung



Ganz schön frostelig, der Winter-Level von *Dino Dudes*. Ansonsten hat sich nicht viel verändert in bezug auf die 16-Bit-Versionen.

Altbacken Raiden

Während sich Spielhallenfans bereits mit *Raiden II* vergnügen, müssen sich Jaguar-Besitzer mit dem drei Jahre älteren Vorgänger die Zeit vertreiben. Bei *Raiden* handelt es sich um einen reinrassigen Vertikal-Shooter, in dem ihr ein Raumschiff durch 8 verschiedene Landschafts – und Weltraumscenarien hindurch manövrieren müßt. Als Standardwaffe verfügt Euer Jäger über einen an-

fangs dürftigen Laserschuß, der sich mit roten und blauen Power-Ups zu einer wirkungsvolleren Waffe aufrüsten läßt. Zusätzlich gibt es noch "Normale" - und "Homing"-Missiles, die Euch hilfreich im Kampf gegen die zahlreichen Feindsprites unterstützen. Die Gegner verfügen über trickreiche Fluggeschwader und zahlreiche Bodenpanzer. Selbst auf hoher See ist Euer Kampfjet nicht sicher und



Selbst auf hoher See wird Euer Kampf-Fighter von allen Seiten attackiert. Leider wurde der Action-Bildschirm stark eingeschränkt.

wird von gut gepanzerten Battleships attackiert. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein riesiger Endgegner, der mit gewaltiger Feuerkraft aufwartet. Wird es mal zu brenzlich, hilft meist nur noch eine "allesrettende" Smartbomb vor dem sicheren Bildschirmtod.



geht so

Nichts gegen Shoot'em-Ups, doch müßte es wirklich der erste Teil sein, nach dem heute kein Hahn mehr kräht. Technisch gesehen gibt es nichts an der Umsetzung auszusetzen, aber die überdimensionierte Anzeigetafel rechts am Bildschirm bringt mich erneut zum Kochen, auch wenn der Automatenbildschirm ebenfalls einen Vertikal-Monitor hatte. Daß es nicht so sein muß, zeigte schon die PC-Engine-CD-Ver-

sion, welche übrigens auch eine hervorragende Umsetzung ist. Was soll ich sonst noch sagen? Süchtige *Raiden*-Fans können beruhigt zugreifen. Alle anderen warten lieber auf ein 64-Bit-würdiges Ballerspiel. **ws**

System: **Jaguar**
Spieleart: **Shoot'em-Up**

Hersteller: **Atari**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 5**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

62%

Musik:

60%

Soundeffekt:

59%

Spiel-
spaß

60%

Redaktionswertung

Ausgegraben Wolfenstein 3D

Fast jeder kennt es mittlerweile, das indizierte bzw. beschlagene PC-Spiel, welches in Deutschland für große Aufregung sorgte. Selbst die kürzlich erschienene Importversion fürs Super-NES wurde trotz visueller Entschärfung schon auf den Index gesetzt. Die Spielidee ist moralisch sehr verwerflich, ebenfalls nichts für zarte Gemüter und keinesfalls für Kinderhände geeignet. Ihr über-

nehmt die Rolle eines Spezialagenten, der sich durch zahlreiche 3-D-Labyrinth verschiedener alter Adelsschlösser hindurchkämpfen muß. Zu Beginn ist der Held mit einer spärlichen Handfeuerwaffe und begrenzter Munition ausgestattet. In gut versteckten Geheimgängen findet Ihr dann durchschlagendere Waffen wie ein Maschinengewehr oder sogar Raketen- und Flammenwerfer. Als Feinde lauern Euch

uniformierte Soldaten auf und versuchen, etwas von Eurer kostbaren Lebensenergie abzuwickeln. In verschiedenen Räumen findet Ihr Extra-Items und Schätze, welche Eurer Gesundheit zugute kommen.



gut

Mal ehrlich gesagt: Wolfenstein 3-D zählt grafisch und technisch schon lange zum alten Spieleisen. Die Grafik ist die gleiche geblieben, lediglich die Auflösung wirkt nicht mehr so klotzig wie auf dem PC. Dazu gibt's noch zwei neue Waffengattungen, die es in der Originalversion nicht gab und das war's dann auch schon. Zugegeben, das 3D-"Textures"-Scrolling der "Castle-Dungeons" ist butterweich, allerdings nerven dafür die einfallslosen Musikstücke ganz gewaltig, zum

Glück läßt sich das Ganze per Knopfdruck abschalten. Selbst die digitalisierte Sprachausgabe klingt nicht annähernd so gut wie auf einem PC. Fazit: Wer es unbedingt braucht, kann zugreifen, alle anderen: Finger weg! **ws**

System: **Jaguar**
Spieleart: **3-D-Action**

Hersteller: **Atari**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **3 Spielstände
speicherbar**

Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 140 Mark**

Grafik:

68%

Musik:

56%

Soundeffekt:

62%

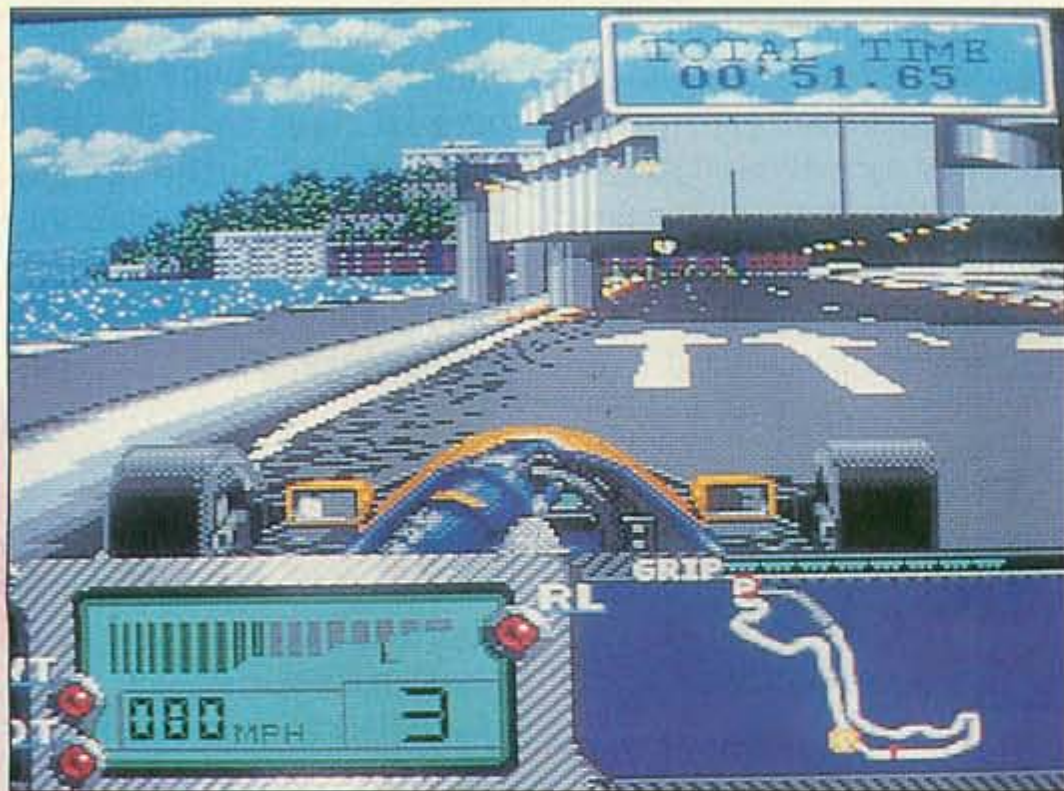
Spiel-
spaß

Wegen Indizierungs-
gefahr und bedenklicher
Spieldinhalte keine
Spieldinhalte-Wertung!

Redaktionswertung



Neben einen "Doom-ähnlichen" Raketenwerfer findet sich noch ein Flammenwerfer im Waffenarsenal des Helden ein



Alain Prost beschleunigt seinen Williams voll am Reifenlimit, bevor er mit etwa 230 km/h durch Monacos berühmte Tunnelkurve schießt.



Mit luftigen Klamotten und ohne Helme sehen die Jungs in den Boxen nicht grade aus, als würden sie Wert auf Sicherheit legen

MEGA CD



Mach' ma'n Burnout!

Beyond the Limit

In Japan trägt es den Beinamen *Heavenly Symphony*, in den USA *Beyond the Limit*, eine deutsche Mega-CD-Version ist bereits in Arbeit. Der eigentliche Titel des Spiels lautet jedoch *Formula One World Championship* und damit dürfte auch unbedarften Zeitgenossen klar sein, daß es dabei um die Königsklasse im Motorsport geht. Ein Blick in den rasanten Video-Vorspann – freilich im MCD-Look – mit genialer Untermalung aus aggressivem Motorengeräusch und supercoolem Metal-Sound verrät außerdem, daß es sich hier nicht um ein automatennahes Rennspiel

im Virtua-Racing-Stil handelt, sondern um eine höchst umfangreiche Komplettsimulation der "Formel Wahnsinn". Echte Freaks checken sofort, daß die Lackierung der Fahrzeuge, der Sponsorenemblem an Fahrbahnrand, Autos und Fahrerkombis bis ins i-Tüpfelchen der '93er Saison entsprechen. Sogar die Motorensounds der Boliden unterscheiden sich hörbar. Sega arbeitete für diese detailverrarteste aller Rennsimulationen mit Fuji-Television zusammen, die alle Lizenzrechte der Formel 1 besitzen. Nach dem Intro (Vorsicht: Der US-Import läuft auf keinem

deutschen System, auch nicht mit CDX-Adapter) stellt Ihr fest, daß sich das Spiel in drei wesentliche Kapitel teilt: Der Menüpunkt "Free Run" erlaubt Euch freien Direktzugriff auf jedes Team, jedes Fahrzeug und jeden Weltmeisterchaftskurs. Wer mal 'ne Runde in Schumis Benetton-Ford drehen möchte – bitte schön! Oder wie wär's mit Alain Prost und dem Williams-Renault? Ayrton Senna fuhr vor seinem tödlichen Unfall für

McLaren. Im Spiel taucht zwar sein Auto auf, Konterfei und Name des Weltmeisters wurden aber durch einen neutralen Helm und den Namen "Player" ersetzt. Einsteiger trainieren im "Free Run" zunächst ausgiebig das Verhalten der simulierten 800-PS-Boliden und lernen die Rennstrecken auswendig. Hier zeigt sich, daß dieses Spiel nichts für Ungeduldige ist: Wer Bestzeiten erzielen möchte, muß für jedes Auto, jede Strecke und jedes Wetter optimale Einstellungen austüfeln. Dazu gehören z. B. die richtigen Reifen, die Sensibilität der Steuerung, die optimale Abstimmung der Bremsen, der Wirkungsgrad von Front- und Heckflügeln, Traktionskontrolle etc. Und wer



Jean Alesi Ferrari hustet Schumacher in der Kurve mal kurz von hinten an, worauf der Benetton einen Dreher in die Botanik macht

Ohne knackige Pisten-Häschen wäre der Formel-Zirkus einfach nicht komplett. Die beiden hier stammen aus dem Monaco-Vorspann.



QUALIFYING - PRACTICE CLASSIFICATION				NO. 1
P. NR	DRIVER	TEAM	B.TIME	
1	A. PROST	WIL	1:15:75	1
2	A. CESARIS	TYR	1:33:81	2
3	D. HILL	WIL	0:00:00	3
4	U. KATAYAMA	TYR	0:00:00	4
5	M. SCHUMACHER	BEN	0:00:00	5
6	R. PATRESE	BEN	0:00:00	6
7	M. ANDRETTI	MCL	0:00:00	7
8	P. PLAYER	MCL	0:00:00	8
9	D. WARWICK	FTW	0:00:00	9
10	A. SUZUKI	FTW	0:00:00	10
11	A. ZANARDI	LTS	0:00:00	11
12	J. HERBERT	LTS	0:00:00	12
13	R. BARRICHELLO	JDN	0:00:00	13
14	I. CAPELLI	JDN	0:00:00	14
15	P. ALLIOT	LRS	0:00:00	15

Formel-Feeling pur: Im GP-Mode checkt Ihr während des Qualifyings die Ergebnisse der Konkurrenz und lauert auf den richtigen Moment für die eigenen Runden

schon lange keine Blasen mehr am Daumen hatte, sollte probierhalber die Automatik gegen ein sequentielles Schaltgetriebe tauschen. Nach vier bis fünf Trainingsstunden geht's dann los: Der "1993 Mode" katapultiert Euch direkt in die Rennen der letzten Saison. In jedem Grand Prix gab's spektakuläre Aktionen, die Ihr jetzt im Cockpit neu erleben könnt. Videosequenzen mit packenden Originalbildern dienen zur Einstimmung. Beispielsweise begann es in Katayama kurz vor Ende des Rennens in Strömen zu regnen. Alle Fahrer nahmen Tempo weg und beschränkten sich darauf, auf der Piste zu bleiben – mit Ausnahme von J.J. Lehto und Derek Warwick, die sich eine erbitterte Regenschlacht um Platz sechs und den letzten WM-Punkt lieferten. Ihr übernehmt Lehtos Auto und habt nur drei Runden, um Warwick zu überholen. Schafft Ihr es, wartet eine weitere Videosequenz als Belohnung, klappt es nicht, gibt's lange Gesichter – alles original. Vollends zum "Formel-Rollen-



Trotz Mega-CD-Grafik kommen die Videoclips erstaunlich gut rüber.

spiel" gerät das Spektakel, wenn Ihr den "Grand Prix"-Mode wählt. Hier kämpft Ihr zunächst auf einer imaginären Rennstrecke um Bestzeiten. Je nach Leistung bieten Euch dann mehrere Teams Fahrerverträge. Um bei Williams oder Benetton ins Cockpit steigen zu dürfen, müßt Ihr aber schon verdammt hart aufs Pedal treten. Danach beginnt die WM: Jeden Grand Prix bestreitet Ihr komplett mit freiem Training, erstem und zweitem Qua-

lifikationstag, Warm Up etc. Techniker und Teamchefs geben Euch Tips zwischen den Trainingsrunden, Ihr lauert auf günstige Momente beim Qualifying, beobachtet die Leistungen der Konkurrenten und optimiert Euer Fahrzeug bis zum Rennstart. Die Rennen selbst wurden allerdings auf zwölf Runden reduziert. Da eine komplette Saison natürlich richtig Zeit kostet, speichert Ihr bis zu vier verschiedene Spielstände.



super

Dieses Spiel ist nix für Arcade-Freaks: Wer sich nicht reinbeißt, wird's nie mögen und spart besser für Virtua Racing. Die optimale Abstimmung der Autos müßt Ihr Euch hart erarbeiten. Im Vergleich zu Polygon-Games fehlt den Strecken einiges an räumlicher Tiefe, die Fahrerperspektive wirkt überhöht. Außerdem lassen sich Kurven niemals so exakt anfahren und -bremsen wie mit Polygongrafik und schon gar nicht wie im echten Auto. Dafür entschädigen Euch Sound und Grafik mit einem einzigartigen Einblick in den Job als Formelpilot. Der Langzeit-Spielwert ist enorm hoch, die Identifikation mit dem Geschehen maximal. Gestört hat mich lediglich das tolerante Crashverhalten: Wenn schon Simulation auf höchstem Niveau, dann bitte auch keine folgenlosen Ausflüge durch Mauern, Bäume und Streckenschilder. Und daß bei Regen ein Trip über den Rasen nicht zum gnadenlosen Abflug führt und ein Schubser schon mal beim Überholen hilft, gehört auch ins Kapitel "Schön wär's". hu



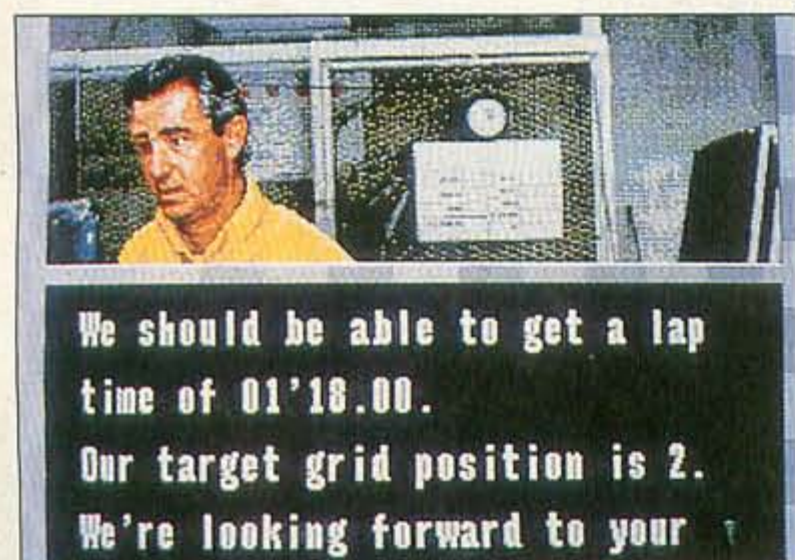
Je nach Leistung gibt's im 93er Mode Schampus oder Schnute



Dezent in Szene gesetzt: Sega als Williams-Sponsor 1993



Um das eigene Fahrzeug optimal abzustimmen, braucht es Erfahrung mit den Strecken und jede Menge Fahrpraxis



Tips von Onkel Flavio: Benetton-Chef Briatore meldet sich vor dem Qualifying zu Wort



Im 93er Mode gibt's eine wilde Aufholjagd. Rechts unten die Streckenkarte mit den Fahrzeugen

System: Mega CD
Spieleart: F1-Simulation

Hersteller: Sega
Testversion von: Test'n Take
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 79%
Musik: 78%
Soundeffekt: 84%

Spielspaß **81%**



Redaktionswertung



Jetzt noch einen eingesprungenen Doppelsalto direkt in die Magengrube und Kendo Coyote is finished



Aua! Daß diese rabiaten Füchsinnen immer so grob zu Ihren Verehrern sein müssen... Als Ratte bin ich wohl nicht gut genug?



Die Special-Moves müßt Ihr im Training einstudieren



Ok, Ok, ich werd' nie mehr deinen Honig klauen (Gnade, zitter)



Im Sound-Room könnt Ihr Euch alle Tunes reinziehen



Ob die Antrittsgage des Teddys reicht, um das zu bezahlen??

