

GAMES

ZUBEHÖR FÜR INSIDER



Freakware



Mega Drive



Super Mario Land 2



Wrestling



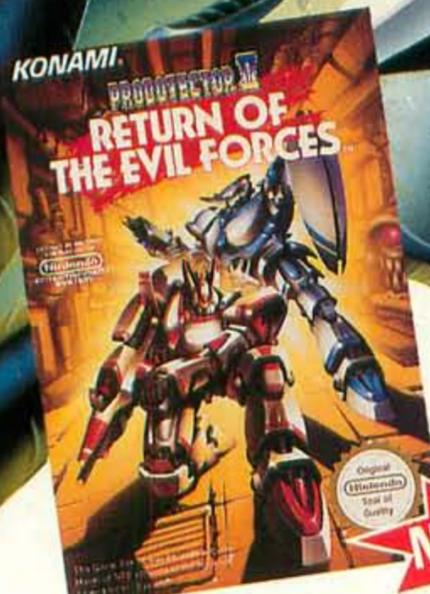
DUELL DER HELDEN

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

PROBOTECTOR™

Gutschein

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



NEU!



NEU!

Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß.
ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich“! „... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“

ASM 5/92: SEHR GUT
ASM MEGA HIT

POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“

90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT

8-Megabit-Alien-Action-Spiel
9 Level
Für 1 – 2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System



Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:
89% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES, 9 Level, 1 – 2 Spieler.
„Super... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.“



Probotector

VIDEO GAMES 1/91:
88% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“

Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: GAME BOY
„Wer auf fettige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

PALCOM™ SOFTWARE



Superstarker Videospielspaß

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

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

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

F&P 92/334 P1



MISSING PAGE

MISSING PAGE

Weltpremiere

Der Jahreswechsel ist ein guter Zeitpunkt, sich neue Ziele zu setzen. Wie Ihr an dieser Ausgabe der *VIDEO GAMES* erkennt, hat sich die Redaktion den traditionellen Brauch zu Herzen genommen und das Heft auf Schwachstellen abgeklopft. Resultat der abendlichen Sitzungen: Zeit für einen **Tapetenwechsel**. Als die erste Ausgabe der *VIDEO GAMES* Anfang '91 als Sonderheft unseres Schwestermagazins *POWER PLAY* erschien, konnte keiner ahnen, daß sich unser Magazin so schnell etablieren würde. Binnen nicht mal zwei Jahren hat sich die *VIDEO GAMES* dank Euch zur führenden Fachzeitschrift für systemübergreifende Video-spielunterhaltung gemausert. Die Redaktion zählt mittlerweile stolze sieben Mann, die für Euch jeden Monat 150 Seiten mit ehrlichen Tests, hilfreichen Tips und brandheißen Infos füllt.

Mit dieser Ausgabe haben gleich zwei Änderungen Premiere: Zum einen wurde das Outfit auf Vordermann gebracht. Wir denken, daß unser Magazin jetzt deutlich übersichtlicher und moderner ist. Außerdem wurde diese *VIDEO GAMES* erstmals per DTP (**Desk-top Publishing**) hergestellt. Die Vorteile der Umstellung auf

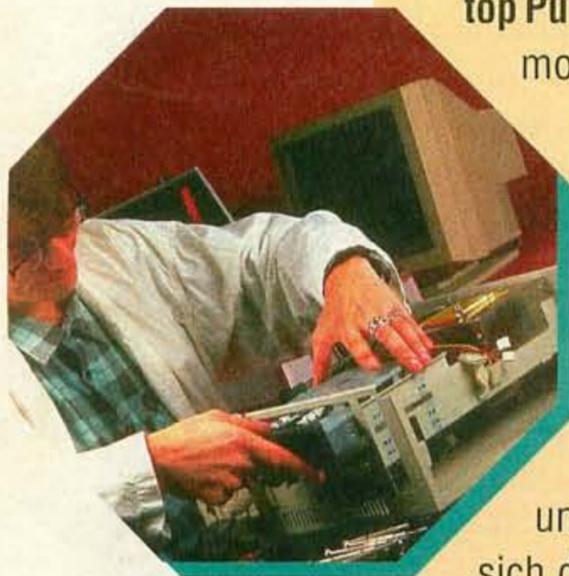
moderne Technik überzeugen: Einerseits sind wir aktueller, da wir in der Produktion der Zeitschrift etwas Zeit sparen. Zudem haben wir nun eine bessere Kontrolle über die einzelnen Artikel, da wir sie praktisch bis zur Lieferung an den Drucker "überwachen".

Allerdings macht uns die frische Technik auch Ärger: Seid nicht allzu böse, wenn bei der ersten "neuen" Ausgabe noch nicht alles hundertprozentig stimmt. Verzeiht uns bitte den ein oder anderen Ausrutscher. Außerdem hat sich die Veröffentlichung dieser *VIDEO GAMES* verzögert. Eigentlich wollten wir Euch rechtzeitig zu Weihnachten beglücken, doch nun wurde eine Neujahrsüberraschung daraus. Wir hoffen, daß wir die Technik bis zum nächsten Mal besser im Griff haben.

Nachträglich ein frohes Weihnachtsfest und einen verspielten Jahresbeginn wünscht



Das VIDEO-GAMES-Team hat den Durchblick. Allerdings vermißten wir Elektronikbastler Jan...



...der sich unterdessen seinem zweitliebsten Hobby widmet: Computer zerpfücken.

Euer Video-Games-Team

News

Konami setzt auf Sega 8
Konami, durch Castlevania, Tiny Toons und Turtles weltbekannt, veröffentlicht die ersten Mega-Drive-Titel

Turrican 10
Der deutsche Computerspielhit wird für Super Nintendo und Mega Drive umgesetzt

Streets of Rage 2 12
Und wieder bebt der Asphalt: Der Prügelknüller geht in die zweite Runde

Domark-Fliegereien 14
Hubschrauber oder Kampfjet? Das englische Softwarehaus Domark hebt ab

Push Over 16
Domino für Digi-Freaks: Eine geniale Spielidee für das Super Nintendo

Nintendo-News 18

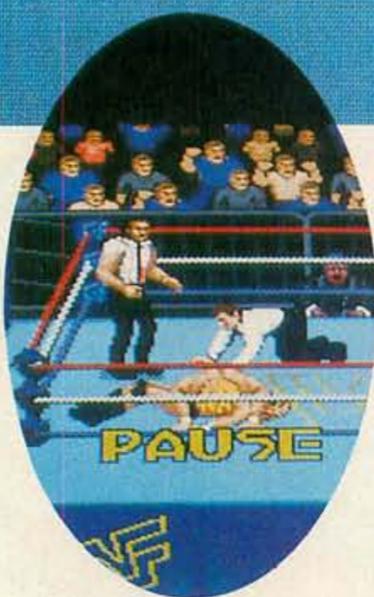
Sega-Special 22

Engine-Ereignisse 24

Neo-Geo 28

Florida 130

102
 Sonic setzt seinen Erfolgsweg auf dem Master System fort: Wir testen das Jump'n'Run-Highlight.



93
 Super Wrestlemania darf nun auch auf dem Mega Drive gespielt werden

Test

SUPER NINTENDO

Desert Strike 38

Dragon's Lair 44

James Bond Jr 45

Jimmy Connors 42

Magical Quest 34

Parodius 40

Sonic Blast Man 38

MEGA DRIVE

Chicki 57

Ecco, the Dolphin 52

Ex-Mutants 56

G-Loc 58

Galahad 55

James Bond 54

Joe Montana 3 60

Side Pocket 58

World of Illusion 46

WWF Wrestlemania 93

GAME GEAR

Prince of Persia 121

Super Space Invaders 120

Taz-Mania 118



42
 Jimmy Connors schlägt auf: Advantage fürs Super Nintendo.

34
 Mickey Mouse bestreitet sein erstes Super-NES-Abenteuer



NES

Krusty Fun House	98
Lemmings	100
Mario & Yoshi	99
NES Open	101
Spider Man	96
Steel Cage Challenge	94
Turrican	97

GAME BOY

F 15 Strike Eagle	112
Humans	110
Parasol Stars	114
Rocky Bullwinkel	117
Rolan's Cruise	116
Super Mario Land 2	115
Titus the Fox	111

MASTER SYSTEM

Lemmings	108
Master of Darkness	104
Mickey 2	106
Sonic 2	102
Tazmania	109

Unter der Lupe

Alles war dazu gehört	122
-----------------------------	-----

Tips&Tricks

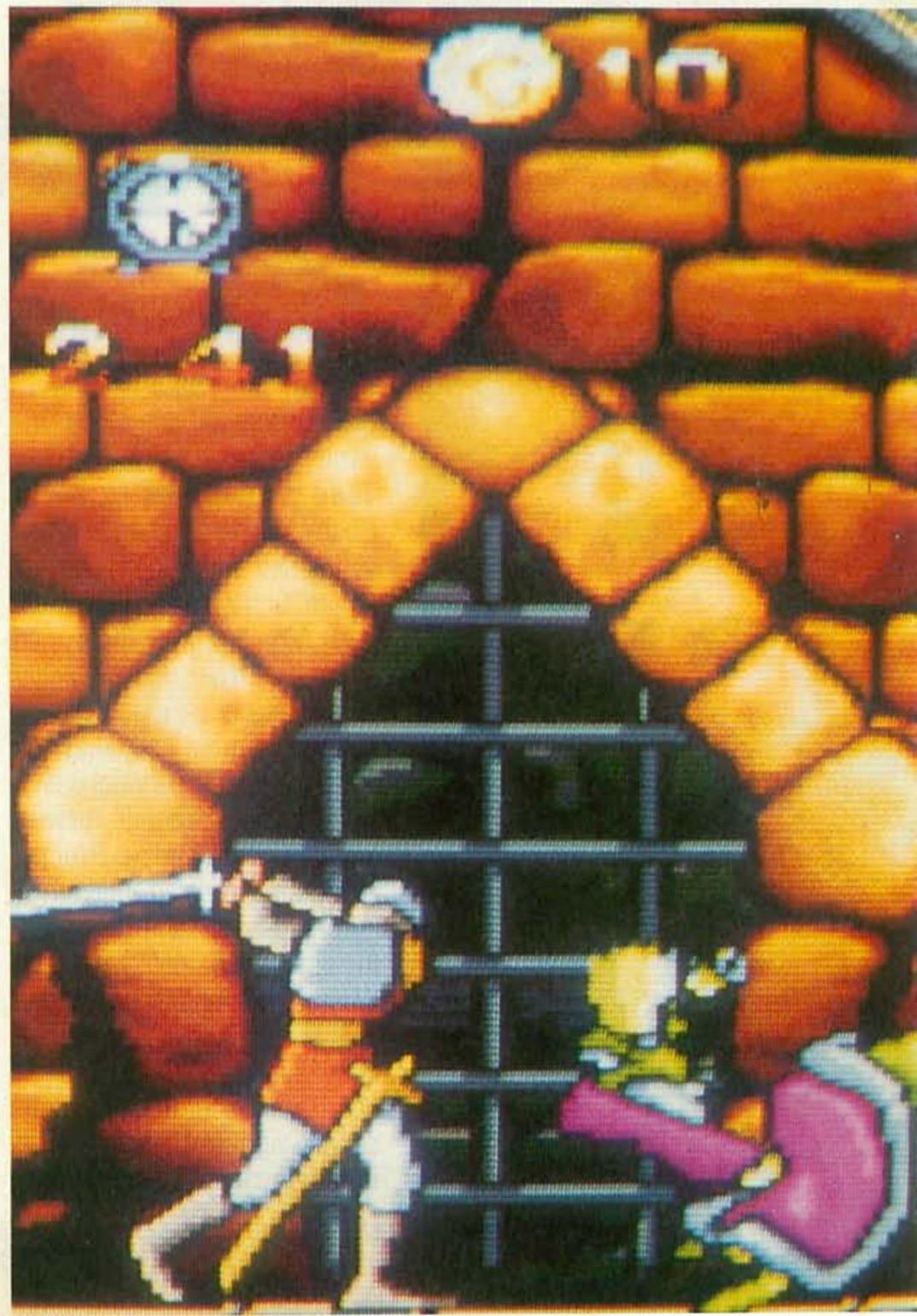
Action Replay Pro	Outer World	88
Codes	Predator	88
Alpha Mission 2	Prince of Persia	88
Arch Rivals	Return of the Joker ..	86
Astyanax	Scrapyard Dog	90
Ax-Battler	Street Fighter 2	91
Axelay	Super Castlevania 4 .	91
Cameltry	Super Mario Kart	86
Dinosaurus	Super R-Type	91
Dynablaster	Super Smash TV	86
Fantasy Zone	Super Soccer	91
Gley Lancer	Taz Mania	90
Hook	Terminator 2	90
Huson Hawk	Toki	84
Klax	U.N. Squadron	91
Krusty's Funhouse ...	Wimbeldon	89
Lemmings	Wonderdog	89
Lucky Dime Caper	World of Illusion	48
Out of this World	Xybots	90

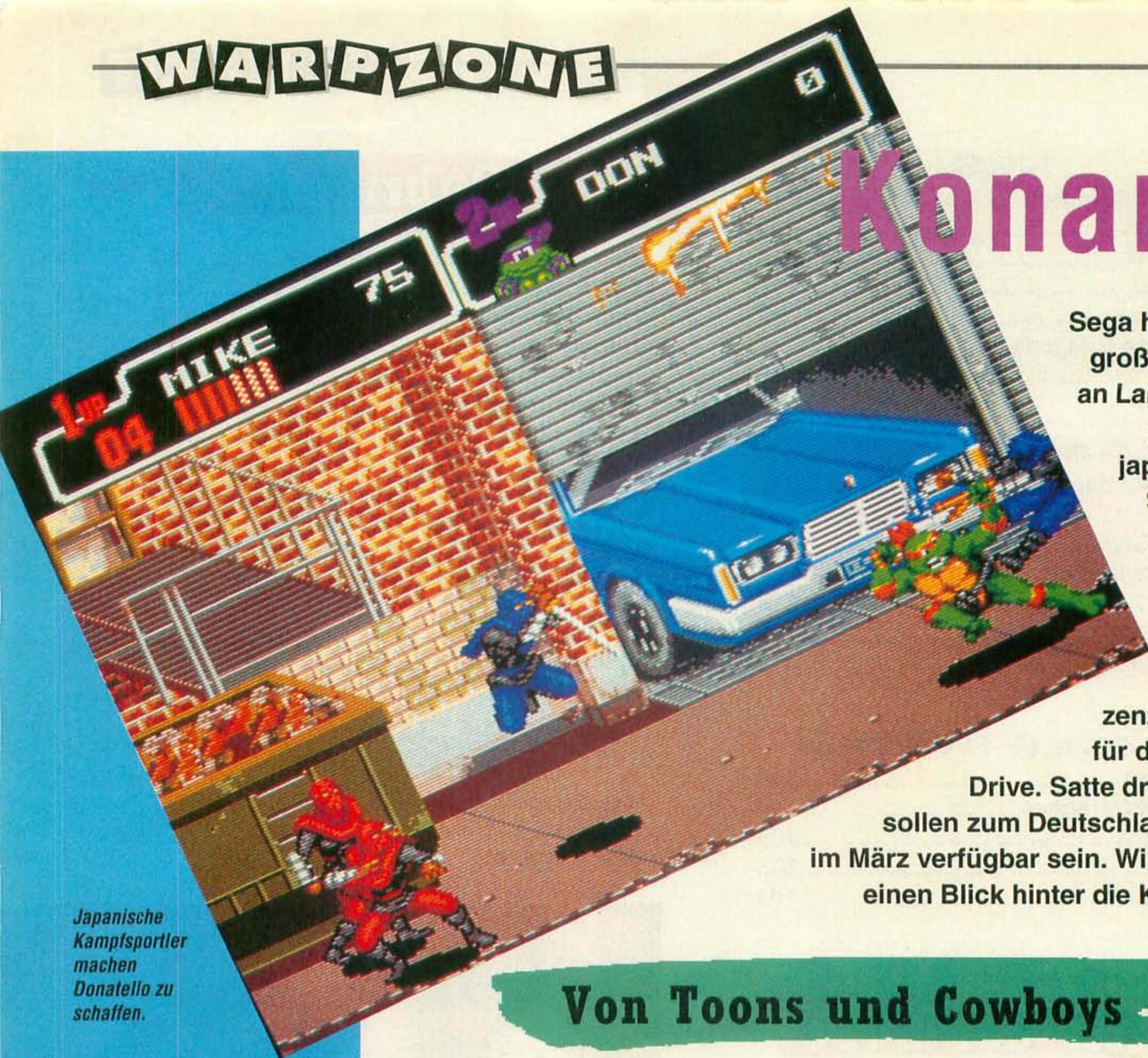
Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick	68
Cyber Media	132
High-Tech-Ecke	146
Hitparade	30
Impressum	144
Inserentenverzeichnis	90
Leserpost	62
Rat & Tat	66
So bewerten wir	32
Sprite des Monats	31
Vorschau	148
Wettbewerb: Turtles, Teil 3	128

44

Ritter Dirk schlägt zu:
Dragon's Lair gibt's nun fürs
Super Nintendo 44





Sega hat einen großen Fisch an Land gezogen: Der japanische Spiele-gigant Konami ist der jüngste Lizenznehmer für das Mega Drive. Satte drei Spiele sollen zum Deutschland-Start im März verfügbar sein. Wir wagten einen Blick hinter die Kulissen.

Japanische Kampfsportler machen Donatello zu schaffen.

Die Sunset Riders verbreiten Ordnung mit dem Colt.



Buster Bunny erlebt Tiny Toon Adventures.



Von Toons und Cowboys

Die niedlichen Tiny Toons aus dem Hause Spielberg werden im Frühjahr das Mega Drive unsicher machen. In den **Tiny Toon Adventures** ist Buster Bunny auf der Suche nach den verlorenen Teilen einer sagenhaften Schatzkarte. Leider ist auch Montana Max hinter den Reichtümern her, und hat wieder einmal Buster's Freundin Babs entführt. Um die Lady und den Schatz zu finden, benötigt Buster die Hilfe seiner Freunde. Ihr werdet auf der Suche Plucky, Hampton und vielen anderen Figuren aus der Serie begegnen. In dunklen Wäldern, zwischen Wasserfällen und in den weiten Ebenen des Toon-Landes lauern außerdem viele Wesen, die kleinen Hasen nicht freundlich gesonnen sind. Trotzdem solltet Ihr immer Ausschau nach vielen

versteckten Bonusräumen halten, in denen es Extras einzusammeln gilt. Wenn Buster die Ohren hängen läßt, helfen Herzen und frische Möhren, um den Hasen wieder auf die Pfoten zu bringen. Mit den Tiny Toons erhalten die Sega-Stars Sonic und Mickey Maus ernstzunehmende Konkurrenz im Jump'n'Run-Geschäft.

An den **Sunset Riders** hätten auch Cowboy-Stars wie John Wayne oder Roy Rodgers ihre Freude gehabt. Im wilden Westen sind Desperados und Outlaws los. Um in der bleihaltigen Luft von Sweetwater und Dodge City zu überleben, greift Ihr zum Colt und legt den Kollegen von Jesse James und Liberty Vallance das Handwerk. Da diese Brut nur eine Sprache versteht, säubert Ihr die Höhlen, Wüsten und Saloons des Westens mit dem Peacemaker in der

Hand. Während Eurer Kopfgeldjagd geht's zu Fuß und zu Ross durch die Weiten der Prärie.

Ihr könnt zwischen mehreren Revolverhelden wählen und auch zu zweit antreten.

Übrigens: Die Reiter des Sonnenuntergangs duellierten sich ursprünglich in der Spielhalle. Wegen des großen Erfolgs bei den Arcade-Cowboys dürfen auch Konsolen-Sheriffs bald mit der Winchester anlegen und ihre Pferde satteln.

Man munkelt, daß auch eine Super-Nintendo-Version im Anmarsch ist.



goes



Sega

Bisher entwickelte die Software-Schmiede Konami für die Nintendo-Systeme Game Boy, NES und Super Nintendo. Viele Sega-Besitzer schauten mit Neid auf die hohe Qualität der Konami-Spiele: Die Actionkracher der **Probotector**-Serie, die genial-witzige Ballerspielpersiflage **Parodius** und die düsteren Vampirjagden in den vier **Castlevania**-Teilen waren allesamt spielerische Extraklasse. Dazu kamen noch die unzähligen Teile der **Teenage Mutant Hero Turtles** und die knuddeligen Jump'n'Runs um die **Tiny Toons**-Familie. Neben spielerischen Innovationen brannten die Programmierer ein Grafikon Musikfeuerwerk nach dem anderen ab, und machten Konami zu einem der wichtigsten Partner

bei Nintendos Konsolenaufstieg.

Mit einigen Spielen für die PC-Engine trat Konami aus dem langen Schatten Nintendos. Trotzdem kam die Lizenznahme bei Nintendos ärgstem Konkurrenten Sega überraschend. Der Grund ist einfach: Das Mega Drive konnte seinen Marktanteil in Europa und in den USA trotz des Super-Nintendo-Angriffs behaupten. Die schon einige Jahre alte 16-Bit-Maschine ist und bleibt wegen ihrer Verbreitung ein lohnendes Ziel für Fremdhersteller. Egal, welche Gründe den Ausschlag für den Konami-Einstieg gaben, Mega-Drive-Besitzer kann's nur freuen. Für das Frühjahr '93 sind die ersten Konami-Spiele angekündigt:

The Hyperstone Heist

Die vier mutierten Kampfsport-schildkröten Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael wirbeln jetzt auch auf dem Mega Drive. Ihr Erzfeind Uroku Saki, alias Shredder, hat den magischen Hyperstone geklaut. Der verleiht ihm die Macht, alles auf der Erde zu schrumpfen. Natürlich muß die Heimat der pizza-versessenen Turtles zuerst dranglauben: Shredder will New York ins Westentaschenformat konvertieren. Um das zu verhindern, prügelt Ihr Euch allein oder zu zweit zum Showdown im Technodrom. Der Weg dorthin führt durch vier actionreiche Levels, die mit Shredders Handlagern Kang, Leatherhead oder den Stone Warriors vollgepackt sind. Um ins futuristische Hauptquartier des Bösewichts vorzudringen, besteht Ihr gefährliche und prügellastige Abenteuer in den Straßen und in der Kanalisation New Yorks. Per Surfboard geht's dann zur Seeschlacht auf dem Ozean. In Shredders Versteck erwartet Euch ein japanischer Garten, in dem kaum Pflanzen, dafür massenhaft feindliche Ninjakämpfer wachsen. Vor dem Technodrom liegen noch die tückischen Wasserfälle, in denen so manche Schildkröte ihren Panzer verloren hat. Ist im letzten Level der Übeltäter persönlich bezwungen, gewinnt Ihr den Hyperstone zurück und bringt der Welt wieder Ruhe und Frieden. Natürlich beherrschen die Ninja Turtles wieder spezielle Techniken: Donatello räumt mit dem Hurricane Attack mächtig auf und Raphael putzt die letzten



Im Technodrom fällt die Entscheidung.



Die Samureistatuen ballen kräftig mit.



New York ist ein heißes Pflaster für die Turtles.

In den Kanälen hausen seltsame Aliens.



Gegner mit seinem Vacuum Slice vom Bildschirm. Ab und zu erhaltet Ihr Hilfe von Meister Splinter, der seinen Schützlingen viele gute Ratschläge erteilen kann. Wenn einer Eurer gepanzerten Helden abzuschlaffen droht, stärkt er sich mit der obligatorischen Pizza. Neben den Prügeleien legen die grünen Kröten auch einige spektakuläre Surfeinlagen ein.

Viele große und sauber animierte Sprites sollten neben der lockeren Handlung für Spielspaß sorgen. Konami-typisch sind Soundeffekte und die abwechslungsreiche Musik besonders gelungen. **The Hyperstone Heist** ist ein komplett neugestaltetes Spiel, in dem aber viele Elemente des Super-Nintendo-Debuts der Turtles verarbeitet sind. Ob das erste Mega-Drive-Abenteuer der Panzerkröten die spielerische Qualität von *Turtles in Time* auf Nintendos 16-Bitter erreicht, wird ein Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

NEUES VON Factor 5

Turrican rollt an: In den Factor-5-Labors reifen die 16-Bit-Versionen des Shoot'n'-Jump-Epos. Geerntet wird im Frühling.

Den Namen Turrican kennt nahezu jeder Computer- und Videospiele. Erfunden wurde der waffenstarrende Dauerhüpfer von Rainbow-Arts-Programmierer Manfred Trenz, der mit Turrican auf dem Commodore C64 vor gut zwei Jahren den Grundstein zur Ballerserie legte. Geht alles glatt, haltet Ihr mit der Februarausgabe einen ausführlichen Test zu Super Turrican auf dem NES in den Händen – diese 8-Bit-Videospielvarinate wurde ebenfalls im Alleingang von Manfred Trenz entwickelt (siehe VIDEO GAMES 9/92)

Meilensteine auf dem Weg zur Turrican-Legende waren auch die beiden Amiga-Versionen, die das Programmiererteam Factor 5 erstellte. Zur Zeit sehen Holger Schmidt und seine Mannen allerdings öfters ein bißchen müde aus: Gleichzeitig wird an zwei nagelneuen 16-Bit-Turrican-Versionen gewerkelt, so

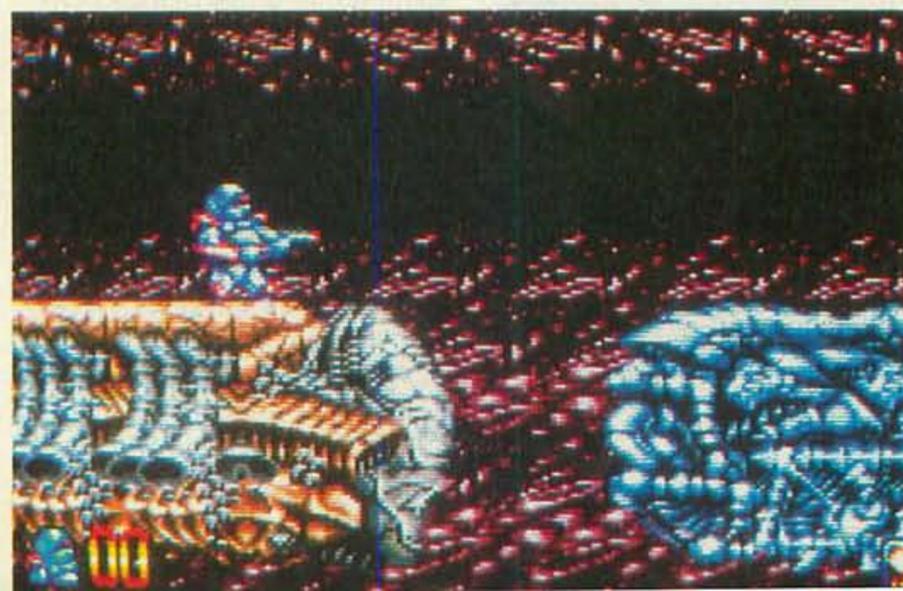
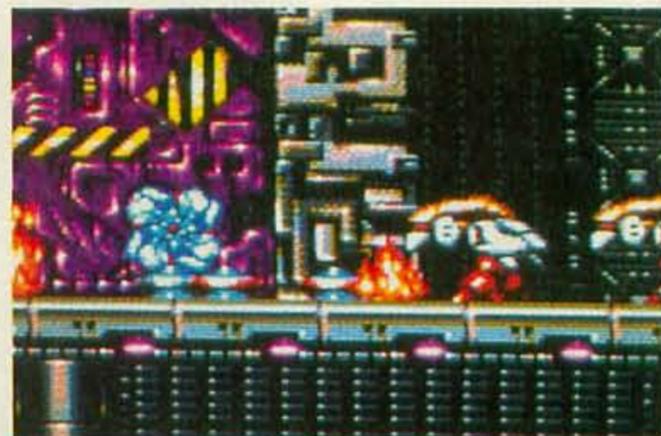
daß den Workaholics von Factor 5 kaum eine Nacht Schlaf bleibt.

Frühere Videospielumsetzungen von Turrican stammen jedoch nicht von Factor 5: Accolade schaukelte die Game-Boy-Version durch einen intergalaktischen Schwierigkeitsgrad an einer passablen Wertung vorbei und auch das Accolade-Sublabel Ballistic sprengte mit dem ersten Mega-Drive-Turrican die Konsolensöldner nicht gerade vom Hocker. Nun will das Fac-

Den Techno-Faust-Endgegner gibt's in beiden Versionen



Erst hagelt's Organisches, dann geht's Euch an den Kragen



Auf dem Mega Drive tummelt sich Turrican am liebsten in technisch-organischer Umgebung. In allen Versionen könnt Ihr Euch Sonic-like in eine unverwundbare Kugel verwandeln.

an Eggebrecht, verantwortlich für Projektleitung und das Mega-Drive-Level-Design, hat ein strenges Auge auf die technische Qualität. Störendes Ruckeln oder Flackern sollen in jedem Fall vermieden werden. Um das Design der Super-Nintendo-Levels kümmert sich Andreas Escher. Durch die unterschiedlichen Entwickler sind die beiden Versionen nicht identisch. Während der Super-Nintendo-Turrican durch ausladen-

senergie und Zusatz-Turricans findet Ihr mit etwas Glück und Geschick. Speziell die Mega-Drive-Version bietet etliche Geheimräume, fernab des Wegs. Oft sind diese jedoch nur für Seilartisten zugänglich. Die Extracounter der Super-Nintendo-Version sind generell unsichtbar. Sie erscheinen durch Treffer mit der Waffe oder dem Freezer. Wer seine Extragier zügeln kann und die Counter nur anschießt, darf sie auch als Treppchen zu

entlegenen Geheimzonen nutzen. Nach jedem Level wartet der obligatorische Endgegner. Auch hier stecken etliche neue Ideen. Die Musik für beide Versionen stammt von keinem geringeren als Chris Hülsbeck.

Im Frühjahr sollten beide Versionen auf dem Markt sein. Die Super-Nintendo-Variante er-

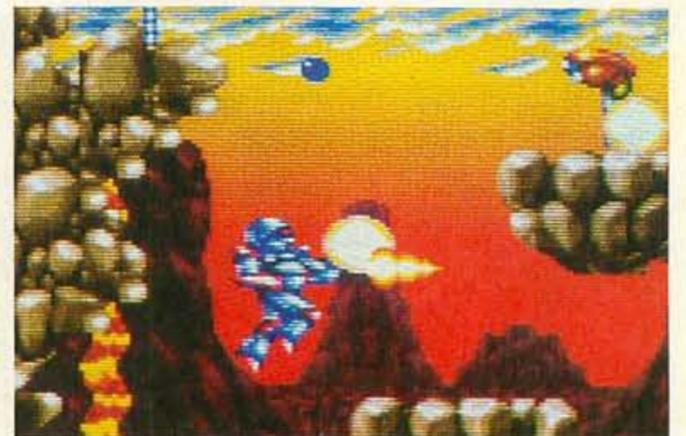
scheint über Imagineer, die Mega-Drive-Ausgabe nimmt ein namhafter Hersteller und Distributor unter seine Fittiche. Den Namen dürfen wir jedoch noch nicht verraten, nur soviel: Es ist eine Firma, die bekannt für Spitzenspiele ist – da paßt die Mega-Drive-Version gut ins Programm. *jb*



Im Gegensatz zu seinem Sega-Kollegen ist der Super-Nintendo-Turrican eher ein Frischlufttyp. Einige Parallelen zu Super-Protector sind nicht zu übersehen.



de Levels springt, in denen man sich prima verlaufen kann, bolzt sein Mega-Drive-Vetter durch ziemlich geradlinig vorgegebene Labyrinth. Natürlich ist durch wechselnde Feinde, verschiedene Grafiken und Hintergründe für Abwechslung gesorgt. In der Sega-Variante sind sogar einige Deja-Vu-Erlebnisse versteckt: Stellt Euch vor, Ihr saust an einem bodenlosen Schacht entlang, aus dessen Tiefe Feinde hervorscrollen – genau, kennen wir aus *Musha Aleste*. *Super-Protector*-Kenner wird der Wolkenlevel bekanntvorkommen, in dem Ihr auf Stahlträgern unter Flugzeugen balanciert. Auch in der Bewaffnung unterscheiden sich die beiden Helden. Während der Super-Nintendo-Turrican über einen Abprall-Aufspalt-Schuß und einen Rundum-Freezer verfügt, feuert sein Pendant auf dem Mega Drive Bodenroller ab und beherrscht ausgeklügelte Seiltricks. In ein granatensprühendes Rad können sich beide Vertreter verwandeln. In herumstehenden Kisten schlummern Extras, mit denen Ihr Eure Wummen hochpowert und die Bewaffnung wechselt. Auch Leben-



Naturgewalten wie Blitz und Wind machen Euch auf dem Super Nintendo das Leben schwer

Jetzt gibt's wieder Prügel – nach dem erfolgreichen Beat'em up *Streets of Rage* (im Original *Bare Knuckle*) sorgt Ihr wieder für Ruhe und Ordnung. Ein gewiefter Bösewicht hat sich den Bürgermeister Eurer Heimatstadt geschnappt und seine Schläger über die Stadt verteilt. Ihr kämpft Euch bis zum letzten Wächter vor und inhaftiert den Oberst.

Um allen Aufgaben gewachsen zu sein, stehen Euch mehrere Spielfiguren zur Auswahl: drei Jungs und ein Mädels, darunter auch die drei bekannten Kämpfer aus dem ersten Teil. Entweder Ihr schwingt die Fäuste eines starken Muskelprotzes, dirigiert den Kick-Boxer im weißen T-Shirt, die attraktive Lady in Lack und Leder oder Ihr schrumpft auf Kindesgröße und attackiert die Feinde auf Rollschuhen. Wie auch immer, die Straßenschläger warten schon: Punks mit Stichwaffen, glatz-

STREETS OF RAGE

Nach *Revenge of Shinobi 2* wärmt Sega einen weiteren Modulerfolg auf: In der Fortsetzung von *Streets of Rage* prügelt Ihr Euch in alter Manier mit Verbrechern, die das friedliche Volk in Angst und Schrecken versetzen.

köpfige Halunken mit Sonnenbrillen und Rocker, frisch aus dem Knast. Jede Spielfigur beherrscht eine eigene Schlagtechnik, ist unterschiedlich stark und schnell. Schwindet die Energie, helfen Euch Extras wieder auf die Sprünge. Messer, Brecheisen, Chakkos oder Bierflaschen sind Eure Trophäen, wenn Ihr bestimmte Gegenstände zerstört oder waffenstarrende Levelwächter besiegt.

Außerdem beherrschen die vier Freunde mehrere Spezialschläge: Die rote Lady schwingt einen Feuerball aus den Hüften, der Kickboxer sorgt mit einem gesprungen-3-fach-gedrehten Aufwärtshaken für Verwirrung und blutende Gesichter.

Oft sind die hilfreichen Specials allerdings nicht verfügbar, da Euch pro Einsatz Energie abgezogen wird. Im Teammodus kämpft Ihr im Duett gegen die verbrecherischen Heerscharen. *Streets of Rage 2* soll das erste 16-MBit-Modul fürs Mega Drive werden und im Frühjahr '93 in Japan erscheinen. Sobald die komplette Version vorliegt, beschäftigen wir uns näher mit dem neuen Segaspiel. ak



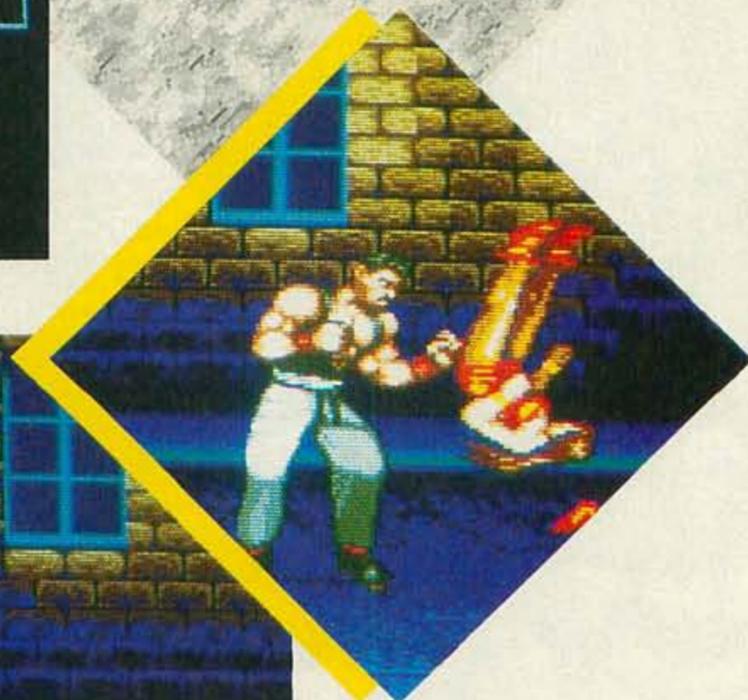
Diese Spielfigur turnt auf ihrem Skateboard herum.



Mit einem Fußkick schlägt Ihr die Schläger k.o.



Vier Spielfiguren stehen zur Wahl



Die Dame in Rot kann Ryus Feuerball schon ganz gut

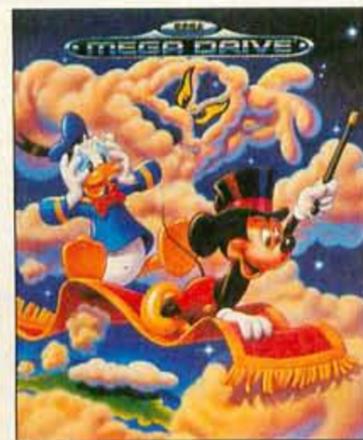
Yuzo Koshiro

Die Herzen aller Liebhaber orchesterlicher Videospelmusik schlagen ein paar Oktaven höher, sobald im Titelbild "Music composed by Yuzo Koshiro" erscheint. Ebenso wie im ersten Teil von *Streets of Rage* stammt der Soundtrack wieder aus der Feder des begabten, jungen Japaners. In seinem Heimatland sind Koshiros Werke überaus beliebt und werden regelmäßig auf CD gepreßt. Neben den Original-Tracks von *Actraiser*, *Streets of Rage* oder *Revenge of Shinobi* gibt's mittlerweile die bekanntesten Kompositionen in einer neuen Fassung.

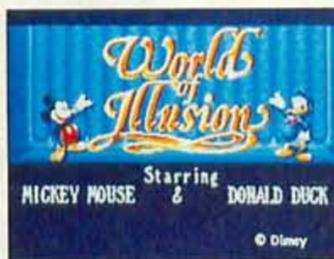
World
of
Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermottz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1-2 Spieler.



© Walt Disney



NEU!



SEGA
Mega Drive



SEGA

Der Bessere gewinnt.

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

Die MIG 29 ist der Vorzeigjet der russischen Luftwaffe. Bestückt mit einer 23-mm-Kanone, AA-7-Luft-Boden- und Luft-Luft-Raketen mit Infrarotsuchkopf, zählt sie zur Crème de la crème der Rüstungsindustrie. Ihr größter Vorteil ist die enorme Wendigkeit.

Bevor angehende MIG-Piloten zu einem Feindflug starten, absolvieren sie Trainingsstunden im (gewöhnungsbedürftigen) Cockpit – die russischen Armaturen haben z.B. einen anderen künstlichen Horizont. Anschließend startet Ihr mit Eurem Düsenjäger ins Kampfgebiet. Euer Einsatzziel und Eure Bewaffnung sind vorgegeben: Greift Ihr am Boden liegende Ziele an, besteht Euer Waffenarsenal hauptsächlich aus AA-7-Luft-Boden-Raketen; steht Euch ein aufreibender Kampf mit feindlichen Luftkräften bevor, habt Ihr zielsuchende Luft-Luft-Missiles unter den Tragflächen.

Über ein Menü könnt Ihr jederzeit die Perspektive ändern. Wer seine Maschine in der Gesamtansicht bewundern möchte, schaltet auf eine Außenperspektive um. Laut Domark ist die Fluglizenz für den russischen Wundervogel nicht vor April '93 erhältlich.

DOMARK Fliegereien

Vor knapp zwei Jahren veröffentlichte das englische Softwarehaus Domark zwischen Kaviar und Perestroika den Flugsimulator *MIG 29*. Damals hoben nur MS-DOS-Piloten ab – jetzt arbeitet Domark an einer Konsolenumsetzung für Segas Mega Drive.

Zwei Monate früher, im Februar nächsten Jahres, feiert die Arcade-Umsetzung von Ataris *Steel Talons* (nach einem eindrucksvollen Gastspiel auf dem Lynx) ihr Debüt auf Segas 16-Bit-Konsole. Als Pilot eines hochmodernen Kampfhubschraubers fliegt Ihr Missionen gegen feindliche Luftstreitkräfte und Bodenstellungen. Um Euch an die feinfühligste Steuerung des Helikopters zu gewöhnen, manövriert Ihr auf speziellen Trainingsausflügen durch Lufttore. Ein besonderer Leckerbissen ist die Zoomkamera: Mit ihr können vorwitzige Kämpfernaturen den Feind aus nächster Nähe bei seinen Vorbereitungen

zum Angriff observieren. Die Szenarien und Objekte beider Simulationen, *MIG 29* und *Steel Talons*, setzen sich aus Polygonen zusammen. Ob, und wie gut die Programmierer die Geschwindigkeitsprobleme in den Griff bekommen, erfahrt Ihr in ausführlichen Tests in einer der nächsten Ausgaben. pa



Ein Blick aus dem Cockpit: Vor Euch liegen Startbahn und Tower.

Die Mig 29 in einer Außenansicht kurz vor dem Abheben



In den Polygon-Landschaften sucht Ihr nach ver-schanzten Stellungen



Zwölf unterschiedliche Missionen warten auf erfolgreichen Abschluß





dynatex

VIDEOSPIELE-VERSAND DER SUPERLATIVE



02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

■ SUPER NINTENDO

Magical Quest • Star Wars
Out of this world • Cosmo
Gang • Desert Strike • Termina-
tor 2 • Lethal Weapon • Hook
Prince of Persia • Spiderman
& X-Men • Rampart • Super
Swiv • Best of the Best
Jimmy Connors

■ Weitere Artikel auf Anfrage!

■ MEGA DRIVE

Sonic 2 • Crue Ball
Batman Returns
Indiana Jones
Road Riot • Street of
Rage 2 • Crying
Rampart • Wrestlemania
Super HQ • Turtles IV
G-Loc • Ninja Gaiden

■ Weitere Artikel auf Anfrage!

■ NEO GEO

Art of Fighting
Sengoku II • World
Heroes • Wrestling
View Point • Nam '75

■ Weitere Artikel auf Anfrage!

■ LYNX

Pit-Fighter • Dirty Larry
Rolling Thunder • Pinball
Jam • Shadow of the Beast
Rampart • Steel-Talons
Switch Blade II

■ Weitere Artikel auf Anfrage!

■ GAME BOY

Mario II • Jetsons
Joe & Mac • Hit the
Ice • Tom & Jerry
Parasol Stars • Looney
Toons • Star Wars

■ Weitere Artikel auf Anfrage!

**ACHTUNG:
JEDER 1000ste
BESTELLER GEWINNT -
1.000,- DM IN BAR!!!
(Noch Fragen?!)**

■ GAME GEAR

Streets of Rage
Sonic 2 • Tasmania
Allen III • Batman II
Wonderboy II • Shinobi II
Prince of Persia

■ Weitere Artikel auf Anfrage!



COSMO-GANG (SNES)



MICKEY & DONALD (MD)



ART OF FIGHTING (NeoGeo)



BEST OF BEST (SNES)



STREETS OF RAGE II (MD)



CHESTER CHEETAH (SNES)

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

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9:30 - 17:30

Händleranfragen erwünscht:
FAX 02 31 / 52 15 53

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

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

PUSHOVER

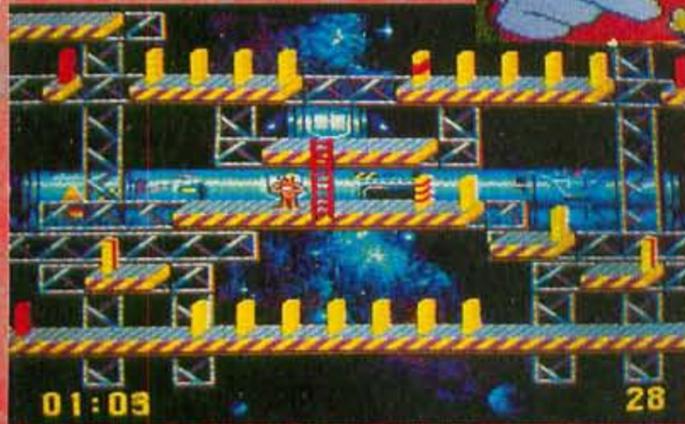
In Oceans *Pushover* geht's um Domino-Steine. Der kräftigste Soldat der Ameisenarmee, G.I. Ant, knobelt sich durch über 100 Levels, um das Geld des Captain Rat zu finden. Ursprünglich trieb das Insekt sein Unwesen auf verschiedenen Home- und MS-DOS-Computern – demnächst dürfen sich auch Super-Nintendo-Besitzer an den Abenteuern versuchen.

Spiel und Levelaufbau sind in dieser Modulvariante zum Computer-Vorbild identisch. Mit lustigen Soundeffekten, genial-einfacher Musik und schnuckeliger Animation steuert Ihr G.I.

Je größer der Erfolg eines Computerspiels, desto schneller findet der Held seinen Weg auf die Konsolen. Der steineschleppende Ameisensoldat G.I. Ant hat's geschafft.

schaften besitzen, neu. Da sprengt ein Stein Löcher ins Feld, andere fallen gar nicht und ein dritter verschiebt Spalten und überwindet Hindernisse.

Neben Eurer Kombinationsgabe ist in späteren Levels Geschwindigkeit gefragt. In manchen Runden könnt Ihr einige Steine nämlich erst nach dem Anstoß an die richtige Stelle schleppen. Nebenher verrinnt ein knackiges Zeitlimit, in dem alle Steine umfallen müssen und G.I. Ant den Ausgang zu erreichen hat. Bis auf den alles entscheidenden Auslösestein lassen sich sämtliche Klötze umstellen oder umstoßen. Was die Entwickler aus dem genial-ein-



Die Paßwörter sind dieselben, wie bei der PC-Version

Angst vor dem Explodierer: G.I. Ant hält sich die Ohren zu

Gibt's Steinbruch, gilt das Rätsel als nicht gelöst



Innerhalb des Zeitlimits sollen alle Steine umfallen und Ihr müßt den Ausgang erreichen

Steineschleppen ist für G.I. Ant kein Problem



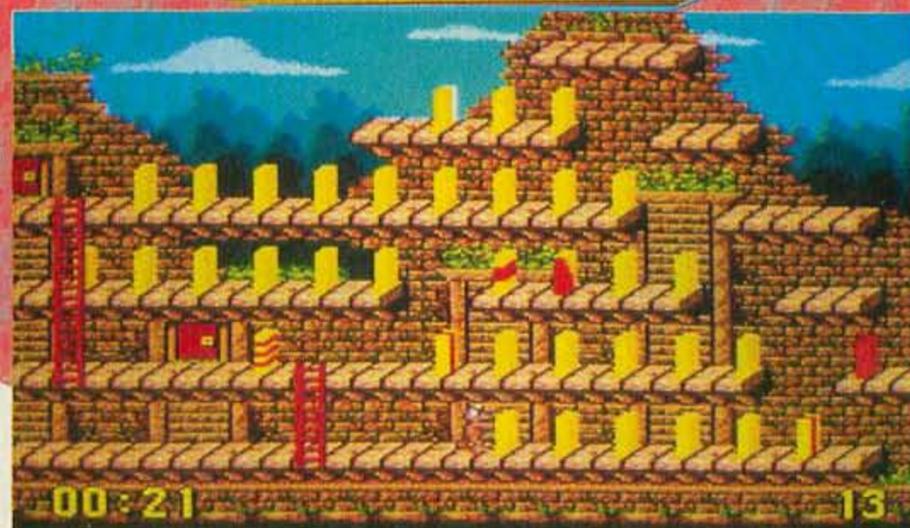
Ant über Plattformen und Sprossen. In dreidimensional angehauchter Perspektive steht Ihr vor der Aufgabe, die auf Plattformen verteilten Domino-Steine, mit einem Schubser umzustößen. Das Problem: der Masterstein muß als letzter fallen und Ihr habt nur einen einzigen Versuch. Damit die Domino-Kettenreaktion gelingt, positioniert Ihr die Klötze, die alle unterschiedliche Eigen-



In der Spiel-pause verschafft Ihr Euch einen Überblick über die Steine

fachen Spielprinzip gemacht haben, läßt so manchen klugen Kopf heißlaufen. Die brennenden Fragen "Wie muß ich umstellen?", "Wo stoß' ich an?" und "Wie schaff' ich den Level am schnellsten?" lassen den ambitionierten Ameisenlenker so schnell nicht los. Wer Denksport mit einer gehörigen Prise Geschicklichkeit liebt, darf sich auf *Pushover* mit seinem Lemmings-Charme freuen. *jb*

Der verflixte 13. Level: Einfach, wenn Ihr wißt, wo Ihr anstoßen müßt



Das Chaos ist perfekt. Und Du bist mittendrin.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

STÜRZ' DICH IN DIE WILDE WELT DER SIMPSONS!™



MATT GROENING

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

Schnapp' Dir die
Acclaim® Video-Spiele für:

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Simpsons™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Screenshots SNES-Version



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™



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

VG 1/93

WARPTZONE NINTENDO

Das Modulpulver fürs diesjährige Weihnachtsgeschäft ist verschossen. Was Euch im Frühjahr an neuen Spielen erwartet, erfahrt Ihr auf unseren Nintendo-Seiten.

Für deutsche NES-Besitzer kommt das neue Jahr schleppend in Gang: Unter den spärlichen Ankündigungen für Anfang '93 befindet sich unter anderem **Widget** von Atlas. Der kleine Widget, Bewohner des lila Planeten, möchte Karriere als Erdenbeobachter machen. Eines Tages katapultiert er sich versehentlich mit seinem Raumschiff Richtung Erde.



Die entsprechenden Extras transformieren den kleinen Widget in Kanonen- und Mausform



Neben den 324 Profispielern der NBA stehen Euch in "Tecmo Super NBA Basketball" die Playcalls der Coaches zur Verfügung



Auf unserem Planeten angekommen, kämpft Ihr mit dem Außerirdischen gegen bösartige Invasoren, deren Ziel die Unterwerfung der friedlichen Bevölkerung ist. Um gegen jeden Feind gerüstet zu sein, könnt Ihr Widget transformieren: In Form einer Kanone ist Eure Bewegungsfreiheit eingeschränkt, dafür räumt Ihr mit Eurer Feuerkraft jeden Rivalen aus dem Weg. Wenn's eng wird, verwandelt sich Widget in eine Maus und schlüpft durch die kleinsten Lücken.

16-Bit-Neuheiten

Fürs Super Nintendo sieht's rosig aus: Nach dem innovativen *Super Dunkshot* (getestet in VIDEO GAMES 9/92) kommt mit **Tecmo Super NBA Basketball** eine weitere Umsetzung der akrobatischen Ballsportart. Um in den Genuß der Copyright-geschützten Teamnamen und -logos aller NBA-Mannschaften zu kommen, besorgte sich Tecmo extra eine Lizenz der amerikanischen Profiligas. Dafür könnt Ihr auf alle 324 Spieler der NBA zurückgreifen und ihre akrobatischen Dunks auf dem Bildschirm selbst inszenieren. Seid Ihr in der Offensive, organisiert Ihr Eure Angriffsformation über Play-Calls. Über die eingebaute Batterie speichert Ihr den Ligastand ab.

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

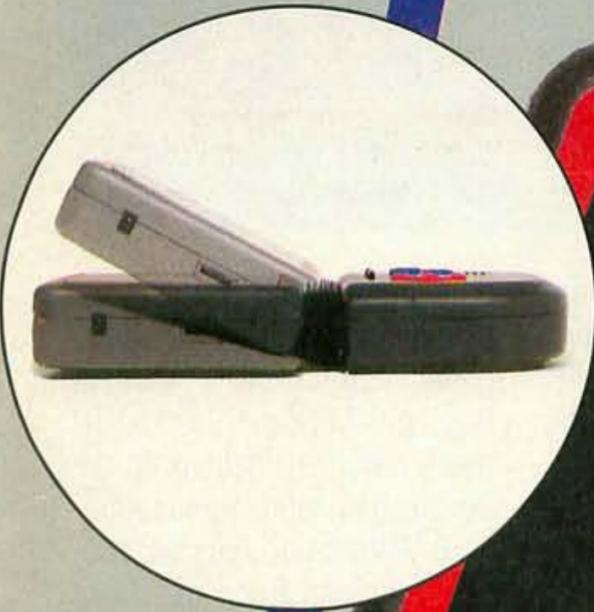
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.

**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



Ryu und Jack, die beiden Ninja Boys, eilen Herrscher Chin zu Hilfe



Offiziell

Das in Ausgabe 7/92 getestete *Super Cup Soccer* von Jaleco wird in Deutschland als **Super Goal** erscheinen – bis auf den Titel wurde bei der Fußballumsetzung nichts geändert. Auch der *Golden Fighter* (Test in *VIDEO GAMES 10/92*) wurde lediglich umgetauft: Das Culture-Brain-Spiel wird hierzulande als **Ultimate Fighter** in die Ladenregale wandern.



Neuer Name – altes Spiel: *Super Goal* (Super Nintendo)



Der *Golden Fighter* schlüpft ins "Ultimate Fighter"-Gewand

"Ausflugsleiter" Rub-A-Doc, kommen zur Freude der verängstigten Bevölkerung in friedlicher Absicht. Ihr Auftrag ist die weltweite Verkündung einer intergalaktischen Friedensmission. Rub-A-Doc erringt durch zahlreiche Ansprachen und Auftritte große Popularität. Doch eines Tages sind alle Raumschiffe samt Besatzung verschwunden und die friedliche und harmonische Stimmung unter der Bevölkerung hat ein Ende. Als Räuberbanden den Palast von König Chin plün-

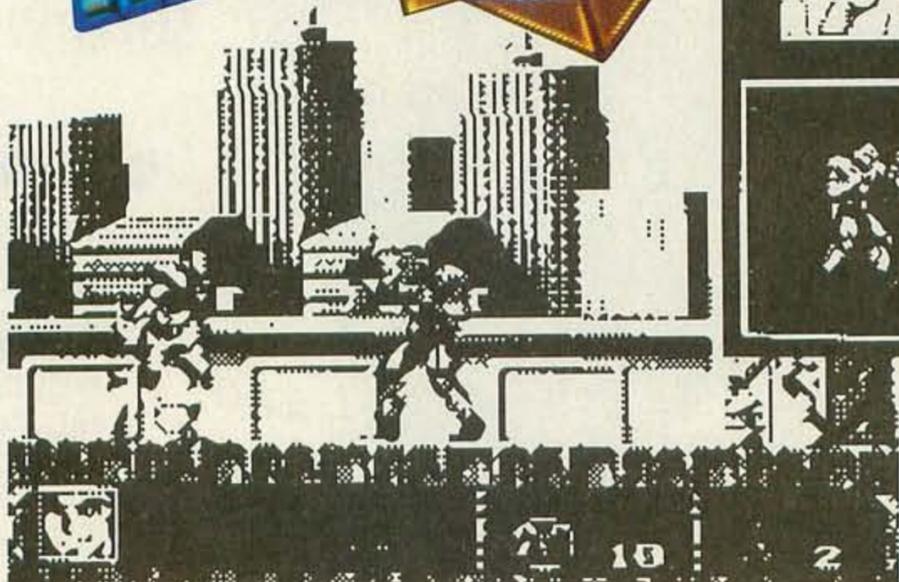
dern und überall im Land arbeitsfähige Männer entführen, greifen Ryu und Jack, die Ninja Boys, ein. Mit den beiden erfahrenen Kämpfern befragt Ihr die Bevölkerung, durchforstet entlegene Wälder und Bergmassive, und verteidigt Euch mit Kicks und Faustschlägen gegen diebisches Gesindel. Sitzt Ihr zu zweit vor Eurem Super Nintendo, sucht Ihr im Duo mit Jack und Ryu nach den Bösewichten.

Metal Jack, vom amerikanischen Softwarehersteller Atlus, spielt im Jahr 2015. Los Angeles ist in der Hand einer Verbrecherorganisation, die unter dem Namen "Crass" Angst, Terror und Schrecken verbreitet.

Spezial-Chip

Auf der Shoshinakai-Software-Show in Japan bestätigte Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi kursierende Gerüchte über einen Spezialchip fürs Super Nintendo. Der kleine Kraftprotz, genannt Super-FX, ist in der Lage, komplexe mathematische Berechnungen auszuführen und soll ab nächstem Jahr für 3-D-Effekte in Echtzeit sorgen. Softwareentwickler werden ab Februar 93 von Nintendo-Japan mit technischen Unterlagen versorgt – spätestens Mitte 93 sollen die ersten Module mit integriertem Super-FX-Chip erscheinen. Ob mit den so gerüsteten Modulen auch ungeahnte Preisbarrieren gebrochen werden, ist noch nicht bekannt.

Ins ferne China lockt Euch **Super Ninja Boy** von Culture Brain: An einem wonnigen Sommertag taucht eine riesige Raumschiff-Armada am Horizont auf. Die Außerirdischen, allen voran



In "Metal Jack" fürs Super Nintendo kämpft Ihr mit Transformern gegen eine Verbrecherorganisation



Bei "Avenging Spirit" reist Ihr als Geist von Körper zu Körper

Um die unliebsamen Genossen wieder aus der Stadt zu befördern, entwickelte die Polizei ein perfekt ausgestattetes Spezialkommando. Mit den Hightech-Cops könnt Ihr Eure Gegner von der Bildfläche boxen oder sie mit einem gezielten Schuß außer

Gefecht setzen. Kündigt sich ein Obermütz an, verwandelt sich Euer Polizist in Transformers-Manier zum Kampfroter, der



Super-Nintendo-Schmöker

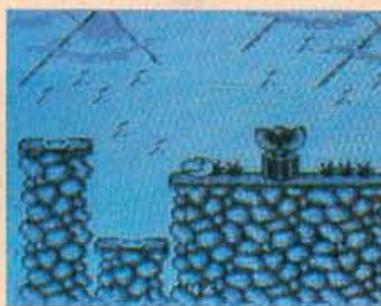
Jetzt starten auch renommierte Buchverlage ins Nintendo-Zeitalter: Falken, mit einem Back-Katalog von ein paar tausend Titeln die Nummer eins unter den Herausgebern von Ratgebern, veröffentlichte das erste Buch zum Super Nintendo. **Alles über Super-Nintendo-Spiele** erläutert auf über 100 Seiten die wichtigsten Titel von Nintendo, Konami und anderen Anbietern, beschreibt Spielinhalte, gibt Tips und Lösungshilfen. Neueinsteiger und Profis erhalten technische Daten und Prognosen zur Zukunft des Super Nintendos – Autor Daniel Mark erweist sich dabei als umfas-

send kompetent und vorzüglich informiert. **Super-Nintendo-Spiele** ist durchgehend farbig illustriert, zu jedem Spiel (von **The Addams Family** bis **Legend of Zelda**) gibt's Farbfotos typischer und ungewöhnlicher Spielsituationen. Knapp 20 Mark müßt Ihr für das Buch hinlegen – habt Ihr's gelesen, bleiben Euch Fehleinkäufe und Enttäuschungen erspart.

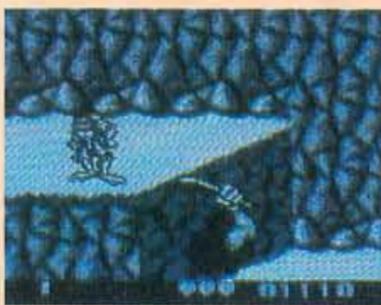
Daniel Mark:
Alles über Super-Nintendo-Spiele
Technik, Tips & Facts
Falken 3-8068-1340 X 19.80 Mark

Neues von Softgold

Die Kampfkröten aus **Battletoads** treiben sich ab sofort offiziell in deutschen Warenhausregalen herum. Eine Importversion testeten wir in Ausgabe 1/92. *Snake*



Attila und Gengis in "Sneaky Snakes" (Game Boy)



"Battletoads" (Game Boy)

Rattle'n Roll vom NES war das Vorbild für die Game-Boy-Umsetzung **Sneaky Snakes**: Der böse Beisser hat Schlangendame Sonia entführt. Mit Attila und Gengis, zwei ausgelassenen Reptilien, freßt Ihr Euch den Weg zum geheimen Versteck von Bösewicht Beisser frei.

neben einer massiven Panzerung mit einer Laserwaffe ausgestattet ist.

Game Boy

In **Avenging Spirit** von Beam Software helft Ihr einem Geisterforscher seine entführte Tochter zu befreien. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Geistes und nistet Euch in einem menschlichen Körper ein. Stößt Eurem Wahl-Korpus etwas zu, habt Ihr wenige Augenblicke Zeit Euch einen neuen Gastgeber zu suchen. *pa*

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPERVISION

und

GAME MASTER

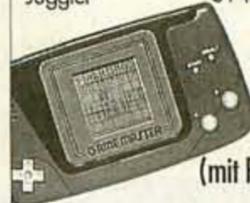
mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CRYSTBALL Modul)

-BlockBuster	SV100/01	34.90DM
-HashBlocks	SV100/02	34.90DM
-Carrier	SV100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV100/05	34.90DM
-P52SeaBattle	SV100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV100/08	34.90DM
-Ssnake	SV100/09	39.90DM
-Alien	SV100/10	34.90DM
-HeroKid	SV100/11	34.90DM
-ChallengerTank	SV100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV100/14	34.90DM
-ProTennis	SV100/15	34.90DM
-Chimera	SV100/16	39.90DM
-SpaceFighter	SV100/17	34.90DM
-HoneyBee	SV100/18	34.90DM
-OlympicTrials	SV100/19	39.90DM
-MattaBlatta	SV100/20	39.90DM
-GrandPrix	SV100/21	34.90DM
-SuperBlock	SV100/22	34.90DM
-BrainPower	SV100/23	34.90DM
-2in1(EaglePlan+HashBlock)	SV100/24	34.90DM
-JaguarBomber	SV100/25	34.90DM
-TASAC2102	SV100/26	39.90DM
-HappyRace	SV100/27	39.90DM
-SuperPang	SV100/28	39.90DM
-GalacticCrusader	SV100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
-FinalCombat	SV100/31	39.90DM
-PenguinHideout	SV100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
-SoccerChampion	SV100/34	34.90DM
-HappyPair	SV100/35	a.A.
-JohnAdventure	SV100/36	a.A.
-PoPoTeam	SV100/37	a.A.
-ChineseCheckers	SV100/38	a.A.
-Magincross	SV100/39	a.A.
-DeltaHero	SV100/40	a.A.
-RecycleDesign	SV100/41	a.A.
-SuperKang	SV100/42	a.A.
-Juggler	SV100/43	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:
JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

SWARPZONE SEGA

spezial

Trotz der vielen News zu Weihnachten reißt der Spielestrom nicht ab. In den USA steht außerdem das Sega-CD mit vielen spektakulären Titeln in den Startlöchern.



Top Pro Golf erfreut Driverkönige

Mega-Drive-Zukunftsmusik

King Colossus erfreut in Japan die Rollenspiel-Fangemeinde. Ihr versucht in der sagenumwobenen Zeit der Barbaren Euer Königreich zurückzuerobern. In Phantasy-Star-Manier entdeckt Ihr in der riesigen Welt viele Völker und kämpft gegen böse Monsterhorden. **Deadly Mo-**



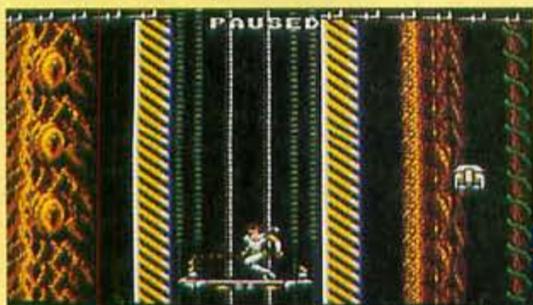
Game-Gear Batman im Kampf gegen Catwoman

ter anhält, ist eines der brillantesten Sportspiele zu erwarten. Die Footballfans können sich außerdem auf Tecmos **Super Bowl** freuen, das mit der NFL-Lizenz

Master System News

● Von U.S. Gold sind für Segas 8-Bit-System zwei Umsetzungen erfolgreicher Computerspiele geplant. Anfang '93 erscheinen Modulversionen von The Godfather und die Fortsetzung Strider 2. Der Film "The Godfather" heißt in Deutschland "Der Pate". Im Kampf gegen konkurrierende Mafiosi ballert Ihr Euch als Michael Corleone durch die Straßen New Yorks. Ihr seid mit Kanone und Panzerweste ausgestattet, solltet aber auf unschuldige Zivilisten Rücksicht nehmen.

Die Fortsetzung des Automatenhits Strider bringt Euch Laser-



Strider 2 im Kampf gegen Bösewichter

Michael Corleone in The Godfather



schwertkämpfe vor spektakulärer Landschaft. Euer akrobatischer Held kämpft einsam gegen böse Mächte, die die Weltherrschaft wollen. Die Module werden ca. 90 Mark kosten.

ves von der Softwareschmiede Kaneko soll neue Maßstäbe in Sachen Prügelspiele setzen. Vor verschiedenen Hintergründen kämpfen riesige Helden-sprites gegen die tödlichsten Schläger der Welt. In **Chester Cheetah** spielt Ihr den berühmten Zeichentrickpanther, der in knallbunten Welten Chaos verbreitet.

Die Freunde von Handicaps und Drivern werden durch die Golfsimulation **Top Pro Golf** bedient. In **Shadow of the Beast 2** werdet Ihr in ein Monster verwandelt. Um wieder in Eure menschliche Gestalt zurückzukehren, müßt Ihr eine von Monsterhorden bewohnte Welt überleben. Rechtzeitig zum neuen Jahr bringt EA den dritten Teil der fabelhaften John-Madden-Football-Simulationen. **John Madden '93** bietet die neusten Statistiken, verbesserte Animationen und als Bonbon die besten Teams der Geschichte. Wenn der Qualitätszuwachs wei-

aufwartet. Wem normales Eishockey zu geruhsam ist, kommt in **Hit the Ice** von Taito auf seine Kosten. In der Automatenumsetzung steht rauhbeinige Action im Vordergrund.

Game-Gear-Sensationen

Alle Shinobi-Freunde, die neben ihrem Game Gear ein Samureischwert bei sich tragen, können jubeln: Der offizielle zweite Teil der Ninja-Saga **GG Shinobi 2** wird Euch schon bald beglücken. Wieder müßt Ihr fünf lange Levels von üblem Gesindel säubern und gestohlene Schätze finden. Dabei braucht sich Euer Schwert über Mangel an Arbeit nicht zu beklagen. Eine Testversion läßt eine weitere Steigerung erwarten.

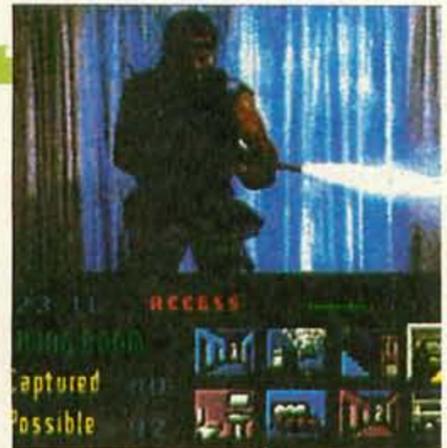
SEGA WARPZONE

Ein Leckerbissen für die Comicfreunde ist **Batman Returns**. Der Superheld im Zeichen der Fledermaus rettet bald auch auf dem Handheld seine Heimatstadt Gotham City vor den Handlangern des Pinguin. Ihr steuert den Helden durch die düsteren Straßen und prügelt die Handlanger des Bösen aus der Stadt. Am Ende steht Euch der Zweikampf gegen den gemeinen Pinguin bevor.

Mega-CD in USA

Das Sega-CD-ROM kam in den USA noch vor Weihnachten in die Läden. Zum Lieferumfang gehören dort eine **Collection CD** mit den Titeln *Columns*, *Shinobi*, *Golden Axe* und *Streets of Rage*. Dazu kommt **Sherlok**

Holmes, ein interaktiver Film mit echten Schauspielern. Die dritte CD ist das technisch schwache Ballerspiel **Sol-Feace**. Die letzte Silberscheibe im Paket ist eine Audio-CD. Kosten soll das Paket 299 Dollar. Angekündigt sind außerdem **JVCs Dungeon Master** (ein opulentes



Bei Night Trap geht's immer heiß her

10 Game Genies zu gewinnen!

● In der *Video Games 12/92* haben wir Euch die fabelhaften Mogelmodule vorgestellt – jetzt könnt Ihr mit ein wenig Glück ein Game-Genie gewinnen! Die tolle Hilfe für alle gefrusteten Videospieler wird zwischen Modul und Mega Drive gesteckt. Nach Eingabe eines Codes im Menübildschirm verfügt Ihr über unendlich viele Leben oder alle Extrawaffen. Nicht durchgespielte Abenteuer gehören endlich der Vergangenheit an.

Im mitgelieferten Heft stehen Codes für 65 Spiele, neue Codes werden Euch auf Wunsch regelmäßig zugeschickt. Eine Telefon-Hotline informiert auch die ganz Ungeduldigen unter Euch über neue Codes für aktuelle Spiele.

Vertrieben wird das Game Genie (Preis zirka 149 Mark), von der Firma Otto Simon in Köln, die uns freundlicherweise zehn Game Genies zur Verfügung gestellt hat. Jetzt habt Ihr die einmalige Gelegenheit, eines dieser Schummelteile zu gewinnen. Sega-Experten wird die Beantwortung der Fragen sicher leichtfallen:

- 1) Wie hieß das erste Mega-Drive-Spiel?
- 2) Wie heißt die erste Zone bei Sonic the Hedgehog?
- 3) Wie heißt der Mega Drive in den USA?

Die Lösungen schickt Ihr (ausreichend frankiert!) bis zum 31.1.93 an den

Markt & Technik Verlag
Redaktion Video Games
Kennwort:
Game-Genie-Gewinnspiel
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Football at it's best: John Madden 93

Chester Cheetah in peinlicher Lage

tes Fantasy-Rollenspiel) und eine CD-Version von **Super Star Wars. Night Trap** ist ein Söldnerdrama und wegen seiner fragwürdigen Thematik für den deutschen Markt wohl kein Thema. Ein Schauspieler verkörpert den muskel- und waffenstarrten Helden, der über 100 Minuten lang (auf zwei CDs) Geiseln befreit und Feinde zerballert. Auch der japanische Medienriese Sony steigt in die Mischung aus Realfilm und Computeranimation ein. Die Ballersensation **Sewer Shark** besteht aus Filmaufnahmen mit einprojizierten Gegnern aus dem Computer. Zu rasenden Flügen durch unterirdische Höhlengänge (Realfilm) kommen tonnenweise Videofilmsequenzen. Sonys zweiter Streich **Hook** ist dagegen ein konventionelles Pixel-Abenteuer. Als Peter Pan fliegt Ihr durch aufregende Abenteuer im Nimmerland.



Nachträge

In einer der letzten Ausgaben testeten wir die Urversion von **Speedball 2**. In Kürze veröffentlicht Virgin eine überarbeitete Fassung des ultraharten Zukunftssportspiels – wir halten Euch auf dem laufenden. Importfans schon bekannt ist wiederum Acclains "neues" **Ferrari Grand Prix**. Die Mega-Drive-Fassung des Formel-1-Rennspiels ist identisch mit **F-1 Hero** von Varie.

In diesem Monat steht unsere PC-Engine-Rubrik im Zeichen der amerikanischen Turbo-Duo. Wir lassen alle interessanten Titel Revue passieren und berichten über neue Software aus Japan.

Als die Duo-Version der PC-Engine vor etwa zwei Jahren in Japan veröffentlicht wurde, standen die Kids Schlange. Das formschöne Design der CD-ROM-Engine faszinierte nicht nur die traditionellen PC-Engine-Fans, auch Technik-Virtuosen sahen ihre Chance zum Einstieg ins CD-Zeitalter. Immerhin steckt unter der anthrazitfarbenen Hülle die komplette PC-Engine-Hardware samt Super-CD-Laufwerk – letzteres arbeitet sowohl als Audio-CD-Spieler, als auch als CD-ROM-Massenspeicher. Da sich NEC bzw. der Duo-Hersteller TTI nicht entschließen konnte, die Konsole auch in Deutschland zu veröffentlichen, sind wiederum die Importeure gefordert: Seit kurzem bietet der Versandhändler CWM in Bad Harzburg die amerikanische Importversion der Duo in Deutschland an. Das Grundgerät ist mit Colour-Booster (sorgt für brillan-



Im Auswahlmenü der CD könnt Ihr drei Spiele auswählen



tes Bild) und Kopfhörerausgang für die Stereoanlage bestückt. Zum Preis von 799 Mark wird das Gerät zusammen mit sechs Spielen ausgeliefert. Highlight

der Spiele-Packung ist der Ballerspiel-Knaller **Gate of Thunder**, der jeden Shoot'em-up-Fan begeistert. Besonders imposant ist die Musik: Pro Level

gibt's ein fetziges Hardrock-Arrangement. Nicht ganz so fulminant präsentieren sich die beiden Bonk-Spiele **Bonks Adventure** und **Bonks Revenge** – beide müssen ohne das CD-übliche Riesen-Intro auskommen. Die witzige Hudson-Serie zum Rummhüpfen, Nachdenken und Schmunzeln heimste in frühen VIDEO GAMES-Ausgaben hohe Wertungen ein. Nicht ohne Grund: Beide verbinden abwechslungsreiches Spieldesign und innovative Gegner mit hohem Motivationsfaktor. Fans von Action-Adventures freuen sich über **Y's 1 & 2**: Obwohl die Klassiker nicht die Qualitäten von *Legend of Zelda* erreichen, garantieren sie viel Spielspaß und stimmen durch ein opulentes Intro und einen bombastischen Soundtrack aufs CD-Zeitalter ein. Die einzige Hu-Card, die dem Wonne-Set beiliegt, ist der Shinobi-Verschnitt **Ninja Warriors**. Die Umsetzung des Automaten-Oldies ist auch für heutige Verhältnisse spannend und abwechslungsreich. Alle Spiele zusammen haben einen Wert von zirka 450 Mark. Bedenkt man, daß der Duo Japan-Import etwa 900 Mark ohne Spiel kostet, bekommt man das schickste Gerät der NEC-Palette jetzt fast umsonst. Japan-Cards könnt Ihr überdies auch abspielen: CWM legt einen entsprechenden Karten-Adapter bei – japanische CDs funktionieren sowieso. Der größte Vorteil der US-Duo sind die preiswerten Spiele: Titel, die im Japan-Import 130 Mark kosten, gibt's in den USA für unter 100 Mark – zum Beispiel den Superhit **Parasol Stars**.

Wettbewerb

Zusammen mit dem CWM-Versand in Bad Harzburg verlosen wir zum Start der Turbo-Duo in Deutschland drei wertvolle Preise:

1. Preis: 1 Turbo-Duo inkl. sechs Spiele und Japan-Adapter
2. Preis: 1 Turbo-GT Handheld mit Farb-LC-Display
3. Preis: 3 Spiele: Parasol Stars, Devil Crash und World Court Tennis

Unsere Preisfragen:

1. Wie heißt das Maskottchen der Turbo-Grafx?
2. Wie viele Spiele werden zusammen mit der amerikanischen Duo ausgeliefert?
3. Wie heißt das erste Abenteuer von *Parasol Stars*-Star Bub?

Teilnahmebedingungen:

Beantwortet die Preisfragen, schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 1. Februar 1993 an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Turbo-Duo-
Wettbewerb
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Schmiedestraße 5
3388 Bad Harzburg
Tel.: 05322/54081-82

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



"Rad Mobile" ist ein "Tetris"-Verschnitt mit interessanten Elementen



Bei Hudsons "Power Sports" können sich bis zu vier Spieler sportlich betätigen



"Ranma 1/2" ist die Umsetzung der Super-Nintendo-Klopperi



Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

Neue Japan-Spiele

Titel	Hersteller	Datenträger	Wertung
Hudson Dodgeball	Hudson	HuCard	für Fans
Slime World	Microworld	CD-Rom	für Fans
Ranma 1/2	NCS	CD-Rom	für Fans
Star Mobile	Naxat Soft	CD-Rom	durchschnittlich
Power Sports	Hudson Soft	HuCard	empfehlenswert

Japan News

In Sachen Japan-Import ist die Firma Fandango besonders aktiv. Diesmal deckten uns die Jungs aus Kaufbeuren mit fünf neuen Titeln ein. Auffallend abwechslungsreich ist der Genre-Mix **Hudson Dodgeball**. Ihr steuert Euer Männchen aus der Vogelperspektive durch diverse Städte, redet mit Einwohnern und kümmert Euch um die Ausstattung. Gut ausgerüstet stellt Ihr Euch der Kreismannschaft zum Brennball-Duell. Im Quartett macht's enorm viel Spaß, alleine fallen Euch schnell die Augen zu. Noch einschläfernder wirkt Microworlds **Slime World**. Nach dem aufwendigen CD-Vorspann verleiden Euch ein tristes Grün-in-Grün und ein Leveldesign, das auf dünne Gänge beschränkt ist, das Spiel. Hinzu kommen eine schwerfällige Steuerung und wenig Abwechslung im Höhlenforscheralltag. Ranma Saotome ist die Heldin des Prügelspiels **Ranma 1/2**, das grafisch nicht mehr viel mit dem Super-Nintendo-Vorbild gemein hat. Die

Zeichentrick-Szenen zwischen den Kämpfen sind schön anzusehen, die Fights selbst schauen eher bieder aus der Wäsche. Außerdem ist die Akteurin schwerfälliger als auf Super Nintendo – nix Chun-Li. **Star Mobile** von Naxat (*Devil Crash*) schlägt in die Kerbe Tetris&Co. Ihr stapelt Sterne auf einer Waage, die das Gleichgewicht nicht verlieren darf. Nebenbei solltet Ihr die Sterne so plazieren, daß möglichst viele gleichfarbig übereinander liegen – das gibt Punkte. Auf die Dauer wird *Star Mobile* trotz des erfrischenden Spielprinzips, der verträumten Musik und der passenden Hintergrundgrafik langweilig. Im Gegensatz zu **Power Sports**, dem neusten Spiel des PC-Engine-Hauslieferanten Hudson: Die Olympiade-Card wartet mit sechs Disziplinen auf, an denen bis zu fünf Spieler teilnehmen. Wenn Ihr wie beim Schwimmen, Hürdenlauf, 100-Meter-Sprint und Rudern direkt gegeneinander spielt, ist **Power Sports** besonders spaßig. Alleine kommt leider wenig Freude auf.

Turbo-Grafx GT

Neben der Turbo-Duo bietet CWM alle anderen Turbo-Grafx-Ableger an. So auch das Handheld Turbo-GT mit farbigem LCD. Im Gegensatz zu Game Gear und Lynx begeistert die Darstellungsqualität des Displays: Satte Farben und klare Konturen sind das Steckenpferd des Allround-Talents. Leider ist der Batterieverbrauch des schnuckeligen Handhelds enorm hoch: In einer Stunde sind auch die Bat-

terien aus der Fernsehwerbung leergespielt.



Mit der Turbo-Grafx GT könnt Ihr Euch auch unterwegs vergnügen

WARPZONE



US-Highlights

Engine-Spiele werden immer billiger: In den USA versucht Turbo-Technologies (Firmen-Konsortium von NEC und Hudson Soft) durch eine bedingungslose Preispolitik größere Marktanteile zu sichern. Bis jetzt sind Nintendo und Sega Marktführer, Turbo-Technologies hinkt abgeschlagen hinterher. Ein neuer Schub günstiger Software soll Abhilfe schaffen: **World Court Tennis** ist eines der bekanntesten Tennisspiele und war bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers *Final Match Tennis* das beste Konsolen-Tennis. Dank des Vier-Spieler-Adapters, den Ihr separat kaufen müßt, steht dem erfrischend-fröhlichen Match gegen zwei Kumpels nichts im Weg. Sämtliche Tennis-Features wie Platzwahl, unterschiedlich starke Spieler etc. werden geboten. Strategie wird bei **Military Madness** groß geschrieben. Die Japan-Version *Nectaris* zählt zu den ersten reinrassigen Strategieknüllern. Ihr besetzt und verteidigt bestimmte Gebiete. Gefragt sind strategischer Durchblick und Weitsicht. Weniger kompliziert aber genauso fesselnd ist der jüngste *Gunhed*-Ableger von Hudson Soft: Bei **Super Star Soldier** ballert Ihr Euch durch unzählige Alienformationen bis zum far-

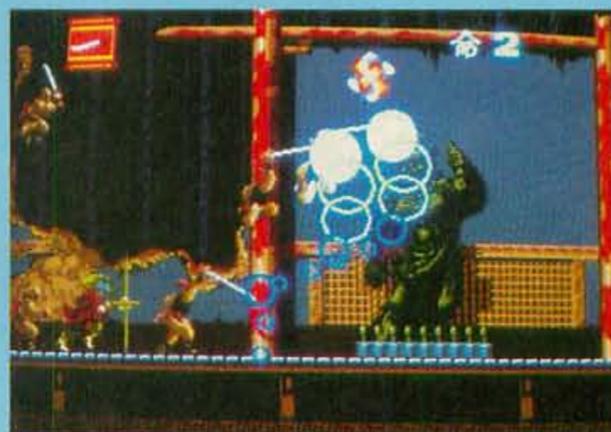
benfrohen Endgegner. Mit der Zeit wird's trotz der vielen intelligenten Extrawaffen langweilig. Putzig geben sich **Parasol Stars** und **New Adventure Island**. Bevor es die US-Version gab, wurde der Japan-Import von *Parasol Stars* unter Sammlern für rund 400 Mark gehandelt. Kein Wunder: Grafik, Sound und Spieldesign suchen ihresgleichen. Auch *New Adventure Island* hat's uns ange-tan: Der Nachfolger des beliebten Wonderboy-Clones ist nicht nur grafisch besser als die Umsetzung fürs Super Nintendo. Mit weniger niedlichen Feinden bekommt's der japanische Ac-



tionheld **Jackie Chan** zu tun. In Action Kung-Fu zertrümmert er Dutzenden von Prügelfeinden die Knochen. Das Highlight der Import-Welle ist der abgedreht Flipper **Devil's Crush**, der in Japan unter dem Titel *Devil Crash* verkauft wird: glänzende Musik, ausgezeichnete Grafik und viele Spielelemente.



Die Helden von "Slime World" treten in einem aufwendigen Vorspann an



"Parasol Stars" war lange Zeit ein sehr gesuchtes Sammlerstück



Ninja Warriors ist dem Set kostenlos beigefügt



Eines der besten Strategiespiele: Military Madness



Auch die beiden Bonk-Adventures gehören zur kostenlosen Dreingabe

Ein Ballerspiel für Profis: "Gate of Thunder"

US-Spiele

Titel	Genre	Datenträger	Wertung
Action Kung Fu	Beat'em up	Karte	empfehlenswert
Devil's Crush	Flipper	Karte	hervorragend
Military Madness	Strategie	Karte	empfehlenswert
New Adventure Island	Jump'n'Run	Karte	empfehlenswert
Parasol Stars	Geschicklichkeit	Karte	hervorragend
Super Star Soldier	Shoot'em up	Karte	empfehlenswert
World Court Tennis	Sport	Karte	empfehlenswert

Art of Fighting

SNK mausert sich: Statt nur bei *Street Fighter 2* abzukupfern, steuerten die Designer einige neue Ideen bei. Auf dem ersten Blick sieht die Prügellorgie zwar ähnlich aus, wie der Capcom-Hit, wichtige Unterschiede gibt's dennoch: Ihr verfügt beispielsweise nur über eine begrenzte Sonderwaffenreserve. Feuerbälle und Laserkreisel sind nur einsetzbar, wenn die Energieleiste im grünen Bereich steht. Die Waffen lassen sich allerdings per A-Knopf nachladen. Auch die grafische Präsentation ist im Vergleich zu *Street Fighter 2* stark verbessert: Stehen beide Kontrahenten nahe beieinander, wird der Bildausschnitt verkleinert, die Sprites werden dann größer. So stehen sich beim Kampf Mann-gegen-Mann zwei

Bananenschale? Der Fettwanst rutscht los.



bildschirmgroße Figuren gegenüber. Der Preis dieses Grafik-Gags: Im Hintergrund bewegt sich nicht viel, das erspart dem geplagten 3-D-Chip zusätzliche Arbeit. Dem angehenden Champion stört das wenig, er ist mit dem Geschehen im Vordergrund mehr als genug beschäftigt. Im Zwei-Spieler-Modus stehen acht Muskelmännern zur Wahl. Im Kampf gegen den Computer gibt's nur zwei Alternativen: der

Handkantenheld Ryo Sakazaki und Frauenschwarm Robert Garcia. Eure Gegner kommen aus aller Herren Länder: Lee Pai Long ist ein Chinese mit Stahlkrallen und Gesichtsmaske, John Crowley ein Commander der US-Navy, der Euch auf sei-

King ist die Gespielin des Obermackers. Hier beim Einsatz Ihres magischen Extras.



nem Flugzeugträger vertrimmt. Die Special-Waffen feuert Ihr mit geschickten Joystick-Verrenkungen: Unten, unten-rechts, rechts und A entläßt einen Feuerball aus den Händen Ryos, nach links-unten, rechts-oben und B zertrümmert Robert den Kieferknochen seines Widersachers per Fußkick. An Grafikgags haben die SNK-Designer nicht gespart: Blut spritzt und die Gesichter verfärben sich nach längerem Schlagabtausch. Nebenbei platzt King, der Gespielin des Oberhalunken Lee, die Bluse, unter der ein roter Bü-



Wenn die Kämpfer weit entfernt stehen, wird der Bildausschnitt vergrößert.



Mit seiner schnellen Faust verwirrt Euch Vega-Verschnitt Lee



Na denn Prost: Gleich schäumt das Bier aus den Flaschen.

stenhalter hervorspitzt. Auch die Bonus-Stages sind ungewohnt einfallsreich: Entweder Ihr schlägt die Hälse von fünf Flaschen ab, zertrümmert eine Eis-



Ryo lädt Energie auf – das Energiespektrum um seine Schultern zeigt's

scholle oder bearbeitet eine Wand per kompliziertem Super-special.

Alles in allem spielt sich *Art of Fighting* nicht so gut wie *Street Fighter 2*, trotzdem kommt besonders im Zweispielermodus viel Freude auf. Zeitweise wird's etwas hektisch, dafür fesselt der gehobene Schwierigkeitsgrad auch ausgebuffte Straßenkämp-

fer stundenlang ans Joyboard. Wer noch ein passendes Weihnachtsgeschenk sucht, sollte sich die Prügellkombination Neo-Geo mit *Art of Fighting* durch den Kopf gehen lassen – der Konto-Check bleibt angesichts des Modulpreises von knapp 400 Mark nicht aus. Qualität hat bekanntlich seinen Preis... **ANDREAS KNAUF**

Titel: Art of Fighting
Genre: Beat'em up
Hersteller: SNK
Kapazität: 102 MBit
Wertung: hervorragend

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.



Zwischendurch wählt Ihr eine von drei Bonus-Stages

WARPZONE

Musik-CDs

In Japan wird zu fast jedem erfolgreichen Videospiele eine oder gar mehrere Musik-CDs produziert. Seit kurzem bietet der CWM-Versand eine Auswahl dieser CDs auch in Deutschland an. Auf der **Alpha-Mission-2**-CD finden sich neben einer gelungenen Neueinspielung mit Synthesizer auch die Originalstücke aus dem Spiel. Wer *ASO2* kennt, weiß was ihn erwartet: Professionell abgemischte Klänge,

fesselnde Themen und sphärische Motive. Fans psychedelischer Musik sollten zugreifen.

Spielzeit: 20 Tracks, 38:38 min
Wertung: empfehlenswert

Mit **Last Resort** und **Fatal Fury** ist die zweite CD bestens gefüllt. Das Arrangement von *Last Resort* ist gut gelungen, das Original wurde neu abgemischt und gut in Szene gesetzt. Genau das richtige für Fans des Ballerspiels und Freunde ausgereifter Videospielemusik – zumal die *Fatal-Fury*-Tracks ebenso gut klingen.

Spielzeit: 25 Tracks, 64:03 min
Wertung: empfehlenswert

T-Shirts, Mützen & Zubehör



Ein richtiger Neo-Geo-Fan trägt das auch zur Schau: Der offizielle Generalimporteur M&B bietet ab sofort einen Packen Utensilien an, mit denen sich der Neo-Geo-Fan besser fühlt. Sowohl T-Shirt und hochwertige



Baseballkappe sind erhältlich. Beide Artikel werden in verschiedenen Farben angeboten und mit einem schwarzen Neo-Geo-Logo geziert. Außerdem gibt's ab sofort eine geräumige Tasche, in der Ihr Euer Neo-Geo samt einiger Spiele sicher transportieren könnt. Der Preis für das schwarze Ungetüm beträgt etwa 100 Mark.



DIGITAL DREAMS

SEGA

Sonic 2
Super Shinobi 2
Terminator 2
Streets of Rage 2
Shining Force

Nintendo

Magical Quest
Star Wars
Terminator 2
Wing Commander
Super Turricon



Art of Fighting
View Point
Sengoku 2

Tel. **07141/870814**

Mo-Fr 10 bis 18 Uhr
Sa bis 19 Uhr

Digital Dreams * S. Kiesel * Lortzingstr. 15 * 7140 Ludwigsburg

AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	6S 990,-	Sega Mega Drive 16 Bit	6S 1990,-
Yoshi	6S 299,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Ishido	6S 490,-
Super Mario Land	6S 399,-	US Team Basketball	6S 690,-
Final Fantasy	6S 499,-	Sega Game Gear	6S 1990,-
Nail + Scail	6S 499,-	Cass. für Game GEAR:	
Walker Trage-Gürteltasche	6S 199,-	z.B.: Chessmaster, Axe Battler	6S 399,-
GB-Koffer	6S 349,-	Tasche für Game GEAR "Attache"	6S 299,-
Licht und Lupe	6S 249,-	Super-NES	6S 2490,-
		Cassetten für NES z.B.:	
		Streetfighter II	6S 1690,-
		NEU: Neo Geo	6S 5990,-
		Cass. f. Neo Geo	6S 3490,-

★★ Für Händler Exportpreise ★★

ALT GmbH Favoritenstr. 38
1040 Wien
Tel. 0222/5042173

SCHWEIZ King Games SCHWEIZ

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole DT inkl. 1 Spiel 289,- Fr
Konsole US RGB-Version 259,- Fr
Action Replay Pro (DT) 129,- Fr
Joypad Pro 2 39,- Fr



SUPER NES

Konsole US inkl. 1 Spiel, 2 Pads, RGB-Version 399,- Fr
Konsole US inkl. 1 Joypad, RGB-Version 299,- Fr
Konsole DT a.A.
Action Replay Pro 129,- Fr
Super Scope 6 129,- Fr
Mario Paint 129,- Fr
Miracle Keyboard 690,- Fr
JB King Joystick (DT) 135,- Fr
Angler Joypad (2 m langes Kabel) 55,- Fr
SN Pro Pad 49,- Fr

US-Spiele:

Alien 3	99,- Fr	Amazing Tennis	114,- Fr
Aquatic Games	89,- Fr	Axelay	129,- Fr
Crue Ball	99,- Fr	Battle Clash (für S.Sc.)	99,- Fr
Dragons Fury	99,- Fr	Desert Strike	119,- Fr
Dungeon & Dragons	119,- Fr	Final Fantasy M. Quest	89,- Fr
Galahad	99,- Fr	Home Alone II	114,- Fr
Gods	99,- Fr	Hook	114,- Fr
GreenDog	99,- Fr	James Bond Jr.	114,- Fr
Holyfield Boxing	99,- Fr	King of Monsters	114,- Fr
Jennifer Capriati Tennis	99,- Fr	NCAA Basketball	109,- Fr
LHX Attack Chopper	99,- Fr	Parodius (Jap)	114,- Fr
NHLPA Hockey 93	109,- Fr	Phalanx	109,- Fr
Predator II	99,- Fr	Prince of Persia (Jap)	114,- Fr
Rampart	99,- Fr	Race Driving	109,- Fr
Super Monaco GP II (DT)	99,- Fr	Rampart	119,- Fr
Team USA Basketball	99,- Fr	Robocop III	119,- Fr
Where in the World is C.S. usw.	109,- Fr	Soul Blazer	119,- Fr
		Skins Games	119,- Fr
		Skul Jagger	109,- Fr
		Street Fighter II (DT)	99,- Fr
		Super Double Dragon	129,- Fr
		Super Mario Kart	114,- Fr
		Super Star Wars	a.A.
		Turtles in Time	129,- Fr
		Wings II	109,- Fr
		Zelda III (Dt.) usw.	99,- Fr

TURBO DUO

Konsole US RGB-Version inkl. 5 Spiele 679,- Fr
US-Spiele:
Addams Family (CD) 99,- Fr
Cosmic Fantasy II (CD) 99,- Fr
Dragons Slayer (5-CD Rom) 99,- Fr
Exile (CD) 99,- Fr
Loom (Super CD Rom) 99,- Fr
Shapastifter (S-CD Rom) 99,- Fr
usw. über 80 Spiele erhältlich!

News Ende November / Anfang Dezember:

Genesis:
Batman Revenge of J. Joker 99,- Fr
Gadget Twins 109,- Fr
Superman 99,- Fr
Universal Soldier 99,- Fr
usw.

SNES:

Best of the Best 114,- Fr
Chuck Rock 114,- Fr
John Madden 93 119,- Fr
Space Mega Force 109,- Fr
usw.

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 18.30-21.00 Uhr, Tel. 057/273130

HIGH SCORES CHARTS

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
3	91	NHLPA Hockey	Mega Drive
4	90	Super Probotector	Super Nintendo
5	90	Streetfighter 2	Super Nintendo
6	89	Probotector 2	NES
7	89	Bucky O'Hare	NES
8	87	Thunder Force 4	Mega Drive
9	86	Actraiser	Super Nintendo
10	86	Super Aleste	Super Nintendo

Die U.S.-Charts entstammen dem aktuellen Famicom-Magazin, die britische Hitparade wurde von Gallup und der CTW entnommen. Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic	Sega
2	▲	Lucky Dime Capers	Sega
3	▲	Game Gear Aleste	Compile
4	▲	Mickey Mouse	Sega
5	▲	Game Gear Shinobi	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Tiny Toons	Konami
2	▲	Parodius	Konami
3	▼	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Super Mario Land	Nintendo
5	▼	Spiderman 2	Acclaim

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic	Sega
2	●	Asterix	Sega
3	▲	Alien 3	Flying Edge
4	▲	Mickey Mouse	Sega
5	▲	Tom & Jerry	Sega

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	▼	Probotector 2	Konami
3	●	Bucky O'Hare	Konami
4	▲	Super Mario Bros. 2	Nintendo
5	▼	Star Wars	Lucasfilm Games

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Sonic	Sega
2	▼	Alien 3	Flying Edge
3	▲	EA Hockey	Electronic Arts
4	▼	Desert Strike	Electronic Arts
5	▲	Terminator	Virgin

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Super Mario World	Nintendo
2	▲	Super Probotector	Konami
3	▲	Streetfighter 2	Capcom
4	▲	F-Zero	Nintendo
5	▲	Super Soccer	Human

USA

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Zelda 3	Super Nintendo
2	85	F-Zero	Super Nintendo
3	94	Super Mario World	Super Nintendo
4	88	Tetris	NES
5	88	Super Mario Land	Game Boy

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Steel Talons	Atari
2	▲	Rampart	Atari
3	▲	Klax	Atari
4	▲	Checkered Flag	Atari
5	▲	Scrapyard Dog	Atari

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	62	European Club Soccer	Mega Drive
2	59	Taz-Mania	Mega Drive
3	68	Alien 3	Mega Drive
4	88	Super Mario Land	Game Boy
5	69	Super Monaco GP 2	Mega Drive



Nach einer Elliott-Attacke ist Onkel Duck groggy



SPRITZE

des Monats



Ist der Abgrund in Sicht, steht Donald auf wackeligen Beinen



Auf dem Master System glänzt Donald in Lucky Dime Capers

Wir haben nicht nur ein Herz für die ewig Zweiten (siehe letzte VIDEO GAMES) sondern auch für die ewig Letzten. Deshalb küren wir diesmal den sympathischsten Looser der Welt: **Donald Duck**. Der Schnatterich aus Entenhausen hat sich zu einem echten Konsolenheld gemausert. Unvergessen sind seine Auftritte in *Lucky Dime Capers* auf dem Master System und dem Game Gear sowie in *Quackshot* auf dem Mega Drive. Da sich die Disney-Spiele durch hervorragende Animation der Helden auszeichnen, verwundert kaum, daß Donald auch in seinem neuesten Abenteuer *Mickey & Donald: World of Illusion* das Joypad-Publikum zu Lachsalven hinreißt. Ob alleine oder an Mickey's Seite, die Ente im Matrosenpelz ist immer wieder für eine Überraschung gut. Auf weitere Disney-Abenteuer warten wir schon heute.



Musikalisches Genie konnten wir ihm noch nie nachsagen



Als Surfer macht Donald kein fröhliches Gesicht



Unvergessen bleibt sein Auftritt in Quackshot



So testen WIR

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

Wertungskasten

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

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

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

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

Spielertyp: 

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

63%
Grafik
50%
Musik
70%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **46%**



Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt



Action



Abenteuer oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk bzw. Strategiespiel

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

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

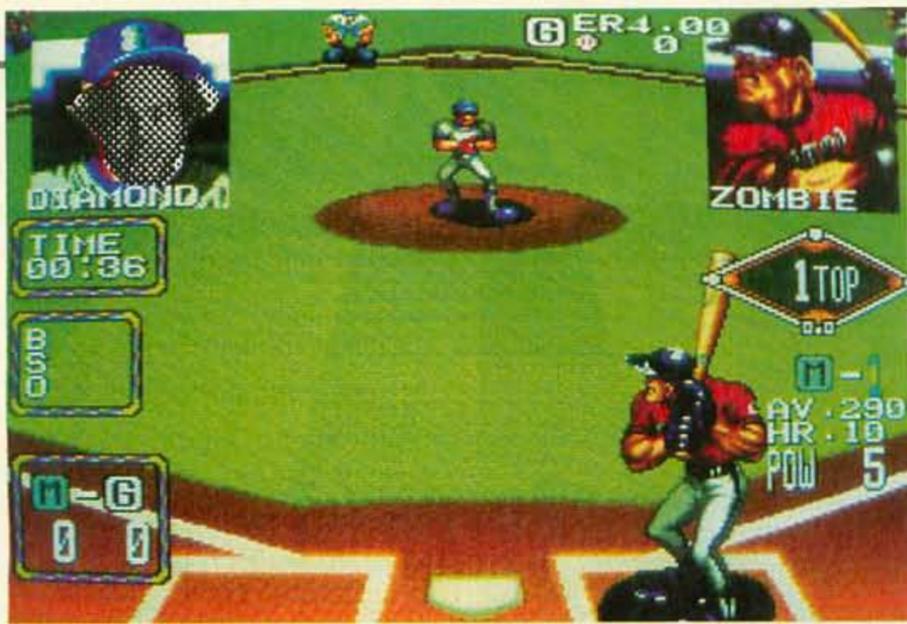
Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

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

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

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

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



Michael Paul treibt sich in *Baseball Stars 2* (Neo Geo) auf dem Mound rum.

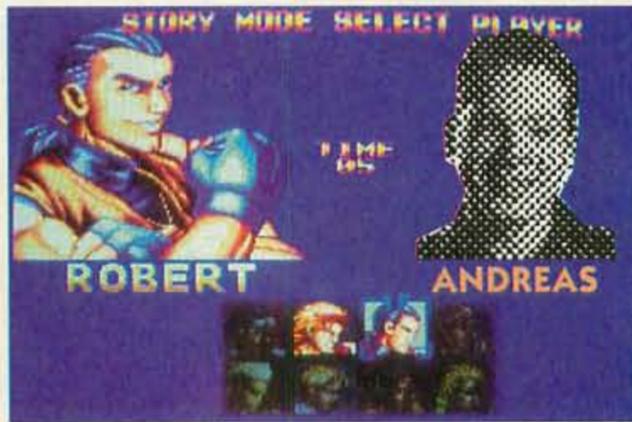


Für Manfred Neumayer ist *Populous* ein offenes Buch (Super Nintendo)

Manfred Neumayer

Auch wenn man's ihm nicht ansieht, hat Manfred bereits doppelt so viele Jährchen auf dem Buckel wie unser Redaktions-Benjamin Andreas. Unter anderem liegt eine Karriere als Rockmusiker hinter ihm – zu einer Zeit, als Pac-Man noch nicht einmal geboren war. Nachdem er für das Macintosh- und das ST-Magazin schrieb, schwört er heute auf Super Nintendo, Atari Lynx und ein ausladendes Apple-System – komplett mit Laserdrucker und CD-ROM-Laufwerk. Neben seiner Tätigkeit bei der VIDEO GAMES, informiert er auch die Leser unseres Schwestermagazins *POWER PLAY* über kommende Hard- und Software.

Systeme: Atari Lynx, Super Nintendo, Game Boy



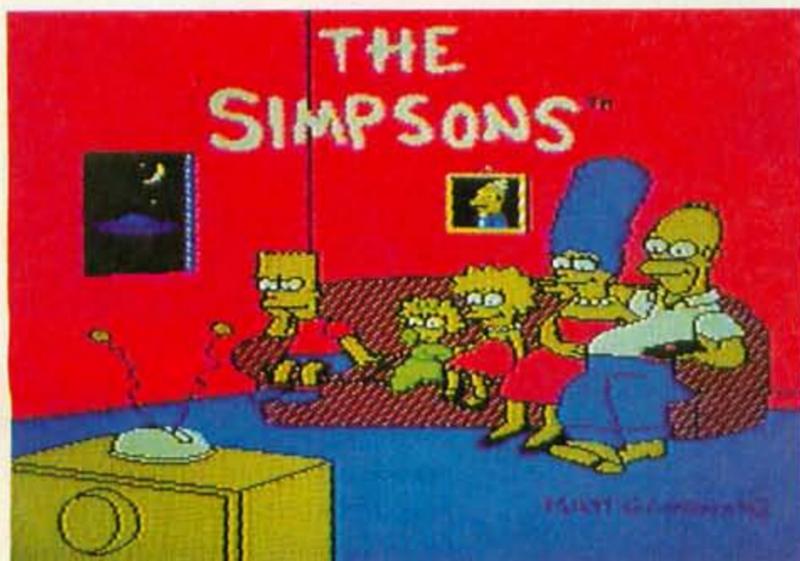
Andreas Knauf trainiert nun *The Art of Fighting* (Neo Geo)



In *Super Mario World* (Super Nintendo) fühlt sich Martin Gaksch noch immer am wohlsten

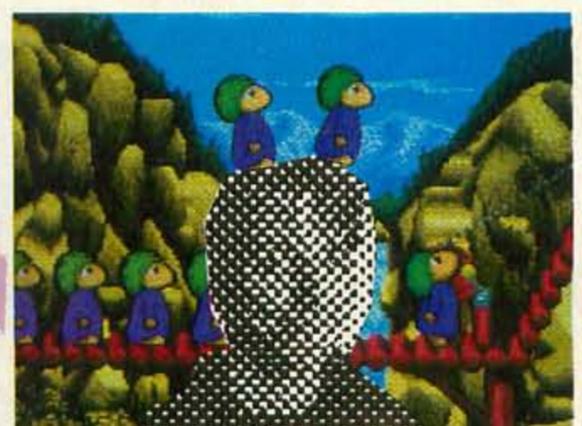


Winnie hat's der opulente *Ys-Vorspann* (NEC Duo Engine CD-ROM) angetan



Stefan Engelhart glotzt im Kreis der Familie

Jan Barysch tanzen die Lemmings (alle Systeme) auf dem Kopf herum



Ingo Zaborowski sitzt noch immer im *Thunderstorm FX-Cockpit* (Mega-CD-ROM)



Ingo Zaborowski

Ingo wuchs in Korea auf und hatte seinen schwarzen Taekwondo-Gürtel schon vor der Einschulung in der Tasche. Seit seinem fünften Lebensjahr ist er in Deutschland und mit dem Begriff "Videospiele" vertraut. Das begonnene Musikstudium ließ er zugunsten der "VIDEO GAMES" sausen – als Sega-Fan der ersten Stunde überzeugte er Martin und Winnie schon beim Einstellungsgespräch von der Qualität kommender CD-ROM-Software. Für ihn hat Nintendo die Schlacht um den deutschen Videospielemarkt noch nicht gewonnen...

Systeme: Master System, Mega Drive, Mega-CD-ROM, Game Boy, Super Nintendo, NEO GEO



Mit Elan schießt Ihr aus den Kanistern fallende Geschosse auf die Feinde

Verwandlungsfreudig

Magical Quest



Mickey Mouse ist zurück. Nachdem sich die Maus in der letzten VIDEO GAMES zum Preview einfand, testen wir ihr neues Abenteuer diesmal ausführlich: Vom Erfolg der Mega-Drive-Episode *Castle of Illusion* angespornt, erstand Capcom (*Street Fighter 2*) die Lizenz fürs Super Nintendo. So verbirgt sich hinter dem Titel *Magical Quest* das bewährte Mickey-Mouse-Spiel-Design: Ihr steuert das kleine Mäuschen laufend und hopsend durch sechs Levels, die vor Gefahren strotzen. Euer Ziel ist die Burg des Magiers, in der ein entführter Pluto seiner Befreiung entgegenhechelte. Ihr startet in einer bunten Märchenwelt mit wachsamem Bulldoggen und lästigen Maikäfern. In der Luft hängen Kanister, die Ihr auf das fliegende Getier und andere Gegner werfen könnt. Oder Ihr beseitigt die Widersacher per "Hosenboden-Attacke". Gerissene Zeitge-

nossen arbeiten mit den aufgehängten Tomaten: Einfach berühren und die Blätter beginnen zu rotieren. Am Gemüsehubschrauber festgeklammert, fliegt Ihr solange durch die Luft, bis die Tomate platzt. Auf diese Weise überwindet Ihr Feinde und findet besondere Extras, die normalerweise unerreichbar sind. Jede Landschaft ist in vier Abschnitte unterteilt; am Ende trifft Ihr auf einen großen Endgegner, der das Ausgangstor bewacht. Habt Ihr den ersten Level gelöst, wartet im zweiten eine Überraschung: Ein freundlicher

Taschenspieler erscheint und überreicht Euch eine geheimnisvolle Verkleidung, mit der Ihr magische Attacken startet. Später bekommt Ihr die Ausrüstung eines Feuerwehrmanns und Robin Hoods Klamotten. Jede Kluft birgt andere Fähigkeiten, die wir

im Kasten näher erklären. Per Joypad zieht Ihr die Klamotten – je nach Spielsituation – an. Im Lavalevel müßt Ihr beispielsweise stets mit dem Feuerwehrmann losspringen, da Euch schnell das Fell verbrennt. Robin Hood beweist seine Geschicklichkeit im vierten Level, in dem er weite Abgründe mit Lasso und Enterhaken überbrückt. *Magical Quest* spielt nicht nur in der Oberwelt: Mal verfrachtet Euch ein Fahrstuhl in einen Untergrund, ein andermal segelt Ihr auf Blättern durch die Lüfte oder schwimmt durch einen Fluß. Um Lebensenergie aufzufrischen, sammelt Ihr Extras. Ihr ringt sie Feinden ab oder kauft in versteckten Shops. Bezahlt wird mit Goldmünzen, die Eure Gegner nach dem Abschied hinterlassen.

Die Importversion von *Magical Quest* ist ab sofort erhältlich, das deutsche Modul soll noch im Frühjahr '93 folgen. ak

super

Mit *Magical Quest* vollführt Capcom eine 160-Grad-Wende: Nach der "brutalen" Menschenkloperei *Street Fighter 2* folgt ein Spiel mit dem Prädikat "herzallerliebste". Wie auf



In der Baumhöhle (oben) lauern herumkrabbelnde Skorpione, in der Eiswelt wartet ein in Pelze gehüllter Karlo-Verschnitt auf Euren Besuch.

dem Mega Drive hat die schlaue Maus eine ganze Palette verschiedener Bewegungen drauf. Sie blickt Euch entsetzt an, wenn sie ins Wasser plumpst, springt entzückend von Feind zu Feind und rutscht händeringend über das Eis einer verschneiten Winterlandschaft. Der Clou: Jede Spielfigur ist anders animiert. Auch die Möglichkeit zwischen den Figuren umzuschalten, birgt viele Vorteile. So könnt Ihr jeden Level anders in Angriff nehmen und verschiedene Abenteuer erleben. An Gags hat Capcom nicht gespart: Mickey balanciert auf rollenden Riesentomaten, fliegt auf Blättern durch die Luft und wird vom



Mit 3-D-Effekt: Der Adler flitzt über Euch hinweg.

First Service

Im ganzen Spiel sind Läden und Extras versteckt, die nicht einfach zu finden sind. Der erste Laden verbirgt sich in der Baumwelt. Hinter der mit Wasser gefüllten Baumhöhle laßt Ihr Euch fallen und plumpst unweigerlich ins gesuchte Geschäft. Wenn Ihr den Berg besteigt, geht Ihr nach rechts und nicht wie vorgeschrieben nach links – schon steht Ihr vor dem nächsten Supermarkt. Dort tauscht Ihr Eure Gold-Dublonen gegen Herzen (Lebensenergie) und Magie-Power-Ups. Wer Herzcontainer braucht, taucht im Feuerlevel ins Wasser. Dort läßt er sich im vierten Level ins dritte Loch fallen. Wenn Ihr den Enterhaken schnell genug an die Decke heftet, findet Ihr den Container.

Wind aus dem Bild gefegt. Angesichts der vielseitigen Ideen gefällt mir das Mäusepos besser als das vergleichbare *Castle of Illusion* und dessen Nachfolger *World of Illusion* auf dem Mega Drive. Es ist spielerisch stärker – grafisch hat das Capcom-Prachtstück sowieso die Nase vorn.

Detaillierter geht's bei keinem

anderen Jump'n'Run zu und mehr Farben bietet nur das Neo-Geo. Capcom programmierte sogar einige Spezialeffekte: Im Wasser planscht die Maus in einem veränderten Farbenspektrum, in den Vogelnestern wird sie von einem gigantischen Raubvogel angegriffen, den der 3-D-Chip über

den Bildschirm zoomt. Diese und andere Details überzeugen: *Magical Quest* ist niedlich, gut spielbar, nicht zu leicht und abwechslungsreich – kurz: einfach toll. ak

super

Capcoms bestes Spiel? Zumindest was bonbonfarbene Optiken, leichtfüßiges Spielprinzip und wohl-durchdachten Levelaufbau angeht, hat *Magical Quest*

keinen Konkurrenten. Das Spiel ist in jeder Beziehung vortrefflich gelungen – wagt sich aber nicht an neue Gags und ungewöhnliche Spielsituationen. Als ich Mickeys furioses Abenteuer durchgespielt hatte,



Von den Kondomplattformen federt Ihr nach oben weg



Holzhammernarkose: Vorsicht vor den Hobbyhandwerkern.

Mickey Mouse

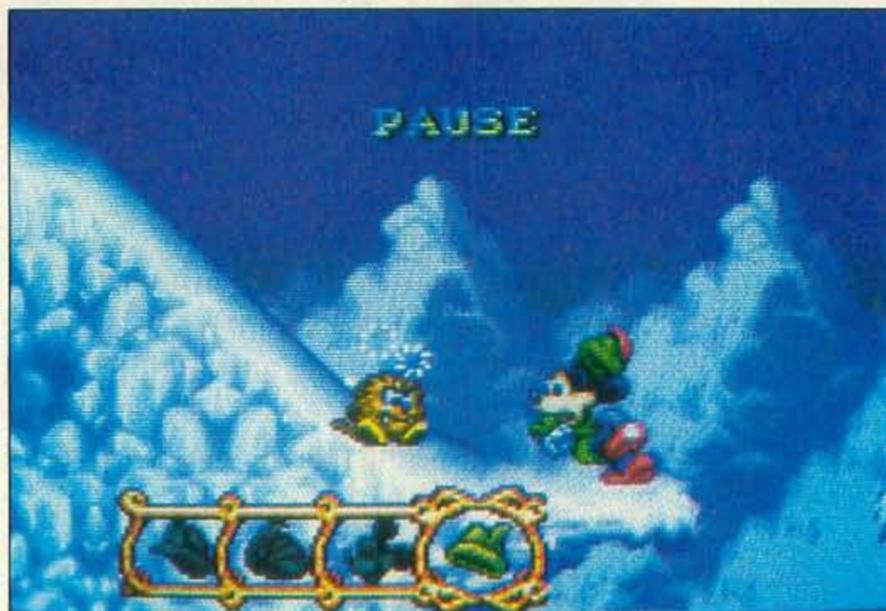
In seinem neuen Abenteuer tritt Mickey Mouse in drei verschiedenen Gestalten auf. Im zweiten, dritten und vierten Level bekommt er je ein Überraschungspaket, in dem seine neue Montur steckt. Auf Knopfdruck verbirgt sich die Maus hinter einem Vorhang, legt die alten Klammotten ab und tritt im neuen Outfit heraus. Der alte Weise im zweiten Level überreicht Euch Turban und Umhang eines Kalifen – in dieser Aufmachung feuert Euer Zeigefinger magische Schüsse auf die Feinde. Einen Level weiter erscheint der Oberwachtmeister, der einen roten Helm und eine Regenjacke spendiert: Als Feuerwehrmann bespritzt Ihr die Gegner aus einem handgerechten Feuerwehrschauch. Eure dritte Uniform bringt Euer treuer Freund Goofy. In Robin Hoods Dienstkleidung schwingt Ihr Euch per Lasso und Enterhaken über weite Schluchten und gefährliche Gegner hinweg.



Feuerwehr-Mickey zielt mit seinem Gummischlauch, während Ihr in Robins Garderobe durch die Luft fliegt. Als Kalif verschießt Ihr magische Strahlen.



Euer Weg führt durch den Wald, die Feuerhöhle, den Baum-Level, die Eiswelt und durch die Stadt vor der Burg



Löscht die Plattformen, sonst verbrennt Ihr Euch an den lodernden Flammen

blieb ein fader Nachgeschmack und wenig Motivation es ein zweites Mal zu versuchen. Geheim-Level und Überraschungen wie bei Marios Abenteuer gibt es kaum. Nur wer seine Freunde zum Staunen bringen möchte, schiebt das Spiel auch nach Wochen noch einmal in den Modulschacht. Wer das perfekte Jump'n'Run sucht, sollte mit Mickey Mouse los-hüpfen. wi

Spieltyp:

Hersteller: **Capcom**
 Testversion von: **CWM**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue, 3 Schwierigkeitsgrade**
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 CA.-Preis: **130 DM**

92%
 Grafik
70%
 Musik
65%
 Soundeffekte

SPIEL-
 SPASS: **83%**



Der ganz normale Wahnsinn.



Die Lemmings sind da: Putzige Männchen, die nur eines im Sinn haben – Selbstzerstörung. Und dazu ist

diesen naiven Wesen jede Falle recht, in die sie tappen können. Schluchten, Feuer und Schnappfallen sind die Gefahrenquellen, durch die Du unsere kleinen Freunde auf bis zu 200 Levels zum sicheren Ausgang führen muß. Einzeln oder in der ganzen Tollpatsch-Truppe. Ein Klassiker der Videospiele für 1-2 Spieler (Mega Drive). Jetzt endlich auf allen drei SEGA Systemen. Mit per Passwort speicherbarem Spielstand. Also: Stürze Dich in den Handel und hilf den dummen Dingern.



SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

SEGA

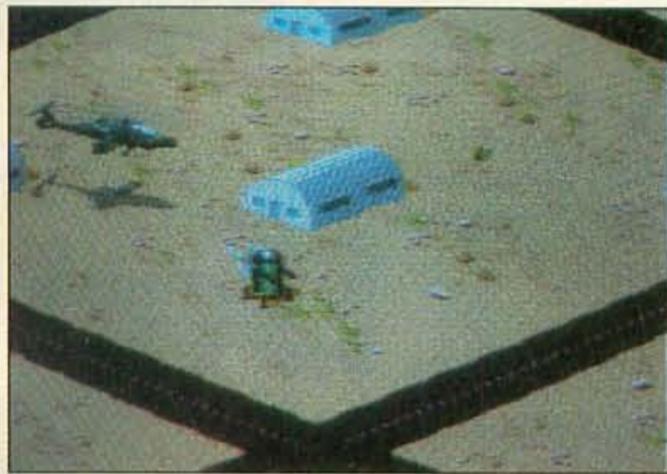
Der Bessere gewinnt.

Kilbaba-Schreck

Desert Strike

General Kilbaba, die Pixel-Personifizierung des arabischen Bilderbuchdespoten, sucht nun die Schaltkreise des Super Nintendo heim. Nachdem das Hubschraubermodul auf dem Mega Drive für Furore sorgte (aufgrund der brisanten Thematik in Deutschland nicht ausgeliefert), entwickelt Electronic Arts eine Nintendo-Variante. An der Story hat sich nichts geändert: Der Diktator weiß nichts Besseres, als im Nachbarland Kuwait einzufallen und dort Unruhe zu stiften. Seine Wüstenkämpfer besetzen alle wichtigen Ölquellen und stoppen den Ölausschank ans Ausland. Dem amerikanischen Präsidenten paßt das

überhaupt nicht, und schon schwärmen Spezialeinheiten der US-Streitkräfte ins Krisengebiet. Als Hubschrauberpilot dieses Trupps fliegt Ihr über zerbombte Städte, mischt ein idyllisches Söldnerferienlager auf, beharkt die gegnerischen Geschützstationen und ballert Euch einen Weg hinter die feindlichen Linien. Euer Auftrag ist vielschichtig: Bei der täglichen Pflichterfüllung rettet Ihr mal abgestürzte Piloten oder macht Bekanntschaft mit Artilleriefire aus einem Bunker des Despoten. Neben der MG-Kanone gehört eine Batterie Raketen zur Bordbewaffnung. Gehen die aus, ist Handarbeit per Maschinengewehr gefragt.



Hubschrauber in Aktion: General Kilbaba wartet.

gut

Die Grafik ist zwar etwas bunter als auf dem Mega Drive, bremst aber stellenweise die Aktion Wüstensturm zum Schneckenaufland. Wenn Dutzende Raketen an Euch vorbeistreichen und zwanzig kleine Männchen über den Boden hasten, geht die Hardware in die Knie. Trotzdem bleibt ein unterhaltsames Hubschrauberspiel mit vielen Missionen. *ak*

Spielertyp: 
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Testversion von: **Galaxy und Game Express**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**
 CA.-Preis: **100 Mark**
67%
 Grafik
53%
 Musik
62%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

Der blaue Blitz

Sonic Blast Man

Sonic auf dem Super Nintendo? Keine Panik, der *Sonic Blast Man* ist zwar ebenfalls blau, damit erschöpft sich aber die Gemeinsamkeit mit dem schnellen Sega-Igel. Blast Man ist ein Mitglied der aussterbenden Spezies geistig beschränkter Superhelden. Die rennen den ganzen Tag in zu engen Ganzkörperhosen durch die Gegend und retten mit sagenhaft blödem Grinsen die Menschheit.

Euer blauer Grinsemann prügelt sich von links nach rechts durch die Levels. Dicke und dünne Straßenschläger versperren Euch den Weg zum ersten Obergegner. Im Untergrund schleimen und schlagen Euch

durchsichtige Monster, die an Predator aus dem gleichnamigen Film erinnern. Widersteht Ihr dem schleimtückischen Angriff, kämpft Ihr gegen Roboter. Ab und zu entdeckt Ihr Extras hinter Fässern und Kisten, die den gebeutelten Blaumann wieder aufbauen. Pro Leben könnt Ihr drei Mega-Blast-Explosionen hochgehen lassen, die alle Nicht-Superhelden vom Bildschirm fegen.

gut

Die Aufmachung mit Sprechblasen kommt mir jedoch bekannt vor – da haben sich die Program-



Geklaute Gegner aus Streets of Rage

mierer wohl zu lange mit *Two Crude Dudes* beschäftigt. Der zweite Obergegner wurden gar frech aus aus Segas *Streets of Rage* geklaut. Doch dem naiven Superhelden kann man einfach nicht böse sein: *Sonic Blast Man* bietet Euch nette Schlagvarianten und benutzt selbst seine Gegner als Waffen. Besonders neu ist das zwar nicht, aber die netten Bonus-Level und die Mischung von (geklauten) Elementen ist überraschend gut spielbar. *iz*

Spielertyp: 
 Hersteller: **Taito**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade**
 Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
 CA.-Preis: **80 Mark**
62%
 Grafik
58%
 Musik
55%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**

Neu. Für Euer **Nintendo** Entertainment System. Neu. Als LCD-Spiel.

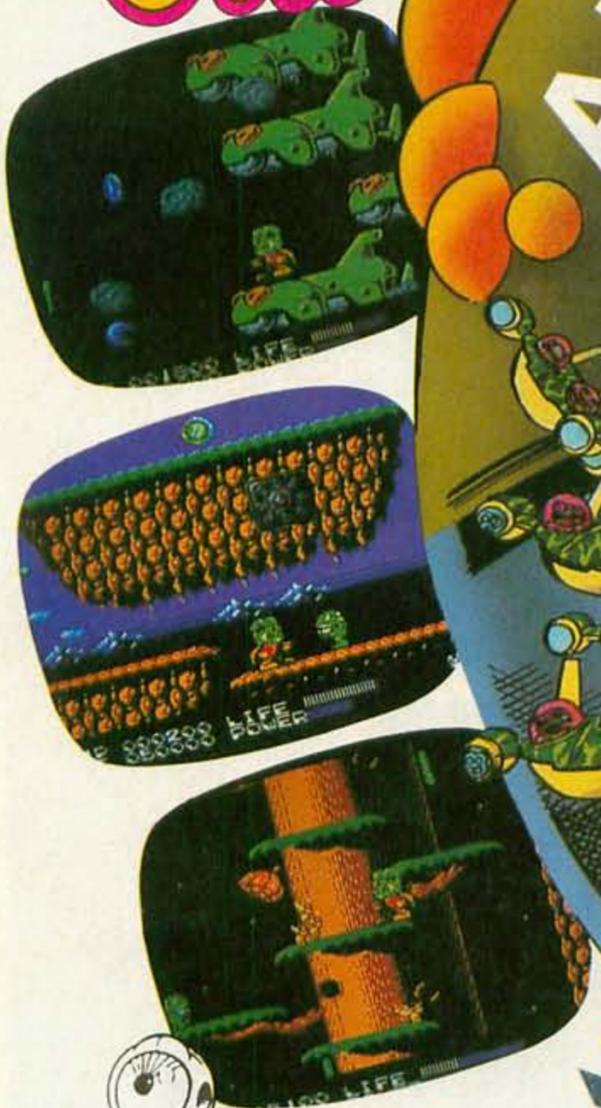
BUCKY O'HARE

Abenteuer
in fernen
Galaxien

Gutschein

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

VG 01/93



Kidnapping im Weltall. Captain Bucky O'Hare's Mannschaft wurde entführt. Aber Bucky O'Hare ist ein echter Weltraumhase: Um Dead-Eye-Duck, Blinky, Jenny und den Erdenjunge WillyDuWitt zu befreien, nimmt er es mit dem mächtigen Toad Empire auf. **Schnelle Reaktion, totaler Einsatz und Wagemut sind gefragt.**

- Für 1 Spieler
- Systeme: Nintendo Entertainment System, und als LCD-Spiel

BUCKY O'HARE - SuperstarkerAdventurespieleSpaß

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

KONAMI

SuperstarkerVideospieleSpaß



The names and likenesses of Bucky O'Hare, Will DuWitt, Dead Eye Duck, Jenny, Blinky, and related characters are trademarks of Continuity Graphics Associates Inc. © 1986 Continuity Graphics Associates Inc.

Weitere KONAMI-Adventurespiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

PALCOM SOFTWARE



Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. F&P 92/349 P4





Witz und Feuerkraft

Parodius

SUPER NINTENDO

Import-Freaks haben's schon lange durchgespielt – jetzt beschert uns Konami hochhoffiziell die Umsetzung des genialen Ballerautomaten *Parodius* für das Super Nintendo. Die Parodie auf die renommierte *Gradius/Nemesis*-Actionserie zählt zu den reinrassigen Horizontalscrollern. Aus vier Jagdraumschiffen wählt Ihr vor dem Spiel Euren Liebling. "Jagdraumschiff" ist hier jedoch etwas unpassend: Nur das Nemesis-Raumschiff "Vic Viper" ist eine Maschine (auch wenn die abgeworfenen Bomben Füße haben). Der Rest der Flugobjekte ist durchweg animalisch: Ein Tintenfisch, ein Pinguin und die aus *Twin Bee* bekannte Heldenbiene. Alle vier Kämpfer sind mit unterschiedlichen Extrawaffen bestückt. Der Tintenfisch bombardiert seine Feinde mit lebenden Fischen und die Twin Bee schleudert Euren Widersachern gar ein Paar durchschlagskräftige Boxhandschuhe ("Rocket Punch") entgegen. Euer Feindbild Nummer eins ist der fiese Pinguin; das hindert hübsche Mädels, Schweinchen, Skelette, Sumo-Ringer oder Kußmäuler allerdings nicht daran, Euch das Leben schwer zu machen. Ironischerweise hat der gesamte Feind-Grafiksatz herzlich wenig mit einer Weltraumballerei zu tun -- oder habt Ihr schon mal ein Pinguin-Badehaus feindfrei geschossen? Das altbewährte Extrawaffensystem ist ein weite-

Das "Beste Ballerspiel aller Zeiten" ist bunt, urkomisch und völlig durchgeknallt

rer bissiger Seitenhieb auf die *Gradius*-Serie. Bolzt Ihr aus einem Feindeshaufen ein Extra heraus und sammelt es auf, rutscht der Zähler auf der Extrawaffenleiste um eine Stelle nach oben und die unterlegte Extrawaffe ist bereit zur Installation. Habt Ihr im Optionsmenü die "Roulette"-Option aktiviert, ist jedoch Vorsicht geboten: Rasend schnell durchläuft die Markierung die Extraleiste. Stoppt Ihr an der falschen Stelle, habt Ihr die falsche Waffe installiert - oder aber alle Power-Ups sind fusch. Stellt Ihr im Optionsmenü "Automatik" ein, müßt Ihr Euch um die Extra-Leiste überhaupt nicht mehr kümmern: Die Waffen werden selbständig aktiviert, sobald die Extra-Leiste ausreichend gefüllt ist. Statt der Bonuscontainer tauchen in *Parodius* auch Glocken

auf, die unter Beschuß die Farbe wechseln. Beim Aufsammeln verwandeln sich bestimmte Glocken je nach Farbe in wirkungsvolle Smartbomb-Varianten. Für die "echte" Smartbomb (bildschirmfüllende Explosion) benötigt Ihr eine blaue Glocke, eine grüne bläst Euch für kurze Zeit auf und macht Euch unverwundbar. Mit der roten Glocke lassen sich Feindsperren plazie-

ren. Die ausgefallenste Extrawaffe wird mit der weißen Glocke eingeläutet: Ihr bekommt ein Megaphon, und schimpft Eure Feinde in fließender japanischer Zunge nieder. Die gelbe Glocke gibt nur Punkte. Der Levelaufbau veräppelt nahezu jedes Ballerspiel aus dem Hause Konami und auch Irems Konkurrenz-Ballerei *R-Type* kriegt ihr Fett weg. Trotz der mannigfaltigen Gags ist taktisches Geschick vonnöten: Einige Passagen der meist horizontal-scrollenden Actionorgie sind nur mit geeigneten Extrawaffen zu schaffen. Neben dem kompletten Levelaufgebot des Automaten spendiert das Modul einen "Omake!"-Level. Hier wimmelt's von Extras und Bonus-



90Die Lösung: Eine Parodie auf den Raumschiff-Level aus *R-Type*



Neu dazugekommen: Der "Omake!"-Level



Aus vier "Raumern" wählt Ihr Euren Liebling



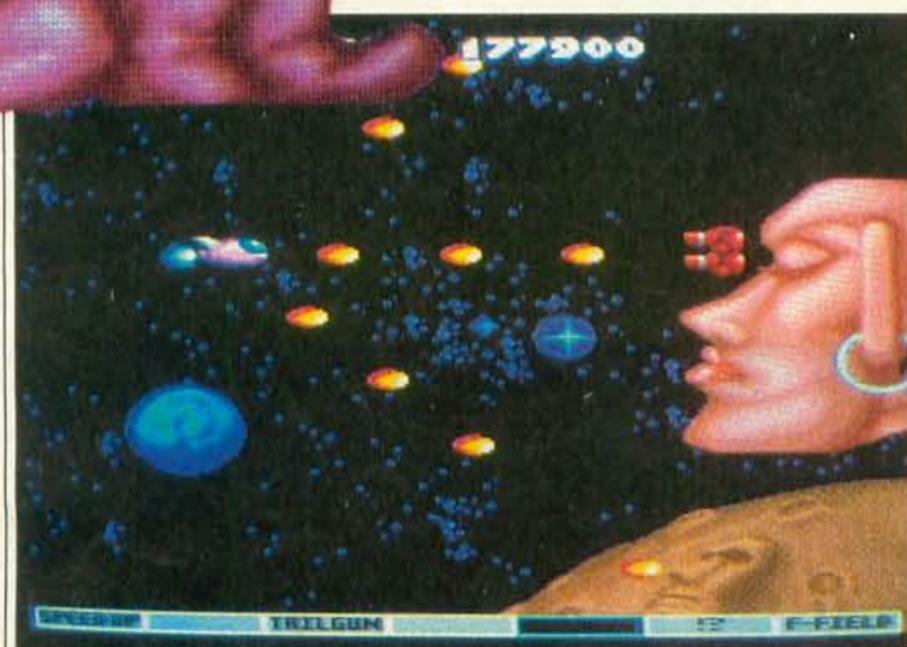
Trotz riesiger Sprite-Zahlen gibt's nur gelegentliches Ruckeln



Der erste wirklich bildschirmfüllende Endgegner kommt aus dem 3-D-Chip

super

Nach der misratenen NES-Adaption des Kultspiels rückt sich Konami mit der Super-Nintendo-Umsetzung wieder ins rechte Licht: Bis zum letzten Pixel durchdesigned, muß *Parodius* keinen Konkurrenzknaller fürchten. So viele Levels, so viele Gags und so viele Überraschungen hat uns bislang kein anderer Action-Titel, egal auf welcher Konsole beschert. Ich dachte, daß mit Konamis PC-Engine-Adaption (in Deutschland nur als Import zu haben) die bestmögliche Heimversion realisiert wurde -- weit gefehlt! Auf dem Super Nintendo kommt *Parodius* noch bunter, noch schöner, noch besser. Dieses Modul ist in jeder Hinsicht (grafisch, musikalisch und technisch) eine Sensation. Außerdem ist es eines der seltenen Ballerspiele, das nicht nur dem Sohnmännchen gefällt, hier darf sogar Mutti ran und sich bei Clowns und Striptease-Tänzerin kaputt lachen. mg



Die Extra-Waffe der Twin Bee paßt wie die Faust auf's Auge

punkten, dafür sind allerdings auch einige besonders fiese Feinde unterwegs. Untermalt wird die komplett abgedrehte Pinguin-Hatz von überwiegend klassischen Themen – fetzig aufgebohrt, versteht sich.

super

Nach einem *Parodius*-Match vermeint man, die gesamte Konami-Entwicklungsabteilung in schicken, weißen Jacken und mit auf dem Rücken verknoteten Ärmeln zu sehen. So professionell die Vorbilder von *Parodius* sind, so verrückt und durchgeknallt präsentiert sich dieses

schreiend bunte, actiongeladene Ballerspektakel. Verschnaufpausen gibt's nicht, ein Gegner jagt den anderen, die Gags reißen nicht ab. Vergleicht man die Super-Nintendo-Version mit dem Automaten, hat selbst die Spielhallenkiste nichts mehr zu melden. Außer der anwählbaren "Omake!"-Stage hat das



Spiel einen zusätzlichen Level (das Pinguin-Badehaus). Ansonsten ist die Grafik (von der geringeren Auflösung abgesehen) 1:1 umgesetzt. An Stellen mit vielen Feinden wird das Super Nintendo gelegentlich langsamer, doch in geringerem Maße als etwa der Automat. Gebt Ihr beispielsweise mit dem voll aufgerüsteten Tintenfisch einen einzigen Schuß ab, sind mal eben 25 bewegte Objekte auf dem Schirm (Feinde nicht mitgezählt). Die Programmierer haben trotz der zahllosen Späße ihre Aufgabe ernst genommen und Qualität abgeliefert (vermutlich von Schweiß und Lachtränen durchnäßt). Trotz ernster, musikalischer Klassikthemen, sind die genialen interpretierten Titel ungeeignet, dem Spiel auch nur ein bißchen Ernst zu verleihen. Fortgeschrittene Ballerspieler wählen den vierten Schwierigkeitsgrad, und damit in etwa die Spielstärke des Automaten. Mit himmelhohen Spielwitz, innovativen Gegnern und perfekter Spielbarkeit läßt *Parodius* selbst *Super Aleste* weit hinter sich. jb

Spielertyp:

Hersteller: Konami
 Testversion von: Traumfabrik
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, zwei Spielvarianten, Soundmenü, 7 Schwierigkeitsgrade
 Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
 CA.-Preis: 130 DM

92%
 Grafik
 89%
 Musik
 89%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **90%**

Grandslam



Jimmy Connors Pro Tennis Tour

SUPER NINTENDO

N

ach einem überflüssigen Schaukampf gegen Martina Navratilova im Gambler-Eldorado Las Vegas, ist Altstar Jimmy Connors auf den Bodenbelag der Realität zurückgekehrt. Für *Pro Tennis Tour*, die Super-Nintendo-Premiere des deutschen Softwarehauses Blue Byte, bürgt er mit seinem Namen

Die außergewöhnliche Nachricht vorneweg: *Pro Tennis Tour* gewährt über einen optionalen Vier-Spieler-Adapter "rein" menschlicher Doppelbesetzung Zutritt zum Center-Court – Ihr könnt also mit drei racket-schwingenden Kumpels um Pokalblech und Ehre kämpfen. Wer in keinem tennis- oder videospielinteressierten Freundeskreis verkehrt, stürzt sich alleine gegen den Computer ins Match. Spielt Ihr im Doppel, agiert ein Elektronenpartner an Eurer Seite. Euren Akteur wählt Ihr aus einer Palette von 16 unterschiedlichen Spielern aus: Jimmy Connors ist ein sehr guter Allroundspieler; Akira, der Japaner, trumps mit seiner Schnelligkeit auf, während Moritz Müller, der Teilnehmer aus Deutschland, mit Vorliebe am Netz verweilt und seine Rivalen mit präzisen Volleys in die Bredouille bringt. Um den ehrgeizigen Gegnern Paroli zu bieten, nehmt Ihr Trainingsstunden bei erfahrenen Tennislehrern. Jeder von ihnen hat seine eigenen Tips und Tricks auf Lager und wappnet Euch so für den Ernstfall.

Wie in der Realität versucht Ihr den ersten Aufschlag wirkungsvoll auf der Seite des Gegners zu platzieren. Geht's schief und der Ball landet im Aus, greift Ihr mit der B-Taste auf einen sicheren "zweiten" Service zurück – Doppelfehler gehören somit der Vergangenheit an. Während der Ballwechsel steht Euch eine Vielzahl von Schlagvarianten zur Verfügung: Seid Ihr ans Netz vorgerückt, drescht Ihr die Filzkugel mit einem riskanten Volley am Gegenüber vorbei. Droht

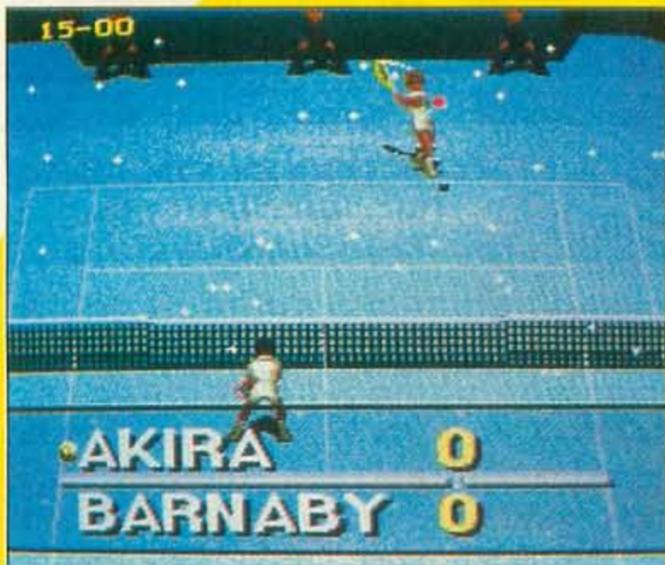
Euch ein Break, geht Ihr mit einem höher und langsamer gespielten Volley auf Nummer Sicher.

Für Abwechslung sorgen sechs verschiedene Platzverhältnisse: Neben den gewohnten Untergründen (Sand, Hart und Gras) könnt Ihr auch auf Hallenboden antreten. Verrückt geht's in der Antarktis zu – Schneefall und eisige Oberfläche sorgen für

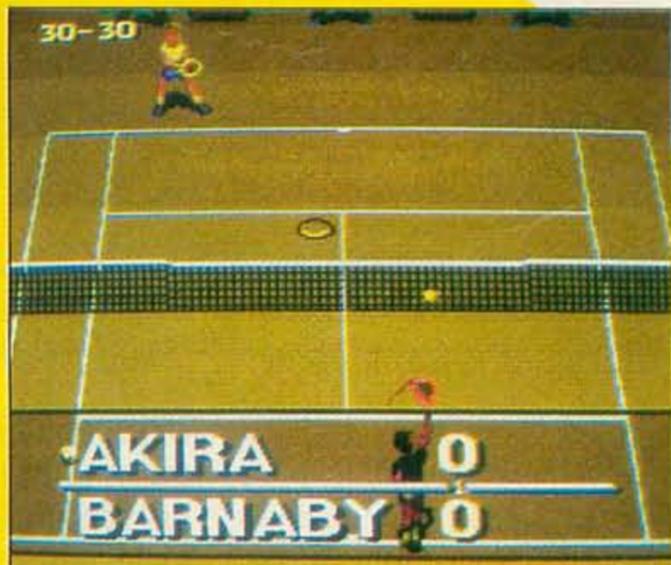
ungewohntes Ballverhalten. Außerdem dürft Ihr auf einen palmenverzierten Wüsten-Court in der Sahara einlaufen.

Fühlt Ihr Euch fit genug für die Tour, besucht Ihr internationale Turniere. Als Jimmy Connors kämpft Ihr Euch durchs K.O.-System und versucht möglichst viele Weltranglistenpunkte zu ergattern. Über ein Paßwort könnt Ihr jederzeit wieder ins Gerangel um bessere Plazierungen einsteigen. In den Matchpausen erseht Ihr aus einer Statistik, wie erfolgreich Eure Netzangriffe waren oder ob der erste Aufschlag zielsicher kommt.

Die Steuerung unterscheidet zwischen "normal" – Ihr habt volle Kontrolle über Euren Spieler – und "einfach". Bei letzterem übernimmt der Computer die Beinarbeit und überläßt Euch die Auswahl der Schläge sowie Flugrichtung. Gute Beinarbeit und sicheres Stellungsspiel werden belohnt: Wer



Ein signalroter Ball und Frostschutzmittel unterstützen Euch bei Tiefsttemperatur-Matches am Pol



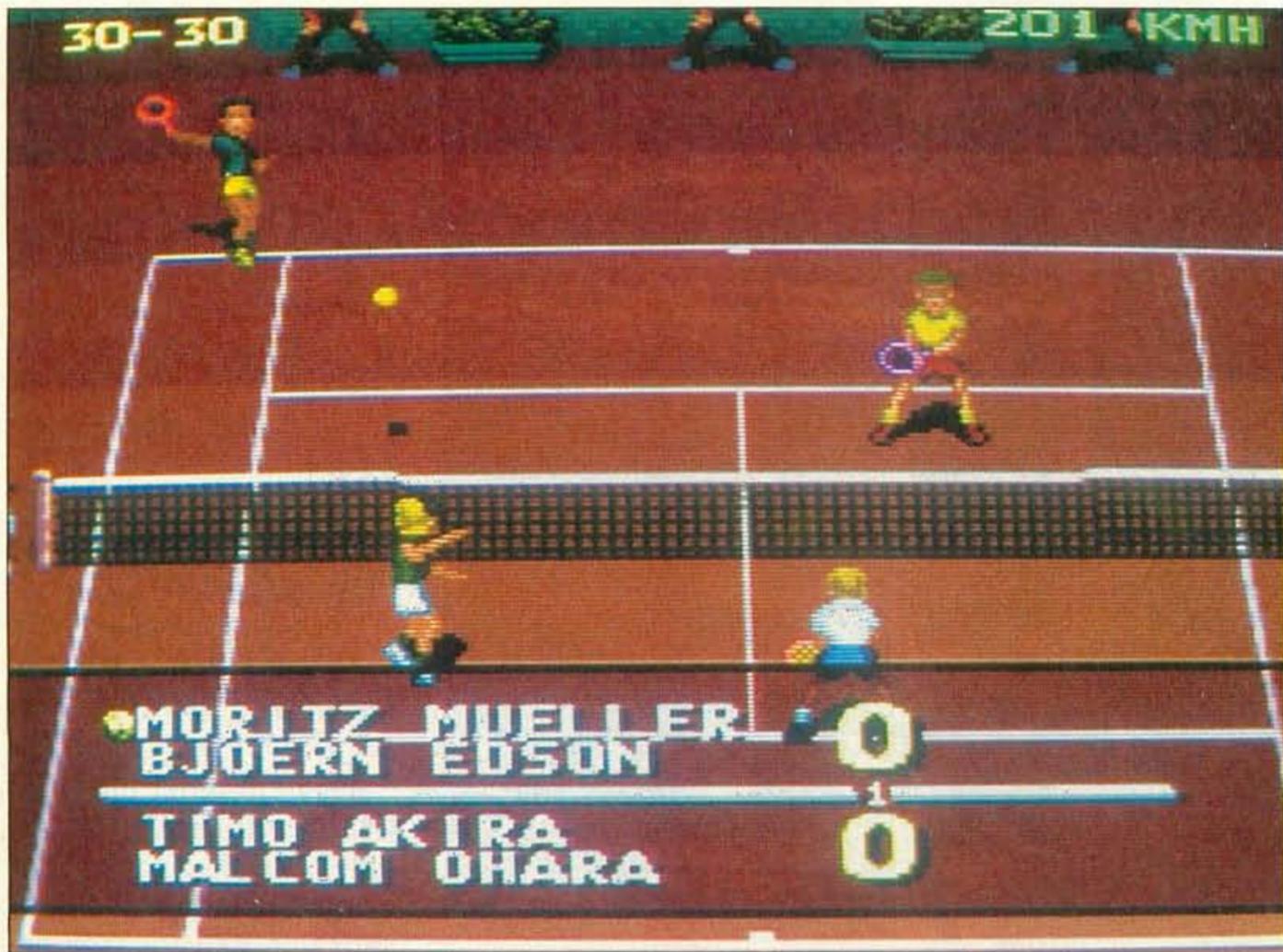
Mit dem Kreis-Cursor peilt Ihr das Aufschlagfeld an – auf Wunsch geht's auch automatisch



Bei nervenzerreißenden Duellen am Netz wählt Ihr zwischen verschiedenen Volley-Varianten



Der Schein trügt: Anstelle einer Attacke auf den Schiedsrichter visieren die Akteure ihre Stühle an



vor Eintreffen des Balles bereits die gewünschte Retournier-Position erreicht hat, schmettert den Ball durch verfrühtes Anvisieren härter zurück.

super

Spiel, Satz und Sieg für *Pro Tennis Tour*. Im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt *Amazing Tennis* von Programmierveteran David Crane läßt das Blue-Byte-Debüt kaum Wünsche offen: Ob paßwortunterstützte Tourteilnahme, Vier-Spieler-Massenspektakel, Nachhilfeunterricht oder Statistikeinblendungen – alles ist penibel durchgestylt. Wem nach einem ausgefallenen Match unter extremen Wetterbedingungen ist, der reist für ein paar Ballwechsel an die Antarktis, während der ambitionierte Spieler in schweißtreibenden Trainingseinheiten sein Volleyspiel verbessert. Genial ist die Belohnung guten Stellungsspiels: Wer nicht trödelt und brav seine Schlagposition einnimmt, drischt nach "Spannen" des

Jeder Tennislehrer hat verschiedene Tips und Kniffe in seinem Repertoire



Rackets die Filzkugel mit ohrenbetäubender Härte zurück. Der anwählbare sichere Aufschlag motiviert zu Ab-Versuchen. Landet der Ball im Aus, gibt's keinen Grund zu nervösen Schweißausbrüchen, auch wenn Ihr mit einem abgebrühten Return Eures Gegenüber rechnen müßt. Die Computergegner halten Euch mit drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bei Laune, und (sehr wichtig!) bleiben auch auf Profiniveau fair – was Euer elektronischer Rivale mit Härte und Präzision übers Netz befördert, retourniert Ihr nach unzähligen Trainingsstunden und Matches ebenso gekonnt. pa

super

Endlich können wir beim wöchentlichen Tennistreff am Sonntagnachmittag zwischen zwei Tennissimulationen abwechseln: Nach zwei Jahren *Final-Match*-Turnieren auf der PC-Engine, wird mein Super Nintendo endlich tennistauglich. *Pro Tennis Tour* ist eine ideale Grundlage für spannende, intelligente und abwechslungsreiche Ballwechsel. Die Feuerknöpfe sind clever belegt; die Entwickler haben in der entscheidenden Disziplin "Steuerung" keine Fehler gemacht. Den etablierten Konkurrenten *Super Tennis*

fegt dieses Modul mit 6:0 und 6:0 vom Platz. Lediglich die Tatsache, daß die Schlagbewegung relativ langsam abläuft, fällt Hardcore-Profis negativ auf. Doch von diesem Minimalmanko sollte sich weder der Tennisfreak, noch der gelegentliche Bildschirm-sportler beein-

Massenspektakel via Vier-Spieler-Adapter: Rein menschlich besetzte Doppel sorgen für Begeisterung



Ob paßwortunterstütztes Turnier, Schaukampf oder Doppel im Quartett – "Jimmy Connors Pro Tennis Tour" hat's in sich.

flussen lassen. Mit *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* liegt die beste Filzballsimulation auf dem Super Nintendo vor. mg

Spielertyp: sp sp sp

Hersteller: UBI Soft
 Testversion von: Blue Byte
 Anzahl der Spieler: 1 bis 4
 Features: Paßwort, 5 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
 Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
 CA.-Preis: 130 Mark

59%
 Grafik
 41%
 Musik
 66%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

SUPER NINTENDO



Der große Bluth

Super Dragon's Lair

Anfang der 80er Jahre sorgte ein Spielautomat mit faszinierender Grafik für Aufruhr: Don Bluth, ehemals Zeichner im Haus Disney, öffnete mit seinem Spiel *Dragon's Lair* eine neue Dimension. Obwohl spielerisch etwas dürftig, stach der Automat grafisch alles aus, was es bislang auf einem Monitor zu sehen gab. Kein Wunder, handelte es sich doch um einen Laser-Disc-Automaten, der einen kompletten Zeichentrickfilm von Bildplatte spielte – die Handlungsfreiheit des Spielers beschränkte sich allerdings auf eine Handvoll Eingaben im richtigen Moment. *Dragon's Lair* ist die Geschichte vom tapferen Ritter Dirk, der die Tochter des Königs aus den Krallen des Drachen Singe befreien muß. Auf dem Super Nintendo hat Dirk die sel-

be Aufgabe – aber eine komplett neugestaltete Spielumgebung. Statt sich als Zeichentrick-Star von allen Seiten zu zeigen, rennt und hüpfert der Ritter durch typische Plattformlevels. Ihr beobachtet von der Seite, wie er sein

Schwert gegen Drachenköpfe, herumalbernde Besen und Flugsaurier schwingt. In den obligatorischen Schatzkisten stecken die Extras: Ihr erhaltet Lebenspunkte (anfangs dürft Ihr dreimal getroffen werden), Wurfaffen und Freileben. Dirk wehrt sich mit Messern, schleudert seinen Bumerang oder trifft den Feind per Hackebeil. Um auch in entlegene Bildschirmwinkel nach der Prinzessin zu suchen, läßt er sich an brüchigen Seilen herab und katapultiert Gewichte in die Luft. Acht Levels – allesamt in der Burg des Drachen – liegen vor Euch, am Ende jeder Stage



Im Gegensatz zum Automatenoriginal setzt der Hersteller Elite auf gehaltvolle Jump'n'Run-Unterhaltung

Euer Weg führt durch die Burg des bösen Drachen Singe

wartet ein phantastischer Obermottz. Außerdem gibt's eine "Paßwort-Stage", in der Ihr vier Buchstaben in der richtigen Reihenfolge im Meer versenkt und vor die Türe eines Levels schiebt.

geht so

Anfangs war ich skeptisch: Was hat Elite wohl aus *Dragon's Lair* gemacht – noch ein Spiel mit toller Grafik und ödem Gameplay? Falsch! Habt Ihr Euch an die Steuerung und Dirks seltsame Bewegungen gewöhnt, fesselt das Abenteuer. Elite jongliert gekonnt mit Special-Effects (Nebel, Wasser, 3-D-Zoom) und beweist viel Liebe für Details (kochendes Wasser blubbert und Dirk verbrennt sich daran den Hintern). Die Musik erinnert mich an den genialen Soundtrack des Carpenter-Films "The Fog" und reißt sofort mit. Leider haben die Designer den Schwierigkeitsgrad überzogen: Unfair platzierte Feinde und knifflige Situationen sind an der Tagesordnung – deshalb gibt's kein "Gut" für Dirk. **ak**

Spielertyp:

Hersteller: **Elite**
 Testversion von: **Galaxy**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Paßwort**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **130 Mark**

70%

Grafik **77%**

Musik **60%**

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **67%**

Turnschuh – 007

James Bond jr.

Mein Name ist Bond, James Bond. Kein Abenteuer des Doppel-Null-Agenten ohne diese markanten Worte. Auf dem Super Nintendo erscheint aus Lizenzgründen nicht der eherne Recke, sondern dessen Sohn James Bond jr.. Vor ihm liegen drei knifflige Missionen: Der Trip des Agentensprößlings beginnt im Dschungel von Zentralafrika. Er sucht den irren Dr. Derange und dessen Goldschatz. In den Tempelruinen läuft und springt James umher, steigt danach in einen motorisierten Minidüsenjäger und ballert auf nahende Hubschrauber. Weiter geht's in Venedig, wo Ihr im Speed-Boot

durch enge Kanäle saust. Sieben Levels liegen vor dem Agenten, in jedem zweiten besteigt er ein neues Spezialfahrzeug, das Q-jr. zusammengebastelt hat. In den Jump'n'Run-Szenen findet Ihr Granaten, Energie, Freileben und gefederte Schuhe.

geht so...

T-HQ ist eines der wenigen zuverlässigen Softwarehäuser: Jede Umsetzung einer bekannten Vorlage entpuppt sich als grafisch und spielerisch schlapp. James Bond jr. paßt da gut ins Bild, trotzdem hat sich die Lage entschärft. Das



Jump'n'Run und Ballerszenen wechseln sich ab

Abenteuer des Nachwuchsagenten vermittelt zumindest Eigeninitiative: Zwei Genres wurden miteinander vermischt, leider haben sich die Designer bei keinem der beiden Mühe gegeben. Sowohl in den Geschicklichkeits- als auch in den Actionsszenen sind viele unfaire Stellen versteckt, außerdem lassen sich die Fahr- und Flugzeuge schlecht steuern. Selbst fanatische Fans des unverwundlichen Bond sollten vor dem Kauf anspielen. *ak*

Spielertyp: 
 Hersteller: T-HQ
 Testversion von: Dynatex
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwort

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



SPIEL-SPASS: **46%**

NEUHEIT

GAME BOY

WICKEY MOUSE



ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo

© The Walt Disney Company



GREIF ZU,
UND FANG DIR
DIE MÄUSE!

Erhältlich überall dort,
wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

Wer macht mehr Spaß, die schlaue Mickey Mouse oder Donald Duck, der ewige Verlierer? Beide Disney-Helden sind Comicprofis und seit über 50 Jahren im Geschäft. Seit letztem Jahr stellt sich auch für Videospiele die Grundsatzfrage: *Castle of Illusion* mit der netten Mickey Mouse oder doch lieber die cholerische Ente in *Quackschuh*? Jetzt präsentiert uns Sega ein Spiel mit beiden Helden – in *World of Illusion* steuert Ihr entweder Maus oder Ente oder laßt beide zusammen antreten.

Passend zum Flair des ersten Mickey-Abenteuers spielt der klassische Donald Duck der 40er Jahre mit. Mickey trägt weiße Handschuhe, rote Hosen und gelbe Schuhe, Donald ist mit langem Schnabel und Matrosenanzug dabei.

In einem alten Theater proben unsere Helden für einen Zauberauftritt. Dabei entdecken Mickey und Donald eine seltsame Statue. Der Mäuserich ist vorsichtig wie immer, doch der neugierige Donald verschwindet im Rachen der schrecklichen Figur. Als guter Freund folgt Mickey seinem Kumpel – beide befinden sich nun in der geheimnisvollen Welt der Illusionen. Dort regiert ein monströser Geist.

Je nach Spielfigur erwarten Euch andere Aufgaben und Gegner. Stürzt Ihr Euch zu zweit ins Abenteuer, sind die meisten Probleme nur im Teamwork zu bewältigen. Der Märchenwald ist Ausgangspunkt Eurer Expedition: Zwischen Riesenblumen und Mammutbäumen sucht Ihr



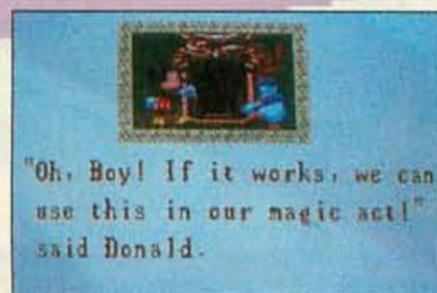
Ausflug ins Wunderland

World of Illusion



nach dem Eingang zur Spinnenhöhle. Dort haust die Spinnenkönigin, die nur nach einer Niederlage mit einem mächtigen Zauberspruch rausrückt. Mit einem feierlichen "Alacazam" zaubert sich Mickey einen fliegenden Teppich herbei, der Euch zwischen grimmigen Papageien und Wirbelwinden über einen Abgrund trägt. Ist der Teppich wieder eingerollt, durchquert Ihr eine Höhle. Den

zweiten Zauber bewachen kleine Schmunzelmonster. Gebt ihnen eins über die Rübe und kassiert die magische Luftblase, die Euch in die Tiefen des Ozeans entführt. Dort schlummert seit Jahrzehnten ein gesunkenes Schiff, über das Sägefische und Krabben eifersüchtig wachen. Besiegt Ihr den gefräßigen Oberhai, gibt's den dritten Zauber, der Euch ins Haus der Riesen teleportiert. Habt Ihr eine bunte Schokoladenwelt ohne Magenverstimmung überstanden, geht's ins Wunderland der kleinen Alice. Spielkartensoldaten versperren Mickey den Weg zum Schloß des geheimnisvollen Herrschers, kuschen aber vor dem Zauber "Alacazam". Ein kniffliges Würfelrätsel ist der



Die Helden entdecken den verhängnisvollen Eingang

letzte Wächter auf dem Weg ins Geisterschloß. Dort steigt Mickey durch den Spiegel in eine kuriose Welt: Nur der geheimnisumwitterte Beherrscher der *World of Illusion* kann Euch jetzt noch an der Rückkehr zu Daisy, Minnie, Onkel Dagobert und den drei Neffen hindern. Doch das ist noch nicht alles: Jede Spielfigur begegnet in der Welt der Illusionen einer Reihe individueller

**Der Stein-
drache erweckt
kleine Elliots
zum Leben**





Auch auf dem Meeresgrund lauern Gefahren



Der weiße Hai ist zurück



Im Wunderland ist immer Weihnachten

Gefahren. Spielt Ihr z.B. zu zweit, müßt Ihr eine Bergwerkslore mit genau aufeinander abgestimmten Bewegungen über abstürzende Gleise antreiben. Auch über Abgründe holt Euch der Partner per Seil nach oben. Ist eine Stelle zu eng für Donalds dickes Hinterteil, zieht die Maus den Enterich hindurch.

Mickey und Donald sind mit einer Zauberdecke bewaffnet, die verwunschene Gegner in harmlose Blumen und Schmetterlinge verwandelt. Sammelt Ihr Bonbons, werden Eure Kräfte gestärkt. Spielkarten erhöhen Euer Punktekonto, und Zylinderhüte bringen neue Mäuse- und Entenleben.

Einige der herumliegenden Säcke veranstalten ein Feuerwerk, das alle Feinde aus dem Wunderland schießt. Einige Bonus-Level, wie Mickey's Ritt auf einem Sektkorken durch das All, lockern das Spiel weiter auf. Spielkarten mit den Disney-Figuren lassen Euch ein Paßwort anwählen...

super

Daß Mickey und mein Liebling Donald jetzt zusammen agieren, freut mich als Fan von *Castle of Illusion* und *Quackshot* besonders. Auch auf dem neuesten Modul wurde durch die Nutzung alter Vorlagen der grafische Reiz der Disney-Klassiker eingefangen. Den beiden Helden spendierte Sega viele Animationsphasen, die sie selbst



Mickey muß Donald helfen



Unheimliche Schatten leben im Schloß

dann zum Leben erwecken, wenn Ihr nicht zum Pad greift. Mickey und Donald sind auch nicht mehr stumm: Donald quakt sein Enten-Kauderwelsch und Mickey spricht mit der Filmstimme. Eine gute Idee sind die Spezial-Level, die nur Mickey oder nur Donald vorbehalten sind. Auch der witzige 2-Spieler-Modus hat ei-

nige eigene Welten. Außerdem liegt dort neben der Hüpferei ein Schwerpunkt auf Knobelpunkten, die Ihr nur gemeinsam meistern könnt. Obwohl die Obergegner leicht zu besiegen sind, gehört *World of Illusion* für mich zu den besten Mega-Drive-Spielen, da grafische Präsentation und spielerische Gags für alle alten und jungen Fans beeindruckend sind.

super

Jetzt reicht's: Die Mickey-Mania hat uns wehrlos überrollt und anstatt Sternchen tanzen bunte Comic-



Donald und Mickey fliegen auf dem Zauberteppich

figuren vor unseren Augen. Mein abgegriffenes *Castle of Illusion* ist seit gestern in Kur, und im Modulschacht meines Mega Drive regiert ab sofort Teil 2 – *World of Illusion*. Detailliertere Animationen und liebevoll gezeichnete Hinter- und Vordergründe (achtet mal auf die kleine Raupe im ersten Level) setzen dem bewährten Vorgänger noch eins drauf.

Nur das Disney-Orchester schaltete einen Gang zurück und gerät atmosphärisch an einigen Stellen aus dem Takt. Im Zweispielermodus arbeiten sich Donald und Mickey Hand-in-Hand durch die Abschnitte: Mickey schuffet, während Donald eine skeptische Mine auflegt – wie in den Comics. Höhepunkt des gemeinsamen Ausflugs ist die Lore im Bergwerk, bei der Dual-Dynamik und gut dressierte Lachmuskeln das Erfolgsrezept sind. pa



Donald surft durch enge Höhlen



Hinter dem Spiegel liegt das Wunderland

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Continue, Paßwort, Soundmenü, 3 Spielvarianten**

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **100 Mark**

91%

Grafik

68%

Musik

68%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

GUIDE

DER WALD



Springt auf die Wippen, um die Mammutbäume zu bezwingen



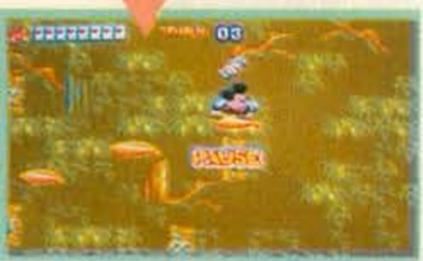
Während der Sprünge sammelt Ihr alle Extras ein



Das Bonbon auf dem linken Ast sollte nicht vergessen werden



Auf die Blumen solltet Ihr mehrmals springen...



...dadurch tauchen Blättertreppen auf, die zu Extras führen

WORLD of Illusion

Das neue Abenteuer um Mickey und Donald findet auf Eurem Mega Drive statt. Wenn Ihr mit Mickey oder im Team-Modus die Tücken des Wunderlands umgehen wollt, kommt Ihr an unserem Players Guide nicht vorbei.

DURCH DIE LÜFTE



"Alacazam!": Am Abgrund zaubert Mickey sich den Zauberteppich.



Mit einem Knall erscheint der fliegende Bettvorleger



Haltet Euch zu Beginn des Flugs möglichst weit unten



Durch den Aufwind könnt Ihr alle Karten einsammeln



In den Wolken gibt's für gute Piloten allerhand zu kassieren

DIE SPINNENHÖHLE



Einige Netze sind stabil, andere solltet Ihr schnell verlassen



Die Spinne geht oft völlig unerwartete Wege



Folgt der Spinne auf Ihrem Faden, aber paßt auf: Er löst sich auf!



Der Weg ist geschafft: Der Ausgang wartet auf Euch.



Der erste Obergegner ist die im Netz lauernde Riesenspinne

Irgendwo über der Stadt treiben Schurken ihr Unwesen.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

SPIDER-MAN[®] 2

WIRF DEINE NETZE AUS!



In seinem neuesten Abenteuer bekommt es Spider-Man[®] gleich mit mehreren Gegnern zu tun. Seine ärgsten Feinde, Doctor Octopus, Electro, Venom und The Lizard sind ihm auf den Fersen ... Hilf ihm, wenn er sich durch ein verlassenes Warenhaus, den Central Park und die Abwasserkanäle New Yorks kämpft. Spider-Man[®] findest Du jetzt bei Deinem Händler. Acclaim[®] Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops. Acclaim[®] - Go for the Game

Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim[®] verlost an treue Spider-Man[®] 2-Fans 10 Spiele für Game Boy[™]. Einfach das Acclaim[®] Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim[®] Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fang' Dir die Acclaim[®] Video-Spiele für:



Screenshots SNES-Version



Game Boy[™]



Nintendo Entertainment System[™]



Super Nintendo Entertainment System[™]



LICENSED BY
Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO



SPIDER-MAN[®], X-MEN[®] and all other Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Nintendo[®], Super Nintendo Entertainment System[™], Game Boy[™], and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN[®] is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH

GALAXY

Magnum Set	379.-	Infrarot 2 Player	99.-
Allen 3 e	99.-	Aquatic Games e	79.-
Atomic Runner e	99.-	Bulls vs Lakers d	119.-
Crue Ball e	89.-	Desert Strike e	99.-
Double Dragon e	79.-	Dragons Fury e	99.-
Europ.Club Socc.d	119.-	F-1 Hero j	79.-
Galahad e	99.-	Gem Fire e	129.-
Green Dog	89.-	J.Capriati Tennis e	99.-
John Madden 2 e	99.-	Joe Montana 3 e	109.-
LHX Att.Chopp.e	99.-	Lemmings e	99.-
NHLPA Hockey e	99.-	NHLPA Hockey d	119.-
Olympic Gold j	79.-	Predator 2 e	99.-
Prince o.Pers.CDj	129.-	Quackshot j	49.-
Rampart e	99.-	Splatterhouse 2 e	99.-
Steel Talons e	99.-	Super Monaco 2 j	79.-
Turbo Out Run j	39.-	Thund.Storm CDj	129.-
USA Team Bask.	99.-	War.o.Etern.Sun e	129.-
Wonderboy V e	119.-	Wonderdog CDj	129.-

MEGA DRIVE

Neuheiten im Dezember

Amerikanisches SEGA CD ROM

Afterburner 3 CDj	129.-	Amazing Tennis e	119.-
Ariel e	99.-	Capt. America e	109.-
Chakan e	99.-	Cheest.Cheetah e	119.-
Denin Aleste CDj	129.-	Final Fight CDj	129.-
Glob.Galdiators e	109.-	Gods e	109.-
J.Madden 93 e	119.-	Lotus Turb.Challe	109.-
Micky & Donald e	109.-	Power Athlete j	99.-
Road Rash 2 e	119.-	Sonic 2 e	99.-
Sonic 2 j	89.-	Stro.Rage 2 e	109.-
Super Shinobi 2 j	109.-	Terminator 2 e	109.-
Time Gal CDj	129.-	WWF Wrestl. e	109.-
X-Men e	109.-	Xenon 2 d	99.-

SuperNES RGB e	+Streetf.2+UniAdpt.	439.-	
SuperNES RGB e	+Mario Kart+UniAdpt.	439.-	
SuperNES RGB e	+Mario World	399.-	
SuperNES PAL d	+Streetf.2	299.-	
Superscope e	149.-	Capc.Fight Stick j	149.-
Universal Adapt.	49.-	Datel Univ.Adaptor	59.-
Amazing Tennis e	119.-	Axelay j	129.-
Battle Clash e	99.-	Cosmo Gang j	119.-
Desert Strike e	129.-	Double Dragon j	99.-
Double Dragon e	119.-	Faceball 2000 e	119.-
FFMyst.Quest e	89.-	Ghoul's'n Ghost d	109.-
Hook e	119.-	Mario Kart j	129.-
Mario Paint d	109.-	NCAA Basketb. e	99.-
Parodius j	129.-	Pilotwings d	109.-
Rampart e	119.-	Skims Game e	119.-
Sky Mission j	119.-	Soulblazer e	129.-
Streetfighter 2 d	109.-	Streetfighter 2 j	119.-
Top Gear d	119.-	Zelda d	109.-

SUP.FAMICOM

Neuheiten im Dezember

Human GP j	129.-	Mickey Mouse j	139.-
Space Mega Fo.e	129.-	Skull Jagger e	119.-
Star Wars e	129.-	SWIV j	129.-

Axelay d	F15 Stri.Eagle e
F1 Exhaust 2 j	Gun Force j
Harleys Adv.e	Jimmy Connors e
J.Madden 93 e	NHLPA Hockey e
Naxat Pinball j	Out of World e
Parodius d	Power Athlete j
Psycho Dream j	Royal Conquest j
Spiderman X-Men e	Super Sokoban j
Top Racer 2 j	Wing Commander e/d

Batman e	69.-	Chuck Rock j	59.-
Donald Duck j	49.-	Monaco GP 2 e	59.-
Olympic Gold e	69.-	Popils d	69.-
Shinobi j	49.-	Sup.Splash TV e	59.-
Sonic j	49.-	Spiderman e	69.-
Wake o.Vampire j	59.-	Wimbledon d	79.-

GAME GEAR

Neuheiten November/Dezember

Alien 3 e	79.-	Ariel e	69.-
Batman 2 j	59.-	Indy Jones e	79.-
Prince of Persia e	69.-	Rampart e	69.-
Shinobi 2 j	59.-	Sonic 2 e	69.-
Streets o.Rage e	69.-	Tazmania e	69.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Baseball Stars 2	299.-	Burning Fight	279.-
Cyberlip	229.-	Fatal Fury	319.-
King Monsters 2	299.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-
Soccer Brawl	289.-	Thrash Rally	289.-

NEO GEO

Neo Geo Gold	999.-		
(Neo Geo + 2 Joyboards + World Heroes)			
Androdunos	299.-	Last Resort	299.-
Ninja Comm.	299.-	World Heroes	399.-

Neuheiten im Dezember

Art of Fighting	449.-
-----------------	-------

Lynx 2	199.-	Comlynx Kabel	19.-
Baseball Heroes e	69.-	Basketbrawl e	69.-
Hydra e	69.-	Icehockey e	69.-
NFL Football e	69.-	Pinball Jam e	69.-
Rampart e	75.-	Shad.o.t.Beast e	75.-
Steel Talons e	75.-	Turbo Sub e	69.-

LYNX

Neuheiten im Dezember

Battlezone e	75.-	Dirty Larry e	75.-
Dracula e	75.-	Jimmy Connors e	75.-
Lemmings e	75.-	Rai-Den e	75.-
Roll.Thunder e	75.-	Switchblade 2 e	75.-
Vindicators e	75.-	WClass Soccer e	75.-

Boxxle 2 e	49.-	Castlevania 2 d	59.-
Dr.Franken e	49.-	Double Dragon 3 e	49.-
F1 Spirit d	59.-	Final Fant.Adve	59.-
Final Fant.Leg.2 e	59.-	Hudson Hawk e	39.-
Hunchback e	39.-	Gauntlet 2 e	39.-
Nemesis 2 d	59.-	Ninja Taro e	69.-
Parodius d	69.-	Rocky & Bullw.	49.-
Spiderman 2 e	49.-	Spy vs.Spy e	49.-
Star Trek e	39.-	Swamp Thing e	49.-
TM.NT.2 e	39.-	Toxic Crusaders e	49.-
Ultima e	79.-	Yoshi e	39.-
WWF Superst.2 d	69.-	Xenon 2 e	49.-

GAMEBOY

Neuheiten im Dezember

Alien 3 e	59.-	Ariel e	59.-
Barbie e	49.-	Bionic Comm. e	59.-
Bonks Adv. e	59.-	Cool World e	59.-
F15 Strike Eagle e	59.-	Humans e	59.-
Joe & Mac e	59.-	Krustys Funhouse e	59.-
Loony Toons e	59.-	Mario Land 2 d	69.-
Mario Land 2 e	59.-	Mega Man 3 e	59.-
Miner 2049er e	59.-	Rampart e	59.-
Star Wars e	59.-	Super Off Road e	49.-
Tom & Jerry e	59.-	Trick & Trap e	59.-

PC Engine	299.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Turbo Duo + 6 Sp.	749.-	Turbografx	299.-
Japan-US-Adaptor	59.-	Aeroblasters e	89.-
Blazing Lazars e	59.-	Devils Crush e	69.-
Exile Ce	119.-	Ghost Manor e	109.-
Gradius j	49.-	Human Wrestl.3 j	99.-
Kiaidan 00 SCj	99.-	Neutopia 2 e	99.-
Order of Griffon e	109.-	Parasol Stars e	59.-
Powersports j	119.-	Raiden e	109.-
Ranma 1/2 SCj	99.-	Shapeshifter SCj	109.-
Shapeshifter SCe	129.-	Slime World SCj	99.-
Soldier Blade j	99.-	Zerowing SCj	119.-

PC ENGINE

Air Zonk e	109.-	Dragon Slayer Ce	119.-
God Panic SCj	109.-	Lemmings SCj	109.-
Loom SCe	119.-	PC Genjin j	109.-
Terracresta 2 j	109.-	WCup Socc.SCj	109.-

Neuheiten im Dezember

Bomberman 93 j	109.-	Double Drag.2 SCj	119.-
Gods SCj	109.-	Image Fight 2 SCj	119.-
Jim Power SCj	109.-	Metamo Jupiter j	109.-
PC Cocolon CD	109.-	Schwarzs.2 SCj	119.-
Shanghai 3 Cj	119.-	Sup.Darius 2 SCj	119.-
Motoroad.MC SCj	109.-	Gradius 2 SCj	119.-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht. Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024. Telefon:089/7470689, Btx: *Galaxy #. Inh.Galaxy Plexus GmbH. Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70

PLAYERS GUIDE

DER MEERESGRUND

GROTTE UND PIRATEN SCHIFF

STEINSLAG IM GEBIRGE



Auf rumpelnden Monolithen erreicht Mickey das Plateau



In dem Höhlengang muß Mickey sprinten, da die Decke sich schnell senkt



Der Steinweg bricht unter Euch ins Bodenlose



Die Felsbrocken lösen sich auf. Springt mit Mickey deshalb hin und her



Leider hat Mickey hier die rettende Plattform verfehlt. Aus die Maus.