Toon-Rauferei

Brutal

Man merkt es langsam, aber sicher: Capcom hat mit seinem *Streetfighter*-Meisterwerk ein neues Spielgenre geschaffen. In allen Formen und Variationen warten die Software-Publisher mit neuen Games zum Thema Zweikampf auf. Gametek schickt in *Brutal* statt der harten Straßenburschen mal ganz andere Streithähne in den Ring: Comic-Figuren! Schon der Anblick der Karate-Hasen mit Stirnband, Thaiboxer-Bisamratten, Boxer-Füchsinnen und Wrestler-Teddybären verleiten sofort zum Schmunzeln. Die Designer haben sich bei der Ausstattung wirklich ins Zeug gehängt. In tollen Zeichentrick-Sequenzen beobachtet Ihr die Einladung des bulligen Teddys, die discoartige Vorstellung der acht Charaktere und die Reise auf dem Rücken einer Delphinherde zur Turnierinsel. Neu ist, daß Ihr neben den Standardschlägen und -ritten die Special-Moves erst mühsam im Trainingsraum nach

jeweils zwei Duellen erlernen müßt. Eine Vielzahl davon hat sich allerdings als im höchsten Maße unbrauchbar erwiesen. Der Kendo-Coyote zeigt zum Beispiel mit seinen Griffeln nach Drücken von A und B auf die Nase des Gegners: ein toller Special-Move! Von den Möglichkeiten außerhalb der Kämpfe haben die Entwickler noch viel mehr hineingepackt. Ihr könnt alle Aktionen in Zeitlupe studieren, Turbo-Sterne aktivieren, eine genaue Schlagstatistik begutachten, alle Musikstücke im Sound-Room genießen und vieles mehr. Lustig sind auch die Stories über die geschlagenen Kämpfer: Über die Ratte wird neben einem düster gehaltenen Bild erzählt, daß sie ihrem Widersacher den Triumph nicht gönnt und aus Schmach gleich das Training mit ihren Kumpanen aufnimmt. Geprügelt wird übrigens nach den eingebürgerten Regeln und Eure Fortschritte könnt Ihr per Paßwort abspeichern.



geht so

Würde es nur nach der Ausstattung gehen, *Brutal* würde mit Sicherheit wie *FIFA Soccer* den ersten Preis gewinnen. Da ein Prügelspiel aber hauptsächlich von der Atmosphäre in den Duellen lebt, muß Gametek sich doch einige Rüffel gefallen lassen: Die Zeichentrickfiguren haben meist nicht mal unterschiedliche Standardschläge im Repertoire, von den höchst unwirksamen Special-Moves ganz zu schweigen. Die Action besteht im großen und ganzen meist darin, wild auf sein Gegenüber einzuprügeln, welches hauptsächlich blockt und selten eigene Aktivität zeigt. Animationstechnisch glänzen die Knüppelhasen und Karate-Löwen auch nicht gerade und die Schlaggeräusche klingen arg künstlich. Und wen interessiert es eigentlich, ob er mit vier harten Punches und fünf Medi-

um-Kicks oder drei Uppercuts und sechs Foot-Sweepers gewonnen hat? Also, wer Bugs Bunny und Co. noch nie leiden konnte und der Sippe mal kräftig den Hosenboden versohlen möchte, kann sich *Brutal* zulegen, denn einen gewissen Reiz kann man der Scheibe nicht absprechen und die Ausstattung ist wie gesagt bombastisch. rk

System: Mega CD
Spielertyp: Beat'em Up

Hersteller: Gametek
Testversion von: Gametek
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Sound- und Optionsmenü, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

67%

Musik:

80%

Soundeffekt:

59%

Spiel-
spaß

62%

Unleashed Dracula

Den Untoten müßt Ihr, die Ihr in die Rolle des guten Alex Morris schlüpft, wieder mal einfangen, und zwar im London, wie es vor einhundert Jahren war. Damit die Atmosphäre stimmt, wurden ca. 1 1/2 Stunden Film in historischen Kostümen abgedreht, die in Form von 140 Videoclips an den verschiedensten Orten darauf warten, von Euch abgerufen zu werden. Und schon geht die Reise von Eurer Wohnung im besseren

Stadtteil Nottinghill aus los. Eine eigens für Euch gecharterte Droschke kutschiert den lauffaulen Mr. Morris kreuz und quer durch London. In das mitgeführte Notizbuch werden fleißig neue Adressen eingetragen, so daß sich Eure Ausflugsziele, die jeweils dem Kutscher mitgeteilt werden, ständig erweitern. Gesteuert wird dieses Adventure per Icons am Bildrand. So kann z.B. der Stadtplan von London, Morris' Ratgeber, Dr.



geht so

Das größte Hindernis bei Dracula ist zweifelsohne die englische Sprache. Tönt sie zwar glasklar von den zwei Silberscheiben, ist doch ziemlich aufgeschmissen, wer des Englischen nur wenig mächtig ist. Versteht Ihr wichtige Anspielungen oder Hinweise nicht, dürfte es schwer fallen, immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Das ganze Machwerk schimpft sich außerdem *interaktiv*, das Adjektiv, das die ganze Drakularisierung zutreffender beschreibt, ist allerdings das Wörtchen in-

aktiv. Die meiste Zeit verbringt Ihr nämlich mit dem Betrachten der unzähligen Videoclips. Die nervenzehrenden Ladezeiten tun ihr übriges, um den Spielspaß klein zu halten. Mir hat's jedenfalls nicht viel gegeben. ds



Scharf auf British English? Lehrer, die gerade eine "interaktive" Lerneinheit vorbereiten, werden sich hier an maybe aufteilen können.

System: **Mega CD**
 Spieltyp: **Adventure**
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Sega/Viacom**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Speicherfunktion, Schultertaste**
 Schwierigkeitsgrad: **5**
 Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik: **69%**
 Musik: **65%**
 Soundeffekt: **63%**

Spiel-
 spaß **57%**

MEGA CD

Redaktionswertung



Tradelink
 Spieleversand

billiger geht's nicht !!

Franchisepartner gesucht
 Händler erwünscht
SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

- Actraiser 2 us. 109.95
- Action Replay Pro 2 109.95
- Andre Agassi Tennis 119.95
- Art of Fighting us. 69.95
- Arcus Odyssey us. 139.95
- Barkley Shut up & Jam us. 144.95
- Battle Tank 2 124.95
- Breath of Fire us. 139.95
- Brain Lord us. 149.95
- Choplifter III 99.95
- Clay Fighter Tournament Vorb.
- Clay Mates us. 119.95
- Desert Fighter 129.95
- Dragon Vorb.
- EEK the Cat us. 119.95
- Equinox 89.95
- Eye of the Behol. us. 139.95
- Fatal Fury Special Jp. 199.95
- Feivel d. Mauswanderer 119.95
- Fido Dido us. 129.95
- Fifa Internat'l Soccer 99.95
- FX Trax (Stunt Race) 109.95
- F1 ROC II us. 139.95
- Infrarot Joypad 2 Player 99.95
- Junglo Book 129.95
- Knight of Round Table 129.95
- King of Dragons us. 129.95

- Legend us. 129.95
- Lord of Rings us. Vorb.
- Lemmings II us. Vorb.
- Lethal Enforcers/Gun us. 159.95
- Lufia us. 135.95
- Mario & Wario us. Vorb.
- Mechwarrior dt. 139.95
- Mega Man X dt. 99.95
- Mega Man Soccer us. 129.95
- Metal Marines 129.95
- Might & Magic III us. Vorb.
- M.K. II 129.95
- Mr. Nutz dt. 109.95
- Mystical Ninja us. 89.95
- NBA Jam 124.95
- Ninja Warriors us. 139.95
- Nigel Mansel dt. 129.95
- Obitus us. 119.95
- Operation Alien us. 119.95
- Pac Attack dt. 99.95
- Pirates Dark Water 119.95
- Pinnball Dreams us. 119.95
- Prehistoric Man us. 119.95
- Rock n' Roll Racing 109.95
- R-Type III eur. 89.95
- Royal Rumble dt. 89.95
- Secret of Mana us. 139.95

- Samurai Showdown Jp. 99.95
- Sensible Soccer dt. 99.95
- Saturday Night Slam Jp. 99.95
- Smash Tennis 119.95
- Speedracer us. Vorb.
- Speedy Gonzales us. Vorb.
- Star Wars II 135.95
- Star Trek Next Gen. us. 139.95
- Striker II (World Cup) 119.95
- Super Bomberman II us. Vorb.
- Super Bases Loaded 2 us. 149.95
- Super Gameboy 99.95
- Super Metroid dt. 119.95
- Super Nova us. 119.95
- Super Streetfighter II 145.95
- Smurfs (Schlumpfe) 119.95
- Tale Spike McFang us. 139.95
- Tetris II us. 119.95
- T-2 Arcade Game 49.95
- Tum and Bum us. 119.95
- Ultima Ruins of Virt. us. Vorb.
- Undercover Cops us. 129.95
- Untouchables us. 134.95
- World Heroes II us. Vorb.
- Wizardry 5 us. 139.95
- Winter Extreme us. 139.95
- World Cup Soccer us. 134.95

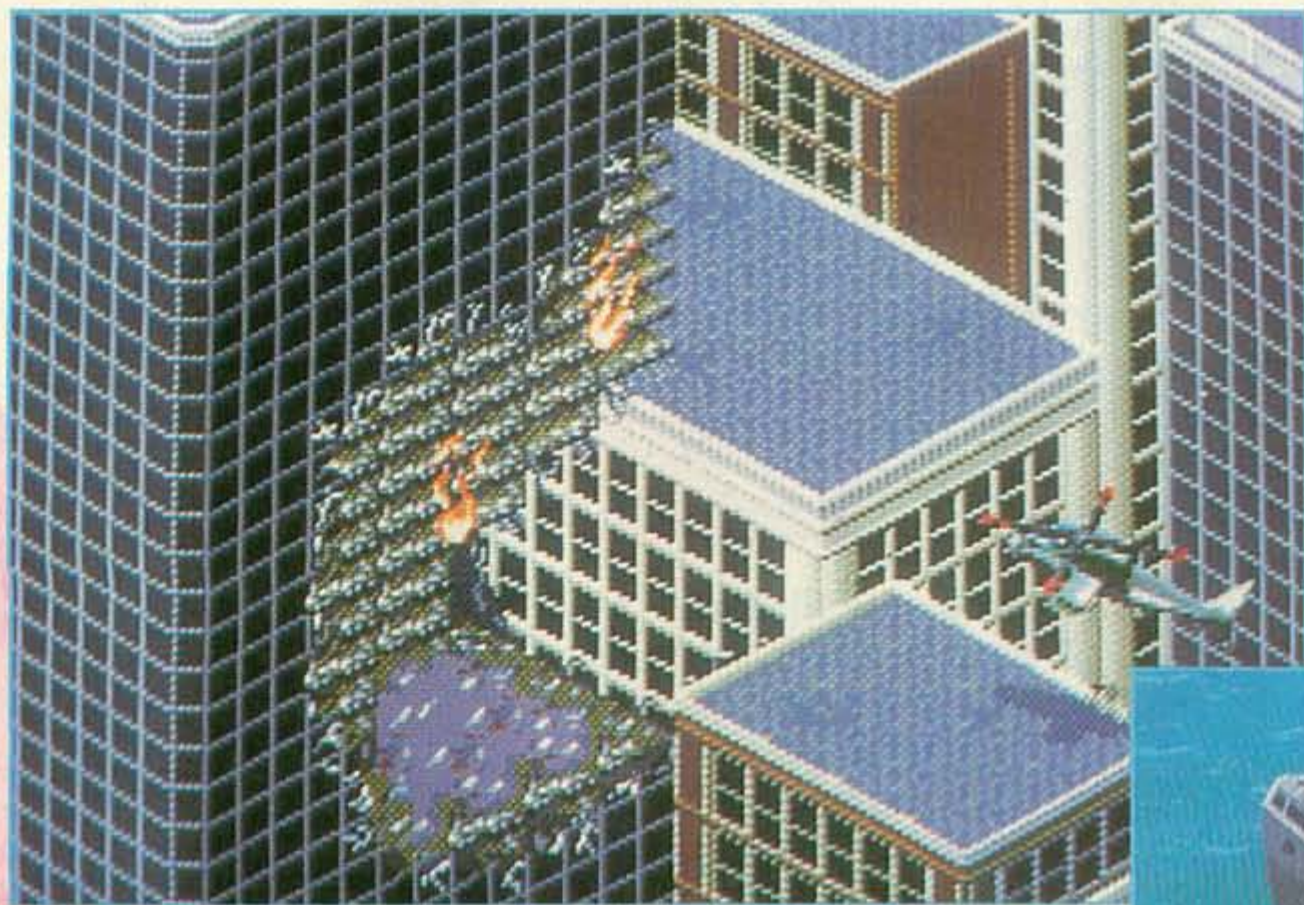
- 3 DO**
- Grundgerät NTSC 989.-
- Grundgerät RGB 1249.-
- Demolition Man Vorb.
- Burning Soldier Vorb.
- Escape from Monster 99.95
- Fifa Soccer Vorb.
- Jurassic Parc 39.95
- Mega Race Vorb.
- Microcosm 119.95
- Out of This World 79.95
- Real Pinnball 119.95
- Road Rash 99.95
- Sewer Shark 59.95
- Shock Wave 89.95
- Star Control 129.95
- Total Eclipse 119.95
- Way of Warrior 119.95
- Who Shot Jonny Rock 119.95
- 3-DO Joypad 219.95
- Japanische Games in Stock**
- Neo GEO CD**
- Grundgerät 1049.-
- alle Games am Start

- Atari Jaguar** 569.-
- incl. Cybermorph
- Brutal Sports Football 139.95
- Raiden 99.95
- Crescent Galaxy 99.95
- Dino Dudes 99.95
- Club Drive Vorb.
- Alien vs. Predator Vorb.
- Redline Racer Vorb.
- Tiny Toons Vorb.
- Joypad 59.95
- Wir haben die neusten Games !!**
- Ruft an: 07461-79001**
- Mo.- Fr.: 10 - 19 Uhr**
- Sa.: 10 - 14 Uhr**
- Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us = amerikanische Module, jp = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb. = Vorbestellungen möglich, lieferbar ab Sept./Okt.94. Inhaber: Alexander Sprung.

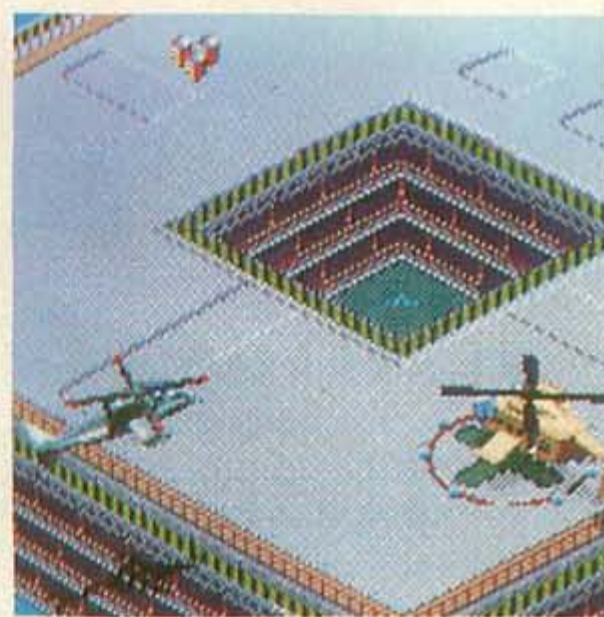
Besucht unsere Ladengeschäfte (hier kein Versand)	BAYREUTH Kulmbacherstr. 10 Tel.: 0921 - 513400	KASSEL Friedrich Ebert Str. 101 Tel.: 0561 - 12477	HERFORD Mindenerstr. 3B Tel.: 05221 - 86126	ESSEN Rüttenscheiderstr. 181 Tel.: 0201-777225	DÜSSELDORF Kölnerstr. 25 Tel.: 0211-1649409
--	---	---	--	---	--

07461 - 79001

Tradelink Eltstr. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax 79003



Links:
Die Terroristen haben ein fettes Loch ins World Trade Center gesprengt. Ihr müßt mit Eurem Helikopter wichtige Personen aus den Trümmern retten.



Rettungsaktion auf hoher See, mit dem fetten Transporthubschrauber geht's schneller. Mindestens 21 Passagiere müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits in Sicherheit bringen.



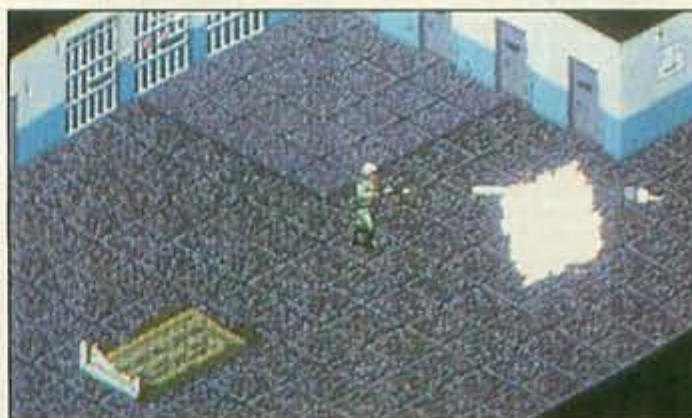
Viva Las Vegas

Urban Strike

Es gibt wohl kaum eine andere Softwarefirma, die es wie Electronic Arts schafft, eine geniale Spielidee gnadenlos auszubeuten. Die Madden- und NHL-Serien gehen schon in die vierte Runde und auch *Urban Strike* hatte bereits zwei Vorgänger. Sowohl *Desert Strike* als auch *Jungle Strike* gehörten zu den besten und beliebtesten Mega Drive-Spielen überhaupt und deshalb waren wir besonders gespannt, ob das neueste Strike-Modul in puncto Spannung und Nonstop-Action mithalten kann.

Einer der Bösewichte aus *Jungle Strike* ist gar nicht so tot wie vermutet (komisch, ich dachte, ich hätte ihn in die Luft gejagt) und schickt sich an, nach kosmeti-

schen Gesichtsveränderungen im Präsidentschaftswahlkampf anzutreten. Trotz CIA, FBI, NSA und N.K.O.T.B. seid Ihr mit Eurem Mohican-Helikopter Amerikas einzige Hoffnung. Zu Beginn wählt Ihr Euren Copiloten aus, wobei jeder Kandidat individuelle Stärken und Schwächen hat. Einige sind wahre Meisterschützen, während andere besser mit der Winde umgehen.



Auf der Gefängnisinsel Alcatraz befreit Ihr einen Häftling. Wenn Ihr zu Fuß unterwegs seid, stehen Euch nur noch 200 Schuß Munition zur Verfügung.