Wenn die Luftblasen Euch blockieren, schwimmt Ihr nach links



Die angelockte Muschel verstopft dann das Ärgernis



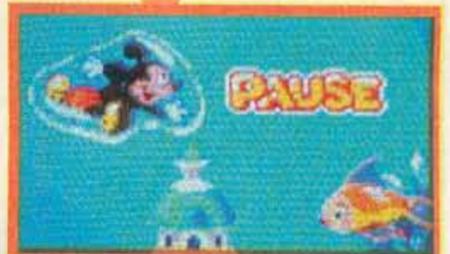
Auch scheinbar feste Wände verbergen einen Bonusraum



So könnt Ihr in die hintere Korallenkammer schwimmen und den Sack kassieren



In der Grotte fallen leicht Steine auf die Maus



Dann geht's in der Zauberblase zum Schiffswrack am Grund



Hier lauern brüchige Planken, herabfallende Dreizacks und tückische Sägefische

DAS WÜRFELRÄTSEL

Im Wunderland müßt Ihr die richtigen Würfel drücken



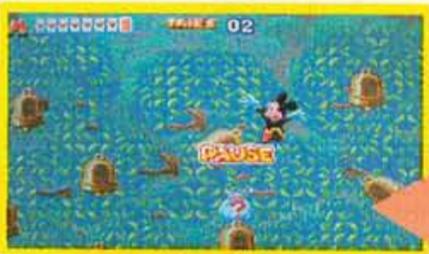
ZWEI-SPIELER-TRICKS



Hier ist Mickey auf den ersten gesprungen und wurde zur Levelmitte zurückgesetzt



Den zweiten (roten) Würfel muß Mickey drücken. Achtung: Der dritte führt zum Levelbeginn!



Mickey kommt dadurch in ein Bonuslevel: Die Glocken tragen viele Extras.



Der vierte Würfel (rot) muß ebenfalls gedrückt werden



Große Steigung und wegbrechende Gleise fordern hier absolutes Timing von beiden



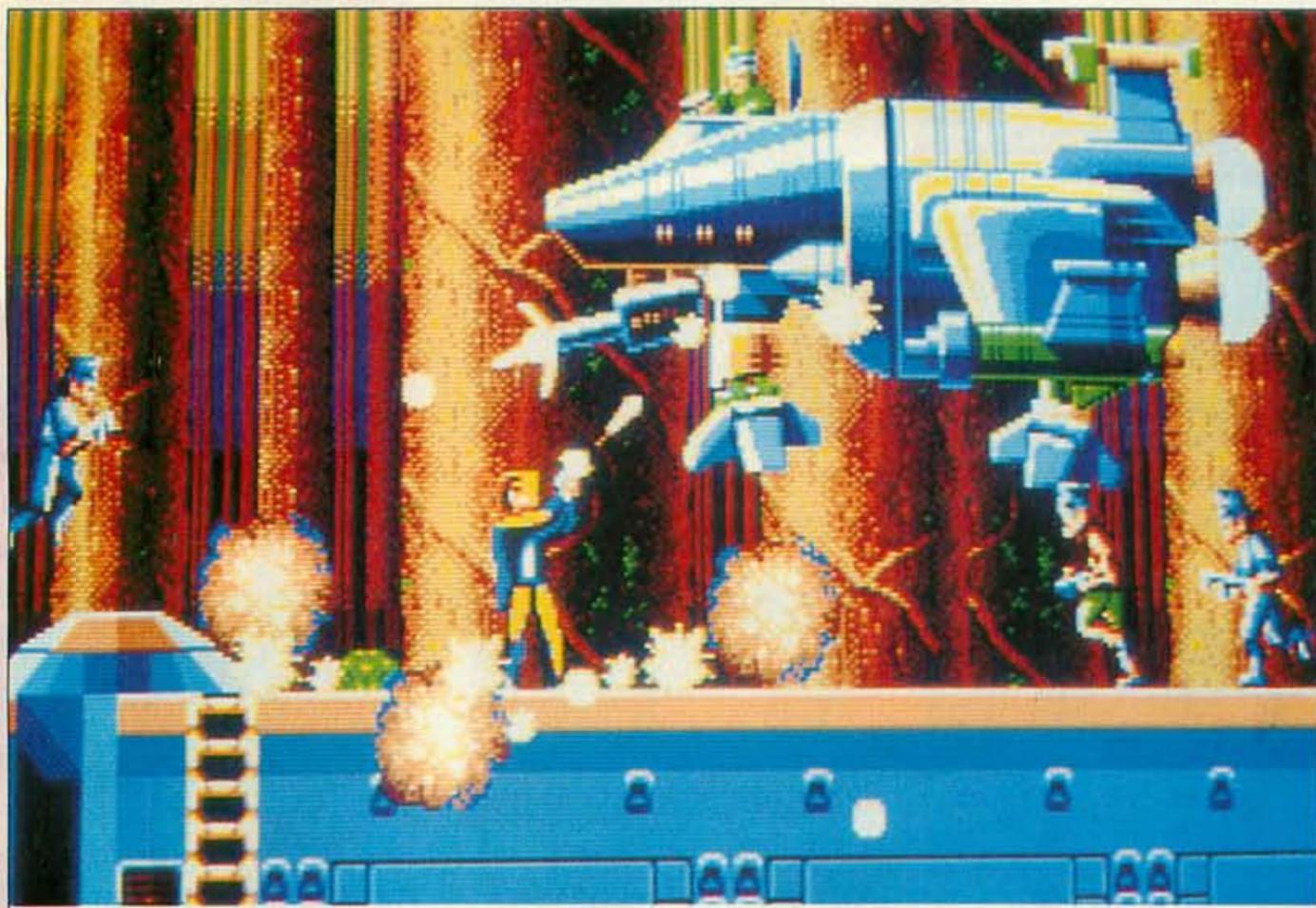
Vermeidet den sechsten und springt auf Würfel Nr. 5 (ebenfalls rot)



Mickey wartet gespannt auf das Öffnen des Tores zum Schloß



Im Haus der Riesen schaltet Ihr die Spraydose ein, um zum Teleporter zu kommen



Agenten-Medley

James Bond

Bevor sich Domark im letzten Jahr an Video-spiele wagte, waren die Engländer auf Titel für alle gängigen Heimcomputer spezialisiert. Domarks größter Star hieß James Bond – traditionell wurde jedes Jahr mindestens ein Spiel um den Edel-Agenten auf den Markt geworfen. Unter dem Titel *James Bond – The Duel* erscheinen Bonds Abenteuer als Mega-Drive-Modul; eine Master-Variante befindet sich in der Entwicklung und wird bald erscheinen.

Wieder ist James Bond ganz der Gentleman: Ihr führt den Helden im schwarzen Anzug durch X Levels und sucht nach blonden Schönheiten, die von prominenten Bond-Feinden gekidnappt wurden. So erwartet Euch der goldbezahnte Bösewicht Jaws im ersten Level und der Voodoo-Doktor (aus "Leben und Sterben lassen") in der zweiten Runde. Später geben andere gefürchtete Bond-Feinde ihr Stelldichein.

Von Euch werden gute Beinarbeit, schnelle Reflexe und ein

scharfes Auge gefordert: Alle Levels sind als Jump'n'Run-Sequenzen aufgebaut, Ihr erklettert Leitern, schwimmt mit Haien um die Wette und hüpf über Metallballustraden. Die Knarre habt Ihr dabei immer fest in der Hand. Munition oder ein Pack Handgranaten knöpft Ihr den herumlaufenden Feinden ab. Erst nach mehreren Treffern oder tiefen Stürzen gibt Mr. Bond den Löffel ab. Während Ihr in diesem Fall an gleicher Stelle weiterspielt, müßt Ihr bei Continues am Levelanfang beginnen.



Geschüttelt, nicht gerührt: Seine Martinis nimmt Bond nach dem anstrengenden Tagwerk.



Fliegende Maschinen und viele Gangster wollen 007 erledigen.

gut

Was zu Beginn nach typischer Hausmannskost riecht, entpuppt sich als wohldurchdachtes Action-Jump'n'Run: Auch wenn James Bond technisch und grafisch keine Rekorde bricht, macht's Spaß und fordert selbst den Hüpfspiel-Profi. Ärgerlich stimmt mich aber der "englische" Malus: James Bond erinnert an die Werke des Entwicklungsteams Probe, das mit *Alien 3* und *Terminator* zwei verblüffend ähnliche Spiele vorlegte. Das Agenten-Spiel ist weder so originell wie *Sonic*, noch atmosphärisch wie *Castle of Illusion*. Es gibt keine Bonuslevel, Geheimgänge und kein Extrawaffen-System. Daß sich James Bond doch klar über dem Durchschnitt plaziert, liegt an soliden Tugenden (gute Steuerung, passabler Levelaufbau und schöne Musik) und an der liebevollen Darstellung des Helden. Denn die Figur des James Bond hebt sich mit schöner Animation wohltuend von den langweiligen Hintergründen ab. *wi*

Spielertyp:

Hersteller: **Domark**
 Testversion von: **Domark**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

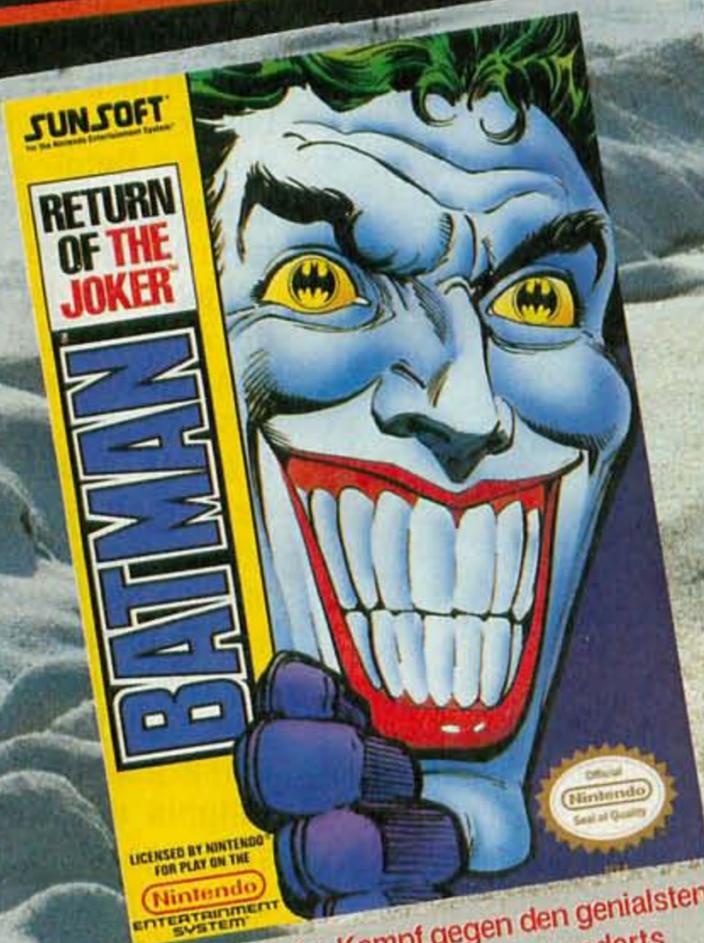
Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **110 Mark**

68%
 Grafik
69%
 Musik
49%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **68%**

EIN BÄRENSTARKES NES-QUARTETT



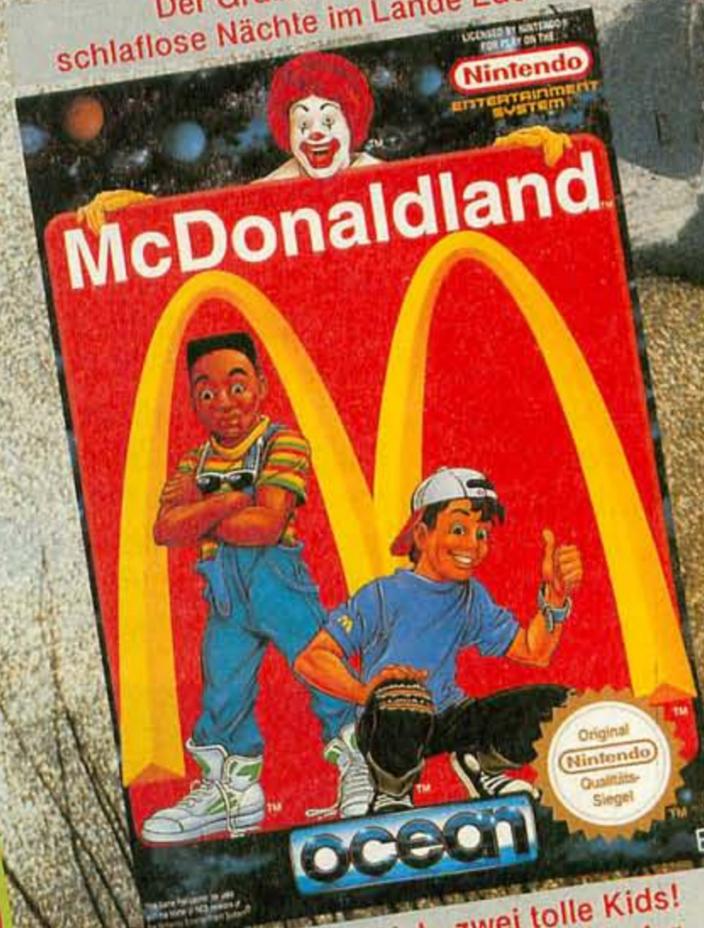
Action pur im Kampf gegen den genialsten Verbrecher des 20. Jahrhunderts



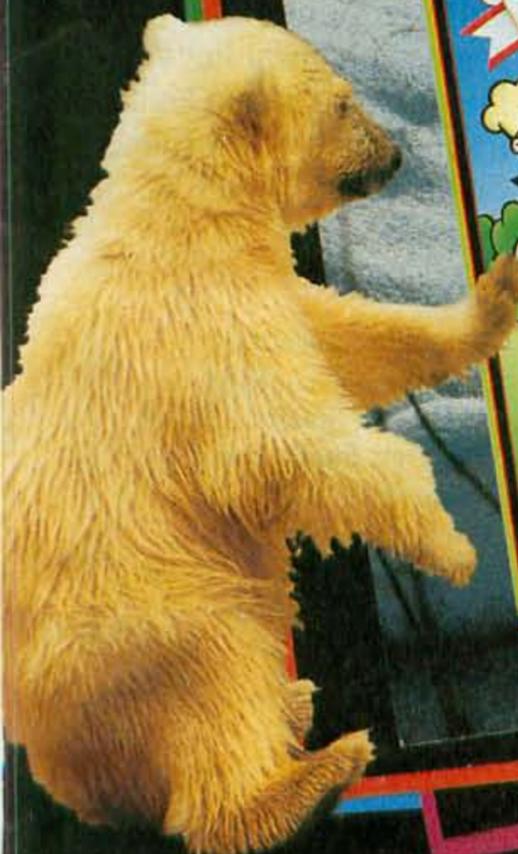
Der Grübelspaß für schlaflose Nächte im Lande Eden



Hüpfende Eier und fliegende Hamburger - Das verrückteste Restaurant der Welt



Ein tolles Spiel - zwei tolle Kids! Schnappen Sie den Hamburglar



Alle Spiele mit deutscher Spielanleitung

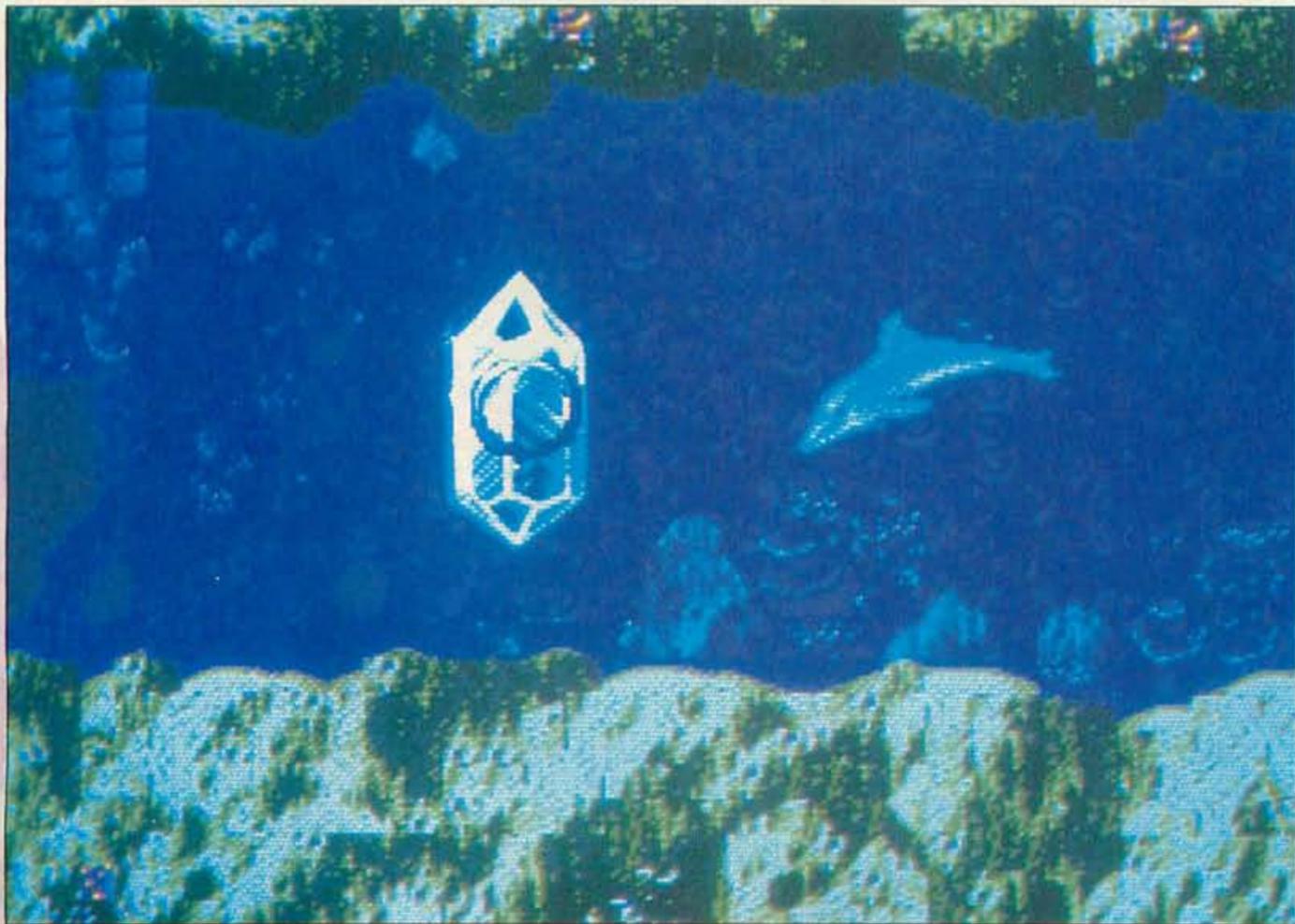
ALLEINVERTRIEB DEUTSCHLAND

...für die kalte Jahreszeit!

LAGUNA

ERHÄLTlich BEI IHREM FACHHÄNDLER

VIDEO-SPIELE
Am Südpark 12 · D-6092 Kelsterbach
ServiceLine Tel.: 06187 / 7406 - 63067



Thanks for the Fish

Ecco

Aus unserem Preview in der letzten VIDEO GAMES kennt Ihr Ecco noch als *Dolphin*, jetzt ist das Geschicklichkeitsspiel unter neuem Namen in Deutschland erschienen. Bei einem Wirbelsturm wird ein Rudel Delphine aus dem Meer gerissen und in alle Winde zerstreut. Als einziger bleibt der Delphin "Ecco" zurück. Ihr steuert den Meeressäuger durch die Gewässer und sucht den Rest Eurer Meute. Trefft Ihr einen anderen Delphin, verständigt Ihr Euch per Ultraschallsonar und erhaltet nützliche Tips und Hinweise. In den Unterwassergrotten stoßt Ihr des öfteren auf Kristalle, die den Weg versperren. Bei solchen Hindernissen hilft ein Schlüsselkristall, den Ihr erst finden und anstupfen müßt. Ihr erhaltet dann den Ultraschallcode, der die Sperre öffnet. Andere Kristalle geben Euch Informationen. Durch Sonarabtastung der Umgebung erhaltet Ihr Karten-

ausschnitte, die Ihr zur Bewältigung der Levels gut gebrauchen könnt. Da ein Delphin keine Kiemen besitzt, müßt Ihr Euch selbst um Atemluft kümmern. Sinkt die Luftanzeige auf den Nullpunkt, ist's Zeit aufzutau-chen. Da Ihr Euch nur selten an der Meeresoberfläche herumtreibt, bevorzugt Ihr Unterwasserhöhlen mit luftgefüllten Kam-



Ecco gehört zu den seltenen Swim 'n' Runs. Das Modul glänzt durch flüssige Bewegungsabläufe und gute Atmosphäre.

mern, in denen Ihr Eure Lungen füllt. Geht dem Delphin trotzdem die Puste aus, sinkt Eure Lebensenergie. Neue Kräfte spendet ein Fischimbiß. Um Feinde zu bekämpfen oder einen Futterfisch zu erwischen, benutzt Ihr die "Sprint"-Attacke: Per Knopfdruck schießt Ecco mit Hochgeschwindigkeit durchs Wasser und rammt Meeresbewohner. In der Tiefe werdet Ihr mit allerhand Rätseln konfrontiert. Steinbarrieren müssen beseitigt, Strömungen überwunden werden. Als Werkzeug dienen Euch die Flipper-Schnauze sowie Steine und Muschelschalen.



Kristallsperren werden mit dem richtigen Sonarcode beseitigt

gut

Auf den ersten Blick vermeint man, ein innovatives Spielprinzip vor sich zu haben: Einen aufwendig animierten Delphin durch die blauen Tiefen zu dirigieren, ist in der Tat neu. Sieht man genauer hin, fällt auf, daß die Aufgabenstellung nicht ganz so frisch ist. Mit Geschicklichkeit löst Ihr Puzzles und sucht Eure Angehörigen – die meisten Adventure-betonnten Jump 'n'Runs bedienen sich dieser Thematik. Auch wenn die Grafik wenig Abwechslung bietet, hinterläßt sie einen positiven Eindruck. Delphin und Gegner sind schön gezeichnet und gut animiert. Das Beste an Ecco ist die Umsetzung der Bewegungsabläufe. Durch die bremsende Wirkung des Wassers und die zahlreichen Animationsphasen wird das Unterwasser-Feeling gekonnt vermittelt. Überwiegend sphärisch gehaltene Klänge unterstützen das ungewöhnliche Ambiente. Ecco ist ein kinderfreundliches und schönes Spiel. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: **Novotrade**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue und Paßwort**

Geeignet für: **Einsteiger,**

Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: **110 Mark**

78%

Grafik

56%

Musik

36%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**



WWF-Superstars
in Aktion: ein akrobatischer
Reverse-Back-Kick

Series wird zwischen allen acht Kämpfern ausgetragen. Wer am Ende allein im Ring bleibt, ist der Champion. Im WWF-Modus treten Ihr nacheinander gegen alle Gegner an, um den WWF-Gürtel zu gewinnen.

gut

Auch wenn viele die Nase rümpfen – die in den USA und England erfolgreiche WWF wird auch Deutschland erobern. Super Wrestlemania bietet Euch sauber animierte Kämpfer-Sprites, die dank ihrer Größe einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. Kämpfer mit unterschiedlichen Eigenschaften und die verschiedenen Wettbewerbe bringen Abwechslung. Wenn dann nach einem Sieg die Melodie des Siegers ertönt, ist das WWF-Fest perfekt. Leider halten die lieblosen Hintergründe mit den Animationen der Kämpfer nicht mit. Ganz schwach schneiden die Soundeffekte ab: Das Gescheppere nervt, statt zu motivieren. Für Fans des Wrestling-Spektakels ist das Modul trotzdem ein gefundenes Fressen. *iz*

Catch Dir einen Wrestlemania

Für alle Freunde des handfesten Humors ist die World Wrestling Federation (kurz WWF) ein gefundenes Fressen: Muskelbepackte Männer in lächerlichen Kostümen kämpfen hier um die Kronen des Wrestling-Sports. Neben akrobatischen Catch-Manövern wird hier auch eine prima Show abgeliefert: Jeder Kämpfer vertritt ein bestimmtes Image, das durch spezielle Kampftaktiken und markige Sprüche gepflegt wird. Die Publikumslieblinge werden in den ausverkauften Arenen frenetisch gefeiert, die Bösen gnadenlos ausgepiffen. Beliebt bei den meist kleinen Fans sind die kinderliebe Legion of Doom und der aufrechte Indianer Tatanka. Der hinterhältige Repoman und der Mountie, der seine Gegner mit Elektroschocks malträtiert, müssen auf Anhänger weitgehend verzichten.

beglückt wurden, ist es jetzt auch für Mega-Drive-Fans soweit: Dank Acclaim hält das amerikanische Catchen Einzug in Segas 16-Bit-Ring. Mit dabei sind die beliebtesten Helden der WWF, allen voran der unsterbliche Hulk Hogan. Zu den Guten zählt der "Macho Man" Randy Savage, der wilde Ultimate Warrior und Davyboy Smith, der den



Im Ring der WWF ist allerhand los. Neben Einzelkämpfen kommen bei Tag-Teams schon mal die Partner in den Ring.

Kampfnamen British Bulldog trägt. Die böse, gemeine und fiese Fraktion wird vom eitlen Schönling Shawn Michaels und dem Voodoo-Priester Papa Shango vertreten. Dazu kommen die Ex-Tag-Team-Champions "Million Dollar Man" Ted DiBiase und Irwin R. Schyster, der wegen seines Beamten-Outfits nach dem US-Finanzamt I.R.S. benannt wird.

Beim normalen Kampf fightet Ihr eine Runde allein oder zu zweit. Kämpfen im Tag-Team vier Superstars gegeneinander, wird mit einem Abklatschen (Tag) gewechselt. Die Survivor



Spielertyp:

Hersteller: **Flying Edge**
Testversion von: **Acclaim**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **4 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade**
Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
CA.-Preis: **120 Mark**

59%
Grafik
61%
Musik
32%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **70%**



Indiana Jones läßt grüßen: Ein Ex-Mutant setzt auf den Schienenverkehr.

gut

Trotz kleiner Schwächen gefällt mir Ex-Mutants gut. Auch wenn keine spektakulären grafischen oder spielerischen Highlights auftauchen, ist die Mischung aus actionlastigem Jump'n'Run und etwas Action-Adventure motivierend. Man spielt sich schnell rein, ärgert sich zwar über manch unfaire Stelle, aber freut sich auf den nächsten Level. Da sich die einzelnen Abschnitte sowohl optisch, als auch spielerisch unterschiedlich präsentieren, wird's nicht so schnell langweilig. Diverse Extras, deren Einsatz sogar etwas Taktik erfordert, peppen die Mutantenhatz auf. Außerdem habt Ihr Ex-Mutants nicht allzu schnell durchgezockt. Mir mundet dieses gradlinige Spielkonzept jedenfalls deutlich mehr, als eine pseudo-gestylte Hüpferei à la Tazmania. Wer ohne High-End-Grafik und avantgardistische Schmankerl auskommt, wird mit Ex-Mutants erfreulich gut bedient. *mg*

Liebe auf den zweiten Blick

Ex-Mutants

Nichts Neues im post-nuklearen Zeitalter: Ein Großteil der Menschheit vegetiert als Mutanten dahin, einige wenige haben den dritten Weltkrieg unbeschadet überstanden. Unter ihnen der "computerisierte" Professor Kildare, der über Informationen verfügt, mit denen er viele Mutanten wieder "rück-mutieren" könnte. Dagegen hat der Mutantenlord Sluggo natürlich etwas einzuwenden, und so entführt er vier der sechs bereits zurückverwandelten Ex-Mutants. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Ackroyd oder Shannon und rettet die verschollenen Kameraden.

Je nachdem, welchen Charakter Ihr aussucht, wendet Ihr eine andere Standardwaffe an (Axt oder Schwert). Die zahlreichen Extras, die unterwegs parat liegen, weisen bei beiden Kämpfern allerdings identische Eigenschaften auf. Auf Granaten, ziel-suchende Raketen, Billard-

Bomben oder Landminen dürft Ihr Euch freuen. Mehr als zehn Levels, die meist in alle Richtungen scrollen, sind zu bestehen. Ihr fightet gegen eine widerliche Mutantenhorde, findet in diversen Kisten Zusatzwaffen und erforscht den richtigen Weg zum Ausgang. Ab und zu rennt Ihr nicht nur zu Fuß durch apokalyptische Szenarios, sondern

setzt die Reise auf einem schwimmenden Baumstamm oder an Bord eines kleinen Schienenwagens fort.

Die Levels bergen nicht nur Schurken und Waffen, sondern offenbaren diverse andere Schätze. Neben frischer Lebensenergie sowie punktebringenden Münzen und Sternensymbolen, sackt Ihr im Idealfall eine bestimmte Batterie ein. Nur wenn Ihr diesen Gegenstand aufstöbert (er ist als Lebenselixier für Kildare gedacht), dürft Ihr einen Abschnitt verlassen. Ansonsten wird Euch der Zutritt zum nächsten Level verweigert.



Auf der Suche nach den entführten Ex-Mutants schlüpft Ihr wahlweise in die Rolle der tapferen Krieger Ackroyd und Shannon

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue, Soundmenü, 2 Spielfiguren**

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

66%

Grafik

69%

Musik

57%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **69%**



Als tapferer Ritter ohne Fehl' und Tadel befreit Ihr die schöne Prinzessin

von Engeln, Panzerknackerpiraten, sprengenden Duschen, dem Teufelchen auf Wolke 7 sowie ein wilder Wespenschwarm. Und alles erscheint fast gleichzeitig. Zum Atemholen bleibt da keine Zeit. Als Endgegner wartet eine doppelköpfige Schildkröte.

gut

Schon der Start versetzt mich zurück in meine Kindheit. Keine der Figuren ist mir fremd, ich habe das Gefühl, als kämen sie alle direkt aus einem meiner alten Comicheftchen. Jedes kleinste Detail sieht man mit Kinderaugen: bunte Luftblasen unter Wasser, blubbernde Schnorchelfische, Krebse mit Omas Gebiß, jedes Element ein Volltreffer aus dem Babyparadies. Trotzdem stellt das Jump'n'Run-Abenteuer Ansprüche an den Joypad. Ein schneller Durchmarsch gelingt kaum. Nur für ernsthafte Controllerakrobaten ist die (keineswegs neue) Szenerie zu spielerisch-kindlich. Zu viele Feinde verderben manchmal die klare Linie und sind kein Ersatz für echte spielerische Herausforderungen. *mn*

Zwei Musketiere Chiki Chiki Boys

Da wird der Nachwuchs begeistert sein! Die *Chiki Chiki Boys* spielen die Hauptrolle in einer weiteren Umsetzung der *Street Fighter*, *Ghosts'n' Ghouls* und *Mega-Man-Serie*-Erfinder Capcom. Diesmal hat sich Sega die Lizenz geschnappt und auf das Mega Drive portiert. Die beiden Zwillinge mit Schild und Schwert haben einfach alles, was Kinder und Junggebliebene lieben: Puzzige Gestalten mit großen runden Köpfen, Kulleraugen und kurze Beinchen. Dabei behauptet sich das Duo heldenhaft gegen eine Übermacht unterschiedlichster Gegner.

Vor dem Jump'n'Run-Start entscheidet Ihr Euch für einen der beiden Helden: Der Jüngere ist ein Meister der Magie, der ältere legendärer Degenfechter.

Die Prinzessin, die Ihr während des Spiels rettet, würde gern Euren Namen wissen. Drei Runden gilt's zu überstehen: Die Erdrunde führt durch einen hügeligen Wald zur Taverne von Magma. Während der Himmelsmission



Mit Schild und Schwert kämpfen sich die beiden Zwillinge durch Wälder, über Berge und sogar in luftiger Höh' und tiefer See

könnt Ihr fliegen wie die Engel. Die dritte Herausforderung führt Euch in eine Unterwasserwelt. Eine Statuszeile dokumentiert während der Schlacht Eure Lebensenergie, den Punktestand, alle gesammelten Münzen und die Zahl der magischen Bomben. Kaum zu glauben, daß diese süßen Schoßhündchen, die sich beim Start in die Erdrunde anschleichen, Eure Feinde sind. Es kostet etwas Überwindung, den wuschligen Kläffern mit dem Schwert eins überzubraten. Nach dem ersten Biß ins Bein haut man freilich gnadenlos zu. Im Himmel wimmelt's ebenfalls



Spielertyp:

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Level-Anwahl**

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

67%
Grafik
65%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **70%**

Abgeschossen

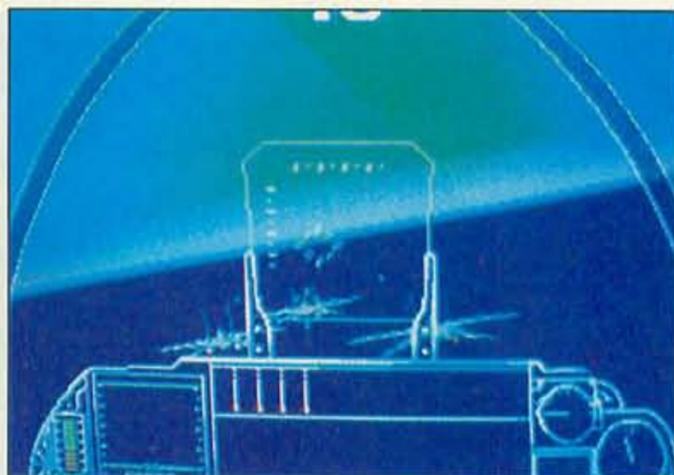
G-LOC

Fans von Segas erfolgreichen Hydraulikautomaten *After Burner* werden sich freuen: Nach zweijähriger Entwicklungsphase greifen nun auch Mega-Drive-Piloten auf einer waffenstarken F-14 Tomcat in die erbarungslose Luftschlacht ein. Heikle Missionen führen Euch in gefährliche Krisengebiete: Terroristen greifen von einer Südseeinsel an; zur Abwehr vernichtet Ihr Kanonenboote und saust durch enge Felsschluchten, in denen Panzer lauern. Hat die F-14 eine Schlacht heil überstanden, steht eine kitzlige Landung auf dem im Meer tuckern den Flugzeugträger an. Gelingt es nicht, stürzt der Vogel ab. Wer

geistesgegenwärtig an der Reißleine zieht, den rettet ein Fallschirm. Bei Kontakt mit feindlichen Schüssen verliert Ihr nur Energie. Zwischen den Missionen gebt Ihr Euer Geld für Raketen, eine bessere Panzerung und Treibstoff aus.

geht so

Das Drumherum des Düsenjäger-Spektakels macht Appetit: Der Vorspann ist ungewöhnlich gut, die Musik läßt einen inspirierten Soundprogrammierer vermuten und im Optionsmenü könnt Ihr nach Herzenslust 'rumspielen. Die kalte Du-



Flug in Gefahr: "After Burner"-Clone von Sega

sche kommt mit Spielbeginn: *G-Loc* ist im Gegensatz zum imposanten Automatenvorbild recht anspruchslos. Das Scrolling der Hintergründe ist schlicht, die Flugmanöver der Feinde hätten etwas geschmeidiger und eleganter ausfallen können. Das Thema einer modernen Räuber- und Gendarm-Jagd wurde schon origineller inszeniert. Wahre *After-Burner*-Fans sollten Ihr Geld besser für den Nachfolger zusammenhalten. *ak*

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

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

60%
Grafik
64%
Musik
28%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **54%**

To be continued

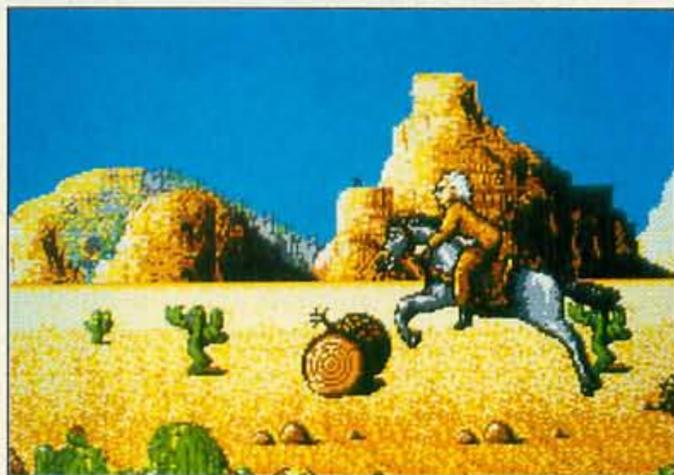
Back to Future 3

Marty McFly ist vom Pech verfolgt: Gerade hat er die Pläne des hinterlistigen Biff Tannen im Jahr 1955 vereitelt, nun muß er Doc Brown retten, der mitsamt der Zeitmaschine ins Jahr 1885 teleportiert wurde. Sofort sucht Marty Docs 1955-Pendant auf – zusammen finden sie die Zeitmaschine in einem alten Bergwerk. Aber statt ins Jahr 1985 zurückzukehren, reist Marty kurz entschlossen noch weiter zurück: In 1885 will Marty seinen Freund vor einem Duell mit Biffs Opa Buford "Mad Doc" Tannen bewahren. Vier Abschnitte habt Ihr zu meistern: Im ersten Teil rettet Doc die liebenswerte Lehrerin Clara, die

mit ihrer Kutsche geradewegs auf eine Schlucht zupoltert. Ihr springt über Hindernisse, sammelt Kleidungsstücke und verteidigt Euch gegen Cowboys. Nach dieser Strapaze sorgt Marty in der Schießbude für Furore, ehe er Bufords Bande mit Kuchentablets abwehrt. Zum Schluß gelingt es den beiden Zeitreisenden, einen Zug zu kapern und die Zeitmaschine anzuschleppen.

na ja

Das haben Marty und Doc nun wirklich nicht verdient: Vier Level sind nicht die Welt – außerdem lassen



Mit einer Pferdestärke rettet Doc Brown seine geliebte Clara

sich die Spielfiguren nur miserabel kontrollieren. In der Steuerung liegt das größte Manko des ansonsten recht abwechslungsreichen Spiels. Die Grafik kann man gerade noch verschmerzen und die Musik vermittelt zumindest ansatzweise eine gewisse Wild-West-Atmosphäre. Trotzdem kann ich nicht mal eingefleischten Fans des erfolgreichen Kinofilms empfehlen, für *Back to the Future 3* den Revolvergurt umzuschallen. *ak*

Spielertyp:

Hersteller: **Acclaim**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Continue**

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

47%
Grafik
56%
Musik
24%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **39%**

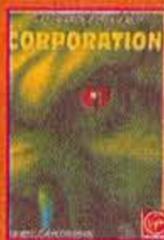


JOYRIDE CLUB

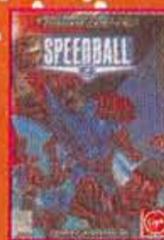
0 40/51 92 02



The Terminator
Nr. 111
DM 117,95



Corporation 3-D
Nr. 109 DM
114,95



Speedball 2
Nr. 108
DM 97,95



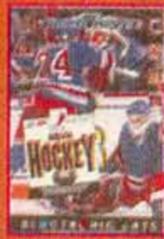
Sonic 2
Nr. 110
DM 117,95

Magnum Pack
das ultimative
Mega Drive Paket
mit 2 Action-
Controllern und
den 4 Superspielen
Sonic the Hedgehog,
Italia World Cup,
Columns und
Super Hang on
Nr. 101
DM 359,-



359.-

Mega Drive mit 4 Spielen und 2 Controllern



NHLPA Hockey
Nr. 112
DM 117,95



Green Dog
Nr. 113 DM
117,95



Team USA
Basketball
Nr. 114
DM 117,95



Church Rock
Nr. 115
DM 117,95

GAME BOY

Gameboy komplett mit Tetris,
Kopfhörer und Verbindungskabel
Nr. N401 DM 147,-

147.-



Tiny Toons
Nr. K401
DM 67,95



Track & Field
Nr. K402
DM 67,95



Turtles
Nr. K406
DM 67,95



Star Trek
Nr. K407
DM 67,95



Parodius
Nr. K403
DM 74,95



Spirit of F1
Nr. K408
DM 69,95



Probotector
Nr. K409
DM 69,95



Castlevania
Nr. K404
DM 67,95



Komplett mit dem
Superspiel "Super Mario World"
und einem Action-Controller.
Nr. N601 DM 295,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

295.-



Super
Castlevania
Nr. L601
DM 124,50



Super Turtles
Nr. L602
DM 124,50



Addams
Family
Nr. L601
DM 134,50



Lemmings
Nr. L602
DM 134,50



Axelay
Nr. L603
DM 134,50



Street-
fighter II
Nr. K620
DM 134,50



F-ZERO
Nr. N602
DM 109,-



Super
Probotector
Nr. L604
DM 124,95

JOYRIDE CLUB

4 CLUB-KATALOGE
PRO JAHR

SPIELE-SPAß
OHNE ENDE

KOSTENLOSE
MITGLIEDSCHAFT

NUR 1 KAUF
PRO QUARTAL

0 40/51 92 02

Bitte ausschneiden und einsenden an:

JOYRIDE CLUB
Micro Mailers
Borsteler Chaussee 85-99, Haus 8
2000 Hamburg 61 • Tel.: 040/51 92 02

CLUB-Mitglieder
zahlen nur DM 7,95
Versandkosten.

CLUB-Mitglieder haben
ein Rückgaberecht
innerhalb 10 Tagen.

Bestellnummer	Menge	Gesamtpreis
Dankeschön	1	—

Überzeugt mich die Leistung des CLUBS, zahle ich den
günstigen Preis für das **SUPER**-Angebot

per beigefügtem Scheck nach Erhalt der Rechnung

(Gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

JOYRIDE CLUB

Bestellkarte + CLUB-ANTRAG

JA, ich möchte den Club kennenlernen! Ich bin noch kein
Mitglied im JOYRIDE-CLUB, darum beantrage ich die
Mitgliedschaft im CLUB mit den vielen Vorteilen:

Meine Mitgliedschaft dauert zunächst 2 Jahre und verlängert sich
jeweils um ein weiteres Jahr, falls ich nicht spätestens 3 Monate
vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündige.
Damit der CLUB auch weiterhin die günstigen Preise garantieren
kann, kaufe ich mindestens 1x pro Quartal aus dem
Katalog-Angebot.

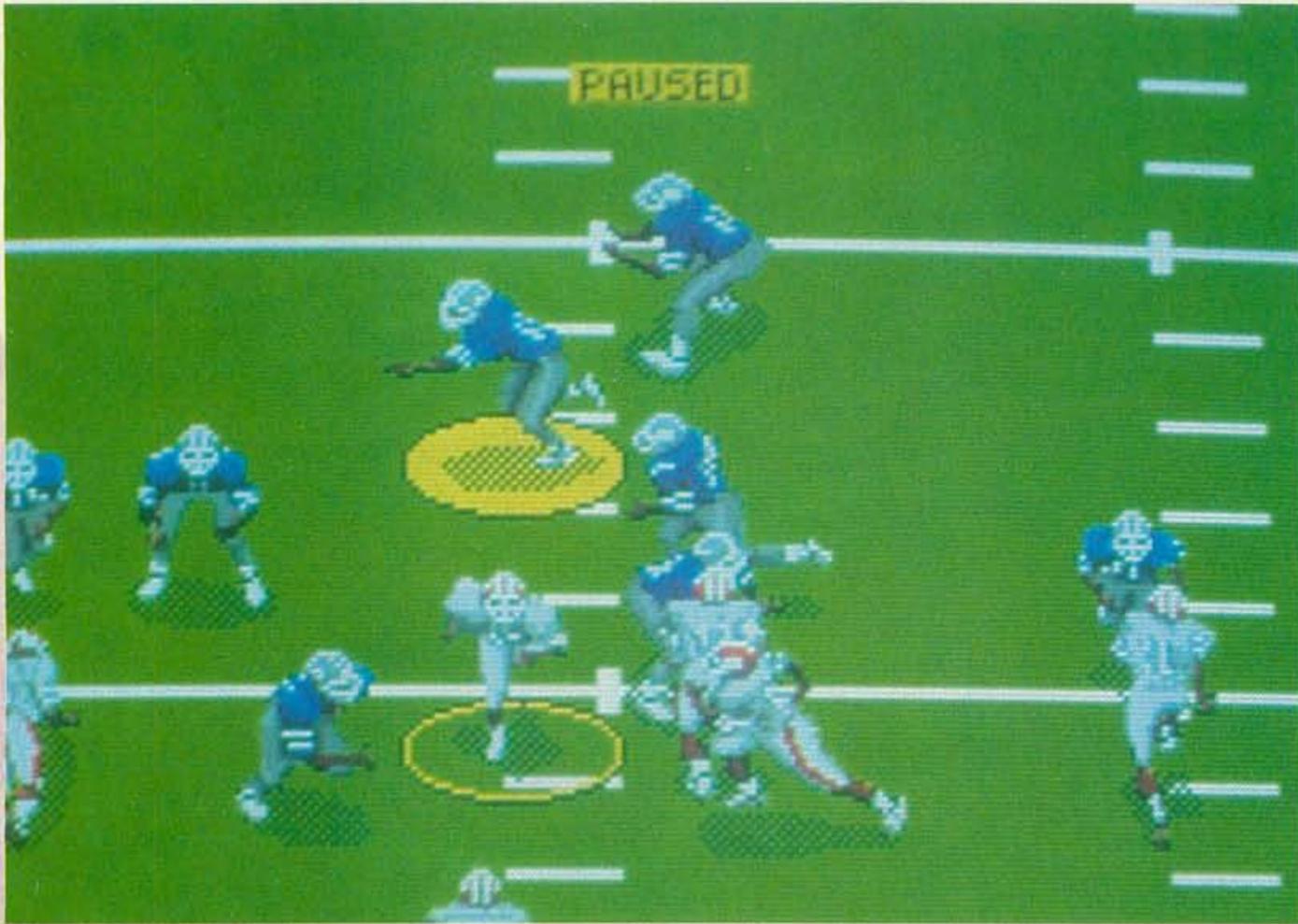
Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Geburtsdatum

Datum Unterschrift (Bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)



Bei Bedarf wird ins Spielgeschehen gezoomt und in Großaufnahme gespielt.

super

Unglaublich, aber wahr: Mit NFL Sportstalk Football kommt Sega beinahe an die Klasse der John-Madden-Module heran. Die mickrige Grafik des zweiten Teils kann jetzt in den übersichtlichen Überkopfmodus umgeschaltet werden. Die Animationen wurden erheblich verbessert und stellen einen neuen Football-Standard auf. Motivationsfördernd ist die Möglichkeit, "echte" NFL-Teams mit ihren Logos zu wählen. Doch trotz des luxuriösen Drumherums krankt auch der dritte Teil am alten Leiden: Für meinen Geschmack gibt's zu wenig Spielzüge.

Trotz kleiner Schönheitsfehler vermittelt NFL S.T. Football die Sportart prima. Die edle Aufmachung begeistert und übertrifft Marktführer John Madden um Längen, nur spielerisch kann NFL nicht ganz mithalten. Den Superbowl gewinnt der dritte Teil der Montana-Reihe nicht, trotzdem zählt's zur Football-Elite. *iz*

Monday Night

NFL Sportstalk Football '93

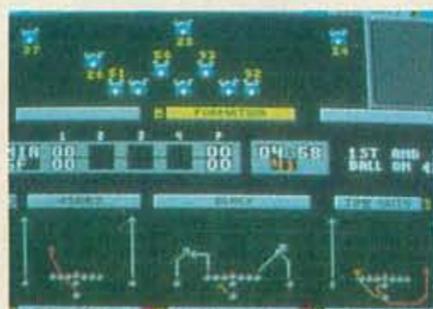
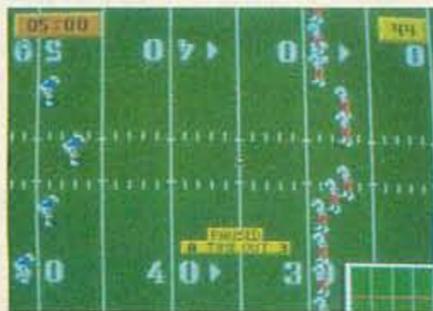
Meine sehr geehrten Damen und Herren, wir schalten um zum Monday-Night-Footballmatch direkt aus der NFL. "Es ist ein herrlicher Tag hier in Buffalo, wo die Bills gegen die Miami Dolphins spielen. Miami hat den Kickoff...und ein wunderschöner Kick. Der Bills-Spieler fängt, läuft nach links...und BOOM! Ein harter Tackle. Buffalo hat das erste Down an der eigenen 15-Yard-Linie"

Bei der Footballs-Simulation mit dem ellenlangen Namen NFL Sportstalk Football starring Joe Montana werden all Eure Aktionen von einem englischen Kommentator begleitet. Während des Spiels plappert er munter über Spielzüge, sagt Spielstand und die verbliebene Spielzeit an. Neben diesem akustischen Bonbon

erwarten Euch alle NFL-Clubs mit ihren Logos. Jedes Team hat neben seinem Emblem und den Clubfarben einige Spezialspielzüge zu bieten. Außerdem gibt's im Handbuch eine kleine Individualstatistik für

die Schlüsselpositionen jeder Mannschaft.

Auf dem Spielzugbildschirm (Playcall) bestimmt Ihr eine Formation, die sich nach Euren Wünschen umbauen läßt. Dann wird die Taktik für das nächste Down ausgeklügelt. Auf dem Feld steuert Ihr den ballführenden Spieler. Damit Ihr wichtige Spieler im Auge behaltet, wird automatisch ins Spielfeld hineingezoomt. Ihr könnt allein oder mit einem Freund Vorbereitungsspiele oder eine komplette NFL-Saison mit 16 Spielen und folgenden Playoffs bestreiten.



Die Seitenansicht ist widerwärtlich, Statistikfans bevorzugen die Blimp-View. Ihr könnt viele Playcalls und Teams wählen.



Spielertyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Galaxy**

Anzahl der Spieler: **1 bis 2**

Features: **Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade**

Geeignet für: **Einsteiger**

Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: **120 Mark**

71%

Grafik

66%

Musik

77%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

SUPER Vision

Obwohl das Super Vision nicht hält, was sein Name verspricht (siehe Test in *VIDEO GAMES 11/92*), stellen wir Euch eine Palette neuer Spiele vor, die ab sofort im Handel erhältlich sind. Hartung Spiele Berlin hat uns mit den Modulen versorgt. ak

Sieben neue Spiele für den Game-Boy-Clone Super Vision stellen wir diesen Monat vor. Diesmal sind sogar einige Sportspiele mit dabei.

OLYMPIC TRIALS

Mit sieben Disziplinen ist die Sportsammlung *Olympic Trials* gesegnet. Ihr beweist Eure sportlichen Fähigkeiten im Hürdenlauf, Weitsprung, Bogenschießen, beim Ballversenken und im Ruderboot. In der letzten Disziplin schwingt Ihr Euch auf Euer getunttes Rennrad. Trotz des vielfältigen Angebots und vorbildlicher Grafik, macht *Olympic Trails* nicht mal hartgesottene Sportspielfans Spaß: Die Steuerung ist derart katastrophal, daß Euch keine Chance auf gute Zeiten bleibt – zumal einige Disziplinen äußerst witzlos zusammengebastelt wurden.

Features: -2 Spielmodi, Continue
Spispaß: 27%

TENNIS PRO 92

Auf dem Sportspielsektor tat sich auf dem Super Vision bislang recht wenig. Jetzt jagen die *Ssnake*-Designer B.I.T.S. zwei kümmerliche Spieler-Sprites über den Platz -- frei dem vorbildlichen Tennis auf den Game-Boy nachempfunden. Spispaß

Features: Continue, High-Score-Liste
Spispaß: 26%

kommt trotz der brauchbaren Grafik nicht auf: Der LCD-Sportler hat nur zwei Schläge drauf, die Ihr kaum variieren könnt. Auch die Soundeffekte sind dahingesudelt: Die Zuschauer übergeben sich nach einem As und die Ballgeräusche klingen wie platzende Seifenblasen.

Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Spispaß: 37%

SUPER BLOCK

Bei diesem Spiel werden gestapelte Blöcke weggeschossen, eine bestimmte Anzahl muß allerdings stehenbleiben. Ihr steuert ein kleines Männchen, das sich in einem Gang am rechten Bildschirmrand abrackert und Kästen mit verschiedenen Zeichen in die Hand bekommt. Schießt Ihr auf einen Block mit dem gleichen Symbol, verschwindet er. Erwischt Ihr den falschen Block, dürft Ihr mit Continue nochmal ran. Bei ausgeschalteter Musik ist *Super Block* ein genießbares Knobelspiel, die Qualitäten eines *Tetris* hat's aber bei weitem nicht.

Features: 3 Spielmodi, Continue
Spispaß: 43%

SPACE FIGHTER

Ihr seid ein intergalaktischer Held und habt die Aufgabe, den Weltraum vor allgegenwärtigen Außerirdischen zu schützen. Bei *Space Fighter* stehen drei Spielfiguren zur Wahl. Die Szenen beobachtet Ihr von schräg oben. Ihr begegnet feindlichen Robotern und Mutanten, Fallen und Hindernissen. Berührt Ihr ein spezielles Feld, könnt Ihr die Spielfigur wechseln und damit die Waffe austauschen. Bei *Space Fighter* stimmt leider gar nichts: Kloßige Minigrafik, unbrauchbare Musik und ein Spielprinzip von anno dazumal. Fazit: Zum auf den Mond Schießen!

Features: Continue
Spispaß: 19%

ALIEN

Alien ist das erste reinrassige Weltraum-Ballerspiel für Hartungs Handheld. Euer kleiner Einmann-Raumer feuert auf alles, was sich bewegt – entweder mit normalen Laser oder einem hochgerüsteten Breitband-Laser. Bemerkenswerterweise gibts nur Schiffe und keine Bodenstationen. Dafür haben sich die Designer gleich zwei verschiedene Raumschiffstypen ausgedacht: Die einen schießen gezielt in Eure Richtung, die anderen fliegen bedingungslos auf Euch zu und lassen sich nur per Mega-Laser zerstören. Viel luftleerer Raum, wenig Pepp.

Features: Continue, High-Score-Liste
Spispaß: 21%

MAIL-O-MANIA

Eine neue VIDEO GAMES, ein neues Leserforum: Kaum hat der Redaktionsreißwolf die antiquierten Leserbriefseiten aus den Gründungszeiten der VIDEO GAMES verdaut, schon macht sich der Nachfolger MAIL-O-MANIA breit. Was uns jetzt noch fehlt ist der passende Zündstoff: Ob Lob, Kritik, Frust oder Begeisterung — Eure Meinung zählt! Als besonderen Anreiz ernennen wir ab VIDEO GAMES 3/93 (wenn Ihr diese Zeilen lest, geht die Nummer zwei bereits in den Druck) in jeder Ausgabe den Brief des Monats. Die Beurteilungskriterien zum Brief des Monats wechseln dabei ständig, Hauptsache Eure Zusage ist originell. Ebenso abgedreht wie der Brief sieht dann Eure Entlohnung aus: Jeden Monat stiftet ein VIDEO-GAMES-Redakteur ein markantes Schmankerl von seinem chaotischen Arbeitsplatz. Wer auf freakige Überraschungen steht, schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion

VIDEO
GAMES

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

Ein gekonnter Griff ins Zeitschriftenregal im schmutzigen Kiosk an der Ecke, und schon hielt ich die "dicke" VIDEO GAMES 11/92 in meinen zitterigen Händen. Knapp 150 Seiten Gesamtumfang — fühlte sich gut an! Als eingefleischter *Street Fighter 2*-Zocker war ich natürlich besonders auf das Special gespannt. Bei genauerer Betrachtung der Seite 104 wunderte ich mich über die seltsame Bildzuordnung — die hinzugezogene Lupe bestätigte meinen Verdacht: Unter dem "Vega"-Kopf stand derr "Balrog"-Text, und zum krönenden Abschluß der Inferno-Spalte prangerten darunter drei "M.Bison"-Screenshots. Die folgenden drei Charakterisierungen waren ebenso chaotisch aufgemischt. Um mir schlaflose Nächte zu ersparen und endlich wieder ein geregeltes Leben mit einem voll intakten *Street Fighter 2*-Special



CHAOS

Das auch den besten Zeitschriften Fehler und kleine Patzer in Rechtschreibung und Layout passieren, ist bekannt. Was Ihr Euch aber in der Ausgabe 11/92 geleistet habt, geht auf keine noch so abgehärtete "Kuhhaut". Paradebeispiel sind die Testseiten 124/125: Im Super Off Road-Test steht in der ersten Spalte haargenau derselbe Text wie beim vorhergehenden Baseball Heroes-Test. Wurde die Einleitung von Super Off Road nie geschrieben, oder hat da jemand Mist gebaut? Falls Ihr die Originalspalte noch irgendwo auftreiben könnt, bitte ich Euch sie hier auf den Leserseiten nachträglich abzudrucken. Außerdem scheint Euer Korrektorat bei zwei fettgedruckten Überschriften gepennt zu haben. Auf Seite 26 entdeckte ich folgendes Wort: "Proffesor". Entweder ist das ein mir unbekannter Fachbegriff oder Ihr habt Euch vertan und es sollte "Professor" heißen. Der zweite Überschriftenpatzer machte sich auf Seite 32 breit: Die "Engine Ereignisse" leiden in der vorletzten Silbe unter akutem Vitamin-"I"-Mangel. Also, liebe Leute, Aktualität hat zwar Priorität, aber achtet in Zukunft bitte mehr auf Verwechslungen — bei Bildunterschriften und Texten — und Rechtschreibfehler in Überschriften, die selbst dem exzessivsten Legastheniker auf der Netzhaut brennen.

Sven Espenschied, Bensberg

GAME BOY	
Game Boy inc Tetris 1 Jahr Garantie	149,95
Adventure Island dt	69,95
Amazing Tator us	69,95
Asteroids us	69,95
Batman 2 dt	69,95
Battletoads dt	69,95
Blues Brothers dt	69,95
Bonks Adventure us	69,95
Boulder Dash us	69,95
Boxoie 2 us	69,95
Castellian us	69,95
Castlevania 2 dt	69,95
Duck Tales dt	69,95
Dynablasters dt	69,95
F-15 Str. Eagle us	69,95
Football 2000 us	69,95
Fighting Simul. us	69,95
F Fantasy Lg 1 us	84,95
F Fantasy Lg 2 us	84,95
F Fantasy Adv us	84,95
Flintstones us	69,95
Hook us	69,95
Jack Nickl. Golf us	69,95
Kick Off dt	69,95
Lemmings us	69,95
Looney Tunes us	69,95
Marble Madness us	69,95
Mega Man 2 us	69,95
Mega Man 3 us	69,95

SUPER NINTENDO	
SUPER NINTENDO Dt. inc. Super Mario Joypad Scart-Kabel 1/2 Jahr Garantie	299,95
SUPER NINTENDO 60 Hz inc. Super Mario 2 Joypads Scart-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	49,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
JOYPAD (auch am dt. Super Nintendo mit Dauerfeuer + var. Geschwindigkeiten)	59,95
MARIO PAINT dt. inc. Mouse	109,95
STREITKÄMPFER-2-JOYBOARD (lauffähig auch am dt. Super Nintendo)	199,95
Act Raiser us	139,95
Addams Family us	139,95
Advanced Military Commander 1 jp	149,95
Adventure Island us	139,95
American Gladiators us	139,95
Arcana us	139,95
Axelaid dt	129,95
Battletoads jp	139,95
Bulls vs Lakers us	139,95
Castlevania 4 dt	129,95
Chuck Rock us	139,95
David Crane's Amazing Tennis us	139,95
Desert Strike us	139,95
Dinosaurs (Dino-City) us	139,95
Dragons Lair us	139,95
Dungeonmaster us	139,95
Dynablasters (Bomber Boy) jp	139,95
Equinox jp	139,95
Ex-Mutants jp	139,95
F-15 Strike Eagle us	149,95
Football 2000 us	139,95
Fatal Fury jp	139,95
Final Fantasy Legend 2 us	149,95
Final Fantasy Legend Mystic Quest us	109,95
Full Metal Planet 2 jp	139,95
F-Zero dt	109,95
Gods us	139,95
Hit the Ice us	139,95

SUPER NINTENDO	
Hook us	139,95
Joe & Mac dt	129,95
Jimmy Connors Tennis us	139,95
John Madden Football 93 us	139,95
King of Monsters us	139,95
Lemmings 1 dt	139,95
Master of Monsters jp	149,95
Mech Warrior us	139,95
Mickey Mouse Magical Quest us	139,95
Might & Magic 2 us	149,95
NHLPA Hockey 93 (EA Hockey) us	139,95
Out of this World us	149,95
Parodius dt	129,95
PGA Golf 1 us	139,95
Pilot Wings dt	109,95
Pipe Dream jp	139,95
Populous 1 dt	139,95
Populous 2 jp	139,95
Prince of Persia dt	129,95
Railroad Tycoon us	149,95
Rampart us	139,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 1 us	139,95
Sim City dt	139,95
Sim Earth us	149,95
Soul Blader us	139,95
Spiderman vs X-Men dt	129,95
Spindizzy Worlds jp	129,95
Streetfighter 2 dt	109,95
Super Aleste (Space Megaforce) us	139,95
Super Baseball 2020 us	139,95
Super BattleTank us	139,95
Super Dunk Shot (NCAA Basketball) us	139,95
Super Ghouls n' Ghosts dt	129,95
Super Mario Kart us	139,95
Super Pang us	139,95
Super Pinball (Dragons Fury) jp	139,95
Super Play Action Football us	139,95
Super Protector dt	129,95

SUPER NINTENDO	
Super Shanghai jp	139,95
Super Smash TV dt	129,95
Super Soccer dt	109,95
Super Star Wars us	139,95
Super SWIF jp	139,95
Turtles 4 dt	129,95
Ultima 6 us	149,95
Ultimate Football us	139,95
Ultrabots us	139,95
Warpspeed jp	139,95
Wing Commander 1 us	139,95
Wings 2 (Sky Mission) us	139,95
Wizardry 5 ??	139,95
WWF Superstars 1 dt	139,95
Zelda 3 dt	109,95

World of Illusion
 And the Mickey Mouse continues !!! Zum 3. Mal geht's hüpfend und springend über den Bildschirm. Und... um Längen besser als beim etwas müde geratenen 2. Teil.
MD 114,95* GG IV.

Mickey Mouse dt	69,95	Speedball 2 us	69,95
Mickys D Chase us	69,95	Star Wars us	69,95
Monopoly us	79,95	Super Mario 1 dt	59,95
Nemesis 2 dt	69,95	Super Mario 2 us	69,95
Nobunagas Armh us	84,95	Sword of Hope us	79,95
Parasol Stars us	69,95	Tiny Toons 1 dt	69,95
Parodius dt	69,95	Track Meet dt	69,95
Populous us	79,95	Track & Field dt	69,95
Pyramids of Ra us	69,95	Turtles 2 dt	69,95
Prince of Persia us	69,95	Turrican dt	69,95
Rampart us	79,95	Ultima-Runes... us	69,95
Rollans Curse 2 us	69,95	Univers. Soldiers dt	69,95
Sagaia jp	79,95	Wizardry us	84,95
Shanghai us	69,95	WWF Wrestl. 2 dt	69,95
Simpsons dt	69,95	Xenon 2 us	69,95

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

Über 2000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Berlins allergrößtes Lager

Final Fantasy
 Der Klassiker unter den Konsolen-Rollenspielen. Mystical Quest ist der jüngste Spinoff (hoffentlich) endlosen Serie. Leader nur für SNES-Plays erhältlich.
SNES 109,95

NEO GEO

Neo Geo RGB o. PAL m. 1 Joypad + Netzteil	749,-
Art of Fighting	349,95
Baseballstars 2	349,95
Burning Fight	349,95
King of Monsters 2	349,95
Last Resort	349,95
Mutation Nation	329,95
Ninja Commando	349,95
Robo Army	299,95
SanGoku 2	349,95
Soccer	349,95
View Point	399,95
World Heroes	399,95

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61 Mittenwalder Str. 47 100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße Versandzentrale und Ladengeschäft	Montag - Freitag 10 - 18.30 h Samstag 10 - 13.30 h langer Samstag 10 - 18.00 h	2000 Hamburg 20 Osterstr. 50 300m vom U-Bahnhof Osterstraße Ladengeschäft
---	--	--

DIE TRAUMFABRIK
Der Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

<ul style="list-style-type: none"> Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt 	<ul style="list-style-type: none"> 030/6944156 Info-Anrufbeantworter 030/6944256 Fax-Line
--	---

GAME GEAR	
Game Gear Dt. inc	74,95
Sonic + Netzteil	324,-
TV Tuner	189,95
A. Agassi Tennis us	79,95
Alien 3 dt	84,95
Aleste jp	79,95
Axe Battler us	69,95
Batman Returns dt	84,95
Crack Rock dt	79,95
Crystal Warriors us	79,95
D. Robinson S.C. us	79,95
Lucky D Capers dt	79,95
L. Montana Pooth dt	79,95
Leaderboard Golf dt	79,95
Lemmings dt.	84,95
Mickey Mouse 1 dt	74,95
Monaco GP 2 dt	79,95
Olympic Gold dt	79,95
Phant. Star Adv. us	89,95
Prince of Persia us	79,95
Rampart us	84,95
Shinobi 1 dt	74,95
Shinobi 2 jp	79,95
Sonic 2 ??	79,95
Streets of Rage us	79,95
Super Off Road dt	84,95
Super Smash TV dt	79,95
Tazmania us	79,95
Terminator dt	79,95
Wonderboy 2 dt	84,95

MEGA DRIVE	
Mega Drive m 4 Spielen 2 Joypads 1 Jahr Gar.	369,-
Action Replay Pro	149,95
Arcade Power Stick	109,95
CD's diverse	89,95
Infrared-Joypad-Set mit 2 Joypads	89,95
Japan-Adapter	49,95
Joypad	49,95
3 rd World War jp	149,95
7 Cities of Gold us	119,95
Abrams BattleTank u	119,95
A-Train us	129,95
Aleste jp	119,95
Alien 3 dt	119,95
Andre Agassi Tennis us	109,95
Atomic Runner us	109,95
Batman 1 us	119,95
Batman Returns dt	119,95
Black Crypt us	134,95
Buck Rogers 1 us	129,95
Bulls vs Lakers us	119,95
Chakan us	119,95
Childi Chiki Boys ??	109,95
Chuck Rock dt	119,95
David Crane's Amazing Tennis us	119,95
David Robinson's Supreme Court us	119,95
Desert Strike us	139,95
Dragons Fury (vorher Devil Crash) dt	119,95
Eyander Holyfield Boxing us	119,95
European Club Soccer dt	109,95
Ex Mutants dt	119,95
F-15 Strike Eagle 2 us	129,95
Football 2000 us	119,95
Flintstones us	119,95
Galahad us	119,95
Games - Winter Challenge dt	109,95
Games - Summer Challenge us	109,95
Gemfire us	139,95
Ghouls n' Ghosts dt	119,95
Gley Lancer us	119,95

MEGA DRIVE	
Gods us	119,95
Grandslam us	119,95
Greenog us	109,95
Hit the Ice us	119,95
James Bond us	89,95
James Bond 2 - Robocop dt	109,95
James Pond 3 - Aquatic Games dt	119,95
Jennifer Capriati Tennis us	119,95
Joe Montana Football 3 us	119,95
John Madden Football 93 us	119,95
King Salmon us	119,95
Landstalker us	129,95
Lemmings dt	109,95
LHX Attack Chopper us	119,95
Lord of the Rings 1 us	139,95
Lotus Turbo Challenge 1 us	109,95
Master of Monsters us	149,95
Mega lo Mania us	129,95
Mickey Mouse - Castle of Illusion dt	114,95
Mickey Mouse - Fantasia dt	114,95
Mickey Mouse - World of Illusion ??	114,95
Might & Magic 2 us	139,95
Might & Magic 3 us	139,95
Monaco GP 2 dt	119,95
NHLPA Hockey 93 dt	119,95
Ninja Gaiden dt	119,95
Olympic Gold dt	109,95
PGA Golf 1 us	114,95
Phantasy Star 2 mit Hintbook dt	149,95
Phantasy Star 3 dt	134,95
Populous 1 dt	119,95
Powermanger us	129,95
Predator 2 dt	119,95
Quakshot dt	109,95
Rampart us	119,95
RBI Baseball 4 us	119,95
Revenge of Shinobi 1 dt	99,95
Revenge of Shinobi 2 ??	109,95
Road Rash 2 jp	119,95

MEGA DRIVE	
Road Riot us	119,95
Romance of three Kingdoms 2 us	149,95
Shadow of the Beast 2 us	119,95
Shining in the Darkness 1 us	129,95
Shining Force us	149,95
Side Pocket us	119,95
Sonic 2 dt	119,95
Speedball 2 us	109,95
Sports Talk Baseball us	119,95
Starflight 1 us	139,95
Star Odyssey us	139,95
Steel Talons us	119,95
Streets of Rage 2 dt	139,95
Super BattleTank us	119,95
Super Smash TV dt	119,95

Lemmings
 Ein weiterer Computerspiel-Klassiker auf Modul. Perfekt umgesetzt und angepaßt an eine Joypad-Steuerung. Zeigt den putzigen Selbstmördern, wo's lang geht...
SNES 139,95 MD 109,95 L 79,95 GB+GG IV

Team USA Basketball us	119,95
Terminator 1 dt	119,95
Thunderforce 3 us	129,95
Thunderforce 4 dt	119,95
Toki us	109,95
Twinkle Tale us	119,95
Uncharted Waters us	139,95
Warriors of Eternal Sun dt	139,95
Warriors of Rome 2 us	139,95
Warsong us	129,95
Wonderboy in Monsterworld (5) dt	139,95
World Class Leaderboard us	129,95
WWF Superstars 1 dt	119,95
Xenon 2 us	109,95
Young Indiana Jones us	119,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?? **Himmmlische Preise** **Einfach probieren und Staunen** **Himmmlische Läden**

Alle Preise verstehen sich als Versandpreis. Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quilt Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Etliche Games waren trotz diverser Termine bei Anzeigenschluß (12.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen hoffentlich eingetroffen (wenn die Hersteller zur Abwechslung wenigstens den 2. bzw. 3. Termin einhalten). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg besucht bitte unsere zentral gelegenen Ladengeschäfte.



noch eine **VIDEO GAMES** zu erstehen. Zu Hause angekommen schnappte ich mir eine Schere und degradierte ein Exemplar Eures Magazins zum Ersatzteillauger. Ergebnis: Nach einer erfolgreich durchgeführten Umkleoperation war ich stolzer Besitzer eines "voll funktionsfähigen" Specials. Fehlerstelle Nummer eins war behoben und ich machte mich an

führen zu können, gab's nur eine Lösung: Erneut raus ins feuchte Oktoberwetter und mit 4,90 Mark bewaffnet in den Stink-Kiosk um

die restlichen 45 Seiten. Ganze zehn Mal konnte ich gutgelaunt blättern, bis mir der *Super Off Road*-Test die gerade wiederer-

lernte Sprache verschlug: Die Einleitung der *Baseball Heroes* hatte auch auf dieser Seite die Regie übernommen. Zwei Tage blätterte ich mich Stadtweit durch sämtliche **VIDEO-GAMES**-Auslagen, aber alle Exemplare wiesen den selben Fehler auf. Meine Bitte: Druckt den fehlenden Textabschnitt irgendwie, irgendwo in einer der nächsten Ausgaben ab, und gebt mir so meinen verdienten Leserfrieden zurück.

Paenzo Enis, Dortmund

Beim zehnsseitigen *Street Fighter 2-Special* rissen die letzten fünf Nervenstränge unseres strapazierten Montagepersonals. Aus Zeitdruck und einer schwer überblickbaren Schwemme von Fotomaterial resultierte die chaotische und "nicht ordnungsgemäße" Seite 104.

Die beiden verpatzten Überschriften "Proffesor" und "Ereignisse" gingen wie alle anderen Texte und Headlines durch's Korrektorat. Die Rechtschreibfehler schlichen sich erst beim Umsetzen auf DTP (Desktop Publishing) ein. Trotzdem hätten wir bei der Begutachtung der Layoutseiten die beiden "dicken" Patzer entdecken müssen — Sorry!

Die als vermißt erklärte *Super Off Road*-Spalte tragen wir hiermit nach:

"Mit knatterndem Motor steht Euer Wagen am Start, der erste Gang ist eingelegt, Euer Blick starr nach vorne gerichtet. Der Starter hebt die Flagge — und vier hochgezüchtete Buggyboliden rempeln sich auf die Startgerade. Der blaue Flitzer wird schon auf den ersten Metern in die Strohballen buxiert, den roten zerlegt's in der großen Schlammputze. Der gelbe Raser



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

MEGA DRIVE

Magnum Set	379,97
NHL PAH Hockey 93	109,97
Thunderforce 4	119,97
Sonic 2	109,97
World of Illusion (Mickey + Donald)	109,97

PC ENGINE

Turbo Duo incl. 5 Games	799,94
Turbo Duo incl. Japan -	
Kompatibilität	849,94
PC-Engine GT	469,94
Colorbooster	49,-
3er Set Cards	119,94
Star Parodia	119,-
Vulcan Venture (Gradius 2)	119,94
Air Zonk (Bonk 3)	119,94
Bomberman 93	119,94

NEO GEO

Goldset (Spiel + 2ter Stick)	1099,-
Grundgerät incl.	
Schalter 50/60 Hz	788,-
Roboarmy	299,-
Last Resort	349,94
Art of Fighting (genial !)	399,94
View Point	a.A.
Spiele ab	189,94
RGB Kabel	39,94

MAK The Original

! Neu ! Verleih von Platinen	
Automatenkonsole MAK	499,-
MAK incl. Stick + Spiel	729,-
Platinen ab	149,-
Top Games lieferbar wie:	
Streetfighters 2-Sunset Riders-	
Vendetta-King of Dragons-u.a.	
ca. 100 Titel ab Lager !	

SUPER NES

S-NES dt. incl. Mario	299,98
S-NES dt. ohne Spiel	199,98
S-NES us. 60 Hz incl. 2 Games	495,98
S-NES dt. incl. RGB Kabel	259,98
RGB Kabel incl.	
Booster & Hifianschluß	89,98
Konami Games ab	119,98
Street Fighter 2 dt.	99,98
Star Wars us.	139,98
Mystical Quest (Micky Mouse)	139,98
jap. Games ab	59,98
Axelay dt.	a.A.

Accessoires

An- u. Verkauf von Gebrauchtwaren	
Reparaturen	
Sega Umschalter 50/60 Hz und jap/engl.	70,-
Neo Geo Umschalter 50/60 Hz	50,-
Anschlußkabel für Comm. 1084 Monitore u.A.	
RGB Umschalter für Videospiele (endlich kein umstöpseln mehr)	

Neu ! jetzt auch Gameboyspiele
lieferbar ab 39,97 DM

Weihnachtsangebot:

Mega Drive Spiele
3er Set 179,- DM

hat weder Eure Superbreitreifen noch Euren Turbolader unter der Haube — schon nach der ersten Kurve liegt Ihr glasklar in Führung. Impressionen von einem *Super Off Road*-Start. Nach Super Nintendo, Mega Drive und Master System wird auch das Game Gear mit der Umsetzung des Spielautomatenklassikers von Leland bedient. Wie beim Original steuert Ihr einen von vier Buggys, die über eine Sandkasten-Landschaft heizen. Auf dem Spielfeld liegen hinderliche Holzkisten, Fässer und Felsbrocken. Pfützen, Öllachen und Sprungschancen kommen Euch ebenfalls unter die Räder."

NINTENDO-TRAUER

So, jetzt ist es aber endgültig aus! Ich könnte vor Wut platzen! Warum? Das kam so: Ich hatte den Entschluß gefaßt, mir Super Mario Kart (in Eurem Test hatte das Spiel mit "super" abgeschnitten) zuzulegen und rief diesbezüglich auch gleich bei ein paar Händlern an. Die meinten: "Ja, das haben wir da. Es funktioniert — aber nicht auf dem deutschen Super Nintendo." Das wollte ich einfach nicht glauben, also rief ich noch andere Versandhändler an. Aber das Ergebnis blieb das gleiche. Da hat Nintendo doch wirklich irgendeinen blöden Spezialchip in das Modul eingebaut bei dem sogar mein Doppeladapter Kontakt-knirschend aufgibt. Daher meine Fragen: Wird das in Zukunft bei noch mehr Spielen so sein? Wird es einen neuen Adapter geben, der diesen Spezialchip überlistet?

Warum macht Nintendo das überhaupt? Eine Bitte noch: Bringt doch mal wieder einen Joystick- bzw. Joypad-Test!

Tobias Schloßmann, Berlin

Ob auch bei weiteren Neuererscheinungen ein Spezialchip im Modul integriert ist, weiß nur Nintendo (und wird's sicherlich niemandem verraten!). Theoretisch überlistet folgender Trick den neuen Importschutz: Sobald *Super Mario Kart* offiziell als deutsche Version erhältlich ist (laut Herstellerangaben Frühjahr '93), solltet Ihr mit dem Modul als Dummy am hinteren Port des Doppeladapters auch in den Genuß "Coprozessor"-unterstützter Importe kommen — garantieren können wir Euch das allerdings nicht (Ausprobieren auf eigene Gefahr!). Warum Nintendo das überhaupt macht? Was Ihr an japanischen und amerikanischen Modulen bei den Versandhändlern bekommt sind Importe. Nintendo hat bis auf die Herstellung und Auslieferung in Japan bzw. in den USA nichts mit dem weiteren Geschäft zu tun. Bringt der Videospielekonzern seine Produkte wiederum offiziell in Deutschland auf den Markt, unterliegen Preisgestaltung und Lieferbedingungen seiner Kontrolle. Bei Importen habt Ihr den Vorteil der Aktualität, dafür bietet Euch ein offizieller Titel eine deutsche Anleitung und manchmal sogar deutsche Bildschirmtexte. Den gewünschten Zubehörtest findest Du in dieser Ausgabe.



Chaud-Soft

Gurtenweg 50
CH-3074 Muri/Bern
Telefon ab 17.00 Uhr/Fax
24 h: 0041/(0)31/9527304

SNES (US)	320,-	Mega Drive		Neo Geo Pal	650,-
Univ. Adapter	40,-	Game Adapter	30,-	Baseball Stars II	230,-
Final Fantasy II	118,-	688 Attack Sub	116,-	Fatal Fury	290,-
Lemmings	107,-	Afterburner II	75,-	K. of Monsters II	290,-
Super Soccer	97,-	Desert Strike	89,-	Mutation Nation	269,-
Streetfighter II	135,-	Ghouls & Ghost	65,-	NAM 1975	195,-
Ghouls & Ghost	102,-	Golden Axe II	60,-		
Sim City	94,-	Tazmania	88,-	Verlangen Sie unsere	
Zelda III	102,-	Wonderboy V	97,-	Gratisliste!	

VIDEOSPIELE BAIER 02309/74091 15.00 18.30 h

Game Boy	NES	Mega Drive	PC-Engine jp				
Battletoads	60	BuckeyOHare	105	Japan Adapter	25	Aeroblast	105
Adv. Island	45	Solomons Key	60	Whip Rush	25	Bombberman	105
Bubble Bobble	45	Bubble Bobble	80	Aero Blaster	65	Chackie Chan	105
Ghostbusters	45	Castlevania	90	Zero Wing	55	Hero Tonma	75
Boxxle	53	Solstice	70	Batman	60	Gunhed	105
Gremlins 2	50	Tiny Toon	90	Desert Strike	80	Liquid Kids	90
Castlevania 2	50	Star Wars	105	Rainbow Island	75	Parodius	105
Killertomatoe	60	Super Mario 3	90	Kid Chamelion	55	PC-Kid I + II	95
Duck Tales	50	Parodius	110	Mickey Mouse	60	Rabio Lepus	25
Kwirk	43			Quackshot	55	Power Sports	95
Mega Man	40	Super NES		Super Monaco 2	70	C. Adv. Island	95
Nemesis 2	50	Grundgerät	300			G. of Thunder	95
R-Type	40	Adapter	40	Game Gear		Twin Bee	90
Parodius	50	Dinosaurs	105	Batman Returns	45	Star Peroger	105
Super Mario 2	50	F.Zero	93	Chuck Rock	45	Gomola Speed	25
Tiny Toon	45	Castlevania	113	Donald Duck	40	Toilet Kids	50
Turtles	45	Streetfight 2	93	Mickey Mouse	45	PC-Kid III	105
		Super Aleste	105	Mastorsystem		Gradius II	105
Lynx		S.Probotect.	113	Asterix	88	Salamander	75
Lynx 2	185	Hook	105	Chuck Rock	88	New Z.landstory	75
Batman	68	Pr. of Persia	105	Donald Duck	88	Fantasy Zone	75
Hockey	68	Super-R-Type	93	R-Type	70	P. of Persia	85
Toki	68	Super Soccer	93	Super Monaco 2	77	Bonanza Broth.	95
Turbo Sub	63	Turtles 4	113	Terminator	88		

RAGUZI

Soft- und Hardwarevertrieb
Liebigstraße 9 · 5216 Niederkassel 3
Telefon 02208/74006 · Fax 02208/72699

Ihr kompetenter Partner im Soft- und Hardwarevertrieb.

Ständig über 300 Spiele für GAME BOY, MEGA-DRIVE, NES und SUPER-NES lieferbar.

Alle Spiele sind Importartikel mit ausführlicher Spielanleitung in Englisch!!!

Importartikel sind vom Umtausch ausgeschlossen.

Angebote für den Monat Dezember 92:

Super Nintendo	Spiderman/X-Men	115,00 DM
	Prince of Persia	115,00 DM
	James Pond jr.	109,00 DM
	Out of this World	109,00 DM
	Axelay	115,00 DM
	Hook	109,00 DM
Super Nintendo Entertainment System		299,00 DM
w. o. (US-Importartikel) mit Umrüstsatz		369,00 DM
NES	Addams Family	100,00 DM
	Bubble Bobbel	80,00 DM
	Puzznic	80,00 DM
	Lemmings	100,00 DM
	Flintstones (Fam. Feuerstein)	100,00 DM
MegaDrive	Aquatic Games	85,00 DM
	Atomic Runner	85,00 DM
	Dragon's Fury	85,00 DM
	Predator 2	85,00 DM
	Sonic II	90,00 DM
Sega MegaDrive + Sonic the Hedgehog		307,00 DM
Sega MegaDrive * Magnum-Set *		340,00 DM
Mega Pad SG-8		29,90 DM
Japan-Adapter		25,00 DM
Gameboy	Addams Family	60,00 DM
	Mr. Do	60,00 DM
	Simpsons II	55,00 DM
	Spiderman II	55,00 DM
	Super Mario Land II	60,00 DM
	4-in-1 Fun-Pak	55,00 DM
Gamegear	Sonic II	70,00 DM

Versandkosten, Nachnahme, zuzüglich 10,00 DM.
Bestellungen ab 200,00 DM versandkostenfrei!

Wir kämpfen für

**SAUBERE
FLÜSSE!**

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

FUNMAIL

Alles US Importe, JP... Japan, dt... deutsch
VISA/MASTER/EURO CARDS welcome.

SUPER NINTENDO DT

Final Fantasy III 728,-
Axelay jp 868,-
Star Wars a.A.
Zelda 3 DV 898,-
Skull Jagger 968,-
Lemmings jp 398,-
Gunforce a.A.
Gods 998,-
Space Megaforce 998,-

zu jedem
**Super NES
Universal
Adapter
gratis !!!**

SEGA MEGA

LHX Attack Chopper 830,-
Bare Knuckle jp 445,-
CD Wonder Dog jp 860,-
Sonic 2 jp 748,-
CD Black Hole Assault 898,-
CD Night Trap 998,-

GAME BOY

Looney Tunes 495,-
Ultima Runes Virtue 495,-
Super Mario 2 545,-
Jetsons 498,-
Barbie 498,-

NEO GEO

Art of Fighting lieferbar

GAME GEAR

Batman Returns 598,-
Indiana Jones 635,-
Sonic 2 lieferbar

Anrufe:
10h - 12h
13h - 16.30h

Preisänderungen, Irrtümer &
Lieferung vorbehalten.
Getrie über Belegabgabe
- nur für Export
- keine Garantie für
Kompatibilität der Systeme.

AUSTRIA

Alle Preise incl. 20% MWST. Versand: OS 50,-
Tel.: 0512/36 144 14
FUNMAIL Postfach 46, A-6029 Innsbruck

**RGB-KABEL
VERSCHOL-
LEN?**

In einer der letzten *VI-
DEO GAMES* habt Ihr
geschrieben, daß es
auch für das deutsche Su-
per Nintendo ein RGB-Ka-
bel gibt. Händler, die ich
fragte, verneinen das.

Tanja Budzyusl, Wolfsburg

Das beschriebene Kabel ist kein
Hirngespinnst – das gibt's wirk-
lich. Mehrere Versandhändler
führen die nützliche Alternative
zum Composite-Signal, unter
anderem CWM und Dynatex. Mit
49 Mark seid Ihr dabei.

**MAGIC
DRIVE**

In der vorletzten Aus-
gabe von *VIDEO GA-
MES* habt Ihr in Eu-
rem Artikel über Raubkopi-
en die Geräte Magic Drive
und Super Magicom er-
wähnt. Wo kann ich diese
kaufen?

Marcus Beck, Nürnberg

Markt & Technik Verlag AG

Redaktion

**VIDEO
GAMES**

Kennwort: Rat & Tat
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

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

Keines der beiden Kopiersysteme
gibt's offiziell auf dem deut-
schen Markt. Einige Versand-
händler boten die Geräte zwar
kurzzeitig an, mittlerweile sind
die Dinger aber nicht mehr er-
hältlich.

**MASTER
SYSTEM**

Meine Fragen
drehen sich
um das Ma-
ster System:

1. Wird *Sonic 2* auch für Se-
gas 8-Bit-Konsole pro-
grammiert oder erscheint
es nur auf dem Mega Drive?
2. Kann man Mega-Drive-
Module auch auf dem Ma-
ster System spielen?
3. Gibt's ein *Wrestlemania*-
Spiel für das Master Sy-
stem?

Thomas Burbach, Wittlich

1. Wie bei "*Sonic the Hedgehog*"
hat Sega auch zum zweiten Teil

eine Master-System- sowie
Game-Gear-Fassung in Arbeit.
In den nächsten Wochen sollen
die Umsetzungen erscheinen.
2. Das geht leider nicht. Das Ma-
ster System ist eine 8-Bit-Kon-
sole, das Mega Drive hat einen
besseren Prozessor und andere
Hardware-Elemente.
3. Bislang wurden nur Nintendo-
Geräte mit offiziellen WWF-
Spielen bedacht. Der erste Titel
für eine Sega-Konsole wird
"*WWF Wrestlemania*" (Mega
Drive) sein – Erscheinungster-
min: Anfang 1993.

**TURBO
UND CD**

Seit langem seid Ihr
für mich die beste
deutsche Video-
spielzeitung. Trotzdem sind
vier Fragen offen geblie-
ben, die Ihr hoffentlich be-
antwortet:

1. Ist die TurboGrafx kom-
patibel zur PC-Engine?

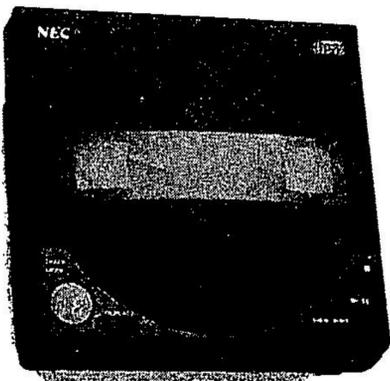
RAA INTERFACE



2. Wieviel Bit hat die TurboGrafx?
3. Wieviel soll das CD-ROM fürs Super Nintendo kosten?
4. Wie sieht die Softwarezukunft des Super Nintendo aus?

Marcel Mayer, Grünheide

1. Die TurboGrafx-16 ist die amerikanische Version der PC-Engine. Die Hardware unterscheidet sich nicht, trotzdem passen Japan-Module nicht ohne weiteres ins amerikanische Gerät. Dafür benötigst Du einen Adapter, den Du zum Beispiel bei den Importhändlern CWM und Fandango bekommst.



Das Super-CD-ROM funktioniert mit jeder PC-Engine

2. Die TurboGrafx hat trotz der verwirrenden Bezeichnung "TurboGrafx 16" 8-Bit wie NES und Master System. Trotzdem mobilisieren die Software-Designer mit ausgereiften Zusatzchips ungeahnte Leistungsreserven. Zum Thema TurboDuo CD-ROM findest Du mehr in den Engine-Ereignissen dieser Ausgabe.
3. Über das CD-ROM ist bislang nicht viel bekannt. Nintendo plant's für Ende '93/Anfang '94, der Preis soll bei 300 bis 400 Mark in Japan liegen.
4. Rosig! Alle wichtigen Softwareproduzenten entwickeln für das 16-Bit-Nintendo. In diesem

Zusammenhang kannst Du Dir auch unseren Vergleichstest Super Nintendo vs. Mega Drive in der letzten Ausgabe von VIDEO GAMES ansehen.

ZUVERLÄSSIG

Bei jeder Kaufentscheidung verlass ich mich grundsätzlich auf die Bewertung der Redaktion und wurde bislang nie enttäuscht. Mich interessiert, worauf Ihr die Super-Nintendo-Spiele testet? Benutzt Ihr eine Import-Konsole oder das offizielle Gerät?

René Berghaus, Remscheid

Da viele Module vorerst nur im Import erscheinen, spielen wir auf einer japanischen Super-Nintendo-Konsole. Für deutsche Spiele verwenden wir die übliche PAL-Version.

3 IN 1

Wie schließe ich ein Mega Drive, ein Super Nintendo und meinen Videorekorder gleichzeitig an den Fernseher an? Das ewige Umstöpseln wird mir langsam zu mühsam.

Martin Zöppel, München

Leider gibt es keine vernünftige Möglichkeit, mehrere RGB/Scart-Systeme gleichzeitig an einen Fernseher anzuschließen. Scart-5-fach-Verteiler sind zwar

bei einigen Elektronikhändlern erhältlich, sie sind aber nicht ungefährlich: Einige Konsolen schicken nicht nur Bildimpulse, sondern auch Strom über die Anschlußleitungen. Sind zwei Geräte über einen Verteiler angeschlossen, kann eins davon beschädigt werden. Besonders gefährdet sind Videorekorder. Die einzige Möglichkeit ist der Anschluß über Cinch-Kabel. Leider wird dann nur das Composite-Signale wiedergegeben, das deutlich unschärfer und farbärmer ist als ein echtes RGB-Signal.

GAME GEAR

Weihnachten bekomme ich ein Game Gear und habe dazu noch einige Fragen. Zum einen würde ich gerne wissen, ob es schon ein Mogel-Modul für dieses Handheld gibt, zum anderen möchte ich die Game-Gear-Module auf dem Mega Drive spielen. Gibt's einen Adapter, der das ermöglicht?

Andreas Herbst, Wittenburg

In beiden Fällen müssen wir Dich enttäuschen. Weder das Mogel-Modul, noch ein Mega-Drive-Adapter sind erhältlich. Letzteren wird's auch nicht geben, da Game Gear und Mega Drive vollkommen unterschiedliche Geräte sind – die Spiele sind nicht kompatibel. Das Mogel-Modul ist derzeit nicht in Sicht, mittelfristig ist damit zu rechnen.

COMPUTER KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
2350 Neumünster
Telefon (04321) 2 27 37
Telefax (04321) 2 33 12

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Grundgerät	DM 259,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE

Alien 3	dt. DM 115,00
Aquatic Games	dt. DM 115,00
Dragon's Fury	dt. DM 115,00
Greendog	dt. DM 115,00
NHLPA Hockey '93	dt. DM 115,00
Sonic II	dt. DM 95,00
Talmil's Adventure	dt. DM 145,00

ZUBEHÖR

Infrared Joypad	
2 MD Control Pads + Sender	DM 89,00
Software Converter	DM 95,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE dt

Grundgerät incl. Alex Kidd I	DM 139,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic	DM 189,00

SOFTWARE

Alien 3	dt. DM 95,00
Chuck Rock	dt. DM 95,00
Prince of Persia	dt. DM 95,00
Sonic II	dt. DM 85,00
Terminator	dt. DM 95,00
Trivial Pursuit	dt. DM 95,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 75,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE dt

Grundgerät incl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	DM 335,00
--	-----------

SOFTWARE

Chuck Rock	dt. DM 85,00
Columns	dt. DM 55,00
Crystal Warriors	dt. DM 75,00
Devilish	dt. DM 75,00
Wimbledon	dt. DM 85,00

ZUBEHÖR

TV Tuner	DM 189,00
Master Gear Converter	DM 45,00
Auto-Adapter	DM 40,00
Gear-to-Gear Kabel	DM 19,00
Battery Pack	DM 85,00

RABATT-SYSTEM

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

Netto-Warenwert	Rabatt
ab DM 500,-	3 %
ab DM 1.000,-	5 %

Sammelbesteller

sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Reservierung für Neuheiten werden vorrangig ausgeführt.
- Keine Nachnahmegebühr.
- Lieferung auf Rechnung zuzüglich Versandkostenanteil

- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle Wertungen auf einen

GAME BOY

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielbewertungen früherer VIDEO GAMES-Ausgaben findet.

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	A-Mazing Tater	Atlus	2/92
56	Addams Family	Ocean	2/92
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	Batman	Sunsoft	2/91
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	Bill & Ted	Acclaim	1/92
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
71	Bomb Jack	Infogrames	11/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Trifix	3/91
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
44	Elevator Action	Taito	2/92
72	F1 Race	Nintendo	2/91
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	SNK	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
56	Home Alone	THQ	6/92
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missile Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	NailUn Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
87	Parodius	Konami	6/92
66	Pop Up	Infogrames	6/92
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
81	R-Type	Irem	2/91
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
81	Roger Rabbit	Capcom	1/92
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
83	Sagaia	Taito	2/92
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
49	SnoopyUs Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	Solomon's Club	Tecmo	3/91
72	SpankyUs Quest	Taito	7/92
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92

HIGH SCORES

Blick

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
30	Square Deal	DTMC	7/92
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Mutant Hero Turtles	Konami	1/91
81	Teenage Turtles 2	Konami	1/92
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	Tiny Toon Adventures	Konami	6/92
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	GG-Aleste	Compile	2/92
72	Lemmings	Sega	12/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	1/92
61	Marble Madness	Domark	8/92
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	U.S. Gold	10/92
37	Out Run Europe	U.S. Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
48	Put and Putter	Sega	4/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	1/92
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	Streets of Rage	Sega	12/92
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Terminator	Virgin	10/92
81	The Chessmaster	Sega	6/92
84	The Game Gear Shinobi	Sega	3/91
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	Wonderboy: Dragon's Trap	Sega	11/92
81	World Class Leaderboard	U.S. Gold	1/92

GAME-PLAY

Mega Drive PC Engine Super Nintendo Game Boy Game Gear

Wir wünschen unseren Kunden und Geschäftsfreunden ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr. Wie immer sensationelle Angebote. Anrufen oder gleich vorbeikommen.

Game Play VERL

Osterwieher Str. 70

4837 Verl. 1

Fax: 05246/81270

BTX: GAME PLAY #

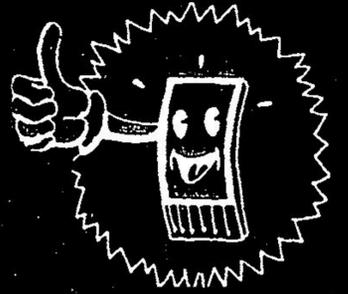
Laden ab 13:00 Uhr

lg. Do bis 20:30 lg. So bis 18:00

Tel.: 052 46 / 811 84

Das Videospiele-fachgeschäft in Berlin:

The DOUBLE TROUBLE Video Game World!



Was bieten wir?:

- x Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- x Amerikanische Videospielezeitungen wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- x Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieletiteln!
- x Vorbestellungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- x Auch Ankauf bestimmter Spieletitel (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- x Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- x Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- x Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 12.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-13.00 Uhr,
langer Sa.: 10-15 Uhr

Im übrigen: Wir verleihen auch Master System, NES und SNES-Spiele aus Amerika, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
 Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz,
 dann in den 129er Bus Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr.

Kein VERSAND!

DOUBLE TROUBLE ... der Videospieleclub (Mega-Drive, Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einzukaufen zu können!

Tel.: 030/6849816

Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...
 aber immer ÖFTER!**

STOP!

????? ???? ????
 ERST AM 31.12.92
 UM 24:00 UHR
 WEITERBLÄTTERN

SUPER NES
 MEGA DRIVE
 NEO GEO
 LYNX
 GAME BOY
 GAME GEAR

Alle starken Games aus England und aus USA

Liebe Video-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

SegaMega

SegaMega & Sonic Hedgehog	364.-
688 Attack Submarine	120.-
Abrams Battle Tank	99.-
Afterburner 2	98.-
American Gladiators	118.-
Aquatic Games JP3	69.-
Arch Rivals Basketball	89.-
Arnold Palmer Golf	60.-
Batman Returns Joker	96.-
Bonanza Brothers	55.-
Buck Rogers 1	119.-
Budokan	119.-
California Games	86.-
Capt. America & Avengers	96.-
Centurion Def. of Rome	106.-
Chessmaster	86.-
Chuck Rock	109.-
Corporation	109.-
Cyber Cop	104.-
Desert Strike	87.-
Dinoland	86.-
Dungeons & Dragons	119.-
European Club Soccer	109.-
F15 Strike Eagle 2	110.-
Ferrari GP Challenge	89.-
Forgotten Worlds	109.-
Galabad	87.-
Global Gladiators	105.-
Golden Axe 2	95.-
Great Waldo Search	121.-
Green Dog - The Surfer	78.-
Humans	118.-
Indy Jones - Last Crusade	87.-
Jenni. Capriati Tennis	86.-
Joe Montana Football 3	109.-
King Solomon	86.-
Kings Bounty	72.-
Lemmings	96.-
LHX Attack Chopper	90.-
M. Lemieux Ice Hockey	93.-
Micro Machines	110.-
Might & Magic 2	137.-
NHLPA Hockey 93	109.-
Olympic Gold	95.-
PGA Tour Golf	104.-
Phantasia Star 3	124.-
Pitfighter	90.-
Pro Quarterback Football	134.-
Rambo 3	91.-
RBI 3 Baseball	86.-
Revenge of Shinobi	64.-
Road Rash 1	87.-
Robocod	98.-
Saint Sword	88.-
Shadow Dancer Ninja	60.-
Shanghai 2	98.-
Sonic 2	96.-
Sorcerers Kingdom	105.-
Speedball 2	101.-
Steel Empire	89.-
Steel Talons	111.-
Super Basketb. - Riley	67.-
Super HangOn	91.-
Super Monaco GP 1	60.-
Super Monaco GP 2	88.-
Super Off Road	82.-
Super Smash TV	101.-
Super Volleyball	60.-
Sword of Zoda	106.-
Target Earth	122.-
Tazmania	89.-
Team USA Basketball	109.-
Terminator 2 Arcade	87.-
Thunder Force 2	65.-
Todds Adventure	101.-
Tokl	89.-
Toxic Crusaders	92.-
Trouble Shooter	60.-
Twin Hawk	109.-
Uncharted Waters	148.-
Universal Soldier	106.-
Warrior of Rome 2	115.-
Warsong	98.-
Winter Challenge	93.-
Wonderboy Monsterland	117.-
World Cup Italia 90	82.-
World Trophy Soccer	104.-
Wrestle War	109.-

GameBoy

HandyBoy (All in One) neues Zubehör!	64.-
4 in 1 FunPack	51.-
Batman Returns Joker	54.-
Battletoads	53.-
Ben & Stimpy	72.-
Boulder Dash	50.-
Boxle 3	62.-
Chessmaster	54.-
Chessmaster 2000	70.-
Double Dribble Bask.	56.-
Dr. Franken	54.-
Dynablasters	55.-
Face Ball 2000	62.-
Ferrari GP Challenge	54.-
G. Foremans KO Box	54.-
Ghostbusters	73.-
HaTris	56.-
Hunt for Red October	54.-
Jeep Jamboree	59.-
KungFu Master	51.-
Lazlos Leap	54.-
Magnetic Soccer	55.-
Megalit	69.-
Miner 2049er	49.-
Motocross Maniacs	47.-
Nail n Scale	51.-
Out of Gas	54.-
Paperboy 2	50.-
Parodius	73.-
Phantom Air Mission	73.-
Pipe Dream	42.-
Popeye 2	73.-
R-Type 1	53.-
Rescue of Bioblette	55.-
Rocky & Bullwinkle	59.-
Roger Rabbit	53.-
Side Pocket Pool	49.-
Snow Brothers	53.-
Soccer Mania	53.-
Speedball 2	54.-
Spy vs. Spy 1	62.-
Super Kick Off	64.-
Super Off Road	53.-
Swamp Thing	58.-
Sword of Hope 1	57.-
The Flash	59.-
Tiny Toon Adventures	56.-
Tip Off Basketball	73.-
TMNTurtles 2	65.-
Tom & Jerry	53.-
Ultima: Runes of Virtue	65.-
Wave Race	42.-
Wizards & Warriors	46.-
World Circuit Series	56.-
World Cup Soccer	42.-
WWF Superstars 1	54.-
WWF Superstars 2	54.-
Xenon 2	53.-

und natürlich auch alle Games für:

NES

Atari Lynx

SuperNES (Famicom)

Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen und Monate angekündigt. Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen doch: Was jeder will, reicht oft nicht für alle. Import-Games! Ohne Kompatibilitäts-Zusagen!

Das ist neu! Und gut für's Taschengeld! An- & Verkauf auf SecondHand-Basis



Fordern Sie sofort per Karte unsere Gratis-Liste "VideoGames" - bitte Konsolen-Typ angeben: Dort finden Sie die genauen Infos, wie Sie im FUNTASTIC-50% Shop an frische Games rankommen!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 26. 10. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern, so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruenzi Schwyz, Ciao Italia! Wir versenden täglich auch ins Ausland: per Nachn. (-14% Steuer, +NN-Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten VideoSpiele.
Fachhändler seit 1985.



HIGH SCORES

SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller/System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	Actraiser	Enix	12/92
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	Axelay	Konami	11/92
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
51	Cameltry	Taito	9/92
83	Castlevania	Konami	1/92
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
80	Dinosaurs	Irem	9/92
40	Drakkhen	Kemco	6/92
75	Dunk Shot	Halcken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
85	F-Zero	Nintendo	1/91
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	Final Fantasy 2	Square	1/92
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
37	Hole in One	HAL	2/91
71	Hook	Sony	9/92
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	Lemmings	Sunsoft	6/92
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	Mystical Ninja	Konami	4/91
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	Street Fighter 2	Capcom	8/92
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	Super Aleste	Compile/Toho	7/92
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
88	Super Formation Soccer	Human	1/92
84	Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4/91
91	Super Mario Kart	Nintendo	11/92
94	Super Mario World	Nintendo	1/91
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	Super Probotector	Konami	10/92
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92

HIGH SCORES

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

MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test In Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	Alex Kid in Miracle World	Sega	1/91
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	Asterix	Sega	6/92
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	California Games	Sega	1/91
82	Castle of Illusion	Sega	2/91
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
81	Golden Axe Warrior	Sega	2/91
74	Golvelius	Sega	1/91
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
84	Klax	Domark	8/92
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	Lucky Dime Capers	Sega	2/92
60	Marble Madness	Virgin	8/92
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	Phantasy Star	Sega	1/91
88	Populous	Tecmagik	2/91
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	R-Type	Sega	1/91
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	Sega Chess	Sega	1/92
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	Shanghai	Sega	1/91
78	Shinobi	Sega	1/91
81	Sonic the Hedgehog	Sega	4/91
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92

GAME-Island Berlin

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

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neuköln

Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

ZAPP

ROCHUSSTRASSE 11

6500 MAINZ

Tel. 061 31/230492

G • A • M • E • S

Fax 061 31/230493



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

SEGA MEGA DRIVE

SONIC 2	a. A.
STREETS OF RAGE 2	a. A.
TALE SPIN	a. A.
ARIELLE	a. A.
MICKEY & DONALD	a. A.
WWF SUPERSTARS	119,-
GODS	a. A.

SUPER NES:

ALESTE	149,-
SUPER STAR WARS	a. A.
MICKEY'S QUEST	a. A.
WING COMMANDER	a. A.
ROAD RUNNER	a. A.
EQUINOX	a. A.

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

TURBO GRAFX (DUO)

AIR ZONK	119,-
DRAGON SLAYER (SCD)	119,-
VULCAN VENTURE (SCD)	119,-
LOOM (SCD)	119,-
BONK 3	a. A.

1993
JUMP 'N' RUN
WÜNSCHT EINEN GUTEN
RUTSCH INS NEUE JAHR

LADEN & VERSAND

FON 0221-123393
FAX 0221-125676

EBERTPLATZ 2
5000 KÖLN 1

PREISLISTE
GEGEN
FRANKIERTEN
RÜCKUMSCHLAG.

WIR LIEFERN PER
NN ZZGL. DM 9,-
PORTO &
VERPACKUNG

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1/91
82	Wonderboy in Monsterland	Sega	1/91
82	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/91
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 -- Megablast	Imageworks	3/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
89	Klax	Tengen	1/91
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	Lemmings	Sunsoft	9/92
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	Long Raiser	NCS	3/91/91
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	Might & Magic	Electronic Arts	3/91
84	Musha Aleste	Compile	1/91
91	NHLPA Hockey '93	Electronic Arts	11/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	PGA Tour Golf	Electronic Arts	2/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
82	Phantasy Star 2	Sega	1/91
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	Populous	Sega	1/91
80	Quackshot	Sega	1/92
93	Revenge of Shinobi	Sega	1/91
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
85	Shining in the Darkness	Sega	3/91
64	Slime World	Micro World	7/92
81	Sokoban	Sega	1/91
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	Sonic 2	Sega	12/92
82	Sonic the Hedgehog	Sega	2/91
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	Starflight	Electronic Arts	4/91
63	Steel Empire	Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
75	Strider	Sega	1/91
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
53	Terminator	Virgin	9/92
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Fixing Edge	9/92
87	Thunder Force 3	Sega	1/91
85	Thunder Force 4	Tecno Soft	9/92
80	Tiger Heli	Treco	2/91
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
68	Undead Line	Paisoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	Wonderboy 5	Sega	1/92
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
58	Arrow Flash	Sega	2/91
64	Atomic Runner	Data East	10/92
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
82	Castle of Illusion	Sega	1/91
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	Desert Strike	Electronic Arts	6/92
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	SageUs Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
70	DragonUs Eye	Home Data	7/92
90	EA Hockey	Electronic Arts	3/91
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	Elemental Master	Tecno Soft	1/91
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
76	Gaiars	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghoul's'n Ghosts	Sega	1/91
80	Gleylancer	NCS	9/92
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	Hellfire	NCS	1/91
40	Home Alone	Sega	12/92
82	Ishido	Accolade	1/91
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	John Madden '92	Electronic Arts	1/92
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91

Fortsetzung auf S.146

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

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

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

NEU:

Batman Returns a.A. **Micky & Donald** a.A.
Sonic II a.A. **Rainbow Island JP** 119,-

Mega Drive Angebot des Monats:

Desert Strike DKA 109,- Gemfire DKA 129,-
Abrams Battletank DKA 119,-

Aquatic Games US	99,-	Immortal US	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	Ninja Gaiden US	a.A.
Galahad US	109,-	Rampart US	a.A.
Double Dragon US	99,-	Midnight Resistance JP	89,-
LHX Attack Chopper US	109,-	Gley Lancer JP	119,-
Team USA Basketball US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Sidepocket US	109,-	Predator 2 US	109,-
		Shadow Dancer US	89,-
		Wonderboy 5 US	109,-
Desert Strike US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Dragons Fury US	99,-	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Captain America US	a.A.	Micky Mouse JP	79,-
Death Duell US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Steel Talons US	109,-
Sokoban US	69,-	Superman US	a.A.
King Salomon US	a.A.	Universal Soldier US	a.A.
European Club Soccer DT	109,-	WWF Superstars US	a.A.

Jetzt lieferbar !!

TURBO DUO



MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Turbo Duo Grundgerät RGB Set

mit 5 Spielen: Gates of Thunder,
Bonks Adventure, Bonks Revenge,
Y's Adventure I + II, Ninja Spirit

a.A.

Turbo Express Handheld

Super Grafik und Sound!

nur DM 399,-

Dragon Spirit US
Fighting Street CD US
Galaga '90 US
Jackie Chan US
Lemmings CD JP
Loom CD US
Neutopia 2 US
New Adventure Island US

Parasol Stars US
Prince of Persia CD US
Shape Shifter CD US
Soldier Blade US
Star Parodger CD JP
Super Star Soldier US
TV Sports Basketball US
World Court Tennis US

Nintendo Game Boy

NEU: Super Mario II a.A.

Action Replay Pro	89,-	Miner 2049er US	69,-
Bomb Jack DT	69,-	Lightmaster	39,-
Dig Dug US	59,-	Super Off Road US	69,-
Dr. Franken DT	69,-	Tom & Jerry US	69,-
Looney Toons US	69,-	Universal Soldier US	69,-

NEO GEO

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

NEU: Art of Fighting a.A.

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Hero	329,-
Alpha Mission	249,-	Viewpoint	a.A.
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-		

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Grundgerät **DM 49,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 39,-**
Joypad (Deutsch) ohne Spiele **DM 199,-**

NEU:

Super Aleste US	119,-	Micky Mouse	a.A.
Star Wars	a.A.		
Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlingmania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2	a.A.
Super Soccer DT	99,-	Wings II	119,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetfighter II DT	99,-	Final Fantasy Mystic DKA	109,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis US	119,-	Phalanx US	119,-
Desert Strike US	119,-	Super Aleste US	119,-

Vorankündigungen beziehen sich auf dem nächst-
erscheinende Europaversionen.

ACHTUNG: Viele Sonderangebote für LYNX, GAME GEAR, MASTER SYSTEM und NES. Ein Anruf lohnt sich!
Gesamt- Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Versionen der Spiele: DKA = Import mit deutscher Kurzanleitung, DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch.
Für einige Spiele sind Spiele-Adapter notwendig. Viele weitere Artikel lieferbar, ständig Neuheiten.



CWM Computerversand und -shop

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



HIGH SCORES

Fortsetzung von S.74

NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	Adventure Island 2	Hudson	2/92
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	Batman: Return of the Joker	Sunsoft	12/92
86	Battletoads	Tradewest	6/92
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	Bucky OUHare	Konami	8/92
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	Castlevania 3	Konami	2/92
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	Dr. Mario	Nintendo	3/91
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	Dynablasters	Hudson	10/92
80	Elite	Imagineer	11/92
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	Gauntlet 2	Mindscape	1/91
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	Gradius	Konami	1/91
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	Ice Hockey	Nintendo	1/91
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	Jackie Chan	Hudson	4/91
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	Legend of Zelda	Nintendo	1/91
81	Life Force	Konami	1/91
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	Maniac Mansion	Jaleco	2/91
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
70	North and South	Infogrames	1/92
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	Pirates	Konami	10/92
79	Powerblade	Taito	1/92
88	Probotector	Konami	1/91
89	Probotector 2	Konami	8/92
84	Punchout	Nintendo	1/91
83	Puzznic	Taito	3/91
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	R.C. Pro-AM	Nintendo	1/91
42	Racket Attack	Jaleco	2/91

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
80	Rampart	Jaleco	6/92
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solstice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	Super Mario Bros. 3	Nintendo	2/91
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	Tetris	Nintendo	1/91
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	Tiny Toon Adventures	Konami	7/92
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	LJN	2/91

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	Chip's Challenge	Atari	1/91
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	Ishido	Atari	4/91
90	Klax	Atari	1/91
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	Rampart	Atari	6/92
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	Shanghai	Atari	1/91
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
 Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282	Hessen: Kassel 10-18.30 Uhr 0561/711389	N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796	Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663	NRW: Düsseldorf 10-18.30 Uhr 0211/131979	Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590	Bayern: Fürth 10 - 18.30 Uhr 0911/745419
---	--	---	---	---	---	---

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,00 - Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,00
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit Inh. Oliver Heck

SEGA MEGA DRIVE	
688 Submarin Attacke	129,95
Alien 3	99,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Galahad US	102,95
Green Dog US	94,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chamäleon	112,95
Lemmings US	109,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Side Pocket	95,95
Slime World jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Splatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
War Song US	111,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Zero Wings jap.	99,95

Super NES	
Axelay US	138,95
Castelvania 4 dt.	119,95
Desert Strike US	122,95
F-Zero dt.	98,95
Final Fantasy Mystic Quest	US122,95
Hook US	129,95
Joe a. Mac US	124,95
Lemmings	a.A.
Mystical Ninja US	a.A.
Q-Bert 3 US	129,95
Rampart US	129,95
Shulljagger US	129,95
Spankys Quest US	119,95
Streetfighter 2 dt.	129,95
Super Batteltank US	a.A.
Super Batter UP US	129,95
Super Soccer dt.	98,95
Super Star Wars US	a.A.
Tennis dt.	98,95
Turtles 4 dt.	124,95
WWF Wrestlingmania US	129,95
Zeda 3 dt.	134,95

SEGA GAME GEAR	
Axe Battler	64,95
Chuck Rock	64,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Foerman Boxing	67,95
G-Loc	56,95
Halley Wars	76,95
Leader Board	75,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Monaco GP 2	59,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pac Man	59,95
Psychic World	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

GAME BOY	
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien Opus	44,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Loony Tunes US	64,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Anbition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Rolans Curse 2 US	64,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95
Xenon 2	64,95

ATARI LYNX	
Batmans Return	77,95
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Rampart	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shadow of the Beast	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
Steel Thalons	74,95
Toki	74,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Spiele - Konsolen + Zubehör	
SEGA MASTER	
Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
SEGA MEGA	
Action Replay	149,00
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dt. o. Spiel	269,00
Mega Drive Magnum Set	369,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95
GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzl.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95
SUPER NINTENDO	
Super Nintendo	319,00
Control Pad	37,95
Universal Adaptor	59,00
F Zero	98,95
Universal Adaptor	49,95
GAME BOY	
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95
ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
 Stuttgarter Str. 99
 (Biberturm)
 Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
 Storchenstr. 5b
 Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
 Schreiberstr. 18
 Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
 Georgswall 3
 Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
 Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
 Wallstraße 21
 (Altstadt)
 Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
 Seit 14.11.92
8510 Fürth
 Ludwigstraße 36
 Tel.: 0911/745419

Neu! Neu! Neu!
 Seit 16.11.92
3500 Kassel
 Werner Hilpert Str. 22
 Tel.: 0561/711389

Neu! Neu! Neu!
 Seit 27.11.92
O-6502 Gera
 Laasener Str. 29

TIPS & TRICKS INTERFACES

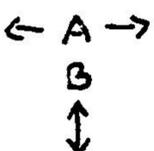
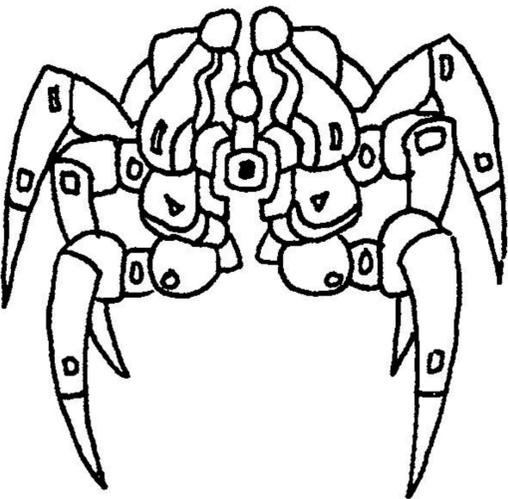


Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Meister: Wenn Ihr Probleme habt, den Endgegner des nagelneuen Konami-Ballerepos zu bezwingen, oder gerade in den letzten Atemzügen gegen den Endgegner von *Donald Duck-The Lucky Dime Caper* liegt, dann kommt Euch diese Rubrik zur Hilfe. Hier melden sich die absoluten **Cracks** zu Wort und geleiten Euch durch gefährliche Abenteuer. Natürlich gibt's für Komplettlösungen, die Ihr uns schickt, die meiste Knete, dafür erwarten wir aber auch astreine Karten und knackige Zeichnungen.

Axelay (Super Nintendo)

Wer so schöne Skizzen zu brandaktuellen Spielen zeichnet wie Tobias William Reich, liest seinen Namen bald in der *VIDEO GAMES*. Diesmal hält der Münchner die Endgegnertaktiken für *Axelay* bereit.



In unserer Tips & Tricks-Rubrik könnt Ihr ein schönes Taschengeld verdienen. Abgedruckte Tips bringen Geld und helfen den Lesern: Dem einen über seinen Liebeskummer mit Prinzessin Zelda hinweg, dem anderen eröffnen sie die Möglichkeit, den bösen Shredder endgültig ins Jenseits zu befördern.

A. Franz

SO LÄUFT'S

Bitte beachtet folgende Regeln, Ihr erspart uns und den geplagten Assistenz-Feen unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, haben keine Chance. Aus technischen Gründen können wir solche Karten nicht verwenden.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Konto-Nummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, das erspart tagelange Recherchen. Für Überweisungen ins Ausland benötigen wir außerdem die Postschecknummer Eures Kreditinstituts.
3. Wenn Ihr selbst, Vater, Mutter, Hamster, Bruder oder Schwester einen IBM-kompatiblen MS-DOS-PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** zu.

4. Tips die bereits abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne: Macht Euch nicht die Mühe, aus alten Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder anderen Magazinen abzuschreiben.

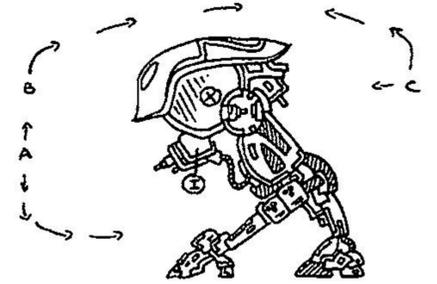
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario- oder Megaman-Spielen sind "out". Auch in Sachen *Sonic* und *Maniac Mansion* (NES) sind wir bestens eingedeckt - kein Bedarf.

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

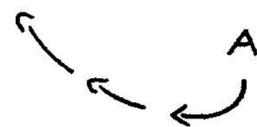
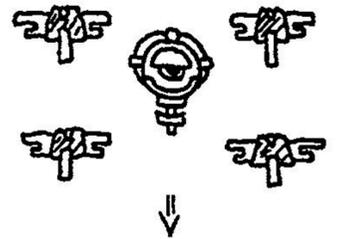
Eure Tips, Tricks, Cheats, Karten, Paßwörter, Spielösungen und Disketten gehen an:

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

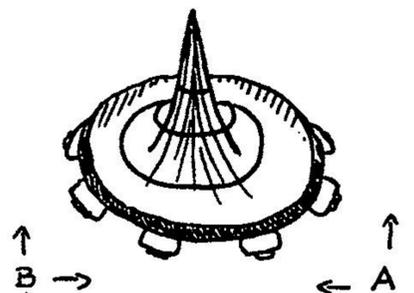
1. Level: Giant Spider Wenn die Spinne das Netz abschießt, müßt Ihr Euch zu Position A begeben und den Schüssen nach links und rechts, den Mini-Spinnen nach oben und unten ausweichen (B).



2. Level: Killer-Roboter Zunächst beseitigt Ihr die Wumme (I) des Ungetüms. Wenn er seine Schußwaffe schwenkt, folgt Ihr der Route B, dann immer auf die Stelle "X" schießen und von B nach C und zurück fliegen. Sollte er seinen Giganto-Laser schwenken, seid Ihr an Position A am sichersten. Versucht's mit Fire-Laser oder Missiles nach vorn.



3. Level: UFO No. 1 Wenn Ihr mit dem Needle-Cracker schießt und der Route A folgt, ist das UFO kein Problem.



3. Level: UFO No. 2 Fliegt stets zwischen den Positionen A und B hin und her. Wenn das Ufo abtaucht, solltet Ihr von A oder B nach oben fliegen.

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS



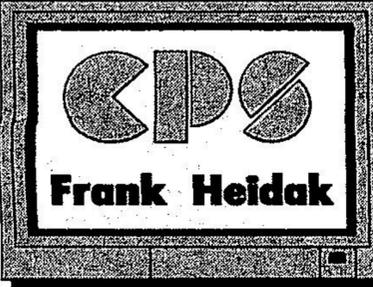
1 DUCK TALES Game Boy 59,95 NES 94,95

2 SUPER MARIO BROS. 3 NES 94,95

3 DONALD DUCK Megadrive 114,95 Master 94,95

die weiteren Plätze

	Game Boy	NES	Megadrive	Master	S-Nintendo
4. KID CHAMELEON	114,95
5. ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST	94,95
6. STREET FIGHTER 2	94,95
7. BATTLETOADS	74,95	94,95
8. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95
9. STAR WARS	114,95
10. MICKEY MOUSE 1	119,95	94,95



ES IST DA!
DAS DEUTSCHE **SUPER NINTENDO**

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

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

SUPER NINTENDO	GAME BOY	NES	MEGADRIVE	SEGA MASTERSYSTEM
super nes + super mario world 324,95	game boy mit telex 159,95	trax 54,95	arnold palmer tee golf 54,95	ninja 39,95
action replay pro cartridge 139,95	4 spieler adapter 39,95	tunican 64,95	back to the future 3 114,95	ninja gaiden 94,95
high tech action controller 29,95	at/dc adapter 19,95	wizards and warriors 44,95	batman 114,95	olympic gold 114,95
universal moduladapter 49,95	action replay pro cartridge 99,95	wwf superstars 64,95	batman 114,95	out run 84,95
odds family 119,95	akusett 54,95	wwf superstars 2 64,95	buck rogers 139,95	out run europe 104,95
adventure island 129,95	case boy 24,95	challenge set+2 contr.+ smb 3 214,95	california games 114,95	pacmania 104,95
caveman ninja 114,95	game boy spieleradapter 19,95	control deck mit kassette 159,95	chuck rock 114,95	papierboy 94,95
chessmaster 114,95	gürteltragetasche 24,95	nes super set 289,95	corporation 114,95	papour games 74,95
euro football champ 109,95	lauchfächer 29,95	2 controller pack 64,95	desert strike 114,95	populous 104,95
f zero 94,95	light max 59,95	4 spieler adapter 64,95	dick Tracy 119,95	prince of persia 94,95
home alone 1 129,95	lupe mit licht 19,95	game genie 129,95	donald duck 114,95	pro wrestling 54,95
hyperzone 104,95	profitasche 29,95	joystick konix speedking 29,95	double dragon 99,95	psycho world 94,95
lemmings 129,95	reinigungssset 14,95	maverick 2 joystick 39,95	e.o. hockey 119,95	putt & putter 94,95
mario paint mit mouse 94,95	spiel- und tragetasche 24,95	nes advantage joystick 19,95	empire of steel 114,95	r type 94,95
papierboy 2 114,95	tragekoffer 19,95	reinigungsset 19,95	europa club soccer 114,95	rampage 84,95
pitfighter 129,95	addams family 74,95	starfighter 2 joystick 29,95	f 22 interceptor 114,95	rastan 84,95
race drivin' 129,95	adventure island 1 64,95	simons quest 94,95	galahad 114,95	rc grand prix 84,95
rival turf 119,95	amazing penguin 64,95	simons quest 2 (bart vs the world) 109,95	golden axe 2 114,95	running battle 84,95
simpsons (krusty's fun house) 114,95	amazing spiderman 44,95	skate or die 94,95	green dog 114,95	sagaia (darius 2) 94,95
street fighter 2 94,95	asteroids 64,95	skate or die 94,95	hardball 119,95	sagaia (darius 2) 94,95
super castlevania 4 114,95	batman 2 (return of the joker) 64,95	skatole 74,95	james bond 2 114,95	secret command 44,95
super probator 114,00	battletoads 74,95	solomons key 64,95	jea-montana football 2 119,95	sega chess 114,95
super r type 94,95	beach volley 54,95	star tropics 94,95	john madden football 2 114,95	shadow of the beast 104,95
super soccer 94,95	blades of steel 64,95	star wars 114,95	kid chameleon 114,95	shinobi 84,95
super t. m. h. turtles 4 114,95	blaster master 74,95	super mario bros 2 94,95	marble madness 104,95	simon the hedgehog 94,95
super tennis 94,95	bomb jack 59,95	super mario bros 3 94,95	marco lamieux hockey 114,95	special criminal investigation 94,95
super wrestlemania challenge 139,95	boulder dash 49,95	super off-road 64,95	mickey mouse 1 119,95	speedball 84,95
top gear 114,95	boxle 54,95	swords & serpents 109,95	mickey mouse 2 114,00	spellcaster 94,95
zelda 3 - a link to the past 94,95	bubble ghost 54,95	teenage mutant hero turtles 1 114,95	moonwalker 54,95	spiderman 94,95
	bugs bunny blow out 54,95	teenage mutant hero turtles 2 114,95	moonwalker 93 114,95	spy vs spy 54,95
	burger time deluxe 49,95	tennis 44,95	olympic gold 119,95	strider 114,95
	castlevania 1 64,95	terminator 2 64,95	pacmania 104,95	submarine attack 84,95
	castlevania 2 64,95	tiny toon 64,95	papierboy 1 114,95	summer games 74,95
	chase h. q. 64,95	track & field 64,95	papierboy 2 114,95	super kick off 104,95
			panorama 104,95	super monaco grand prix 1 84,95
			phantasy star 1 74,95	super monaco grand prix 2 84,95
			phantasy star 2 74,95	super space invaders 94,95
			phantasy star 3 74,95	super tennis 39,95
			revenge of shinobi 54,95	super world 39,95
			ring of power 139,95	tennis ace 84,95
			shadow of the beast 129,95	thunder blade 84,95
			shining in the darkness 139,95	tom & jerry 94,95
			simon the hedgehog 114,95	transbot 39,95
			space harrier 2 64,95	trivial pursuit 94,95
			speedball 2 114,95	vigilante 84,95
			spider man 119,95	wanted (light phaser) 74,95
			ster control 119,95	wimbleton 104,95
			starflight 139,95	wonderboy 1 54,95
			streets of rage 114,95	wonderboy 2 (monster land) 84,95
			super hang on 114,95	wonderboy 3 (dragons trap) 84,95
			super hydrive 114,95	world class leaderboard 84,95
			super monaco gp 1 114,95	world cup italia 90 84,95
			super monaco gp 2 114,95	world games 84,95
			super off road 99,95	world grand prix 44,95
			super real basketball 54,95	world soccer 74,95
			super thunder blade 64,95	xenon 2 84,95
			sword of vermillion 129,95	
			tazmania 114,95	
			team usa basketball 114,95	
			terminator 114,95	
			test drive 2 99,95	
			toejam & earl 114,95	
			taki 114,95	
			turbo out run 114,95	
			tunican 119,95	
			where in time is cornen sand 139,95	
			winter challenge 99,95	
			wrestle war 114,95	
			aquatic games 114,95	

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOETE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul

..... Modul

..... Modul

..... Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

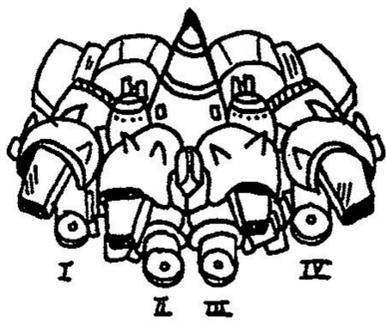
PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.



Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Angebotspreise ihre Gültigkeit.



Hook (Game Boy)

Beat Krähenmann aus Belp war so freundlich uns seine Karten-Komplettlösung zum Game-Boy-Abenteuer zu schicken.

Forest und Lagoon-Levels (3, 5, 7, 11, 14)

Achtet auf die Schlangen, da sie nicht besonders gut zu sehen sind.

Underground-Levels (1, 9, 12)

Die Geister verschwinden nach kurzer Zeit. Bei den Zombies könnt Ihr Eure Energie auffüllen, indem Ihr einen Zombie zweimal oben berührt. Klappt's nur einmal, verliert Ihr ein Leben.

Icy Region Levels (8, 10)

Der Yeti weicht zur Seite, wenn Tink ihn angreift. An einigen Eiszapfen rutscht Ihr nur hinunter,

rauf geht's nicht. Vorsicht auch bei den Plattformen: Viele fallen erst herunter, wenn Ihr mehrmals draufgesprungen seid.

Nevertree (4)

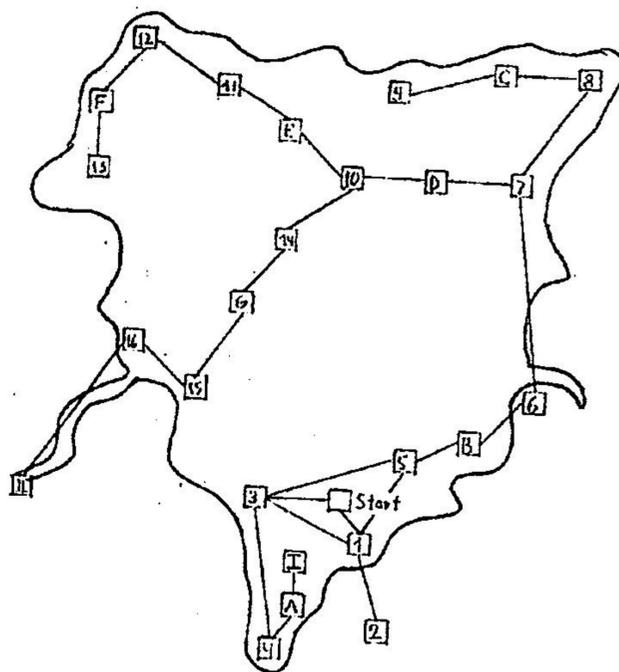
Mit jedem Basketball erzielt Ihr 400 Punkte, indem Ihr viermal in den Korb werft.

Pirate and Hook Town (15, 16)

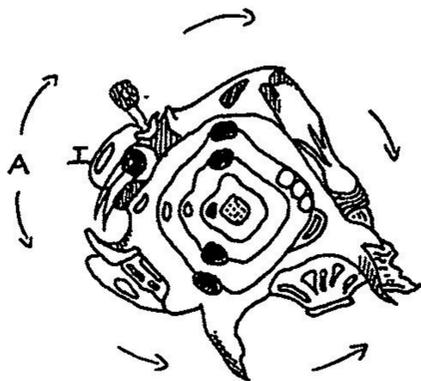
Nachdem Ihr das Streichholz geholt habt, benutzt Ihr das Faß als Trampolin.

Fight Rufio/Hook (I, II)

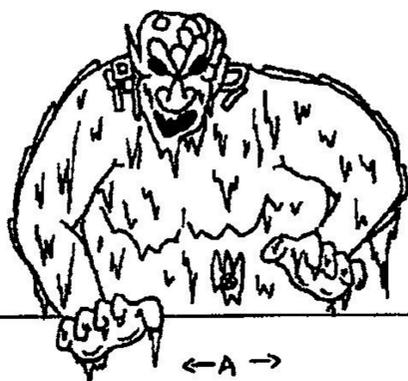
Um die beiden zu besiegen, bedarf es einer besonderen Taktik.



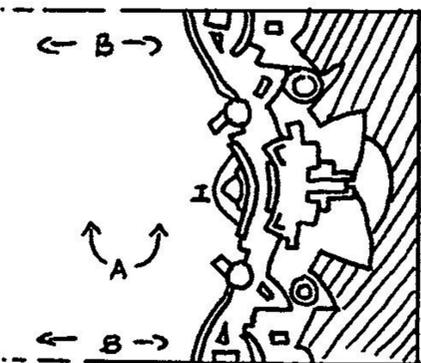
3. Level: UFO No. 3 Benutzt den Needle-Cracker und haltet Euch von der leuchtenden Kanone fern.



4. Level: Alien Umkreist den Alien und ballert mit der Round-Vulcan ständig auf Position I.

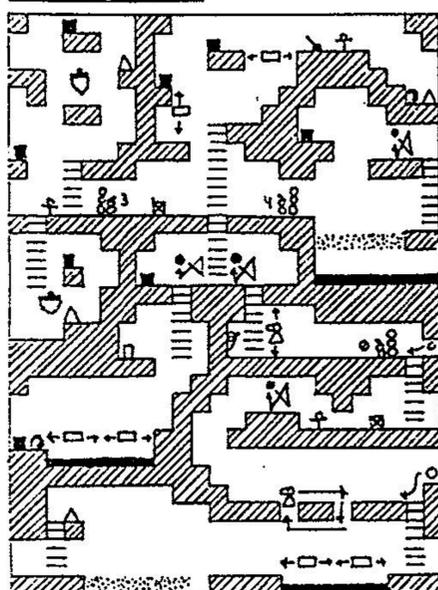


5. Level: Fire Demon Schießt auf sein Herz, bis der Dämon seine Hand nach vorn streckt. Dann flüchtet Ihr nach rechts bzw. links.

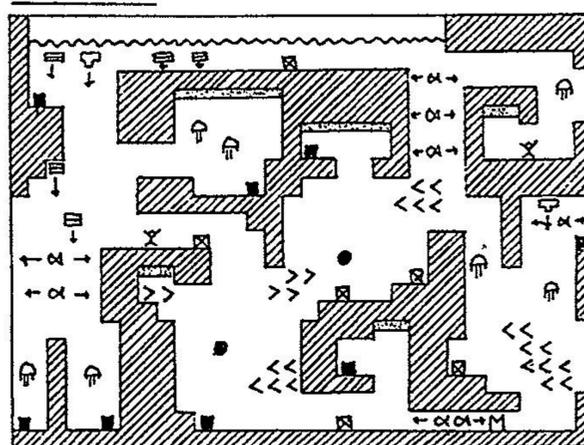


6. Level: Obermotz Phase 1: Während Ihr mit den rotierenden Felsen mitfliegt auf "I" schießen. **Phase 2:** Weicht den Schüssen auf Höhe von "B" aus. Mit dem Wind-Laser oder dem Needle-Cracker trifft Ihr automatisch. **Phase 3:** Schießt, wenn kein Axelay-Clone vor Euch schwebt. **Phase 4:** Dranbleiben.

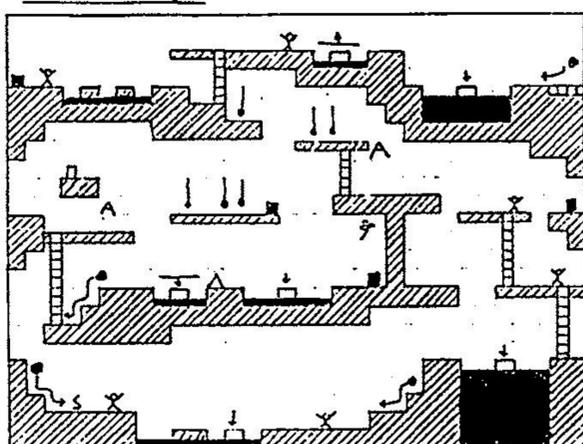
12. Skub's Cavern



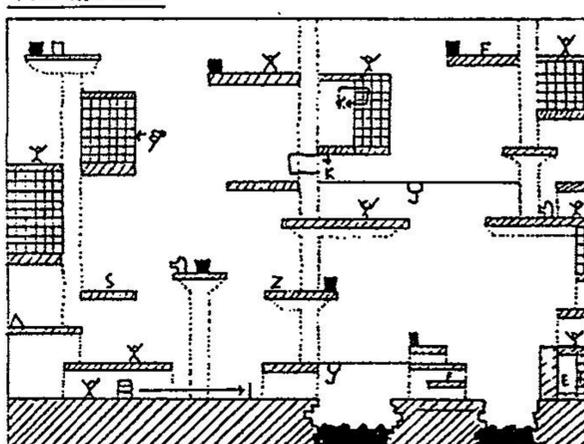
13. Hooks Cave



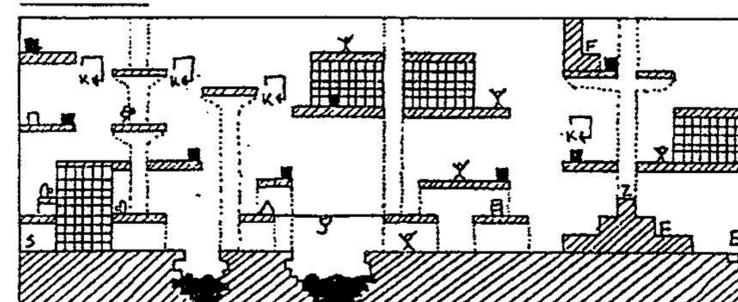
14. Inland Lagoon



15. Pirate Town



16. Hook Town



Wenn Ihr beim Kampf gegen Hook angekettet werdet, drückt auf Button A.

Spezielle Gegenstände

Die braucht Ihr, um das Spiel fortzusetzen. Damit Ihr mit Rufio kämpfen könnt, holt Ihr zuerst den Wecker (Clock) aus der versunkenen Stadt (2). Bevor Ihr zu den Snow Peaks kommt, müßt Ihr Euch das Horn aus Pirate Tomb (9) besorgen. Außerdem braucht Ihr den Zahn (Tooth) aus Hooks Cove (13), bevor Ihr nach Island Lagoon weiterfahren könnt.

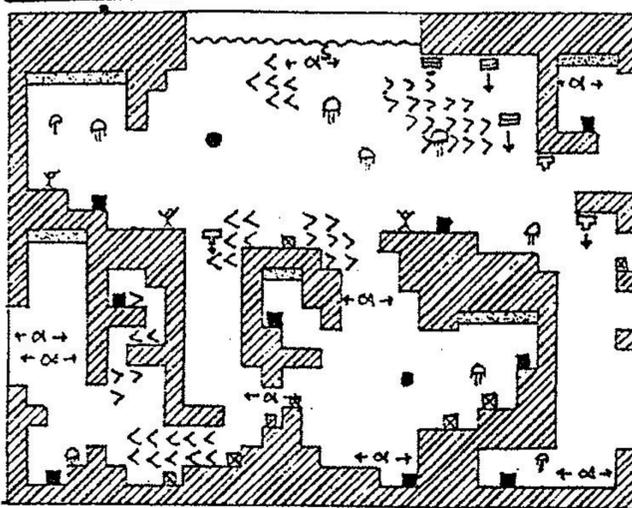
Allgemeines

Auf den Karten sind die Geschicklichkeitslevel mit Zahlen von 1 bis 16 eingezeichnet. Flying entspricht den Buchstaben A-G, Fight Rufio und Fight Hook sind mit I und II gekennzeichnet.

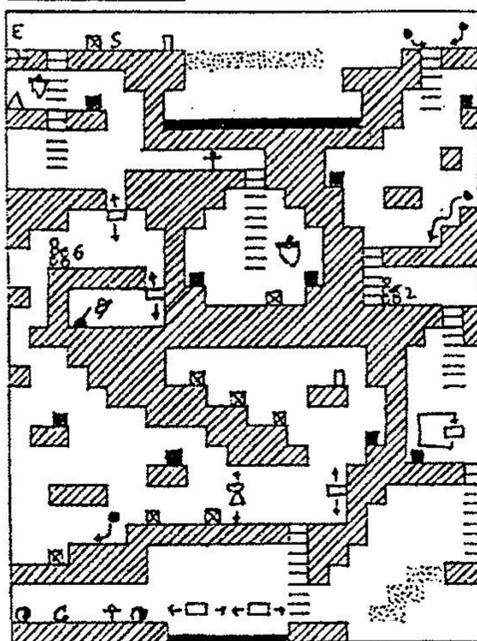
Cheats

Drückt im Pause-Modus die Select-Taste und das Spiel wird wesentlich langsamer. Leider funktioniert das nicht im Flug. Zweitens: Wenn Ihr in der Übersichtskarte im richtigen Moment Select und B drückt, könnt Ihr die Level überspringen.

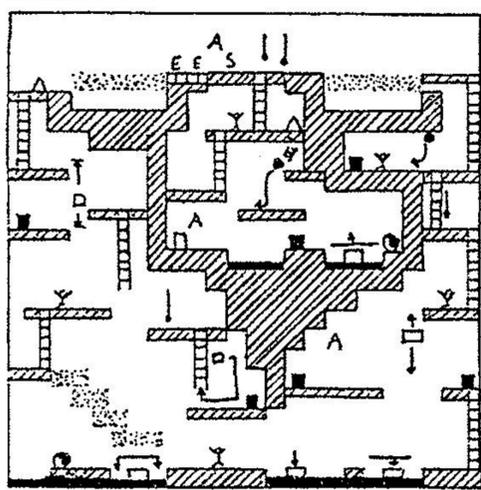
6. Marine World



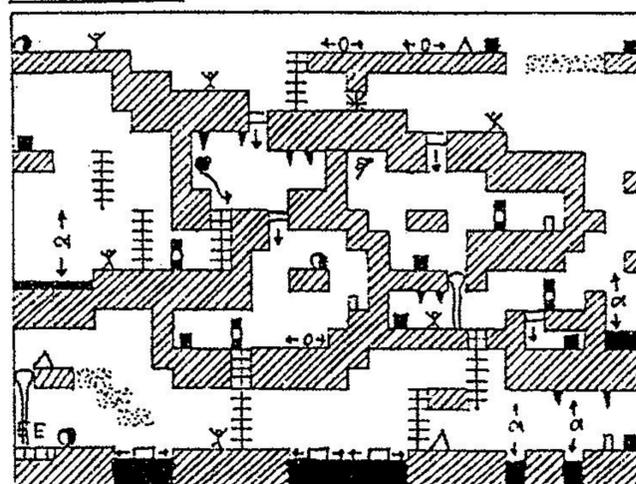
9. Pirate Tomb



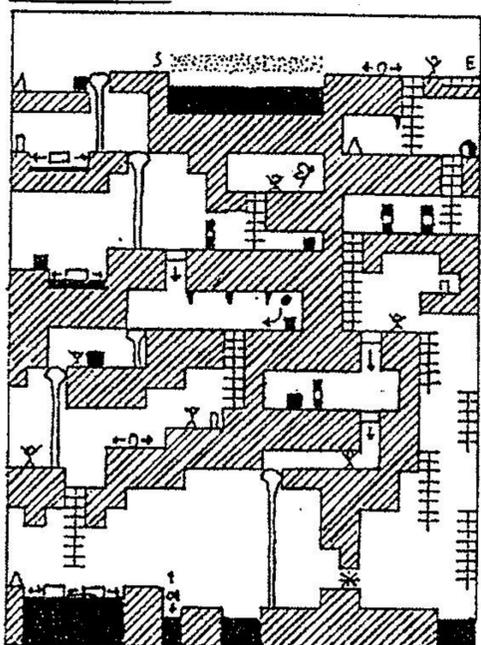
7. Wood Land



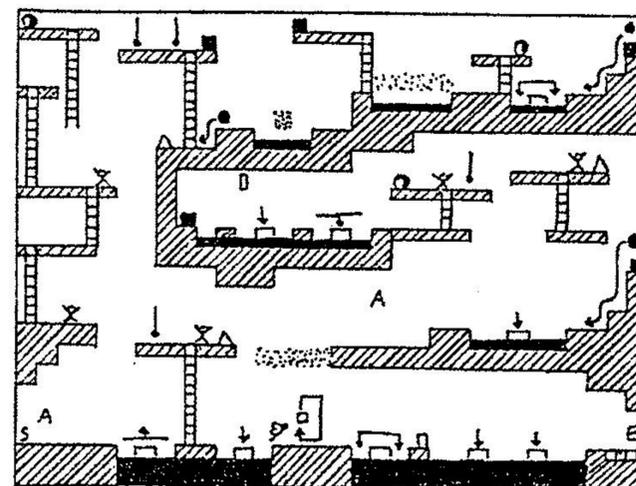
10. Snow Peaks



8. Winterland

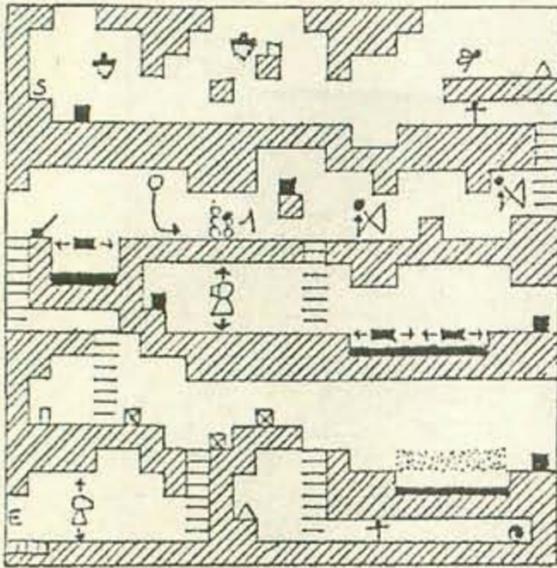


11. Hooks Junghe

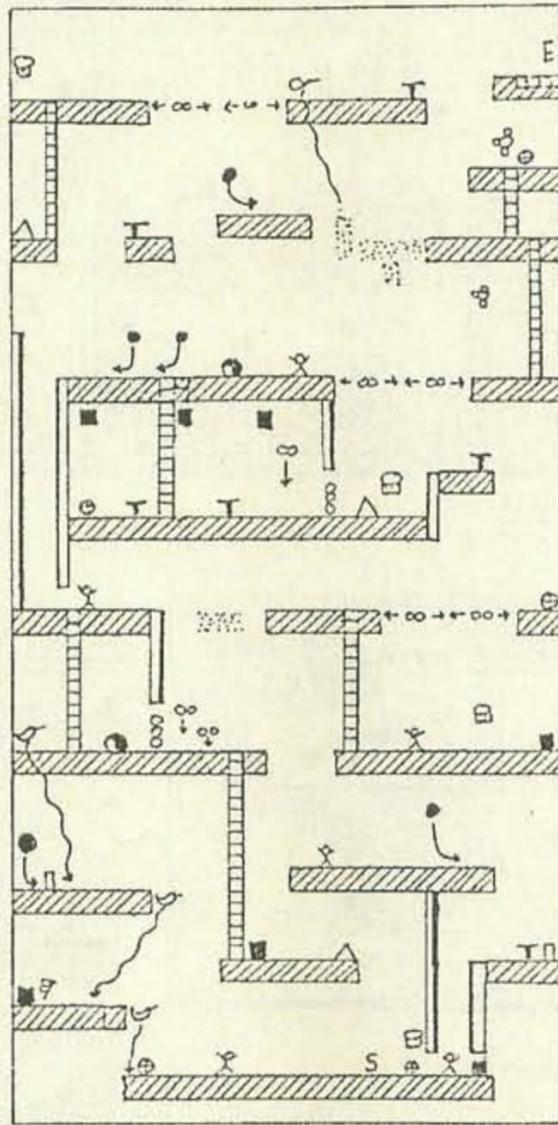


- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| ■ Kirsche, Kuchen, Perle, Münze | X Pirat |
| □ Fingerhut (3x) | A Affe |
| ● Murmel (4x) | ↑ Zombie |
| ◇ Tink | ☠ Geist |
| △ Food | ☸ Spinne (mit Bewegung) |
| ▼ Metal Detector | □ Einsiedler (mit Flugb.) |
| ☒ Schatztruhe | ☠ Drache (mit Flugb.) |
| ⊕ Basketball | ○ Pinguin (mit Bewegung) |
| ⊖ Korb | ↓ Schlange |
| ☁ Pixie Dust | * Yeti |
| ☞ Amboss | ☉ Quelle |
| T Trampolin | ☉ Fisch (mit Schwimmb.) |
| □ " | K Vogel (mit Flugb.) |
| ☞ Blatt | ● Stein (mit Rollrichtung) |
| ☞ Fass | ☠ explodierendes Fass |
| Z Zündholz | F Flamme |
| G Haken | □ Plattform (mit Bewegung) |
| ☞ Kanone | ☠ Schildkröte (mit Bewegung) |
| ☞ Eisblock | ☞ Horn |
| > Strömung | ☠ Tooth |
| ☞ Clock | ● Strudel |

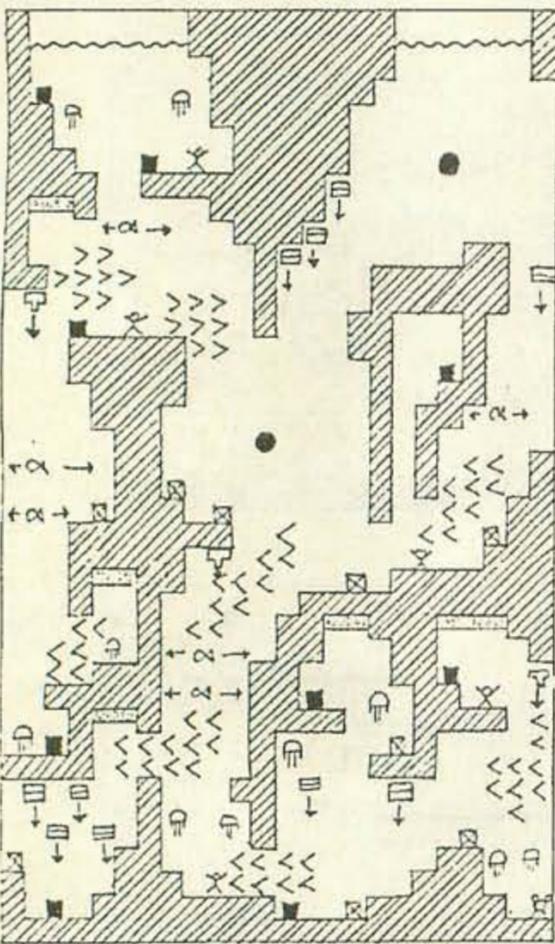
1. Ghost Mine



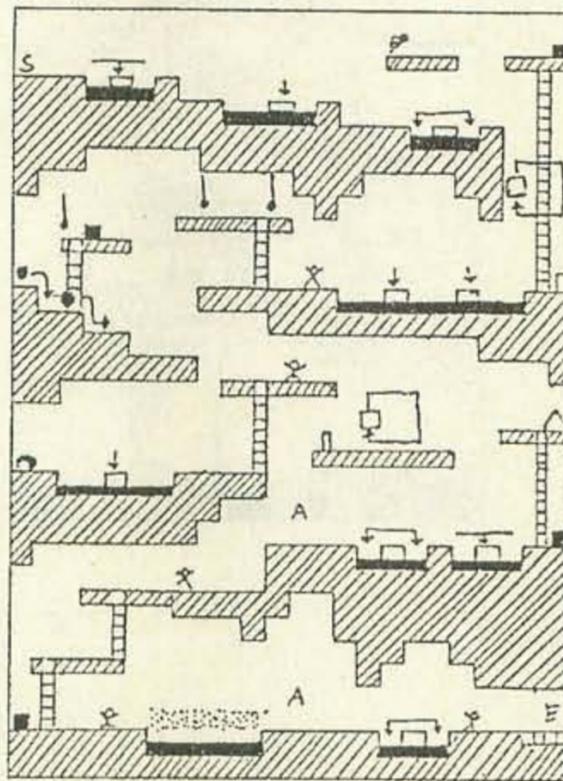
4. Never-Tree



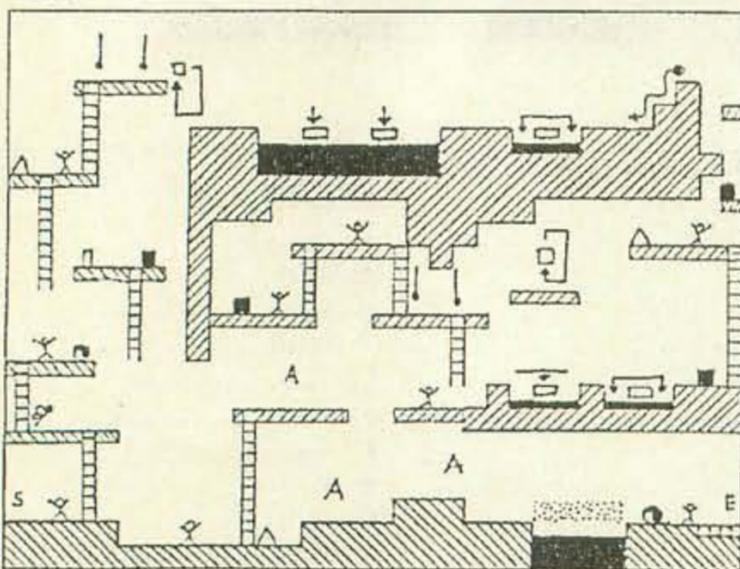
2. Sunken City



5. The Lagoon



3. Pirate Forest



Lucky Dime Caper (Game Gear)

Nach tagelanger Arbeit vollendete Jan Peter Peschlow aus

Köln sein Kartenwerk zum Donald-Duck-Abenteuer.

Die nördlichen Wälder: Etwa in der Mitte lauern ein paar aufmüpfige Maulwürfe. Diese pusten andauernd ein Blatt nach oben, das unter Donalds Ge-

wicht nach unten segelt. Wartet bis es an der höchsten Stelle ist, springt drauf und sofort weiter.

Bär: Plaziert Donald direkt vor dem widerlichen Zotteltier und schlägt drauf. Lauft mit, wenn er versucht abzuhauen.

Der amerikanische Wald:

Wenn die zweite Schildkröte auf Euch wartet, springt auf den Baum – dort findet Ihr ein Leben. Danach laßt Ihr Euch von links auf die Schildkröte fallen.

Löwe: Wenn der auf Euch zuläuft, spurtet los und springt kurz vor dem Abgrund auf ihn.

Die Anden: Haltet außerhalb des Tempels das Joypad immer nach rechts gedrückt. Springt und schlägt im richtigen Moment, um durch den Level zu kommen. Im Tempel stehen zwei Maschinen, die andauernd Feinde ausspucken – dort könnt Ihr Extras sammeln.

Statue: Über den ersten Stein springen und unter dem zweiten durch. Danach zur Statue springen und schlagen.

Die tropischen Inseln: In aller Ruhe durchkämpfen.

Erster Rabe: Nachdem er die Bomben geworfen hat, stößt er hinab. In diesem Augenblick von der gegenüberliegenden Plattform auf ihn springen.

Die Pyramiden: Sobald Ihr einen Hammer habt, geht Ihr in die Schatzkammern.

Zweiter Rabe: Wenn er Flöte spielt, den fallenden Noten ausweichen. Springt der Schlange auf den Kopf, wenn sie aus dem Korb kommt.

Der Südpol: Im ersten Teil dieses Levels nie im Gegenwind über Abgründe springen. Wählt bei der ersten Abzweigung den unteren und bei der zweiten den rechten Weg.

Dritter Rabe: Den Eisblock zerschlagen. Wenn der Rabe hinabstößt, draufspringen oder schlagen.

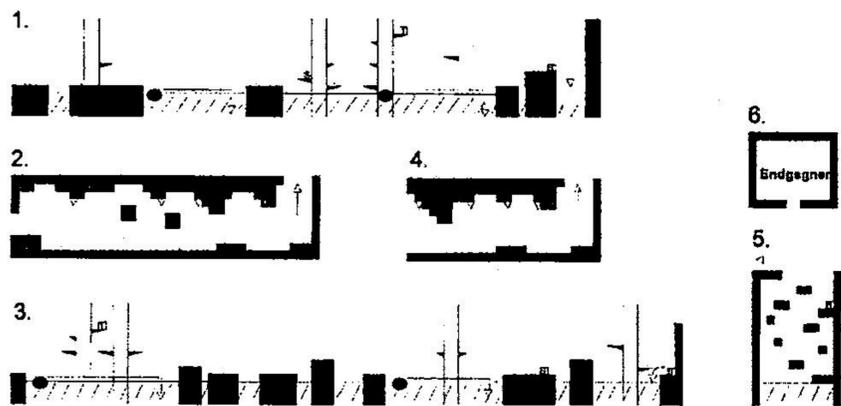
Gundel's Schloß: Geht bei der ersten Abzweigung den rechten und bei der zweiten den unteren Weg. Die sind zwar gefährlich, es hagelt aber reichlich Extras.

Gundel Gaukeley: Wenn die alte Hexe Blitze wirft, ganz links in der Ecke ducken. Danach wartet Ihr, bis die Bomben am Boden sind und lauft nach rechts. Springt hoch und schlägt auf die Kristallkugel. Den gleichen Vorgang wiederholt Ihr auf der rechten Seite.

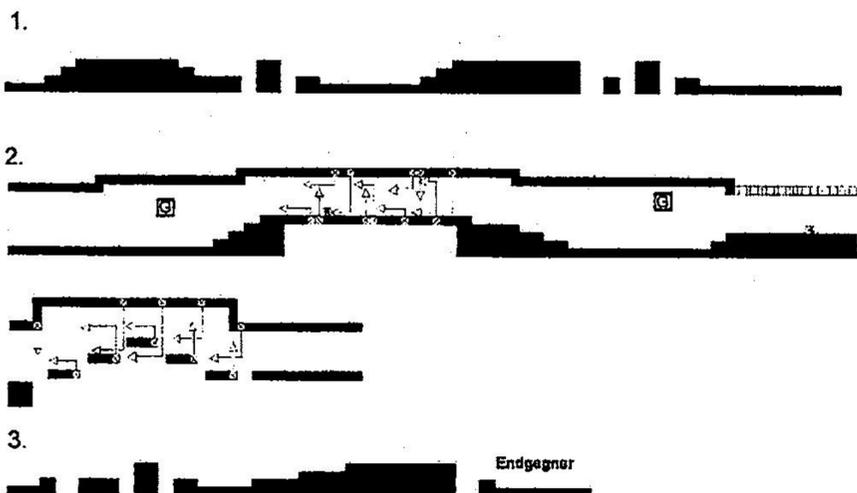
Die nördlichen Wälder



Der gewaltige amerikanische Wald



Die Anden



S = Stern (Lebenspunkt)

1 = UP

▽ ▷ △ = Spitze

□ = sich bewegende Plattform

R = Ritter

⌋ = Ausgang oder Eingang von einem anderen Raum

B = runterfallendes Bild

○ = im Kreis bewegende Eisenkugel

P = Spiegel

⊠ = Nach kurzer Zeit verschwindender Eisblock

☹ = Lavaflamme

☹ = Schildkröte

T = Tür

□ = herunterfallender Block

G = Gegnerproduzent

⊠ = sich bewegendender Block

⊠ = er schießt mit Saugnäpfen

K = Schatzkammer

□ = Schlangenkorb

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment
GmbH

©

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Game Gear		Game Boy	
Axe Battler (d)	62,90	Adventure Island	67,90
Chuck Rock	62,90	Alleyway	49,90
Donald Duck	72,90	Amazing Spiderman	49,90
Dragon Crystal	64,90	Battletoads	72,90
Factory Panic	64,90	Boomers Adventure	57,90
G-Loc	64,90	Bubble Bobble	63,90
Griffin jap.	64,90	Castlevania 2	67,90
Halley Wars	72,90	Double Dragon 3	76,90
Joe Montana Football	64,90	Dragons Lair	64,90
Marble Madness	62,90	Duck Tales	64,90
Mickey Mouse	72,90	Dynablaster	52,90
Monaco GP 2	59,90	F 1 Race & 4 Spieler Ad.	69,90
Ninja Gaiden	72,90	Final Fantasy Adventure	89,90
Pac Man	57,90	Final Fantasy Legend 2	89,90
Psychic World	54,90	Fotified Zone	76,90
Shinobi	73,90	Gargoyle 'e Quest	51,90
Sonic the Hedgehog	73,90	Gauntlet 2	66,90
Spiderman	79,90	Hudson Hawk	62,90
Super Monaco GP	54,90	Ninja Gaiden	82,90
Wonder Boy	54,90	Pinball -Rev. Gator	47,90
		Side Pocket	51,90
		Skate or Die/Bad Rad	66,90
		Sneakey Snakes	76,90
		Spankys Quest	62,90
		Super Mario Land	47,90
		Tennis	47,90
		World Cup	51,90
		WWF Superstars	62,90
		Yoshi	62,90

Sega Master		Super NES	
Alex Kidd 4	81,90	Axelay US	137,90
Arcade Smash Hits	81,90	Desert Strike UDS	124,90
Asterix	92,90	F-Zero dt.	99,90
Back to the Future 2	81,90	Hook US	124,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90	Joe a. Mac US	119,90
Indiana Jones	89,90	Q-Bert 3 US	127,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90	Rampart US	127,90
Mickey Mouse	89,90	Shulljagger US	127,90
Monaco GP 2	78,90	Streetfighter 2 dt.	114,90
Pro Wrestling	67,90	Super Nintendo + Mario dt.	319,00
Sagata	89,90	Super Soccer dt.	99,90
Shadow of the Beast	102,90	Tennis dt.	99,90
Sonic	92,90	Turtles 4 dt.	119,90
Terminator	81,90	Zelda 3 dt.	129,90
The Flintstones	82,90		
Wonder Boy 2	82,90		

Sega Mega		Zubehör	
California Games	94,90	Action Replay f. Sega Mega	149,00
Dragons Fury	97,90	Control Pad	39,90
European Club Soccer	107,90	Control Pad f. Master	27,90
F-22 Interceptor	109,90	Control Stick f. Master	47,90
Galahad	99,90	Converter f. Mega Drive	134,90
Golden Axe 2	104,90	Game Boy + Tetris	148,90
Green Dog	91,90	Game Gear Grundgerät	286,00
Gynoug jap.	77,90	Game Gear incl. Sonic + Netz.	344,00
James Pond 2	96,90	GB - Koffer	32,90
John Madden	87,90	GB - Lampe	32,90
Lemmings	107,90	GB - Lupe	27,90
Kid Chameleon	114,90	GB - Netzteil + Accu	64,90
Paper Boy	107,90	GB - Tragetasche	27,90
Slime World jap.	84,90	GB - Verstärker	47,90
Splatterhouse2	109,90	Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
Taz Mania	97,90	Joypad f. Mega Drive	44,90
Turbo Out Run	107,90	Light Phaser f. Master	109,90
Winter Challenge	109,90	Lynx Adapter Zi. Anz.	29,90
Wonderboy 5	113,90	Lynx Grundgerät 2	198,00
Zero Wing	107,90	Lynx Netzteil	27,90
		Lynx Tasche groß	32,90
		Master Gear Adapter	62,90
		Mega Drive + Sonic (d)	324,00
		Mega Drive o. Spiel (d)	274,00
		NES Grundgerät	214,00
		NES Lightgun	64,90
		Power Stick f. Mega Drive	109,90
		Rapid Fire Unit f. Master	27,90
		Sega Master System 2	147,00
		Sega Master System 2 incl. Sonic	198,00
		Super Nintendo	319,00
		Wide Gear f. Game Gear	39,90

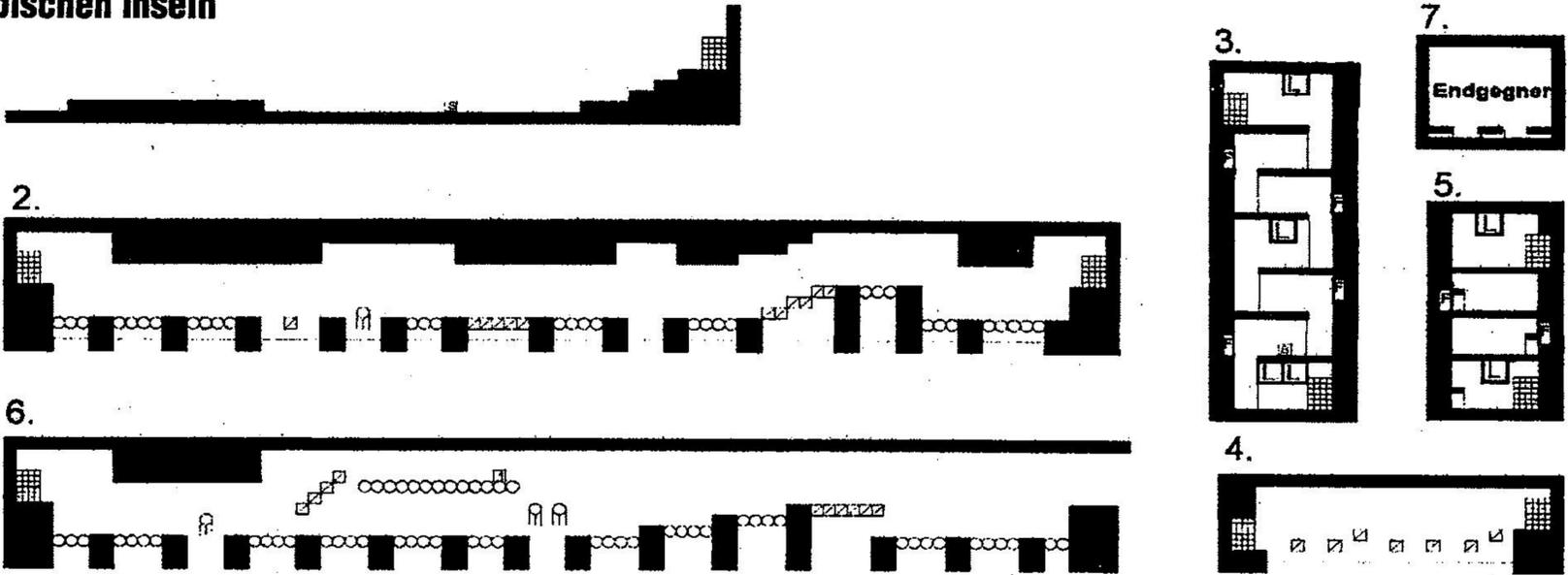
Lynx	
Batmans Return	79,90
Blue Lightning	72,90
California Games	72,90
Casino	76,90
Checkeded Flag	69,90
Elektrocop	72,90
Hard Driving	76,90
Ishido	79,90
Klax	79,90
Pac Land	79,90
Paperboy	79,90
Road Blasters	79,90
Rygar	76,90
S.T.U.N. Runner	79,90
Shanghai	72,90
Slime World	72,90
Xenophobe	72,90
Zarlor Mercenary	72,90

☆☆☆ Frohe Weihnachten und einen ☆☆☆
☆☆☆ guten Rutsch ins Neue Jahr! ☆☆☆

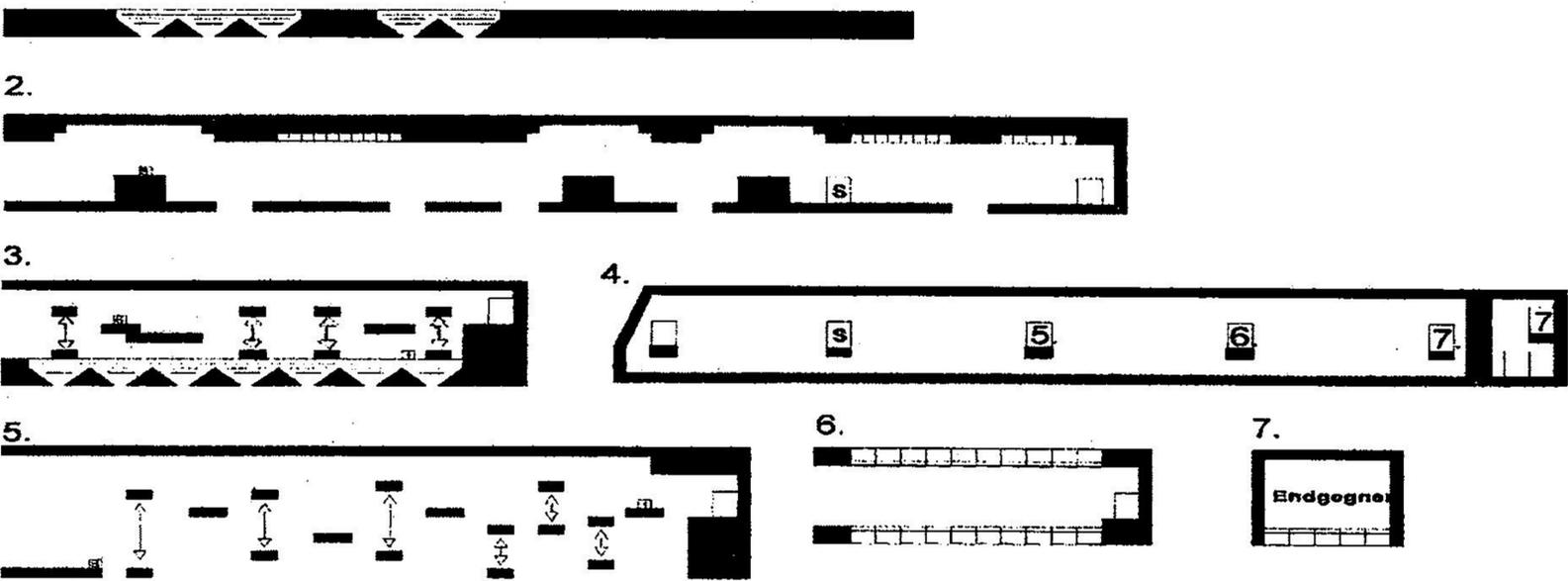
★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

INTERFACE

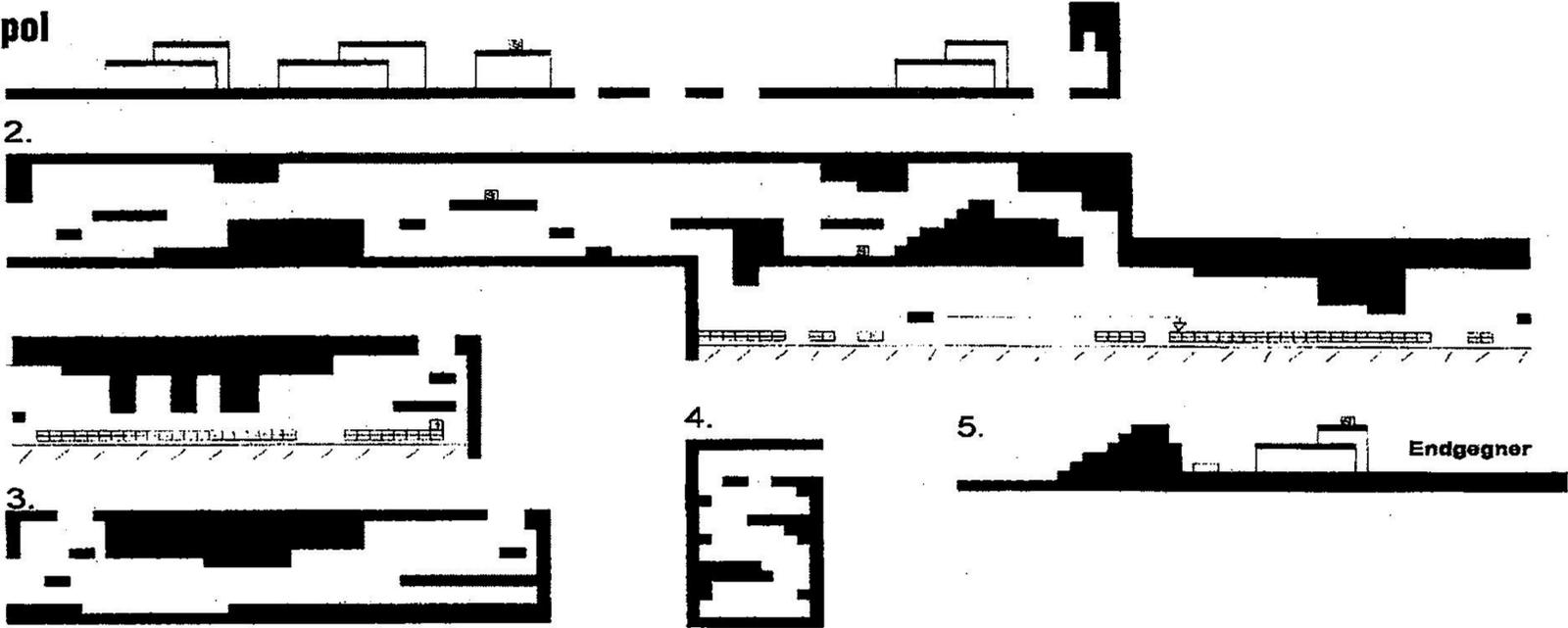
Die tropischen Inseln



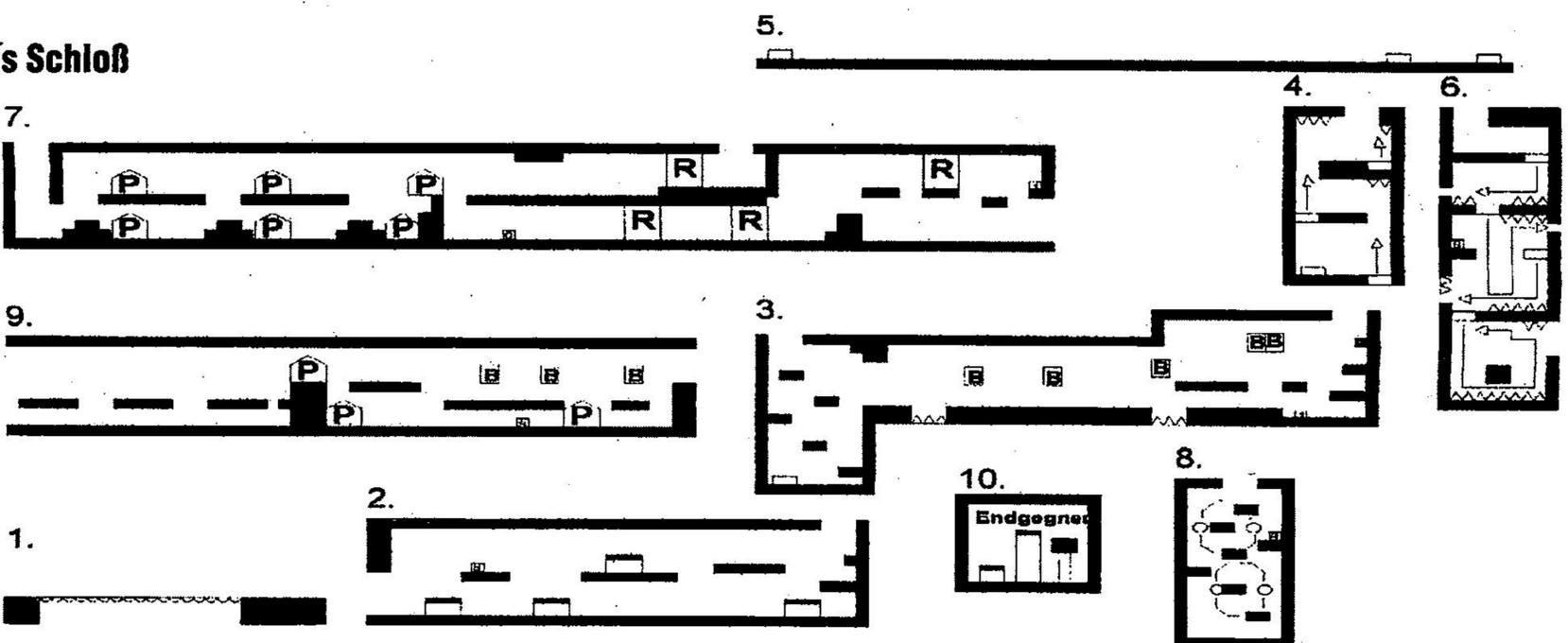
Die Pyramiden



Der Südpol



Gundel's Schloß



Another World (Super Nintendo)

Ute Braun aus Köln läuft gerne mit Vektoren-Gesicht und Laserwaffe durch die abgedrehten Levels des nagelneuen Jump'n'Runs *Another World*. Sie hat uns als erste den Lösungsbericht geschickt:

Wenn Euer Männchen in der anderen Welt erscheint, schwimmt Ihr sofort nach oben und taucht auf – sonst erwischen Euch die Pflanzen. Wendet Euch nach rechts und tretet die Würmer in den nächsten beiden Bildschirmen weg.