Falls Ihr schon ein Paßwort für spätere Level habt, gebt Ihr es hier ein. Schließlich bestimmt Ihr noch, ob Euer Hubschrauber mit oder ohne Trägheit fliegt, das heißt, Euer Mohican stoppt z.B. bei Bremsmanövern nicht sofort, eben wie ein echter Helikopter. Im Gegensatz zu den Vorgängern unterstützt *Urban Strike* auch das Sechs-Button-Joyypad, wobei ich allerdings drei Feuerknöpfe bevorzuge, aber das ist wohl Gewohnheitssache. Nach dem ausgezeichneten Vorspann, der die ganze Story nochmal erzählt, folgt das Mission-Briefing, das die Problematik des jeweiligen Auftrags erklärt. Die acht Spielabschnitte bestehen aus den verschiedensten Aufgaben. Meist gilt es, gegnerische Fahrzeuge oder Gebäude zu zerstören, geheime Pläne zu stehlen oder wichtige Personen zu retten. Euer Mohican ist mit drei Waffensystemen ausgerüstet: einer MG mit 1000 Schuß, neun Hellfire- und 60 Hydraraketen. Ein Druck auf die Starttaste bringt Euch ins Kontrollmenü. Neben Eurem Munitions- und Spiritvorrat seht Ihr hier den Zustand Eurer Panzerung sowie die Anzahl Eurer Leben. Außerdem werden Euch hier die einzelnen Aufträge erklärt und anhand einer Karte verdeutlicht. Auf der Landkarte seht Ihr neben Eurer eigenen Position die meisten Ziele

neten Vorspann, der die ganze Story nochmal erzählt, folgt das Mission-Briefing, das die Problematik des jeweiligen Auftrags erklärt. Die acht Spielabschnitte bestehen aus den verschiedensten Aufgaben. Meist gilt es, gegnerische Fahrzeuge oder Gebäude zu zerstören, geheime Pläne zu stehlen oder wichtige Personen zu retten. Euer Mohican ist mit drei Waffensystemen ausgerüstet: einer MG mit 1000 Schuß, neun Hellfire- und 60 Hydraraketen. Ein Druck auf die Starttaste bringt Euch ins Kontrollmenü. Neben Eurem Munitions- und Spiritvorrat seht Ihr hier den Zustand Eurer Panzerung sowie die Anzahl Eurer Leben. Außerdem werden Euch hier die einzelnen Aufträge erklärt und anhand einer Karte verdeutlicht. Auf der Landkarte seht Ihr neben Eurer eigenen Position die meisten Ziele



Nach jedem Spielabschnitt gibt's als Belohnung ein Paßwort



Zu Beginn wählt Ihr aus dieser wüsten Truppe Euren Copiloten aus



Zu jedem Fahrzeug und Gegenstand erhaltet ihr eine genaue Beschreibung



Mit zwei Hellfires macht Ihr jeden Wachturm nieder, inklusive Besatzung



So eine fette Explosion ist doch das schönste für einen alten Pyromanen wie mich



Zwischendurch steigt Ihr kurzzeitig auch auf andere Fahrzeuge um

als blinkende Pixel, und auch Munitions- und Spritlager werden hier angezeigt. In späteren Levels sind Vorräte spärlich verstreut, so daß kluge Planung und ein vorsichtiger Umgang mit dem Feuerknopf besonders wichtig werden. Ihr solltet keinesfalls einfach drauflosfliegen und alles abballern, was sich bewegt, denn so stürzt Ihr mit Sicherheit ab. Die meisten Gegner lassen sich am einfachsten ausschalten, wenn Ihr Euch von hinten anschleicht. Das Spiel ist jedoch keine reine Zerstörungorgie. Im zweiten Level steigt Ihr z.B. in einen Transporthubschrauber um und rettet Passagiere aus einem sinkenden Kreuzfahrtschiff, wobei ein Zeitlimit die Aufgabe erschwert. Die einzige wirkliche Neuerung im Vergleich zu den beiden Vorgängern kommt jedoch erst zum Schluß einiger Spielabschnitte. Ihr



Gerettete Agenten übergeben Euch wichtige Aufträge und Informationen

kämpft zu Fuß! Eure Figur steigt aus dem Mohican aus und erfüllt weitere Aufgaben per pedes. Die 3D-Grafik bleibt dabei die gleiche, es stehen Euch jedoch nur neun Granaten und 200 Schuß Munition zur Verfügung. In Las Vegas schießt Ihr Euch z.B. durch ein Casino, zerstört verschiedene Ziele und sucht den Eingang zum gegenwärtigen Hauptquartier. Sogar ein Ausflug nach Alcatraz, der berühmt-berüchtigten Gefängnisinsel vor San Francisco, steht auf dem Programm. Sogar New York bleibt nicht von den Terroristen verschont, und das World Trade kriegt mal wieder sein Fett ab.



super

Obwohl *Urban Strike* im Vergleich zum Vorgänger nicht viel Neues bietet, hat es mich doch sofort gepackt. Das Spielprinzip ist einfach genial, in jedem Spielabschnitt herrscht ständig Spannung und Action ohne Ende. Zum Glück haben die Entwickler neue Fahrzeuge eingebaut und auch einige der Aufträge kannte ich weder aus *Desert-* noch aus *Jungle Strike*. An der Grafik hat

sich nichts geändert, die Perspektive ist ebenfalls dieselbe. Die Action-Sequenzen zu Fuß hätten sich die Programmierer allerdings sparen können, denn sie sind sowohl grafisch als auch spielerisch absolutes Mittelmaß. Wenn Euch die beiden ersten Strike-Module gefallen haben, werdet Ihr auch an *Urban Strike* nicht vorbeikommen. Ich hoffe allerdings, daß sich Electronic Arts nächstes Jahr endlich mal was Neues einfallen läßt. 12

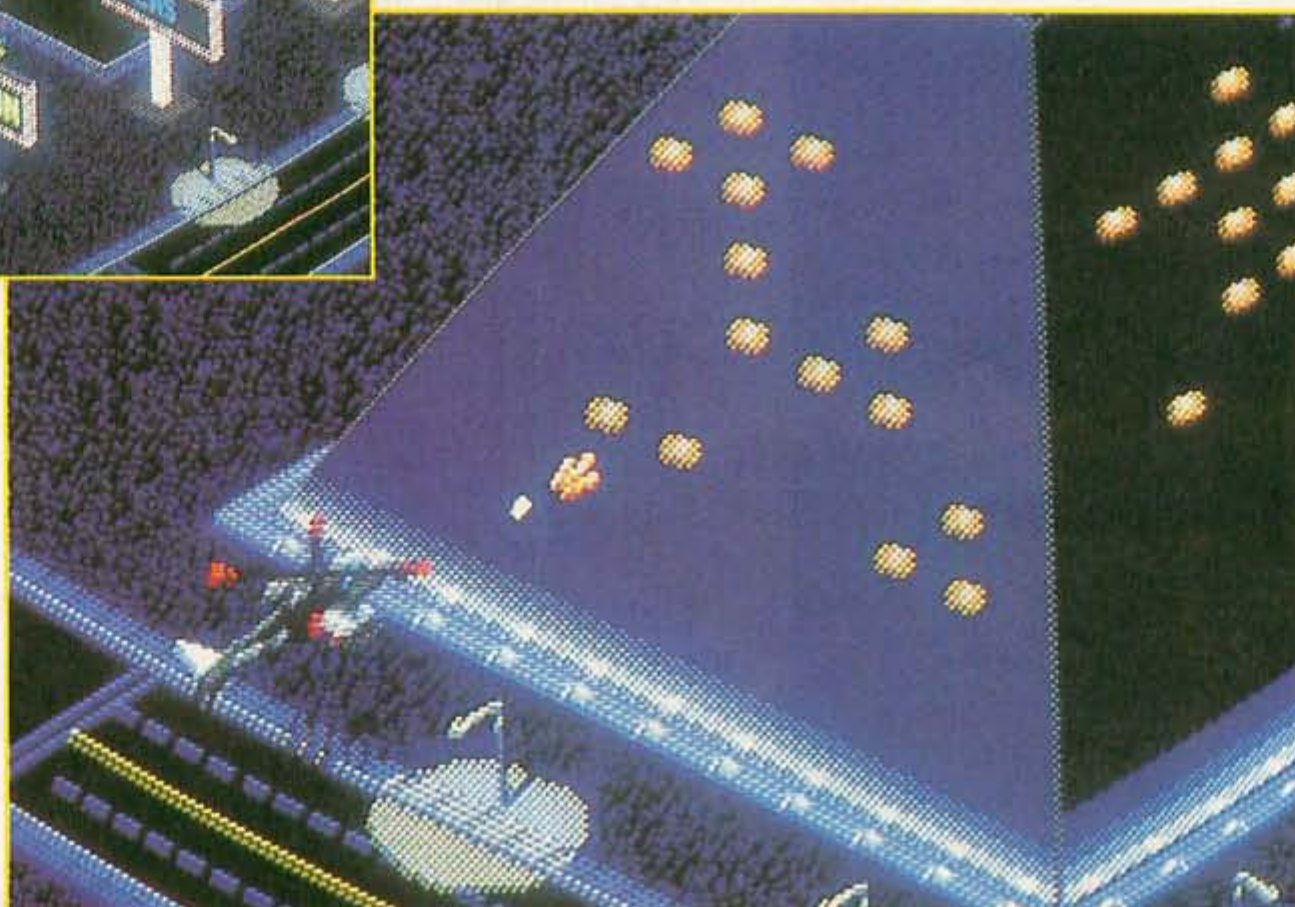


Die Landkarte zeigt Euch den kompletten Level im Überblick



Oben: Jetzt wissen wir's endlich genau, Elvis lebt in Las Vegas!

Rechts: Das Hotel Luxor in Las Vegas läßt sich auch mit Dauerbeschuß nicht zerstören



System: Mega Drive
 Spieltyp: Shoot'em Up
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion von:
 Electronic Arts
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
 Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 71%
 Musik: 40%
 Soundeffekt: 64%

Spiel-spaß **84%**

Redaktionswertung



Dieser mächtige Obermottz verfolgt Euch mit großen Sprüngen auf Schritt und Tritt

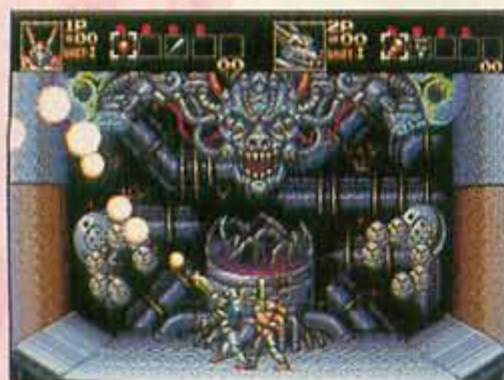


Bombastisch Probotector

Lange hat's gedauert, doch das Warten hat sich gelohnt! In Japan erschien der Konami-Hit unter dem Titel *Contra*, durch welchen die Action-Serie im Original auch berühmt geworden ist. Wie üblich, wurde das Action-Spektakel in eine kleine Zukunftsstory verpackt, welche Ihr "live" (sogar in Deutsch) auf dem Bildschirm miterleben dürft. Ein Hacker ist in einen Wissenschaftscomputer eingedrungen

und versucht, Informationen über einen geheimen X-Raketenantrieb zu stehlen. Zur gleichen Zeit machen "Giganto"-Roboter und Monsterabarten die Städte unsicher. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines Special-Teams, das aus vier kampf-erfahrenen Robodroiden besteht, von denen Ihr einen als Euren Helden auswählen dürft. Jeder Charakter verfügt über eine einzigartige Waffenpalette, die sich in vier Stu-

fen aufrüsten läßt. Während Euch die Kugeln und Laserblitze um die Ohren pfeifen, schaltet Ihr wie in *Super Probotector* zwischen den Waffensystemen um, an die Ihr durch das Abschießen von Extrasymbolen gelangt. In der ersten Stufe kämpft Ihr Euch durch ein halbverwüstetes Stadtzenario hindurch, in dem Euch am Ende ein bildschirmfüllender Blechkamerad das Helden-Lichtlein ausblasen will. Habt Ihr diesen Abschnitt geschafft, müßt Ihr Euch für einen Weg entscheiden. Entweder Ihr be-geht Euch mit einem imposanten Kampfhubschrauber in die Lüfte oder zischt mit einem Super-Bike direkt zum Labor und versucht, den Professor zu befreien. Welche Richtung Ihr auch einschlagen werdet, in jedem Level lauern Euch heimtückische Gegner auf, die sich erst nach mehr oder weniger Tref-fern in Pixel-Luft auflösen.



Nur noch wenige Levels erinnern noch an die Super-Nes-Version. Am meisten beeindruckt einen die genial animierten Endgegner.



super

Einfach phänomenal, was die Konami-Leute alles aus dem Mega Drive herausholen können. Riesige Sprites, grandiose Explosionen und atemberaubende "Psyseudo"-3D-Effekte machen *Probotec-*

tor zu einem der besten Action-Spiele im Mega Drive-Bereich. Von allen Seiten stürzen sich monströse Robo-Mutanten auf Euch, aber Ihr wehrt Euch mit den verfügbaren Wummen bestens. Obwohl Dutzende von Sprites um Euch herumturnen, trübt (fast!) kein Flackern und Ruckeln das Auge. Bereitet das Geballere allein schon einen Heidenspaß, macht der Zweispielermodus das amüsante Actionspektakel erst perfekt. Die Levels gestalten sich sehr abwechslungsreich und lassen selbst nach stundenlangen Bildschirmsitzungen keine Langeweile aufkommen. Die Musik und Soundeffekte schallen im Konami-typischen Stil aus dem Lautsprecher. Leider sieht es mit dem Schwierigkeitsgrad anders aus: Klägliche 4 Continues, mit jeweils drei Leben haben Euch die Entwickler spendiert, was selbst Joypad-Profis in kürzester Zeit zu Verzweiflungstaten treibt (Cheat-Suche). Trotzdem hat das Modul ohne Einschränkung ein Classic verdient. Einfach zugreifen! ws

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Shooting
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%

Musik: 62%

Soundeffekt: 55%

Spiel-spaß 82%

32 heb' ab!



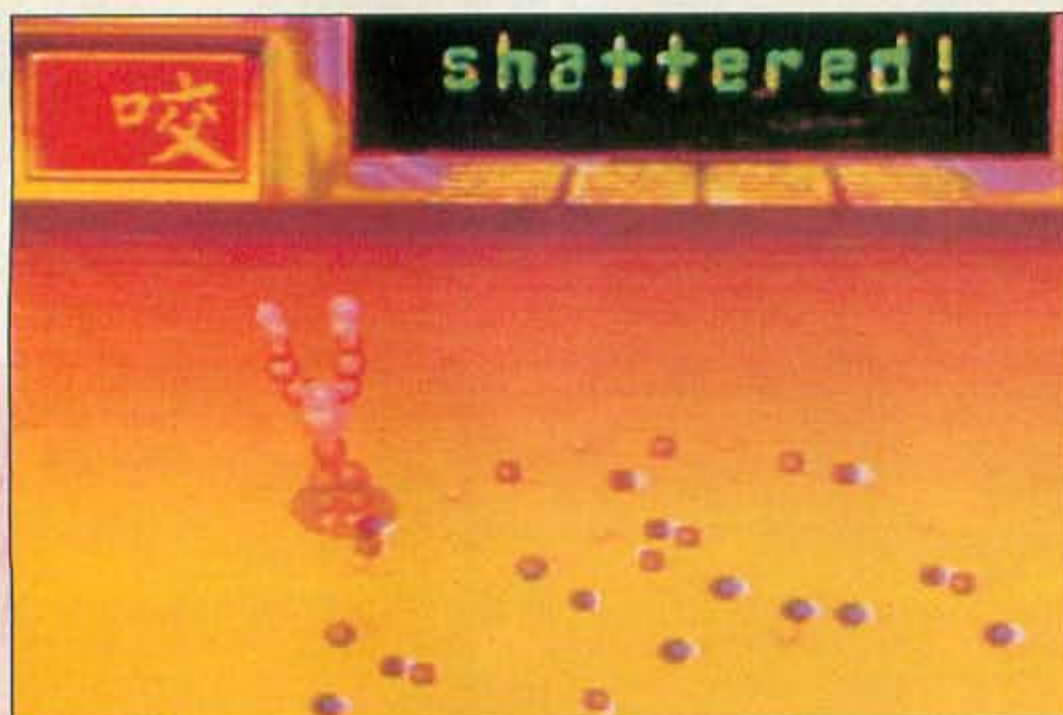
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

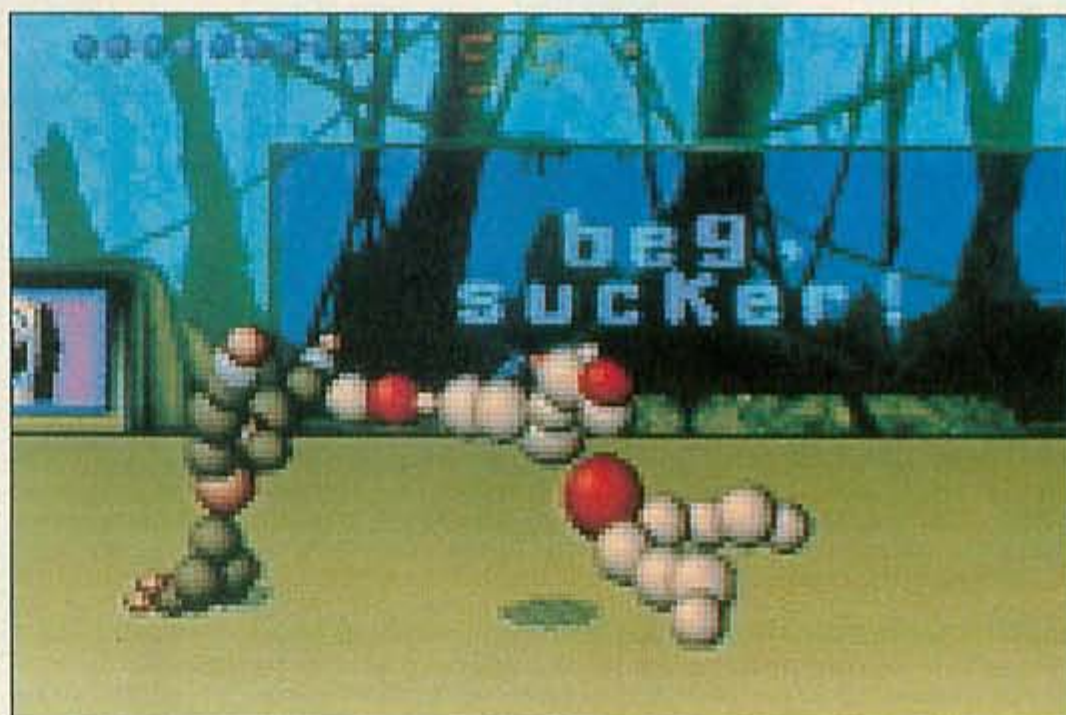
Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**



Yoko, der Gorilla, spielt jetzt mit den Molekülen seines Gegners



Durch 4x unten drücken könnt Ihr um ein Quentchen Energie betteln

Mini-Virtua Fighters



BALLZ

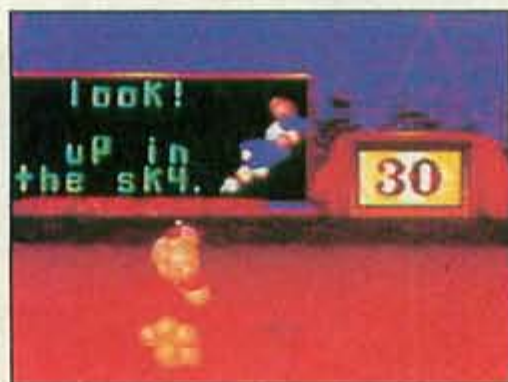


Prügelspiele schießen gerade wie Pilze aus dem Boden, doch an die Original SF's und MK's kommen scheinbar nur deren Updates heran. Accolade kann sich daher glücklich schätzen, das etwas sehr andere 3D-Spektakel des Programmiereteams *PF.Magic* an Land gezogen zu haben. Das innovative Häuflein von PF aus San Francisco hat einen neuen Programmieralgorithmus entwickelt, mit dem im Moment vor allem spezielle dreidimensionale Spieleprojekte für das 3DO entwickelt werden. Für die 16-Biter sprang dieses ungewöhnliche Beat'em'Up heraus, in dem 8 verschiedene Fighter aus unterschiedlich großen Bäll-

chen zusammengesetzt sind (amerikanische Kids, die im Besitz des Edge 16-Modems sind, können noch weitere Kämpfer in Form einer Steckkarte dazukaufen, die dann in das MD-Modem eingesteckt wird). Der Gewinner von zwei Kämpfen darf als Belohnung beim Entscheidungskampf, der als automatisches Replay noch einmal abläuft, Kameramann spielen und das Geschehen heran- und wegzoomen, auf Slow Motion schalten oder die Arena aus der Vogelperspektive betrachten. Das ganze Geschehen unterliegt einer optischen Begleitung durch diverse Bildschirme und Boards im Hinter-

grund. Eure Moves werden von flotten Sprüchen à la *Clayfighter Champion Edition* auf diesen Screens kommentiert ("lick the mat, chump" oder "whack! you're the man"), ansonsten reihen sich über 100, auf den ersten Blick willkürlich abgespielte, Pop Art-Sequenzen, ähnlich den Zwischenspannen von MTV, aneinander. Bei bestimmten Spezialattacken stellt Ihr aber begeistert fest, daß auch die Fernsehbilder etwas mit Euren Moves zu tun haben, wenn z.B. ein Hurrikan auf dem Screen erscheint, während Ihr eine Drill-Attacke ausführt. Jeder Spieler kann sich durch die 'Secret Morph Power' während des Kampfes in andere Charaktere aus dem Spiel verwandeln. Außerdem beherrschen alle Figuren einen eigenen Siegestanz und neben allen anderen Moves ein unflätiges Special, wie etwa dem Gegner ins Gesicht furzen, ihm in die Weichteile greifen, mit Popelbällchen werfen und vieles mehr.