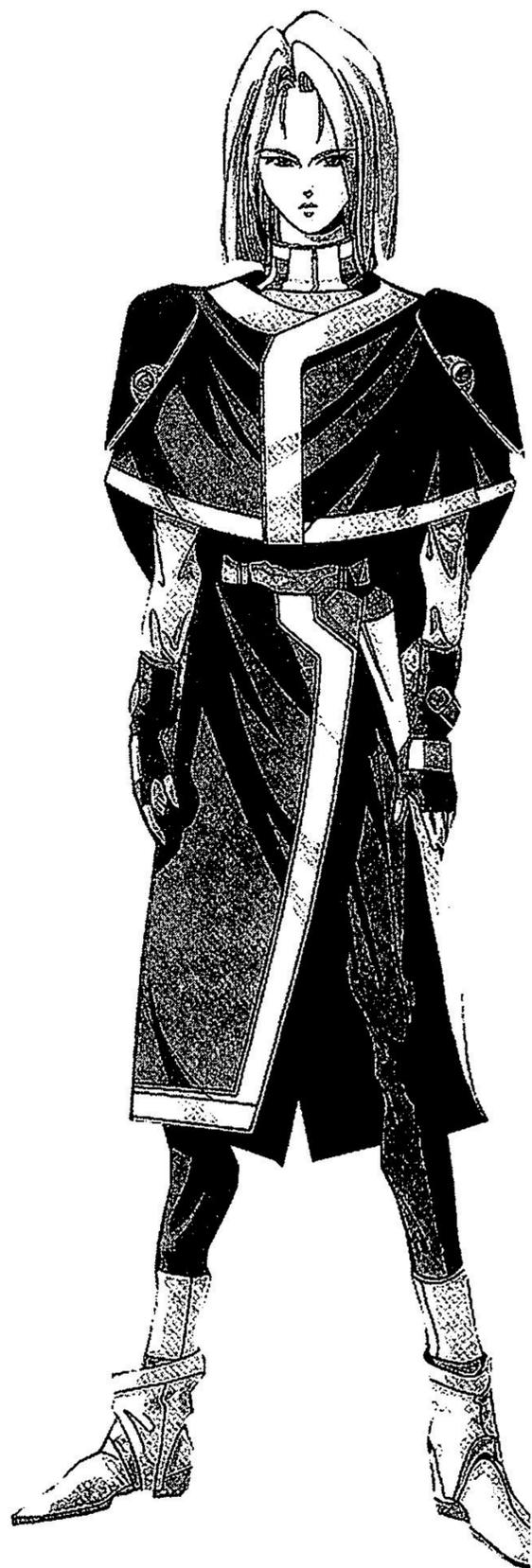
Im nächsten Bild taucht der Löwe auf, der vorher im Hintergrund zu sehen war. Lauft sofort zurück, am See vorbei bis zum Bild dahinter. Ihr rennt auf eine Klippe, von der aus Ihr an die Li-ane springt. Sie reißt ab und Ihr schwingt über den Löwen hinweg zur anderen Seite. Springt ab und lauft nach rechts. Am Ende des Weges erscheinen zwei Gestalten, die den Löwen erledigen und Euch gefangen nehmen. Zusammen mit einem unbekanntem Wesen findet Ihr Euch in einem Käfig wieder, der an der Decke baumelt. Bewegt das Joypad abwechselnd nach links und rechts, bis der Käfig auf den Kopf der unten patrouillierenden Wache knallt. Schnappt Euch die Waffe und verfolgt den Zellengenossen. Nach ein paar Lasergefechten (Schutzschild benutzen!) gelangt Ihr an eine Tür. Gebt dem



Freund Deckung, damit er sie in Ruhe öffnen kann. Ihr kommt zu einem Fahrstuhl, der Euch ganz nach unten führt. Schießt die Stromleitung kaputt und fährt ein Stockwerk nach oben. Schleicht an dem Feind vorbei und laßt Euch vom Kumpanen ein Loch im Boden öffnen, durch das Ihr in die Kanalisation entkommt. Rollt zuerst nach links, dann nach rechts bis es nicht mehr weitergeht. Wenn Ihr Euch jetzt nochmal nach links bewegt, landet Ihr in einem Gang. Betretet die Waffenkammer und ladet Eure Laserpistole. Nachdem Ihr die drei Türen atomisiert habt, lauft Ihr aus dem Gebäude heraus. Schießt den Wächter nieder und springt von der Klippe auf den Vorsprung. In der Wand befindet sich eine Geheimtür. Schießt sie auf und geht hinein. In der Höhle bewegt Ihr Euch nach rechts und laßt Euch ins erste Loch fallen. Einen Stock tiefer befindet sich ein dreieckiger Stein. Sprintet nach rechts, springt über die Falle und rennt bis in die Mitte des nächsten Screens. Kehrt sofort um, damit Euch die Felsbrocken nicht erwischen. Die Steine fallen jetzt gleichmäßig, es ist also leicht zu schaffen. Hinter den fleischfressenden Pflanzen im langen Gang, kommt Ihr an eine Tür, die Ihr kaputt schießt. Nun zurück zum Steinschlag. Geht die Schräge hoch und schreckt den Drachen per Laserschuß auf. Wartet, bis er gefressen wird (die Pflanze hat nun keinen Hunger mehr) und hangelt bis auf den dreieckigen Stein. Springt nach links runter, stellt Euch an die Wand und zerschießt den Fuß des Steins. An dem umgekippten Stein klettert Ihr jetzt hoch und lauft bis zu einem Stützpfeiler rechts, der einen See am Durchbruch hindert. Zerschießt den Pfeiler und rennt schleunigst in die andere Richtung bis zu einer Platte am Ende des Gangs. Ihr werdet nach oben gespült und lauft nach rechts. Nachdem Ihr die Wand zerstört habt, steht Ihr in einem Gebäude. Kämpft Euch die Treppe hin-

auf und rennt weiter nach rechts. Kurze Zeit später seht Ihr Euren Freund wieder, danach wartet ein Kampf gegen einige Wächter. Eine Szene weiter seht Ihr eine Gestalt weglaufen. Folgt Ihr ins nächste Bild und achtet darauf, die Türe nicht zu öffnen. Baut ein Schutzschild auf und tretet an die Tür, die sich nun öffnet. Der Gegner wirft eine Energiekugel, die auf Euch zurollt. Tretet zurück, die Tür schließt sich und die Kugel prallt zurück zum Gegner – Bumm.

Lauft nun nach rechts, ladet die Waffe und schießt die Glaskugel von der Decke, sobald der Wächter genau darunter steht (erkennbar an dem Spiegelbild). Trefft Ihr ihn nicht, müßt Ihr neu anfangen. Seid Ihr erfolgreich, lauft zurück und geht die Treppe nach unten. Bewegt Euch nach links und schießt im letzten Raum den Kronleuchter von der Decke, damit Euer Freund befreit wird. Zurück im Raum mit der Treppe schlägt Euch eine Wache nieder. Ihr verliert die Waffe und werdet von dem Bösewicht hochgehoben. Tretet ihm ans Schienbein (oder wohin auch immer), hechtet zur Knarre und schießt ihn ab. Jetzt ohne Stop durch den nächsten Bildschirm spurten und die Wache umschießen, sobald Ihr durch den Schutzschild gedrungen seid. Taucht ins Wasser bis zum Boden, durch das Loch und durch die Gänge. Zum Luft holen schwimmt Ihr im zweiten Schacht nach oben. Dann geht's wieder runter durch den Quergang nach unten. Hier zerstört Ihr die Leitung und taucht zurück. Oben lauft Ihr rechts an der toten Wache vorbei und laßt Euch in den Schacht fallen. Nun ist Schnelligkeit gefragt: Die erste Tür schießt Ihr auf und stellt Euch unter den Deckel am Ende des Ganges. Baut andauernd Schutzschilder auf und wartet auf den Freund, der Euch von oben aus der Gefahrenzone zieht – Ihr findet Euch in einem Kampfgefährt wieder. Da Euch die Bedienungsanleitung für das Vehikel fehlt, hilft nur der Knopf



für den Schleudersitz. Nach dem Flug kommt Ihr in einem Gebäude an, in dem helle Aufregung herrscht. Schlagt Euch nach rechts durch, dort wartet Euer Freund. Lauft weiter, bis Ihr einem Gegner ein Stockwerk tiefer in die Arme fallt. Der richtet Euch arg zu, doch der Freund hilft. Wenn sich die beiden kloppen, kriecht Ihr zum Schaltpult. Wartet bis der Freund verliert und zieht den Hebel, wenn sich der Gegner etwa in der Mitte der Kuppel befindet. Er wird tödlich getroffen. Zieht an dem anderen Hebel und der Teleporter wird eingeschaltet. Zum Teleportieren müßt Ihr in die Mitte des Raumes. Vorsicht vor den Lasern! Danach nimmt Euch Euer Freund auf dem Drachen mit 'gen Horizont.

Toki (Lynx)

Karten und Komplettlösung sandte uns Kai-Uwe Klein aus Wiesbaden.

Stage 1, Mittelgegner: Schießt die Stäbe und die feuerspeienden Köpfe ab, klettert die Liane hinauf und ballert auf die beiden Affen. **Endgegner:** Holt Euch mit den Rabbit-Boots den Schutzhelm und rennt so schnell wie möglich nach rechts. Stellt Euch so hin, daß der Helm in den Endgegner ragt. So verschwindet seine Energie automatisch.

Stage 2, Mittelgegner: Schwimmt an die markierte Stelle und ballert. Da die Fische Euren Körper nicht erreichen können, achtet lediglich auf den Kopf. **Endgegner:** Das Monster mit den elastischen Glibberaugen besiegt, wer sich zuerst auf die linke Stufe stellt und von dort aus nach rechts schießt. Stellt Euch diagonal zu ihm, wenn der Obermotz an einer anderen Stelle auftaucht. Schießt am besten auf die Augen.

Stage 3, Mittelgegner: Ballert diagonal nach oben; geratet Ihr ins Schußfeld, weicht entweder zur linken oder rechten Wand aus und stellt Euch geduckt zwischen die herunterfallenden Feuerbälle. **Endgegner:** Der dritte Obermotz scheint an Schluckauf zu leiden. Am linken Bildschirmrand seid Ihr am sichersten. Schießt und springt hoch,

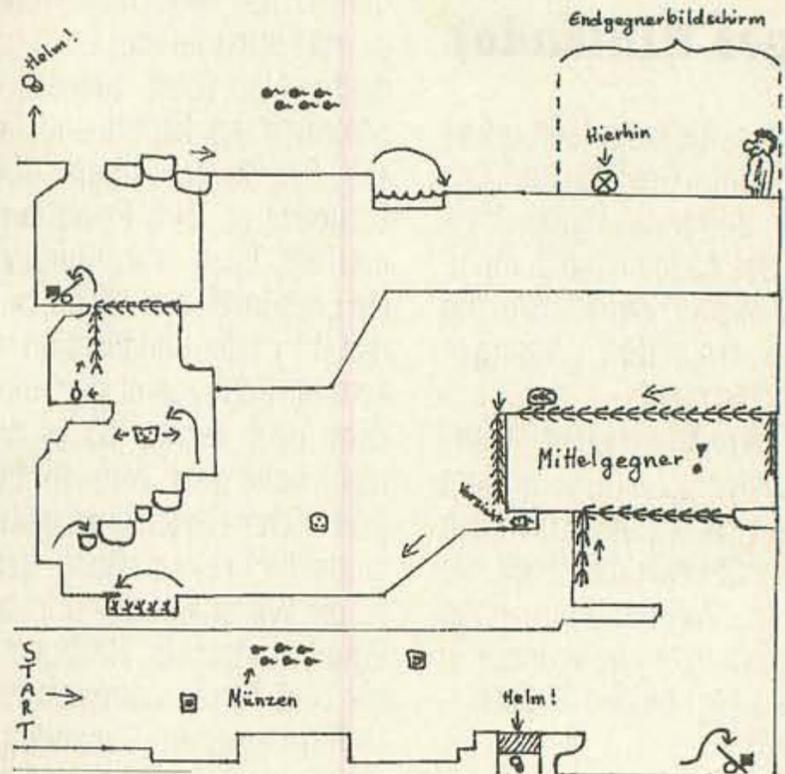
wenn er stehenbleibt und "Burps" sagt.

Stage 4, Mittelgegner: Bei dem Typ mit den Eispeilen ist der Helm wichtig. Laft geduckt nach links, direkt in ihn rein. Der Helm erledigt den Rest. **Endgegner:** Das Rüsseltier im Metallic-Look besiegt Ihr, indem Ihr Euch geduckt auf die markierte Position stellt und schießt. Schleudert der Gegner seinen Bumerang, springt Ihr zweimal hoch, so weicht Ihr auch dem Geschöß von unten aus. Nachdem er eine Runde gedreht hat, springt dreimal hoch, er fährt jetzt seinen Rüssel aus. Das wiederholt der "Elefant" dreimal, dann beginnt das Spielchen von neuem.

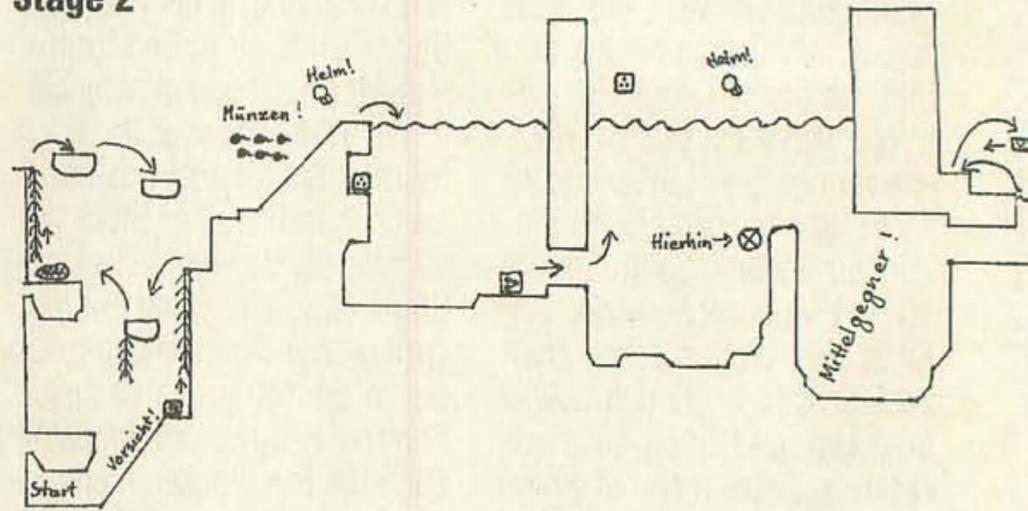
Stage 5, Mittelgegner: Wurde von den Programmierern vergessen. **Endgegner:** Stellt Euch auf die markierte Stelle, duckt Euch und schießt auf die Füße. Ist die Hand nach links verschwunden und liegt das Herz ungedeckt bloß, springt Ihr – sobald das Ungetüm zurückmarschiert – aus der Deckung und schießt auf das Lebensorgan. Wieder unten setzt Ihr das Dauerfeuer auf die Füße fort. Mit der Extrawaffe geht's übrigens doppelt so schnell.

Stage 6, Mittelgegner: Wegen Personaleinsparungen hat Bösewicht Vookimeldo diese Stelle nicht besetzt. **Endgegner:** Hier nur ein kleiner Tip, damit Ihr selbst noch was zu knabbern habt: Die Bumerangs von Vookimeldo sind sehr nützlich...

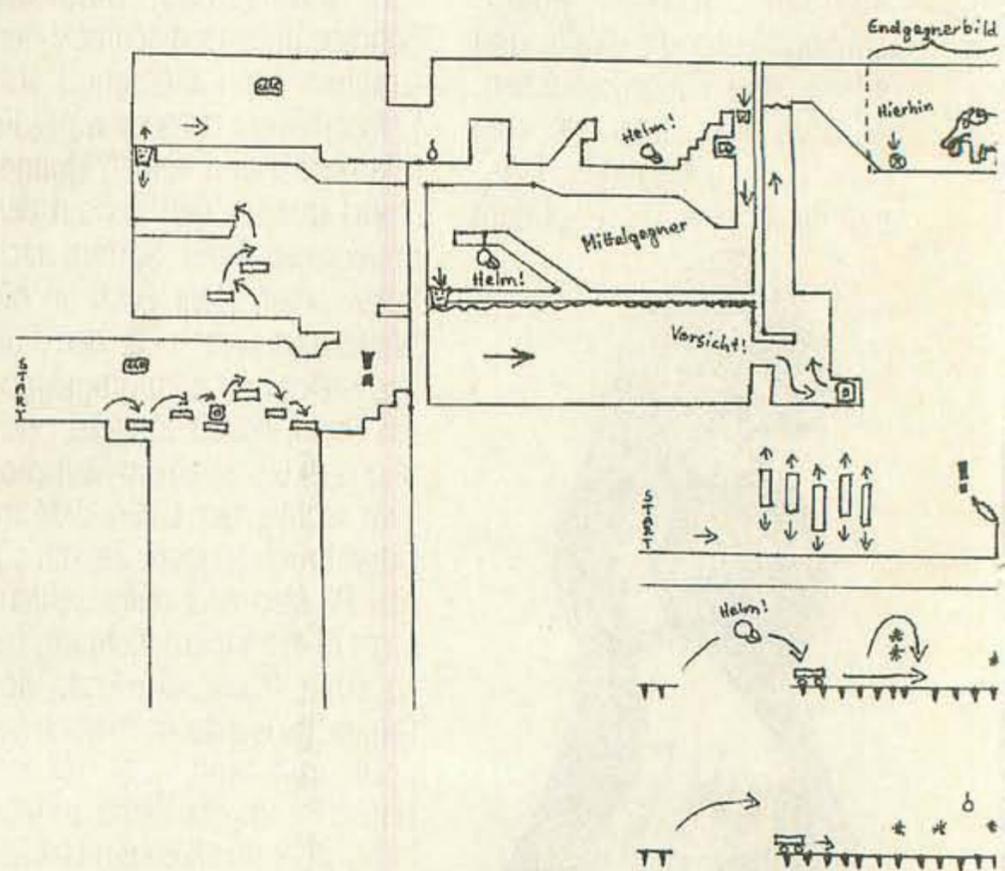
Stage 1



Stage 2

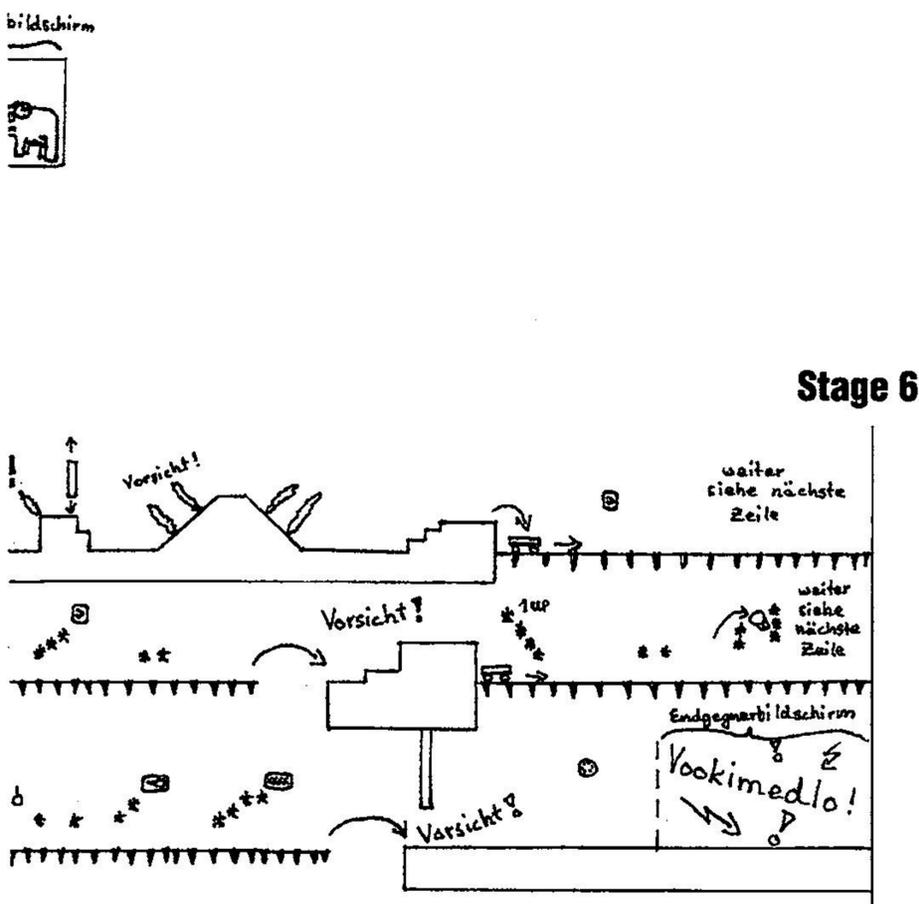
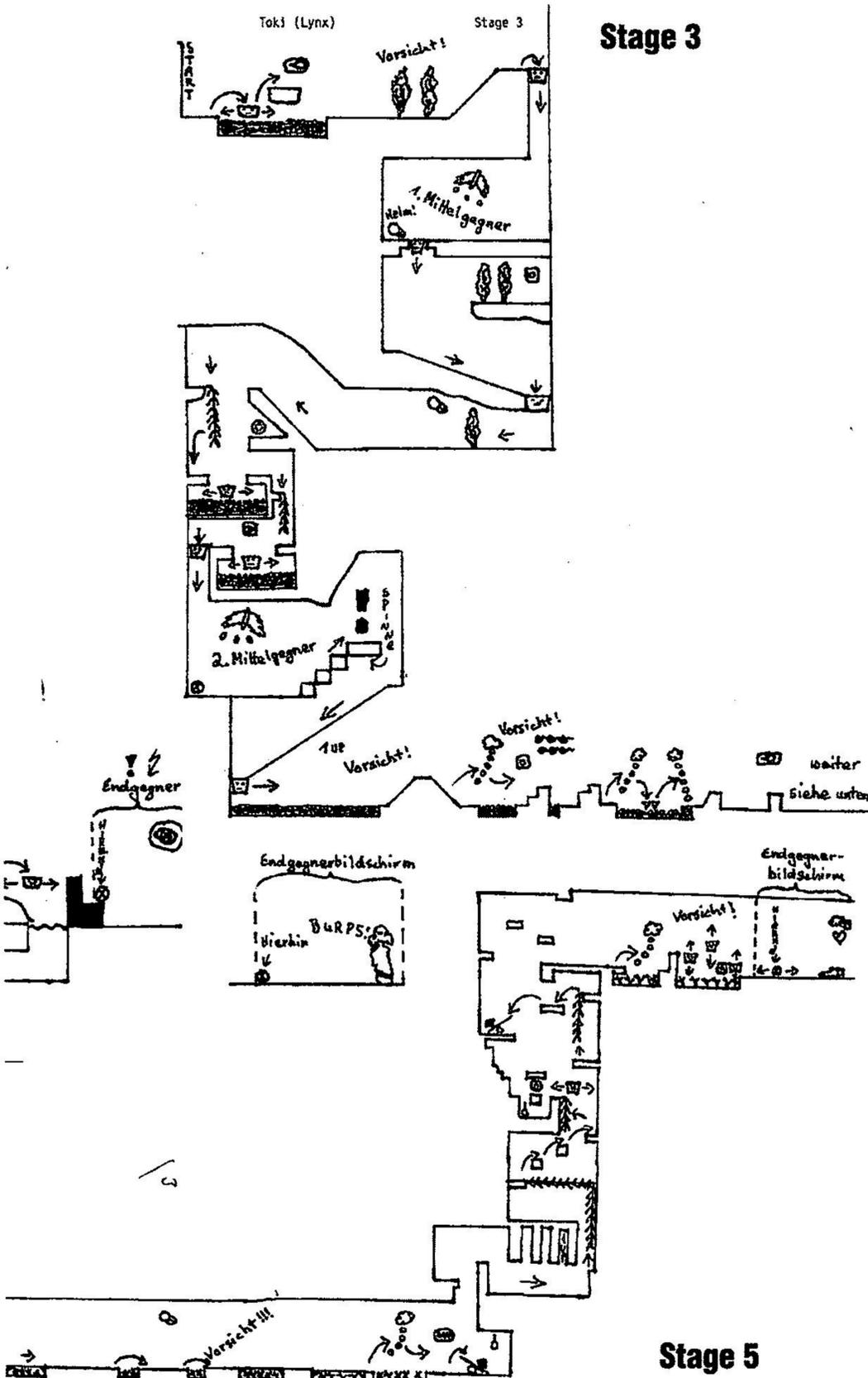


Stage 4



Zeichenerklärung

	Schutzhelm
	Hasenstiefel (rabbit boots)
	Dreierschuß
	Doppelschuß
	Superschuß
	Leben
	Stachelige Gleise (nicht vom Wagen fallen !!!)
	Münze
	Trampolin
	Flammenwerfer
	Pfeilschuß
	Liane (zum Rauf- und Runterklettern)
	Zeit



Der Videospiele-Versand in Berlin

ILY-BIT

Wir sind nicht billig
– aber preiswert!

Tel. 030 / 621 46 67

Preislisten kostenlos anfordern
1000 Berlin 44 · Selchowerstr.22

* Megasupernesgameboygear *

NEW TEL. 06131-670608
06131-604245
FAX. 06131-670608

SECOND-HAND-GAMES * MICHAELA THIELEN
COLMARSTRASSE 6 * 6500 MAINZ 1

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

Angebot des Monats:

SUPER NINTENDO

Soul Blazer US	nur 79,- DM	Final Fantasy II US	nur 79,- DM
Adventure Island US	nur 79,- DM	Super Tennis Dt.	nur 69,- DM
Super R-Type Dt.	nur 69,- DM	Hook US	nur 79,- DM

SEGA MEGADRIVE

Desert Strike US	nur 69,- DM	NHLPA 93 US	nur 79,- DM
Predator 2 US	nur 69,- DM	Rampart US	nur 69,- DM
Sidepocket US	nur 69,- DM	Tazmania Dt.	nur 69,- DM

NEO GEO

Mutation Nation US	nur 189,- DM	Super Spy US	nur 159,- DM
--------------------	--------------	--------------	--------------

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

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

Der Videospieleversand in Hamburg
Brennerhof 6 2000 Hamburg 74

Death Duel US.	89,00 DM	Amazing Tennis US.	119,00 DM
Rampart US.	89,00 DM	Home Alone II US.	109,00 DM
Joe Montana 93 US.	89,00 DM	Q Bert 3 US.	109,00 DM
LHX Attack Chopper US.	89,00 DM	Desert Strike US.	119,00 DM
Batman II US.	89,00 DM	Hook US.	119,00 DM
Chessmaster US.	79,00 DM	Chuck Rock US.	119,00 DM
Gods US.	79,00 DM	Imperium US.	129,00 DM
Superman US.	89,00 DM	Wortris US.	109,00 DM
Gadget Twins US.	89,00 DM	Best of the Best US.	119,00 DM
Sonic II US.	89,00 DM	Blazeon US.	109,00 DM
		Battle Clash US.	109,00 DM

Weiter Super NES und Mega-Drive Games auf Anfrage.
Wir führen auch Spiele ab 29,00 DM für das Mega-Drive
Fordern Sie unser kostenloses Magazin an Frankfurter und Adressierten Rückumschlag (1,70 DM)
Wir liefern per Nachnahme DM 10,- DM / Express DM 15,-
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Tel. 040/7890108 Fax 7890138

MEGA-DRIVE GAMES

SUPER NES GAMES

Flinke Finger

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

Astyanax (NES)

Tobias Obrecht aus Moers weiß Rat: Um im **Level Eurer Wahl** anzufangen, drückt Ihr im Titelbild oben, unten, links, rechts und viermal Button B. Wer nur mit einem **unbesiegbaren Sprite** weiterkommt, muß im Titelbild oben, oben, oben, oben, unten, links, rechts und oben drücken.

Dinosaurus (Super Nintendo)

Gerhard Koros aus Haslach hat herausgefunden, wie Ihr **unzerstörbar** werdet: Drückt X und oben, links, A und links, R und rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. Ein Klingelzeichen ertönt. Wenn Ihr folgende Kombination hinzusetzt, seid Ihr für immer unzerstörbar: B und rechts, R und rechts, B und oben, X gedrückt halten und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten.

Fantasy Zone (Game Gear)

Andreas Moser aus Forstern hat uns geschrieben, wie Ihr beim Spiel um den niedlichen Raumgleiter Opa-Opa die **Level anwählen** könnt: Im Titelbild Start drücken, oben, rechts, unten, links, Button 1, 2, 1, 2 und ganz kurz Start. Jetzt den Pfeil auf "Mode" bewegen, nach links drücken und gleichzeitig die

Buttons 1 und 2 betätigen. Wenn's beim erstmal nicht klappt, probiert's erneut.

Lemmings (Super Nintendo)

Haltet im Titelbild Select gedrückt und betätigt Start. Schon erscheint das **Musikmenü**.

Super-Mario-Kart (Super Nintendo)

Ryan Hood hat herausgefunden, wie Ihr **Fahrer schrumpfen** lassen könnt: Im Auswahlmenü Y gedrückt halten und dann A drücken.

Super-Smash-TV (Super Nintendo)

Als gnadenloser Videospiele, der alle Sprites über den Haufen schießt, verrät Euch Tobias W. Reich aus München, wie Ihr **Super Smash T.V. mit doppelter Geschwindigkeit** spielt: Drückt im Option-Menü 1P/2P/Skill-Level links, rechts, links, oben, R und L. Wenn das "Bingo" ertönt, ging alles glatt.



Code geknackt

7 äglicherweise erschrecken mich mehrere Kilo Paßwort-Komplettlösungen, die mir die lieben Kollegen auf den Schreibtisch laden. Wollt Ihr mir die Arbeit erleichtern, dann schickt die Paßwörter auf Disk ein...

Ax-Battler (Game Gear)

Nicolas Lindner aus Mönchengladbach merkte an, daß wir in der Oktoberausgabe nur die Paßwörter der japanischen Version abgedruckt haben. Er schickte uns die anderen:

Firewood	BHFD-PLJG-PJIB-IMCA
Turtle Village	GJMI-NKIA-IHGI-EJKL
Sandmarrow	GIAL-IIEH-AHNB-CDNM
Holmstock	NJEA-MNCO-MOKJ-MGCC
Brookhill	NCDN-GPPN-AMKH-PIGL
North Valley	BMOC-MIFE-EOOD-NBOK

Batman-Return of the Joker (NES)

Ingo Straßner aus Ibbenbüren hat uns die Paßwörter zum neuen Batman-Abenteuer auf dem NES verraten:

Level	Code
1.2	MDRR
2.1	NMLL
2.2	NWKL
3.1	LGZQ
3.2	GPTW
4.1	GNXF
4.2	KHCN
5.1	QGVN
5.2	WBZT
6.1	FFHG
6.2	CKQG
7.1	GPZT



Cameltry (Super Nintendo)

Cameltry ist ein interessantes Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr eine Kugel durch ein Labyrinth steuert. Das Besondere dabei: Mit Euren Joypadbewegungen steuert Ihr das Spielfeld, das vom 3-D-Chip bewegt wird. Die Codes erhielten wir von Fabian Fink aus Galganden.

Code	Wirkung
NRRRP	Soundmenü
ZNGGX	Bestzeit jedes Levels wird gezeigt
GFXJF	Den Ball verändern
ZLJPJ	Schwerkraft des Planeten ändern



FLASHPOINT GmbH
 Hauptstraße 80
 2061 Oering
Tel. 0 45 35 / 22 22
FAX 0 45 35 / 22 24



com CON GmbH
 Hamburger Straße 68
 2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
FAX 0 45 51 / 93 673

FLASHPOINT nur noch für Händler!
 Bitte beachten Sie die neue
 Telefon und Faxnummer.
 Händleranfragen erwünscht!

Unser Partner **comCon** übernimmt ab sofort die
 Abwicklung im **Endanwendergeschäft**.
 Schriftliche und telefonische Bestellungen nur
 noch an obige Adresse.

MEGA DRIVE®

Mega Drive Grundgerät dt.
 PAL incl. Netzteil und
 Joypad 289,94

GAME BOY®

Game Boy Grundgerät
 incl. Batterien, Ohrhörer
 und Spiel Tetris 149,94

SUPER NINTENDO®

Super NES Grundgerät dt.
 PAL incl. Netzteil, Joypad
 und Super Mario IV 299,94

Standart Joypad	39,94
Pro 2 Joypad	39,94
Action Replay Pro	149,94
Monster Lair jap.	39,94
Simpsons US	99,94
Toe Jam & Earl jap.	59,94
Wonderboy V US	119,94
Alien III US	94,94
Atomic Runner US	99,94
Cyber Cop US	109,94
Dick Tracy jap.	59,94
Moonwalker US	59,94
Terminator US	119,94
Shining in the Dark. US	119,94
Dungen's & Dragon US	129,94
Y's III US	129,94
Fantasy Zone jap.	89,94
Steel Empire jap.	89,94
Ring of Power US	99,94
War Song US	119,94
Aquatic Games US	89,94
Capriati Tennis US	99,94
Dream Team Bask. US	99,94
Holyfield Boxing US	99,94
NHLPA Hockey '93 US	109,94
Road Rash US	99,94
Turbo Outrun jap.	89,94
Winter Challenge US	109,94
Dragons Fury US	99,94
Lemmings US	99,94
Side Pocket US	99,94
Gem Fire US	119,94
Greendog US	99,94
Revenge of Shinobi US	64,94
Slime World US	99,94
Toki US	89,94
Carmen S. Diego II US	119,94
Sonic the Hedgehog dt.	79,94

Day's of Thunder US	64,94
Golf US	49,94
Jeep Jamboree US	64,94
Play Action Football US	49,94
Soccermania US	49,94
Track'n Field US	64,94
WWF Challenge II US	64,94
Final Fantasy Leg. II US	64,94
Ultima US	74,94
Navy Blue US	49,94
Chessmaster US	64,94
Ishido US	39,94
Batman II US	64,94
Double Dragon III US	64,94
Ghostbusters II US	64,94
Hudson Hawk US	49,94
Mega Man II US	64,94
Spiderman II US	64,94
Super Hunch Back US	59,94
Teenage M. Turtles I US	64,94
Toxic Crusaders US	64,94
Kirby's Dreamland US	49,94
Mickey's Dan. Chase US	69,94
Mickey Mouse I dt.	69,94
Rocky & Bullwinkle US	64,94
Simpson's II US	64,94
Spanky Quest US	59,94
Super Mario Land US	49,94
Swamp Thing US	64,94
Yoshi US	49,94
Addams Family US	59,94
Dr. Franken US	64,94
Home Alone (Kevin) US	64,94
Knight Quest US	64,94
Track Meet US	64,94
Wave Race US	49,94
Beach Volleyball US	64,94

NCAA Basketball US	119,94
Super Off Road US	119,94
Super Tennis US	109,94
Top Gear US	119,94
Populous US	74,94
Sim City US	109,94
Faceball 2000 US	119,94
Kablooey US	119,94
Lemmings US	119,94
Pilotwings US	109,94
Chessmaster US	89,94
Addams Family US	119,94
Dino City US	119,94
Joe & Mac US	119,94
Simpson's Nightm. US	119,94
Spanky's Quest US	119,94
Super Adv. Island US	119,94
Final Fight US	119,94
Robocop III US	119,94
Streetfighter II dt.	99,94
Super Double Drag. US	129,94
Turtles IV US	129,94
Actraiser US	109,94
Phalanx US	119,94
Soulblazer US	119,94
Super Battle Tank US	119,94
Final Fantasy Leg. II US	129,94
King of Monsters US	119,94
Zelda III dt.	99,94
UN Squadron US	119,94
Super Probotector dt.	129,94
Wings II US	109,94
TKO Boxing US	119,94

alle US Games sind spielbar
 auf dem deutschen Super
 Nintendo mit dem
Universal Adapter Nur DM 49,94

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch (US, D. oder jap.).

Dynablaster (NES)

Die Paßwörter sandte uns Timo Sary aus Güterloh:

Level	Paßwort
1-2	LLMJLBMN
1-3	AAEFBBBC
1-4	IIFMHNOE
1-5	NNIAKGCO
1-6	IIKMOLOC
1-7	EEMEOAN
1-8	FFNFHEIN
2-1	DIDALKMM
2-2	LMMPJJJJ
2-3	GEBJAAAC
2-4	ABGFGDGO
2-5	OFCDHPCJ
2-6	ABLDMMML
2-7	CPIBOCOJ
2-8	BAJOLPLM
3-1	GBGODPDN
3-2	AEBGMAMN
3-3	OIECJCJ
3-4	FHIJNPC
3-5	MJAEBHAC
3-6	OIPFNJCJ
3-7	HFPCPHKN
3-8	GBMBLDDN
4-1	GAEAMCDM
4-2	NPKGOFIO
4-3	KCPFOJHO
4-4	CKKBHEON
4-5	OHCHKMCK
4-6	EBDILBJC
4-7	OHNHKHCE
4-8	EBLMLDJO
5-1	LBLHEBBA
5-2	HKIOCDKM
5-3	HKFOCNKA
5-4	FPICNPPA
5-5	OCCAkkCC
5-6	AMLMDPML
5-7	BLDLJPLM
5-8	INPLPKNE
6-1	ALABDPMJ
6-2	DEJCAAGE
6-3	IKOBPKNC
6-4	GJAEMCDJ
6-5	HNKJCGKM

6-6	CFFAHGOJ
6-7	ALJHDHMC
6-8	NHFBFAIE

Secret	PCDEFGAB
--------	----------

Klax (Lynx)

Aus Kiel erhielten wir die Paßwörter zum Geschicklichkeitsspiel *Klax*. Manuel Goldbach ist der Tüftler:

Level	Code
1	OPTR
2	GTBD
3	GFRE
4	OPAS
5	EDCF
6	GTRE
7	DSAE
8	SWAR
9	DNOM
10	CFRE
11	DFRE
12	UASE
13	HJBF
14	DFGH
15	UJHG
16	FGRE
19	SPOT
20	SPTJ
21	KIOP
22	JUND
23	QWER
24	CVBN
25	FREW
26	VJUZ
27	FRTE
28	KPWQ
29	ZTVH
30	IUSV
31	GFRE
32	KITR
33	TZUI
34	VBNM
35	PLOW
36	IWQA
37	HZTR
38	FREW
39	AGJU
40	PLFE

Krusty's Funhouse (Super Nintendo)

Vier Paßwörter bekamen wir von Christian Bedekovic aus München:

Level 2	BARTMAN
Level 3	SMITHERS
Level 4	SNOWBALL
Level 5	JEBEDIAH

Another World (Super Nintendo)

Von Ute Braun aus Köln stammen die Paßwörter zum Vektoren-Spiel *Another World*:

Szene 1	LDKD
Szene 2	MTDC
Szene 3	CLLD
Szene 4	LBKG
Szene 5	XDDJ
Szene 6	FXLC
Szene 7	KRFK
Szene 8	KLFB
Szene 9	BFLX
Szene 10	BRTD
Szene 11	TFBB
Szene 12	TXHF
Szene 13	CKJL
Szene 14	LFCK

Predator 2 (Mega Drive)

Thomas Brennemann hat sich in die kampferprobten Klamotten des Predator-Killers geworfen und die Paßwörter zu *Predator 2* aufgeschrieben – leider wird das Spiel in Deutschland nicht erscheinen.

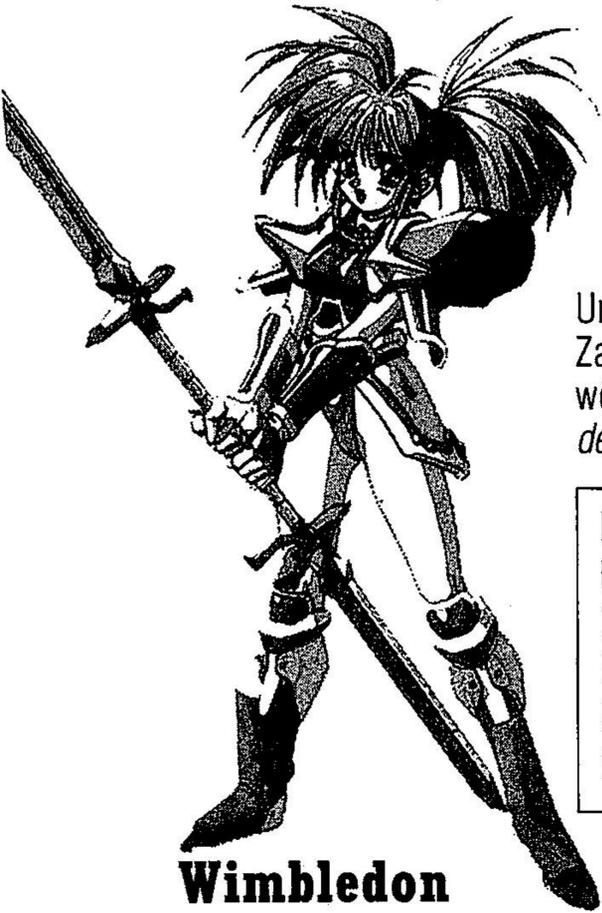
Level	Paßwort
2: The Rooftops	KILLERS
3: The Streets	CAMOUFLAGE
4: The Subway	LOS ANGELES
5: The Slaughterhouse	SUBTERROR
6: The Streets	TOTAL BODY
7: The Alien Ship	am Ende des 6. Levels

Prince of Persia (Super Nintendo)

Björn und Patrick Gronych aus Braunsfeld haben uns darauf hingewiesen, daß die *Prince of Persia*-Codes in Ausgabe 10/92 nicht zu gebrauchen sind. Die Zeit des Helden ist bereits abgelaufen, somit kann man im letzten Level nicht mehr gegen Shafar kämpfen. Die richtigen Codes:

Level 2	4CEE5PZ
Level 3	AHIYWLL
Level 4	I21QI64
Level 5	QGLMY24
Level 6	RELEAMW
Level 7	A2FMCRP
Level 8	BVVEAHZ
Level 9	AMEFA4Q
Level 10	4EONCCC
Level 11	IN12QU6
Level 12	RN325N2
Level 13	U546QXC
Level 14	ZIRX5KC
Level 15	MRBFCAB
Level 16	ZDLTWZT
Level 17	MYEGPJ5
Level 18	FCSORJM
Level 19	MX1S6XB
Level 20	FBEDR1





Wonderdog (Mega CD)

Unser Redaktions-Neuling Ingo Zaborowski liefert die Paßwörter zum niedlichen *Wonderdog*.

Level 1	MYSTIC
Level 2	ANKLES
Level 3	LEDZEP
Level 4	REEVES
Level 5	PIXIES
Level 6	WOOPIE

Wimbledon (Game Gear)

Als Tennis-Crack und Smash-As hat uns Kristian Zieger aus Oldenburg die Paßwörter geschickt:



	1. Spiel gewonnen	2. Spiel gewonnen	3. Spiel gewonnen
American Open	Spieler: Cortez HPI DBC AFK JJO	Spieler: Evans INJ DIH JEM OIM	Spieler: Franko DKI EEX JEM IGA
Australian Open	Spieler: Franko QAJ CGG IIQ TEG	Spieler: Wilson MEN EJM NEM TIM	Spieler: Diego KGM ICR MBM RLE
French Open	Spieler: Wilson SIS GKH NDF NJM	Spieler: Bishop WEO EHG IJJ PFG	Spieler: Hines NEG ILU SHP SGG
Wimbledon	Spieler: Camus EFJ KLW XFG KHA	Spieler: Selnik GGK LMR WJE SHK	Spieler: Mauser NEG QQT SHK JHG

Kurz, aber knackig

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

Alpha Mission 2 (Neo Geo)

Der erste Tip fürs Neo-Geo ist eigentlich gar keiner, trotzdem lassen wir S. Sulejmanovic aus Steinbrom zu Wort kommen: Wenn Ihr *ASO 2* zweimal hintereinander komplett durchspielt (alleine) und jede der 11 Extra-

waffen mindestens einmal benutzt habt, erscheint statt des kargen Abspanns wieder der Waffenladen. Nachdem Ihr Euch dort eingedeckt habt, geht's mit anderen Feindformationen und neuer Extraverteilung in den Levels 7-12 weiter.

Arch Rivals (NES)

Erzielt der Gegner einen Korb und wirft Euch der eigene Mitspieler einen Ball zu, drückt auf Button A. So wirft der Mannschaftskollege den Ball über den erstaunten Mitspieler. Springt der Ball vom Korb ab, nimmt der mitlaufende Kollege den Ball auf, paßt zu Euch und Ihr werft einen Korb. Das wußte der elfjährige Daniel A. Gerling aus Wuppertal.

Aktuell
Innovativ
Kompetent:

Die
COMPUTER
BÜCHER
des
MARKT

&
TECHNIK

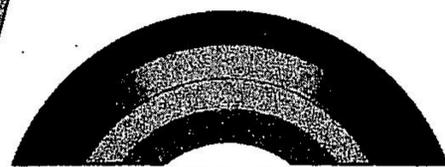
Verlages.

Jetzt

im

Handel!*

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



Markt & Technik

Markt & Technik Bücher - das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

Gley Lancer (Mega Drive)

Wenn Ihr im sechsten Level gegen den letzten oberen Generator der Laserbarriere schießt, erscheint dahinter ein Extraleben.

Hudson Hawk (Game Boy)

Oliver Runge aus Wellmitz ver-rät Euch, wie Ihr bei der Filmumsetzung *Hudson Hawk* an **unendlich viele Leben kommt**: Gebt in der Highscoreliste "Moonlightning" ein. Außerdem überspringt Ihr mit Select, A und B (gleichzeitig drücken) die Levels.

Scrapyard Dog (Lynx)

Lynx-Freak Kai-Uwe Klein hat herausgefunden, wie Ihr an **lebenswichtige Schilder**

kommt: Drückt Pause, wenn die Zeitanzeige auf "299" steht. Anschließend betätigt Ihr Knopf B und der Schriftzug "Shield awarded" erscheint. Diesen Vorgang könnt Ihr in jedem Abschnitt wiederholen. Wenn's bei "299" mal nicht klappt, versucht's mit "199" oder "99".

Terminator 2 (Game Boy)

Thomas Schnyder aus München-Buchensee schickte drei Tips zu Arnolds Abenteuer auf dem Game Boy:

Level 1: Zerstört die Türme in folgender Reihenfolge: 4, 1, 5, 2 und 3. Beim großen Roboter am Ende ducken und feuern.

Level 2: Bahnt Euch einen Weg durch das oberste Stockwerk. Nur nach unten gehen, wenn Ihr in eine Sackgasse lauft.

Level 4: Bleibt rechts unten, dreht Euch zum Lastwagen hin und schießt in die Windschutzscheibe.

Taz Mania (Mega Drive)

Marcel Graf aus Kriens in der Schweiz erklärt, wie Ihr beim niedlichen Bären-Spiel **unendlich viele Continues** bekommt. Geht im Level 1-2 ganz nach oben. Lauft nach links und schnappt Euch das Leben. Nun wieder nach rechts und warten bis der laufende Stein kommt. Wenn er unter dem Continue ist, springt Ihr auf seinen Kopf, um das Symbol zu erhaschen. Nun auf zur Statue, Bomben zünden und Selbstmord begehen. Wiederholen könnt Ihr den Vorgang so oft wie Ihr wollt.

Xybots (Lynx)

Oliver Runge aus Wellmitz weiß Rat zum Lynx-Klassiker, der ja für den Anfänger nicht leicht zu knacken ist. Sorgt immer dafür, daß Ihr vier Slower Energy Loss

und den Second Shot habt – nur wenn Ihr einem Master Xybot gegenübertrtet, benötigt Ihr den Second Shot. Schaut immer um die Ecke, wenn Ihr vortretet. Entdeckt Ihr einen Gegner, geht kurz auf den Gang, schießt und zieht Euch wieder zurück. Außerdem solltet Ihr alle umgebenden Mauern anschießen – manchmal tauchen versteckte Durchgänge auf.



INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	17, 49, 113, 129	Game Play	71, 73	Pegnitz-Basar	145
Alt GmbH	29	Gnadenlos	141	Power Games	98
Baier Videospiele	65	Golden Games Vertrieb	137	Raguzi	65
Beach Games	124	Hartung Spiele GmbH	19, 21	Rat's	85
Bomico	53	High Score Games	105	RTB Industrial Ltd.	108
Chaud Soft	65	Ily-Bit	85	Sega	13, 37, 119
CPS Frank Heidak	77	Jump'n Run	71, 73	Skyline	81
CWM	69	King Games	29	Solar-Games	98
Dataflash	4. US	Konami	2. US, 39, 111,	Sunrise Videogames	108
Digital Dreams	29	Theo Kranz-Versand	92	Takara	3. US
Double Trouble	71	Kudak	67	Thoma Videogames	145
Dynatex	15	Lightflash	145	Top 4	117, 145
Fandango	120	M&B Versand	143	Traumfabrik	63
Flashpoint	87	Markt & Technik Verlag	147	Videogames Center	145
Funmail	6	Maro GmbH	126	Whizz-Kid Game	
Funny-Software	75	Mega Spiele-Versand	98	Network	27, 121
Funtastic	72	Micromailers	59	Wolfsoft	64
Funware	108	Mitsui	45	Yeno	95, 133
Galaxy Software	50	New Point Computer	85	Zapp-Games	108
Game Box	99				
Game Express	139				

Tip-Spezial

Super Nintendo, Teil 3: Seitdem das Super Nintendo offiziell erhältlich ist, drucken wir nochmal die interessanten Tips & Tricks zu den bekanntesten Modulen ab.

Action-Replay-Pro

Ab sofort gibt's Codes für das Schummelmodul in VIDEO GAMES.

Street Fighter 2 (Super Nintendo)

Gerard Koros aus Haslach kennt sich bei *Street Fighter 2* fast genauso gut aus, wie unser Redaktions-Champion Andreas. Er hat zwei interessante Kniffe 'rausgefunden: Um **alle Kämpferprofile ablaufen** zu lassen, müßt Ihr auf Pad 2 L und R gleichzeitig drücken, wenn das erste Spielerprofil automatisch abläuft. Solange Ihr die beiden Buttons gedrückt haltet, laufen die Profile ab. Wie Ihr den Teilweise-**Champion-Edition**-Modus anwählt, haben wir Euch schon in unserem *Street Fighter*



2-Special in Ausgabe 11 erklärt. Wählt Chun-Li an, auf Pad 2 drückt Ihr Start und nehmt auch hier Chun-Li. Sobald eine der beiden Damen gesiegt hat, hat sie die Auswahl zwischen vier statt zwei Schlußkommentaren.

Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Ute Braun aus Köln empfiehlt Euch, bei der Namenseingabe nichts und als Paßwort zwei Weihwasser in den beiden mittleren Kästen ganz links einzugeben. Nach dem Start bekommt Ihr es mit einer deutlich **stärkeren Vampir-Sippe** zu tun.

Super R-Type (Super Nintendo)

Reinhard Schmitt hat herausgefunden, wie Ihr die **Level anwählt**: Im Titelbild den R-Knopf gedrückt halten, dann neunmal nach oben drücken. Wenn das Signal ertönt, starten und sofort pausieren. Knopf R und A gedrückt halten und Select. So dann könnt Ihr die Level per Joypad anwählen.

Super Soccer (Super Nintendo)

Wenn Ihr in der Schlußphase unbedingt ein Tor braucht, hier ein Tip von Rolf Stodt aus Kaarst: Riskiert 10 oder 12 Sekunden vor Spielende einen Sololauf mit dem Torwart. Da er nur von einem gegnerischen Abwehrspieler angegriffen wird, stoßt Ihr mit einem guten Hackenlauf bis zum Strafraum vor. Beendet den Spielzug am besten mit einem Schuß in die kurze Ecke (siehe Skizzen).

U.N. Squadron (Super Nintendo)

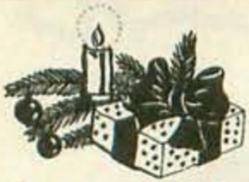
Einen **besonders schweren Level** zu diesem Ballerspiel kennt Reinhard Schmitt auf Lippstadt: Schaltet ins Option-Menü und wählt den Schwierigkeitsgrad aus. Dann haltet Ihr die Buttons A und X auf Controller 2 gedrückt, bis Ihr mit dem ersten Controller einen anderen Schwierigkeitsgrad ausgewählt habt. Nach dieser Aktion erscheint der "Gamer"-Level im Option-Menü – nichts für Piloten mit Höhenangst.

SUPER NINTENDO

Titel	Version	Code	Effekt
Act Raiser	Japan, US	7E001D18	volle Energie
		7E02860C	Energie Engel
Axelay	Japan	7E005E03	unendlich Leben
Castlevania 4	Japan	7E13F410	unendlich viel Energie
Sim City	US	7E0B9F27+	unendlich viel Geld
		7E0B9E10+	
		7E0B9A10+	
		7E0B9B27	
Hook	Japan	7E1F0003	unendlich viel Energie
Parodius	Japan	7E009802	unendlich Leben
Prince of Persia	Japan	7E050803	unendlich Leben
Super Probotector	Deutsch	7E1F8A07	unendlich Leben für Spieler 1
		7E1F8C02	unendlich Bomben für Spieler 1
		7E1FCA07	unendlich Leben für Spieler 2
		7E1FCC02	unendlich Bomben für Spieler 2
		7E1F8901	dauerhafter Schutzschild
		7E1F840x	x ist die Nummer der Waffe, die Ihr dann unendlich bekommt: 1=S, 2=C, 3=H, 4=F und 5=L
Thunder Spirits	Japan	7E1A9D02	unendlich Leben

MEGA DRIVE

Titel	Version	Code	Effekt
Castle of Illusion	US	FFF32 10000	unendlich Zeit
Chuck Rock	US	FF06D 10003	unendlich Leben
		FF06D 50007	unendlich Energie
Kid Chameleon	US	FFC4 10005	unendlich Energie
Phantasy Star 2	US	FFC62 00005	unendlich Geld
Roadblasters	US	FF2A5 D0005	unendlich Leben
Rolling Thunder 2	Japan	FFF20 D0002	unendlich Leben
Starflight	US	FF957 300FF+	unendlich Benzin
		FF95D D00FF	
		FF978 10098+	unendlich Geld
		FF983 10098	
		FF943 C0021+	unendlich Zeit
Sword of Vermillion	US	FFC62 D0021	unendlich Hit Points
		FFC63 3005E	unendlich Magie Punkte
Terminator	US	FF147 D001F	unendlich Energie
Turrican	US	FF049 20003	unendlich Leben
New Zealand Story	US	FF800 30003	unendlich Leben
		FF800 40005	unendlich Continues
Wonderboy 5	US	FF962 D00FF	unendlich Gold

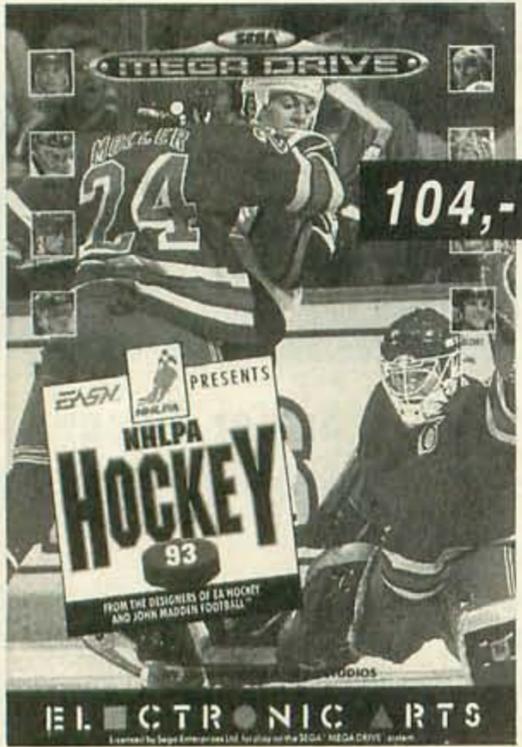


Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Mega Drive

Joyp. Verläng. Kabel	19,-
Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	95,-
Steel Talons	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
Indiana Jones	109,-
Chakan	109,-
Tale Spin	95,-
Speedball 2	a.A.
Xenon 2	89,-
Lotus Turbo Challenge	109,-
Thunderforce 4	109,-
Galahad	109,-
Side Pocket	109,-



Arielle	95,-
Streets of Rage 2	95,-
Ninja Gaiden	a.A.
G-Loc	a.A.
Gods	a.A.
John Madden '93	a.A.
Might & Magic 2	a.A.
Road Rash 2	a.A.
Power Pad	29,-
Ecco the Dolphin	109,-

Mega Drive Preishits

Alex Kidd dt.	59,-
Arnold Palmers T. Golf dt.	59,-
J.B. Douglas Ko Box. dt.	59,-
Last Battle dt.	69,-
Moonwalker dt.	59,-
Phantasy Star II	79,-
Phantasy Star III (wieder lief.)	79,-
Space Harrier dt.	69,-
Super Real Basket. dt.	59,-
S. Thunder Blade dt.	69,-
Rev. of Shinobi dt.	59,-

Game Gear

Prince of Persia	69,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	84,-
Indy 3	a.A.
Alien 3	a.A.
Lemmings	84,-
Shinobi 2	84,-



Mega Drive Magnum-Set Dt. Spezial 1 Jahr Garantie

inclusive 2 Joypads und 4 Spiele + Fünftes Spiel für DM 399,-

Super Nintendo

Grundgerät mit Super Mario World + AV-Scart + Joyp.-Verlängerungskabel	299,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Power Pad	29,-
Pilot Wings	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Axelay	139,-
Street Fighter 2	99,-
F-Zero	95,-
Super Soccer	95,-
Super Tennis	89,-
Zelda 3	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Super Parodius	139,-
Sim City	99,-
Populous	a.A.
Actraiser	a.A.
Terminator 2	a.A.
Spindizzy World	a.A.

Master System

New Zealand Story	99,-
-------------------	------



Mickey Mouse II	89,-
Tazmania	89,-
Lemmings	89,-
Wonderboy Monster World	95,-

Lynx

Lynx 2	199,-
World Class Soccer	79,-
Switchblade II	79,-

BTX unter Kranz Versand

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

Jetzt neu

Mega Drive und Super NES

Geräte liefern wir portofrei

Paperboy	49,-
Zarlor Mercenary	49,-
Xenophobe	49,-
Robo-Squash	49,-
Ms. Pac Man	49,-

Nintendo

Pirates	129,-
Mario & Joshi	79,-
Over Horizon	99,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
Steel Cage Challenge	129,-
Spiderman	a.A.
George F. Boxing	a.A.
Krusty Fun House	a.A.
Lemmings	109,-
Nes Open	99,-
Action in New York	a.A.

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	399,-
Magician Lord	199,-
Nam 1975	199,-

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
Dr. Franken	69,-
Mario & Joshi	59,-

Turbo Duo USA

Turbo Express Handheld	a.A.
Neutopia	49,-
Parasol Stars	59,-
Devil Crush	59,-
Air Zonk	119,-
Dragon Slayer	119,-

Sega-Weihnachtsset

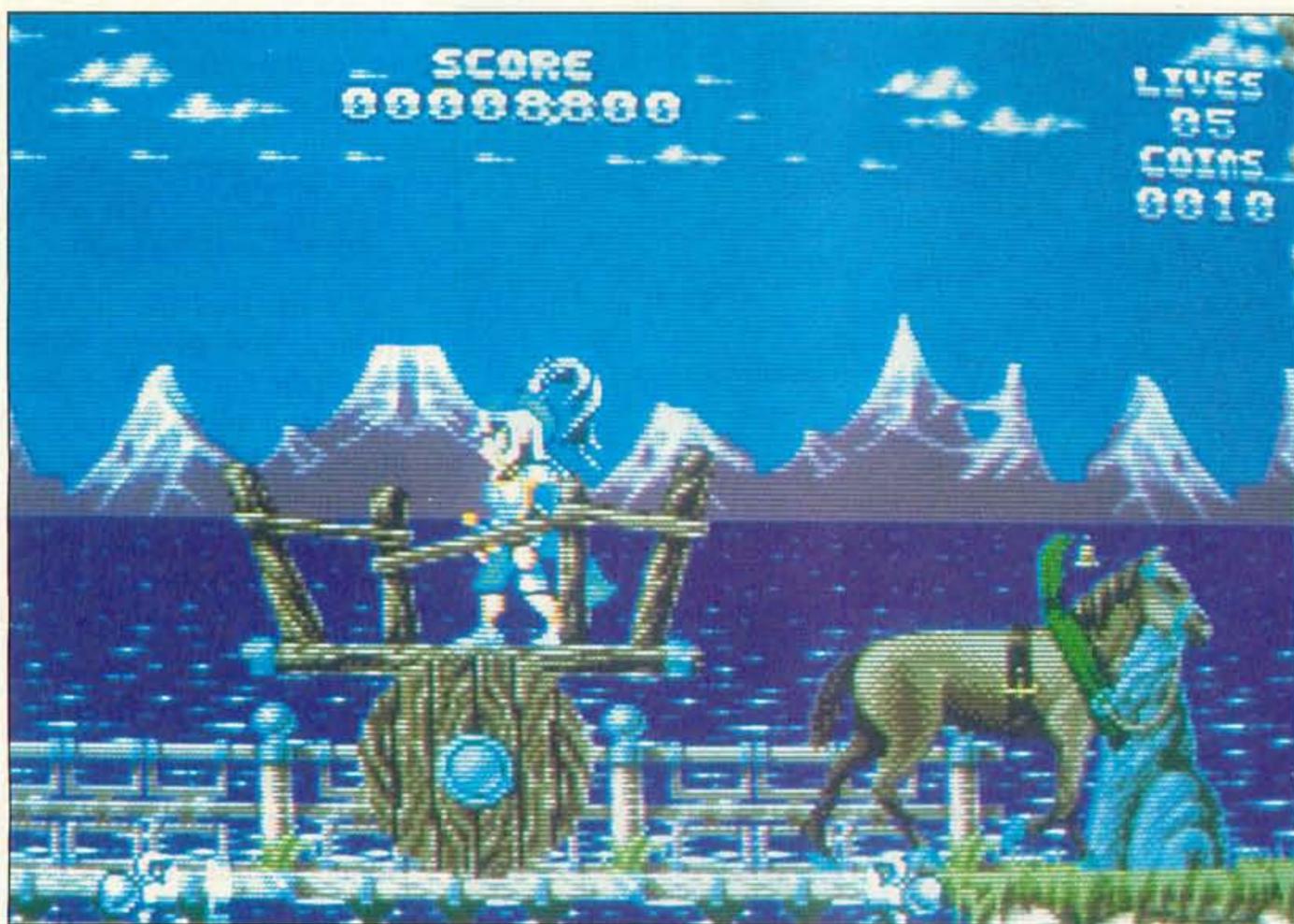
Master System II mit Alex Kidd, 2 Contr.Pads + Sonic + Champ. of Europe 199,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Wir wünschen allen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest.

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

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



Galahad ist auch per Wagen in edler Mission unterwegs.

gut

Die mittelalterliche Welt von *The Legend of Galahad* bietet viele Abenteuer, fantasievolle Levels und alles, was ein edles Ritterherz begehrt. Auf dem Bildschirm präsentiert sich das alles als spannendes Plattformspiel mit vielen Kampfeinlagen. Kraft allein bringt Euch nicht weiter: Um den Weg zu finden, müßt Ihr auch Euer Entdeckerherz in beide Hände nehmen. Leider sind die unteren Plattformen nur auf gut Glück zu finden: Oft verliert Ihr ein Leben, weil der nächste Felsvorsprung nicht zu sehen ist. Bis auf einen versteckten *Lemmings*-Level bietet das Spiel aber kaum Überraschungen. Ansonsten gibt's wenig zu meckern: Die Hintergründe scrollen schön, Euer Held steuert sich gut und hübsche Verkäuferinnen verkürzen Euch den Extraeinkauf. Außerdem gibt's ein Paßwortsystem. Alle Schildknappen mit Aufstiegsambitionen sollten sich in *Galahad* am Sprung zum Ritterstand versuchen. *iz*

Von Drachen und Rittern **Galahad**

In dem alten Camelot herrscht das Chaos: König Artus und die Ritter der Tafelrunde sind alt geworden, des Königs getreuster Rittersmann, der strahlende Lanzelot vom See, ist gestorben. Jetzt plant der teuflische Zauberer Miragorn, die Macht an sich zu reißen. Um Artus unter seinen Einfluß zu bekommen, muß ihn der Hexenmeister in den Turm von Tarr locken. Die wertvollsten Kleinode hat der Bösewicht schon aus den königlichen Schatzkammern gestohlen und – als letztes Druckmittel – die reizende Prinzessin Leandra von Psygnosis entführt. Da der König ein vielbeschäftigter Mann ist, muß ein anderer die Kastanien aus dem Feuer holen. Wer sollte dafür besser geeignet sein, als Galahad, der junge und tapfere Sohn des berühmten Lanzelot.

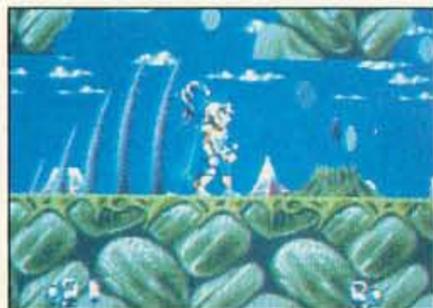
Mit Schwert und Rüstung zieht Ihr los, um die gestohlenen Schätze zurückzugewinnen und die Prinzessin zu retten. Eine rät-

selhafte Dame mit grünem Haar weist Euch den Weg zu den verstreuten Schmuckstücken. Die Pfade und Höhlen sind sehr gefährlich für alleinreisende Helden: Gemeine Fallen und Dutzende von Bösewichtern aus Märchen- und Fabelwelt wollen den tapferen Streiter aufhalten.

Meuchelt Ihr eines der Monster, kassiert Ihr sein Geld.

Außerdem findet Ihr in entlegenen Ecken Truhen mit Krafttränken oder herrenlosen Geldsäcken. Anfangs ist Eure Rüstung noch dünn und Euer Schwert rostig – in einsiedlerischen Waffenschmieden rüstet Ihr jedoch kräftig auf.

In den 21 Spielebenen erkämpft Ihr Euch Euren Weg durch in alle Richtungen scrollenden Plattformen. Meist hüten schreckliche Drachen oder Riesenspinnen die gesuchten Schätze. Habt Ihr das Kleinod einkassiert, müßt Ihr die magischen Pforten suchen, die Euch in die nächste Welt bringen.



Münzbrunnen und ein verstecktes Lemmings-Level bringen Abwechslung zwischen den Monsterkämpfen.

Spielertyp:

Hersteller: EA/Psygnosis

Testversion von: CWM

Anzahl der Spieler: 1

Features: **Continue, Paßwort, Soundmenü**

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

70%

Grafik

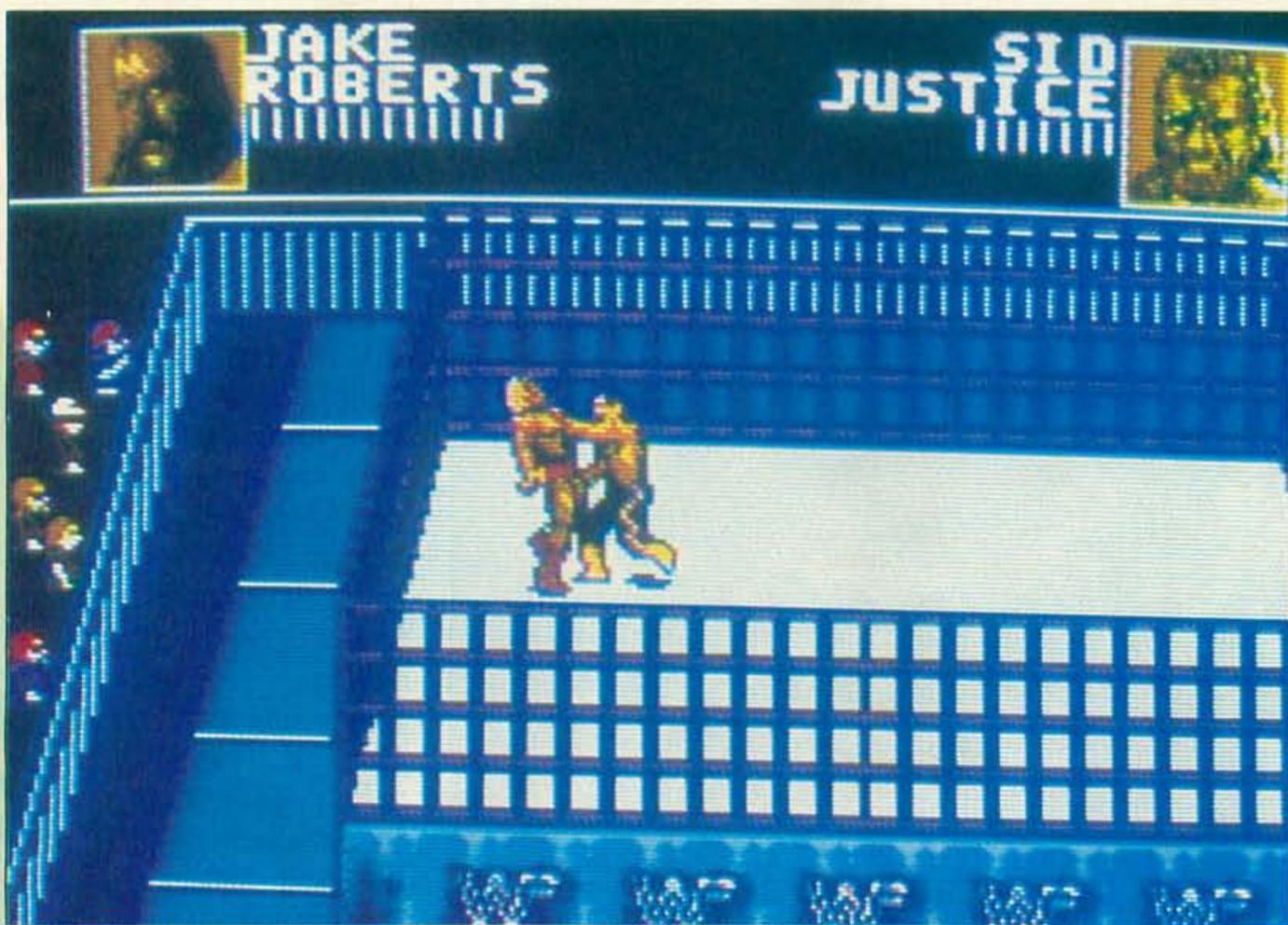
69%

Musik

62%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **70%**



Zwischen den Gitterstäben fehlt Euch die Elastizität der Ringseile

gut

Die Sprites der WWF-Helden sind winzig, dafür gehen die detaillierten Animationen ohne Flackerei über die grellbeleuchtete Bühne. Jeder Star trumpft mit seinen persönlichen Hieben und Tricks auf: Randy Savage stürzt sich mit Ellbogenattacken von den Eckpfeilern der Ringbegrenzung auf seine Kollegen, während Jake "the Snake" Roberts seinem Gegner in den Rücken fällt und mit einem Klammergriff lahmlegt. Vor jedem Match kündigt ein Kommentator die Teilnehmer an – WWF-Kenner dürfen den freundlichen Herrn per Knopfdruck abwürgen. Im Gegensatz zur Game-Boy-Version (getestet in VIDEO GAMES 10/92) verdecken die Gitterstäbe des Stahlkäfigs nur das untere Drittel der Kampfarena – durch die steilere Perspektive blickt Ihr auch im Getümmel durch. Wer neben Matches zwischen den Ringseilen auch hinter Gittern toben möchte, wird mit WWF Steel Cage Challenge gut bedient. *pa*

Hinter Gittern

WWF Challenge

Zie muskelbepackten Athleten des WWF-Zirkus sind wieder da! In Ljns *WWF Steel Cage Challenge* sind zehn der bekannten Superstars an Bord: Hulk Hogan, Roddy Pepper, Sid Justice, Ted DiBiase, Mountie und der Undertaker stehen für Einzelkämpfe bereit. Stellt Ihr ein Tag-Team zusammen, werden die sechs von Irwin Scheyster und Bret Hart, Jake Roberts und Randy Savage unterstützt.

In den Ring geht's entweder gegen den Computer oder einen Freund. Für den begehrten Weltmeisterschaftstitel müßt Ihr nacheinander alle neun Gegner auf die Matte legen. Als durchschlagkräftiges Tag-Team reichen vier Siege aus.

Eure Akteure stehen ihren Ebenbildern aus dem Fernsehen in nichts nach: Betäubende Kopfnüsse, temperamentvolle Rangeleien, dezente Schulterhiebe und verdeckte Ellbogenkicks sind an der Tagesordnung.

Auch Clothelines und Drop-Kicks sind möglich, vorausgesetzt Ihr benutzt die Ringseile als Katapult. Angeschlagene Gegner werden auf den Boden gepint, und scheiden nach Anzählen des Schiedsrichters bei "drei" aus. Außerdem zählt Euch der Unparteiische beim Verlassen des Rings an – kehrt Ihr innerhalb des Zehner-Counts

nicht zwischen die Abgrenzungen zurück, bekommt Euer Rivale automatisch den Sieg zugesprochen. Zieht's Euch in den Stahlkäfig, müßt Ihr auf akrobatische Einlagen, für die Ihr sonst Ringseile benötigt, verzichten – versucht Ihr es trotzdem, rennt Euer Athlet vor die starre Umzäunung und landet benommen auf den Bohlen.

Hinter Gittern gibt es außer dem "Pinnen" noch eine andere Chance zum Erfolg: Liegt Euer Gegner niedergeschlagen auf den Bohlen, entscheidet Ihr das Match mit einer Kletterpartie auf die Metallstäbe für Euch.



Ankündigungen der Akteure und ihre persönlichen WWF-Melodien stimmen auf die Action zwischern Ringseilen und Gittern ein

Spielertyp:



Hersteller: Ljn

Testversion von: Acclaim

Anzahl der Spieler: 1 bis 2

Features: 5 Spielvarianten,

3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 100 Mark

57%

Grafik

58%

Musik

29%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

69%



FORTIFIED ZONE

Ein Spionage-Spektakel mit listigen Lösungsaufgaben und brillanten Screens. Zwei Segelgleiter landen des Nachts vor einer gegnerischen Festung. Die Mission der beiden Piloten, Mary und James, besteht darin, gestohlene Geheimpapiere zurückzuholen und die Gefangenen zu befreien.

Dein Auftrag: Begleite die beiden Agenten auf ihrem gefährlichen Weg, schleuse sie unbemerkt in die streng bewachte Festung ein und sichere ihren Rückweg. - Eine Besonderheit ist das Spiel zu zweit mit dem Link-Kabel.
Für 1 oder 2 Spieler

THE BLUES BROTHERS

Die größte Rock'n Roll-Show aller Zeiten. Eine explosive Mischung aus Abenteuer, Lachsalven und Musik

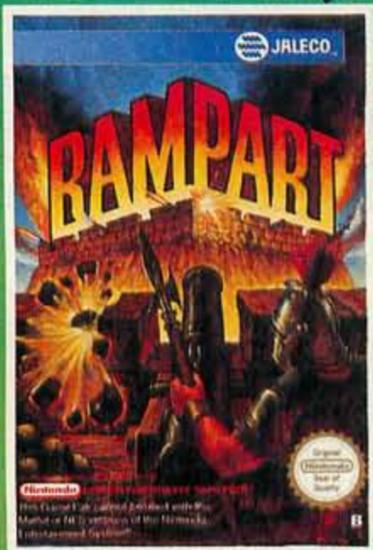
... Strategie ist angesagt. Die Blues Brothers sind zurück und erobern ein letztes Mal die Bühne. Von heißen Rhythmen begleitet durchquerst Du die Stadt. Aber ganz so einfach ist das nicht! Du mußt aus dem Gefängnis fliehen, durch Katakomben schwimmen und Dich durch schwindelnde Höhen kämpfen, bevor das Konzert stattfinden kann. Im größten Chaos triffst Du auf allerhand verrückte Kreaturen, die Deinen Auftritt verhindern wollen. Action & Fun - am laufenden Band!

Ein Super-Spiel der Extraklasse.



Original Nintendo Seal of Quality

YENO® POWER! ADVENTURES! STRATEGIES! ACTION!



RAMPART (NES)

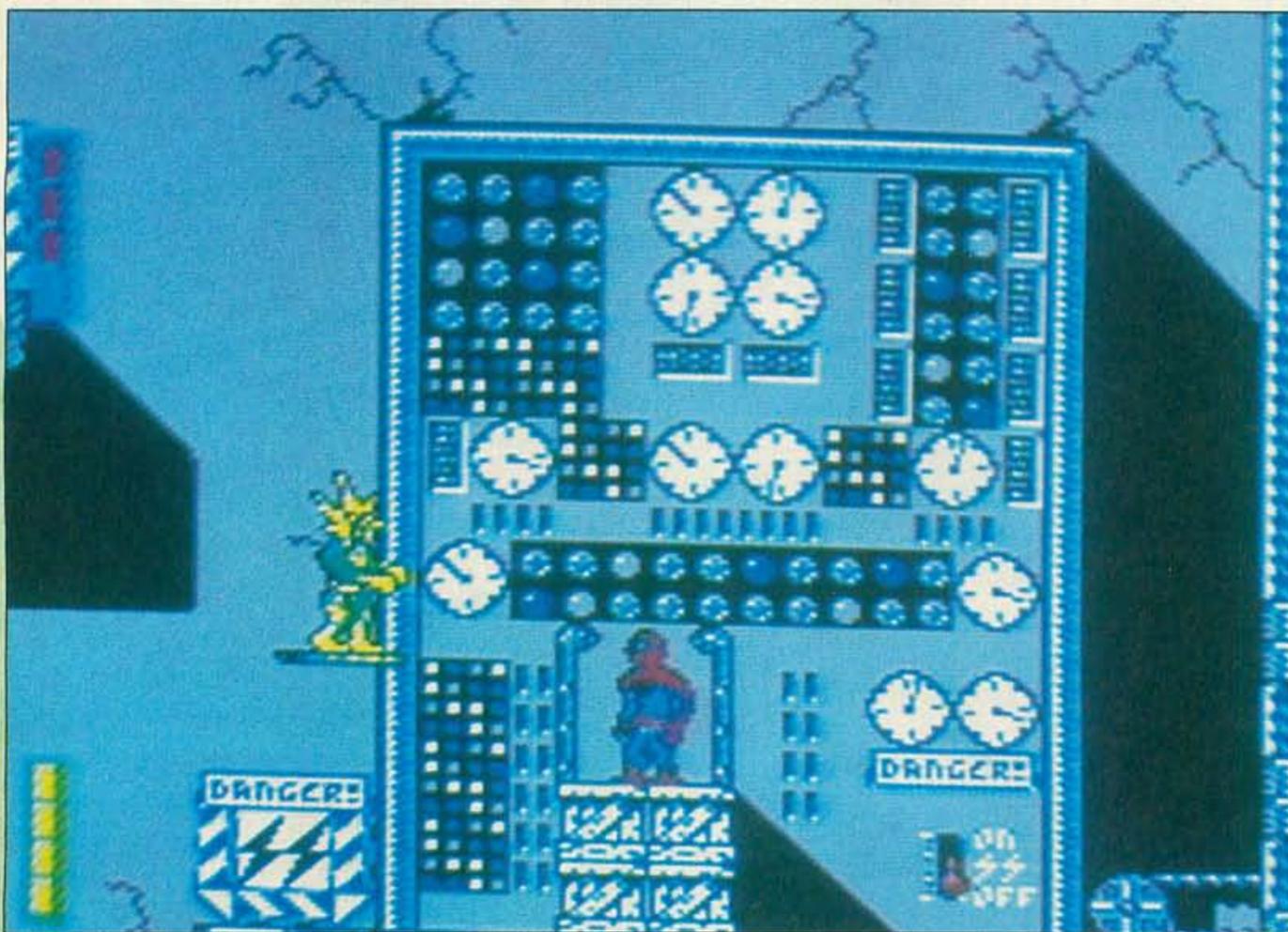
Ein mittelalterliches Meisterstück an Kraft, Strategien und Genialität! Hier ist Kombination und Schnelligkeit gefragt. Bring Deine Kanonen in Stellung ... Pulver und Kugeln in die Rohre und ab geht's ... Feuer! - Große Löcher werden in die Festungsmauern des Gegners gerissen, aber auch Dein Fort bleibt nicht unversehrt. Schnell müssen die Mauern repariert werden, ... schneller als die des Gegners, sonst eröffnet dieser zuerst das Feuer.

Für 1 oder 2 Spieler



SOLOMON'S CLUB

Ein Spiel, daß in keinem GAME BOY . fehlen darf! Zauberer und Monster laden ein .. Ein intelligentes Labyrinthspiel, bei dem der Zauberer Dana den Schlüssel finden muß, der das Tor zum nächsten Abenteuer öffnet. Auf seinem Weg dorthin trifft er auf zahlreiche Hindernisse. Um alle zu meistern, muß man ganz schön gewitzt und erfahren sein. Bestechende Grafiken verzaubern Dich beim Spielen. 5 Spielstufen mit jeweils 10 Räumen, von denen jeder einzeln anwählbar ist. Natürlich gibt's auch Paßwörter!



Über den Power-Schalter unten rechts kappt Ihr Electro die Stromversorgung

ling, der Euch mit Granaten bombardiert. Nach Durchquerung eines Fledermaus- und Troll-verseuchten Waldabschnitts gelangt Ihr in Dr. Octopus' Schloß, wo Euch der abgedrehte Wissenschaftler zum Showdown gegenübersteht.

geht so

Kurz über den Boden gehuscht, ruck-zuck die Hauswand hoch und mit einem eleganten Salto über die Absperrung – dank zahlreicher Animationsphasen "gleitet" Spidey butterweich durchs Spielgeschehen. Dafür läßt die Steuerung zu wünschen übrig: Ob Faustschlag oder Kick, Euer Sprite nimmt jedesmal dezent Anlauf und erschwert Euch das genaue Anpeilen. Ist Euch der Munitionsvorrat ausgegangen laßt Ihr den Ganoven entweder links liegen, oder riskiert eine schmerzhaft Kollision. Auch die Schwingererei an den Spinnenseilen erfordert viel Übung – nur wer der ungenauen Steuerung zum Trotz an einer "freien" Stelle andockt, kann unbeschwert durch die Lüfte schwingen. *pa*

Ins Netz gegangen

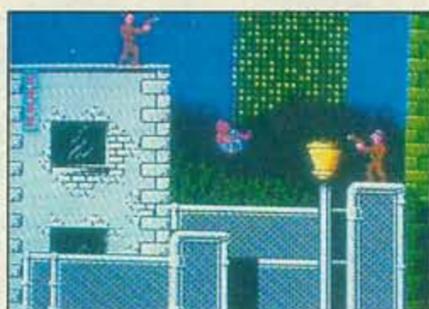
Spiderman

Return of Sinister Six

Der größtenwahnsinnige Dr. Octopus will die Welt beherrschen. Sein Widersacher Spiderman, von Freunden und Fans kurz Spidey genannt, hinderte ihn bis jetzt immer an seinem Vorhaben. Um nicht an dem Spinnenmann zu scheitern, fährt der Oberbösewicht schwere Geschütze auf: Die restlichen fünf Schurken des Sinister-Six – Electro, Sandman, Mysterio, Vulture und Hobgoblin – stehen ihm zur Seite. Als Spiderman könnt Ihr über Hindernisse springen und Eure Rivalen mit Schlägen und Tritten ausschalten. In kleinen weißen Kisten findet Ihr Spinnenmunition (Netzflüssigkeit). Im ersten Level kämpft Ihr Euch an bewaffneten Wärtern und blitzenden Strommasten vorbei zum Elektrizitätswerk. In der Schaltzentrale erwartet Euch der erste Endgegner: Electro. Um dem hochspan-

nungshungrigen Obermottz beizukommen, müßt Ihr die Stromversorgung ausschalten – erst dann rührt sich Electro von seinem Nachlade-Podest und ist verwundbar. Danach verschlägt's Euch in radioaktiv verseuchte Katakomben tief unter der Stadt, wo mutierte Ratten

und schwerbewaffnete Gangster ihr Unwesen treiben. Am Ende des Abschnitts trifft Ihr auf Sandman, der sich dank nuklearer Berieselung in Sand verwandeln kann. Anschließend versucht Ihr ohne großen Schaden im Geisterhaus bis in den Unterschlupf von Mysterio, dem Sinnestäuscher, vorzudringen. Über Häuserdächer und Hinterhöfe hetzt Ihr im vierten Level. Hinter Flurtüren lauern Euch Ganoven mit Panzerfäusten auf, die überraschend aus ihrer Deckung springen und das Feuer eröffnen. Chef dieses Abschnitts ist Vulture, ein beflügelter Wider-



Spiderman trotzt den Schurken des Sinister-Six mit riskanten Ausweichmanövern und gewagten Attacken



Spielertyp:

Hersteller: Ljn
 Testversion von: Acclaim
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 100 Mark

63%
 Grafik
 53%
 Musik
 30%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

Turbulenter Wandertag

Lemmings

Die Flut der Lemminge reißt nicht ab. Nun bevölkern die wuscheligen Wanderer auch das NES. Dutzende von ihnen purzeln mit einer vorgegebenen Fallgeschwindigkeit durch eine Falltür auf Euren Bildschirm. Euer Job ist's, die kleinen Sturköpfe lebendig zum Ausgang der Höhle zu geleiten. Diese Aufgaben fordern den Taktiker: Da die Nager nur geradeaus laufen und sich wenig um Abgründe, Fallen und andere Hindernisse scheeren, verteilt Ihr zur Rettung der Sippschaft Aufgaben. Die Lem-

minge benutzen unter anderem Steigeisen, Fallschirme, Trepensteine und Spaten, Spitzhacken und Zeitzunderbomben. Habt Ihr die vorgegebene Anzahl der pelzigen Idioten lebendig durch den Höhlenausgang geschleust und dabei das Zeitlimit eingehalten, winkt der nächste Level und ein Paßwort. Schwierige Aufgaben lösen sich leichter, wenn Ihr einen Lemming aus der Prozession isoliert und mit ihm den kompletten Weg bastelt. Bei gedrückter Feuertaste wählt Ihr mit dem Steuerkreuz ein passendes Werkzeug. Danach klickt

Ihr auf den Lemming, der den Job übernehmen soll. Da die Zahl der einzelnen Werkzeuge begrenzt ist, ist sorgfältige Planung erforderlich. Falls Ihr den ganzen Haufen in eine ausweglose Situation manövriert habt, hilft nur eine Massensprengung und ein erneuter Versuch.

gut

Lemmings wird um jeden Preis auf alle Systeme umgesetzt. Die Lemminge degenerieren zusehens in ih-

rer technischen Qualität. Das NES ist denkbar ungeeignet, ganze Hundertschaften von Sprites zu verwalten. Deshalb wurde die Lemmings-Familie drastisch dezimiert. Statt bis zu 100 Lemminge schleust Ihr meist weniger als 20 Tierchen durch die Höhlen. Tummeln sich auf einer Ebene mehr als acht Wanderer, stören trotzdem noch Zeilenausfälle und Bildflackern. Auf die pixelgenauen Animationen wie beim Buddeln verzichteten die NES-Designer ebenfalls. Ein Digger-Lemming plumpst schon nach drei Spatenstichen einen ganzen Block tiefer. Doch daraus will ich dem Spiel keinen Strick drehen: Auf dem NES geht's halt nicht besser. Nervig sind aber die Ungenauigkeiten beim Anklicken. Oft wird dabei ein Lemming außerhalb des Fadenkreuzes aktiviert – das ursprüngliche Vorhaben mißlingt und der Level muß wiederholt werden. Auch die Interpretationen der Lemmings-Melodien sind arg lausig. Da bin ich für die Musik-Aus-Option echt dankbar. Trotz der schwächlichen NES-Variante ist Lemmings ein geniales Werk. Und das macht auch dem NES-Besitzer Spaß. *jb*



Am unteren Bildschirmrand seht Ihr die Icon-Leiste, über die Ihr den Lemmingsen Befehle erteilt.



Viele Gags sind auf dem 8-Bit-NES nicht möglich.



Die Karte zeigt die NES-Version nur vor dem Spiel

Spielertyp:

Hersteller: Ocean

Testversion von: Laguna

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Paßwort,

4 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger,

Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 100 Mark

65%

Grafik

45%

Musik

9%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**

Tödlicher Clown

Krusty's Funhouse

Selbst abgebrühte VIDEO-GAMES-Redakteure verlieren die Übersicht: Nach Barts Kämpfen gegen Space Mutants, Jugger-nauts und die ganze Welt, Auf-treten auf Game Boy, Super Nin-tendo und Mega Drive, ver-schlägt's Bart nun zum dritten Mal ins Funhouse. Um lästige Nager, die das Haus von Krusty dem Clown überrennen, ins Bildschirmjenseits zu beför-dern, halten alle Simpsons zu-sammen. Je nach Raum, bedient ein Angehöriger der Familie die Maschine zur Mäusebeseiti-gung. Ihr steuert Krusty, der die Nager durch die verwinkelten Räume lotst. Ihr könnt springen, treten und Gegenstände aufsam-meln. Neben Extras helfen Euch

Mauerblöcke oder Trampoline, den Weg für die Mäusekarawa-ne zu ebnet. Erst wenn alle Hin-dernisse aus dem Weg geräumt sind und Röhrensysteme repa-riert wurden, marschieren die Mäuse ins Verderben. Auch an-dere Plagegeister wollen Euch ans Leder, können aber zerbal-tert werden.

geht so

Die Gratulation an die Grafiker: Krusty's Funhouse sieht auf dem NES genauso gut aus, wie auf den 16-Bit-Maschinen. Euch werden knallbunte Hintergründe und putzige Anima-tionen geboten. Spiele-



Krusty bietet Euch bunte Grafik und witzige Animationen

risch hat sich nichts geän-dert: Sadistischen Gemü-tern wird eine verdrehte Variante der Lemmings-Idee geboten, in der Ihr kleine Wesen abmurkst, statt sie zu retten. So genial wie die Lemmings-Level ist Krusty's Funhouse jedoch nicht aufgebaut. Ihr stieft durch verwinkelte Räume in denen die Motivation zu-sammen mit der Orientie-rung verlorengeht. Hüpf- und Kombinationsfreunden bietet's trotzdem noch eine Portion Spielspaß. *wi*

Spielertyp:

Hersteller: **Acclaim**
Testversion von: **Acclaim**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Paßwort, und Levelanwahl**
Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
CA.-Preis: **110 Mark**

66%
Grafik
51%
Musik
48%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**

POWER-GAMES

Die neuesten Mega-Drive-Titel lieferbar:

! Alle Module mit deutscher Anleitung !

Ariel - Die Meerjungfrau	94,- DM	Sonic 2	94,- DM
Batman Returns	94,- DM	Streets of Rage 2	94,- DM
Bio Hazard Battle	114,- DM	Thunderforce 4	114,- DM
Indiana Jones	114,- DM	WWF-Wrestlemania	114,- DM
Micky & Donald - World of Illusion	94,- DM		

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/83940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

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

SEGA



Nintendo

Mega Drive • Game Gear • Super NES • Game Boy
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! Der weiteste Weg lohnt sich!

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

MD Lemmings	US	99,-
SN Lemmings	US	109,-

Mega Drive

Galahad	US	109,-
Capt. America	US	119,-
Gods	US	109,-
Super Battle Tank	US	129,-
Steel Talones	US	109,-
RBI Baseball	US	99,-
Universal Söldner	US	109,-
Dragons Fury	US	95,-
Might + Magic III	US	129,-
NHLPA Hockey 93	US	109,-
Super WWF	US	109,-
Sonic 2	DT	99,-
Batman Revange	US	109,-
Supermann	US	109,-
Grüe Ball	US	99,-
Arch Rivals	US	99,-
Gem Fire	US	129,-
Streets of Rage II	US	129,-
Tazmania	US	99,-
Action Replay		139,-

Super Nes

Desert Strike	US	119,-
NHLPA Hockey 93	US	119,-
Lethal Weapon	US	129,-
Football 93	US	119,-
Amanzing Tennis	US	119,-
Spiderman	US	119,-
Chuck Rock	US	119,-
Space M. (Aleste)	US	129,-
Hook	US	129,-
Super Bang	US	119,-
Star Wars	US	129,-
Skrul Jagger	US	119,-
Street Figther	US	119,-
Rampart	US	129,-
Harley's Hum.	US	129,-
Zelda III	DT	119,-
Wings 2	US	109,-
Parodius	JP	129,-
King of Monsters	US	119,-
Action Replay		139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.

Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr

(04106)

7 59 62

Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr

(04106)

7 81 20

Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc.
Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

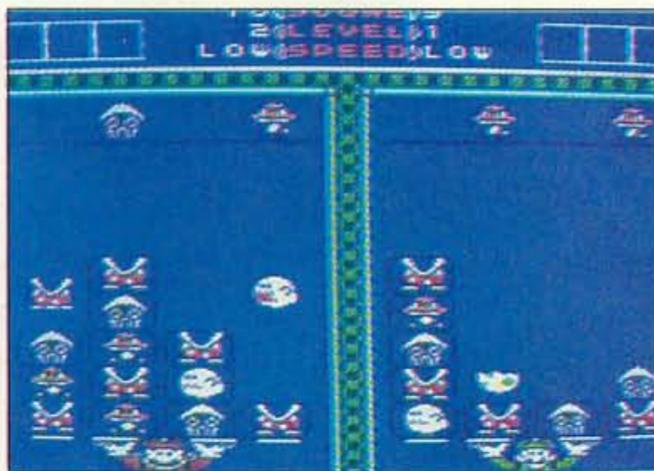
Abgekupfert Mario & Joshi

Ein Spiel wie *Tetris* findet natürlich Nachahmer. Ob Ihr farbige Kugeln arrangiert, Dreiecke stapelt oder in einem dreidimensionalen Feld geometrische Puzzles löst, die Verwandtschaft zum Original fällt sofort auf. Vom Zweispielermodus einmal abgesehen ist das Spielprinzip exakt dasselbe wie bei *Yoshi's Egg* auf dem Game Boy. Auf einem vier-spaltigen Spielfeld stapeln sich vier verschiedene Mario-Monstersymbole. Treffen zwei gleiche aufeinander, lösen sie sich auf. Um die Monster richtig anzuordnen, bewegt Ihr Mario von einer Spalte zur anderen, per Knopfdruck vertauscht Ihr zwei benachbarte Stapel. Die Modi

"A" und "B" sind dreist von *Tetris* abgekupfert: Habt Ihr im A-Modus eine Anzahl abgeräumt, fallen die Monster schneller. Räumt Ihr im B-Modus ab, ist im nächsten Level eine Reihe mehr vorgegeben. Wächst ein Stapel bis zum oberen Rand, ist's aus mit Euch. Im Zweispielermodus wandern die zwischen den Schalen eingeklemmten Teile zum Gegner.

super

Egal, ob ich *Welltris*, *Blockout*, *Dr. Mario* oder *Columns* spiele, Spaß machen alle. Auch *Mario & Yoshi* ist von dem simplen



Bis auf die Grafik und die Anordnungsmethode ist alles bei *Tetris* geklaut

Spielprinzip geprägt und erfordert dieselbe Menge an taktischer Voraussicht wie das Klötzchenvorbild. Durch das stark unterschiedliche Aussehen der Figuren kommt auch bei hoher Fallgeschwindigkeit keine Verwirrung auf. Die Musik ist melodios und abwechslungsreich. Für alle, die *Tetris* mögen, die geometrischen Steinchen aber nicht mehr sehen können, ist *Mario & Yoshi* eine willkommene Abwechslung. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: **Nintendo**
Testversion von: **Nintendo**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: **Level-Anwahl**
2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: **Einsteiger**
und **Fortgeschrittene**
CA.-Preis: **100 Mark**

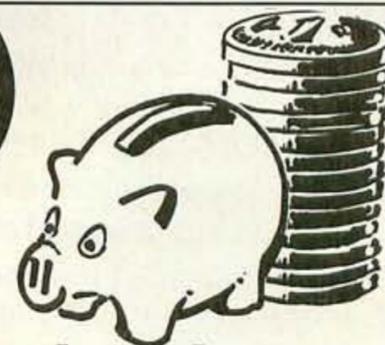
37% Grafik
45% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **72%**



GAMEBOX

The number to get more action and adventure without breaking your piggy bank :
0 55 56/50 61



Street Fighter 2 - DM 99,00

Super Mario Land 2 - DM 69,00

Mario Paint mit Mouse - DM 99,00

Ab 3 Titel keine Versandkosten !

Nintendo® Club-Magazin

Wir schicken Euch das Nintendo Club-Magazin und unseren Nintendo-Spielekatalog zu.

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

Unseren Nintendo-Spielekatalog erhaltet Ihr ebenfalls gegen 2.- DM Rückporto, oder bei Wa renbestellung kostenlos anbei.

GAMEBOX
Kontakt:

Versand:
Max-Planck-Str. 1
3411 Lindau/Harz
Tel. 0 55 56/50 61

Shop:
Weender Str. 85
3400 Göttingen



Auf drei verschiedenen Kursen schlägt Mario den Drive

machung steckt viel spielerische Substanz im Modul. Ihr beeinflusst eine Fülle von Parametern und habt gute Kontrolle über das Spiel. Außerdem paßt sich der Schwierigkeitsgrad Eurem Handicap an: Werdet Ihr besser, habt Ihr auch mit gemeineren Umwelteinflüssen zu kämpfen.

Obwohl die Grafik übersichtlich ist, gibt's einige Wermutstropfen: Einige Größenverhältnisse in den 3-D-Sequenzen sind seltsam. Außerdem geht im ganzen Perspektivengemisch der Spielfluß verloren: Erst seht Ihr den Platz von oben, dann führt Ihr in 3D den Schlag aus, seht von oben wohin der Schlag geht und dann geht's wieder von vorne los...Eure Geduld wird ganz schön strapaziert.

Die Musik könnt Ihr zum Glück abstellen und alle möglichen Spielstände speichern. Übrig bleibt ein etwas langatmiges, ansonsten aber prima spielbares Golf, das auf 8-Bit-Systemen seinesgleichen sucht. Wann kommt das erste Spiel, in dem Bernhard Langer Rohre verlegt? iz

Klempner beim Golfen

Nes Open

Da Handwerker im Moment die höchsten Stundenlöhne haben, kann sich auch der Klempner Mario das Golfspielen leisten. Bei den Nes Open wird er auf den Greens von Freunden und Verwandten begleitet. Drei Plätze mit hohen Roughs, tiefen Bunkern und großen Seen fordern Euer Können. Wenn Ihr Euch nach den ersten Trainingslöchern fit genug fühlt, tretet Ihr gegen 36 Computergegner zu einem 18- oder 36-Loch-Turnier an. Bei diesem Stroke-Play-Turnier gewinnt der Spieler, der am wenigsten Schläge für den Kurs benötigt. Im Match-Play fordert Ihr nacheinander fünf Gegner: Wer die meisten Löcher gewinnt, ist hier der Sieger. Für Plazierungen und Siege bekommt Ihr Geld, das Euch auf der Cash-Rangliste nach vorne bringt. Spieler, die den gleichen Platz haben, könnt Ihr zu einer Ein-Loch-Wette um ein paar Dollar einladen. Außerdem dürft Ihr auch zu zweit golfen.

Euer Weg vom Abschlag bis zum Loch wird in vier Perspektiven verfolgt. Die Übersichtskarte gibt Euch Infos über die Tücken der Bahn, die Ihr beim Schlag in 3D seht. Beim Putten könnt Ihr von oben die Greens lesen. Wenn der Ball sich dem Loch nähert, verfolgt Ihr per Großaufnahme, ob der Ball sitzt oder ob er mal wieder knapp vorbeirauscht. Beim Schlag wählt

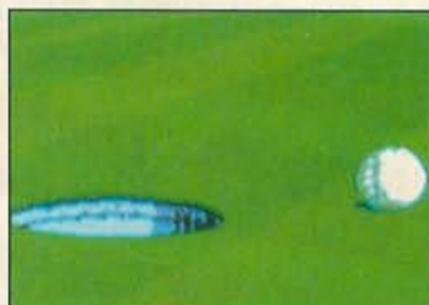
Ihr den Schläger und könnt Weite, Seitschnitt und Vor- oder Backspin beeinflussen. Der Spielstand, sowie Preisgeld und Spielstärke werden zusammen mit einigen besonders gelungenen Schlägen gespeichert.



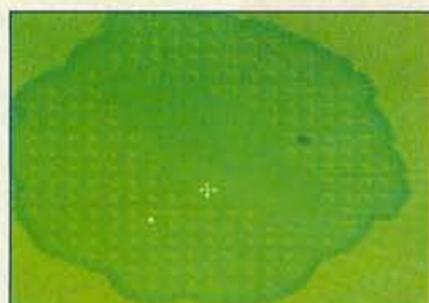
Sogar der Klempner Mario spielt jetzt Golf – vielleicht fehlt mir einfach die Rohrzanze, um Mitglied im Golfclub zu werden. Als Trost bleibt eine Runde Nes Open. Trotz der Comicauf-



Das Fairway von oben.



Geht er rein oder nicht?



Die Greens fallen meist ab.



Schlägerwahl

Spielertyp:

Hersteller: **Nintendo**
 Testversion von: **Nintendo**
 Anzahl der Spieler: **1-2**
 Features: **Batterie, 4 Spielvarianten, Schwierigkeitsgrade**
 Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
 CA.-Preis: **100 Mark**

73%

Grafik

39%

Musik

29%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **74%**



Ripley hat einen der Gefangenen entdeckt.

geht so

Nun geht's den ekligen Kreaturen aus dem All auch auf dem NES an den Kracken. Grafisch macht *Alien 3* einen ordentlichen Eindruck, der Gruseffekt der Vorlage kommt auch auf der 8-Bit-Maschine zur Geltung. Nur die Animationen der Helden und Bösewichte gerieten etwas dünn. Spielerisch nerven leider die Mankos der anderen *Alien-3*-Versionen: Das Zeitlimit macht die knifflige Suche in dem Labyrinth noch schwerer. Außerdem stören unfaire Spielsituationen die Action. Da das Scrolling mit der spurtenden Hauptfigur nicht mitkommt, rumpelt Ihr oft in ein plötzlich auftauchendes Alien. Wer langsam an die Sache herangeht, wird wiederum vom Zeitlimit bestraft. Etwas Abwechslung bei der Level- und Feindgestaltung hätte diesem Spiel gutgetan. Außerdem fehlen Paßwort und Batterie. Wer eine Monstermetzelei in düsterer Umgebung sucht, übersieht diese Patzer und wird von einem soliden Actionspiel gefordert. *iz*

Monsternatsch

Alien 3

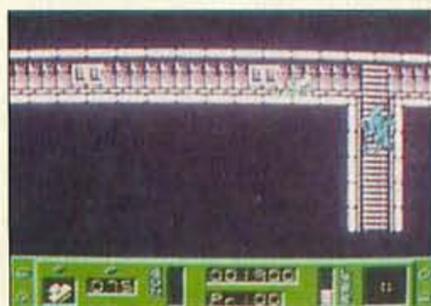
Die Heldin Ripley ist im Konvertierungsstreß: Nach allen Sega-Systemen bedient der Hersteller Acclaim nun auch die Nintendo-Konsolen. Das NES macht den Anfang. Auch diese 8-Bit-Version wurde vom englischen Programmiererteam Probe entwickelt, die sich schon für die anderen Umsetzungen verantwortlich zeigen. Thematisch hat das Spiel mehr mit dem zweiten Teil des Films zu tun – es wird fast ausschließlich geballert.

Im Weltall machen die Außerirdischen mobil. Nicht nur ihr ekeliges Outfit und das sabbernde Schleimen verschreckt die Menschheit. Die Aliens nutzen menschliche Körper als Brutstätte für ihren Nachwuchs, wobei diese Geburtshilfe für den Menschen immer tödlich endet. Weil Diplomatie und freundliches Zureden nicht fruchtet, bleibt Euch nur eine Wahl: Metzelt alle Aliens, bevor sie Euch

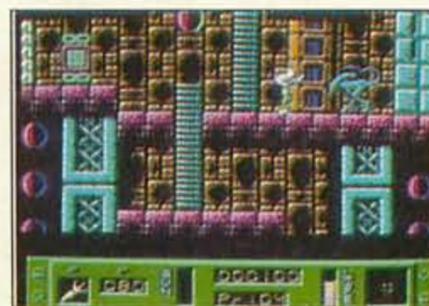
metzeln. Um die unappetitlichen Weltraumgenossen loszuwerden, verstaubt Ihr Gewehre und Granaten in Eurer Einzelkämpferausrüstung. Wenn die Durchschlagskraft nicht ausreicht, greift Ihr zu Raketen und Flammenwerfer. Leider ist die Munition Eurer Hand-Artillerie beschränkt und muß nach längeren Feuergefechten aufgefüllt

werden. Zum Glück haben schlampige Weltraum-Siedler Munition, Erste-Hilfe-Kästen und Batterien in der Station verstreut.

Ihr steuert Ripley auf der Suche nach gefesselten Kameraden. Die Gänge der Raumstation sind verwinkelt und Ihr müßt Euch durch enge Lüftungschächte, über Plattformen und Leitern quälen. Neben den baulichen Tücken lauern die Außerirdischen: Zieht Ihr nicht schnell genug, verliert Ripley Lebensenergie und wertvolle Zeit. Habt Ihr alle Menschlinge befreit, sucht Ripley nach dem Ausgang.



Aliens tollern in der Raumstation herum und machen enge Tunnels unsicher. Wenn Ihr versagt, entschlüpft ein neues Alien.

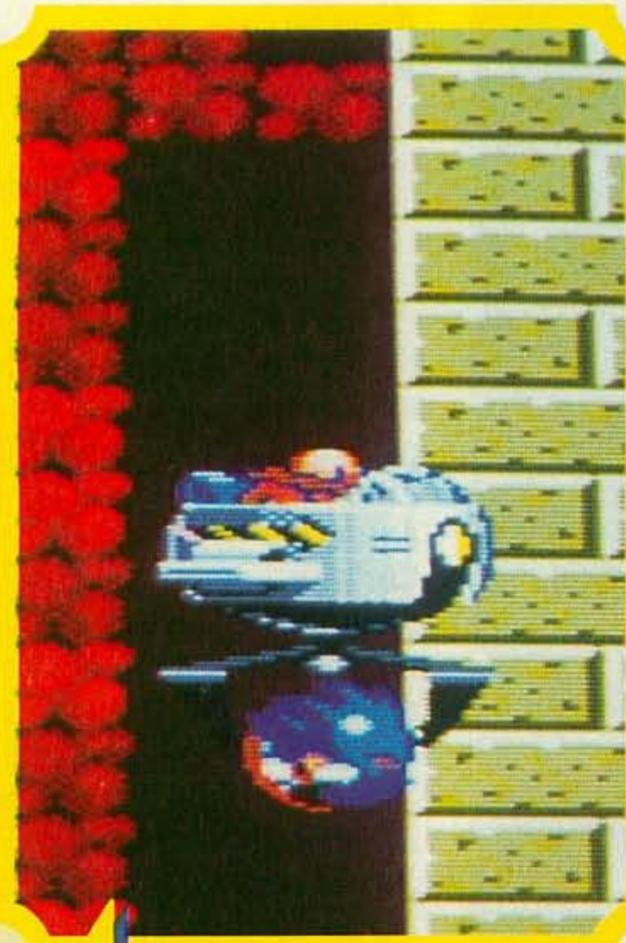


Spielertyp:

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

65%
 Grafik
 70%
 Musik
 51%
 Soundeffekte

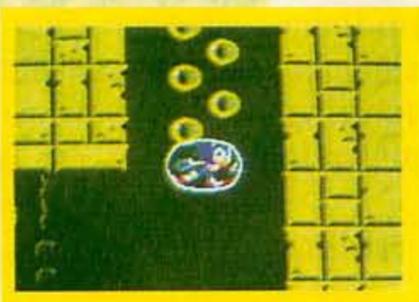
SPIEL-SPASS: **61%**



Robotnik rettet Euch vor dem Tod.



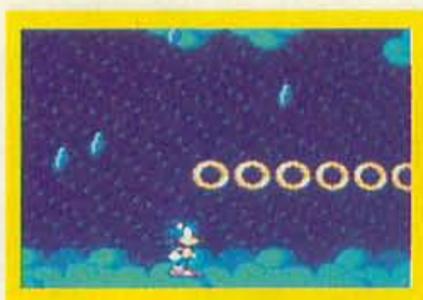
S in Jahr ist es her, daß *Sonic the Hedgehog* die Spielwelt in Aufregung versetzte. Jetzt ist der stachelige Liebling aller Sega-Fans wieder zurück: Nach dem Mega Drive erlebt der superschelle Igel auch auf dem Master System neue Abenteuer. Wenn Ihr den Test der 16Bit-Ver-



In Luftblasen eingeschlossen, kann Sonic auch unersteigbare Höhen erschweben

sion bestaunt habt, ist Euch sicher der neue Freund von Sonic aufgefallen: Der kleine Fuchs Tails ist auch auf dem Master System dabei. Allerdings hat der böse Dr. Robotnik den kleinen Kerl und viele andere wehrlose Tiere entführt. Um den gemeinen Wissenschaftler zu stoppen, schnürt Sonic wieder seine Siebenmeilenstiefel.

Sonic erlebt die ersten Abenteuer in schwindelerregend hohen Bergen. Zu Fuß erkundet er die Oberfläche eines verlassenen Bergwerks und fährt in rasender Fahrt in klapprigen Loren durch die Stollen. Herabfallende Gesteinsbrocken und mit spitzen Stacheln versehene Gänge, gähnend tiefe Abgründe und die Wächter Robotniks machen die Reise äußerst gefährlich. Verstopfte Stollen könnt Ihr erst freilegen, indem Ihr Sonic in die bekannte Kugel verwandelt. Im dritten Abschnitt des ersten Levels gibt's eine Überraschung: Sonic fällt in einen Lavasee und verliert fast sein Leben – kurz vor dem heißen Tod greift Dr. Robotnik ein und trägt Euch mit seinem Raumschiff nach oben. Das geschieht aber nicht aus Igel-freundlichkeit, denn zwischen explosiven Eisenkugeln und einem Riesenkrebs auf der anderen Seite sollt Ihr einen noch schmerzhafteren Tod erleiden.



Auch einige Wolken katapultieren Euch nach oben.

Schnell, schneller, Sonic

Sonic 2



Beim Drachenfliegen gibt's viele Ringe.

Zwischen Gipfelhöhen geht's weiter: Stachelige Fallen und brüchige Brücken kosten Ringe und Leben. Wenn der Weg und die Sprungfedern nicht mehr ausreichen fliegt Sonic per Drachenflieger über die Abgründe. Ihr müßt Aufwinde nutzen und den Drachen auf Höhe halten, da der blaue Held sonst in unermeßliche Tiefen fällt. Im Gewitter wird's noch schwieriger, den Drachen zu steuern. Unterwasser müßt Ihr immer darauf achten, das der Igel in Luftblasen atmen kann. Sprungfedern lassen Euch auch hohe Plattformen erreichen und Loopinggänge stellen Sonic auf den Kopf. Wenn er eingerollt ist, kann Sonic wie ein

Stein über die Wasseroberfläche springen. Große Blasen benutzt der Igel um aus den tiefen Wasserlöchern nach oben zu schweben. Reißende Ströme saugen Euch durch verwinkelte Tunnelsysteme. In denen könnt Ihr zwar viele Extras finden, aber die Luft wird im Labyrinth schnell knapp.

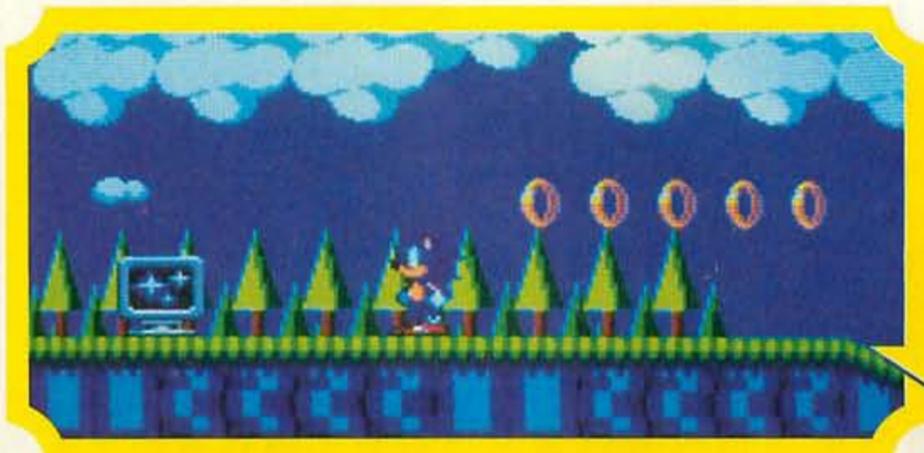
Auf der Suche sammelt Ihr Ringe ein, die Sonic schützen, solange er sie trägt. Berührt Ihr eine Falle oder ein Robotnik-Wesen, verliert Ihr alle Extraleben könnt Ihr in gutversteckten Gängen finden. Außerdem gibt's für 100 Ringe einen Frei-Igel. In Computer-Terminals warten Ringe im Zehnerpack und Siebenmeilenstiefel, die Sonic über die Schallgrenze beschleunigen.

super

Auch beim zweiten Auftreten des megaschnellen Igels wird Euer Master System gnadenlos ausgereizt. Ohne Probleme mei-



Der schnelle blaue Igel ist auch in Wasserwelten unterwegs



In den Luftblasen findet Sonic Luft zum atmen.

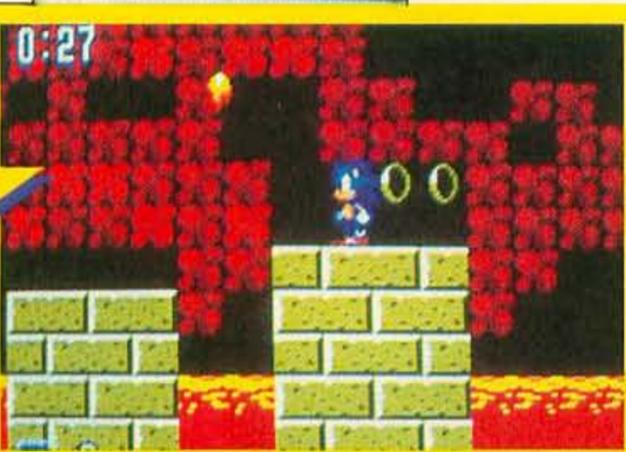


stert die gute alte 8Bit-Maschine Sonics rasanten Geschwindigkeitsrausch. Alte Hasen (Igel) werden sich schnell zurechtfinden: Beim Spielprinzip wurde Altbewährtes beibehalten. Der blaue Igel legt den meisten Weg rennend und springend zurück, kann jetzt aberwitzige Ver-

kehrsmittel zum Weiterkommen nutzen. Die Drachenfliegerei lohnt allein der vielen Ringe wegen. Allerdings ist die Steuerung nicht ganz einfach: durch mehrfaches Drücken nach links haltet Ihr den Drachen in der Luft, müßt aber auch nach rechts drücken, um in Schwung



In Lavaseen gehen Ringe schnell verloren



Die Loren sind rasend schnell.

zu bleiben und nicht abzustürzen. Continues könnt Ihr Euch Sonic-typisch nur durch Einsammeln von Chaos-Edelsteinen verdienen. Leider sind die gewohnt gut versteckt und sehr schwer erreichbar. Dafür klappt der alte Trick: In einigen Abschnitten könnt Ihr durch Ringesammeln und Extraleben in Terminals so viele Sonics sammeln, wie Ihr wollt. Sonic 2 bietet die gewohnte Qualitäten: ein hyperschnelles Jump'n'Run mit komplexem Levelaufbau. Wer den ersten Teil liebte, wird auch vom zweiten nicht enttäuscht werden. Rettet den wuscheligen Tails!



Der zweite Teil der Igelraserei ist ebenfalls toll gelungen. Auf den ersten Blick glaubt man, ein 16-Bit-Spiel vor sich zu haben. Auch auf dem Master System gehört Sonic nach wie vor zu den schnellsten Sprites überhaupt. Grafisch ist Sonic 2 ein Genuß. Die knallbunten Levels sind peppig aufgemacht und die

Sprites protzen mit witzigen und abgefahrenen Animationen.

Eingebaute Schrecksekunden (Todessprung mit Rettung) sorgen für Spannung.

In Terminals gibt's begehrte Extras.

Zumindest im Sprung läßt sich der Master-Sy-

stem-Sonic sogar besser steuern, als sein 16-Bit-Vetter. Um Dr Robotnik und seine Endgegner-Kumpels fertigzumachen, benötigt Ihr wahrscheinlich ein paar Versuche mehr, als im ersten Teil – mit einfachem Bespringen der Gegner ist's meist nicht getan. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad leicht angehoben worden.

Die Musik paßt prima zum rasanten Spielgeschehen: Musikalische Themen von poppig-fetzig bis jazzig-schräg begleiten den rasenden Igel. Immer neue Geheimräume zu entdecken sorgt für Spaß und anhaltende Motivation. Sonic 2 müßt Ihr öfters durchspielen, bis Ihr den schnellsten und extrareichen Weg durch alle Bonusräume kennt. Igelfans und solche, die es werden wollen, kommen an diesem High-Speed-Modul nicht vorbei.

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: -

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

81%
Grafik
68%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

MASTER SYSTEM



Die Grafik ist mickrig, bietet aber teils stimmungsvolle Ansichten

und gewöhnungsbedürftiger Steuerung. Die Feinde agieren idiotisch und laufen meist stur auf und ab. In späteren Levels ändert sich die Laufgeschwindigkeit und das Aussehen der Gegner – neue Taktiken haben die Geister-Sprites nicht auf Lager. Die Musik ist stimmungsvoll, die genannte Mickergrafik aber bis auf ein paar hübsche Details ärmlich anzusehen. Teils wendet sie sich auf unfaire Weise gegen den Spieler: Wenn weiße, pixelgroße Geschosse vor hellgrauem Hintergrund flitzen, merkt man, daß sich selbst Segas Testabteilung kaum mit diesem Spiel beschäftigte. Zeitlimit und Lebensenergie sind wiederum so reichlich bemessen, daß Ihr sie überhaupt nicht beachten müßt: Der schlechtgezielte Sprung (in den Abgrund) ist der einzige Stolperstein auf dem Weg zum Oberboß. Bei ähnlichem Ambiente und geklauten Spielelementen geht *Master of Darkness* nicht einmal als *Castlevania* für Arme durch: Hände weg von einem Action-Jump'n'Run auf spielerischem Steinzeitniveau. *wi*

Sozialfall

Master of Darkness

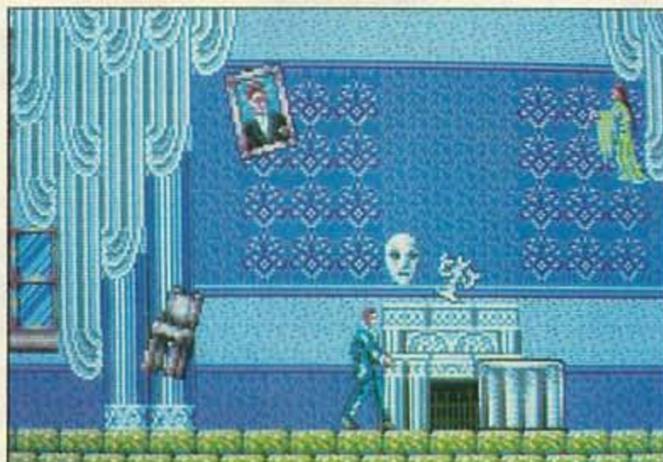
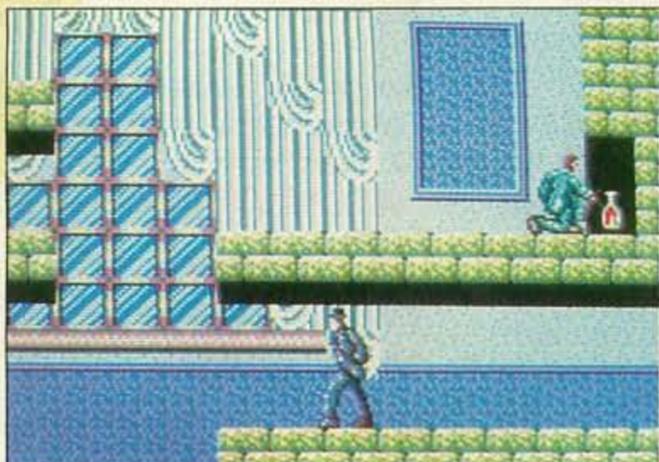
Wenn es Nacht wird auf dem Master System, steigen die Pixel-Zombies und Sprite-Geister aus ihren Gräbern. Dann muß ein geeigneter Held her, der schnellen Schrittes und mit geschickten Schlägen die Bösewichte ins digitale Nichts zurücktreibt. Der Retter in *Master of Darkness* hat sogar einen Dokortitel, ist aber ebenso wie seine ungebildeten Heldenkollegen auf das Aktionsminimum beschränkt: Er läuft, hüpfet oder benutzt seine Waffe. Acht rotge-

füllte Glasbehälter enthalten die Lebensenergie des Doktor Social. Die Berührungen der Feinde leeren die Glasphiolen, das rechte Extra gießt wieder Lebensflüßigkeit nach. Andere Extras (alle sind hinter schwebenden Geistermasken versteckt) spendieren Bonuszeit oder Extraleben, bessere Schlag- oder gar eine Distanzwaffe. Die Plattformumgebung (teils wird gescrollt, teils "umgeschaltet") ist dem viktorianischen London nachempfunden: Unter freiem Himmel überquert Ihr Brücken

oder fährt im Ruderboot, die Häuser bestehen wiederum aus Treppen, Säulen und Wandteppichen. Nur die herumwuselnden Zombies, Wachfiguren und Messerstecher (prominente Bösewichte dienen als Endgegner) stören die nächtliche Idylle.

na ja

Master of Darkness ist eine ungelene Mixtur aus dumpfen Spielprinzip, fizzliger Winzgrafik



Der *Castlevania*-Verschnitt *Master of Darkness* schneidet knapp unterdurchschnittlich ab

Spielertyp: 
 Hersteller: **Sega**
 Testversion von: **Sega**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue und High-score-Liste**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **110 Mark**

50%

Grafik

52%

Musik

20%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **49%**

Rechtzeitig vorbestellen Rechtzeitig vorbestellen Rechtzeitig vorbestellen

us DM 129,-



Super Nes Adapter Mario
Kart tauglich DM 49,-



**Magnum Set incl. 4 Spielen,
2 Pads DM 369,-**

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

dt ohne Spiel DM 199,-



dt DM 99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

NEUERÖFFNUNG Kurwickstr.2 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	269,-
Grundgerät mit Sonic	319,-
Grundgerät Magnum Set	369,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alien 3	us 109,-
Batman Returns	dt 99,-
Block Out	us 59,-
Bulls vs. Lakers	us 119,-
Chuck Rock	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
E-Swat	jp 49,-
European Club Soccer	dt 119,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Galahad	us 99,-
Gynoug	jp 39,-
Jennifer Capriati Tennis	us 109,-
Joe Montana 3	us 119,-
Lemmings	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
MC Kids	us 109,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 79,-
Moonwalker	dt 59,-
NHLPA 3 Hockey	us 109,-
Olympic Gold	us 79,-
Phantasy Star 2	us 99,-
Predator 2	us 99,-
Shinobi	dt 59,-

SEGA MEGA DRIVE

Shining Force	jp 119,-
Sonic 2	dt 99,-
Smash TV	us 99,-
Steel Talons	us 109,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 119,-
Speedball 2	dt 99,-
Tazmania	us 99,-
Team USA Basketball	dt 119,-
Terminator	us 99,-
Thunderforce 4(Pal Vers.)	dt 119,-
Warsong	us 99,-
Xenon 2	dt 99,-

NES

Battletoads	99,-
Bucky O' Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
High Speed (Flipper)	99,-
Joe und Mac	99,-
Lemmings	109,-
Mario & Joshi	99,-
Pirates	119,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Robin Hood	99,-
Star Wars	109,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a.A.
Art of Fighting	a.A.
Achtung Achtung Achtung	
An - und Verkauf von gebrauchten	
Neo Geo Spielen	
Immer Gebrauchte Titel auf Lager	

GAME BOY

Alien 3	us 69,-
Batman 2	us 69,-
Battletoads	us 69,-
Dig Dug	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Dr. Franken	dt 59,-
Ferri GP	us 69,-
Jetsons	us 69,-
Looney Tunes	us 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Monopoly	us 69,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Q-Bert	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Star Wars	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Tom & Jerry	us 69,-
Toxic Crusaders	us 59,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us 399,-
Super NES deutsche Version	299,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Action Replay Pro	149,-
Bulls vs Lakers	us 129,-
Castlevania 4	dt 129,-
Desert Strike	us 129,-
Dino City	jp 89,-
F1-Roc	us 129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us 99,-
Final Fight	us 119,-
Fatal Fury	jp 159,-
MVP Baseball	us 129,-
Joe & Mac	dt 129,-
Mario Paint	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 149,-
NCAA Basketball	us 129,-
Pilotwings	dt 99,-
Phalanx	us 129,-
Probotector	dt 129,-
Soul Blazer	us 129,-
Skins Games	us 129,-
Super SWIV	jp 139,-
Space Megaforce (Aleste)	us 129,-
Star Wars	us 139,-
Street Fighter 2	dt 99,-
Super Buster Brothers	us 129,-
Super Double Dragon	us 129,-
Super Ghouls'n Ghosts	dt 99,-
Super Soccer	dt 99,-
Terminator 2	dt a.A.
Turtles	dt 129,-
Wing Commander	us 129,-
WWF Wrestling	dt 129,-
Zelda 3	dt 99,-

SEGA GAME GEAR

TV Tuner	189,-
Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	us 79,-
Tazmania	us 79,-
Terminator	us 79,-
Wimbledon Tennis	dt 85,-

Mickey, die bekannteste Maus der Welt erlebte vor einem Jahr märchenhafte Videospielabenteuer in *Castle of Illusion*, sowohl auf dem Mega Drive, als auch auf dem Master System. Damals wurde Minnie aus den Fängen der Hexe Mizrabel befreit, so daß sich Mickey nun neuen (M)Ausflügen widmet. Rechtzeitig vor Weihnachten kommt die langerwartete Fortsetzung in die Kaufhäuser, in der Mickey neue und noch aufregendere Herausforderungen erlebt.

Mickey kann sich zur Mini-Maus verkleinern.



Das Klavier spielt üble Noten



Die Schloßgeister spuken in den alten Gemäuern



Der JoJo hilft Euch nach oben

Der tapfere Mäuserich

Mickey Mouse 2



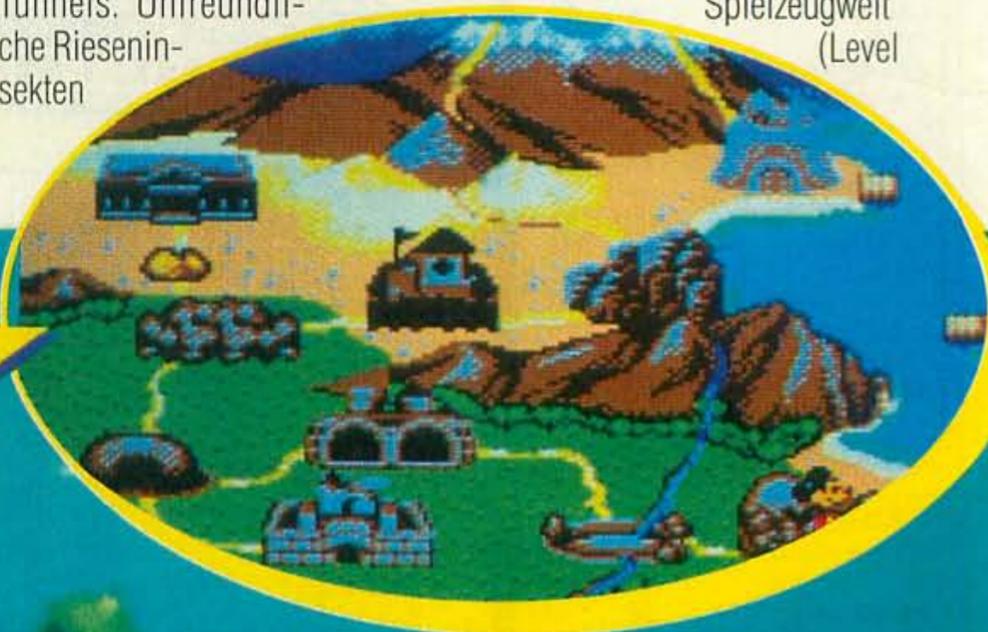
In einer Introsequenz klagt Euch die Entendame Daisy ihr Leid: Ein magischer Kristall garantierte allen Bewohnern des Märchenlandes Frieden und Freuden – rief aber auch ein mysteriöses Phantom auf dem Plan. Der Bösewicht hat den zauberhaften Stein geklaut und in seinem Wolkenschloß versteckt. Schutzlos müssen die harmlosen Bewohner zusehen, wie sich üble Kräfte im Lande breitmachen. Wenn jetzt kein Held den Stein schnell zurückerobert, wird das Märchenland für immer dem Bösen verfallen. Der tapfere Mäuserich Mickey meldet sich freiwillig, um seinen Freun-

den zu helfen: Ohne Zögern macht er sich auf die gefährliche Reise durch das verwunschene Märchenland.

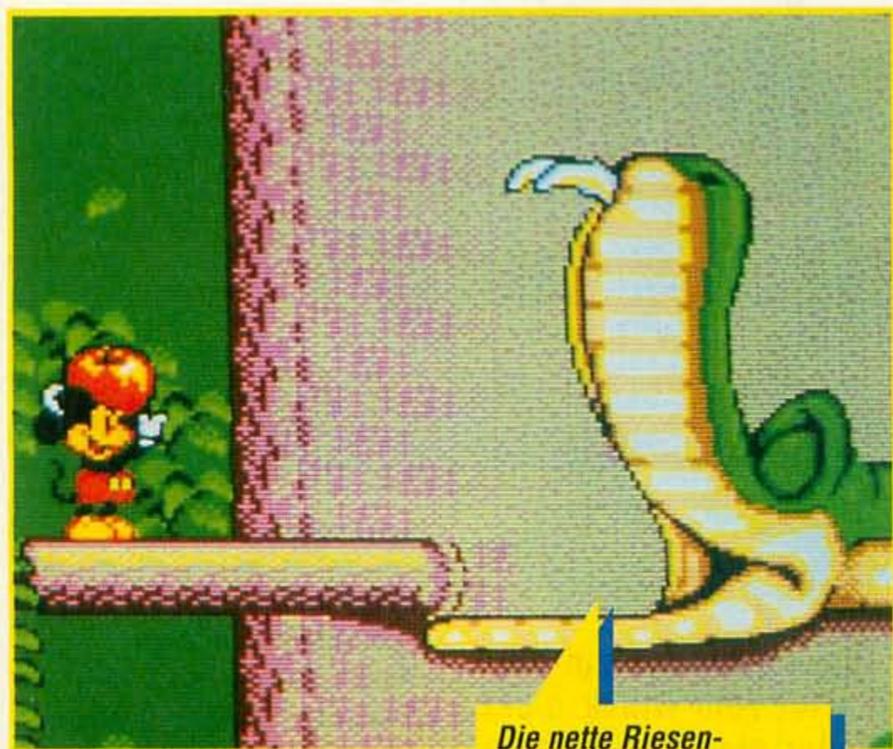
Auf einer Übersichtskarte sind alle Etappen Eurer Reise verzeichnet. Los geht's in friedlicher Wald-und-Wiese-Umgebung, danach besucht Ihr geheimnisvolle Burgen mit Labyrinthgängen und unterirdische Tunnels. Unfreundliche Rieseninsekten

bewachen die verhexten Landstriche. Später besucht Ihr Gegenden, in die sich bisher noch keine Maus wagte und hüpf durch Pyramidenlandschaften und öde Schluchten, in denen Euch Aasgeier nach dem Leben trachten. Mickey ist nicht wasserscheu und kann durch tiefe Seen und Burggräben schwimmen oder tauchen. In der bunten Spielzeugwelt (Level

Das Märchenland ist riesengroß



Die Geier trachten nach eurem Leben



Die nette Riesenschlange will gefüttert werden

X) erwarten Euch spritzende Wasserpistolen und ein Riesenklavier, das eine mäusefeindliche Melodie spielt. Das Spukschloß schreckt Euch mit Geistern und üblen Fallen. In der Rolle der Obergegnern begegnet Euch ein feuerspeiender Drache; ein bössartiger Spielkartenkönig und der geheimnisvolle Fluch der Pyramiden muß ebenfalls überlebt werden. Wie in einem berühmten Disney-Kurzfilm klettert Mickey zum Schluß an einer riesenhaften Bohnenpflanze in ein Schloß hoch über den Wolken. Dort wartet das Phantom. Bleibt Mickey auch in diesem Endkampf siegreich, ist Eure Mission erfüllt.

Neben dem typischen Jump'n'-Run-Elementen gibt's viele kleine Knobelaufgaben. Im ersten Level füttert Ihr eine Riesenschlange, damit sie Euch durchläßt, danach müßt Ihr Euch entscheiden, welche Steinblöcke Ihr mitnehmt, um hohe Plattformen zu erreichen. Hilfreich sind auch die Sprungfedern, die Ihr dort plaziert, wo die Wände unbezwingbar scheinen. Manche Steine könnt Ihr mehrmals benutzen, um Treppen zu errichten. Im Spielzeugland zerstört Ihr die Fernsteuerung wildgewordener Flugzeuge.

Mickeys Kampfsprung kennen Profis noch aus dem ersten Teil: Feinde und Felsbrocken verschwinden, wenn Ihr mit

Mickeys Hinterteil auf Ihnen landet. Werft Ihr einen Stein auf die Quälgeister, geben sie ebenfalls klein bei. Außerdem kann Mickey Maus sich auf ein Drittel seiner Größe verkleinern, um sich durch besonders enge Gänge zu quetschen. Da er dabei auch leichter wird, tragen ihn selbst herabfallende Herbstblätter oder Pusteblumensamen. Zerrn die Strapazen der Reise an Mickeys Ausdauer, stärkt Ihr Euch mit Tortenstücken. Die Leckereien sind in Kisten versteckt. Öffnet Ihr eine Schatztruhe in der sich Münzen befinden, erhaltet Ihr einen Aufschub gegenüber dem gnadenlosen Zeitlimit.

Die dreizehn Levels scrollen in alle Richtungen und bieten, neben den Hauptwegen, extrareiche Bonusräume und Abzweigungen für ausführliche Expeditionen.

super
Yippieeee! Endlich haben wir die kleine Maus mit den großen Ohren wieder. Die teure Disney-Lizenz wurde auch dieses Mal nicht verschenkt – Sega weiß genau, zu wel-



An den Bohnenblättern müßt Ihr hochklettern...



und beim Schwimmen luftholen

chen Leistungen das Master System noch fähig ist. In den dreizehn umfangreichen Levels gibt's keine Wiederholungen und kaum spielerische Durststrecken – nächtelange Motivation ist garantiert. Leider müßt Ihr auch diesmal auf ein Paßwort verzichten.

Mit recycelten Altideen müßt Ihr Euch bei dieser Fortsetzung nicht abgeben. Die Rätsel sind teils ganz schön knifflig. Trotzdem wird das Spiel niemals unfair, mit etwas Überlegung findet Ihr auch bei schwierigen Stellen einen (M)Ausweg. Oberwitzig ist die Idee, Mickey in eine Mini-Maus zu verwandeln. Der niedliche Mäuserich wird als Kleinausgabe noch knuddeliger. So hüpfert auch Mickey Mouse 2 locker in die Oberklasse der Master-System-Spiele. Die Mischung aus schönen Grafiken, toller Animation und vielen Klobeleien ist auch für jüngere Freunde von Geschicklichkeitsspielen ein



Mickey muß durch die Wüste

Leckerbissen. Laßt ihn Euch nicht entgehen, denn spielerisch hat Mickey 2 mehr als die 16-Bit-Spiele zu bieten. iz

super

Disney sei dank: Mickey Mouse 2 hält das vergreißende Master System auf Trab. Wer begeistert durch den ersten Teil marschierte, wird bei der Fortsetzung das Joypad nicht mehr aus der Hand geben.

Dreizehn Level lang manövriert Ihr den tapferen Mäuserich durch wechselnde Szenarios. Zahlreiche Klobeleien sorgen für Abwechslung und versetzen Eure Gehirnwellen in Verzücken. Am meisten verblüfft der "paralaxe" Tempelabschnitt: Die Idee mit den zwei Spielebenen bürgt für räumliche Atmosphäre.

Mickey Mouse 2 merkt man an, daß es speziell fürs Master System entwickelt wurde – was technisch auf dem 8-Bitter möglich ist, wurde in Pixelformat auf den Bildschirm gebracht. Wer Mickey Mouse 2 von seiner Modulbibliothek ausschließt, hat entweder starke Nerven, kein Master System oder eine attestierte Allergie gegen erstklassige Jump'n'Runs. pa

Spielertyp:

Hersteller: **Sega**

Testversion von: **Sega**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **100 Mark**

82% Grafik

72% Musik

66% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **84%**

MASTER SYSTEM

ROM CHECK

MASTER SYSTEM

Ohne Ende

Lemmings



Die Lemmings sind wieder unterwegs: Die Master-System-Variante des putzigen Kultspiels bietet aus technischen Gründen maximal 20 Lemmings (statt bis zu 100) pro Level. Mit einer vorgegebenen Fallgeschwindigkeit, die Ihr nur erhöhen könnt, fallen die Wuschelköpfe aufs Spielfeld. Am Boden angekommen, watscheln sie munter drauflos und kehren nur um, wenn sie an eine Wand stoßen. Abgründe, Wasserlöcher, Säuretümpel oder Lavaseen sind jedoch kein Grund zum Wenden. Die Wanderer springen blindlings in den Tod – wenn Ihr nicht eingreift. Um das grausige Schicksal abzuwenden, verteilt

Ihr spezielle Aufgaben. Aus der Menüleiste wählt Ihr aus, ob der entsprechende Lemming klettern, Treppen bauen, buddeln, aufhalten, sprengen oder mit einem Fallschirm ausgestattet sein soll. Per Fadenkreuz verpaßt Ihr dem Auserwählten seine Aufgabe. Die Anzahl der einzelnen Jobs sind jedoch beschränkt. Nur mit Phantasie, Taktik und viel Geschicklichkeit konstruiert Ihr den sicheren Weg zum Höhlenausgang. Die Programmierer von Probe (*Terminator, Alien 3*) haben einige neue Melodien aufs Modul gepackt. Die besonders schrägen Lemmings-Themen wurden durch andere, eingängigere Melodien ersetzt.



Das Master System bietet die beste 8-Bit-Version

super

Die Master-System-Version ist zum Glück nicht mit der etwas verpatzten Game-Gear-Variante identisch. Neben der Steuerung ist auch die Musik weit besser gelungen, als auf Segas Handheld. Der Master-System-Sound läßt sogar das NES-Gedudel weit hinter sich. Auf dem Master System tummelt sich damit die bessere 8-Bit-Lemmings-Version. *jb*

Spielertyp:

Hersteller: Probe

Testversion von: Sega

Anzahl der Spieler: 1

Features: Continue, Paßwort Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger

Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 90 Mark

68%

Grafik

69%

Musik

38%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

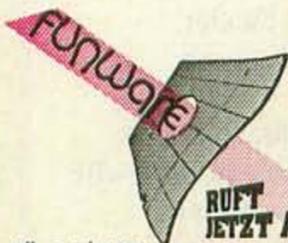
SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

- ★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
- ★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
- ★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
- ★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
- ★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG

TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066



RUFT JETZT AN !!!

Alle Spiele US Importe, ausg. dt./DV deutsche & jp japanische Vers./Anl.

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielektor für euch zu präsentieren.

SEGA MEGA DRIVE

Batman Returns 898,-
WWF Superstars 2 898,-
Sonic 2 jp 798,-
Steel Talons 898,-

GAME BOY

Super Mario Land 2 580,-
Wordtris 549,-
Star Wars 580,-
GAME GEAR
Sonic 2 lieferbar

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität der Systeme & Bedienungsfehler.

SUPER NINTENDO

SUPER NES SET DV & SUPER MAGIC CONVERTER 2790,-
Zelda 3 DV 898,-
Amazing Tennis 1068,-
Super Musha Aleste 1038,-
Desert Strike 1068,-
Super Star Wars a.A.
Road Runner 1098,-
Super Magic Converter 299,-
(für Importspiele am dt. SNES)

TURBO GRAFX/PC ENGINE

Turbo Duo (+5 CD-Spiele) 5990,-
Turbo Grafx 16 Bit 1690,-
Turbo Express 3550,-
US Adapter 348,-
US Spiele am jap. PC Engine
Air Zank 898,-
Gunforce 398,-
Bomber Man 458,-
Ghost Manor 898,-
CD Shape Shifter 898,-

Euro/Visa/Master Cards welcome!

FUNWARE

Tel 0512-492626

Fax 0512-361442

Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

AUSTRIA's NO.1

VERSAHND

SUNRISE

VIDEOGAMES

Inh. S. STORBECK

24 Std. Bestellservice Anrufbeantworter

MEGA DRIVE®

Sonic The Hedgehog II 119,-
LHX Att. Chopper 119,-
Predator II 109,-
Death Duel 129,-
NHL Hockey '93 109,-
Aquatic Games 99,-
Biohazard Battle 119,-
Streets of Rage II 119,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Star Wars US 149,-
James Bond JR. US 129,-
Mickey Mouse US 149,-
Amazing Tennis US 139,-
Super Double Dragon US 149,-
T.M.N. Turtles US 129,-
Super Aleste US 139,-
Phalanx US 139,-
Super Westlemania US 129,-
Universal Adapter 49,-
Home Alone 2 US 149,-
Wings US 139,-
Top Gear 139,-

GAME BOY™

Super Mario Land II 69,-
WWF Wrestling 2 69,-
Xenon 2 69,-
Looney Tunes 79,-

und viele andere

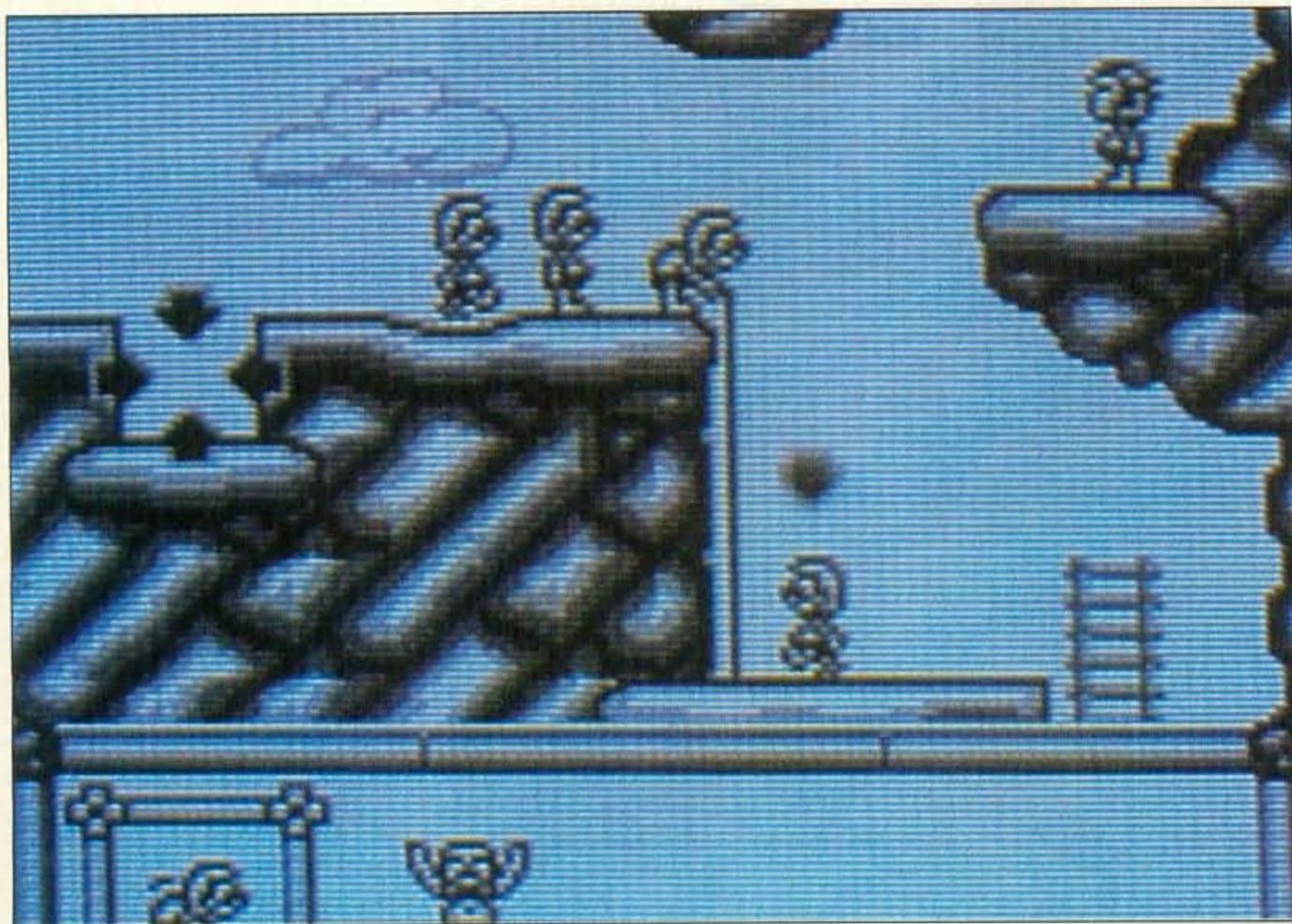
Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder jp.)

Lieferung per Post u. Nachnahme. KEINE Porto und Versandkosten! 24 Std. Bestellservice (zeitweise Anrufbeantworter)

Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601

Eppendorfer Landstr. 120 · 2000 Hamburg 20

IMPORTE-NEUHEITEN



Durch das Seil bleiben Euch akrobatische Huckepack-Einlagen erspart – der Rest Eurer Meute klettert brav hinterher und teilt sich die Arbeit

super

Die Humans sind los! Auch wenn das Grundprinzip des neuen Gametek-Titels auf *Lemmings* basiert, hat das Stammestreiben seinen eigenen Flair und macht zünftig Spaß. Das Drumherum, vor allem der Vorspann, hält viele Lacher für Euch bereit. Die kleinen Männlein gehorchen brav Euren Steuerbefehlen und arbeiten sich aufopferungsvoll bis zum Ziel vor. Nur die langen Märsche, die Ihr in einigen Levels zurücklegen müßt, sorgen für kurzzeitige Langeweile.

Ein nettes Schmankerl ist die zwerchfellmalträtiende Anleitung, in der gute und schlechte Gewohnheiten der Menschheit (uns lag nur die englische Version vor) gehörig auf die Schippe genommen werden – wir hoffen auf eine ebenso lustige deutsche Übersetzung! Ein für den Unterwegsbetrieb wichtiger Paßwortmodus ist auch mit im Modul.

pa

Menschlich Humans

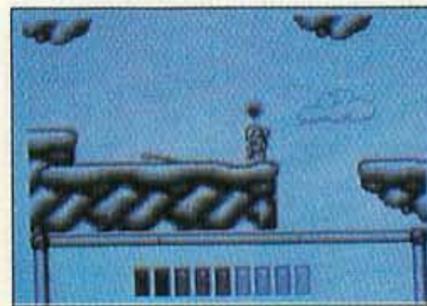
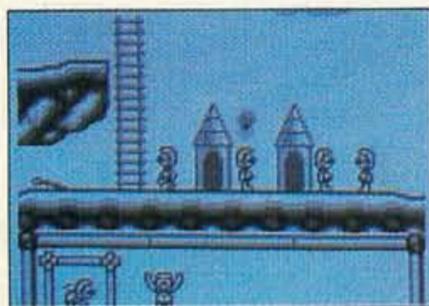
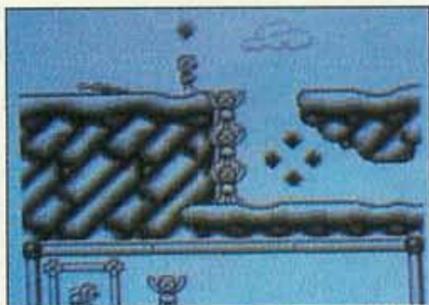
Schon vor Tausenden von Jahren, als die Menschen noch mit Keulen und Steinen bewaffnet auf Jagd gingen und als Bekleidung primitive Fellumhänge dienten, sicherten Stammeszugehörigkeit und Gruppendynamik das Überleben. In Teamwork wurden Mammuts erlegt und das Jagdrevier gegen andere Stämme verteidigt. *Humans* von Gametek versetzt Euch in die karge Vorzeit und ernennet Euch zum Anführer eines kleinen Stammes.

Aus einer Gruppe von fünf Menschen steuert Ihr jeweils ein Individuum Eurer Wahl – drückt Ihr die Select-Taste könnt Ihr mit einem Koordinatenkreuz vom aktuellen Human auf einen anderen wechseln. Ohne Werkzeuge wie z.B. einen Speer können Eure Mannen nur Gegenstände aufheben und eine Räuberleiter bilden. Der Speer läßt sich werfen – hilfreich in der Verteidigung gegen hungrige Dinosaurier

und andere Echsens – erlaubt Euch über Abgründe zu springen und aufgebrauchte Mammuts zurückzuhalten. Bei wegversperrenden Bäumen und Dornenhecken hilft Euch eine Fackel weiter: Ohne Skrupel brennt Ihr das Gebüsch nieder und könnt ungehindert passieren. Zum Überwinden von tiefen Schluchten und Felswänden benötigt Ihr

das Seil – ausgerollt zieht Ihr damit Eure Kumpels in die Höhe. Geschichtlich etwas verfrüht kommt auch das Steinrad zum Einsatz, mit dem Ihr tollkühn über hungrige Dinosaurier springt.

In jedem Level bekommt Ihr eine neue Aufgabe gestellt, die in einem vorgegebenen Zeitlimit gelöst werden muß. So sucht Ihr z.B. nach dem verschleppten Stammesidol (das sich nach Aufspüren lustigerweise als Elvis Presley entpuppt) oder erlegt wutschnaubende Dinosaurier, um einen verschollenen Kumpelen zu befreien.



Ohne Gruppendynamik läuft bei den Humans gar nichts – in ihrer Freizeit beschmieren sie mit Vorliebe Dinosaurierücken

Spielertyp:

Hersteller: Gametek
Testversion von: Theo Kranz
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

63%

Grafik

38%

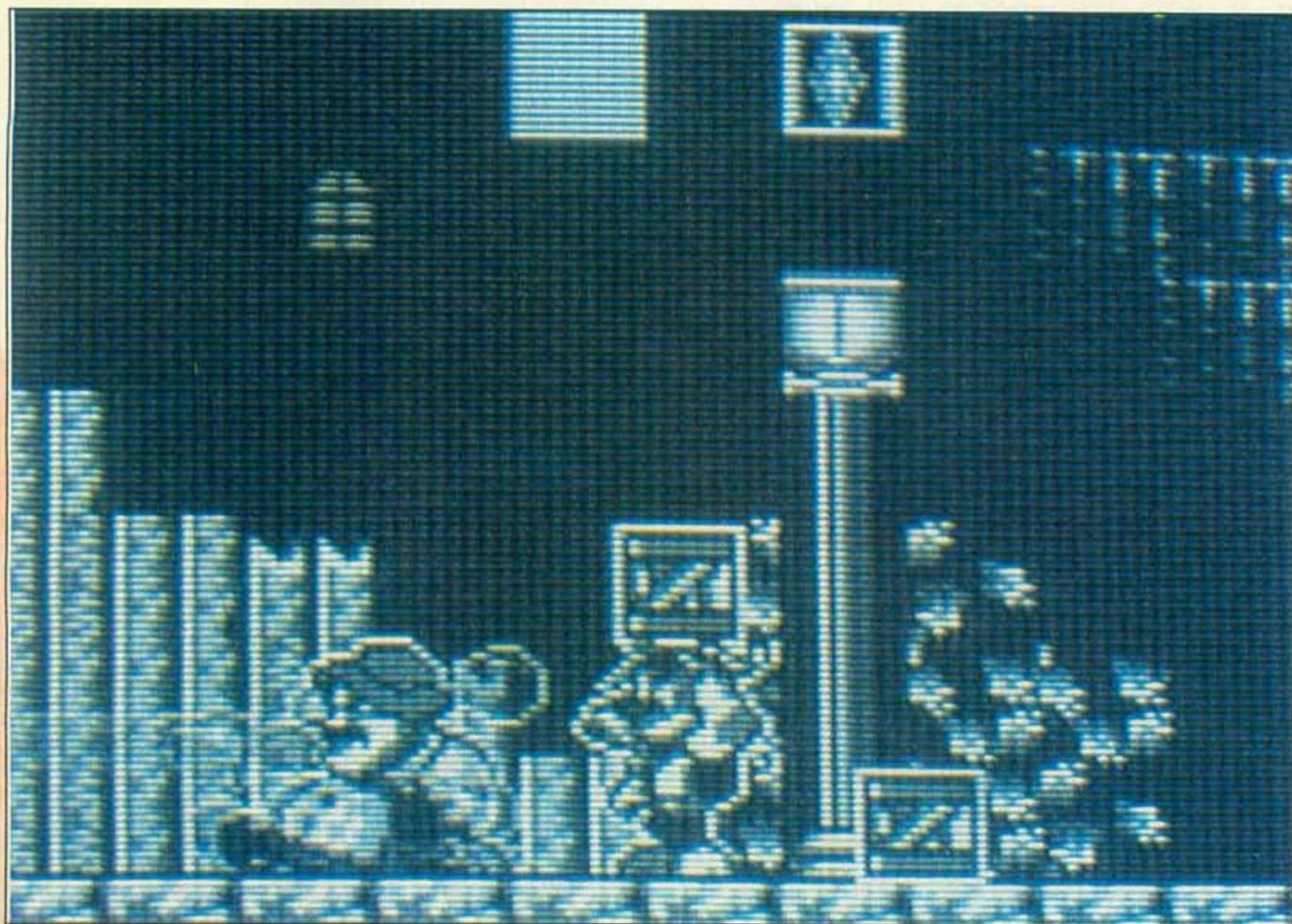
Musik

28%

Soundeffekte

SPIEL-
SPASS:

79%



Mit den Kisten räumt
Ihr Eure Gegner von
der Bildfläche

lichen Technik ist, daß die Statuszeile (mit Lebensenergie und Score) nur durch Drücken der Pausetaste auf den Bildschirm gebracht wird. Wer wissen möchte wie's um die Spielfigur steht, muß also eine kleine Pause einlegen. Die Grafik ist ziemlich dunkel geraten, sieht aber in ihrem Detailreichtum nicht schlecht aus. Leider sind einige herankommende Gegner und die meisten der Fluggeschosse nur schwer zu erkennen. Entweder lernt Ihr den Kurs auswendig, oder Eure Stimmbänder werden vom Wutgeheule enorm strapaziert. Das grafische Manko bringt das Modul hart an die Grenze der Unspielbarkeit. Sieht man davon ab, findet sich wenig Schatten aber auch nur wenig erfreulich-Originelles in diesem Spiel. Mit Sammeln, Springen und Kisten-schmeißen lockt man heute kaum noch jemanden. Auch die zerbröselnden Brücken und die Aufzüge kennen Geschicklichkeitsfans aus unzähligen anderen Spielen. Überzeugen können nur die putzigen und reichlich dargebotenen Zwischenbilder. se

Meister Reinekes Reise

Titus the Fox

Ein Fuchs ziert das Logo der französischen Software-schmiede Titus – nun hat das putzige Tierchen sein eigenes Spiel bekommen. Alle anderen Spielfiguren des Plattform-Jump'n'Runs *Titus the Fox* sind recht fuchsfeindlich geraten: Ein gestörter Landstreicher feuert seine leeren Flaschen in Eure Richtung, patrollierende Schweinemonster packen Euch am Kragen. Solch rüde Behandlung kostet Euch Lebensenergie. Hat Euer treuer Fuchs seine ganze Stärke verloren, ist er ein Fall für den Trophäenkasten.

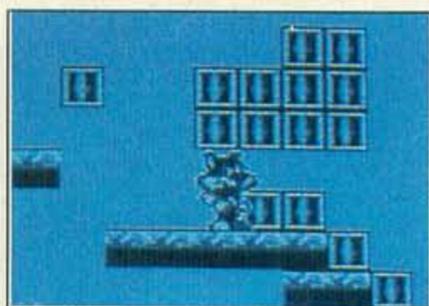
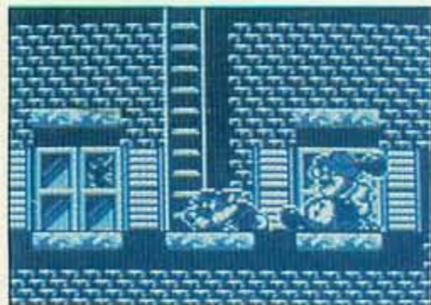
Der erste Abschnitt ist in zwei Levels und eine Bonusrunde unterteilt. Euer Punktekonto füllt Ihr durchs Aufsammeln blinkender Rauten. Teilweise sind die Schmuckstücke mit einem simplen Sprung zu erhaschen. Einige Rauten verstecken sich jedoch an entlegenen Orten. Doch ein schlauer Fuchs erklimmt die entferntesten Häuser und

schnappt sich im freien Fall auch noch die letzten Punktebringer. Solche Manöver erfordern Muße – es gibt kein Zeitlimit in den normalen Levels – und feindfreie Zonen. Außer springen kann Titus Kisten aufnehmen und fallen lassen. Wird einem herumlaufenden Spielverderber eine Kiste übergeben, sucht er das Weite. Auch in Videospielen

wird an Recycling gedacht: Eine Kiste ist wiederverwertbar, soweit Ihr sie nicht versehentlich in einen Abgrund plumpsen laßt. In der Bonusstufe ist der Countdown (von 100 auf 0) Euer einziger Feind. In dieser Zeit müßt Ihr so viele Rauten wie möglich sammeln und durch den Ausgang verschwinden.

na ja –

Titus the Fox ist das erste Spiel, das den ganzen Game-Boy-Bildschirm zur Grafikdarstellung nützt. Der Nachteil an dieser löb-



Die zahlreichen Zwischenbilder sind grafische Leckerbissen. Für Punktestand und Spielstatus müßt Ihr den Pause-Modus anwählen.

Spielertyp:

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger
und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 70 Mark

53%
Grafik
44%
Musik
38%
Soundeffekte

SPIEL-
SPASS: **46%**

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

super Castlevania IV



Gutschein VG 1/93
 Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
 KONAMI (Europe) GmbH,
 Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
 Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

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

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

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

83% Spielspaß
 Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

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

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



PALCOM SOFTWARE

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

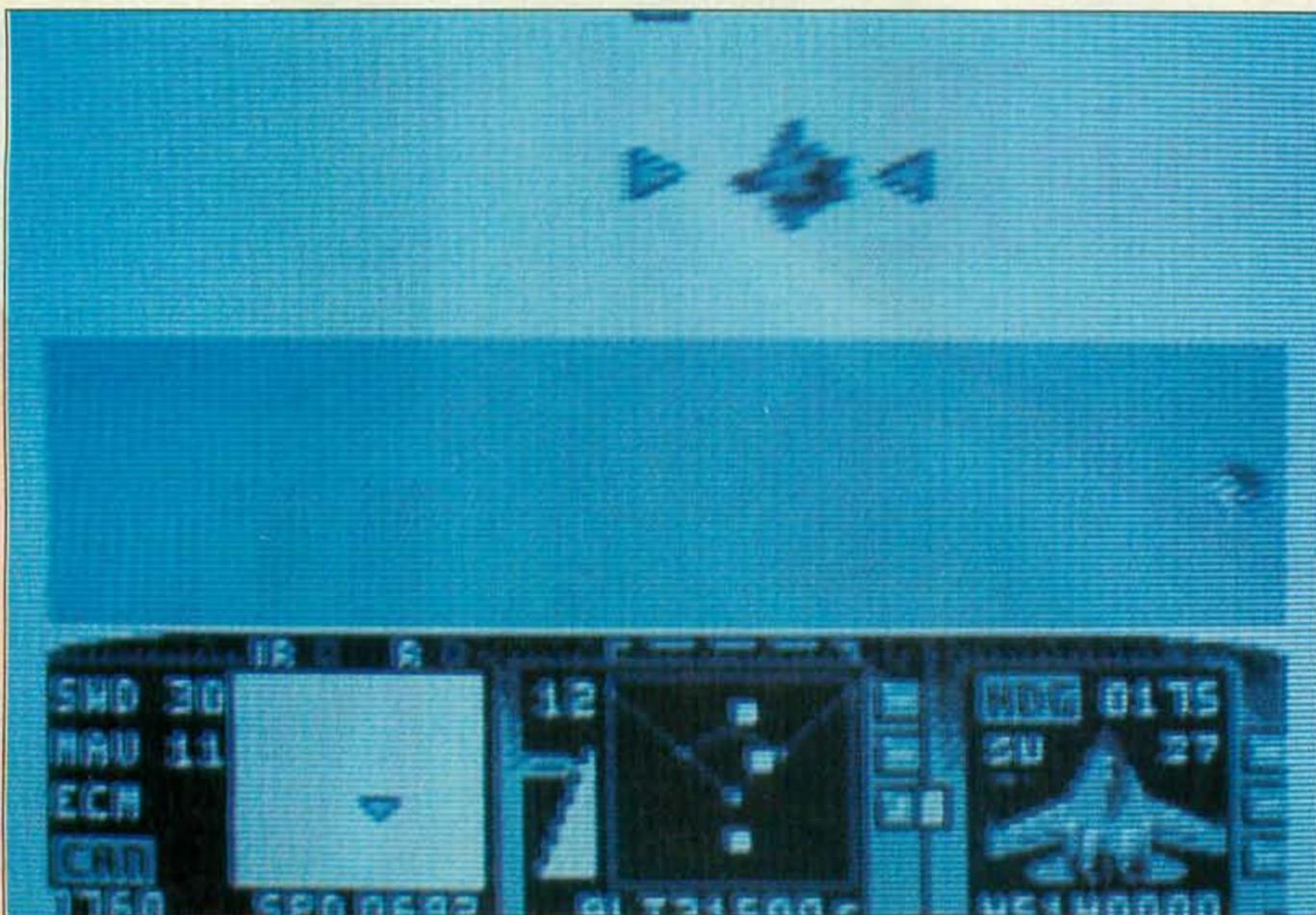


KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



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

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



F-15 Strike Eagle 2 ist der beste Game-Boy-Flugsimulator

gut

Eine echte Flugsimulation ist F-15 Strike Eagle 2 nur im Ace-Modus. Die anderen Schwierigkeitsstufen erinnern mehr an unkontrollierte Action à la *Afterburner*. Durch Wolken und Details auf dem Boden kommt die dritte Dimension gut rüber. Auch die feindlichen Flugzeuge und Raketen zischen Euch flott um die Ohren. Die Steuerung geht ebenfalls gut von der Hand. Durch das leistungsfähige Zielradar werden Flugkunststücke höchstens bei ECM-Mangel nötig. Gehen Euch im "Airman"-Modus die ECMs aus, ist Euer Triebwerk bald zerschossen, da Ihr den Raketen nicht ausweichen könnt. Mehr Realismus hätte dem Modul nicht geschadet: Ich kann mir kaum vorstellen, daß auf einem F-15-Jäger 60 zielsuchende Raketen und endlose Mengen Treibstoff Platz finden. Gemessen an den Möglichkeiten des Game Boys ist *F-15 Strike Eagle 2* der bis jetzt beste Flugsimulator und auch Actionfans zu empfehlen. *jb*

Runter kommen sie immer

F-15 Strike Eagle 2

Microprose wurde mit Flugsimulatoren bekannt. Die neuste Game-Boy-Fliegerei soll zu den großen Erfolgen aufschließen. Sieben Missionen stehen auf dem Einsatzplan. Dabei zerbombt Ihr eine Gruppe von Bodenzielen. Ihr sitzt im Cockpit einer F-15 und behaltet während des Fluges Euren Munitionsvorrat (Luft-Luft-Raketen, Luft-Boden-Raketen und MG) sowie den Radarschirm und einen Landkartenausschnitt im Auge. Schaltet Euer Zielradar auf einen feindlichen Jet auf,

gibt's für den Gegner kein Entkommen mehr. Ist ein Bodenziel im Visier, schaltet der Bordcomputer automatisch auf die zielsuchenden "Maverick"-Raketen. Ein Knopfdruck genügt zum Ausklinken. Werdet Ihr von einer feindlichen Stellung oder einem Jet mit Raketen beschossen, schickt Ihr eine ECM-Attrappe los, die die Geschosse von Eurem Flieger ablenkt. Fall's es trotzdem mal scheppert, leidet Euer Triebwerk – auf Kosten von Wendigkeit und Geschwindigkeit. Im Kartenmodus sind sämtliche Bodenziele abgebildet.

Blickt Ihr wieder aus dem Cockpit, weist Euch ein eingblendeter Doppelpfeil den Weg. Eure eigene Position und Flugrichtung sind auf der Gesamtkarte und dem Ausschnitt ebenfalls durch einen Pfeil markiert. Die drei anwählbaren Schwierigkeitsgrade bieten Euch stufenweise geschicktere und aggressivere Feinde. Als "Airman" läßt Euch der Autopilot nur geringen Spielraum, fliegt Ihr als "Ace", sind sämtliche Flugmanöver möglich. Seid Ihr auf Eurem Feindflug besonders fleißig, gibt's massenhaft Bonuspunkte.



Die Karte verschafft Euch den Durchblick



Zu schnell fürs Foto: Der Luftkampf tobt

Spielertyp:

Hersteller: **Microprose**

Testversion von: **Yeno**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Continue, Paßwort**

Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: **Einsteiger**

und **Fortgeschrittene**

CA.-Preis: **70 Mark**

65%

Grafik

26%

Musik

24%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

Hinter Deinem Sitz lauern 600 PS mit 412 km/h

Jetzt
10x
zu gewinnen!

FERRARI® NICHTS FÜR MILCHREIS-PILOTEN!