20 verschiedene Moves pro Charakter garantieren einen großen Langzeitspielspaß (warum das 6-Button Pad nicht unterstützt wird, bleibt ein Rätsel). Ausgebuffte Fighter werden dieses Modul im Einspielermodus etwas zu einfach finden, im Zweispielermodus macht das Ganze aber irrsinnig Spaß. Die Animationen sind klasse und der Spielwitz ist für ein Beat'em-Up phänomenal. Was den Spaß allerdings dämpft, ist der etwas behämmerte Sound, der zwischen "Dada" und "Neue deutsche Welle" angesiedelt wurde, dabei wohl surreales Cyberspace-Flair vermitteln sollte, auf die Dauer aber nur nervt. Trotzdem ein famoses Spiel, thanx to PFM nach California. ds



Der Hintergrund ist zwar manchmal etwas fad, dafür sind die Sprüche und die Clips, die auf den Screens ablaufen, um so genialer



super

Neue Ideen braucht das Land und hier sind sie! Aufgrund der 3D-Arena, in der Ihr Euch bewegt, dauert die Eingewöhnungsphase länger als bei herkömmlichen Prüglern, bis Ihr Eure Figur koordinieren könnt, aber über

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Beat'em-Up**

Hersteller: **Accolade**
Testversion von: **Accolade**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features:
Replay/Morph Power
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

69%

Musik:

48%

Soundeffekt:

82%

Spiel-
spaß

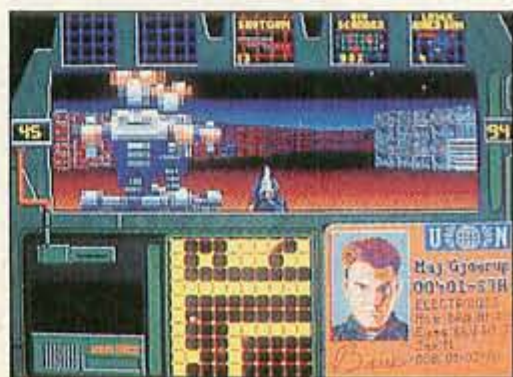
81%

Doom-o'manie

Zero Tolerance

Nun ist es endlich soweit! Accolade hat mit *Zero Tolerance* den Startschuß für unzählige *Doom*-Variationen gegeben. Damit das Scrolling nicht zu langsam wird, haben die Entwickler den Action-Bereich von Anfang an auf ein kleines Sichtfenster reduziert. Der restliche Teil des Bildbereichs wird für "Automapping" und die Waffenselektion genutzt. Natürlich gibt es auch eine Vorgeschichte zu dem

heißen 3D-Actionsspektakel. Eine Gruppe Terroristen von der übelsten Sorte hat skrupellos eine friedliche Weltraumstation eingenommen. Ihr schlüpft in die Rolle eines fünfköpfigen Special Force-Teams, das mit allen erdenklichen High-Tech-Wummen ausgestattet ist. Die Palette der Waffengattungen reicht von Raketenwerfern, hochexplosiven Handgranaten bis zur zielsicheren Infrarot-Laser-Knarre.



Massenaufmarsch gesichtet und vernichtet! Zu dem rechten Bild läßt sich nur eines sagen: Nummer 5 lebt! Aber nicht mehr lange!

Allerdings ist die Anzahl der Munition eingeschränkt, falls Ihr nicht ein Medizin-"Nachfüllpack" in den 3D-Labyrinthen aufstöbert. In den 3D-Gängen begegnet Ihr zahlreichen Feindkreaturen, die bei Sichtkontakt nicht lange zögern und aus vollen Rohren auf Euch ballern.



gut

Zero Tolerance zeichnet sich hauptsächlich durch zwei Dinge aus: Eine 3D-Texture-Grafik, die erstaunlich schnell ist und die bisher einzigartige Link-Option, mit der Ihr zwei MD-Geräte über den Joystickport verbinden könnt. Somit steht einer heißen Verfolgungsjagd mit einem Kumpel nichts mehr im Wege. Allerdings benötigt Ihr dafür auch zwei Module, was wiederum die anfängliche Jagd-Euphorie bremsen wird. Ansonsten

bleibt es bei einem netten Action-Spiel, das weder grafisch noch spielerisch vollkommen überzeugen kann. Einfach nur herumrennen und auf alles zu schießen, was sich bewegt, macht noch lange kein Spitzenspiel aus. *ws*

System: **Mega Drive**

Spieltyp:

3-D-Action-Shooting

Hersteller: **Accolade**

Testversion von: **Accolade**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Link-Option,**

Link-Kabel liegt bei

Schwierigkeitsgrad: **5**

Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

57%

Musik:

40%

Soundeffekt:

75%

Spiel-
spaß

70%

Redaktionswertung

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

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

WORLD SERIES BASEBALL.....119,-	URBAN STRIKE.....119,-
JUNGLE BOOK.....129,-	TECMO NBA BASKETBALL.....129,-
NHL HOCKEY 95.....119,-	F1 WORLD CHAMPIONSHIP CD.....109,-
STAR TREK N. G.....119,-	PIRATES GOLD.....119,-
EA SPORTS TENNIS.....119,-	HEIMDAL CD.....119,-
WWF ROYAL RUMBLE.....109,-	OUT OF THIS WORLD CD.....109,-
SHINING FORCE II.....VORB	DUNGEON MASTER 2 CD.....109,-
SUPER STREET FIGHTER.....139,-	DARK WIZARD CD.....109,-
SHADOW RUN.....119,-	MEGA RACE CD.....109,-
PETE SAMPRAS TENNIS.....119,-	MANSION OF HIDDEN SOUL.....119,-
MORTAL KOMBAT 2.....139,-	REBEL ASSAULT CD.....119,-
MEGA TURICAN.....109,-	VAY CD.....119,-
MEGA MAN.....129,-	RISE OF THE DRAGON CD.....119,-
EARDWURM JIM.....129,-	WWF RAGE IN CAGE CD.....109,-
CD SPEICHER MODUL.....129,-	LUNAR SILVER STAR CD.....119,-

MEGA DRIVE CONVERTER 39,- ALLE SPIELE LAUFEN CDX 2.99,-

ALLE NEUEN US-CDs AUF LAGER

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

SUPER STREET FIGHTER.....139,-	WIZARDRY 5.....139,-
LUFIA.....129,-	PALADINS QUEST.....129,-
SUPER METROID DT.....119,-	STAR TREK N GENERATION.....139,-
BOMBERMAN 2.....119,-	CYBERNATOR.....69,-
EARDWURM JIM.....139,-	ALIEN III.....79,-
SOCCER SHOUT OUT.....129,-	MAJOR LEAGUE BASEBALL.....119,-
SECRET OF MANA.....129,-	ROMANCE OF THREE KINDOMS 3.....129,-
MIGHT & MAGIC 3.....129,-	OBITUS.....129,-
SUPER R-TYPE 3.....PAL.....109,-	EQUINOX.....119,-
MORTAL KOMBAT 2.....149,-	FATAL FURY II.....139,-
STUNT RACE FX.....119,-	ADAMS FAMILY VALUES.....129,-
VORTEX.....129,-	BRAIN LORD.....129,-
DESERT FIGHTER.....PAL.....119,-	JUNGLE BOOK.....129,-
MICKY MAGICAL QUEST.....69,-	ULTIMA FALSE PROHET.....139,-
TALES OF SPIKE MC FANG.....129,-	POCKY & ROCKY 2.....129,-
BREATH OF FIRE.....RPG.....129,-	SLAM MASTER.....139,-
GREAT CIRCUS HISTORY.....129,-	EYE OF THE BEHOLDER.....129,-
DOUBLE DRAGON 5.....129,-	TINY TOONS US.....69,-
ULTIMA RUNES VIRTUE II.....139,-	FIVAL GOES WEST.....119,-
WORLD CUP STRIKER PAL & US.....129,-	u.v.mehr US KONS. 1 SP, 2 JOYP. .350,-

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

50/60 Hz ADP à DM 39,-; Akt. Rep. Pro: DM 119,- SNES, MD

SUPER NINTENDO 50/60 Hz UMBBAUKIT 69,-

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

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

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2 79,90	Action Replay Pro 2 79,90	Last Action Hero 69,90
Addam's Family 49,90	Gamemage 89,90	Metroid 119,90
Andre Agassi Tennis 39,90	Alien 3 55,90	Mr. Nutz 79,90
Atomic Runner 39,90	Bubsy 89,90	Mortal Combat II 129,90
B.O.B 49,90	Bugs Bunny 129,90	NBA Jam 119,90
Chakan 39,90	Chessmaster 49,90	R-Type III 89,90
Chiki Chiki Boys 49,90	Choplifter III 99,90	Robocop III 59,90
Cliffhanger 39,90	Crash Dummies 69,90	Rummenige Player Mgr. 79,90
Combat Cars 79,90	Cybermator 69,90	Simcity 69,90
Corporation 39,90	Desert Fighter 119,90	Skyblazer 69,90
Cosmic Spacehead 49,90	Dr. Franken 69,90	Sunset Riders 69,90
Cyborg Justice 49,90	Dracula 89,90	Super Conflict 69,90
Dschungelbuch 109,90	Dschungelbuch 119,90	Super Pang 79,90
Ex Mutants 49,90	Empire Strikes Back 119,90	Super Streetfighter 149,90
Fantastic Dizzy 49,90	Equinox 69,90	Timeslip 49,90
Fatal Fury 69,90	Flashback 79,90	Tiny Toons 79,90
Global Gladiators 49,90	Hook 69,90	Winterolympics 69,90
Grandslam Tennis 19,90	Jurassic Park 79,90	Wolfenstein 3D 99,90
Greendog 49,90	K.H. Rummenige 79,90	
Hook 39,90		
Jungle Strike 79,90		
Jurassic Park 79,90		
Kid Chameleon 49,90		
Puggsy 49,90		
Robocop 3 49,90		
Snake Rattle'n Roll 39,90		
Sonic 29,90		
Sonic 2 49,90		
Splatterhouse 39,90		
Sunset Riders 69,90		
Talespin 29,90		
Talmit's Adventure 39,90		
Universal Soldier 39,90		
Wonderboy 49,90		

Preise
gelten nur
solange
Vorrat
reicht !!

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega CD
 Game Boy
 Game Gear

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

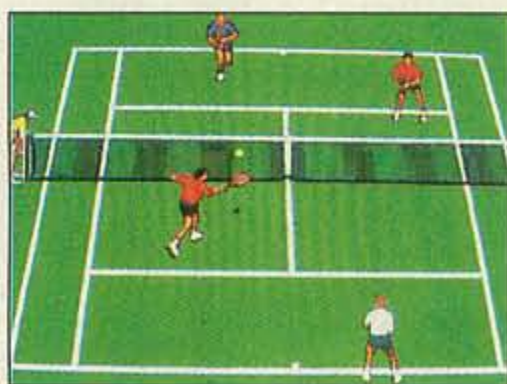


IMG International Tour Tennis

Darauf haben viele gewartet! Nach zahlreichen Ice-Hockey und Football-Aufgüssen hat EA endlich mal eine Tennissimulation zustande gebracht. Insgesamt 32 echte Spielerpersönlichkeiten hat EA in das Modul gepackt, dabei handelt es sich ausschließlich um die Herrengilde des "weißen Sports". Mit von der Partie sind auch Tennislegenden wie Borg und Laver. Selbst alle Newcomer wur-

den nicht vergessen, allerdings fehlt jegliche Spur von den deutschen Spitzenstars M. Stich und B. Becker. Wer sich bereits fit für ein Match fühlt, kann den Trainingsmode überspringen und stürzt sich gleich in einen Einzel- oder Turnierwettbewerb. Als dritte Möglichkeit bietet Euch *IMG International Tour Tennis* noch einen "Tour-Modus" an, in dem Ihr Euch mit den verschiedenen Tennis-

größen auf unterschiedlichen Courts messen könnt. Danach wählt Ihr bei der Steuerung zwischen "Manuell" und "Halbautomatik". Beim letztgenannten Modus dürft Ihr lediglich auf den Ball eindreschen, das Bewegen der Spieler-Sprites übernimmt dann der Computer. Es stehen Euch die vier Standardbodenbeläge Gras, Sand, Hartplatz und Halle zur Auswahl. Wie im richtigen Tennissport haben alle Spieler ihre bekannten Stärken und Schwächen auf den jeweiligen Courts. Für den Aufschlag haben sich die Entwickler eine besondere Finesse einfallen lassen: Es erscheint in einem kleinen Fenster der Tennisschläger des Spielers, durch einen Druck auf den C-Knopf wird ein Powermeter aktiviert, daraufhin pendelt nun ein Ball nach oben und unten, was durch erneutes Drücken zum gewünschtem Aufschlag führt. Alle drei Joypad-Buttons wurden mit zwei Schlagvarianten belegt, welche durch kurzes Antippen oder längeres Halten des Knopfes ausgeführt werden.



Kaum zu glauben, aber wahr! Lendel und Borg in einem Doppel-Match vereint! Tja, Bildschirmtennis macht eben möglich.



Electronic Arts veröffentlicht ein weiteres Meisterwerk. Endlich dürft Ihr mit

Die neue Aufschlag-Prozedur ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, bringt aber auch gewisse Vorteile mit sich

Eurem Lieblingsstar eine Tennissaison bestreiten. Zwar sind nicht alle mit von der Partie, aber es findet sicher jeder einen Spieler, den Ihr schon immer bewundert habt. Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten lassen das Herz jedes Tennis-Freaks höher schlagen. Umfangreiche Statistik- und Zeitlupenfunktionen zählen ja mittlerweile schon zur Standardausstattung. Sogar an eine "Meckerfunktion" wurde gedacht, mit der Ihr Euch beim Schiedsrichter lautstark beschweren könnt, falls Euch mal eine "Aus"-Entscheidung zweifelhaft erscheint. Die Animation der Tennis-Cracks hätte ich mir ein wenig flüssiger gewünscht, was letztendlich durch die gute Spielbarkeit wieder wettgemacht wird. Auch der Doppel-Match-Modus läßt grenzenlose Spielfreude aufkommen. Lediglich die Sprachausgabe des Schiris hört sich arg blechern an, wogegen die Ballaufschlagsgeräusche wiederum sehr realistisch. Fazit: Wer noch kein Tennismodul für sein MD besitzt, sollte unbedingt zugreifen. **ws**

System: **Mega Drive**
Spieleart: **Tennissimulation**

Hersteller: **EA**
Testversion von: **EA**
Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
Features: **Batterie**
Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
Preis: **ca. 120 Mark**

Grafik:

70%

Musik:

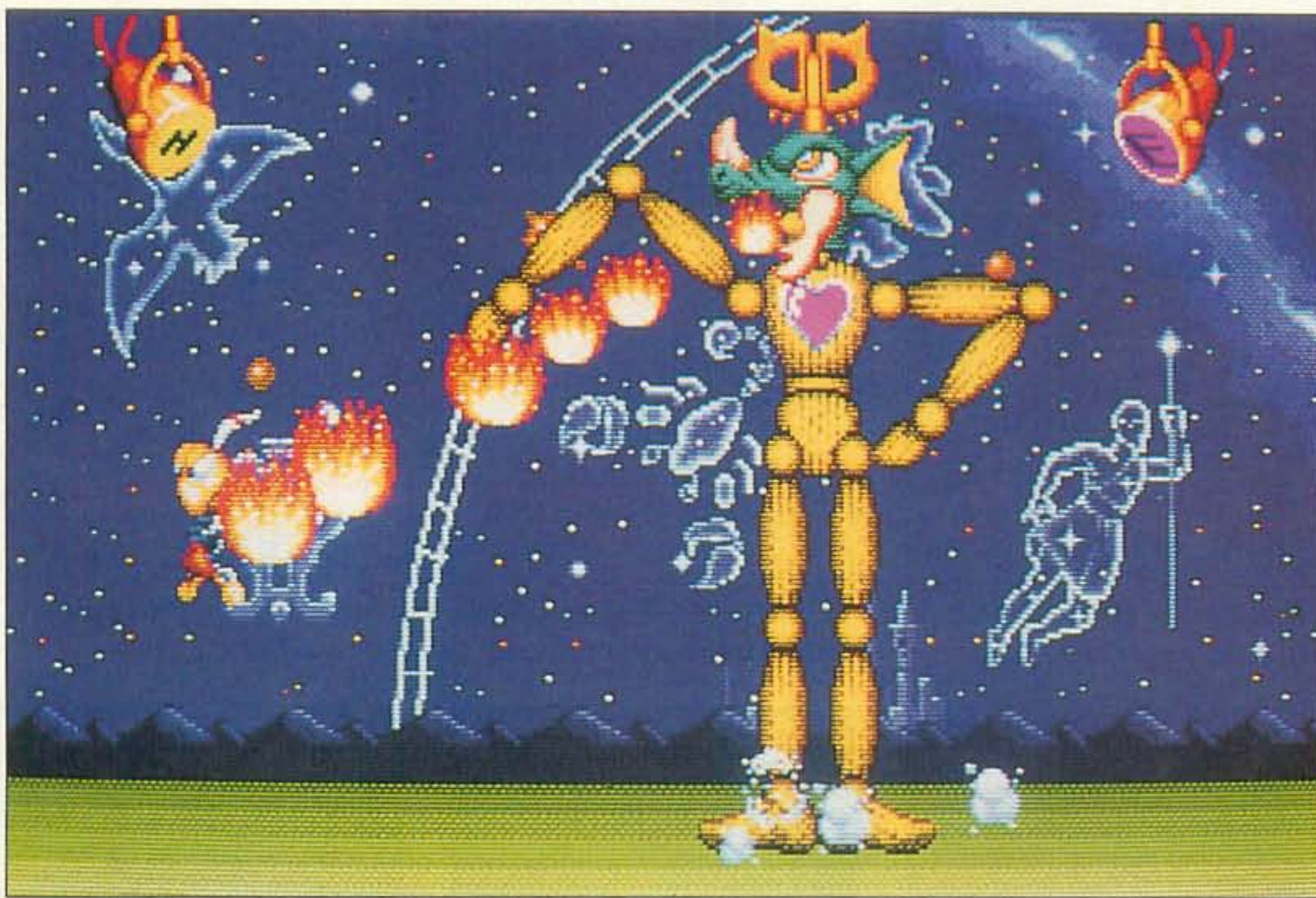
39%

Soundeffekt:

40%

Spiel-
spaß

69%



Headdy läßt die feurigen Puppen tanzen: der Dresser-Boß mit seiner neuesten Herbstkollektion



Kopflös glücklich

Dynamite Headdy

Was würde in ein Spiel besser hineinpassen als ein Spielzeug-Held. Und genau das ist *Dynamite Headdy*. Zu dumm, daß ihm immer der Kopf lose davonkullert, aber wer ist denn schon perfekt. Als eines Tages der Spielzeug-Imperator King-Dark-Demon Jagd auf alle defekten Spielzeuge macht, sitzt unser Held bis zu den Knien in Sch... ähm, Schrott. Er kann sich gerade noch rechtzeitig vor der

tödlichen Verschrottungsmaschinerie retten und schwört Rache. So beginnt ein farbenprächtiges Seitenscroll-Spektakel, inszeniert in Form einer heiter-fröhlichen Theateraufführung. Im Gegensatz zu Japan, wo Headdy als kopflöser Comic-Superstar gefeiert wird, müssen wir in unseren Breitengraden auf Textdialoge im Spiel verzichten, aber der Spielverlauf bleibt trotzdem hinlänglich verständlich.