Steig' ins Cockpit und heb' ab: in Deinem Ferrari® kannst Du Formel 1 Weltmeister werden. 16 internationale Rennstrecken liegen vor Dir. Enge, scharfe Kurven. Riskante Überholmanöver. Boxenstopps. Gnadenlose Verfolgungsjagden. So schnell bist Du noch nie ins Schwitzen gekommen - Ferrari®. Jetzt brandheiß bei Deinem Händler. Acclaim® Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops. Acclaim® - Go for the Game

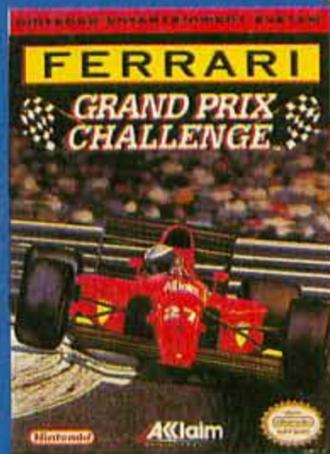
Hol' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Screenshots NES-Version



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®

Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim® verlost an ihre Ferrari® Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fan Club, Thiaschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



LICENSED BY
Nintendo

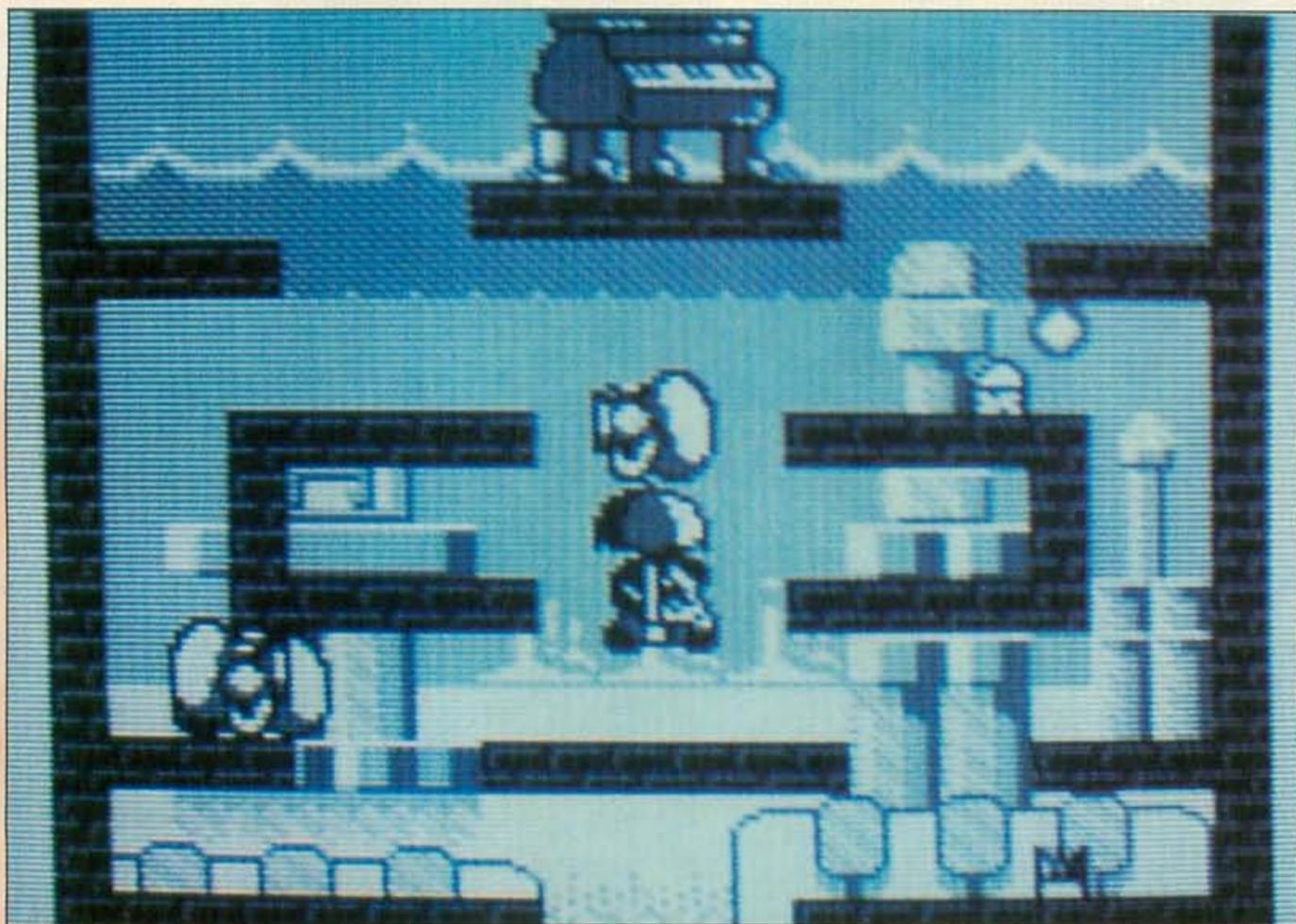
GAME BOY
GAME BOY™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™



Ferrari® as licensed from System 3. Nintendo, Nintendo Entertainment System and Game Boy are trademarks of Nintendo. Acclaim and Ferrari Grand Prix Challenge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1992 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment Gmb



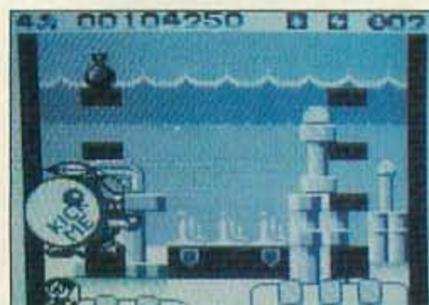
Sternen-Schlacht

Parasol Stars

Bub ist wieder da! Nach seinem Auftritt im fesselnden Plattformspiel *Rainbow Islands* (Nachfolger des Kultklassikers *Bubble Bobble*), tritt der junge Held auch in seinem neuen Abenteuer gegen böse Fabelwesen an. Der verwirrte Oberfeldwebel Chaostikahn bedroht die Existenz der gesamten friedliebenden Menschheit und schickt seine monströsen Schergen, um Bub den Garaus zu machen. Bewaffnet mit einem Regenschirm springt Bub durch eine Vielzahl von Plattformwelten. Am Ende einer Welt, die in sieben Levels unterteilt ist, steht die Konfrontation mit dem jeweiligen Endgegner. Der ist nicht besonders gut auf Euch zu sprechen und um ihn zu besiegen, müßt Ihr Euch etwas einfallen lassen. Der Regenschirm ist dabei sehr hilfreich: Prügelt Ihr damit einen Feind und haltet den Feuerknopf gedrückt, schwebt der Widersacher über Eurem Schirm und

kann auf andere Monster geworfen werden. Oder Ihr sammelt mit dem Schirm Regentropfen – habt Ihr fünf beisammen, könnt Ihr per Wasserstrahl eine ganze Plattformen leerfegen, Laserstrahl abfeuern, Blitze über den Bildschirm jagen oder mit Smartbomb-Sternen das gesamte Feindaufkommen vom Screen wischen. Auf die oberen

Plattformen katapultiert Euch nur ein geschickter Sprung – eine Regenbogenoption wie in *Rainbow Islands* gibt's nicht. Erschlagene Feinde hinterlassen Extras: Einfache Herzen peppen Euren Energievorrat auf, Power-Herzen verwandeln Euch in ein unverwundbares Monster und Bomben beseitigen alles, was sich bewegt. Um einen Level zu bewältigen, beseitigt Ihr einen bestimmten Gegenstand, der am laufenden Band Feinde produziert. Im ersten Level ist's ein aufdringliches Tasteninstrument. Sind alle vier Leben verloren, retten Euch nur noch drei Continues vor dem Exitus.



"Parasol Stars" ist der offizielle Nachfolger von Taitos berühmten Klassiker "Bubble Bobbie".

Niedlich: Bub wehrt die Feinde mit seinem Regenschirm ab.

Ob auch die *Parasol-Stars*-Fortsetzung *Liquid Kids* und der Vorgänger *Rainbow Island* auf dem Game Boy erscheinen, steht noch nicht fest.

gut

Parasol Stars hat von seiner Faszination nichts verloren. Schon auf der Insider-Konsole PC-Engine liebte ich Bubs lustige Abenteuer, endlich gibt's das Spiel auch für unterwegs. Trotz Graustufen-Display sind alle Extras, Feinde und Levellemente gut zu erkennen. Leider macht's nicht ganz so viel Spaß wie der Vorgänger *Rainbow Islands*: Mit den Regenbogen ließ sich halt einiges mehr anstellen als mit Bubs Regenschirm – Ocean hätte sich die entsprechende *Rainbow-Island*-Lizenz schnappen sollen. Eine Warnung an alle Einsteiger: Ihr blickt zwar schnell durch, *Parasol Stars* ist aber nicht einfach. Schon in der ersten Welt wird ein derart knackiger Schwierigkeitsgrad vorgegeben, daß selbst *Bubble-Bobble*-Veteranen an sich zweifeln. ak

Spielertyp:

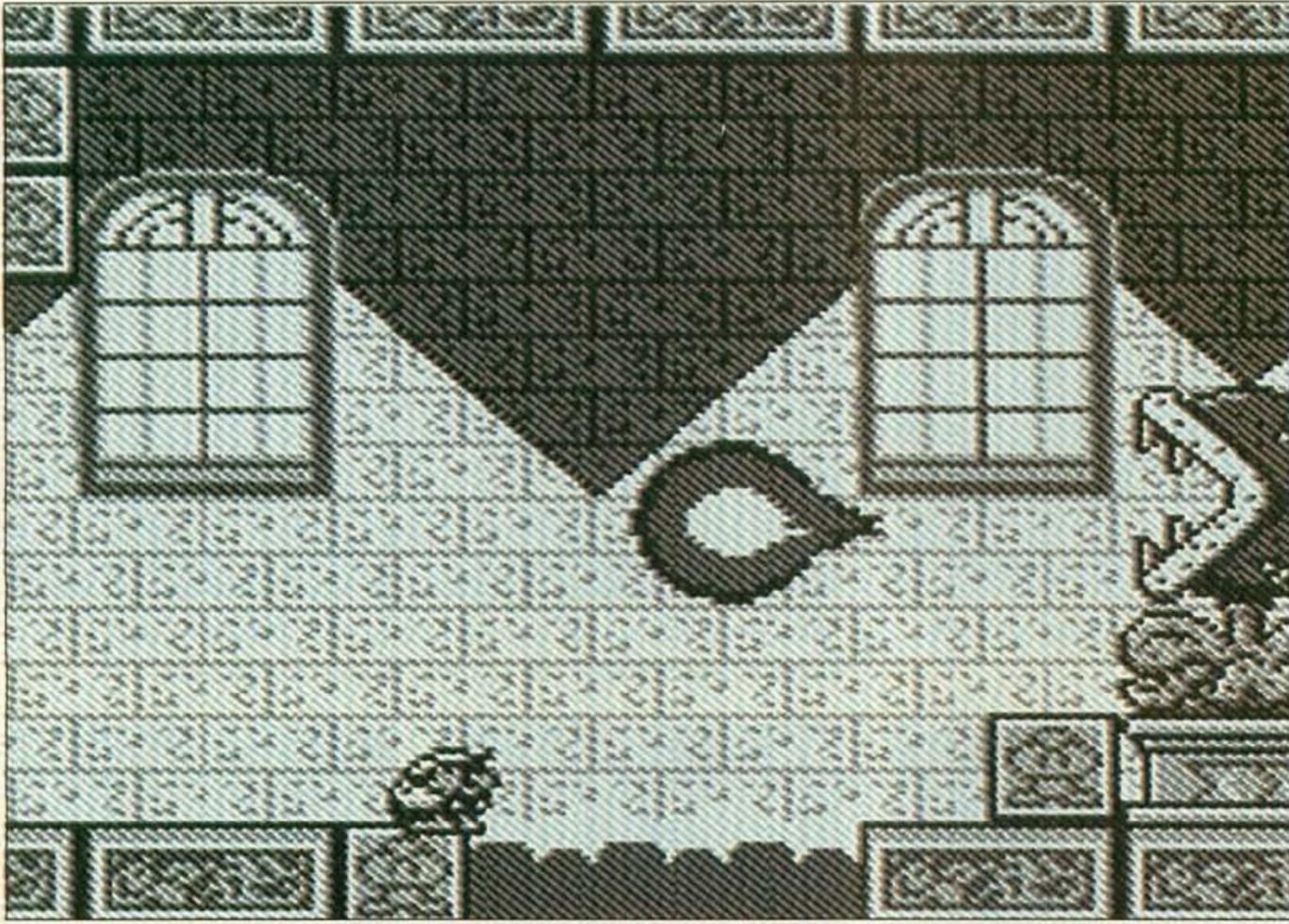
Hersteller: Ocean
 Testversion von: Laguna
 Anzahl der Spieler: 1
 Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

CA.-Preis: 70 Mark

67%
 Grafik
 59%
 Musik
 37%
 Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **75%**



Mario geht in Deckung: Gegen Wario wirkt der Koopa-Clan harmlos

super

Unglaublich! Auch beim insgesamt sechsten Auftritt von Super Mario gehen den Nintendo-Programmierern nicht die Ideen aus. Mario selbst hat zwar nichts dazu-gelernt (schweben konnte er mittels Cape oder Schwanz schon auf NES und Super Nintendo), aber die großen, in alle Richtungen scrollenden Levels überraschen selbst ausgebuffte Mario-Profis. Neben der Entdeckung von Bonusräumen, Geheimgängen und Abkürzungen bereitet ein Spaziergang auf dem Mond oder eine Tauchexkursion in der "Turtle Zone" viel Freude. Klasse ist auch die Idee, eine Batterie in das kleine Modul zu packen – bereits absolvierte Level müssen nicht nochmals durchlaufen werden. Zudem könnt Ihr die verschiedenen Zonen direkt auswählen. Das Wort Frust gewinnt somit erst im letzten, beinharten Schloß-Level wieder an Bedeutung.

Nur herzlose Mario-Hasser sollten Ihrem Game Boy dieses erstklassige Modul vorenthalten. *js*

Wer ist Wario?



Super Mario Land 2

Mario gelingt alles: Er besiegte Tatanga und den Koopa-Klan, eroberte das Herz von Prinzessin Toadstool und ist Regent über sein eigenes Land. Aber nicht alle Klempner mit Latzhose und Käppi sind vom Erfolg verwöhnt, das beste Beispiel ist Wario. Die Familienverhältnisse sind ungeklärt, aber gemeinsame Wurzeln unverkennbar: Wario ist Mario unglaublich ähnlich. Nur ist Wario doppelt so groß, hat ein feistes Doppelkinn und einen zackigen Schnauzer.

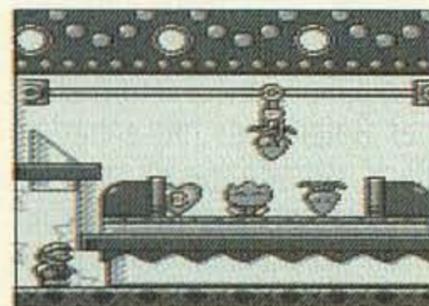
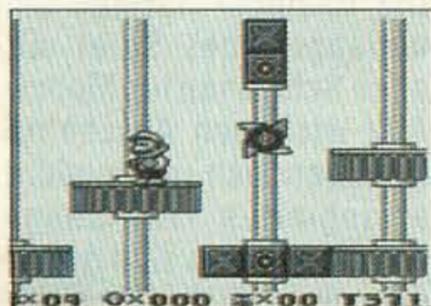
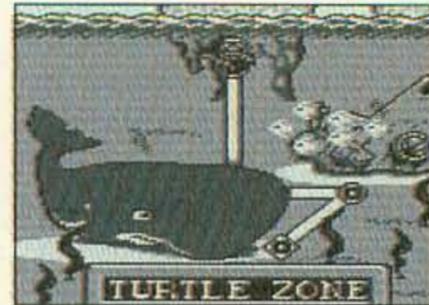
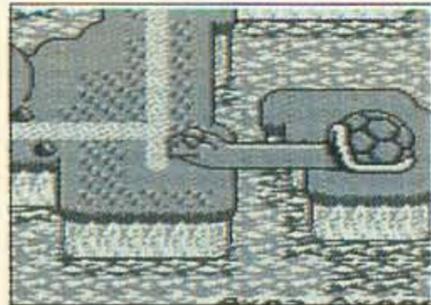
Als Mario eines Tages aus dem fernen Sarasa (*Super Mario Land*, erster Teil) heimkehrt, muß er eine schreckliche Entdeckung machen: Mißgünstling Wario hat alle Bewohner des Landes in widerliches Getier verwandelt und macht sich's in Marios Burg gemütlich. Um das Tor zur besetzten Festung zu öffnen, benötigt Mario sechs wertvolle Goldmünzen. Jede dieser

Münzen wird in einer Region des Landes von einem wilden Wächter behütet. Die verschiedenen Zonen bieten alle eine besondere Thematik und lassen sich auf der Landkarte beliebig auswählen.

In den rund 30 Spielstufen kommt Mario auf gewohnt hüpfende Art bestens voran. Ab und zu darf er auch tauchen, mittels

Seifenblase schweben oder im Astronauten-Outfit auf dem Mond turnen. Neben vergrößerten Power-Pilzen und magischen Feuerblumen mampft Mario jetzt auch Wurzeln. Nebenwirkung dieser Vitaminspritze: Euch wachsen Hasenohren. Mit den "Löffeln" könnt Ihr nach einem Sprung längere Zeit schweben – nicht schick, aber praktisch.

Habt Ihr alle Abschnitte einer Zone durchquert, müßt Ihr einen Obergegner zur Herausgabe der Münze überreden – drei Sprünge auf den Kopf und der Miesling ist gefügig.



Um Wario zu besiegen muß Mario vielen skurilen Zonen einen Besuch abstatten – Zum Glück gibt's im Bonuslevel frische Vitamine

Spielertyp:

Hersteller: **Nintendo**

Testversion von: **Dynatex**

Anzahl der Spieler: **1**

Features: **Batterie (drei Spielstände speicherbar)**

Geeignet für: **Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**
CA.-Preis: **70 Mark**

71%

Grafik

70%

Musik

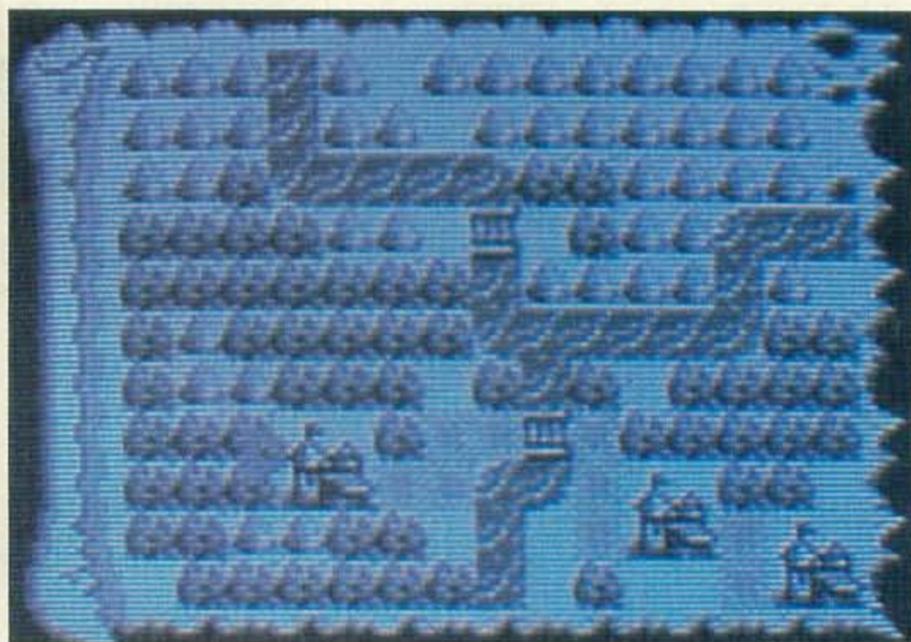
70%

Soundeffekte

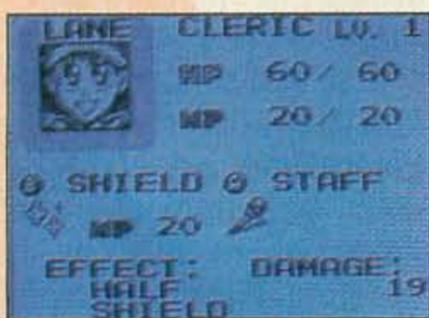
SPIEL-SPASS: **89%**



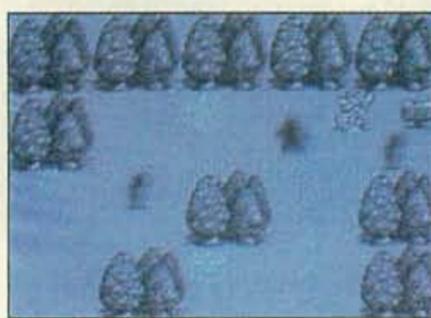
Ein neues Dorf in Sicht: Die Ortstafel am oberen Bildrand markiert den Eingang. Ihr werdet sehnsüchtig erwartet.



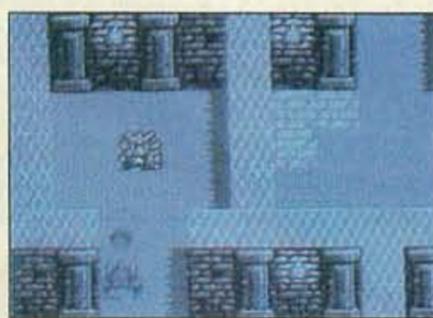
Einen Gesamtüberblick bietet die Karte. Im Laufe des Spiels füllen sich die leeren Stellen mit Dörfern, Burgen und Straßen.



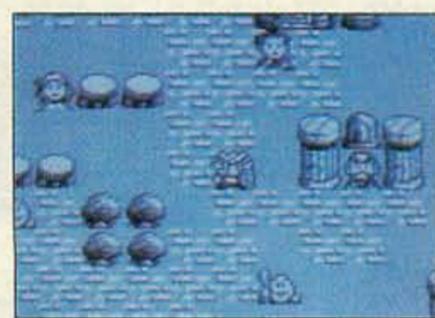
Der angehende Geistliche Lane begleitet Euch auf Eurer Mission



Die gefährliche Schattenwelt ist bevölkert mit Gespenstern



Bewacht wie die Bank von England: das Schloß.



Ein beschauliches Rolan-Dorf mit seinen Eierköpfen.

Kleine Bilder – große Abenteuer

Rolan's Curse 2

König Barius will Rache! Aus dem Höllenschlund des Bösen führt er Legionen von Monstern gegen das verschlafene Reich von Rolan. Die Hoffnung der niedlichen Bürger ruht auf Eurer Schulter. Zieht das Schwert, verbündet Euch mit geeigneten Mitstreitern und begeben Euch auf die abenteuerliche Mission.

Langatmige Adventures tun sich auf dem Game Boy schwer. Hoher Stromverbrauch, fehlende Farbe, kleines Display – nur wenige Designer wagen da das Risiko. So liegt auch beim Action-Adventure **Rolan's Curse** der Schwerpunkt auf den Kampfszenen. Ihr startet im obligatorischen Dorf, redet mit eierköpfigen Bewohnern, besucht die Kräuterhexe und macht Euch mit eher spärlichen Informationen auf den Weg. Zur Orientierung läßt sich jederzeit eine Karte abrufen, die das gesamte Szenario und Euren aktuellen Standort zeigt. In Tabellen sind Lebensenergie, Bewaffnung, Eure magischen Fähigkeiten

und die Ausrüstung aufgelistet. Nach den ersten Schritten überfallen Euch sofort umherwandernde Geister. Habt Ihr Kobolde und Wächter heil überstanden, erreicht Ihr eins der angrenzenden Dörfer. Mit großem Hallo erwarten Euch bereits die Bewohner. Viele wollen mit in den Kampf ziehen, andere raten Euch bei praktisch jedem Kandidaten ab und verpetzen deren schlechte Eigenschaften. Drei von acht Helfern dürft Ihr mitnehmen, wobei Ihr die handelnden Personen mitten im Kampf wechseln könnt. Da wären der hitzköpfige Lane, ein unerfahrener Geistlicher mit scharfem Blick, der winzige Pit oder ein Zombie mit dem Namen Kyle. Auch der Samurai-Schüler Lee würde Euch gern begleiten. Jede Figur hat spezielle Stärken und Schwächen und ist mit Bedacht

einzusetzen. Auf der Reise sammelt Ihr Extras: Schatztruhen mit Lebensenergie, Waffen und Wunderflügel, die Euch blitzschnell an jeden beliebigen Ort teleportieren. Am Ziel der Reise wartet der allesentscheidende Kampf gegen den Herrscher des Bösen, König Barius.

gut

Das Action-Adventure hat mich positiv überrascht. Die Designer packten ein umfangreiches Spiel mit allen Schikanen ins Modul. Alle wichtigen Abschnitte kündigen sich mit modern arrangierten Title-Songs an, die Figuren sind gut zu erkennen. Auch die reiche Auswahl an Karten und Tabellen kann sich sehen las-

sen. Bei Pausen läßt sich der aktuelle Stand sichern. Angenehm: In vielen Szenen scrollt der Bildschirm weich. King Barius' Rache ist geglückt. In Rolan ist der Teufel los! *mn*

Spielertyp: Hersteller: **American Sammy** Testversion von: **Flashpoint** Anzahl der Spieler: **1** Features: **Batterie**

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

64%
Grafik
57%
Musik
43%
Soundeffekte

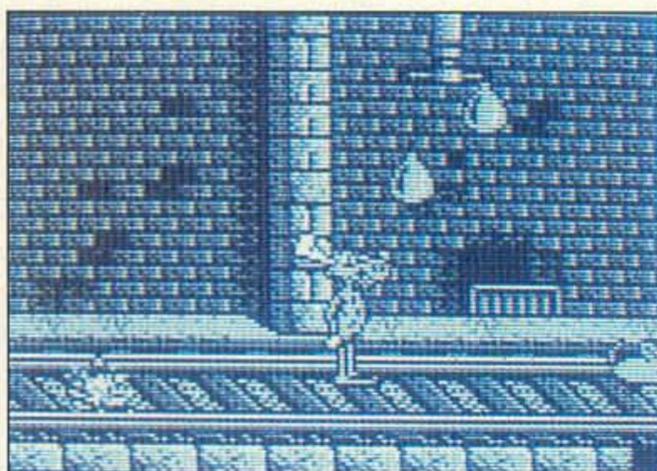
SPIEL-SPASS: **67%**

Das Spiel mit dem Elch

Rocky & Bullwinkle

Rocky und Bullwinkle, ein Eichhörnchen und ein Elch haben ein Museum eröffnet, in dem sie die schönsten Souvenirs aus ihren unzähligen Zeichentrickabenteuern ausstellen. Der üble Boris Badenov und seine ebenso unverträgliche Gefährtin Natasha Fatale fackeln nicht lange und reißen sämtliche Schätze an sich. In der ersten Hälfte des Spiels steuert Ihr Bullwinkle in Seitenansicht durch die Häuser-schluchten und den Untergrund des Städtchens Frostbite Falls. Euer Job ist die Suche nach den begehrten Schätzen und die Rettung Eures Nagerfreundes

Rocky. Habt Ihr Euren Kumpel befreit, setzt dieser die Suche auf dem Mond fort. Am Anfang ist jeder Charakter mit drei Lebensenergiepunkten ausgestattet. Durch Auflesen von Extras frischt Ihr den Energievorrat auf und erhöht die Zahl der möglichen Lebenspunkte. Auch vereinzelte Extra-Elche und -Eichhörnchen lassen sich mit etwas Geschick finden. In der Bullwinkle-Phase trifft Ihr ab und zu auf eine Wahrsagerin, die für Geld zu einem Kartenspielchen um zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit einlädt. An anderer Stelle dürft Ihr Eure Football-Tauglichkeit unter Beweis stellen.



Driftet THQ nun endgültig in Schunddecke ab?

hilfe

THQ rutscht ab: Der Spielablauf besteht fast ausschließlich aus unfairen Stellen und unbesiegbaren Feinden. Optisch erinnert Rocky & Bullwinkle & Friends etwas an Hudson Hawk, auch wenn die Grafik für ein Jump'n'Run jämmerlich ist. Wer dieses Machwerk in einem Verkaufsregal liegen sieht, darf es guten Gewissens stehenlassen.

jb

Spielertyp:

Hersteller: **THQ**
 Testversion von: **Flashpoint**
 Anzahl der Spieler: **1**
 Features: **Continue**

Geeignet für: **Fortgeschrittene und Profis**

CA.-Preis: **70 Mark**

47%

Grafik

27%

Musik

17%

Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **29%**

TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N
 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE-Sonic the Hedgehog 2 (Dt.), Black Crypt (Dt.), Captain America, Chakan, G-Loc, Gods, King Salmon, LHX Attack (Dt.), MC Kids (Dt.), World of Illusion (Dt.), Ninja Gaiden, Road Rash 2, Shining Force (Dt.), Star Odyssey, Talespin (Dt.), Terminator 2, WWF Superstars, Young Indiana Jones, Superman, Steel Talons. Viele Weihnachtsangebote. Spiele ab 39,- DM.

SUPER FAMICOM-Final Fantasy 3 (Dt.), Soulblazer (Dt.), Wings 2 (Dt.), Desert Strike (Dt.), James Bond Jr., Mystical Quest (Dt.), Super Star Wars (Dt.), Space Megaforce (Dt.), Wing Commander (Dt.), Batmans Return, Devil Crash, NHL Hockey, Spiderman, Superman, Terminator 2, Tom & Jerry, Roadrunner (Dt.), Turrigan.

GAME GEAR - Aktuelle Neuheiten und Sonderangebote ab 39,- DM!

PC-ENGINE/TURBO GRAFX-Air Zonk (Dt.), Loom CD (Dt.), Exile CD (Dt.), Y's III CD (Dt.), Talespin (Dt.), Falcon (Dt.), Ghost Manor, Cosmic Fantasy CD (Dt.), Dungeons & Dragons (Dt.), Neutopia 2 (Dt.), TV-Sports Eishockey, Gates of Thunder (Dt.).

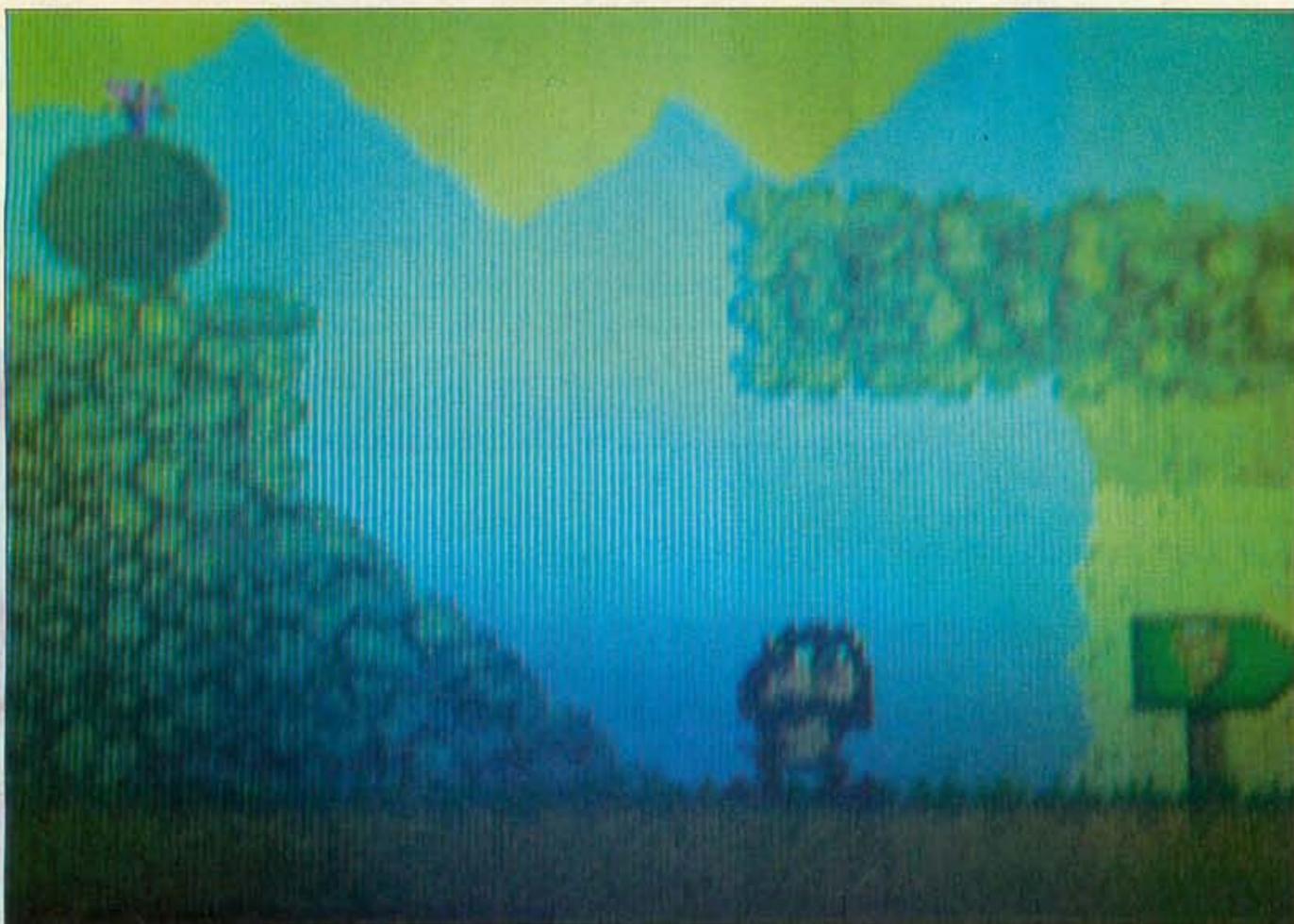
Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung. Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 1, Stereokabel extra.

Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM).

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)!



NEU



Taz hat's **Taz Mania**

Neben Bugs Bunny und Daffy Duck ist der immer hungrige tasmanische Teufel ein Star der Warner-Bros.-Trickfilmfamilie. Der einzige Lebensinhalt des Rabaukenkönigs Taz besteht aus fressen, mampfen und futtern. Bleibt daneben noch etwas Zeit, nimmt Taz einen reichhaltigen Imbiß zu sich. Als er die Legende vom Riesen-Seevogel und dessen gigantische Eiern hört, macht sich der Vielfraß natürlich sofort auf die Suche. Ihr begleitet Taz auf dem Weg zum erhofften Eiergelage auf der schönen Insel im Süden des fünften Kontinents.

Meist wirbelt Ihr mit Eurem Helden durch von links nach rechts scrollenden Level des südaustralischen Tasmanien, wobei Taz einmal auch durch ein Minensystem rast. Die Bergwerke sind diesmal weniger mit Geschicklichkeit und perfekter Pad-Beherrschung, als mit Ortskenntnissen zu durchfahren. Taz

flüchtet vor rollenden Riesenbomben und erstarrt im polaren Wasser zum Eisberg. In den rasanten Skipassagen betätigt er sich auch als Skispringer. Da der Teufel allen Passanten das Futter wegfrißt, versuchen Euch die anderen Bewohner aufzuhalten. Seine ärgsten Widersacher sind dabei die tasmanischen Buntmäuse. Doch Taz kann aber nicht

nur mampfen: Verwandelt er sich in einen Wirbelwind, sind alle Feinde und Hindernisse im Nu vom Bildschirm gefegt. Obwohl sich Grafik und Story an der Mega-Drive-Fassung orientieren, wurden alle *Tazmania*-Levels für die Game-Gear-Variante stark gestrafft und umgebastelt.

geht so

Schon auf dem Mega Drive war der nimmersatte Taz trotz unfairer Stellen und langatmigem Spielablauf für einen Lacher gut. Die Game-Gear-Besitzer



Die Insel im australischen Süden bietet dem Teufel Taz viele Gefahren und Abenteuer auf der Suche nach dem Ei

Gleich wird die Bombe den armen Taz verfolgen

wird's freuen: Sega verzichtete auf eine 1:1-Umsetzung und spendierte uns ein nettes Spielchen mit neuen Spielelementen. Statt von langweilig-frustrierender Plattform-Hüpferei wird Taz diesmal von flott gestalteten Levels gefordert. Die Minen, einer der Stolpersteine der Mega-Drive-Version, sind auf dem Game Gear nicht mehr so schwer und ähneln jetzt einem Labyrinth. Außerdem hat Taz auch das Skifahren gelernt. Die Animationen von Taz und seinen Gegnern sind ebenso wie die Landschaft im Hintergrund sehr comicnah. Überhaupt gleichen die einzelnen Spielstufen mehr einem kurzweiligen Comicstrip als einem endlos-lahmen Spiel. Lustig wird's, wenn Ihr das Pad mal ruhen laßt: Taz unterhält Euch mit Grimassen und witzigen Faxen. Taz-Mania ist in dieser Variante eine schnelles Spielchen für zwischendurch – und damit optimal für ein Handheld und für unterwegs. Langfristig bietet *Taz-Mania* aber keine Herausforderung, da die Levels zu kurz und zu einfach sind. Außerdem fehlt mir die Paßwort-Funktion. iz

Spielertyp: 

Hersteller: **Sega**
Testversion von: **Sega**
Anzahl der Spieler: **1**
Features: –

Geeignet für: **Einsteiger und Fortgeschrittene**
CA.-Preis: **90 Mark**

65%
Grafik
53%
Musik
28%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **61%**

Infoservice

Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den Mega Drive aus den USA oder Fernost sind aufgrund eines speziellen Softwareschutzes ab 1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland vertriebene Mega Drive-Software funktioniert auf deutschen Mega Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr beim SEGA Infoservice unter der Telefonnummer 040/2 27 09 61.

The SEGA logo is rendered in a bold, blue, stylized font with a white outline. It is positioned on a red, torn-edge background that occupies the bottom right corner of the page.

Der Bessere gewinnt.

Nichts Neues im All Space Invaders



Die Horden aus dem All sind zurück

Am ersten Tag der Videospiegelgeschichte wurde in Amerika Pongerschaffen, am zweiten Tag kam aus Japan Taitos *Space Invaders*. Der Vater aller Welt-raumballereien war weltweit ein gigantischer Erfolg. Seitdem erfreuen ungezählte Kopien, Varianten und Umsetzungen die ballernde Spielerschar. Damals wie heute steuert der Space-Invaders-Held eine Kanone am unteren Bildrand nach links oder nach rechts. Von oben marschieren Alien-Formationen aufs Spielfeld. Überlebt einer der Bösewichte Euer Dauerfeuer und kommt unten an, ist eines Eurer Leben hinüber. Ab und zu düst ein Ufo vorbei, das nach einem

Volltreffer gehörig Punkte auf Euer Konto bucht. Einige Veränderungen machen das Spiel moderner: Ihr könnt Extrawaffen ergattern und in einem *Defender*-artigen Bonus-Level Kühe vor der Entführung bewahren. Auf dem Game Gear ist *Super Space Invaders* mit der Master-System-Variante (Test in *VIDEO GAMES 8/92*) identisch.

geht so

Eines meiner Lieblingsspiele aus fernen Tagen ist nun fürs Game Gear erschienen. Weil das Urspiel den Herstellern zu langweilig war, haben sie Elementen

aus anderen Klassikern dazugemixt. Doch trotz der bunten Hintergründe und der oben beschriebenen Neuerungen ist das Spiel nicht mehr zeitgemäß. Andererseits ist's ein absoluter Klassiker, den jeder Ballerfan gespielt haben sollte.

Die Programmierer haben die Atmosphäre von *Space Invaders* gut eingefangen. Auch technisch ist's prima – nicht nur hemmungslose Nostalgiker dürfen zugreifen. iz

Spielertyp:

Hersteller: **Domark**
Testversion von: **Domark**
Anzahl der Spieler: **1 bis 2**
Features: **High-score-Liste, Continue, Level-Anwahl, 2 Schwierigkeitsgrade**
Geeignet für: **Alle**
CA.-Preis: **90 Mark**

65%
Grafik
54%
Musik
42%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

FANDANGO

inh. J. Rösch

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATINEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

PC-ENGINE S-NES

PC-DENJIN
AEROBLASTER
PC-KID I
SLIME WORLD
R-TYPE I
TECMO SOCCER
LOOM
CORYOON
OVERHAKE
MOMATARO 32
ALZADICK
SOLDIER BLADE
GUNHED
ALIEN CRUSH
ZERO WINGS
MONSTER PAD
OUT RUN
BOMBERMAN 93
LEMMINGS
BOX I
YASKA
MOTORRODER MC
DUNG MASTER
POWERSPORTS
SONSON II
BOMBERMAN
BROWNING
GOMOLA SPEED
SKWEEK
WONDER MOMO
STAR SOLDIER
SUPER RAIDEN
GENOSIDE
NAXAT SOCCER
BUILDERLAND
TAYHEKI
MEHR ALS 250 TITEL
AUF LAGER

119. DESERT STRIKE
129. S.DOUBLE DRAGON
119. MARIO KART
129. SUPER ALESTE us
33. FACEBALL 2000
119. ROBOCOP 3
109. STAR WARS
129. MICKEY MOUSE
129. RAMPART
129. NOBUNGA
49. JAMES BOND Jr
99. DEVIL CRASH
139. ZAN II
129. AMANZING TENNIS
119. TERMINATOR
11. MARIO PAINT+MAUS
129. WING COMMANDER
119. OUT OF THE WORLD
109. BLUES BROTHER
13. SUPER CUP SOCCER
33. EARTH LIGHT
109. CHAMPION BOXING
119. SUZUKI FI
119. KA-BLOOEY
59. MUSYA
119. SOULBLAZER us
49. DINOCITY
33. SDUNK SHOT
59. ACHROBAT MISSION
33. SYVALION
119. BLUES BROTHERS
109. HARLEY'S ADVENT.
69. TEST DRIVE II
59. RIVAL TURF
69. SOUL BLADER
69. XARDION

MEGA-DRIVE

129. THE FLINTSTONES
139. WONDERDOG CD
129. THUNDER STORM
129. SONIC 2
129. BIO HAZARD
129. LAND STALKER
139. SOL FEACE
139. GOLDEN AXE 2
129. ERNEST EVENT
39. TWISTET FLIPPER
129. MC KIDS
139. LEMMINGS
39. GREENDOG
129. TERMINATOR
129. LOTUS
129. ROAD RASH 2
139. MAGICAL HAT
129. STEEL EMPIRE
129. CAPTAIN AMERICA
99. STEEL TELONS
119. LHX CHOPPER
99. B-BOMB
109. INDIANA JONES
99. TALESPIN
69. WING COMMANDER
129. METAL FANGS
129. AFTERBURNER 3 CD
129. ROAD RIOT
129. NPHL HOCKEY 93
119. AQUATIC GAMES
139. FERRARI GRAND PR
129. KRUSTY FUN HOUSE
129. PREDATOR 2
99. BUCK ROGERS
69. TAZMANIA
79.

TURBO GRAFX

99. SPRIGGAN
119. GUNHED
119. PARASOL STARS
119. DEVIL CRUSH
119. NEUTOPIA 2
129. SPLATTERHOUSE
59. WONDERBOY 3
59. FALCON
59. YO BRO
99. JACKIE CHAN
119. AIR ZONK
99. BOMBERMAN
99. LEGENDARY AXE I
LYNX
119. LEMMINGS
45. CABAL
79. NFL FOOTBALL
109. PINBALL JAM
99. STEEL TALONS
99. BASEBALL HEROS
69. **GAME GEAR**
69. ALIEN 3
69. SONIC 2
69. STREETS OF RAGE
69. RC CAR
69. PREDATOR 2
69. BATMAN
69. CUCK ROCK
69. MONACO 2
49. PUTT u PUTTER
39.

APOLLO JOYSTICK
MIT ADAPTER F.
MD, SF, NEO GEO,
PC-E, MAK 199.-

NEO GEO

119. VIEWPOINT aA
99. ART OF FIGHTING 429.-
89. WORLD HEROS 399.-
HARDWARE
119. S-NES US 299.-
109. S-NES DT 319.-
119. TURBO DUO 749.-
109. TURBO GRAFX 299.-
119. TURBO EXPRESS 499.-
99. LYNX 199.-
99. MEGA DRIVE 249.-
99. DUO JP 849.-
99. PC-ENGINE 299.-
99. GT 599.-

Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Umtausch ausgeschl. (ausser defekte Ware) Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System. Versandkosten Ausland: 15.-DM Vorkasse

UNSEREN KUNDEN WÜNSCHEN WIR FROHE WEIHNACHTEN UND EIN GUTES NEUES JAHR

GAMEBOY AMIGA PC PLATINEN AUF ANFRAGE

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Impressum

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

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

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

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

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzler

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

Titel: Capcom/The Walt Disney Company

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:

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

Fax.: 0044-81341-9602

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

Fax: 001-415-358-9739

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 4,90

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

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Markt & Technik Abobetreuung GmbH

Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm

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

Jahresabonnement Inland DM 49,85 frei Haus inklusive MwSt.

Jahresabonnement Ausland DM 64,20 frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementspreis: öS 420,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementspreis: sFr. 54,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

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

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

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

AMERICAN GAMES DIRECT

GAME

N-E-T-W-O-R-K

||||| (EUROPE) INC |||||

SCHEPELER STR.3 - HOF 4500 OSNABRUECK
TEL: 0541 57021 FAX: 0541 589752

NEUERÖFFNUNG

DEUTSCHLAND

OSNABRUECK

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

DIE KONSOLEN SPEZIALISTEN FÜR HAENDLER

ITALIENISCHER UND ENGLISCHER SPRACHEN GESPROCHEN

VORBESTELLUNGEN FÜR DEN NEUERSTEN SPIELE

DEUTSCHE VERSAND PER NACHNAHME

REGELMAESSIGER TELEFONKONTAKT

GRATIS HAENDLER INFORMATION

U.S.A.VERSAND NACH ANFRAGE

GRATIS LIEFERUNGEN

TEL: 0541 57021

● **U.S.A.**
 ● **FRANCE**
 ● **ENGLAND**
 ● **GERMANY**



Was ist das beste Joyboard fürs Super Nintendo? Mit welchem Pad manövriert Ihr

ohne anzuecken durch Eure Mega-Drive-Spiele? Wo verstaut Ihr Euren Game Boy samt Modulen? Wir sagen, wo's langgeht! Außerdem wagen wir einen nostalgischen Rückblick auf die Zubehörpalette längst vergessener Videospiele-Systeme.

Alles unter Kontrolle

Ohne Zubehör läuft gar nichts! Der eine schwört auf sein drei Kilo schweres Mega-Joyboard, der andere ist nicht von seinem Mogelmodul zu trennen. Ein Leben in Zubehör-Saus und -Braus gewohnt, liegt das einzige Problem im Überblicken des Goodie-Dschungels. Aber wie erging es den Videospieldionieren, die Anfang der achtziger Jahre auf dem Atari VCS und Mattel Intellivision die Elektronen in Bewegung hielten?

Die frühen 80er Jahre

Eigenständige Computersysteme waren vor zehn Jahren nur für finanzkräftige Freaks erschwinglich. Also planten Atari, Mattel, Coleco und GCE (Hersteller des Vectrex) für ihre boomenden Konsolen Computererweiterungen. Fürs Atari VCS wurde 1984 tatsächlich eine Aufsatzastatur mit dazugehörigem Computer-Modul veröffentlicht. Das sogenannte **CompuMate** - in den Vereinigten Staaten als **The Graduate** ("Die Reifeprüfung") angekündigt - wurde in Deutschland über eine Versandhauskette vertrieben und kostete knapp 200 Mark. In seinem Inneren walteten spärliche 1,75 KByte RAM (eine angekündigte 16K-Erweiterung kam nie zur Auslieferung). Fürs Colecovision sah die Computerzukunft rosiger aus: Das **Adam**-Hardware-Paket sollte aus der Coleco-Konsole ein familienfreundliches Komplettsystem machen. Im Set inbegriffen war die Haupteinheit mit 64 KByte RAM, eine Tastatur und ein Schön-schreibdrucker, über den auch die gesamte Stromversorgung lief. Um das Angebot anwenderfreundlich abzurunden, wollte Coleco den Kunden mit Servicecentern beistehen. Durch



Colecos Adam sollte für die ganze Familie nutzbar sein

Probleme in der Produktion verzögerte sich die Veröffentlichung und das System wurde kurz darauf vom Markt zurückgezogen. Mattels **Aquarius**-System für das Intellivision erlitt ein ähnliches Schicksal: Es kam erst in die Kaufhäuser, als die Konsole schon längst verschwunden war.

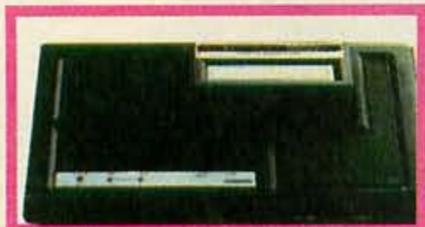
Sticks, Pads & Gags

Ein Schwerpunkt der "frühen" Zubehörindustrie waren neben den Computererweiterungen modifizierte oder spezielle



Beim Atari wurde mit ultraschnellem Trackball gespielt.

Steuergeräte, wie zum Beispiel Joysticks oder Drehregler. Für Ataris VCS gab's das meiste Zubehör: Der **Le Stick** von Data-soft wurde einfach in die Hand genommen. Er hatte keine elektrischen Kontakte und reagierte auf die Bewegungen der Hand. Kleine Quecksilber-Fallmagneten rechneten die Neigung in Steuerbewegungen auf dem Bildschirm um. Große Ähnlichkeit mit dem Gangschaltungs-



Oben der VCS-Konverter und das Lenkrad für Colecovision, unten die Vectrex 3D-Brille



gesteuert wurde, wie zum Beispiel *Breakout*. Eigens für *Star Raiders* und *Indy 500* lag der Modul-Packung jeweils ein eigener Controller bei - was sich natürlich auch im Preis der Spiele niederschlug. Etwas ganz anderes war der **Supercharger**. Über den Modulschacht wurde das VCS via Kabel mit einem Kassettenrecorder verbunden. Von Audio-Kassetten konnten für damalige Ver-

Light Phaser und 3D-Brille erfreuten die Besitzer des Sega Master Systems.

ben dem zusätzlichen Speicher verbesserte der *Supercharger* die Grafikfähigkeiten des Atari: Selbst 3-D-Labyrinthspiele wurden auf der kleinen Maschine möglich.

Für Mattels Intellivision spendierte der Hersteller ein spezielles Sprachmodul. An das Grundgerät angeschlossen, wurden die wenigen stolzen Besitzer mit Sprachausgabe erfreut. Für Videospiele mit musikalischem Einschlag gab's ein Keyboard mit Klaviatur, dessen Klangspektrum sich immerhin über vier Oktaven erstreckte. Leider wurde die weitläufig angelegte Zubehörpalette von Mattel zu spät bzw. gar nicht mehr veröffentlicht.

Das Nobelsystem Colecovision besaß ein Joypad mit kleinem Stick und einer Tastatur. Profispieler griffen allerdings zu den knapp 200 Mark teuren **Action Controllern**, die wie Pistolenriffe geformt waren. Auf ihrer Oberseite waren Tastatur und ein Joystick untergebracht, während sich die vier Feuerknöpfe im Griff befanden. Für die CBS-Konsole entstand das schnellste und realistischste Rennspiel dieser "Epoche": Mit dem **Turbo-Modul** erwarb der Autofan zusätzlich eine Steuereinheit mit echtem Lenkrad und Gaspedal - neue Spiele, die das Konsolen-Cockpit unterstützten, blieben leider selten.

Um den Coleco-Besitzern den Zugang zu einer erweiterten Modulbibliothek zu bieten, bot CBS einen **Atari-VCS-Konverter** an. An die Hauptkonsole ange-



Für Ataris VCS 2600 kannte der Erfindungsgeist keine Grenzen: Infrarot-Sticks, austauschbare Steuerknüppel und ergonomische Steuereinheiten belebten das Videospiel. Das Amiga-Joyboard eröffnete gar neue Erlebnisdimensionen.

knüppel eines Autos hatte der **Video Command**. Die Videospieldioniere hielten ihn in der Hand und steuerten ihre grob gepixelten Bildschirmhelden mit einem kleinen Steuereck an der Spitze. Aus dem Arbeitsbereich der Fluglotsen stammte der **Trackball**. Die Bewegungen einer Kugel wurden in Impulse umgerechnet. Atari entdeckte den superpräzisen Trackball für die Spielhalle: Klassiker wie *Centipede* und *Missile Command* nutzten das schnelle Eingabegerät. Neben Atari und Coleco (**Roller Controller**) brachten vereinzelt Fremdhersteller qualitativ hochwertige Trackballs auf den Markt. Auf-

grund der hohen Preise (die "edlen" Geräte kosteten zwischen ca. 150 bis 250 Mark) blieb ihnen allerdings der Erfolg versagt. Das **Amiga Joyboard** stellte das Joystick-Prinzip auf den Boden: Der Spieler stand auf dem etwa 50 x 50 cm großen Brett und steuerte *Pac-Man* oder *Pitfall-Harry* durch Gewichtsverlagerung - so brachte Videospiele auch körperliche Anstrengung mit sich.

Neben den universell nutzbaren Pads und Sticks gab's von Atari noch Spezialsteuereinheiten für bestimmte Spiele. Die **Paddles** (Drehregler) eigneten sich besonders für Titel, in denen nur nach links oder rechts

hältisse ungeahnte Datenmengen geladen werden. Außerdem steigerte der *Supercharger* die RAM-Speicher-Kapazität des VCS um das Fünzigfache. Ne-



Die Werbung versprach mit dem CompuMate ein neues Zeitalter für den VCS 2600. Das Ergebnis war aber kümmerlich.



Oben rechts: IntelliVoice, das Sprachausgabemodul für Mattels Intellivision

Oben links: Zapper (NES) und Light Phaser (Master System)

Mitte: Supercharger (AtariVCS)

Unten: Action Controller (Colecovision)

schlossen, standen dem Spieler Dutzende von Titeln des technisch schwächeren Atari-Systems zur Verfügung. Ein Intellivision-Converter wurde zwar angekündigt, aber nie veröffentlicht. Die Vectrex-Einheit (Kon-

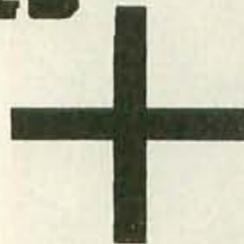
sole, Monitor und herausnehmbares Joyboard waren in einem Gehäuse zusammengefaßt) begeisterte mit Vektorgrafik und ungekannt schnellen Spielen. Um die räumlichen Vektoreffekte zu verstärken, sollte eine fu-

Nostalgisches Zubehör im Überblick

Atari VCS 2600	Colecovision	Intellivision	Vectrex
erschienen			
Joysticks	Joysticks	Joysticks	-
Trackball	Trackball	-	-
Computertastatur	-	-	-
Kids Controller	Super Action Controller	-	-
Joyboard	-	-	-
Drehregler	Lenkrad	-	-
-	-	Sprachmodul	-
Supercharger	VCS-2600-Adapter	-	-
ehemals angekündigt, kurzfristig erschienen			
-	-	Computerausbausystem	Lightpen
-	-	Musikkeyboard	-
-	-	Computerausbausystem	-
ehemals angekündigt, nie erschienen			
-	-	-	3-D-Brille
-	Intellivision-Adapter	VCS-2600-Adapter	-
-	Joyboard	Joyboard	-

Beach Games Deutschland

Am Brenner 3
6972 Tauberbischofsheim
Tel: 09341/3121



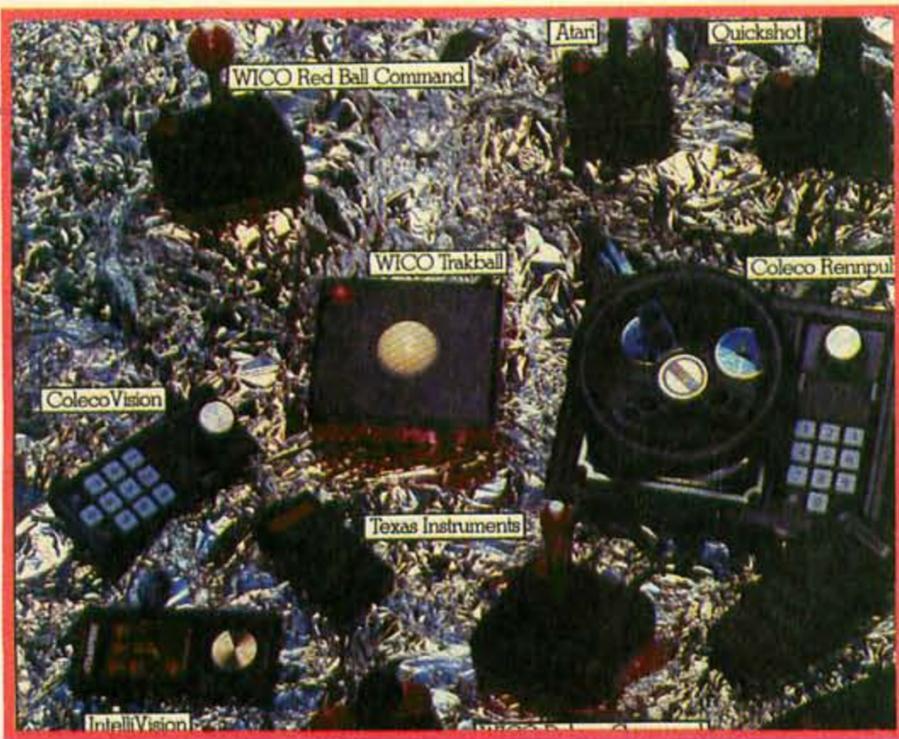
World Games Schweiz

Fellerstrasse 40/A7
CH-3027 Bern
Tel: 031 991 74 01

Achtung !!! Achtung !!! Achtung !!!

Wir liefern rechtzeitig zum 24.12.92 aus. Rufen Sie unverbindlich an.

<u>SUPER NES</u>			<u>GAME BOY</u>			<u>MEGA DRIVE</u>		
Streetfighter	DT	95.-	WW2	US	59.-	Sonic 2	DT	94.-
Zelda 3	DT	95.-	Super Mario 2	US	65.-	Michy&Donald		94.-
Mario Paint	DT	98.-	Tom&Jerry	US	59.-	Thunderforce 4	DT	99.-
Ncaa Basketball	US	115.-	Rocky&Bullw.	US	59.-	Talespin	DT	95.-
Mario Kart	US	109.-	Star Wars	US	65.-	Ecco the Dolpin	DT	99.-
Axelay	US	115.-	Barbie	US	59.-	Grand Slam Tennis	DT	89.-
Aleste	US	115.-	Dr.Franken	US	59.-	ca. 80 vers. Spiele lieferbar		
Super Pang	US	115.-	Doudle Dragon3	US	58.-	<u>GEME GEAR</u>		
Home Alone	US	39.-	Ferrari	GB	59.-	Lemmings	DT	79.-
Final Fantasy	US	79.-	ca. 90 vers. GAME BOY Spiele auf Lager			Chuck Rock	DT	75.-
Amazing Tennis	US	115.-	<u>NES</u>			Taz Mania	DT	75.-
Desert Strike	US	109.-	Donky Kong Cl.	DT	79.-	Super Monaco 2	US	59.-
Nhlpa Hocky 93	US	a.a	Hook	DT	99.-	Shinobi 2	DT	79.-
Foremann Box	US	109.-	Rockin Cats	Dt	109.-	Streets of Range		76.-
Hook	US	109.-	ca. 70 vers. NES Spiele auf Lager			Sonic 2	DT	78.-
Dino City	US	109.-	Versand per Nachnahme DM 9.-, bei Vorkasse			<u>NEO GEO</u>		
J.Madden 3		109.-	(nur Euroschecks) DM 5.-			World Heros		335.-
Robocop 3	US	115.-	Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten.			Art of Fighting		a.a
Michy Mouse	US	119.-	Preise in Deutschland in DeutscheMark.-					
ca. 70 vers. SUPER NES Spiele auf Lager			in der Schweiz in Sweizer Franken					



Hier seht Ihr eine Vielzahl von Steuereinheiten für die Videospiel-systeme der frühen achtziger Jahre.

turistisch gestylte **3-D-Brille** angeboten werden. Leider verschwand die kompakte Konsole so schnell vom Markt, wie sie

gekommen war. So blieb den Spielern der **Lightpen** vorenthalten, der aktive Steuerung am Bildschirm ermöglichte.

Aktueller Stand

Zeututage, wo Computer fast für jedermann erschwinglich sind, dreht sich die Zubehörpalette ausschließlich um den eigentlichen Videospielebereich: Für Konsolen, die nur mit Joypads ausgeliefert werden, drängen sich verschiedene Joypads (Weiterentwicklung des Joysticks - mehr Taster, standfestes Tischgehäuse und oft programmierbar) um die Käufergunst. Außerdem gibt's modifizierte Joypads, die mit regelba-

rem Dauerfeuer und einem ergonomisch geformtem Gehäuse auftrumpfen. Multi-Spieler-Adapter erlauben den Anschluß von zusätzlichen Steuereinheiten und sorgen für willkommene Massenspektakel. Schwierige Spiele werden mit Mogelmodulen via Code-Eingabe geknackt und so bis zum letzten Obermütz durchforstet. Game-Boy-Besitzer packen ihre Modulsammlung samt Ersatzakku und Lupenaufsatz in gepolsterte Plastikkoffer und zocken gut gerüstet durch den Alltag. Modultrageetaschen erlauben professionellen Spieltransport auch bei schlechtem Wetter.

Joyboards

NES

Unsere Weihnachtstip fürs NES ist das offiziell erhältliche Joyboard *NES Advantage*. Das stabile Joyboard besitzt stufenlos regelbares Dauerfeuer und eine Zeitlupenoption. Dank zwei Verbindungssteckern zur NES-Konsole könnt Ihr das Joyboard abwechselnd mit einem Mitspieler benutzen - lästiges Umstöpseln entfällt. Die gute Verarbeitung und die reichhaltige Ausstattung machen das Joyboard für ernsthafte Videospiele-ler unersetzlich. Der *NES Advantage* ist unter anderem in Kaufhäusern erhältlich und kostet um die 100 Mark.



Leider gibt's den *JB King* zur Zeit nur als Import

Super Nintendo

Der König der Super Nintendo-Boards ist der äußerst stabile (und schwere) Import *JB King*. Er glänzt mit regelbarem Dauerfeuer und einem Disc-System, bei dem die Feuerknopfeinheit nach Euren Wünschen gedreht werden kann. Der *JB King* ist eine Anschaffung fürs Leben, da das einige Kilo schwere Import-Joyboard in Sachen Verarbeitung und Robustheit neue Maßstäbe setzt. Die umgebaute Version für das deutsche Super Nintendo gibt's unter anderem bei Dynatex und CWM. Preislich liegt der *JB King* bei zirka 140 Mark.

Alternative: Wem das zu wenig High-Tech ist, der sollte sich einmal das *XE-1 SFC*-Joyboard anschauen. Wie auch der *JB King* ist das Board traumhaft verarbeitet, aber der hohe Anschaffungspreis (ca. 200 Mark) und die komplizierte Programmierung machen das Gerät nur für absolute Freaks interessant.

Mega Drive und Master System

Der *Arcade Power Stick* ist ein ausgewachsenes Joyboard mit einzeln zuschalt- und regelbarem Dauerfeuer sowie Spielhallenjoystick. Vor wenigen Monaten konntet Ihr das Luxus-

Board noch in der alten Form bei Importhändlern beziehen. Im Gegensatz zur aktuellen Version war der japanische Original-Power-Stick mit Mikroschaltern ausgerüstet, die das Board superhaltbar machten. Leider wurde auch die Produktion des japanischen Boards inzwischen umgestellt. Selbst die japanischen Mega-Drive-Fans müssen nun mit der Magerversion Vorlieb nehmen. Mangels kompetenter Alternativen ist allerdings auch die moderne Version noch das beste Joyboard für die beiden Sega-Systeme. Kostenpunkt: um die 110 Mark. Wir haben die beiden Sega-Systeme zusammengefaßt, da die Joystick-Anschlüsse identisch sind. Beim Master System werden der Starttaster und der Feuerknopf A nicht benutzt.



Das robuste *NES Advantage* wurde von Nintendo entwickelt



Der *Arcade-Power-Stick* in der deutschen Version

Joyypads



Das Ascii-Pad bietet zuschaltbares Dauerfeuer

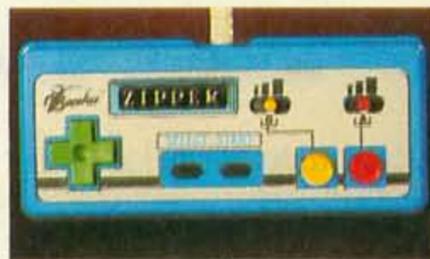
Super Nintendo

Das Ascii-Pad gibt's zur Zeit nur als Import, erscheint aber im Frühjahr '93 offiziell. Es ist ein verbessertes Super-Nintendo-Pad, das sich im Spielgefühl und in den Abmessungen kaum vom Original unterscheidet. Als Extras gibt's Dauerfeuer für alle sechs Knöpfe, das unabhängig

geschaltet werden kann. Dieses ist jedoch nicht regelbar. Dafür gehört eine Zeitlupe zur Ausstattung. Es kostet ca. 60 Mark.

NES

Für das NES werden zwar ein paar zusätzliche Joyypads angeboten, doch kann keines dem Original das Wasser abgraben. Bestenfalls sehr flippige Zeitge-



Der Zipper von Beeshu ist farblich recht flippig

nossen begeistern sich für den farbenfrohen Zipper. Optisch dem Nintendo-Pad exakt nachempfunden, bietet es zusätzlich dreistufiges Dauerfeuer für die beiden Feuerknöpfe. Wer sich ernsthaft nach einer Steueralternative für seine NES-Module umschaut, der sollte lieber zum Joyboard NES Advantage greifen. Die knapp 50 Mark für den Zipper muß man nicht unbedingt ausgeben.

Mega Drive und Master System

Das Mega-Drive-Pad gehört zu den bestgeformten Steuereinheiten auf dem Markt. Eine preiswerte Alternative ist das Pro-2, das zwischen 40 und 50 Märker kostet. Das Pro-2 ist ein

Und das Lynx?

Leider gibt es für das Lynx nur sehr wenige Zubehörartikel – bis auf einige Ausnahmen, die bisher nur in Amerika gesichtet wurden und wahrscheinlich nie nach Deutschland gelangen, werden nur vom Hersteller selber Add-Ons angeboten. So gibt es zwei ordentliche Tragetaschen – eine kleine und eine große Ausführung. Jeder ambitionierte Atari-Freak und Lynx-Besitzer freut sich sicherlich über die mit 30 bis 50 Mark nicht zu teuren Geschenke. Darüber hinaus drängt sich kein weiteres Zubehör als Weihnachtspresent auf.

SUPER HIGH TECH GAME NEO-GEO®

AKTION

FÜR JUNGE UND JUNGGEBLIEBENE



1 SUPER-SERVICE MIETPAKET:
NEO-GEO Konsole incl. Joyboard,
Netzteil und 3 Spiele aus:

für ^{SUPER} DM 1.416,00
Anzahlung: DM 300,00 eff. Jahreszins 14,9 %
Rate mtl.: DM 99,00 Laufzeit 12 Monate

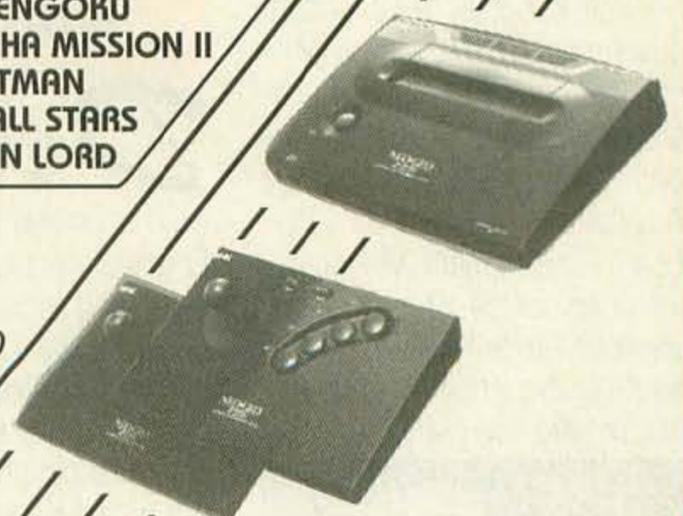
ROBO ARMY
SENGOKU
ALPHA MISSION II
EIGHTMAN
BASEBALL STARS
MAGICIAN LORD



2 UND DAS II. PAKET:
4 aus 9 Spielen

für ^{SUPER} DM 1.396,00
Anzahlung: DM 300,00
Rate mtl.: DM 95,00
eff. Jahreszins 14,9 %
Laufzeit 12 Monate

TRASH ALLEY
SOCCER BRAWL
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT
BASEBALL STARS II
NINJA COMMANDO
KING OF MONSTERS II
WORLD HEROES



Weitere Info: Beratung und Verkauf

MARO GmbH

Dorfwiesenstraße 16 · 7141 Erdmannhausen
Tel. 071 44/39924 · Fax. 071 44/34021



Die aktuelle Zubehörpalette

Game Boy	Game Gear	Lynx	NES	Master System	Mega Drive	Super Nintendo
erschienen						
Lichtspender	–	Zigarettenanzünderadapter	Joysticks	Joysticks	Joysticks	Joysticks
Lupen	Lupen	Sonnenschild	Joypads	Joypads	Joypads	Joypads
Tragetaschen	Tragetaschen	Tragetaschen	Joyboards	Joyboards	Joyboards	Joyboards
Akku	Akku	Akku	Lichtpistole	Lichtpistole	Lichtgewehr (1)	Lichtgewehr (1)
Zusatzlautsprecher	TV-Tuner	Vier-Spieler-Adapter	3-D-Brille	Fitnesssteppich	–	Maus
–	Master-System-Adapter	–	Dauerfeueradapter	Master-System-Adapter	–	–
Mogelmodul	–	–	Mogelmodule	Sports-Pad-Trackball (1)	Mogelmodule	Mogelmodule
ehemals angekündigt, inzwischen vergessen						
–	–	TV-Tuner	Strickmaschine	–	Grafiktablett	NES-Adapter
–	–	–	–	–	3,5-Zoll-Floppy	–
noch angekündigt						
–	–	–	–	–	CD-ROM	CD-ROM
–	–	–	–	–	–	Fünf-Spieler-Adapter

(1): War nur als US-Import erhältlich



Das Pro-2-Pad sieht dem Original-Sega-Pad zum Verwechseln ähnlich

Clone des Sega-Originals, hat aber das obligatorische Dauerfeuer (nicht regelbar) und eine Slow-Motion-Funktion. Alle Pad-Hasser können sich einen kleinen Knüppel auf das Steuer-

kreuz schrauben. Das zwei Meter lange Kabel gibt Euch außerdem genug Bewegungsfreiheit.

Alternative: In der selben Preisklasse ist das SG-3 von Honey Bee angesiedelt. Das Pad sieht dem Original ebenfalls sehr ähnlich. Zweistufen-Dauerfeuer ist für jeden Feuerknopf einsetzbar.

Wenn Euch auf dem Bildschirm die Hektik übermannt, werdet Ihr auch hier für die Zeitlupe dankbar sein. Das SG-3 kostet zwischen 40 und 50 Mark. Beide Steuereinheiten sind für Mega Drive und Master System gleichermaßen geeignet.

Tragetaschen

Game Boy

Das coolste Äußere mit sortiertem Innenleben - mit dem Ascii-Portable Carry-All Deluxe ist das kein Problem mehr. Die formschöne Tragetasche aus Hartplastik bietet nicht nur angenehm viel Platz für wichtiges Zubehör, sie sieht zudem höchst professionell aus. Zwölf Spiele,



Die Ascii-Tragetasche verschafft Euren Game-Boy-Accessoires ein sicheres Heim

Akku-Set und alle Kabel lassen sich hier verstauen. Für knapp 60 Mark gehört das Portable Carry-All Deluxe Euch.

Mogel-Module



Die beiden Konkurrenten im Mogelmarkt: Das Action Replay von Dataflash und das Game Genie von Simon.

Action Replay und Game Genie sind anerkannte "Überlebenshilfen" für frustrierte Spielerseelen. Zwischen Modul-Port und Cartridge gesteckt, sorgen sie für unendliche Leben, bieten Level-Anwahlen und statten Euch mit allen erdenklichen Extrawaffen aus. Die benötigten Codes zu Euren Problemspielen findet Ihr in den beiliegenden Handbüchern. Über ein Menü, das nach Einschalten der Konsole erscheint, gebt Ihr die Kombinationen ein - und schon stehen Euch neue Welten offen. Das Action Replay von Datel Electronics - erhältlich für Mega Drive, Super Nintendo und Game Boy - gibt es auch in einer Pro-Version, die Euch selbständiges Suchen nach neuen Schummel-Codes ermöglicht. Dafür bietet das Game Genie der Firma Simon (momentan nur für NES und Mega Drive zu haben; Game-Boy- und Super-Nintendo-Versionen sind in Arbeit) einen tadellosen Update-Service, der Euch mit frischen Codes für aktuelle Neuerscheinungen bei Laune hält. So kommen längst in den Schubladen verstaubte Spiele zu neuen Ehren.

Rest der Welt



Die US-Kids der 16-Bit-Generation greifen auf das Super Scope (Super Nintendo) und den Menacer (Mega Drive) zurück.

Neben den Fantastilliarden von Taschen, Pads und Anschlußkabeln gibt's noch einige Bonbons. Das spezielle **Capcom-Joyboard** ist für alle *Street Fighter*-Fans gedacht, die schon immer den Automaten mit nach Hause schleppen wollten. Das 200 Mark teure Board ist dem Bedienfeld des Automaten exakt nachempfunden.

In den langweiligen Zeiten der Abrüstung suchen Bildschirmkrieger nach neuen Herausforderungen. Wurde früher nur mit läppischen Plastikpistolen auf zappelige Pixelhaufen geballert, haben die neusten Entwicklungen schon größere Kaliber zu bieten. Die Aliens, Monster und Söldner der neuesten Modulgeneration werden von Bildschirmrambos heutzutage mit Riesenwummen weggefegt. Nintendos Plastik-Bazooka **Super Scope** erinnert an traditionelle Panzerfäuste. Segas futuristischer **Menacer** pustet ebenfalls gemeine Alienhorden und Terminatoren "kriegsrecht" aus dem Speicher. Deutschland wird aber

nicht in den "Genuß" der moralisch umstrittenen Lichtkanonen kommen.

Ein Steuergerät aus der großen Welt der Computer gibt's nun auch für das Super Nintendo. In der *Maus* rollt eine Kugel, deren Bewegung pixelgenau umgerechnet werden. Das handliche Teil ist prima geeignet für Grafikprogramme und für Spiele wie *Sim City* oder *Populous*. Neben dem mitgelieferten Malprogramm sollen etliche zukünftige Module die Maus unterstützen.

In den USA dürfen NES-Spieler auf zwei weitere futuristische Zubehörartikel zurückgreifen. Konamis **Laser Scope** ist ein "Möchte-Gern"-Helm, der über den Kopf gestülpt wird. Mit entsprechenden Kopfbewegungen lenkt Ihr das Fadenkreuz, per ge-



Der Power-Glove erschien nur in Amerika und flopte dort total.

sprochenes Kommando wird gefeuert. Außerdem genießt Ihr den Sound via Kopfhörer. Noch einen Tick abgefahrener präsentiert sich Mattels **Power Glove**. Der durchgestylte "Handschuh" aus Amerika vermittelt Virtual-Reality-Feeling, ohne daß es technisch in die Tat umgesetzt wurde. Leider verschwand auch dieses ultracoolte Teil so flott vom Markt, wie es erschienen war.

Game Gear

Im Vergleich zum üppigen Tragetaschenangebot für den Game Boy halten sich die Transporthelferlein für den Game Gear in Grenzen. Die *Spiel- und Tragetasche* von Yeno bietet Platz für den Game Gear und etliche Module. Dank entsprechenden Aussparungen im "Schutzmantel" müßt Ihr den Game Gear zum Spielen nicht aus der Tasche nehmen. Wer

sein Lieblings-Handheld des öfteren mit auf Reisen nimmt, ist mit der etwa 40 Mark teuren *Spiel- und Tragetasche* gut bedient.



Die Spiel- und Tragetasche von Yeno bietet sicheren Transport-schutz für den Game Gear

Licht und Lupe

Game Boy

Eine Kombination aus Lichtquelle und Lupe ist der *Light Boy*. Neben einer Vergrößerung der Bildschirmoptik sorgt er für eine bessere Ausleuchtung des Game-Boy-Displays. Mit aufgesetztem *Light Boy* ist kein Modulwechsel mehr möglich – nur der Ein-Aus-Schalter wurde mit einer speziellen Aussparung bedacht. Die teuren Batterien des Game Boy werden von der beleuchteten Lupe geschont. Sie wird über zwei externe Mignonzellen mit Strom versorgt.

Wenn er nicht benötigt wird, läßt sich der "Licht-Junge" auf ein

handliches Format zusammenklappen. Für den *Light Boy* müßt Ihr etwa 50 Mark anlegen.

Game Gear

Dank hintergrundbe-leuchtetem Farbbildschirm hat der Game Gear keine zusätzliche Lichtquelle nötig. Eine Lupe ist zwar sinnvoll, aber nicht unbedingt nötig, da das Game-Gear-Display von Haus aus etwas größer als der Game-Boy-Bildschirm ausgefallen ist. Wer sich unbedingt einen besseren Durchblick verschaffen will, greift zum *Magnify*, das in Deutschland von Yeno vertrieben wird, und im Laden um die 20 Mark kostet.



Der Light Boy ist Lichtquelle und Lupe zugleich

Du hast einen Auftrag. Du bist eine perfekte Maschine.

Jetzt
10x
zu gewinnen!

TERMINATOR 2™

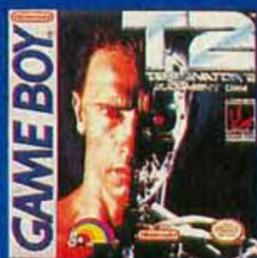
DEINE MISSION GEHT WEITER!

Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel. Finde unbedingt John und Sarah Connor und schütze sie vor dem T-1000. Paß auf, er kann jede beliebige Form annehmen und ist praktisch unverwundbar. Wenn Du ihn nicht zerstörst, ist die Menschheit verloren. Warte nicht länger, denn Dir bleibt nicht mehr viel Zeit bis zur Entscheidung. Dein Händler steht schon bereit. Acclaim® Video-Spiele gibt's in guten Spielwarengeschäften, Kauf- und Warenhäusern sowie Elektronik-Shops. Acclaim® - Go for the Game

Greif Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Screenshots NES-Version



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Terminator™ 2-Fans 10 Spiele für Game Boy®, Einfach das Acclaim® Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 31.12.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Terminator™ 2: Judgment Day © 1992 Carolco Pictures Inc. (U.S. & Canada); Carolco International N.V. (All other Countries) and used by LJN under authorization. All Rights Reserved. © 1992 Carolco. TERMINATOR, T2, and the depiction of ENDOSKELETON are trademarks of Carolco, used under authorization by Acclaim. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH

KONAMI®

WETTBE

VIERFACHE TURTLE

Zum dritten Mal prüfen wir Euer Spielewissen. Insgesamt müßt Ihr dreißig knifflige Fragen beantworten, ehe aus den richtigen Einsendungen der Hauptgewinner gezogen wird. Der Glückliche darf dann im Kreis seiner Familie zu einer Partie "Quadro-Turtles" antreten.

Bewaffnet Euch mit den bisherigen VIDEO-GAMES-Ausgaben, kramt Euer Spielewissen zusammen und wagt Euch an den finalen Zehnerpack Fragen.

Die Preise

Den Hauptpreis könnt Ihr nur gewinnen, wenn Ihr nicht nur die zehn Fragen in diesem Heft richtig beantwortet, sondern auch die zwanzig Knopfnüsse in den letzten zwei Ausgaben gelöst habt. Die Grübelei kann sich allerdings lohnen: Einer von Euch wird demnächst den original *Turtles*-Spielautomaten zu Hause stehen haben. Das 15 000 Mark teure Gerät kommt direkt aus der Spielhalle und bietet vier Personen Platz für Schildkrötenrabatz.

Zusätzlich verlosen wir diesmal ein Super Nintendo mit drei Konami-Spielen, sowie neun Konami-Module nach Wahl (für Game Boy, NES oder Super Nintendo). Um an diese Gewinne zu kommen, müßt Ihr "nur" die aktuellen zehn Fragen knacken. Viel Glück!

Startschuß zur letzten Runde: Spiele-Insider und eifrige VIDEO GAMES-Leser haben gute Chancen, einen waschechten Vier-Spieler-Turtles-Automaten zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit Konami verlosen wir das 15 000 Mark teure Sammlerstück und viele andere tolle Preise.

Die Fragen

Anschließend folgt der dritte Zehnerpack Fragen. Diesmal geht's hauptsächlich um bekannte Comichelden, die Euch als Spielpartner durch die Pixelwelten begleiten.

Frage 1

Ein erfolgreicher Kinohit, der auf spektakuläre Weise Zeichentrick- und Realfilm kombinierte, liegt auch als Game-Boy-Modul vor. Wie heißt der Titelheld?

- a) Darkman
- b) Roger Rabbit
- c) Dick Tracy

Frage 2

Welcher Disney-Held spielte noch in keinem Mega-Drive-Spiel eine Hauptrolle?

- a) Donald
- b) Mickey
- c) Daisy



Frage 3

Nochmal "Die Simpsons". Welcher amerikanischen TV-Serie wird im Game-Boy-Modul "Bart vs the Juggernauts" gehuldigt?

- a) American Gladiators
- b) Knight Rider
- c) Twin Peaks

Unser Super-Duper-Hauptpreis: Der *Turtles*-Spielautomat, an dem bis zu vier Personen gleichzeitig antreten dürfen. Um diesen 15 000-DM-Preis einzusacken, müßt Ihr allerdings alle dreißig Fragen (zwanzig Stück in den letzten beiden VIDEO GAMES sowie die aktuellen zehn Rätsel) richtig beantworten.

Frage 4

In Japan gehören Zeichentrickfilme und Comics zu den populärsten Medien. Welcher der folgenden Bildschirmhelden wurde für Joypad-Akrobaten geschaffen und ist keinem Cartoon-Star nachempfunden?

- a) Ranma 1/2
- b) Hunter Yoko
- c) Bonk

Frage 5

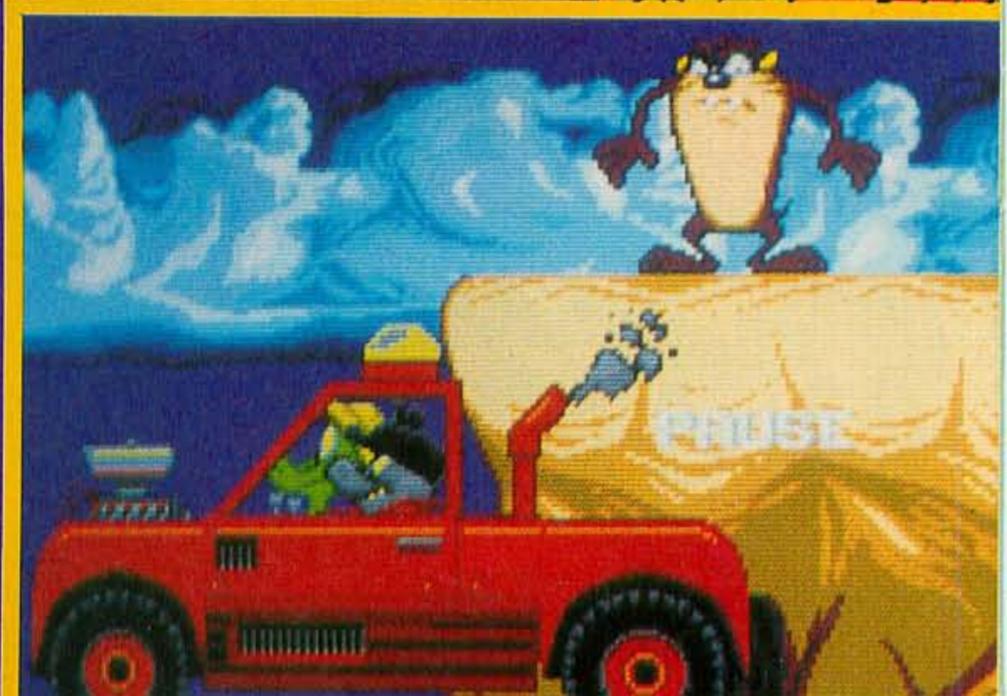
Mit welchem prominenten Helden-team ging Spiderman in einem Game-Boy-Spiel auf Verbrecherjagd?

- a) Fantastic Four
- b) X-Men
- c) Ex-Mutants

Frage 6

Eine legendäre Fernsehserie lief in Deutschland unter anderem als "Kobra, übernehmen Sie!". Seit einiger Zeit gibt es das passende NES-Spiel. Wie heißt es?

- a) Monster in my Pocket
- b) Twin Cobra
- c) Mission Impossible



WETTBEWERB

TEIL 3

POWER FÜR ZUHAUSE



Frage 7

Müll-Monster mit radioaktiver Vergangenheit sind groß in Mode: Welcher der folgenden Mutanten wurde nicht als Comicheld, sondern gleich als Filmstar geboren?

- a) The Incredible Hulk
- b) Atomic Hero
- c) Swamp Thing

Frage 8

Diesen gefräßigen Helden kennen die meisten Sega-Fans. Welcher Clique entsprang der charismatische Teufel?

- a) Tiny Toons
- b) Looney Tunes
- c) Toxic Crusaders

Frage 9

Ein NES-Modul der französischen Softwareschmiede Infogrames versetzt Euch in die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs. Wie heißt das Spiel?

- a) North and South
- b) Defender of the Crown
- c) Shadow Warrior

Frage 10

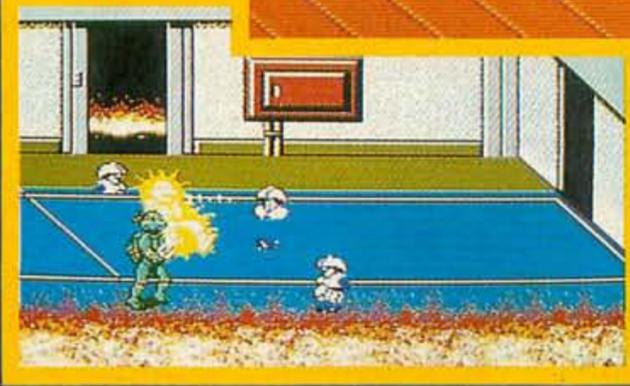
Als gebührender Abschluß wartet schließlich die ultimative "Turtles"-Frage: Welches Symbol auf einem Pizza-Karton deutet bei "Turtles in Time" an, daß dem Spieler zusätzliche Turtle-Power ins Haus steht?

- a) Katana-Schwert
- b) Bomben
- c) Stirnband

Wenn Ihr die Antworten parat habt, dann schnappt Euch eine Postkarte und schreibt die hoffentlich richtigen Lösungsbuchstaben (also beispielsweise 1c, 2a, 3b etc.) darauf. Wie immer ist auch bei diesem Wettbewerb der Rechtsweg ausgeschlossen. Schickt die Postkarte bis spätestens zum 1. Februar an

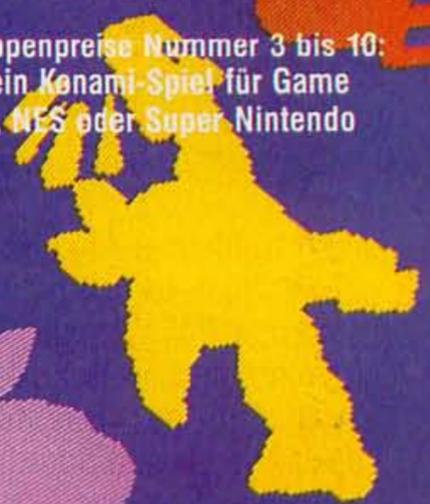
Markt & Technik Verlag AG
Hans-Plinsel-Straße 2
Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Comics
8013 Haar bei München

Wir wünschen Euch viel Glück.



Etappenpreis Nummer 2: Unter allen Einsendern, die unsere diesmaligen zehn Fragen korrekt beantworten, verlosen wir ein Super Nintendo mit drei Konami-Spielen.

Etappenpreise Nummer 3 bis 10: Je ein Konami-Spiel für Game Boy, NES oder Super Nintendo



eben vielen geladenen Gästen der internationalen Softwareindustrie, waren mit Bob, Claudette und Danny auch drei ungeliebte Gäste in Florida. Wer diese Rüpel sind? Die drei sind namhafte Mitglieder der Hurricane-Bande. Zuständig für Zerstörungen aller Art wirbeln sie Autos und Hausdächer wie Spielzeug durch die Luft. Ihr neuer Kumpel, Hurricane Andrew, fegte wenige Tage vor unserer Ankunft durch die Straßen Miami's und hinterließ unübersehbare Müll- und Trümmerberge. Windgeschützt und fernab aller Naturkatastrophen jagten wir, untergebracht im noblen "Breakers"-Hotel, von einem Gala-Diner zum andern.

Während die englische Division von Virgin Games nur für Sega-Konsolen entwickelt, sind die amerikanischen Kollegen auch auf den Nintendo-Geräten aktiv. Die Amis planen für März nächsten Jahres drei neue Super-Nintendo-Titel: *Super Slam Dunk* wird eine Basketballumsetzung sein. Ähnlich dem Konkurrenzspiel *Super Dunkshot* (Test in VIDEO GAMES 9/92) rotiert das Spielfeld um 360 Grad und bietet Euch so die günstigste Perspektive. Die Soundeffekte wurden von NBA-Spielen aufgezeichnet, um die Atmosphäre "echter" Ligaduelle in die heimi-



"Robin Hood" (Master System)

schen Wohnzimmer zu übertragen. Dream-Team-Star und Sympathie-Träger Earvin "Magic" Johnson übernahm die Patenschaft für das neue Korb-spektakel. Ebenso sportlich, dafür aber eisiger und brutaler, geht's in *Super Slapshot* zu. In dem Eishockeytitel jagt Ihr mit Euren beküfteten Mannen hinter

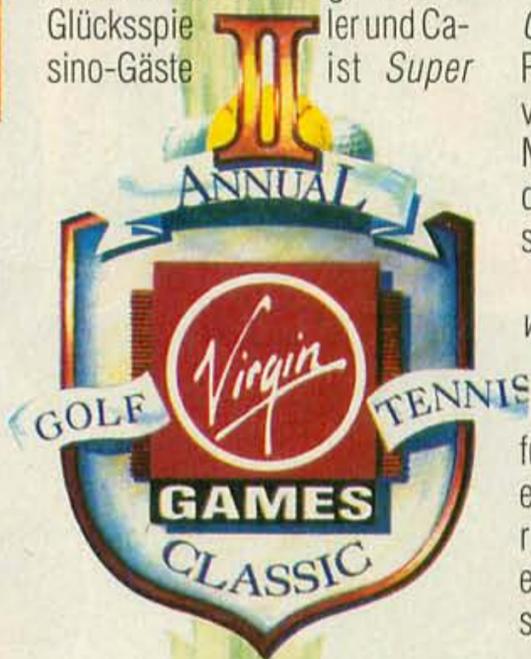
Einmal Florida und zurück

Golf mit Greg Norman oder Tennis mit Virginia Wade – Softwarekonzern Virgin Games sorgte für fünf relaxte Tage in Florida.



Einblick in den gepflegten Innenhof des Breakers-Hotel – die Palastwachen und der ehrgeizige Gärtner hatten gerade Ausgang

dem flinken Puck her. Geratet Ihr in eine Schlägerei wird auf eine Großaufnahme umgeblendet und Ihr dürft Eurem Rivalen aus nächster Nähe bearbeiten. *Super Slap Shot* erinnert stark an *Mario Lemieux Hockey* (Test in VIDEO GAMES 1/92) fürs Sega-Mega-Drive – ob auch der Super-Nintendo-Verpackung ein Original-Puck beiliegt, wird sich rausstellen. Für abgebrannte Glücksspieler und Casino-Gäste ist *Super*



Robert Devereux, Virgin Games, neben dem schwerkranken Boxidol Muhammad Ali

Ceasars Palace interessant. Bei Roulette, Poker und Black Jack verpraßt Ihr sorgenfrei Eure Moneten – ist Eure Kreditwürdigkeit erschöpft, sorgt ein "Reset" für neue Geldbestände.

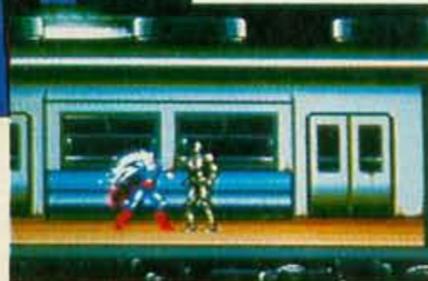
In *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* (soll ab Februar nächsten Jahres offiziell in Deutschland zu haben sein) fürs Mega Drive vertretet Ihr den ehemaligen Superstar im Boxing. Auch hier verschafft Euch eine um 360 Grad drehende Perspektive die nötige Übersicht.



Die Hitze forderte ihre Opfer: Hauptanlaufstelle beim Tennisturnier war der Wasserspender

Muhammad Ali – der seit Jahren unter der Parkinsons-Krankheit leidet – war persönlich beim großen Festakt in Florida anwesend und wurde mit Standing-Ovations empfangen. *Robin Hood – Prince of Thieves* (angekündigt für April '93) kommt vorerst nur für Game Gear und Master System.

Das Spiel beginnt dort, wo der Kinofilm mit Kevin Costner endete: Während König Löwenherz mit seinen Truppen ins ferne Jerusalem eilt, schützt Ihr sein Volk vor dem Sheriff von Nottingham. Ebenfalls für Master



"Superman" (Master System)

System und Game Gear erscheint *Superman* (1. Quartal '93). Nach Umkleideaktionen in Telefonzellen rettet Ihr in Not geratene Kinder.

Die Mega-Kräfte und Röntgenaugen des Redakteurs und späteren Fernsehreporters unterstützen Euch beim Kampf gegen das Böse. pa



DR. FRANKEN

Das Wahnsinnsabenteuer! - Körperlose Geister und mißlungene Kreaturen treiben im Labor Unsinn. Sie zerlegten Bitsy in ihre Einzelteile und verstreuten diese in den unzähligen Gemächern der Burg. Frankie selbst, der über Nacht vom Riesen zum Zwerg geschrumpft war, muß nun die Teile seiner geliebten Bitsy wieder auffinden, um sie zusammenzubauen.



DRAGON'S LAIR

(NES + Game Boy Version)
Aus der Tiefe von Mordroc Castle steigen übelriechende, schwefelige Dämpfe empor. Der gräßliche, feuerspeiende Drachen hält Prinzessin Daphne gefangen. Wer würde es je wagen, den Drachen zu überlisten, um Daphne zu befreien. - Natürlich Ritter Dirk! Er macht sich auf die Reise in die Welt der Märchen - mit allem was dazu gehört.



MANIAC MANSION

(Deutsche NES-Version/ mit "Back-up"-Batterie)
Was macht eine Kettensäge ausgerechnet in der Küche? - Seit vielen Jahren passieren in Dr. Freds alter Villa merkwürdige Dinge. Dave's Freundin Sandy ist verschwunden. Die Spuren führen zu der Villa. Dave und sein Rettungsteam erleben die kühnsten Abenteuer auf der Suche nach Sandy. Wie die spannende aber auch lustige Geschichte ausgeht, hängt ganz allein von Dir ab.

HELLER WAHN! ADVENTURE- GAMES VON YENO®!





Eine kleine, schillernde Scheibe stellt die Medienwelt auf den Kopf. Selbst liebgewonnene Gewohnheiten wie Fernsehen werden sich ändern. "Interaktiv" ist das Zauberwort, das "Multimedia" zum Leben erweckt.



Mit CD-I startet das Fernsehen ins 21. Jahrhundert.

HARDWARE

Revolution am Bildschirm

Lindenstraße Folge 375: "Mama Beimer sucht verzweifelt in ganz Schwabing nach ihrem Benny. Vor der Babalu-Bar macht sie eine grausige Entdeckung..." Auch im Norden der Republik versammelt sich mindestens einmal pro Woche die Fangemeinde der deutschen Dauerseifenoper vor der Glotze. Mit CD-I wird selbst solch konventionelles Fernsehen zum Multimediaerlebnis: Ihr kramt einfach eine "Lindenstraße"-CD aus der Hülle und legt sie in den CD-I-Player. Mit Infrarot-Fernbedienung geht ihr Fragen wie "Wer war doch gleich wieder

I N H A L T

Revolution am Bildschirm <i>Mit CD-I und Co. ins Multimedia-Zeitalter.....</i>	134
Chaos auf dem Bildschirm <i>Eigenwerbung für ein neues Buch des Markt&Technik-Verlags.....</i>	144
Joyboards: Unser Einkaufstip <i>Beste Joyboards mit Dauerfeuer und Zeitlupenoption....</i>	125

Bennys Vater? Wo liegt eigentlich Schwabing?" auf den Grund. Während Ihr die Seifenoper weiterverfolgt, erscheint ein Stadtplan von München, der Stadtteil Schwabing blinkt, eine Infobox gibt Auskunft über die Familienverhältnisse der Beimers, ein Foto von "Hansemann" wird gleich mitgeliefert.

Die Zeiten passiven Fernsehkonsums sind vorbei. Seit sich

im November 1988 die wichtigsten Hersteller der Unterhaltungsindustrie auf einen gemeinsamen CD-I-Standard einigten, arbeiten 200 führende Hard- und Softwareentwickler an neuen Produkten. Im September dieses Jahres präsentierte Philips seinen **CD-I-220**-Player. Ein ganzes Paket interaktiver CDs, von der Unterhaltung bis zur Schulung und wissen-

Media

schaftlichen Problemen, ist ebenfalls lieferbar. Dabei sind die amerikanischen Entwickler der deutschen Unterhaltungsindustrie wieder um einige Nasenlängen voraus. Während die Lindenstraße-CD-I gerade mal die Planungsphase erreicht hat, rüsten die Kollegen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten ihre Seifenopern-Fans bereits mit solch interaktivem Material aus.

Die CD-I-Titel schöpfen auch reichlich aus dem Ideengut der Videospiele. Für verwöhnte Spieler sind die ersten CD-I-Softwarepakete aber eher enttäuschend. Der Anwender kann oft nur an bestimmten Punkten und Sequenzen ins Geschehen eingreifen – High-End-Konsolen von Nintendo oder Sega verwöhnen den Anwender mit na-



Philips Consumer Electronics präsentiert seinen ersten CD-I-Player, den CD-I 220 mit Infrarot-Fernbedienung.



Der stationäre Photo-CD-Player von Philips CDF 200



Ungebounden: CD-I 360 mit dem Programm "Van Gogh"

hezu unbegrenzten Aktionsmöglichkeiten. Nur wenn CD-I-Software entwickelt wird, die auch Joystick-Akrobaten und Jump'n'Run-Fans überzeugt, wird sich das neue Medium in den Wohnzimmern durchsetzen.

Zugegeben, Bild- und Klangqualität der aktuellen CD-I-Titel machen Appetit auf mehr. Zum Beispiel das **Edgar-Allan-Poe- Adventure**: Ihr durchstöbert ein Spukschloß, wandert durch das Kellerlabyrinth und bestaunt Feuerspiele des Fakirs aus jeder Blickrichtung. Den Umgang mit dem CD-I-Gerät lernen selbst Kinder im Vorschulalter zum Beispiel mit *Cartoon Jukebox*. Das Introbild läßt sich bunt einfärben, Ihr wählt ein paar Worte für den Songtext und schon läuft der Cartoon in Euren Farben und singt Eure Lieder. Im

Nu beherrscht Ihr die Bedienung der CD-I-Anlage. Außerdem im Kinderprogramm: Richard Scarrys *Wie das Kamel seinen Höcker bekam* und die *Malschule I*. Für die Steuerung entwickelte Philips den **Roller Controller**, eine große bunte Kugel mit zwei Aktionsknöpfen – eine Kombination zwischen Trackball und Joypad.

Bildung und Schule werden künftig viel mehr Spaß machen. Eindrucksvoll ist z.B. die *Auto-simulation*: In der Lektion "Bremsen und Entfernungen" wählt Ihr die Geschwindigkeit, Straßenverhältnisse und müßt im richtigen Moment eine Vollbremsung auslösen. Für Musikfans plant Philips eine Serie mit Schulungssoftware: *Jazz Guitar*, eine Gitarrenschule neuen Stils, macht hier den Anfang. Der erste in Deutschland entwickelte CD-I-Titel stammt von Amplifor aus München: In einer unterhaltsamen Wettersimulation

Glossar

- CDI:** Interaktive Compact Disc
- CD-DA:** Compact Disc Digital Audio
- CDTV:** Commodores CD-ROM-System, besteht aus einem Amiga-500-Computer mit CD-ROM-Laufwerk
- CD-ROM/XA:** Disc kann nur gelesen werden; XA (Extended Architecture) ermöglicht das Mischen von Text-, Bild-, Musik- und Programmdateien auf einer Disc
- Data Discman:** Sonys tragbares Multimediasystem (elektronisches Buch)
- Kompression:** Algorithmen reduzieren Datenmengen bis 90 Prozent
- DAT:** Digital Audio Tape, digitales Tonaufzeichnung auf Magnetband
- Laserdisk:** Plattenspeicher für Videos, in Deutschland noch nicht etabliert. Laser-Discs bieten optimale Bild- und Tonqualität. Mit *Dragon's Lair* erschien vor Jahren ein spektakulärer Spielautomat auf Laser-Disc-Basis.
- WORM:** Disc kann nur einmal aufgezeichnet (Write Once Read Many) und beliebig oft gelesen werden

neuen Spielegeneration. Im Kampf gegen Kampfroborer und Söldner rast der Spieler durch eine futuristische Endzeitszenarie. Spielt man's länger, droht das Deja-vu: Gings bei den Automatenoldies *Dragon's Lair* und *Space Age* nicht ähnlich zur Sache? Denn so richtig interaktiv ist die Handlung nicht, der Spieler darf nur ein Fadenkreuz bewegen und ab und zu in eine vorgegebene Richtung spurten. Mit Spielen die der Hardware auf dem Leib geschneidert sind (*Alice im Wunderland*, *Laser Lords* und dem Schachprogramm *Sargon Chess*) startet wiederum der Computerspielpionier Spinnerker ins CD-I-Zeitalter. Vom deutschen Spiele-

giganten Ra-



Abenteuer im Weltraum in Lichtgeschwindigkeit: Mit CD-I wird's möglich



seid Ihr Herr über die Elemente, laßt Tiefdruckgebiete entstehen und deckt Europa kräftig mit Schnee und Regen ein.

Auch viele Spieleproduzenten sind vom neuen CD-I-Format überzeugt und bieten bereits eine Reihe Titel für dieses Medium. Neben bekannten Gesellschaftsspielen wie *Backgammon*, *Pinball* und *Battleship* (alle von Capitol Disk Interaktiv) sind auch neuartige Konzepte, die den enormen Speicherplatz der CD nutzen, im Angebot. *Escape from Cybercity* von Fathom Pictures scheint auf den ersten Blick ein hoffnungsvoller Vertreter der

Realistische Szenen bietet das Golfspiel "Palm Springs Open"

Das Softwareangebot für das neue Medium CD-I wächst



vensburger stammt die CD-I-Version des beliebten Brettspiels *Scotland Yard*. Ihr verfolgt Gangster in typischen Londoner Taxis, Doppeldeckerbussen oder ärgert Euch über die gestörte Underground.

Fathom Pictures (liefern mit *The Palm Springs Open* eines der ersten CD-I-Spielprogramme) haben zusammen mit Philips ein neues CD-I-Label gegründet. Vorrangig werden Sportsimulationen produziert. Durch ein Lizenzdeal mit Nintendo werden aber auch die beliebten Helden dieses Herstel-

Golden Games

TEL.: 089/4363843

SUPER NES

MEGA DRIVE

NEO GEO

	Verkauf			Ankauf				Verkauf			Ankauf					
	neu	DM		gebraucht	DM			neu	DM		gebraucht	DM				
			dt.	us	jp				dt.	us	jp			dt.	us	jp
Super NES dt																
m. Mario			130,00													
Super NES am.																
m. Mario, Netzteil,																
RGB Kabel., 2 Joyp.	399,90			170,00												
Universal Adapter	39,90															
JBKing dt.	149,90	55,00		50,00												
Action Replay Pro	129,90	50,00														
Actraizer	119,90		50,00	45,00	15,00											
Addams Family	119,90			45,00	35,00											
Adventure Islands	99,90		50,00	40,00	20,00											
Axelay	129,90			60,00	50,00											
Aleste	139,90			60,00	50,00											
Battle Grandprix	79,90															
Battle Tank	129,90			40,00												
Cameltry	79,90															
Castlevania IV	99,90		40,00	30,00	20,00											
Chessmaster	99,90		40,00	30,00												
Cyber Formula	79,90															
Dinocity	109,90			45,00	30,00											
Desert Strike	119,90			45,00	30,00											
Double Dragon	129,90		50,00	45,00	35,00											
E.D.F.	99,90			30,00	20,00											
F - Zero	99,90		45,00	40,00	30,00											
Faceball 2000	119,90			40,00												
Final Fantasy II	109,90			40,00												
Final Fantasy III	99,90			35,00												
Final Fight	109,90			40,00	30,00											
Golden Fighter	119,90				35,00											
Hook	119,90			45,00	35,00											
Joe & Mac	99,90		45,00	40,00	20,00											
Lemmings	79,90		40,00	35,00	15,00											
Mariokart	119,90			45,00	30,00											
Mystical Ninja	119,90			40,00	15,00											
Mystic Quest	129,90			50,00	35,00											
Paperboy II	99,90		35,00	25,00												
Parodius	119,90				40,00											
Phalanx	79,90															
Pilotwings	109,90		40,00	35,00	20,00											
Populous	89,90		35,00	30,00	10,00											
Prince of Persia	119,90			45,00	35,00											
Probotector	119,90		50,00	45,00	35,00											
Raiden	79,90															
Rampart	119,90			40,00												
Robocop III	119,90			40,00	20,00											
Rocketeer	59,90															
Romance of 3 Kingd.	149,90			45,00												
Simcity	99,90		35,00	30,00												
Soulblazer	119,90			40,00												
Sonic Blastman	119,90				35,00											
Super Fighter	79,90															
S. Ghost'n Ghouls	109,90		40,00	35,00	20,00											
Super R - Type	89,90		35,00	30,00	15,00											
Super Smash TV	109,90		40,00	35,00	20,00											
Super Soccer	99,90		35,00	30,00	15,00											
Super Star Wars	129,90		50,00	45,00	30,00											
Super Tennis	99,90		35,00	30,00	30,00											
Super Wrestlemania	119,90		50,00	40,00	20,00											
Streetfighter II dt.	99,90		40,00	55,00	50,00											
TMNT IV	129,90		40,00	35,00	20,00											
Top Gear	109,90		40,00	35,00	20,00											
Wings	109,90			40,00												
WWF	119,90		45,00	40,00	20,00											
Xardion	69,90															
Zelda III dt.	99,90		40,00	35,00												
Megadrive RGB jp., m.									80,00							
Kabel & Netzteil																
Megadrive PAL jp. m.									70,00							
Netzteil																
Megadrive PAL dt.									100,00							
Megadrive PAL dt. m.																
Sonic									130,00							
Megadrive Magnumset																
m. 4 Spielen									200,00							
CD ROM jp.																
Action Replay Pro	129,90		45,00													
Aleste										35,00	30,00					
Alien III	99,90		40,00	35,00												
Alienstorm	49,90		35,00	30,00	15,00											
Atomic Runner	89,90		40,00	30,00												
Bare Knuckle	49,90		40,00	30,00	20,00											
Chuck Rock	109,90		45,00	40,00												
Crude Dudes	79,90		40,00	35,00	20,00											
Desert Strike	89,90									35,00						
Devil Crush											40,00					
Dick Tracy	49,90		35,00	30,00	20,00											
EA Icehockey	79,90		30,00	25,00												
Earnest Evans CD	79,90										10,00					
Europ. Club Soccer	99,90		40,00	35,00												
Fantasia	39,90		30,00	25,00	10,00											
F 22 Interceptor	79,90		35,00	35,00												
Gaiars	39,90		25,00	20,00	15,00											
Ghostbusters	39,90		30,00	25,00	15,00											
Gleylancer	79,90										30,00					
Ghouls'n Ghosts	79,90		35,00	30,00	25,00											
Greendog	69,90		35,00	35,00	25,00											
Golden Axe I	39,90		30,00	25,00	15,00											
Golden Axe II	39,90		30,00	25,00	15,00											
Gynoug	49,90		35,00	30,00	20,00											
Hellfire	39,90		30,00	25,00	15,00											
Ken North			25,00	30,00	25,00											
Kid Chameleon	55,90		40,00	30,00	20,00											
Lemmings	99,90		40,00	35,00	20,00											
Mickey Mouse	79,90		40,00	30,00	20,00											
Moonwalker	39,90		30,00	20,00	10,00											
NHLPA Icehockey	89,90		40,00	35,00												

lers (Super Mario Brothers, Prinzessin Zelda und Donkey Kong) per CD-I Leben ins Wohnzimmer purzeln.

Auch Musikvideos erscheinen auf CD-I. Geboten werden dann scrollende Liedertexte, deutsche Übersetzungen, Harmonien, Kadenzen und Noten, weitergehende Hintergrundinformationen und diverse andere Extras.

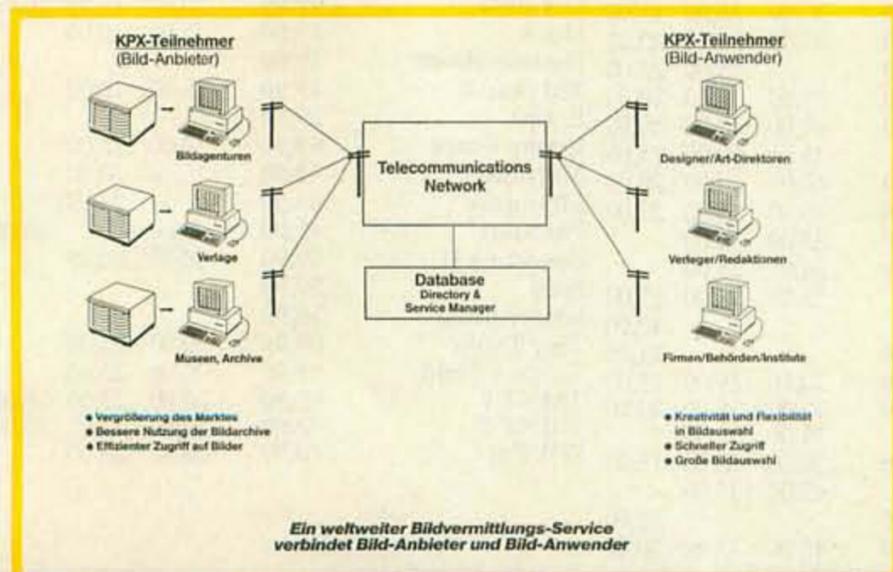
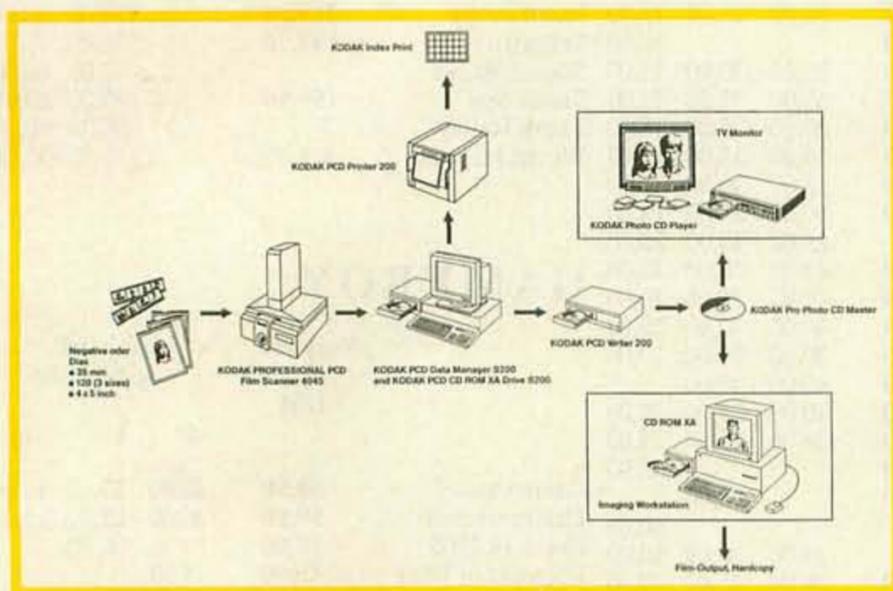
Vom Wohnzimmer auf die Straße: Auch im täglichen Leben, z.B. beim Einkaufen, soll CD-I eine Rolle spielen. In den USA stehen solche Anlagen heute bereits in Heimwerker-Baumärkten. Der Kunde berührt einen sensitiven Bildschirm und läßt sich alles über den Einbau von Fensterrahmen anzeigen. Ohne Zeitdruck kann er sich Handwerkszeug, Material und Anleitungen aussuchen. *Time Life* bietet 25 interaktive Foto-Workshops. Auf einer simulierten Kamera stellt Ihr das Motiv, die Belichtung und Blende ein.



Das Ergebnis ist sofort sichtbar. Eine Reise durch die Welt der Kunst zeigt im Smithsonian Museum sogar mehr Exponate, die normalerweise nicht ausgestellt werden

Mit Kodaks **Photo-CD** gesellt sich ein weiteres CD-System zur Multimediariege. Wer will, kann sich mit dieser Hardware entwickelten Dias zu einem sensationell günstigen Preis (rund 1 Mark pro Bild) direkt auf CD pressen lassen. Die Bilder werden in einer Auflösung von 18 Millionen Bildpunkten digital gespeichert und besitzen somit eine hervorragende Bildqualität. Das Kodak-System wird schon heute in der professionellen Bildbearbeitung und im DTP-Bereich eingesetzt. Für den Privatnutzer wichtig: die Bilder lassen sich auf dem Fernseh-

Sony DD-10 BZ:
Der DATA-Discman
spricht und erinnert Sie
an Termine.



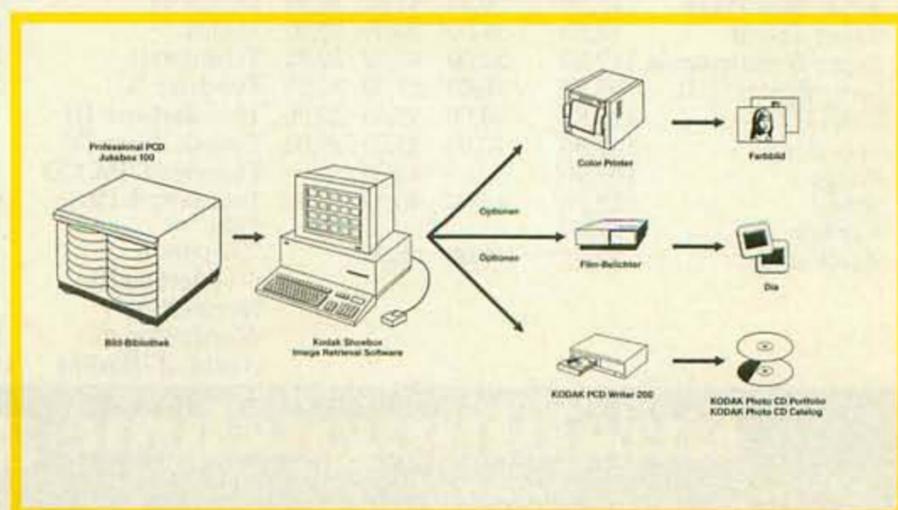
Das Prinzip von Kodaks Photo-CD: Wie sie entsteht, wie man Bilder via Telekommunikation verschickt und wie man eine Bibliothek anlegt.

Was ist Multimedia?

Nimmt man die offizielle Definition für Multimedia – die Kombination von Bild, Ton, Animation, Text und Musik zu einem Medium – wäre Multimedia nichts Neues, schließlich erfüllt der gute, alte Hollywood-Film solche Voraussetzungen längst. Die Stärke von Multimedia ist vielmehr der gezielte Zugriff zu jedem einzelnen Element. Ist ein Film fertig, bleiben die

einzelnen Teile unabänderlich in der einmal festgelegten Reihenfolge. Der Zuschauer kann nichts ändern, nichts läßt sich beeinflussen.

Anders Multimedia: Der Anwender nimmt sich wie aus einer Bibliothek, hier ein Stück Text, dort ein Geräusch, ein Video-Clip, eine Animation und baut diese Einzelteile zu einem neuen Ganzen zusammen.



GAMES

EXPRESS

MEGA DRIVE

WWF Wrestlemania	Preis auf Anfr.	Buck Rogers us	89.-	Forgotten Worlds	29.-	Rampart us	99.-
Chiki Chiki	Preis auf Anfr.	Bulls vs Lakers dt	99.-	Gain Ground	29.-	SD Varis	59.-
Ninja Gaiden	Preis auf Anfr.	Cadash	69.-	Galahad us/dt	99.-	Shadow Dancer	39.-
G-Loc	Preis auf Anfr.	Crack Down	29.-	Ghost'n Ghouls	59.-	Shining i. d. Darkness dt	99.-
Joe Montana III	Preis auf Anfr.	Darius II	29.-	Golden Axe II	59.-	Side Pocket us	99.-
Sonic II us/jp/dt	Preis auf Anfr.	Desert Strike us	79.-	Green Dog us	99.-	Simpsons dt	99.-
Alien III dt	99.-	Double Dragon	89.-	Gynoug	59.-	Space Harrier II	29.-
Aquatic Games us/dt	89.-	Dragons Fury dt	99.-	Hellfire	39.-	Splatterhouse II	89.-
Atomic Hero us	99.-	Dungeons & Dragons dt	119.-	J. Capriati Tennis us	99.-	Steel Empire	69.-
Bad Omen	59.-	EA Hockey us	79.-	Jewel Master	29.-	Storm Lord	49.-
Bare Knuckle	59.-	Euro Club Soccer dt	99.-	Joe Montana 2	59.-	Super Shinobi	49.-
Batman II us	99.-	F-22 us	79.-	John Madden I us	69.-	Super Thunder Blade	29.-
Block out	29.-	Fantasia	49.-	John Madden 92 us	69.-	Sword of Sodan	29.-
Bonanza Brothers	39.-	Fire Mustang	49.-	Jordan vs Bird us	69.-	Tatsujin	29.-
				Juju Legend (Toki)	29.-	Terminator dt	99.-
				Kid Chameleon jp	69.-	Toe Jam & Earl	79.-
				Leynos	29.-	Turbo Outrun	59.-
				LHX Attack Chopper us	99.-	USA Team Basketball us	99.-
				Merces II	49.-	Wonderboy III	29.-
				Monaco GP 2 RGB	89.-	Arcade Powerstick	79.-
				NHLPA Hockey us/dt	99.-	Japan Converter	19.-
				Olympic Gold jp	79.-	RGB Kabel	19.-
				Pit Fighter	59.-	PRO2 Pad	39.-
				Predator II us	99.-	Action Replay PRO	119.-
				Quackshot	59.-	Magnum Set	349.-
				Rambo	29.-	Mega Drive o. Spiel	229.-

NEU

24h - Rund um die Uhr
Keine Wartezeiten
Auch An- & Verkauf von gebrauchten Modulen

NEU

Mickey Mouse	129.-	Joe & Mac dt	109.-	Super R-Type	59.-	Xardion	69.-
Best of the Best	Preis auf Anfr.	King of Monsters	129.-	Super Star Wars	129.-	Zelda III dt	109.-
Jimmy Connors	Preis auf Anfr.	Lemmings jp/us	89.-	Super Tennis	89.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
Gun Force	Preis auf Anfr.	Magic Sword	79.-	Super Valis	69.-	AV Kabel	19.-
Power Athlete	Preis auf Anfr.	Mario Paint dt	99.-	Super Wagan Land	59.-	RGB Kabel jp/us	29.-
Super Volleyball	Preis auf Anfr.	Mr. Suzuki F1	79.-	Syvalton	69.-	JB King us/jp/dt	139.-
Rushing Beat II	Preis auf Anfr.	Mushya	59.-	Thunder Spirit	69.-	Joypad dt	39.-
Tiny Toons	Preis auf Anfr.	Mystic Quest us	89.-	Top Racer	69.-	Universal Adapter dt	39.-
Terminator 2	Preis auf Anfr.	NCAA Basketball us	119.-	Turtles 4	119.-	Action Replay PRO	139.-
Amazing Tennis us	129.-	Parodius	119.-	UN Squadron	89.-	Super NES mit Mario, 2 Pads	309.-
Axelay us	129.-	Phalanx	119.-	Wings 2 us/jp	119.-	Super NES ohne Mario, 1 Pad	219.-
Blues Brothers	Preis auf Anfr.	Pilot Wings us	109.-	Wrestlemania	79.-		
Camel Try	89.-	Prince of Persia	119.-				
Castlevania	89.-	Race Driving us	119.-				
Champ. Boxing	79.-	Rampart us	119.-				
D-Force	99.-	Soul Blazer	129.-				
Desert Strike	119.-	Streetfighter dt	109.-				
Dina City us	119.-	Super Bowling	109.-				
Exhaust Heat	99.-	Super Contra	99.-				
Faceball 2000 us	119.-	Super Cup Soccer	89.-				
Final Fantasy II	129.-	Super F1 Circus	99.-				
Golden Fighter	129.-	Super Ghost'n Ghouls	99.-				
Hat Trick Hero	99.-	Super Mario Kart us	129.-				
Hook	119.-	Super Pang us/jp	119.-				
James Bond jr. us	119.-	Super Probotector dt	119.-				

SUPER NES

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
 Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

gerät betrachten, zu Dia-Shows kombinieren oder mit dem Computer weiterbearbeiten. Zur besseren Übersicht sind auf der CD-Hülle sämtliche Bilder im Mini-format abgedruckt. CD-I-Abspielgeräte können die Photo-CD lesen umgekehrt versteht der Photo-CD-Player allerdings keine CD-I-Daten.

Sony setzt wiederum auf ein eigenes System: der **Data**



Das Gerät ist eine etwas inkonsequente Alternative zu anderen Systemen und besteht lediglich aus einem Amiga 500 mit integriertem CD-ROM-Laufwerk.

Im MS-DOS-Bereich sind hingegen allein in den USA über 1 Million CD-ROM-Laufwerke installiert, ein Riesenmarkt für Entwickler. Leider hemmt die Inkompatibilität der Systeme den Fortschritt. So kann zum Beispiel ein Apple-CD-ROM keine MS-DOS-Disks lesen und selbst für die Photo-CD benötigt der Macintosh-Anwender ein eigenes Laufwerk. Besonders für Macintosh wurden technisch interessante CD-ROM-Spiele produziert. Neben dem brandneuen

Expertenmeinungen

Roland Oskian ist Geschäftsführer von Coktel Vision, einem französischen Entwickler und Hersteller von Spiel- und Schulungssoftware. Seit 1984 ist Coktel im Geschäft; momentan arbeiten zirka 40 Designer und Programmierer an fünf verschiedenen MS-DOS und CD-ROM/CD-I-Projekten.

zum anderen übertragen lassen. CD-I ist die erste Multimediemaschine für den Konsumentenmarkt und sie hat die Unterstützung wichtiger Hersteller. Ist Full-Motion Video erst integriert, ist der Erfolg nicht aufzuhalten. Das einzige Problem liegt derzeit darin, der Öffentlichkeit dieses Medium verständlich zu machen. Der beste Weg wäre eine überzeugende Produktpalette. Coktel wird sein erstes CD-I-Produkt (INCA, ein Spiel, das die Möglichkeiten von CD-I überzeugend demonstriert) im Frühling 1993 veröffentlichen.



Roland Oskian (Coktel Vision):

"Coktel Vision" setzt auf Multimedia: Sämtliche Hardwareentwickler konzentrieren sich derzeit auf Multimedia: z.B. CD-ROM für Computer und Konsolen, Philips mit CD-I, aber auch Apple und IBM. Forschung und Unterhaltungsindustrie gehen hierbei eine fruchtbare Allianz ein. Allerdings wollen wir uns nicht auf einen bestimmten Hersteller und Standard festlegen. Sämtliche Bestrebungen zielen dahin, daß sich Sound und Bilder herstellernabhängig von einem Gerät

Der Verleger Dr. Florian Langenscheidt forciert schon seit Jahren die Allianz von Buch und Computer. Zur Zeit arbeitet die Langenscheidt-Verlags KG an sprechenden Wörterbüchern und diversen Ratgebern.

Dr. Florian Langenscheidt: Wir bieten seit der Photokina für den Sony Data-Discman bereits mehrere Titel an. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Euro-Wörterbücher mit hochwertiger Sprachausgabe. Für das CD-I-System planen wir eine Travel-Line, das sind Urlaubs-Discs, die Sehenswürdigkeiten, traditionelle Folklore und Kulturelles zeigen. Untermalt werden die Bilder mit für das Land typischer Musik.

CD-I-Standard

200 Hersteller unterstützen heute bereits das CD-I-System: Philips, Sony und Yamaha, Bertelsmann und Langenscheidt. Eine Disc speichert 650 MByte Daten, das sind 600 Ausgaben der Bibel oder 250.000 DIN-A4-Blätter. CDI kombiniert Videobilder, Grafik und Text, Still-Videobilder (hochauflösendes Bildformat), Klänge, Musik und animierte Bilder. Diese Elemente werden durch interaktive Technik bereichert. Je nach Software kann der Anwender Fragen stellen, den

Blickwinkel bestimmen oder das Thema wechseln. Die hohe Qualität des Mediums wird durch digitale Datenspeicherung erreicht. Vorteil: Kopien verlieren nicht an Brillanz, einzelne Bilder lassen sich exakt anwählen und ausschneiden. Die verschiedenen Signalquellen lassen sich beliebig kombinieren. Darüber hinaus ermöglicht die digitale Technik eine Datenreduzierung durch Kompression. Praktisch: Einfachste Bedienung ohne Computertasten über einen Infrarot-Joystick.

Discman, ist eine tragbare Bibliothek für die Westentasche. Auf der Photokina in Köln wurde für die acht Zentimeter kleine Scheibe sprechende Wörterbücher und Ratgeber vorgestellt.

Andere Hersteller leisteten die Vorarbeit zum CD-Boom: Bereits im Herbst 1991 präsentierte Commodore sein **CDTV**-System, das aber zwischenzeitlich im Dornröschenschlaf versunken ist. Eine neue Kampagne Promotion, weitere Umtauschaktionen und enorme Preissenkungen soll den Kunden noch einmal wachkitzeln.

Gruseladventure *Victor Vector*, machten die Reaktorspiele *Spaceship Warlock* (pompöser Science-fiction) und *Virtual Valerie* (ein erotisches CD-Spiel-experiment) von sich reden – alle Mac-CD-Titel sind im Vertrieb von PandoSoft erhältlich.

Konkurrent und Hoffnungsträger für die interaktive CD sind die Spielegiganten Nintendo und Sega. Beide besitzen das Know-how für Spielspaß und Interaktion. Mit einer rigorosen Dumpingpolitik werden die Entertainment-Spezialisten demnächst ihre CD-ROM-Player zu



... der Preisgeier im Tiefflug ...

Gnadenlos GmbH



Postfach 8000 München 80

Tel.: 089/480 29 13 Fax.: 089/488 074

HOL DIR DIE NEUEN...

MEGA DRIVE

Alisia Dragon	jp	79,90	Wani Wani	jp	39,90	Raiden	jp	79,90	Looney Toons	am	59,90	Bullfight	19,90
Aquatic Games	am	79,90	Whip Rush	jp	29,90	RPM-Racing	jp	89,90	Marus Mission	dt	49,90	Beball	19,90
Alien III	am	99,90	Wonderboy III	jp	39,90	R-Type	jp	79,90	Nemesis II	am	49,90	Cyber Cross	19,90
Atomic Runner	am	89,90	WWF Wrestling	am	109,90	Road Runner *	am	119,90	MegaMan	am	45,90	Cyber Knight	19,90
Buck Rogers	am	89,90				Rocketeer	jp	49,90	MegaMan II	am	55,90	Cloude Master	29,90
Bad Omen	jp	69,90	RGB Kabel 1,5m		29,90	Spiderman *	am	119,90	NBA Allstars	am	49,90	Deep Blue	19,90
Back to t.Future	am	49,90	RGB Kabel 3,0m		39,90	Super Stadium	jp	59,90	NBA Allstars II	am	59,90	Digital Champ	19,90
Batman Return	am	109,90	ActionReplayPro		119,90	Super Fighter	jp	59,90	Operation C	am	49,90	Dodgeball	39,90
Block Out	jp	29,90	Joypad Dauerf.		29,90	Super Starwars *	am	119,90	Palamedes	jp	19,90	Drop Rock	19,90
Carmen Sand.	am	79,90	Aisle Lord CD	jp	79,90	Super Valis	jp	79,90	Puzzle Boy	jp	29,90	Dungeon Explorer	29,90
Cadash	int	79,90	Earn. Evans CD	jp	79,90	SonicBlastman	jp	119,90	Princ. Blobette	am	45,90	Dragon Fighter	19,90
Capt. America	am	109,90	Heavy Nova CD	jp	59,90	SoulBlazer	am	119,90	Probotector	am	49,90	Energy	19,90
Crack Down	jp	49,90	Jaguar CD*	am	129,90	Streettfighter II	dt	99,90	Sneaky Snakes	am	39,90	F1-Circus	19,90
Chuck Rock	dt	99,90	Monkey Islands*	am	129,90	Thunder Spirits	jp	79,90	Snow Bros.	jp	29,90	F1-Dream	19,90
Dangerous Seed	jp	49,90	Sol Feace CD	jp	59,90	Wagan Land	jp	49,90	Soccer Mania	am	29,90	F1-Pilot	19,90
Desert Strike	am	99,90	Thunderst.CD	jp	79,90	Wanderers fr.YS	am	119,90	Spot	am	39,90	F1-Triple Battle	19,90
Death Duell	am	99,90	Wolfschild CD*	am	129,90	Wingcommand.*	am	119,90	Simpsons	am	55,90	Final Lap Twin	19,90
Dahna	jp	49,90	WonderDog	CD	99,90				Simpsons II	am	59,90	Galaga 88	29,90
D.Robinson	int	59,90	Prince of Persia	CD	99,90	SUPER NES RGB			Spiderman II	am	59,90	Gradius	69,90
El Viento	jp	49,90	Mega CD-ROM		399,90	kompl. o. Spiel	am	289,90	Terminator II	am	59,90	Heavy Unit	19,90
Fatal Rewind	am	89,90							Tom & Jerry	am	59,90	Kiki KaiKai	19,90
Fatal Labyrinth	am	59,90	Super NES			Ascii Pad DF		49,90	World Cup	dt	39,90	King of Kasino	19,90
Faery Tale	am	79,90	Super Aleste	am	139,90	Dyna I Pad DF dtkomp.		39,90	WWF II	am	59,90	Klax	19,90
Final Boxing	jp	59,90	Adventure Island	jp	129,90	Joypad	dt	29,90				MotoRoder	19,90
Fire Mustang	jp	59,90	Actraiser	am	129,90	ProPad DF dt komp.		39,90	Game Gear			Metal Stoker	19,90
Fantasm Soldier	jp	49,90	Area 88	jp	89,90	ActionReplayPro		119,90	Big Window (Lupe)		29,90	Monster Wrestling	19,90
F1-Hero RGB	jp	49,90	Axeley	jp	119,90	Universal Adapter		39,90	Battery Pack		39,90	Naxat Open Golf	19,90
F1-Circus	jp	49,90	Big Run	jp	49,90	NEO GEO						Nectaris	69,90
F1-Grand Prix	jp	49,90	Birdy Rush	jp	59,90	Andro Dunos	am	279,90	Aerial Assault	jp	35,90	Neutopia	39,90
F22 Interceptor	am	89,90	Bill Laimbeers	am	79,90	Alpha Mission	am	269,90	Alien III	am	69,90	Parania	19,90
Gaiars	jp	39,90	Battle GrandPrix	jp	69,90	Art of Fighting	am	389,90	Berlin Wall	jp	39,90	Pac-Land	19,90
Gynoug	jp	39,90	Barts Nightmare	am	119,90	Baseballstars II	am	299,90	Buster Ball	jp	39,90	Power Eleven	19,90
Ghoul's n Ghosts	jp	59,90	Castlevania IV	jp	79,90	Eightman	am	189,90	Chessmaster	am	59,90	Power Golf	19,90
Gods	am	99,90	Cameltry	jp	79,90	Football Frenzy	am	259,90	Chonessmaster	am	59,90	Power Gate	19,90
Golden Axe II	jp	49,90	Chuck Rock*	am	109,90	Fatal Fury	am	269,90	Donald Duck	jp	39,90	Power Drift	29,90
Hardball	dt	59,90	Cyber Formula	jp	79,90	League Bowling	am	169,90	Devilish	am	49,90	Psycho Chaser	19,90
Hellfire	jp	39,90	Dino City	am	119,90	NAM 1975	am	199,90	Halley Wars	am	49,90	Poor Story	19,90
Immortal	am	99,90	Darius Twin	jp	79,90	Robo Army	am	239,90	Heavy w.Champ	jp	39,90	Puzzle Boy	19,90
J.Madden Foot.II	am	79,90	Desert Strike	am	119,90	Trash Alley	am	179,90	Indy *	am	65,90	R-Type I	29,90
J.Montana Foot.II	jp	79,90	Dodgeball	jp	49,90	World Heroes	am	379,90	Fantasy Zone	am	59,90	Rastan Saga	19,90
James Pond II	am	79,90	Dirty Challenger	jp	79,90	SNK-Controller		99,90	Kinetic Connec.	jp	29,90	Rock On	19,90
Jordan vs Bird	am	79,90	EarthDefenceForce		89,90	Game Boy			Lemmings	am	69,90	Sid Arms Spec.	19,90
Kid Chameleon	jp	49,90	Final Fantasy II	am	139,90	Amplifier (StereoSound)		9,90	Monaco GP	jp	39,90	Silent Debugger	19,90
LHX Attack	am	99,90	Final Fight	am	109,90	Battery Pack		39,90	Olympic Gold	jp	49,90	Sindibad	19,90
Mystic Hunter	jp	49,90	G.Foreman Box.	am	99,90	Smartboy (Tasche)		9,90	Pac-Man	am	59,90	Space Harrier	19,90
NHLPA Hockey	am	89,90	Gods *	am	119,90	Lightboy (Licht & Lupe)		19,90	Prince of Persia*	am	69,90	Space Invaders	19,90
Olympic Gold	jp	49,90	Golden Fighter	jp	129,90	HippPouch (Gürteltasche)		15,90	Putt & Putter	jp	39,90	S.C.I.	19,90
Out Run	jp	49,90	Hyper Zone	jp	89,90	Addams Family	am	55,90	Shinobi 2*	am	69,90	Tale of Monsterp.	19,90
Turbo Out Run	jp	59,90	Hole in One	jp	59,90	Adventure Island	am	55,90	Simpsons*	am	69,90	Titan	19,90
PGA Tour-Golf	am	79,90	Home Alone	am	79,90	Afterburst	jp	29,90	Slider	am	49,90	Thunder Blade	19,90
Pitfighter	jp	39,90	Home Alone II	am	109,90	Asteroids	am	39,90	Spiderman	am	79,90	Toilet Kids	19,90
Quackshot	jp	39,90	Hunt f.Red Oct.*	am	119,90	Battle PingPong	jp	29,90	Smash TV	am	79,90	Veigues	19,90
Run Ark	jp	49,90	Imperium*	am	99,90	Blades of Steel	am	55,90				Vigilante	19,90
Rampart	am	99,90	J.Madden Foot	am	109,90	Bubble Bobble	dt	39,90	NES dt			WC-Tennis	29,90
Rings of Power	am	79,90	Kablooey	am	109,90	Boxxle	am	39,90	Knight Rider		69,90	Xevious	19,90
Road Rash	am	79,90	Krusty FunHouse	am	99,90	Bill & Ted	am	49,90	Racket Attack		79,90	Yaska	19,90
Road Blaster	jp	79,90	Lagoon	am	109,90	Blaster Master	am	55,90	Rygar		69,90	Zero4Champ	19,90
Shinobi	jp	69,90	Leathal Weap.*	am	119,90	Cyraid	am	29,90	Solomons Club		69,90		
Shadow Dancer	jp	49,90	Lemmings	jp	69,90	Castlevania II	jp	39,90	Total Recall		69,90	CD-Titel auf Anfrage	
Smash TV	jp	89,90	Magic Quest	am	129,90	Chase HQ	jp	29,90	Wizard & Warriors		69,90	dt:	deutsche Version
Slime World	jp	59,90	Metal Jack	jp	69,90	Crystal Quest	am	29,90	World Wrestling		69,90	jp:	japanische Vers.
Sonic II	jp	79,90	Mickey Mouse	am	129,90	Double Dragon	am	49,90				am:	amerikanische Vers.
Toki	jp	39,90	Mystic Quest	am	99,90	Double Dragon III		59,90	Viele andere NES-Titel auf			int:	internationale Vers.
Tecmo World C.	jp	59,90	Magic Sword	jp	79,90	Duck Tales	am	55,90	Anfrage !!!			DF:	Dauerfeuer
Terminator	dt	99,90	NCAA Basketb.	am	119,90	Fortress of Fear	dt	39,90				*:	Spiele erscheinen bis
Turrican	dt	59,90	Out of t. World*	am	109,90	Final Reverse	jp	19,90					ca. 10. Dezember
Twinkle Tale	jp	79,90	Parodius	jp	119,90	F 1 Race m. Adapt	am	55,90	PC-Engine				
ThunderFox RGB	jp	39,90	Phalanx	jp	79,90	Gauntlet II	am	49,90	Armed F		19,90		
Taskforce H.	jp	69,90	Populous	jp	59,90	Gremlins II	jp	39,90	Altered Beast		19,90		
Toe Jam & Earl	jp	39,90	Prince o. Persia*	am	119,90	Loopz	jp	29,90	Barumba Man		19,90		
Unchart.Waters	am	109,90	ProBaseball	jp	59,90				Bloodia		19,90		
Undeathline	jp	69,90	Probotector	am	129,90				Bloody Wolf		29,90		
Univers. Soldier	am	99,90	Push Over *	am	119,90								
Valis III	jp	39,90	Rampart	am	129,90								
Valis SD	jp	39,90											
Verytex	jp	39,90											

Achtung Amiga-User: Eure Preisliste gibt`s auf Anforderung !!!

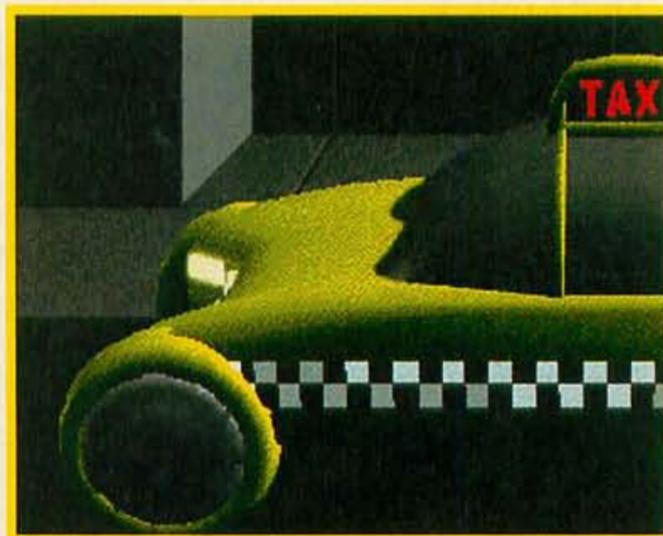
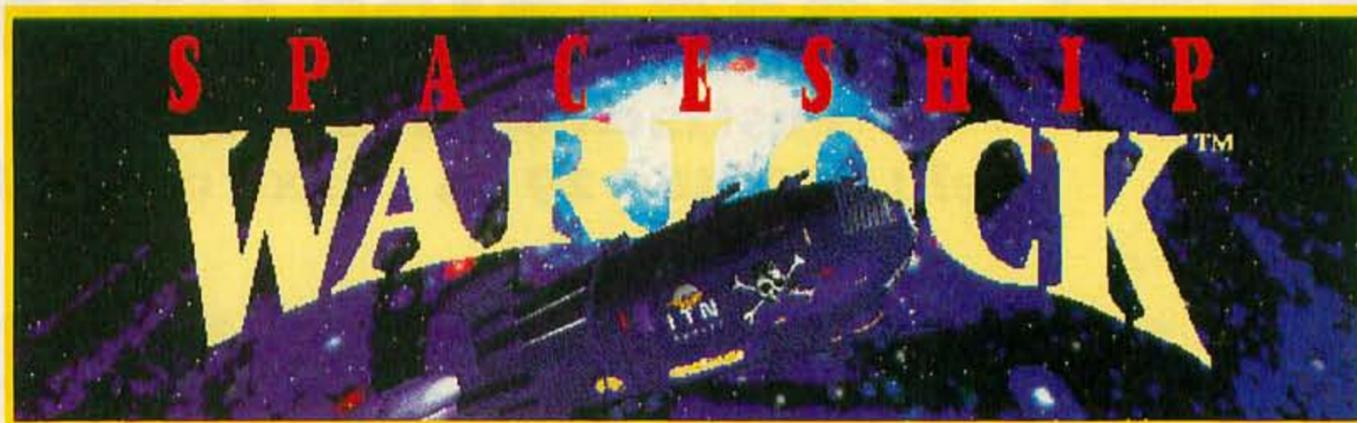
einem Verkaufspreis von unter 500 Mark auf dem Markt plazieren. Damit steht dem Spieleentwickler riesiger Speicherplatz zur Verfügung. Digitalisierte Bilder und komplette Sequenzen mit realen Szenen (Full Motion Video) werden in Mode kommen, gesprochene Texte und Anweisungen lösen umständliche optische Erklärungen ab. Der Klang wird eine wichtige Rolle übernehmen und den enormen Speicherplatz der CD nutzen.

Für japanische Videospiele ist die CD längst zur Modulalternative geworden. Die Spielkonsole des Halbleiterherstellers NEC wurde schon Ende der 80er Jahre mit einem CD-ROM nachgerüstet und darf sich jeden Monat über zwei bis drei Spiele-Silberlinge freuen. Neu in Japan ist z.B. **Wondermega**, eine Gemeinschaftsproduktion der Firmen JVC/Victor und Sega. Dieses Mega-Drive mit integriertem CD-ROM-Player spielt auch Audio-CDs und läßt sich sogar als Karaoke-Anlage verwenden.

SPIELE

- Backgammon
- Battleship
- Caesar's World of Gambling
- Vier gewinnt
- Dark Castle
- Defender Of The Crown
- Jigsaw
- Palm Springs Open
- Pinball Flipper

Der Anwender steht wieder vor der Wahl des richtigen Systems. Bereits heute ist abzusehen, daß keinem der angebotenen Systeme ein Alleingang gelingt. Softwarehersteller werden drei bis vier verschiedene Formate unterstützen und für die verschiedenen Geräte eigene Versionen programmieren. Das verteuert die Produktion neuer Titel..



Pompöse Grafik, überragender Sound: Space Ship Warlock (Apple Mac) war eines der ersten Computerspiele, die dem CD-ROM-Laufwerk auf die Hardware geschneidert wurde.

Soll sich CDI zu einem Massenmedium entwickeln, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- kürzere Softwareentwicklungszeiten
- Interaktion darf den Möglichkeiten der Videospiele nicht nachstehen
- geringere Hardwarekosten
- ein allgemein gültiger Standard
- das geistige Eigentum der Softwareentwickler muß rechtlich gesichert sein.

KINDER CDI-TITEL

- Wo das Kamel seine Höcker bekam
- Malschule I
- Was ist ein Vogel
- Sandy's Zirkus-abenteuer
- Richard Scarry's wunderbarste Geschichten aus Schaffenaus

BILDUNG UND REISEN

- Treasures Of Smithsonian (Kunstpark)
- Time-Life Photographie
- Text Tiles (spielerisch Englisch lernen)
- Renaissance in Florenz
- Die Ernte der Sonne (Vincent van Gogh)

Die Fernsehrevolution steht unaufhaltsam vor der Tür: Am Ende dieses Jahrtausends wird ein Gerät im Wohnzimmer stehen, mit dem wir telefonieren, faxen, Audio- und Video-CDs aufnehmen und abspielen können. Der Bildschirm wird vier, fünf Zentimeter dick sein und wie ein Gemälde an der Wand hängen. Ob sich dabei auch das Medium CDI durchsetzen kann, hängt von mehreren Faktoren ab.

Nur wenn Designer und Softwarehäuser auch CDI-Programme entwickeln, die u.a. auch die zahllosen Joypad-Akrobaten überzeugt, wird sich das aufregend neue Medium in den deutschen Wohnzimmern durchsetzen. mn

MUSIK

● **Louis Armstrong:** Leben und Schaffen, interaktives Songbook, Texte laufen synchron zur Musik, umfassende Discographie, Interviews, Biographien berühmter Kollegen wie Duke Ellington, Cole Porter etc. Preis: 50 Mark

● **Cool Oldies Jukebox:** Swing-Ära und die Interpreten, 50 Minuten Oldies der 50er und 60er Jahre, Texte laufen synchron zur Musik

● **Jazz Giants:** Songs von Charlie Parker bis Miles Davis, Analysen der Spieltechnik, Biographien

● **Mozart – eine musikalische Biographie:** Die zehn Hauptwerke mit Bildern unterlegt, läßt sich auch auf normalen CD-Player abspielen.

● **Pavarotti:** Musik und Interviews mit dem bekannten Opernstar, die berühmtesten Auftritte, viele seiner legendären Arien und Liedertexte, Bilder aus seinem erfolgreichen Leben, interessante Anekdote.

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

GEO

NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Mahjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eightman - Robo Army

Ab sofort:

- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Rally
Soccer Brawl

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II



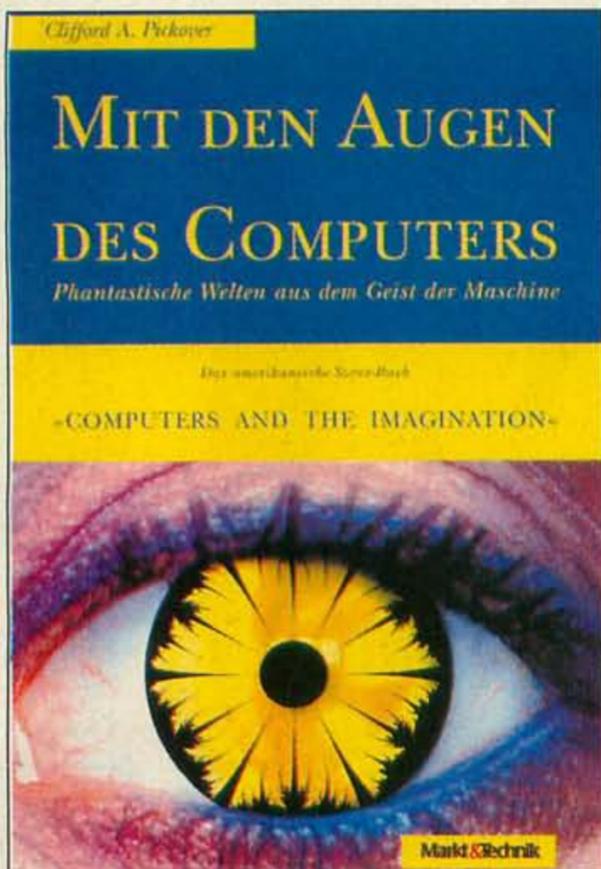
**Händler-
Anfragen
erwünscht!**



Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

Ein Bücherhit
in der amerikani-
schen Szene



und Mandelbrotmuster. Pickovers Computer züchten Zahlen, schaffen digitale Poesie, aber auch "schmerzhafte Muster". Daß sich der Rechner für Simulationen aller Art vortrefflich eig-

legen "gewählt") oder Spekulationen über die Auswirkungen eines Personalcomputers im Jahre 1900 (auf einem Dutzend Seiten werden verschiedene Ansichten erläutert), dem Leser ei-

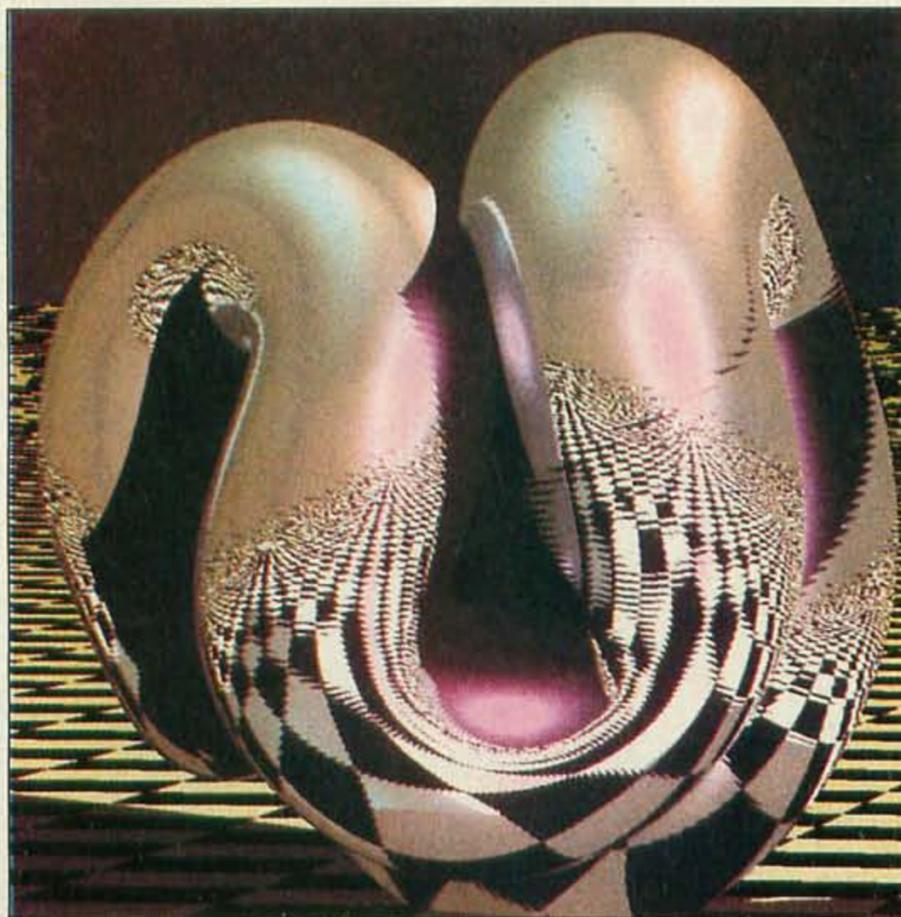


Phantastische
Logikträume, wie
sie nur der
Computer zeigen
kann

BÜCHER

Chaos auf dem Bildschirm

Eine luxuriös aufgemachte Schwarte zum Thema Computerkunst und verspielte Mathematik hat nun auch der Markt & Technik-Buchverlag im Programm. Obwohl der Vergleich mit Douglas Hofstaedters Computerkultbuch "Gödel, Escher, Bach" (trotz der Vielfalt behandelte Themen) nicht zieht, ist auch Clifford A. Pickovers **Mit den Augen des Computers** ein Buch, das sich um die Verbindungen zwischen verschiedenen, brisanten Disziplinen bemüht. Im Gegensatz zu Hofstaedter gelingt es Pickover oft nur ansatzweise, seine schwer



Realistische Farben und hohe Auflösung: Jedes Bild auf der Photo CD verfügt über fast 20 Millionen Pixel.

verdaulichen Inhalte dem Leser nahezubringen – zu vielfältig sind die angesprochenen Themen (63 eigenständige Kapitel), zu schnell folgt Banales auf Hochinteressantes.

Mit den Augen des Computers sucht Pickover computer- und damit zeitgerechte Darstellungsmöglichkeiten für verschiedene Aufgaben und Problemstellungen der Mathematik. Vor dem Auge des Lesers entstehen Schmetterlingskurven

net darf als bekannt vorausgesetzt werden – Pickover zeigt jedoch, daß dem Wissenschaftler und dem Künstler nur durch die eigene Phantasie Grenzen gesetzt sind. Er selbst scheint diese Beschränkungen nicht zu kennen und spricht über alles was ihm während der Arbeit an seinem Buch in den Sinn kam: Ob die Top ten der wichtigsten Wissenschaftler der Weltgeschichte (nach Pickovers Vorgaben von amerikanischen Kol-

nen praktischen Nutzen bringen sei dahingestellt. Diese Abhandlungen sind schnell vergänglich, Denk- und Wissenschaft-Freaks lesens trotzdem gerne.

Andere Teile des Buches sind ebenso kurios, jedoch weniger leicht zu verstehen. Pickover ist Biochemiker, Physiker und Mathematiker und setzt – einmal in Fahrt gekommen – bei seinen Lesern beträchtliches Wissen voraus. Wer mathematische Formeln und Gleichungen haßt, wird auch nach Lektüre des Buches keine Ahnung von verdrehten Spiegelwelten, Kettenwurzeln in komplexen Ebenen und Affenkurven haben. Um Pickovers Spekulationen und Grafikspielereien auf dem eigenen Rechner nachzuvollziehen, benötigt der Leser dank abgedruckter "Pseudo-Code"-Listings aber nur geringe Programmierfähigkeiten.

Das Hardcover-Buch ist mit zahllosen Schwarzweißabbildungen, Statistiken und Diagrammen, sowie einem beeindruckendem Farbteil luxuriös ausgestattet. Nur Pendanten (wie dem Verfasser dieser Zeilen) fallen Flüchtigkeitsfehler und Schlampereien bei der Übertragung ins Deutsche auf.

Das amerikanische Szenebuch von Clifford A. Pickover kostet 87 Mark. *wi*



Neue Darstellungsmöglichkeiten für mathematische Probleme

W · A · H · N · S · I · N · N

DAS NEUE VIDEOSPIEL-ZEITALTER!

TURBO DUO: EIN GERÄT = 4 ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

1. TURBO GRAFX KONSOLE 16 Bit
2. SUPER CD-ROM für CD-Spiele
3. CD-PLAYER für normale Musik-CD's
4. SPEICHERMÖGLICHKEIT für Spielstände und Highscores



EINFÜHRUNGSANGEBOTE:

Turbo Duo RGB-Set plus eingebautem CD-ROM mit Systemsoftware 3.0, plus Scart/RGB-Stereoanschluß, plus Kabel für Stereoanlage, plus Colourbooster für brillante Farben, plus Joypad, plus 5 phantastische Spiele: Gates of Thunder (CD), Bonks Adventure, Bonks Revange, Y's 1+2 (CD), Ninja Spirit.

Und das alles zum genialen Schnupperpreis von nur **DM 799,-**
(Allein die beigefügte Software hat einen Wert von ca. DM 450,-)



DM 399,-

Turbo Express Handheld nur
Über 100 Spiele lieferbar, z.B.:

- Bombberman **DM 79,-**
- Parasol Stars (Bubble Bobble 3) **DM 79,-**
- Neutopia 1 Adventure **DM 79,-**
- Devil Crush Pinball **DM 79,-**

Bitte lesen Sie den Testbericht in dieser „Videogames“.
DER WAHSINN BEGINNT JETZT! TURBO-DUO, DIE GANZ
BESONDERE KONSOLE!

AB SOFORT ERHÄLTICH BEI:

TOP 4
HACKSTRASSE 30
7000 STUTTGART 1
TEL. 07 11/26 24 209

ZAPP
ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
TEL. 0 61 31/23 04 92

CWM
SCHMIEDESTRASSE 5
3388 BAD HARZBURG
TEL. 0 53 22/540 81/82



SCHWEIZ LIGHTFLASH SCHWEIZ

Postfach 173, CH-5300 Turgi, Tel./Fax 0049/56/232272 ab 19.00

Super NES

Actraiser	us 89,-
Amazing Tennis	us 99,-
Axelay	jp 89,-
Death Valley	us 99,-
Desert Strike	us 99,-
Dinosaurus	jp 69,-
Hook	jp 69,-
Mystical Quest	jp 99,-
Mystic Quest	us 69,-
Parodius	jp 89,-
Soul Blazer	us 99,-
Super Mario Kart	us 89,-
Space Megaforce	us 99,-
Super Star Wars	us 99,-

Mega-Drive

Alien III	us 79,-
Aquatic Games	us 69,-
Biohazard Battle	jp 69,-
Chicki Chicki Boy	jp 69,-
Dungeons&Dragons	us 99,-
Greendog	us 69,-
Lightning Strike	us 89,-
NHLPA Hockey 93	us 89,-
Olympic Gold	jp 49,-
Sonic Hedgehog II	jp 79,-
Talespin	us 79,-
Taz-Mania	us 69,-
Twinkle Tales	jp 69,-
Young Indy Jones	us 79,-

Game-Gear

Batman Returns	jp 49,-
Chuck Rock	jp 49,-
Monaco GP II	jp 49,-
Olympic Gold	jp 49,-
Shinobi 2	jp 59,-
Sonic Hedgehog 2	jp 59,-
Taz-Mania	us 59,-

Game-Boy

Flintstones	us 49,-
Joe & Mac	us 49,-
Super Mario 2	us 49,-
Super Star Wars	us 49,-

Preis in SFr. Lieferung, Preisänderungen vorbehalten. Händleranfragen erwünscht.
Versand Schweiz per Rechnung, Ausland per Nachnahme + Aufwand.

ANKAUF

SEGA

Nintendo

Mega Drive
Game Gear
NEO-GEO + PC-Software

SUPER-NES
Game Boy

Banküberweisung - Scheck sofort!

PEGNITZ BASAR

KARL-GRILLENBERGER-STR. 8 • 8500 NÜRNBERG 1

0911-221991 • FAX 20757

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- ★ Mega Drive
- ★ Master II
- ★ Game Gear
- ★ SNES
- ★ NEO GEO
- ★ MEGA CD-ROM

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag: 11.00-12.00 Uhr • 13.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

THOMA Videogames * Tel. 07307/34432

Inh. Thomas Mann * Germanenstraße 2 * 7913 Senden

Game Boy inkl. Tetris	149,-	Game Gear inkl. Columns	275,-
Double Dragon III US	65,-	Axe Battler US	59,-
Spiderman II US	65,-	Out Run Europe US	65,-
Tiny Toon Adv. US	59,-	Sonic US	59,-
Ultima US	65,-	Spiderman US	69,-
5-NES dt. + Spiel	298,-	Mega Drive dt. + Spiel	313,-
Arcana US	115,-	Alien III US	95,-
Amazing Tennis US	109,-	Aquatic Games US	85,-
Robocop III US	115,-	Chuck Rock US	109,-
Simpsons Nightm. US	115,-	Desert Strike US	95,-
Super Double Dragon US	119,-	Dragon's Fury US	95,-
Super Mario Kart US	109,-	Greendog US	89,-
Super Probotector US	115,-	Lemmings US	89,-
Street Fighter 2 dt.	135,-	Olympic Gold US	95,-
Turtles IV dt.	119,-	Thunder Force 4 jp.	109,-

Viele weitere Spiele im Angebot. Kostenlose Preisliste anfordern.
Versandkosten 6,- DM, Nachnahme 5,- DM, Ausland 12,- DM.
Preisritium + Änderungen vorbehalten. Ab 300,- DM frei Haus!!

Für groß und klein

Videofilmer kennen das Problem: Will man die kleinen VHS-C-Kassetten abspielen, ärgerte entweder der Kabelsalat – beim Anschluß über Adapter zum Fernseher – oder die Fummelei mit dem Kassettenadapter. Außerdem ist die batteriebetriebene Einfädelmechanik der Adapterkassetten nicht gerade idiotensicher. Panasonic stellt nun einen Recorder vor, der die kleine Kassette ohne Adapter schluckt: den **Panasonic NV-V8000E**. Die Abdeckklappe des Kassettenschachts enthält eine Öffnung für die kleinen VHS-C-Bänder. Auf Knopfdruck wird die Einfädelmechanik im Recorder auf gewünschte Kassettenformat umgestellt. Mit dem Jog-Shuttle-Rad lassen sich einzelne Bilder punktgenau anfahren. Zu-

sätzlich beherrscht die Maschine Super-VHS (in beiden Formaten) und Hi-Fi-Ton. Als klei-

nes Bonbon könnt Ihr ein bespieltes VHS-Band mit Normalton nachsynchronisieren.



Praktisch: Ein Recorder für große und kleine Cassetten

Schrägspuraufzeichnung

Der Hi-Fi-Ton eines Videorecorders erhält seine gute Qualität

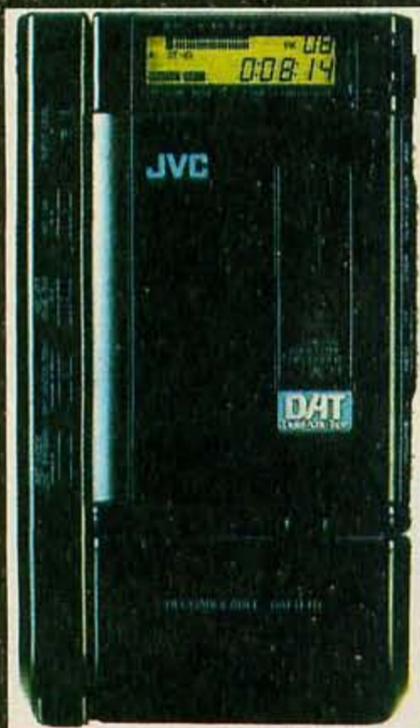
durch das Schrägspuraufzeichnungsverfahren. Dabei wird ein schnell rotierender Doppelsekopf in einer schrägen Bahn über das Band geführt. Diese aufwendige Technik wird bei einem Videorecorder normalerweise nur für die Bildaufzeichnung verwendet und ist derart leistungsfähig, daß sich Bild- und Tonsignale koppeln und mit nur einem Lesekopf beschreiben und auslesen lassen. Da der Doppelsekopf ständig rotiert, erfordert die Nachvertonungen aber einen enormen technischen Aufwand.

wand. Die einfache Background Videotechnik mit Normalton, zu der z.B. der Panasonic NV-V8000E fähig ist, öffnet trotzdem ein weites Feld für preiswerte Video-nachbearbeitungen.

Röhrenkiller

Nachdem sich bereits Farb-Laptops auf dem Computermarkt behaupten, war's nur eine Frage der Zeit, bis farbige LC-Bildschirme auch für Schreibtisch-Computer erhältlich sind. Die Tage der klobigen Computer-Monitore sind gezählt. Die Firma Sharp hat einen 10,4-Zoll-LCD-Farbmonitor entwickelt, der mit einer Tiefe von schlapen 5,8 cm in der kleinsten Nische Platz findet. Der **Sharp LC-10C 1M** hat eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und stellt bis zu 4096 Farben dar – somit ist er voll VGA-tauglich. Durch die LCD-bedingte Trägheit der Anzeige ist das Bild praktisch flimmerfrei. Diese Trägheit hat allerdings einen Nachteil: Für großformatige Fernseher und Monitore ist die LCD-Technik zu langsam, da die Bildpunkte zu lang nachglimmen. Da sich ein Computerbild nur in den seltensten Fällen so schnell ändert wie ein TV-Bild, hat sich die LCD-Technik im PC-Bereich aber bewährt.

Digitaler Rekordhalter



Ohne Zubehör ist der XD-P1 der Welt kleinster DAT-Recorder

Mit dem **JVC XD-P1** präsentiert JVC den kompaktesten DAT-Recorder der Welt. Mit den Traumaßen 77,8

mm x 36,9 mm x 119,1 mm ist er kaum größer als eine Zigaretenschachtel. Obwohl winzig klein, prahlt der XD-P1 doch mit gediegener Ausstattung: Im Longplay-Modus werden bis zu vier Stunden digitaler Musik aufs Band gepackt; Such- und Zugriffszeiten tummeln sich in der Spitzengruppe der Kategorie "Portable DAT-Recorder". Für den vollständigen Einsatz werden Analog-Digital-Wandler und Akku einfach angesteckt – dann ist das Gerät allerdings ein paar Zentimeter größer. Mit dem Standardakku tönt das Gerät etwa drei Stunden lang, mit dem "Extra-Large"-Akku (als Sonderzubehör erhältlich) sogar sechs Stunden. Per "Compu-Link"-Kabel darf sich der Digitalzweig in JVC-Stereoanlagen einklinken und sich fernbedienen lassen. Eine Drahtfernbedienung gehört dazu.



Die LCD-Technik beendet das Röhrenzeitalter

Die Top 100 Spiele '92

Markt & Technik 85 80,- / sfr 9,80 **DM 9,80**

POWER PLAY

POWER PLAY

SPIELE-SONDERHEFT 4

DIE 100 BESTEN SPIELE



1992

POWER-TIPS: Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ **VIDEOSPIELE:** Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive ■ **AUF EINEN BLICK:** Alle Tests & Tips ■ **COMPUTERSPIELE:** Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS ■ **KAUFBERATUNG:** Ausführliche Spieletests

Jetzt ist es da!!
Das Power Play Power-Heft mit den 100 besten Computer- und Videospiele des Jahres. Alle im Test – plus hilfreicher Spieletips. Ein absolutes Power-Pack für Spiele-Fans. Hol Dir Dein Power Play Spiele '92 Sonderheft.

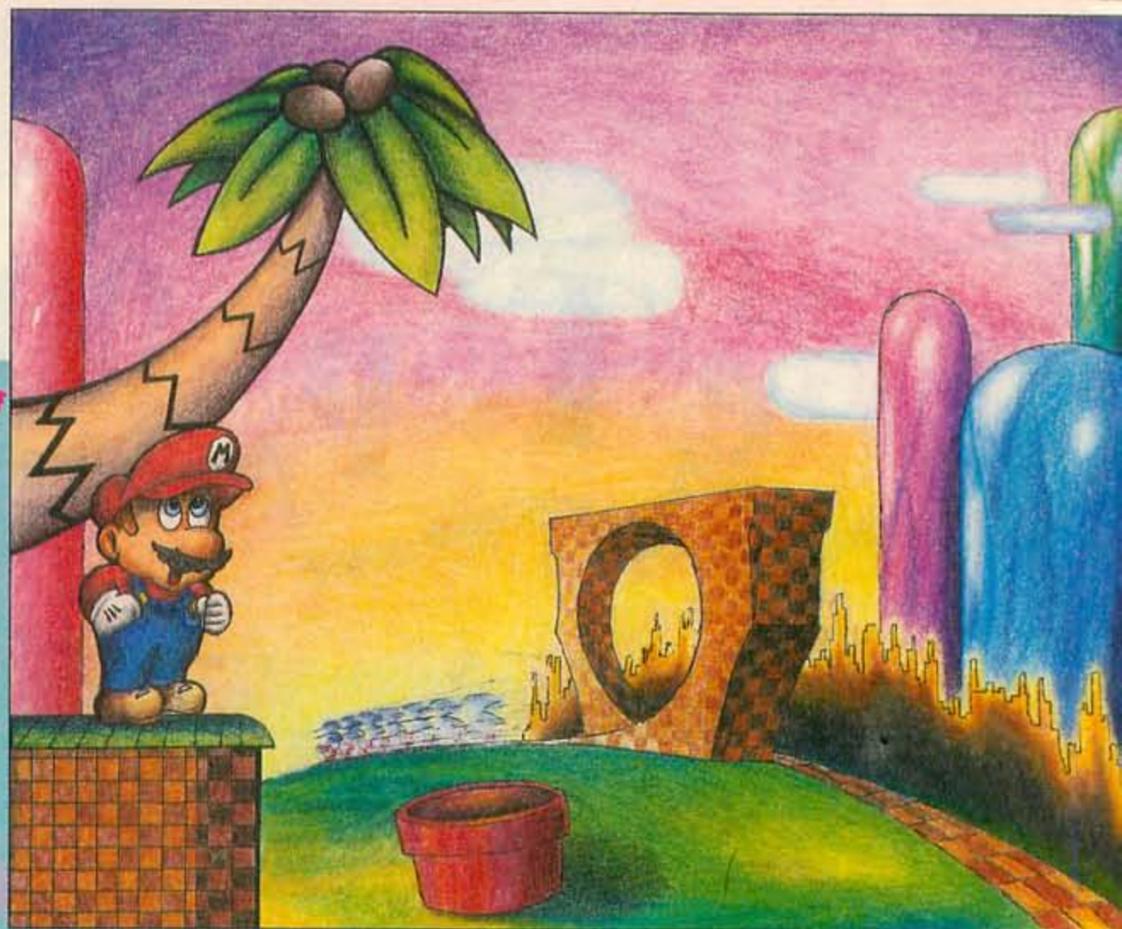
Das Highlight des Jahres!!

Ab 2. Dezember
beim Zeitschriftenhändler!

ALLES NEU

Neue Spiele fürs neue Jahr: Macht Euch auf ein paar brandheiße Überraschungen gefaßt

Wir hoffen, Ihr habt Euch an das neue VIDEO-GAMES-Outfit gewöhnt. In der nächsten Ausgabe werden wir sicher noch mit ein paar Verbesserungen aufwarten und Ihr könnt mit dem ultimativen Videospieleheft ins nächste Jahr starten. Vergeßt den Rest! Seid Ihr an Bord der VIDEO GAMES, könnt Ihr Euch auf folgendes freuen: Acclaim läßt mit **Double Dragon 3** und **Terminator 2** fürs Mega Drive zwei Lizenzknaller los – wir spielten die Fortsetzungen und verraten Euch Details. Auf dem Super Nintendo geht der Automatenklassiker **Q*Bert** in die dritte Runde, **Full Metal Planet** unterhält die Konsolengeneräle, und mit **Super Star Wars** lebt die "Krieg der Sterne"-Saga wieder auf.



Stapelweise Kunstwerke zum Mario-Malwettbewerb in Heft 11/92 stellten uns vor die "Qual der Wahl"

Der Todessterngraben in "Super Star Wars" fürs Super Nintendo



Der Todessterngraben in "Super Star Wars" fürs Super Nintendo

WITZFIGUREN

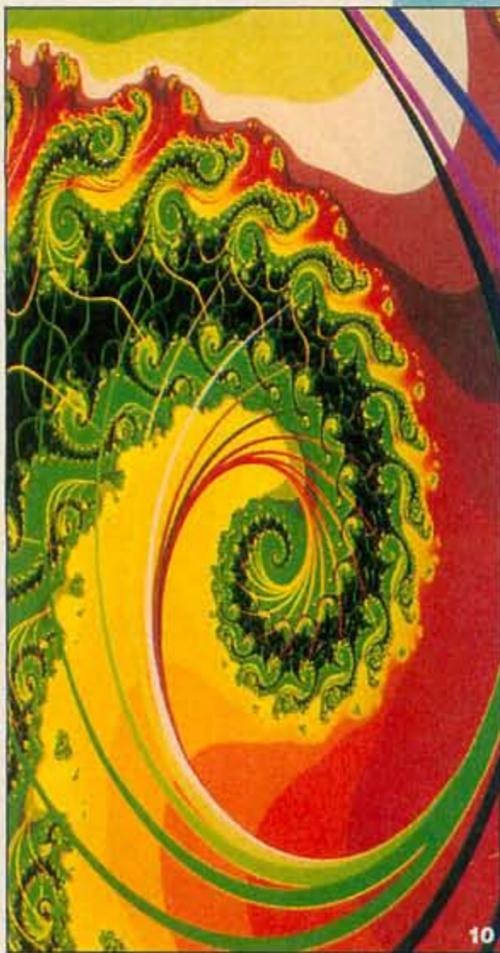
Auch Handheld-Fans erhalten Test-Nachschub: Wir spielten neue Game-Gear-Abenteuer mit Batman und dem Shinobi und lassen auf die Game-Boy-Fans Cartoon-Stars wie die **Looney Tunes**, **Rocky Bullwinkel** und die **Flintstones** los.



Schneller ist keiner – "Road Runner's Death Valley Rally" (Super Nintendo)

NEUE WELTEN

In unserer Cybermedia-Rubrik stellt Euch Andreas Spielautomaten der neuesten Generation (Virtuality) vor, während POWER-PLAY-Redakteur Christian von Duisburg in fraktale Spiellandschaften durchstartet. Anschlallen – vor Euren Bildschirmen wird's langsam gefährlich!



Heft **2** erscheint am 27.1.1993

OVER HORIZON



NIX FÜR SCHLAFFE GRUFTIS

... Ab ins Cockpit, die Galaxis wird gefegt!

Und da gibt es tatsächlich all-
hand zu tun.
Denn in den
vier verschie-
denen Galaxien
lauern ungeahnte Gefahren.

Sobald die Spielcassette in der NES-Konsole
verschwunden ist, gibt's kein Zurück mehr.
Bewaffnung auswählen und direkt im „Space
Plants“ beginnen. Anschließend „Shutter“
überwinden, um in der „Frozen World“ aufzu-
tauchen. Das Finale wird im „Magnetic Rock
Field“ bestritten.

TAKARA
im Vertrieb von Mitsui

Licenz by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



OVER HORIZON – DIE HERAUSFORDERUNG.

Klingt einfach, was? Isses aber nicht.

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

Modul

EINGEBAUTER
PARAMETER
GENERATOR!!

FÜR
UNENDLICHE
LEBEN

JETZT ERHÄLTICH FÜR

MEGADRIVE™ DM 149,-
*** SUPER NES™ DM 149,-**
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 99,-

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN
UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT **ACTION REPLAY**

**MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE
LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN**

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER
MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM **ACTION REPLAY
MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™**

■ **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.

■ Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....

■ Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minuten-schnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.

■ **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!

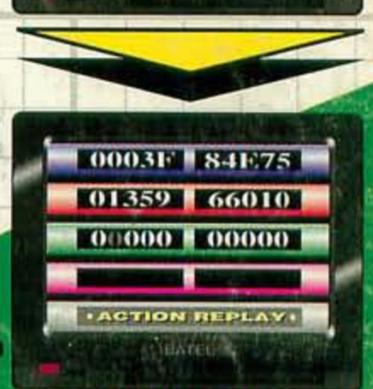
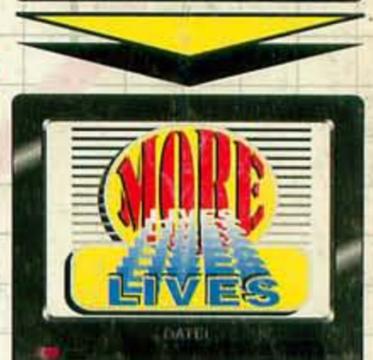
■ **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!

■ Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.

■ **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben.
Einfacher geht es nicht!!!!

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

Pro Action Replay
DAS SUPER
MOGEL-MODUL
TOTAL!



*** WICHTIG**
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

DATA
Flash
G m b H

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!
WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

Distributor für
...Österreich: Alt Ges.m.b.H,
Favoritenstr. 40, 1040 Wien,
Tel. 0(1)222-5057561
...die Schweiz:
ABC Import Export AG.
Baggastiel 48, 9475 Sevelen SG.
Tel. 085/569 60 oder 61/62