Nach der haarsträubenden Eröffnungssequenz begegnet Ihr sogleich dem ersten Boß, einem Plüschbären. Apropos – beinahe nach jedem Stage wirft Euch Dark-Demon einen Obermotzen zum Fraß vor. Natürlich gibt's "zur Abwechslung" auch astreine Jump'n'Run-Levels, die aber nicht minder schwierig zu nehmen sind. Wer sich noch unsicher in diesem Genre fühlt, sollte sich demnach im Übungs-Stage, der gleich nach dem ersten Boßgegner folgt, warmpringen und mit den 13 "Ersatzköpfen" von Headdy einschließen, die jeweils bestimmte Funktionen innehaben.



Bühnenreif: Die Levels sind sowohl vom Aufbau, als auch vom Schwierigkeitsgrad her unterschiedlich aufgebaut



super

Dynamite Headdy wird Euch buchstäblich Kopfzerbrechen bereiten, wenn Ihr Euch unvorbereitet ins Geschehen hineinkatapultiert: Die 13 Ersatzköpfe sind quasi Items, die meist zur Überwin-

nung von bestimmten Levelbeschaffenheiten oder Gegnern gebraucht werden: Z.B. Bomberköpfe zum Wegsprengen von Wänden, Hammerköpfe für härtere Schläge oder Zwergköpfe, die Headdy zum Mini-Sprite zusammenschrumpfen lassen. Die insgesamt drei kugelförmigen Helfer-Charaktere spendieren Euch neben Ersatzköpfen auch Fanghaken oder stehen Euch in jedem Level als Hinweisgeber bei. Diese Funktionen müssen sorgfältigst einstudiert werden, denn im Spiel selbst bleibt meistens keine Zeit mehr, über solche Nebensächlichkeiten nachzudenken. Die Levels werden Euch nämlich vor den Augen davonschwirren, so temporeich haben die Programmierer, die einst auch *Gunstar Heroes* auf die Beine stellten, das Ganze konzipiert. Schade nur, daß sie außer der Continue- keine Paßwort- oder ähnliche Wiederbelebungs-funktionen ins Modul mehr gepackt haben. Dadurch ist man gezwungen, das gesamte Spiel in einer Tour durchzuzocken. *tet*

System: **Mega Drive**
Spielertyp: **Jump'n'Run**

Hersteller: **Sega/Treasure**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

Schwierigkeitsgrad: **6 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

81%

Musik:

72%

Soundeffekt:

62%

Spiel-spaß

82%

Redaktionswertung



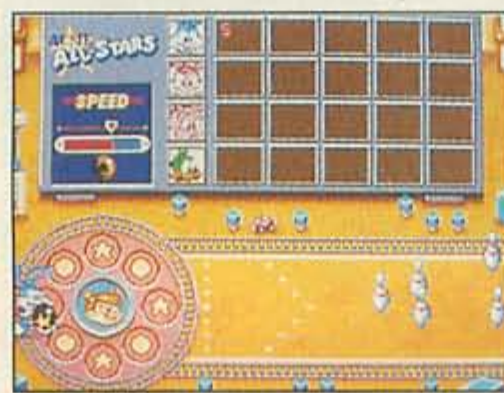
Wenn Mädels und Hühner in Monty's Spielzimmer gegeneinander Fußball spielen ... Dagegen macht Bertis Truppe ja richtig Spaß.



"Max for Libero!" Ich wett' Buster und Max verstehen Bertis taktischen Ausführungen schneller als Lothar und Thomas.



Schlußpfeiff! Der Gaul des Schiris wartet startbereit hinterm Tor...



Bowling ist mein Lieblingssport, da knall ich jeden Kegel fort



Nun versenk die Nudel doch endlich im Körbchen, du Henne!



Ein hölzerner Spaß: Wir klopfen Max die Birne weich ...

Sportfest zum Abpfeifen

Tiny Toons Sports

In der *Tiny-Toons*-Looniversität hagelt's Stipendien. Im Stadion trifft sich das komplette Star-Essemble der Toons, um in fünf Disziplinen den "Sportler des Jahres" auszuspielen. Die heißen Favoriten sind natürlich Buster Bunny und der wilde Dreikäsehoch Montana Max. Beim ersten Wettstreit bekämpfen sich zwei Teams in einer Basketball-Arena, wie man sie nur in einer Cartoon-Welt findet. Die Platzwahl bleibt dabei Euch überlassen. Empfehlenswert: das Western-Stadion. Es ist allerdings mit fliegenden Bierfässern aus den hinteren Reihen zu rechnen, dafür parken die Pferdestärken aber gleich hinterm Korb. Das garantiert Schiedsrichter und Akteuren einen sicheren Abgang. Eine andere Alternative wäre Montys Spielzimmer. Dort herrscht freilich die übliche Chaos-Ordnung. Da rattert dann schon mal die Modelleisenbahn mitten durchs Feld und Carrera-Autos parken den Straf-

raum zu. Wer Ruhe fürs Match sucht, zieht sich am besten ins Waldstadion zurück. Übersteht Ihr das Match siegreich, geht's weiter mit Fußball. Schließlich folgen Einzelwettbewerbe: ein Hindernisrennen durch die Pampa, eine Runde Bowling und das beliebte Montana Hitting, eine amerikanische Abart von "Hau den Lukas".



geht so

Man nehme eine Prise von Walt Disneys "Fußballspiel der Tiere", würze mit einem Schuß *Mario Kart*, vermenge die Mixtur unter mäßigem Rühren mit *Tiny-Toons*-Karottenspaß und – erhält den Stoff, aus dem Hits gemacht sind. Drei breit gestaffelte Schwierigkeitsstufen halten dabei ein großes Publikum

bei Laune. Musikalisch geschliffen swingen dazu die Klangchips im Stil der 30er Jahre Bigbands. Natürlich läßt sich das Sportfest nicht mit ernsthaften Sport-Simulationen wie "NBA Jam" oder etwa "Ultimate Soccer" vergleichen. Dazu wurde einfach zu wenig Wert auf flüssige Bewegungen und eine ausgefeilte Steuerung gelegt. Mitspieler und Gegner stehen manchmal recht unglücklich in der Gegend und verfolgen das Match eher als Zuschauer denn als Akteure. Lassen sich die beiden Mannschafts-Sportarten noch mit einem gewissen Spaß spielen, so fallen die drei Einzelwettbewerbe böß ab: Das Hindernisrennen entbehrt jeglichem sportlichen sowie spielerischen Anspruch, Montana Hitting – Ihr klopf dem kleinen Montana Max, der gleichzeitig aus

mehreren Erdlöchern späht, mit dem Holzhammer kräftig auf die Rübe – ist ein typischer US-Spaß und gänzlich fehl am Platz. Ah ja, und die Bowling-Version ist ähnlich spannend, wie einen Abend lang die eigne Schwester knutschen. Statt der fünf Spiele wäre man besser beraten gewesen, man hätte sich voll auf eines konzentriert. *mn*

System: **Mega Drive**
 Spieltyp: **Cartoon-Sportspiel**
 Hersteller: **Konami**
 Testversion von: **Konami**
 Anzahl der Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Paßwort, Statistik, 3sprachig**
 Schwierigkeitsgrad: **3 bis 6**
 Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

65%

Musik:

64%

Soundeffekt:

57%

Spiel-
 spaß

58%

Mo. – Fr. 18.00 im DSF.
MITTENDRIN
statt nur dabei.



POWERPLAY – Spiel der Spiele. Die Sport und Action Game-Show.
Mit Kopf und Körper um Sekunden. Team gegen Team gegen die Uhr.
Die Besten werden die Ersten sein. Im Deutschen SportFernsehen.





Eine ganz schön angeheizte Stimmung herrscht hier. Na, wo isser denn, der Feuerlöscher?

letztendlich auch nicht möglich ist, reicht aber dennoch für den gehobenen Super Nintendo-Bereich aus. Die Hintergründe und Animationen der Helden wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Leider müssen bei der Musik gewaltige Abstriche gemacht werden. Die digitalisierten Soundeffekte hingegen klingen ganz ordentlich. Allerdings reicht das alles nicht aus, um einen Ehrenplatz in der Beat'em-Up-Liga zu bekommen. Dafür gibt es zahlreiche andere Prügelnatter, die einiges mehr zu bieten haben. Selbst auf den gehobeneren Neo Geo-Qualitätsstandard konnte die World-Heroes-Saga nicht vollkommen überzeugen. Hinzu kommt noch der zu niedrig gewählte Schwierigkeitsgrad, mit dem ein geübter Hobby-Prügler das Modul innerhalb einer Stunde durchgezockt hat. Angesichts der Tatsache, daß die Super NES-Version von *Samurai Shodown* in Kürze erscheinen wird, dürfte die Geldanlagewahl nicht schwerfallen. **ws**

Aufgewärmtes World Heroes 2

Trotz der kürzlich erschienenen Neo-Geo-Fortsetzung *World Heroes 2 Jet* lassen sich die Takara-Kadetten von ihrer Umsetzungswut nicht abbringen und liefern uns den mehr oder weniger bekannten Vorgänger *World Heroes 2* für das Super NES. Schon der erste Teil machte grafisch und technisch gesehen eine gute Figur auf Nintendos 16-Biter, allerdings stammte diese SNK-Konvertierung dies-

mal nicht aus dem Hause Takara, sondern von Sunsoft. Hatte das Neo-Geo-Original satte 146 MBit Prügelpower zu bieten, mußte die SNES-Version auf klägliche 24 MBit eingeschrumpft werden. Trotzdem haben alle 16 Fighter ihren Stammplatz im Modul gefunden. Ihr habt nun freie Auswahl, einen der Helden herauszupicken, der für Euch die Backe hinhält. Aus dem hohen Norden ist wieder Erik

der Wikinger angereist, zusammen mit seinem Freund Pirat Kidd. Die beiden haben einige "waschechte" Special Moves auf Lager und attackieren Euch mit herbeigezauberten Haien, Flutwellen oder sogar Piratenschiffen. Hanzo hingegen begnügt sich mit einem glitschigen "Schlangen"-Move. Kickboxer Shura macht mit seinen überlangen Armen und Beinen jedem Martial-Arts-Spezialisten das Leben schwer. Wer will, kann auch mit einem Bruce Lee- oder Jeanne d'Arc-Verschnitt die Kieferknochen der Kontrahenten malträtiert. Des weiteren fehlen auch nicht Quarterback J. Maximum und Mudman, der maskierte Mediziner von indonesischer Abstammung. Als Kampfarenen dienen wieder zahlreiche Länderkulissen, welche sich rund um die ganze Welt erstrecken. Ebenfalls nicht vergessen wurde der Survier-Modus mit nur einem Energiebalken.



Die World-Heroes 2 - Helden zeigen auch in der Super Nintendo-Fassung nicht mit ihren Super-Special-Moves



geht so

Ist schon erstaunlich, wie nahe die Takara-Programmierer immer wieder an das Original herankommen. Die Grafik erreicht zwar nicht die Neo Geo-Perfektion, was

System: Super Nintendo
Spieltyp: Beat'em-Up

Hersteller: Takara
Testversion von: Takara
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:

69%

Musik:

62%

Soundeffekt:

61%

Spiel-
spaß

60%



Redaktionswertung



Herausforderer Nr. 1

Samurai Shodown

Nach unserem Preview-Trommelfeuer in den früheren Ausgaben ist nun der Tag der Abrechnung, sprich der Wahrheit gekommen, und das Schwertspektakel muß sich dem gnadenlosen Test stellen. Seit dem 80prozentigen-Preview haben die Designer noch die drei Bonus-Stages integriert, aber doch etwas zusammengestutzt: Ihr könnt die Strohleute jetzt nur noch auf dem Boden umsensen und die Geschicklichkeitsprüfung an der Decke entfällt lei-

der. Dem knallharten Endgegner Amakusa wurde nun endlich Leben eingehaucht, so daß Ihr Eure liebe Mühe mit ihm haben werdet. Auch haben alle Charaktere jetzt mehr und bessere Soundeffekte verpaßt bekommen. Sonst hat sich spielerisch gegenüber dem Vorgänger nicht allzuviel geändert. Der Zoom konnte aufgrund von Speicher-mangel nicht mehr dazugepackt werden und auch die Charaktere erreichen nicht ganz die Größe der Originale.



Samurai Shodown ist, um es vorweg zu sagen, auch in der vorliegenden Fassung ein Spitzenspiel. Die farbenfrohen Hintergründe des legendären Originals findet Ihr nahezu komplett wieder, die Schwertmeister beherrschen noch alle Special-Moves, die sie berühmt gemacht haben, und auch die Begleitmusiken fahren Euch sofort in die Glieder. Es ist schon beeindruckend, mit welcher Detailversessenheit die Designer zu Werke gingen: Alle Feuer-schweife und Verrenkungen, alle Grundschläge und -tritte, alle Zwischenbilder sowie Vor- und Nachspänne stopfte man ins 32-MBit-Modul. Doch Vorsicht: Ihr dürft keine perfekte Umsetzung erwarten! *Samurai Shodown* lebt im Gegensatz zu *Super Street Fighter 2* auch von seiner ge-

Im neuen Time-Trial-Mode müßt Ihr innerhalb von drei Minuten so viele Gegner wie möglich erledigen.

nialen Atmosphäre. Dazu gehört der tolle Zoomeffekt, die riesigen Charaktere sowie die vielen, für alle Waffen verschiedenen Soundeffekte des Originals. Dies werdet Ihr vermissen (kein Blut), doch die Spielbarkeit ist dem 118-MBit-Original durchaus ebenbürtig. Ihr bekommt mit der Super-NES-Version ca. 85% des Originals geboten, müßt aber weniger als die Hälfte des Neo-Geo-Preises berappen. So gesehen muß jeder Prügelfan dieses Spiel haben. Ich persönlich halte es für besser als *Mortal Kombat 2*, da die Idee mit den Waffen wirklich neu ist. Außerdem könnt Ihr die Unmenge von Fatalities und Friendship-Moves in MK2 erst nach dem eigentlichen Match anbringen. Jetzt natürlich die alles entscheidende Frage: *Shodown* contra *SSF2*. Nun, in der vorliegenden Version behält die Capcom-Riege aufgrund der kleineren Mängel haarscharf die Nase vorn, das Original steht jedoch auf einer Stufe mit dem Urvater der Prügelspiele. Vergleichbares wird's wohl so schnell nicht mehr geben!

rk



Alle Kämpfer glänzen durch ausgefeilte Techniken und coole Sprüche. Die Bonus-Stages sind aber nicht das Gelbe vom Ei.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Beat'em-Up

Hersteller: Takara
Testversion von: Takara
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü,
Continue, 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

Grafik:

81%

Musik:

79%

Soundeffekt:

70%

Spiel-spaß

88%

Redaktionswertung



Diesmal muß Hagggar kräftig einstecken und auch sein Partner Titan steckt gewaltig in der Bredouille

It's Showbusiness Slam Masters

Was geht ab, wenn eine Horde fetter Fleischbrocken durch die Ringseile tollt und keiner eigentlich abcheckt, wer das Heft in der Hand hat? Wrestling natürlich! Capcom hat sich dieser seltsamen Art der Volksbelustigung angenommen und eine neunköpfige Riege der üblichen Wrestling-Typen zusammengestellt ('Wie bringt man die Augen eines Wrestlers zum Leuchten??-Taschenlam-

pe ans Ohr halten...'). Ganz nach Euren Vorlieben schlüpft Ihr in die Rolle eines coolen Russen, ultrafetten US-Fleischbergs, T.Hawks Bruder oder eines guten alten Bekannten: Bürgermeister Hagggar aus der *Final Fight*-Serie. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, dürfen bis zu vier Kumpels im Solo- oder Tag-Team-Mode den Ringboden durch die abartigsten Moves zum Erzitern bringen. Ihr könnt mittels der

gewohnten Capcom-Steuerung (ein Jump- und ein Actionbutton) Würgegriffe ansetzen, den Gegner mit Flying-Pile-Drivers (Hagggars Spezialität) zur Verzweiflung bringen und zu umwerfenden Closelines ansetzen. Auf Wunsch geht die Action auch außerhalb des Rings weiter. Dort erweitert Ihr dann Euer Angriffsrepertoire um kleine Nettigkeiten wie Elektroschocker, Klappstühle und Baseballschläger. Jedoch solltet Ihr vor Ablauf einer Frist von 20 Sekunden wieder im Ring sein, um nicht disqualifiziert zu werden. Seid Ihr gepinnt worden, steigt Ihr umgehend per Continue wieder ein, auf Wunsch auch mit einem anderen Partner.

sind. Dafür ist Euch Euer Computer-Partner im Tag-Team-Mode eine echte Hilfe. Solltet Ihr in Pin-Gefahr sein, versucht er oft mit allen Kräften, sich von seinem Gegner zu lösen und Euch Euren Peiniger vom Kreuz zu kicken. Schade nur, daß der Kampf vorbei ist, wenn Ihr ausscheidet und Euer Teammate das Match nicht mehr aus dem Feuer reißen kann. Ausstattungstechnisch muß ich aber schon eine berechtigte Frage stellen: Wo zum Teufel stecken die 32 Megs?! – Alle Arenen von L.A. über Sydney bis hin zu London sehen absolut identisch aus und die Akteure schreiten immer in den gleichen Blitzen und Rauchschwaden herein. Alles in allem bleibt also ein ordentliches Wrestling-Spielchen übrig, das mit einem Tüpfelchen mehr Feinschliff zu einem echten Hit hätte werden können. Also Capcom-Bosse: Ruht Euch nicht so sehr auf Euren *Street Fighter*-Lorbeer aus, denn davon abgesehen gab es schon lange keinen richtigen Hit mehr zu bewundern! rk



gut

Mit *Slam Masters* hat Capcom nicht unbedingt einen Mega-Hit à la *Street Fighter* gelandet, dazu fehlt einfach die spielerische Finesse: Was will man von je einem Hüpf- und Angriffsknopf schon erwarten? Trotzdem macht es einen Heidenspaß, sich mit den Fleischbergen im Ring auszutoben, wenn gleich die Infight-Moves ein wenig zu zufallsgesteuert



Grafisch wird in *Slam Masters* nur Hausmannskost geboten, doch spielspaßtechnisch liegt's im oberen Drittel

System: Super Nintendo
Spielertyp: Wrestling
Hersteller: Capcom
Testversion von:
Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik:

55%

Musik:

68%

Soundeffekt:

66%

Spiel-
spaß

70%

Der Weg ins Multimedia-Land mit CD-ROM

nur 14,80 DM



THEMEN

Das Zeitalter des Infotainments hat begonnen. Videoclips zeigen, wo es in der Stadt langgeht. Werbespezialisten lassen Formen fließen.



ANWENDUNGEN

Ihre Multimedia-Maschine macht Sie zum Toningenieur, Werbefilmer oder Videoclip-Regisseur.



SPIELTRIEB

Die besten Games der Saison: Spannende Adventures und Partnerspiele auf einen Blick.



FUTURE

Der heiße Tip heißt ISDN: Der 64-Kbit-Anschluß der Telekom lohnt auch für den Privatmann

5 / 94

MULTIMEDIA

XTRA MEDIA

Magazin für den Multimedia-Fan

Strategien der Hersteller

Kommunikation Komplett

So preiswert ist Multimedia
Schnelle Rechner: Windows-PC
Macintosh und Amiga
Video- und Soundkarten

Lifestyle

Die besten Partnerspiele

CD contra Bücher

Papiertiger oder Abschied vom Blätterwald?

MM-Praxis

Videokonferenz für 1000 Mark

CD-Bibliothek

100 MByte für Macintosh
100 MByte für Amiga
400 MByte für Windows, NT und OS/2
Fotos zum Weiterbearbeiten
Lexikon zum Nachschlagen
30 Spiele zum Ausprobieren

SYSTEM UNABHÄNGIG

+Plus+
ISDN: Auffahrt zur Data-Highway
Die besten CD-ROM
CDi: Filme auf der Scheibe
+Plus+



STORY

Zur richtigen Ausrüstung gehören nicht nur ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte. Wie Sie zu Ihrem maßgeschneiderten Multimedia-System kommen, erfahren Sie in XTRA Media.



SYSTEME

Die Computer-Hersteller setzen auf Kommunikation: Brandneue Multimedia-Systeme zu brandheißen Preisen.



BAUSTEINE

XTRA Media stellt detailliert die Grundlagen vor.



SOFTWARE

Die richtige Software für Ihr Multimedia-Center im Überblick.

Starten Sie mit XTRA Media in die neue Multimedia-Welt mit CD-ROM der EXTRAKLASSE! Ab 22.09. im Handel



Im Inselparadies Tunlan verstehen die Bewohner nur Musik als Sprache. Besorgt Euch eine Flöte!



Kämpfe seht Ihr in einer isometrischen Perspektive. Maximal vier Eurer Charaktere treten zur Schlacht an.



Mit acht Charakteren seid Ihr schon ziemlich weit im Spiel



Nina kann sich in einen Vogel verwandeln!



Nicht jedes Gespräch bringt wichtige Informationen



In den meisten Häusern findet Ihr nützliche Gegenstände



Drachenfutter

Breath of Fire

Die japanische Softwarefirma Capcom kennen die meisten Spielefrecks durch die *Streetfighter*-Automaten. Schon 1993 gelang in Japan mit *Breath of Fire* ein überraschender erfolgreicher Einstand im Rollenspiel-Genre. Dennoch trauten die japanischen Capcom-Bosse dem Braten nicht so recht, und so schnappte sich Squaresoft das Modul, übersetzte es ins Englische und veröffentlichte es in den USA. Mit Recht, wie die Verkaufszahlen beweisen, denn *Breath of Fire* gehört zu den absoluten Sommerhits in Amerika.

Zur Handlung: In einem fernen Land versuchen die "Dark Dragons" die mächtige Göttin Tyr zu befreien, die von den "Light Dragons" mit sechs magischen Schlüsseln in eine andere Dimension verbannt wurde. Auf der Suche nach den Schlüsseln zerstören die Dark Dragons Stadt um Stadt und vernichten alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Als Nach-

komme der Light Dragons stellt Ihr Euch den bösen Mächten entgegen. Ihr startet das Spiel allein. Euer Charakter "Hero" erhält von den Stammesältesten etwas Gold und ein paar nützliche Tips und macht sich auf den Weg. Nach und nach schließen sich weitere Figuren, die alle von den Dark Dragons geschädigt wurden, Eurer Gruppe an. Jeder Charakter hat individuelle Fähigkeiten, die im Verlauf Eures Abenteuers eingesetzt werden müssen. Hero lernt in Drachentempeln, sich in einen Drachen zu verwandeln und kann eine Metamorphose mit anderen Figuren der Party eingehen, um so zu einem Supercharakter zu werden. Die Perspektive wechselt je nach Spielsituation; Kämpfe betrachtet Ihr in einer isometrischen Ansicht, ansonsten seht Ihr Eure Gruppe von schräg oben. Neben den unvermeidbaren Schlägereien gibt's übrigens jede Menge Rätsel zu lösen, z.B. benötigt Ihr dringend die

Zutaten für ein Medikament gegen Amnesie oder Ihr besorgt einer alten Waffensammlerin einen Brieffreund. In verschlossenen und unterirdischen Räumen findet Ihr eine Reihe wichtiger Gegenstände. In den meisten Städten könnt Ihr Waffen und Proviant einkaufen sowie Euren Spielstand abspeichern.



super

Breath of Fire gehört zu den besten Rollenspielen überhaupt. Die Handlung sorgt ständig für Abwechslung, die Steuerung ist einfach und durchdacht, die Rätsel sind logisch und dennoch ziemlich verzwickelt. Ihr trefft auf eine eigensinnige Prinzessin, schrumpft auf Insektengröße und überwindet ein Zeitparadoxon. Die Grafik kann zwar nicht mit *Final Fantasy III* (kommt im Oktober!) mithalten, man muß jedoch bedenken, daß *Breath of Fire* schon über ein Jahr alt ist. Es gibt so viele geheime Verstecke

und Gegenstände zu finden, für Langeweile bleibt einem kaum Zeit. Die Kampfsequenzen in isometrischer Perspektive gefallen mir am besten, jede Waffe hat ein individuelles Geräusch und jeder Zauberspruch wurde grafisch gut umgesetzt. Jeder Rollenspiel-Fan muß hier zugreifen, eine deutsche Version ist leider nicht geplant. 12

System: **Super Nintendo**
Spieltyp: **Rollenspiel**

Hersteller: **Capcom**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue, Batterie**
Schwierigkeitsgrad: **7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

72%

Musik:

57%

Soundeffekt:

70%

Spiel-spaß

86%



Wenn Sparkster nicht zu Fuß geht, benutzt er einen Robo-Vogelstrauß



Gastspiel bei Space Megaforce, oder was?



Ein Herz für Sparkster

Nicht genug, daß treue Kundenfänger des einen Systems die Seite wechseln, mit Sparkster kommt den Super Nintendianern auch gleich noch ein superschneller Sonic-Ersatz ins Haus geflattert. Während das sympathische Opossum auf dem Mega Drive gerade in die zweite Runde geht, müssen sich die Besitzer der anderen Konsole erst noch an das Ringelschwanzwesen mit Raketenantrieb gewöhnen. Euer Nager soll im Königreich Eginasem für Ordnung sorgen und die Prinzessin Flora befreien (gäh), die der böse Wolf, Generalissimo Lioness, aus welchem Grund auch immer, beiseite geschafft hat. Eure Gegner haben

somit auf alle Fälle immer etwas Wolfiges an sich, an den Rest der Handlung denkt Ihr nach spätestens zwei Spielminuten sowieso nicht mehr. Sparkster ist ein klassisches Jump'n'Run mit Dash, will sagen mit Pfiff, wegen dem Dash. Haltet Ihr den Y-Knopf gedrückt bis der Energiebalken zu blinken anfängt, könnt Ihr in jede Richtung, die mit dem Steuerkreuz bestimmt wird, eine Turbo-Dash-Attacke ausführen, die dann auch, falls gerade ein Feind in der Nähe weilt, wolfstötend wirkt. Da sich die Energieleiste recht flott wieder auflädt, könnt Ihr in manchen Level fast mit Schallgeschwindigkeit durchbrettern, so schnell, daß das



Ein kunterbunter Konami-Spaßmacher, dieses Opossum. Schön animierte Gegner tauchen unvermittelt nicht nur am Levelende auf.



super

Die Firma hat mit Sparkster ein typisches Konami-Spiel abgeliefert. Im Modul wimmelt es nur so von toll gezeichneten Zwischen- und Endgegnern; die ein oder andere Idee wurde aber offensichtlich aus dem Iddenpool, den diese Company inzwischen angesammelt hat, recycelt. Die Mischung stimmt trotzdem – einerseits fühlt man sich wie zu Hause bei Konami, um dann aber plötzlich durch gänzlich neue Ideen vom Sessel gehauen zu werden. So geschehen z.B. im Pyramidenlevel, als mein Joypad auf einmal verrückt zu spielen schien. Die Sprites sind alle erstaunlich groß geraten, was der Prozessor auch an manchen Stellen übernimmt und mit unschönem Geruckel quittiert. An der Grafik läßt sich nichts aussetzen, was die nette Animation des Hauptdarstellers

oder der Feinde angeht. Manche Hintergründe sind für meinen Geschmack allerdings zu bonbonfarben und zu wenig detailliert geraten. Da das Spiel insgesamt total fair ist, und der Spielspaß stimmt, wird niemand dessen Kauf bereuen müssen. Ein fantastischer Sound, der zudem gut auf die jeweilige Levelthematik abgestimmt wurde, erhöht den Suchtfaktor nicht unbeträchtlich. Unser Gemecker zu Rocketknight Adventure (Sparksters Name bei Sega) wurde erhört, diesmal gibt es für brave Jungen und Mädels sogar Paßwörter. Was will man mehr? Recht bald eine Fortsetzung, aber dann bitte mit Rotkäppchen statt Prinzessin, paßt doch eh besser zum Wolf ... ds

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Action-Jump'n'Run
 Hersteller: Konami
 Testversion von: Konami
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Paßwortoption

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 75%
 Musik: 85%
 Soundeffekt: 84%

Spiel-spaß **84%**

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO



Einen Picknickkorb für Yogi Bear, einen Korb für unsere Playboy-Häschen und noch 'nen dicken Korb für die Chemiefabrik...



Goldrausch am Super Game Boy: einen Eimer voller Farben sorgt auch im Jellystone Park für Stimmung

Aufruhr im Jellystone

Yogi Bear



geht so
na ja

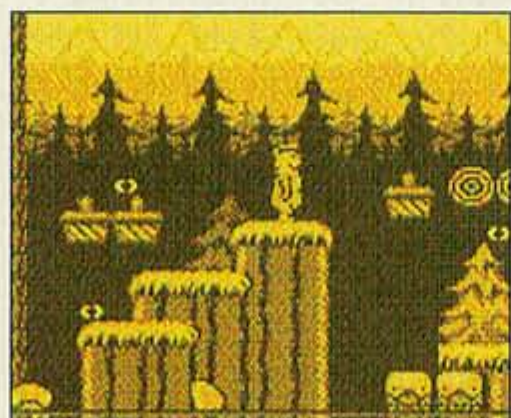
Mit zwei putzigen Hopsereien peilt Empire einen Platz in Eurer Sammlung "tierisch starker Cartoons" an. Trotz identischer Cover sind beide *Yogi-Bear*-Neuerscheinungen gänzlich unterschiedliche Viechereien: In *Gold Rush* (Game Boy) treibt Langfinger Jake sein Unwesen und reißt sich hinterhältigerweise die Sommer-einnahmen untern Nagel. In zwölf geheimen Safes bunkert der gemeine Cowboy den Schotter. Nur Yogi Bear kann die Lage retten... Schafft's Tanzbär Yogi mit dem schnittigen Cagney-Hut nicht, die Kohlen wiederzubeschaffen, läßt sich der kommende Winter kaum überstehen. 20 Levels – unterteilt in sieben Zonen – durchforstet Yogi auf der Suche nach zwölf magischen Toren. Erst wenn es gelingt, in den goldschwangeren Vorhallen 25 Münzen zu sammeln, winkt ein

Goldbarren. Gerettet ist der Naturpark mit dem zwölften eroberten Glitzerbrikett. Mit Geschicklichkeit, Glück und mit Hilfe einiger Extras (Trampoline, wundersame Hebel, versteckte Blöcke, magische Türen und Aufblähgetränke) läßt sich die Reise vom Jellystone Park zur Bergwerksschacht heil überstehen. Im Super NES-Modul erwacht der gemütliche Bär mit den ersten Sonnenstrahlen aus dem Winterschlaf. Doch nicht nur die Natur regt sich, auch ein häßlicher Bau ist im Entstehen: Mitten im Naturpark bauen gewissenlose Unholde ohne Baugenehmigung und Planfeststellungsverfahren eine geheime Chemiefabrik – darauf ein dreifaches Pfui, Pfui, Pfui! Es gilt schleunigst den braven Ranger Smith von dieser bodenlosen Sauerei zu unterrichten

Beide Spiele zielen knallhart auf die Pampers-Fraktion unter den Videospielelern. Bunt und rund präsentiert sich so auch vor allem das Super-NES-Modul. Und dabei finden sich im Spiel nicht nur aus grafischer Sicht keinerlei Ecken und Kanten – Yogi Bear soll sich ja nirgendwo ernstlich wehtun – auch das Spielkonzept jongliert sachte mit wohldosierter Frustrationschwelle. Ja, da kann auch Papa dem Dreikäsehoch zeigen, wie und wo's ins nächste Level geht. Damit auch Anfänger den Überblick nicht verlieren und immer wissen, ob sie den Abschnitt schon besucht haben, ließ man sich den Wink mit den "99 blühenden Blumen" einfallen. Noch weniger überzeugt das Game-Boy-Modul. Aus technischer Sicht mag das Spiel teilweise ja noch recht ordentlich (Parallaxen-Scrolling) sein. Die Animationen sind allerdings arg sparsam, zudem fallen die Grafiken grob und globig aus. Außerdem fehlt es *Gold Rush* an Originalität und Witz. Die Sounds klingen allesamt abgetragen – auf zündende Gags hofft man vergebens. *mn*



Wenn ich jetzt nicht bald 'ne saftige Fledermaus finde...



Wie flieg ich als Bär nun sanft über Berg und Wipfel?

System: Super Nintendo
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Empire
Testversion von: Empire
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

60%

Musik:

62%

Soundeffekt:

63%

Spiel-
spaß **42%**

System: Game Boy
Spieleart: Jump'n'Run

Hersteller: Empire
Testversion von: Empire
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

55%

Musik:

23%

Soundeffekt:

12%

Spiel-
spaß **38%**



Ähnlichkeiten mit noch lebenden Toons sind rein zufällig



"Alone in the dark", zu deutsch: Im Dünkeln is gut münkeln

Niedlich friedlich Die Schlümpfe

Endlich mal ein Spiel, das es in Europa eher zu kaufen gibt als in Übersee. Die Frage ist nur, ob auf der anderen Seite vom großen Teich jetzt auch jemand neidisch ist. Spektakulär geht es nicht gerade zu im Wald- und Wiesenkosmos der blauen Euro-Lieblinge. Die Story gibt auch nicht viel her: Gurgelhals will dem Rest der Sippe mal wieder ans Leder, und das war's auch schon. Vier arme Genossen hat der Bösewicht bereits in seine Behausung abgeschleppt. Derer sollt Ihr Euch der Rolle des Muskelschlumpfs annehmen, sprich, sie befreien, wobei Ihr

auf die besonderen Eigenschaften von anderen Schlümpfen zurückgreifen könnt. Der Überraschungsschlumpf z.B. wirft unliebsamem Getier explosive Gaben entgegen; der Brillenschlumpf leuchtet Euch mit seiner Funzel in der unterirdischen Höhle. Als Endgegner warten eine schlumpffressende Pflanze, eine Schlange und ein kleiner Drache darauf, in Grund und Boden geschlumpft zu werden. Ist einer von ihnen erstmal erreicht und auch noch besiegt worden, dürft Ihr aufatmen. Dann geben die Programmierer einen aus, und zwar "einen schönen Paßwort". Drei da-

von erhaltet Ihr während des gesamten Spiels. Es dürfte also eine ziemliche Weile dauern, bis Ihr Gurgelhals als viertem und letzten Endgegner gegenübersteht. Ich vergaß zu erwähnen, daß dieses Spiel zudem mit null Continues aufwartet. Extras, wie energieauffüllende Himbeeren, findet man allerdings hin und wieder am Wegesrand. Damit die ganze Schlumpferei 'politically correct' über die Bühne geht, hat Papa-Schlumpf Peyo eine Jugend-, Natur- und Umweltschutzorganisation in einem gegründet, für die beim Kauf des Spiels ein Obulus abgezackt wird. Find ich echt sozial von Monsieur Peyo!

den Schlümpfen ist einfach, daß einige Level, wie zum Beispiel das Minenlabyrinth, ziemlich Spaß machen, während andere, wie zum Beispiel die Schlittenfahrt (trotz Mode 7) oder der Wald stinklangweilig daherkommen, was den Gesamteindruck dann ziemlich nach unten drückt. Rücksetzpunkte, sowie mehr Bonusgegenstände oder gar Continues wären ein fairer Zug den jungen Käufern gegenüber gewesen. Gibt es aber nicht. Infogrames hat voll auf den Niedlichkeitsfaktor des zu vermarktenden Produkts gesetzt. Wirklich kreative oder interessante neue Ideen fehlen leider bei den Schlümpfen. Ein Durchschnittsspiel mit alten Bekannten. ds



geht so

Es ist schwierig in dem Monat, in dem ein so geniales Spiel wie *Earthworm Jim* schlaflose Nächte bereitet, anderen Spielen gegenüber noch gerecht zu sein. Wobei ich Nintendo, die das Spiel vertreiben, gar nicht mal ankreide, daß sie den Schlümpfen nicht gleich ein Action Replay beigelegt haben – *Eartworm Jim* ist nämlich auch sauschwer! Schade bei



Ob Frosch, Vogel oder Spinn', jetzt seid ihr alle hin, so gehässig können kleine blaue Zwerge sein. Die Bäume beinhalten oft Extras.

System: Super Nintendo
Spieltyp: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo/Infogrames
Testversion von: Eigenimport
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 68%
Soundeffekt: 62%

Spiel-spaß **66%**

An die Latte!

Soccer Shootout

Hin und wieder wagt sich Capcom aus seinem angestammten Prügel-Milieu. Diesmal haben sich die Japaner Mühe gegeben, eine Simulation nach europäischen Maßstäben zu schneiden. Damit keiner behaupten kann, die Joypadbelegung sei viel zu kompliziert und im Grunde gar nicht zu erlernen, stimmt ein Trainingsmode auf die Matches gegen Konsole oder echten Spieler ein. Bis zu vier

richtige Spieler treffen sich mit Multiplayer-Adapters. Wer zu zweit kickt, liefert sich entweder ein Duell oder versucht, den Computer mit vereinten Kräften auszuspielen. Nach diversen Übungen in Dribbling, Freistoß, Eckball, Abwehr oder Paßspiel warten zwölf internationale Teams auf ein WM-Turnier, eine 22- bzw. 44-Spiel-Saison, Freundschaftsspiel, Elfmeter-Modus oder Hallenturnier.



Neben dem Trainingsmode (rechts unten im Menü) warten drei Turnier- und Ligamodi, ein Hallenmodus sowie Elfmeterschießen.



geht so

Soccer Shootout ist eine schnelle Simulation ohne großes Konfigurations-Brimborium. Was im gelungenen Trainingsmode noch überschaubar ist und sehr viel Spaß macht, gestaltet sich im Spiel ziemlich hektisch: Der Computergegner zeigt sich in nahezu allen Schlüsselszenen drückend überlegen, sei es bei der Ballannahme nach Abschlägen, beim Einwurf oder in der Raumdeckung. Während der eigene automatische Torwart öfters einen leicht abwesenden Eindruck hinterläßt, erweist sich der Computerkeeper als fast unbezwingbar. Tore fallen selten. Daher macht das Gekicke fast nur im echten Duell Spaß, alleine stellt sich bald der Frust ein. Die Animatio-

nen wirken etwas eckig, die Soundkulisse piept eher bescheiden, und die simple Begleitmusik nervt schon nach Minuten. Kein wirklich schlechter Versuch, aber alles in allem etwas lieblos und nicht sehr ausgefeilt! hu

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Fußballsimulation
 Hersteller: Capcom
 Testversion von:
 Game Express
 Anzahl der Spieler: 1 bis 4
 Features: Trainingsmode, Hallenmode
 Schwierigkeitsgrad: 1 bis 4
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

62%

Musik:

38%

Soundeffekt:

45%

Spiel-
 spaß

62%



Redaktionswertung

Der wahre Erbe



Tetris 2

Die "Tetris-Firma" Bullet Proof Soft hat mit dem Spiel, das dem Game Boy zum Welterfolg verhalf, in Japan längst auch schon auf dem SNES Erfolge gefeiert. Das erste SNES-Tetris für die westliche Welt ist der zweite Teil. Hier fallen neun statt ursprünglich sieben unterschiedliche Klötzchen vom Himmel. Außerdem tummeln sich feststehende und blinkende Klötze auf dem Spielfeld, die es, indem man

sie in eine Dreierreihe der gleichen Farbe einschließt, zu eliminieren gilt. Nach jedem "Blinker", den Ihr vom Bildschirm verbannt, verschwinden auch alle feststehenden Blöcke der gleichen Farbe. Die übrigen Figuren rutschen daraufhin tiefer und vervollständigen dabei weitere Dreierreihen, die dann wiederum ...usw. Im Puzzle-Modus habt Ihr nur eine begrenzte Anzahl herabfallender Klötze zur Verfü-



Die Vierer-Stange macht sich diesmal ganz schön rar und der Würfel wurde aufs Abstellgleis verfrachtet. Dafür gibt es drei neue Figuren.

gung, die ausreichen müssen, um alle blinkenden Steine zu vernichten. Ist der letzte Blinky verschwunden, geht es weiter zur nächsten Stage (ab Stage 31 gibt es ein Paßwort). Im Zweispielermodus könnt Ihr gewinnen, indem Ihr dem Mitspieler im wahrsten Sinne des Wortes das Wasser abgrabt.



super

Gibt es eine bessere Droge als Tetris? Das Original-Tetris ist mit seinen sieben Figuren, die sich dauerhaft ins Gehirn einbrennen, so perfekt ausgedacht, daß es nicht zweimal erfunden werden kann. Neun Figuren sind schon schwieriger zu koordinieren, obwohl die Idee mit den drei neuen Formen, die bei Berührung mit einem anderen Stein auseinanderfallen, nicht schlecht ist. Noch

eine schätzenswerte Weiterentwicklung ist die Wahl zwischen *Auto* und *Manual*. Jetzt dürfen wir also selber bestimmen, wann der nächste Block vom Tetris-Himmel fallen soll. T2 ist ein würdiger Nachfolger. ds

System: Super Nintendo
 Spielertyp: Tetris-Clone
 Hersteller: B.P.S.
 Testversion von:
 Game Express
 Anzahl der Spieler: 1 bis 2
 Features: Paßwort im Puzzle Mode
 Schwierigkeitsgrad: 1 bis 9
 Preis: ca. 130 Mark

Grafik:

38%

Musik:

19%

Soundeffekt:

12%

Spiel-
 spaß

85%



Redaktionswertung



Auf der strategischen Gesamtkarte befehligt Ihr Eure Kampfeinheiten. Wahlweise kann Euch der Computer alle Entscheidungen abnehmen.

det sind, vermisst man die Original-Truppenkontingente, die seinerzeit auf den sechs Kriegsschauplätzen anzutreffen waren. Im Spiel tauchen auf beiden Seiten irgendwelche willkürlich zusammengestellte Armeen auf. Die dazugehörigen Einheiten wurden lediglich mit nichtssagenden Ziffern durchnummeriert. Wer sich also eine historische Panzerschlacht zwischen der deutschen 15. Armee und der englischen 8. Armee erhofft, wird eine herbe Enttäuschung erleben, da diese nirgendwo auftauchen. Im Zweispielermodus jedoch macht das Spiel richtig Spaß *tet*

Zahlen-Lotto?

Operation Europe

Die Reihe der historischen Strategiespiele setzt Koei auf dem eurasischen Kontinent fort. So dürft Ihr in *Operation Europe* die wichtigsten Schlachten aus dem 2. Weltkrieg, wahlweise aus der Sicht der Alliierten oder der Achsenmächte, nachspielen: Vom Frankreichfeldzug, dem Krieg in Nordafrika bis hin zur Schlacht um Berlin können sechs Szenarios ausgewählt werden. Jeder Kriegspartei stehen bis zu 12 (zum Großteil) authentische Generäle und Offiziere zur Verfügung, von denen

sieben zum Führungsstab ernannt werden und direkt ins Kampfgeschehen eingreifen. Wie es in jedem Geschichtsbuch nachzulesen steht, gibt es je nach Szenario auch Handicaps für beide beteiligten Seiten. So sind die Deutschen in Frankreich den alliierten Verteidigern sowohl numerisch als auch bezüglich der Bewaffnung haushoch überlegen. Verständlicherweise kehrt sich gegen Ende des 2. Weltkriegs dieses Verhältnis um, diesmal natürlich zugunsten der Alliierten. Aber eine überdimensionale Zahlenüberlegenheit wird es niemals geben, da die maximal zulässige Anzahl der Armeen auf beiden Seiten auf vier beschränkt ist. Die Devise lautet somit: Wer am schnellsten für Nachschub sorgen kann, darf sich eines Sieges sicher sein. Aber vorher solltet Ihr Euch mit der komplexen Koei-typischen Benutzerführung vertraut machen: Icons anklicken – Einheiten per Cursor bewegen – hinein in den Kampfmodus – Icons anklicken – Kampfmodus verlassen – Statistiken analysieren.

nale Zahlenüberlegenheit wird es niemals geben, da die maximal zulässige Anzahl der Armeen auf beiden Seiten auf vier beschränkt ist. Die Devise lautet somit: Wer am schnellsten für Nachschub sorgen kann, darf sich eines Sieges sicher sein. Aber vorher solltet Ihr Euch mit der komplexen Koei-typischen Benutzerführung vertraut machen: Icons anklicken – Einheiten per Cursor bewegen – hinein in den Kampfmodus – Icons anklicken – Kampfmodus verlassen – Statistiken analysieren.



Auf der Hauptmap werden die Einheiten als Ziffern dargestellt. Die Schlachtsequenzen sind detaillierter. (Oben MD, unten SNES).



gut

Wer ein Spiel von Koei kennt, kennt sie alle. Und wer diese Art von knochentrockenen Simulationsspielen mag, wird sicherlich viel Freude an *Operation Europe* haben. Aber irgendwie scheint mir die Authentizität nicht konsequent genug durchgesetzt worden zu sein. Im Gegensatz zu den fahrbaren Untersätzen, die in einem eigenen Menü originalgetreu abgebil-

System: **Mega Drive**
Spieletyp: **Strategiespiel**

Hersteller: **Koei**
Testversion von: **Galaxy**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 130 Mark**

Grafik:

62%

Musik:

34%

Soundeffekt:

56%

Spiel-spaß

71%



Redaktionswertung

System: **Super Nintendo**
Spieletyp: **Strategiespiel**

Hersteller: **Koei**
Testversion von: **Game Express**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **Batterie**

Schwierigkeitsgrad: **5 bis 7**
Preis: **ca. 140 Mark**

Grafik:

60%

Musik:

34%

Soundeffekt:

57%

Spiel-spaß

71%



Redaktionswertung

Grün angelaufen

Incredible Hulk

Nun ist der Superhero aus den Marvel Comics also auf den kleinen Segas gelandet. Der arme Bruce Banner ist auch hier nach der Gamma-Strahlentherapie nicht mehr wiederzuerkennen. Wer sich das Spiel zulegt, die Master System- und Game Gear-Umsetzungen sind übrigens identisch, darf dem großen, grünen Hulk helfen, sich mit den Roboter- und Mutantenarmeen von klassischen Mar-

vel-Schurken wie Rhino, Tyrannus, Absorbing Man oder dem oberbösen Leader auseinanderzusetzen. Nicht mit schönen Worten natürlich, die Fäuste sind gefragt. Hulk beherrscht auf dem 8 Bit drei verschiedene Schläge, die Kopfnuß und je nachdem, wie stark Ihr ihn verstrahlt (er mutiert dadurch zu *Super Hulk* und dann zu *Hulk Out*) noch verschiedene Special Moves. Außerdem könnt Ihr Feinde bezie-



Nach Spiderman die nächste Bauchlandung eines Marvel-Helden. Kommt Hulk die Leiter hoch ist der erste Treffer sicher- just unfair!



hungsweise Objekte wie Telefonzellen aufheben und werfen. Fünf Level mit progressiv ansteigendem Schwierigkeitsgrad warten auf die Fans der Marvelschen Wesen.



na ja

Wenn Ihr je Videospiele-redakteur werdet, dann laßt Euch nie ein schlechtes Spiel in der Redaktionskonferenz aufschwätzen, dessen Umsetzung auf allen erdenklichen Systemen geplant ist. Die Spielhüllen von *Hulk* eignen sich gut, um mit dem nächstbesten Farbkopierer rumzublödeln, der Inhalt der Packungen war bisher sein Geld nicht wert. Was Euch erwartet: Ödes Leveldesign, Heerscharen immer gleich aussehender Feinde, denen Ihr aufgrund der miesen Steuerung oft nicht auswei-

chen könnt und ein katastrophaler Sound. Die Grafik, mit großen Sprites und kräftigen Farben, ist für GG/MA-Verhältnisse aber recht ordentlich. Wenn das Viech jetzt noch fürs 3DO umgesetzt wird, dreh ich durch ... ds

System: GG/MS
Spieltyp: Action Beat'em Up
Hersteller: U.S. Gold
Testversion von:
Selling Points
Anzahl der Spieler: 1
Features: -

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 80 Mark

Grafik:

69%

Musik:

29%

Soundeffekt:

21%

Spiel-
spaß

48%

Redaktionswertung

Venus und Mars

Duffy Duck

Stell Dir vor, Du verbringst die Nächte im 24. Jahrhundert auf dem Mars und beobachtest fürs Leben gern die Venus. Deine träumerischen Romanzen stört eigentlich nur ein übelriechender, verpesteter Klumpen verstaubter Erde. Marvin, der Marsianer, will sich die Aussicht nicht länger vermiesen lassen und ist fest entschlossen, den übervölkerten Planeten Erde - zum Wohle

aller Marsbewohner - zu zerstören. Duffy Duck, alias Duck Dodgers, kann das freilich nicht erlauben. Auf eigene Faust, bewaffnet mit einer unbegrenzt feuernenden Laserwaffe und dem Super-Jetpack, gibt die heroische Ente Marvins galaktischer Schlägertruppe tüchtig Saures. Drei Leben habt Ihr, um die Armee der seltsamen Marsmenschen mit ihren Robotern auf-

zuhalten. Ihr stemmt Euch in einer galaktischen Odyssee gegen Marvins geheimen P38-Weltraummodulator und fordert den Hund K-9, ein tückischer Pluto-ählicher Gefährte des Marsianers, zum finalen Showdown.



geht so

Komisch, nicht allzu kompliziert, und mit einigen dezenten Hilfestellungen bei halsbrecherischen Sprüngen sorgt die Loony-Tunes-Ente besonders bei jungen Cartoon-Fans für leichte Unterhaltung. Die Level sind knapp gehalten und nicht unnötig gestreckt - schon nach einigen Hopsern wartet der erste Obermotz. Gegeizt wird auch bei Paßwörtern nicht. Schließlich will Duffy Duck eher unterhalten als olympische Highscore-Rekorde brechen.

Eine Datenzeile hält Euch über den Punktestand, Eure Lebens- bzw. Jetpack-Energie sowie über die Anzahl der verbliebenen Leben auf dem Laufenden. Recht gut gelungen sind die schrägen Technospace-Klänge. mn

System: Game Boy
Spieltyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Sunsoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

63%

Musik:

68%

Soundeffekt:

59%

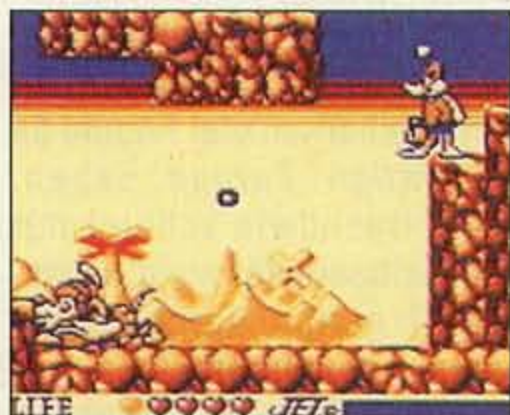
Spiel-
spaß

65%

Redaktionswertung



Mit Jetpack und Laser-Wumme heizt Duffy Duck den Jungs vom Mars tüchtig ein (rechts: so kann's auf dem Super-Game-Boy aussehen)



MS

GG

GAME BOY

INSERENTENVERZEICHNIS

Impressum

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

So erreichen Sie die Redaktion:

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

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 MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzler

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: © Shiny Entertainment

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

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

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

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

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice

74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20

(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Aren-

bergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementspreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,

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

Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

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

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

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

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

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

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

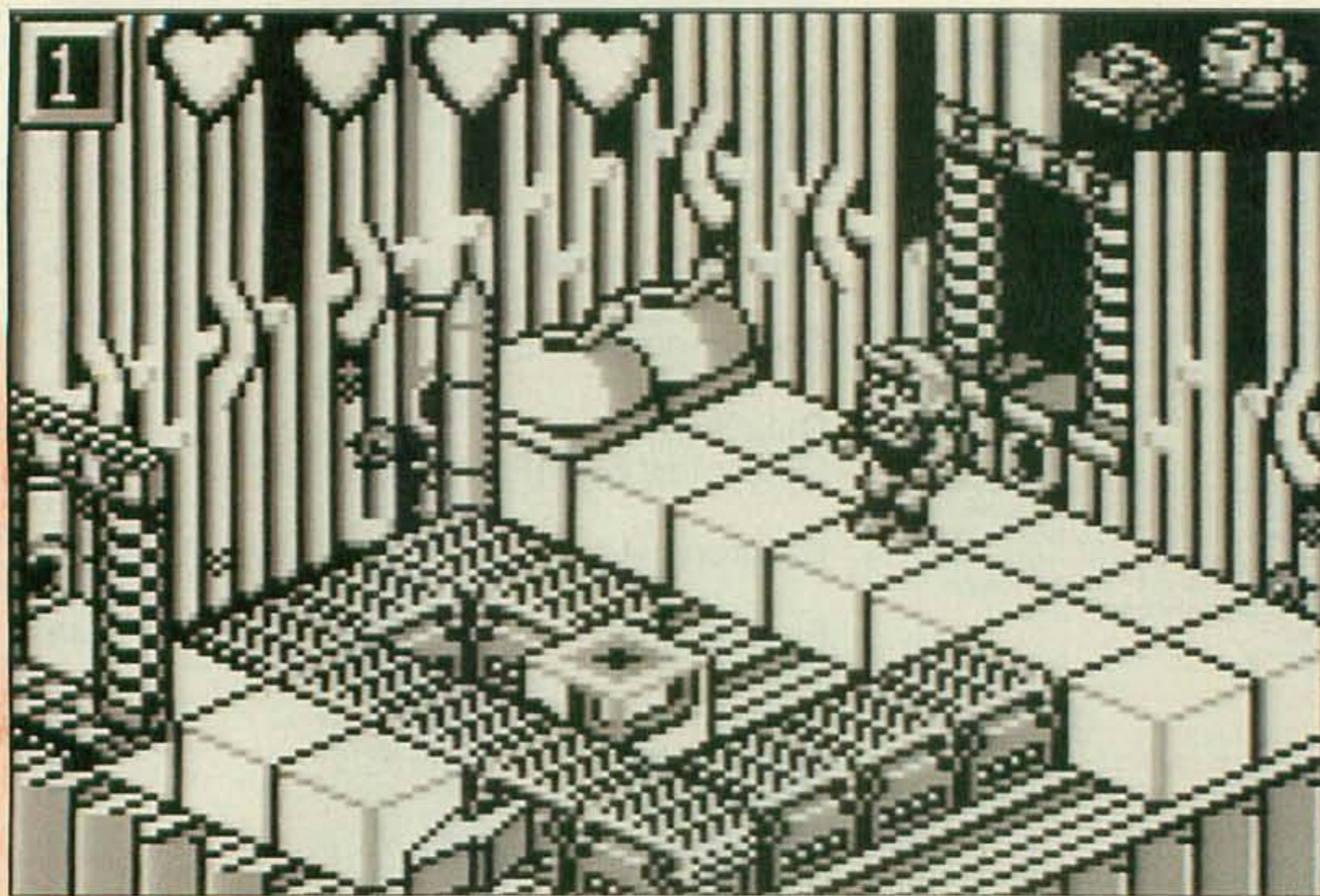
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100



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

A.C.O.G.	69
Alcom Electronics	63
aRJay	47, 3. US
Baier Videospiele	49
Commodore	97
Dataflash	45
Deutsches SportFernsehen	103
Electronic Arts	26/27
Freak's Shop	48
Galaxy	17
Game Express	29
Game Line	67
Gamecourier-Versand	99
Gamefan	17
Games Garden	63
Gamestore	63
Gnadenlos	99
Hit Box	48
Joypad Videogames	39
Konami	21
MagnaMedia Verlag	197
Maro	59
Mega Trade	49
Mindscape	23
Nintendo	2. US, 7, 9
Playcom	37
Raguzi	49
Sega	11-15
Spiel & Spaß	19
Test'N Take	55
Tradelink	93
Traumfabrik	31
Trendline	55
Video & Game	51
Videospiele Paradies	69
Virgin	4. US
Wolfsoft	55

*Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein
 Prospekt der Bayerischen Landesbauspar-
 kasse, 80333 München, bei.*



Da steht er nun, Max unser Rockmusiker, und weiß weder ein noch aus

Richtungsänderung werden Eure grauen Zellen aufs Vollste beansprucht, wenn Ihr nicht irgendwo auf einem abgrundtiefen Minenfeld landen oder frontal gegen einen gefährigen Gegner knallen wollt. An manchen Stellen könnt Ihr praktisch gar nicht überblicken, wo der todbringende Graben beginnt und in welcher Höhe die lebensrettende Plattform herum-schwirrt. Es hilft nicht, Learning by Doing ist angesagt – meistens unter Verlust eines "Lebens" versteht sich. Hier empfiehlt sich doch der Einsatz des Super Game Boys, denn dann könnt Ihr das Geschehen wenigstens auf einem größeren Monitor verfolgen. Wenn man aber nach etlichen Minuten den Kniff raus hat, macht das Spiel Spaß wie kein zweites. Denksportler unter Euch können sich auf die raffinierten Kombinations-Puzzles freuen, Geschicklichkeits-Freaks dürfen sich zu Tode jumpen, und dem Musikfreund wird der originelle Soundtrack, der zum jeden Level den passenden Takt gibt, gefallen. *tet*

in dem Ihr auf das Spielgeschehen hinabblickt, sind sie nicht minder gefährlich. Treppen, die sich bei geringster Berührung in Luft auflösen, elektrisch geladene Bodenkehlern und natürlich die unzähligen Gegner machen das Abenteuer auf dem kleinen Game Boy-Bildschirm zur Knöpfchen- und Köpftentortur. In dieser Umgebung müßt Ihr Euch zudem durch das sinnvolle Einsetzen von Items und das logische Zusammensetzen bzw. Sprengen von Bauklötzen einen Weg zu den Ausgangstüren bahnen, bis Ihr im letzten Raum die zuvor vom Prüfungskomitee verlangten Gegenstände oder Personen eingesammelt bzw. eliminiert habt. Mit dem dabei verdienten Geld finanziert Ihr sodann die Liftfahrt zum nächsten Level.



super

Das Vorurteil, Game Boy-Spiele seien ewige Seitenscroller, räumte Titus gnadenlos aus dem Weg. Wenn Ihr einmal *Landstalker* auf dem Mega Drive gespielt habt, könnt Ihr Euch ein Bild davon machen, was *Monster Max* so anspruchsvoll und schwierig macht. Bei jeder

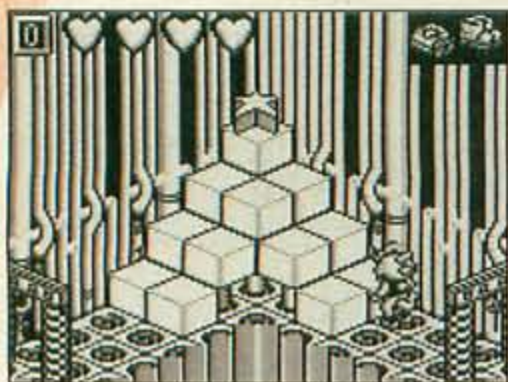


Abgrundtiefeef

Monster Max

Was macht ein Rockmusiker, wenn ein machtgeriger Obermottz jegliche Musik verbietet? Und was macht dieser Musiker, wenn er zugleich ein waschechtes Monster ist? Er macht sich auf dem Weg, und wird dem Tyrannen unter Androhung von Knüppelschlägen eines Besseren belehren. So versucht sich unser Monsterchen Max als Jump'n'Run-Held. Aber bevor es in die oberste

Chefetage des Imperators Kronde geht, muß er seine Kampfkünste in Form einer Prüfung unter Beweis stellen. Er packt seine Gitarre in den Rucksack und steigt in den Lift zu den neun halsbrecherischen Levels, die jeweils in mehrere kleine Räume unterteilt sind. Zwar sehen diese Prüfungsräume anders aus als die sieben Kammern des Shaolin-Tempels, aber durch den schräg-isometrischen Blickwinkel



Kein Level gleicht dem anderen. Wie im richtigen Leben, müßt Ihr ständig etwas dazulernen, um aus dem Schlamassel herauszufinden.

System: Game Boy
 Spielertyp: Jump'n'Run mit Puzzle-Elementen
 Hersteller: Titus
 Testversion von: Vidis
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwort
 Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
 Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

76%

Musik:

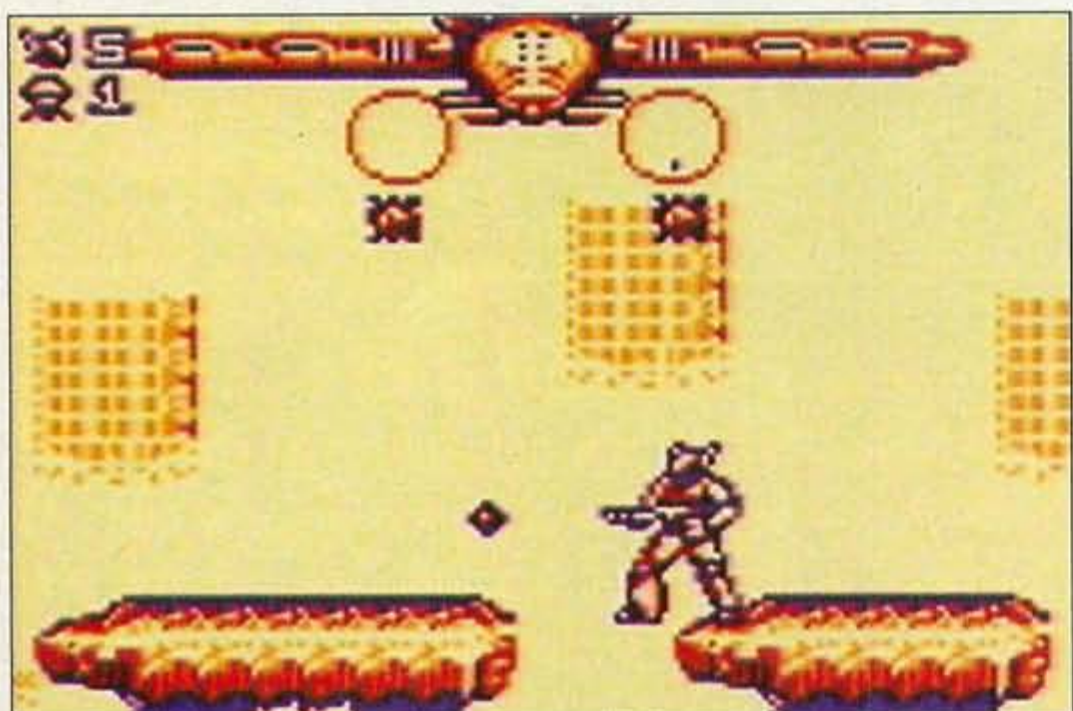
79%

Soundeffekt:

61%

Spiel-spaß

81%



Eine "Mode 7"-Angriff aus dem Hintergrund (ätsch Rob)



Legt vor dem Endgegner lieber neue Batterien ein, denn der dauert...

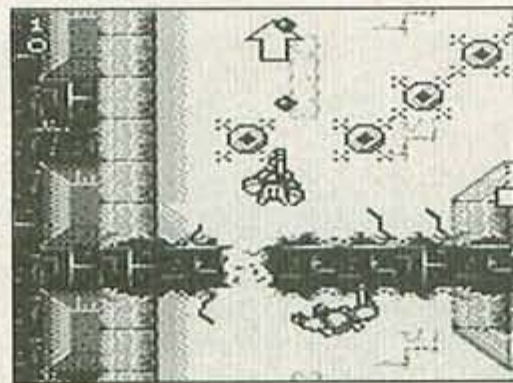
Welcome to Game Boy Probotector 2

Es ist schwer zu erkennen bei der Game Boy-Grafik, ob Ihr auf dem Handheld als Söldner oder Roboter die Erde vom *Red Falcon* befreien müßt. In der Pal-Version des obergemialen Action-Klassikers *Super Probotector* hatten sich jedenfalls die Söldner aus der japanischen *Super Contra*-Fassung in zwei Roboter verwandelt, wohl um die schwachen Europäer-Hezen zu schonen. Als ich neulich der versammelten VG-Crew meine neue Liebe vorstellte und durchblicken ließ, daß dieser GB-Hammer eine 1:1-Umsetzung des SNES-Spiels sei, schob Rob, der Schelm, mir ein vorwitziges "wohl auch mit Mode 7, oder was"

als Antwort über den Tisch. Nein, Nintendo hat keine eigene Entwicklungsabteilung abgestellt, um diesem Modul einen 3D-Chip zu spendieren. Der Spinnenendgegner aus dem zweiten Level bleibt schön auf dem Boden der Tatsachen und die zwei 'Draufsicht'-Level können natürlich auch nicht in alle Richtungen bewegt werden (das liegt aber nur an den fehlenden L- und R-Tasten beim Game Boy, sonst ging's bestimmt). Die Spritztour mit dem Motorrad ist überdies dem fehlenden Speicherplatz zum Opfer gefallen. Ansonsten läuft, klettert oder hangelt Ihr Euch wie gewohnt an Seilen durch eine Alien- und Roboter-verseuchte

Endzeitwelt. Einmal dürft Ihr kurzzeitig einen Panzer entführen, und wer nicht wußte, daß Riesenrotoren ein gutes Transportmittel abgeben, der lernt es spätestens hier. Je nachdem, welches Extra gerade ergattert wurde, ballert Ihr entweder mit Maschinenpistole, Streuschuß, Flammenwerfern oder Lenkschüssen, auf alles, was sich bewegt. Smartbombs runden das Waffenarsenal geschickt ab. Rücksetzpunkte sind netterweise immer dort, wo sich Euer Söldner, behaupte ich jetzt mal ganz gewagt, zuletzt lebend aufgehhalten hat. Aus gut unterrichteten Kreisen wurde mir zugetragen, daß dies auch ein spezielles Super GB-Spiel mit 16 Farben sein soll. Die, die es eigentlich wissen sollten, kann man immer nur montags zurückrufen, da sind nämlich dann die einen krank und die anderen gerade in einer Besprechung (Konami BRD) oder behaupten ganz kühn, daß das Spiel "wahrscheinlich Super GB kompatibel sein wird" (Konami USA). Wow, was für eine Auskunft.

größer, was den Gehirnen der damaligen Contra-Programmierer so alles an Gegnern entsprungen ist. Factor 5 hat hierbei gute Arbeit geleistet. Auch im Mini-Format setzt dieser Action-Hit noch Standards. Das Spielprinzip von *Probotector* ist durchdacht, abwechslungsreich und sehr innovativ. Verschiedene Perspektiven und geile Gegner geben der Langeweile keine Chance. Der Schwierigkeitsgrad im Original war im Zweispielers-Modus geteiltes Leid. Hier müßt Ihr die Drecksarbeit alleine machen, oh well. Ohne Super Game Boy kehrt Ihr den Sound lieber unter den Teppich (war da was?), ansonsten ein dolles Ding, dieses Contra für den Game Boy. ds



Auf dem Super Game Boy kommen Grafik und Sound erstklassig, detailliert und klar. Außerdem gibt es noch kleine Gags zu entdecken



super

Ob mit oder ohne viel Farbe – ich bin beim Nachzählen nicht ganz auf 16 Farben gekommen – die Super Contra-Umsetzung, hier *Probotector 2* getauft, war überfälligst. Wer von *Probotector* noch nie was gehört hat, kann eben kein Wiedersehen feiern, dafür ist die Überraschung umso

System: (Super) Game Boy

Spieletyp:

Action-Shoot'em-Up

Hersteller: Konami

Testversion von: Konami

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue,

Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9

Preis: ca. 70 Mark

Grafik:

81%

Musik:

29% (Super: 80%)

Soundeffekt:

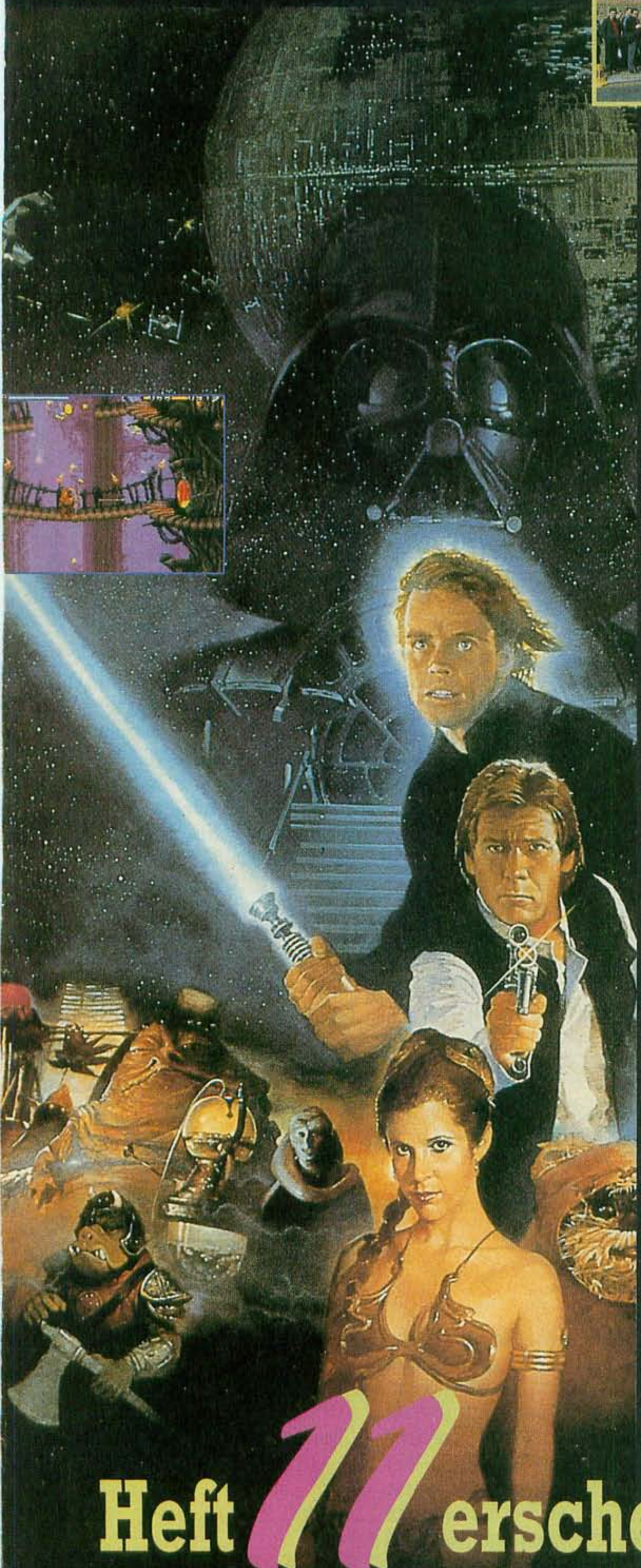
20% (Super: 75%)

Spiel-
spaß

90%



Jaja, dieses Bild ist von der letzten ECTS. Von außen hat sich aber nix geändert. Den Beweis bringt Dirk aus London mit!



ECTS Fall 1994

Dirk Skywalker hat die geflügelten Stiefel ange-schnallt, um auszuspähen, was denn im Londoner Business Design Center kurz vor dem anrollenden Weihnachtsgeschäft so alles an fertigen Spieletiteln zu bewundern war.

Super Return of the Jedi

Auch Luke Skywalker ist nicht fern: Während Darsteller Mark Hamill im Laufe der Jahre bereits ganz schön Knitterfalten angesetzt hat, ist die Macht des Nachwuchs-Jedi immer noch ungebrochen. Bereits das ultraharte und faszinierende *Super Empire Strikes Back* fand jede Menge Freunde. Jetzt wartet die Fangemeinde sehnsüchtig auf die nächste Videospiel-Umsetzung des faszinierendsten Weltraum-Märchens aller Zeiten: *Super Return of the Jedi*.

Street Racer

Da mußten wir uns doch glatt einen größeren Monitor organisieren, um *Street Racer* unge-trübt zu viert ge-nießen zu können. Wie gut wird der clevere Mario-Kart-Clone im Härtestest abschneiden?



Street Racer bietet max. vier Spielern einen Platz in der Startaufstellung

King of Fighters

Auf Neo-Geo-Freaks wartet das aufwendigste Beat'em Up aller Zeiten: Der 200-MBit-Schocker *King of Fighters* enthält Charaktere aus allen SNK-Knüllern. Laßt Euch überraschen...

Heft 77 erscheint am 26.10.1994

Die Pizza war's auf keinen Fall...*

Für Dein Super NES™

original **GAME
SAVER**
your finest master

Jetzt endlich auch in Deutschland!
Mit dem original GAME SAVER hast
Du die Möglichkeit, in Deinem Spiel
an jeder Stelle Deinen Spielstand
abzuspeichern.

Nie mehr am Levelanfang anfangen,
wenn Du an einer Stelle nicht
weiterkommst. Eine einfache Tasten-
kombination auf Deinem Joypad
und Du fängst an der zuletzt gespeicherten
Stelle wieder an.

Mit allen bis hierhin gesammelten
Extras, Punkten, Continues, etc. Kein
einfaches durchpfuschen mit Hilfe
von Codes für unendlich Energie,
sondern ehrliches "Erkämpfen"
schwieriger Stellen im Spiel.

Vorteil: Mehr Spielspaß!
Außerdem kannst Du mit dem original
GAME SAVER auch amerikanische
und japanische Module abspielen.
Auch für SFX- und NTSC-
60Hz Spiele!

Weiterhin hast Du die Möglichkeit,
die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu
bremsen. Damit sieht auch die
schwierigste Stelle im Spiel gleich
ganz anders aus.

DM 99,-

Versand per NN zzgl. DM 9,- PuV

spielend bestellen

0221 - 12 10 67

aRJay

Distribution in Deutschland

Fax: 0221 - 12 56 76



*...es war der dritte Endgegner!



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.